esad arte+ design

MESTRADO
DESIGN
DE INTERIORES

ORIENTADORA
DÉSIRÉE
PEDRO

2014
JOANA PEREIRA
DA CUNHA

A CENOGRAFIA APLICADA À HORA DO CONTO

A MÁQUINA DE CONTAR HISTÓRIAS

esad arte+ design

MESTRADO
DESIGN
DE INTERIORES

ORIENTADORA
DÉSIRÉE
PEDRO

2014
JOANA PEREIRA
DA CUNHA

A CENOGRAFIA APLICADA À HORA DO CONTO

A MÁQUINA DE CONTAR HISTÓRIAS

O presente projeto foi redigido segundo o acordo ortográfico de Língua Portuguesa de 1990, em vigor desde 2009, tendo-se procedido, a fim de garantir a coerência formal do texto, à atualização das diferentes transcrições usadas.

PALAVRAS-CHAVE

RESUMO

KEY WORDS

ABSTRACT

CENOGRAFIA

HORA DO CONTO

CONTO INFANTIL

MÁQUINA DE CONTAR HISTÓRIAS

No presente projeto foi desenvolvida uma máquina cenográfica tendo por base o livro infantil Um Segredo do Bosque de Javier Sobrino, publicado pela editora OQO, como objeto de estudo que visa acompanhar e apoiar a hora do conto, atividade recorrente nas bibliotecas, livrarias, escolas entre outros espaços.

Pretendeu-se, de facto, associar características e abordagens da animação cenográfica com o ato de contar histórias. Neste sentido estas valências apresentam-se como ferramentas potenciais na valorização e a difusão da leitura, quer textual quer visual e sensorial. De igual modo, o desenho do projeto ambicionou reunir características favoráveis ao transporte, à adaptabilidade de forma a assegurar a sua adequação e enquadramento nos mais diferentes espaços. Ao mesmo tempo, a forma como foi desenvolvido o desenho da máquina pretende uma manipulação fácil, de forma a que qualquer pessoa consiga trabalhar com a mesma.

SCENOGRAPHY

STORYTELLING

CHILDREN'S TALE

STORYTELLING MACHINE

This project consisted in the development of a scenographic machine based on the children's book A Woodland Secret of Javier Sobrino, published by OQO, with the purpose to accompany and support the storytelling, recurring activity in the libraries, bookstores, schools and other spaces.

In fact, it was intended to associate the characteristics and approaches of scenographic animation with the storytelling in order to utilize these capabilities to add value to the tale. In this sense these valences are presented as potential tools in the appreciation and dissemination of reading, whether textual or visual and sensory. Similarly, the project design ambitioned to provide favorable transport characteristics, adaptability in order to ensure their adequacy in many different spaces. At the same time, the design of the machine intended an easy handling where any person can work with it.

AGRADECIMENTOS

A concretização do projeto que aqui se apresenta não seria possível sem o contributo de várias pessoas, às quais gostaria de manifestar todo o meu apreço.

Agradeço à minha orientadora, professora Désirée Pedro a quem tenho de agradecer pelo apoio, motivação, pelo contributo apaixonado que demonstrou por esta proposta desde o início.

Agradeço às pessoas responsáveis pela seção infanto-juvenil das bibliotecas municipais de Gaia e Coimbra pelo seu contributo no enquadramento e entendimento sobre a forma como é operada a hora do conto.

Agradeço, por fim mas não menos importante, à minha família, principalmente ao meus pais por acreditarem em mim e apoiarem ao longo deste processo, bem como aos meus amigos que me inspiraram e motivaram e a todos aqueles, que direta ou indiretamente, contribuíram para este projeto.

INDÍCE

13 INTRODUÇÃO

10

77 1. CENOGRAFIA

14

14 1.1. A CONSTRUÇÃO DA CENOGRAFIA

28 1.1.1. MÁQUINAS CÉNICAS

38 1.2. CENOGRAFIA E A HISTÓRIA ANIMADA

38 1.2.1. A HISTÓRIA E A EVOLUÇÃO DO LIVRO INFANTIL

48 1.2.2. O LIVRO ANIMADO

60 1.2.3. O TEATRO DE MARIONETAS

97 2. A HORA DO CONTO

78

78 2.1. OS MOMENTOS DA HORA DO CONTO

86 2.2. A HORA DO CONTO NA BIBLIOTECA

90 2.3. A HORA DO CONTO E A PROMOÇÃO DA LEITURA

94 2.4. A HORA DO CONTO E A EXPERIÊNCIA NARRATIVA

98 143 3. PROJETO

100 3.1. O CONTO. UM SEGREDO DO BOSQUE

104 3.2. ANÁLISE DO CONTO

112 3.3 A MÁQUINA DE CONTAR HISTÓRIAS

112 3.3.1. O DESENHO DA MÁQUINA

132 3.3.2. O DESENHO DO CONTO

144 145 CONSIDERAÇÕES FINAIS

146 151 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

152 163 LISTA DE IMAGENS

164 169 ANEXOS

INTRODUÇÃO

No presente projeto de investigação pretendeu-se associar e aplicar as características de animação da cenografia com a hora do conto. Este projeto pretende fazer a união entre a investigação e a execução do mesmo, procurando que os dois momentos se complementem. Ao decidir abordar esta temática de projeto, sabiamos de antemão que havia a necessidade de investigar e conhecer outras áreas disciplinares, fora dos interiores, mas que, ao mesmo tempo, tocam nas suas fronteiras, nos seus limites. Desta forma, acabamos, ao longo da investigação por redefinir essas fronteiras, porosas e elásticas, do design (de interiores).

A cenografia compõe visual e sensorialmente descrições dramáticas sugestivas de um conto/história, e através destas, o espectador é capaz de imaginar e ver o que está a ser narrado, como se esses lugares estivessem de facto à sua frente. De facto, esta tem como intuito desenhar e definir um espaço dramático e fazer uma interpretação visual e física de uma narrativa. Construindo um lugar de fantasia, uma ilusão dentro de uma marco cénico, a cenografia tem a capacidade de dar vida aos mais diferentes mundos, onde procura representar uma "realidade específica para atingir um conceito abstrato" (Brites, 2010, p.6). Os elementos utilizados como o som, o cheiro e a luz incentivam o brotar de imagens, imagens essas que determinam a acepção da obra e a vivência da mesma pela audiência, contribuindo para a criação de memórias e emoções. Tal como qualquer representação gráfica e arquitetónica, aspetos como o plano, o volume, a escala, o material, a textura, a luz, o som, o corpo, o movimento, a composição e a harmonia são trabalhados na modelação do espaço. Esta disciplina é ainda caracterizada pelo seu carácter dinâmico, flexível e multifuncional. A metamorfose, a transmutação progressiva e o movimento do cenário, funcionam como características evolutivas da ação dramática e de todo um espetáculo que reforça a ideia de um espaço performativo e o papel mediador da cenografia entre o texto e a encenação. A dinâmica cénica permite ao público ir descobrindo a ação, através de uma experiência que é alimentada pela sucessiva substituição das imagens dramáticas. O facto de existir uma visão incompleta garante o interesse e o impulso crescente de movimento e surpresa.

O ato de contar e ouvir histórias é uma arte milenar, desenvolvida por muitas gerações. O material literário surgiu da vontade e "necessidade de transmitir ideias, mensagens, sentimentos e emoções e foi, primeiramente, expressa pela tradição oral." (Domiciano, s.d., p.4). No passado, nas populações agrícolas, os mais velhos contavam histórias mágicas e lendas fabulosas sobre a origem do mundo. Contar histórias era uma prática social muito comum. A hora do conto trabalha os conceitos de narração, leitura e dramatização da história. Decorre, na maioria das vezes, nas bibliotecas públicas ou escolares. Mas na verdade, a hora do conto pode ser realizada em praticamente qualquer lugar. Durante a narração, a história é amplificada através da voz, da gestualidade, do som e da imagem, atingindo uma dimensão poética. Efetivamente, a leitura é desenvolvida com entusiasmo e dedicação, de forma interessante e atrativa para que o público seja submergido na imaginação e realize as inferências da mesma. Com as ferramentas de animação da hora do conto, nomeadamente a cenografia, a história tem a oportunidade de ampliar, transformar e enriquecer a experiência da criança. A hora do conto reúne as faculdade necessárias para a mediação cultural entre a criança e o livro, de promover, desde a infância, o contacto com a leitura/escrita e a arte, estabelecendo linhas muito positivas na ação educativa, ao mesmo tempo que proporciona momentos de lazer. Desmistificando, por sua vez, a relação entre o leitor e o livro.

METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO

Para a presente investigação propomos um projeto de cenografia aplicado ao conto infantil, Um Segredo do Bosque de Javier Sobrino. Este deverá acompanhar e apoiar as leituras recorrentes em locais tais como as bibliotecas, livrarias e outros espaços que adotam este tipo de iniciativas. A pertinência deste estudo prende-se com o facto de, geralmente, as leituras de contos infantis realizadas nestes contextos colocarem um pouco à margem a procura de novas abordagens de animação, negligenciando as potencialidades dos elementos cenográficos na valorização semântica e plástica da história. Neste sentido, é potenciado um novo campo de intervenção para os designers, nomeadamente os designers de interiores. Ao mesmo tempo, as técnicas desenvolvidas em contexto de cenografia apresentam-se como ferramentas potenciais no incentivo e difusão da leitura e da cultura, de forma a que as crianças associem a mesma a uma atividade prazerosa e estimulante. Deste modo, o projeto visa: a formalização cénica do conto, através da forma, cor, composição e harmonia; o desenvolvimento de um dispositivo/máquina cenográfica que permita conhecer, explorar e implementar novas formas de movimento da animação cenográfica; que reúna as características favoráveis ao seu transporte e à sua adaptação nos diferentes espaços; e, que ao mesmo tempo, permita que qualquer pessoa consiga manipular o mesmo com alguma facilidade.

O projeto em termos práticos tomou um percurso, que devido a fatores como a escala ou os mecanismo que aporta, não lhe permite concentrá-lo ou rotulá-lo apenas numa atividade, mas sim num conjunto em que as suas influências se misturam e inspiram entre si. No entanto, reconhece-se no seu desenvolvimento questões levantadas pela cenografia, como as suas qualidades plásticas, visuais e poéticas e a animação quer textual quer na mecânica do objeto em si.

Desta forma, num primeiro momento é descrito e analisado o conceito de cenografia, bem como os elementos e as ferramentas com que trabalha e explora a narrativa. São, portanto, desenvolvidos temas e noções como o esmiuçar da própria palavra, o papel da narrativa e do ator na sua execução, os atributos plásticos, arquitetónicos e sensoriais presentes nos objetos cénicos e o caráter dinâmico, flexível e multifuncional desta disciplina. No caso do livro animado verificou-se a evolução das suas potencialidades mecânicas, de lazer e educativas ao longo dos séculos, bem como o desafiar constante dos limites concetuais do livro, através dos mais diversos autores, ilustradores e editores, até aos dias de hoje, desde os volvelles, passando por nomes de grande valor nesta área como Lothar Meggendorfer, Vojtech Kubasta, e Robert Sabuda. Com outras características, no teatro de marionetas (de bonecos) é possível projetar as ações dirigidas pelo texto, de acrescentar e valorizar os conceitos pedagógicos, de lazer e plásticos. Neste momento são anotadas as origens e as formas desta atividade, como o teatro de sombras na India e China, os espetáculos de teatro de bonecos sobre água, Roi Nuoc, do Vietnam, o teatro Bunraku japonês, a Commedia dell'Arte e, até mesmo, a aplicação das marionetas e fantoches no enquadramento multimédia de cinema e televisão como os Marretas e a Rua Sésamo.

Num segundo momento, a investigação debruça-se sobre o segundo tema, a hora do conto. É, portanto, feita uma breve leitura sobre a história e evolução do conto infantil, seguida de uma pesquisa e análise sobre os momentos e características que devem ser incluídos e tidos em consideração no desenvolvimento desta atividade, bem como a forma como é percecionada a hora do conto pelas crianças, e o seu impacto na promoção da leitura e cultura, daí resultante.

Numa terceira fase é desenvolvido o projeto. Inicialmente, é feita uma observação e desconstrução do conto, seguida do desenvolvimento do projeto em si, com o desenho da história e da máquina.

Inicialmente, a investigação foi centrada na procura de suporte teórico sobre o contexto da cenografia e da hora do conto - enquadramento histórico; meios, métodos e técnicas das disciplinas; conceitos cooperantes - recorrendo a publicações bibliográficas, académicas e a entrevistas realizadas nas bibliotecas municipais de Coimbra e Gaia. Uma vez que o teor cenográfico foi aplicado a um conto infantil, foi necessário recorrer a algum apoio na área da psicologia infantil, de forma a entender de que maneira a imaginação encaminha/condiciona a perceção por parte da criança. Para tal, recorremos ao estudo de *Mattew Reason no seu livro The Young Audience. Exploring and enhancing children's experiences of theatre*. Ainda na fase de pesquisa, foi efetuada a recolha de narrativas infantis - nas bibliotecas e livrarias - para depois conduzir à seleção do conto para o desenvolvimento do projeto. Numa fase mais prática, foi realizada a adaptação da obra literária à prática da cenografia, selecionando os cenários/lugares da história, seguindo-se da experimentação e formalização, recorrendo aos suportes de desenho (perspético, maquete física e digital).

CENOGRAFIA

1.1

A CONSTRUÇÃO DA CENOGRAFIA

No momento em que nos debruçamos sobre a cenografia, a primeira questão que ansiamos por ver respondida é exatamente o seu significado, em que consiste e com que matérias trabalha.

A cenografia pode surgir em vários contextos, tais como eventos, exposições ou comerciais[1]. Nestes exemplos, a criação do ambiente tem por base a comunicação de identidade, postura e imagem. No caso da inclusão da cenografia em contexto teatral, esta está ao serviço de uma dramaturgia/história, com o intuito de envolver o espectador.

A palavra cenografia tem origem nos étimos gregos *skene* e *graphos*. O primeiro designa o termo cenário, ou seja, o espaço/ambiente em que é representada a história/obra. O segundo constitui as ações de escrever, descrever ou desenhar. Desta forma, podemos concluir que *skenographia*, em termos etimológicos, significa escrever, descrever ou desenhar um espaço cénico (Garcia, 2011). A cenografia é uma categoria espácio-temporal (Holdar, 2005) que se insere na situação/ação de performance praticada pelo próprio espaço cénico, juntamente com o ator e visualizada, interpretada e experienciada pelo espetador. Podemos por si só concluir que a cenografia é uma disciplina dinâmica que trabalha com o espaço, o tempo, o ator e a audiência. Joslin Mckinney[3] e Philip Butterworth[4] definem[2] a cenografia como

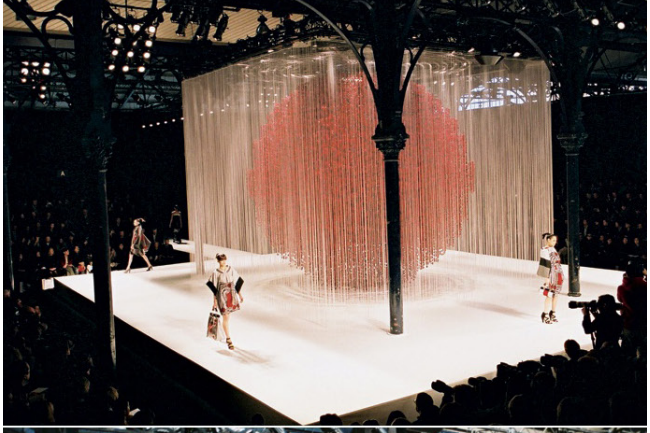
> a manipulação e organização do ambiente interpretativo alcançado por meio de elementos como estruturas arquitetónicas, iluminação, projeção de imagens, som, vestuário, atuação, adereços que se relacionam com os atores, o texto, o espaço. Por tal razão, a cenografia não é simplesmente criar e apresentar imagens a uma audiência; trata-se da receção e compromisso dos espectadores. É uma experiência sensorial, intelectual, emocional e racional que através da operação de imagens abre por completo o raio de respostas possíveis da audiência estendendo a experiência teatral através da comunicação com a mesma. (Garcia, 2011, p.39, tradução livre)

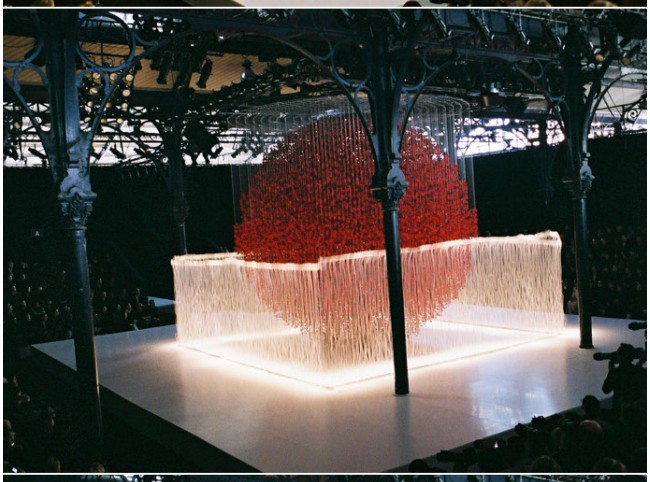
1. Como por exemplo lojas, vitrines, stands de promoção.

2. Livro "The Cambridge Introduction to scenography ", 2009.

3. Joslin Mckinney é professora de cenografia na School of Performance & Cultural Industries at the at University of Leeds. Foi, durante 10 anos, designer de teatro profissional. Em 2008 concluiu a investigação sobre as formas como a audiência responde à cenografia.

4. Philip Butterworth realizou investigações sobre teatro medieval; direções de palco; efeitos especiais, incluindo pirotecnia e magia.
Publicou diversos livros, tais como, *Theatre of Fire: Special Effects in Early English and Scottish Theatre* (1998); *The Providers of Pyrotechnics in Plays and Celebrations in Material Culture and Early Drama* (1999); *'Parts' and 'Parcels': Cueing Conventions for the English Medieval Player* (2009); *Magic on the Early English Stage* (2005), com o qual foi vencedor do Prêmio David Bevington, de melhor livro em estudos de teatro, no início de 2006; entre outros.





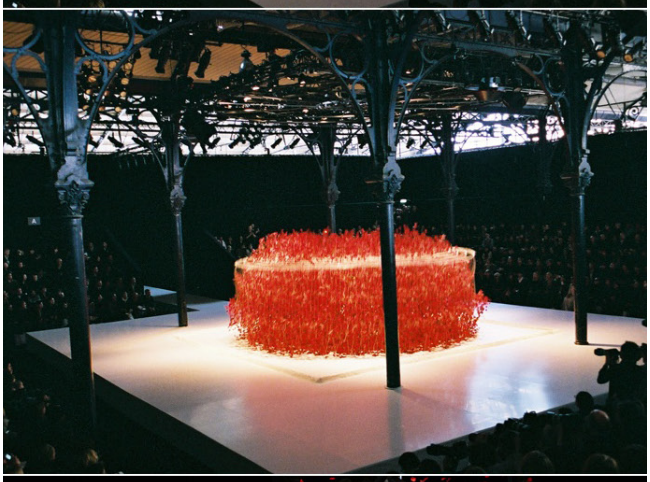
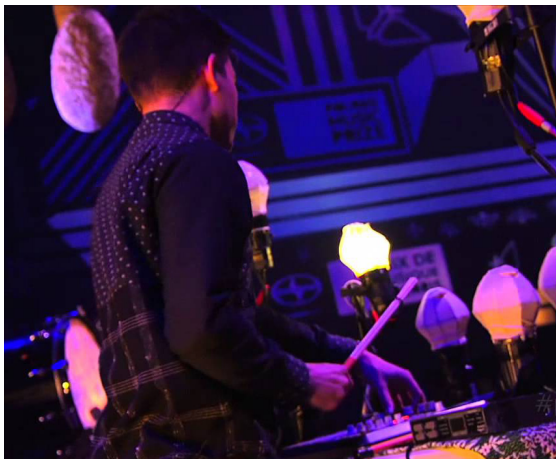
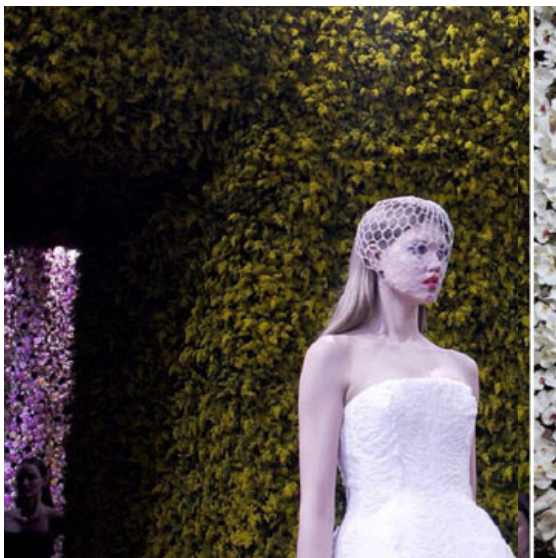


IMAGEM 1
Kenzo
Paris, 2008

IMAGEM 2
vitrine Hermés

IMAGEM 3+4
concerto
Purity Rings





Numa peça teatral, a cenografia é desenvolvida e construída com base num texto. Esta tem como intuito desenhar e definir um espaço dramático e fazer uma interpretação visual e física de uma narrativa. João Mendes Ribeiro[5] descreve a mesma como "uma arquitetura efémera aplicada ao serviço das narrativas teatrais" (Ribeiro, 2007, p. 82). Portanto, o projeto cénico desenvolve-se de uma forma adaptada ao espaço real preexistente, sem o intuito de o mascarar. Este é o elemento mediador entre a realidade e o olhar do espectador. A história ajuda a definir um ambiente dentro do qual a ação dramática se desenvolve, "(...) a sua interpretação, a visão que temos de uma ação determina a topografia e a linguagem estética do cenário" (Ratto, 2001, p.27).

> O cenógrafo, visualmente, liberta o texto e a história por trás, criando um mundo onde os olhos veem o que os ouvidos não conseguem ouvir. As ressonâncias do texto são visualizadas através de fragmentos e memórias que ressoam na consciência do espectador, sugerindo em vez de ilustrar as palavras. (Howan, 2009, p.49)

O objetivo da cenografia não é uma descrição ou cópia da realidade mas sim a criação de um modelo multidimensional da história, ou seja, a representação de uma proposta visual que sugere os valores contidos no texto e não valores intrínsecos. Atualmente, "a conceção cenográfica distancia-se da bidimensionalidade pictórica que tradicionalmente caracterizava a cenografia, para se centrar na natureza tridimensional do espaço ou dos objetos cénicos e na sua estreita relação com os interpretes" (Ribeiro, 2007, p.81). Este é um lugar de fantasia, uma ilusão dentro de uma marco cénico e tem a capacidade de dar vida aos mais diferentes mundos, onde procura representar uma "realidade específica para atingir um conceito abstrato" (Brites, 2010, p.6). Pretende, através da modulação dos espaços e sentidos, criar experiências únicas. O espaço cenográfico é o condutor visual para a criação de memórias e emoções. Elementos como o som, o cheiro e a luz incentivam o brotar de imagens, imagens essas que determinam a aceção da obra e a vivência da mesma pela audiência, "(...) uma luz pode ter cheiro, o aroma pode revelar uma imagem, as palavras podem ser tudo (...)" (Brites, 2010, p.8). As memórias têm a capacidade de revelar experiências passadas úteis para o enquadramento de experiências presentes e futuras.

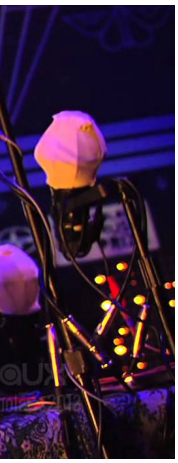


IMAGEM 5
Christian Dior
París, 2012

Os espaços cénicos são delineados através de atributos plásticos, arquitetónicos e sensoriais. Tal como qualquer representação gráfica e arquitetónica, aspetos como o plano, o volume, a escala, o material, a textura, a luz, o som, o corpo, o movimento, a composição e a harmonia são trabalhados na modelação do espaço.

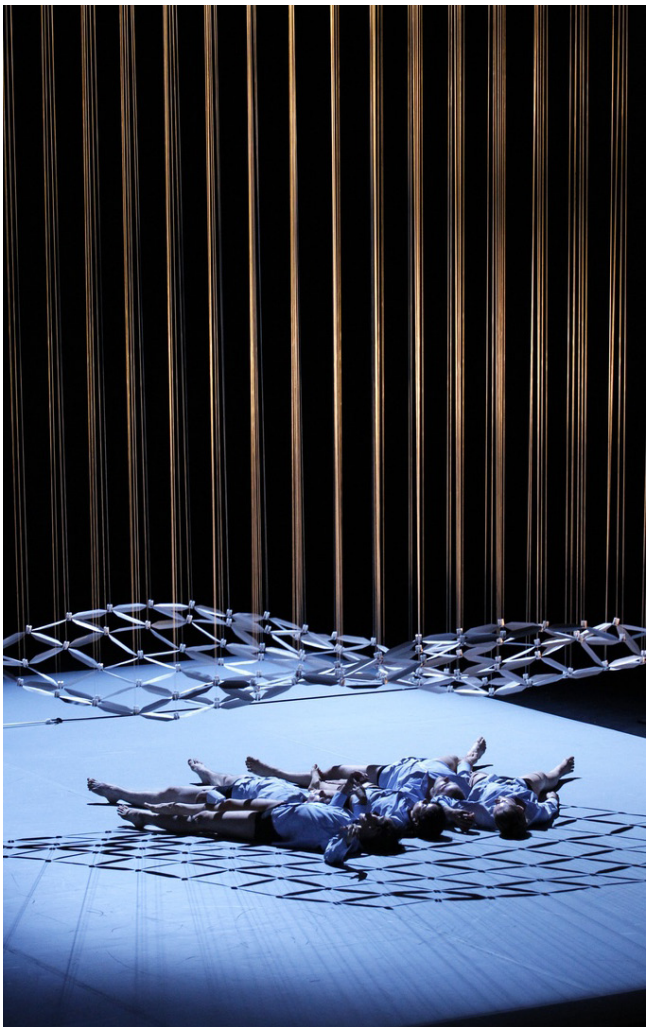
Os objetos cénicos são representações que conjugam o lado concreto do objeto e a sua matriz simbólica. No seu lado concreto, fazem parte os adereços desenhados para corresponder às necessidades de palco, pertencem, portanto, apenas ao contexto de performance; e os elementos relacionados ou retirados da vida quotidiana. Os objetos do dia a dia perdem a verdade quotidiana para entrar num plano poético da interpretação. Constituem uma base de leitura e identificação para o espectador pois têm a habilidade de conectar com o reconhecimento imaginário, e a capacidade de se comportarem como elementos mediadores entre a realidade de palco e a ficção da narrativa, reposicionando mental e espacialmente a mesma. Isto é conseguido através da manipulação da perceção das características originais do objeto como a cor, a textura, a escala, a forma e a função do objeto, reenquadrando-as para estabelecer novas relações dentro da narrativa principal, novos contextos numa coexistência entre o dia a dia e a imaginação. Com a desconstrução e reconfiguração do objeto, este é apenas apreendido e revelado pelo uso dos interpretes, em que os atores observam, manipulam e alteram os objetos através da ação e diálogo, e pelo simples facto de se enquadrarem na apresentação do espaço.

> Estes (objetos) descontextualizados e destituídos da sua conotação material e simbólica, adquirem um valor essencialmente plástico e nessa medida neutralizam os espaços, disponibilizando-os para apropriações diversas. (...) o processo de descontextualização e (re)funcionalização dos objetos aproximam-se do automatismo dos ready-made propostos por Marcel Duchamp e visa explorar o sentido poético e/ou plástico desses artefactos. (Ribeiro, 2007, p.94)

5. João Mendes Ribeiro, licenciou-se na Faculdade de Arquitetura da Universidade do Porto, onde leccionou entre 1989 e 1991. Reconhecido com diversos prémios e nomeações nacionais e internacionais. Em 2006 foi distinguido, pela Presidência da República, com a *Comenda da Ordem do Infante D. Henrique*. O seu trabalho na área da cenografia, tem contribuído muito, para o desenvolvimento deste campo artístico em Portugal. Realizou trabalhos cenográficos para criações da coreógrafa Olga Roriz, de Ricardo Pais, António Pires, Carlos Pimenta, entre outros criadores portugueses. Lecciona, desde 1991, a disciplina de Projeto no Departamento de Arquitetura da Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra, tendo sido Assistente do Professor Arquiteto Fernando Távora entre 1991 e 1998.

IMAGEM 6+7
objeto cénico *mala-mesa*
João Mendes Ribeiro
2002

IMAGEM 8
Auto da Purificação
João Brites



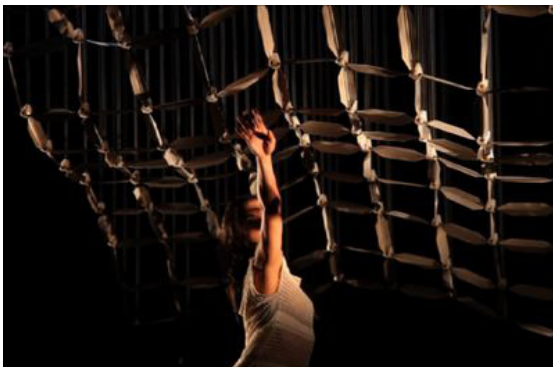


IMAGEM 9-11
Connected
Reuben Margolin

IMAGEM 12+13
D.João
João Mendes Ribeiro

O facto dos adereços cénicos serem submetidos a tais transformações permitem um novo olhar sobre os mesmos, uma forma "de sentir, ver, pensar e reagir renovados" (Bando, 2005, p. 46) No seu lado simbólico e abstrato, o objeto vê-se inserido num campo poético e metafórico que evoca, não um espaço compreensível mas uma "paisagem mental", um adereço palpável que potencia e incita uma exposição imaginária, um espaço sugestivo apenas traçado no pensamento[6].Efetivamente, os objetos estéticos manifestam-se em ideias sensíveis apoiadas pela cogitação filosófica e constante sobre a ordem, beleza e arte. (Bando, 2007) A adoção de um desenho minimalista e abstrato dos objetos torna-se uma forma de eliminar qualquer elemento excessivo, desnecessário e decorativo, libertando-o de ideias e contextos pré-concebidos[7]. (Ribeiro, 2007)

O objeto é, assim, libertado de qualquer título original para poder potenciar uma resposta individual e memorial do público. Desta forma, a estética é definida como uma qualidade que possibilita a expressão da ação dramática através do uso de recursos poéticos e metafóricos, e da incitação de tensões e sentidos narrativos, onde o seu poder sugestivo apoia a paisagem imaginária, evocada por imagens de situações reais e reconhecíveis. (Ribeiro, 2007) O adereço dota-se de um sentido simbólico que invoca uma visão pessoal marcada pelas experiências memoriais de cada individuo. "As paisagens abstratas desterritorializam a ação e deslocam-na para o campo do imaginário, em que cabe ao espectador construir hipotéticos lugares a partir de subtis sinais, mas sobretudo da sua interpretação de lugares ativado pela memória." (Ribero, 2007, p. 97). Neste sentido os objetos complementam uma paisagem sugestiva, cujo objetivo é construir adereços não silenciosos, mas sim insinuar ações visuais que possam através da sua simplicidade e simbolismo multiplicar significados e experiências.

6. ideia desenvolvida por João Mendes Ribeiro

7. No contexto original do teatro, os cenários procuravam responder às linhas formais e estéticas da realidade. O set design era, então, constituído por panos de fundo de pinturas rigorosamente desenhadas para representar imagens reais, espaços reais: árvores, palácios, ruas,...

IMAGEM 14-16
Quando o inverno chegar
João Mendes Ribeiro
(colaboração) Luísa Bebiano
2008

> A sugestão e o símbolo são armadilhas que lançamos, são armas que possuímos para seduzir a imaginação. Materializar o tempo, materializar o som e a luz, foram sempre trilhos que levaram como único aliado essa capacidade de sonhar. O cariz inter-relacional da criação estabelece-se assim enquanto meio e não enquanto fim.
> (Brites, 2011, p.22)

Estes são, ainda, caracterizados pelo seu caráter dinâmico, flexível e multifuncional. De facto, os objetos cénicos são desenvolvidos e/ou adaptados em função e à medida do movimento do palco, da evolução da ação narrativa, e em reflexo da componente humana, num diálogo com o corpo. A flexibilidade dos mesmos torna possível, através da construção de sistemas dinâmicos e progressivos, a (re)configuração do espaço em palco e em cada cena. A multifuncionalidade e a dinâmica dos objetos de palco permitem criar diferentes composições da cena a partir do movimento e "conferir diferentes níveis de intensidade às cenas (...) em que os interpretes exploram nas suas várias dimensões: formas, volumes e materiais." (Ribeiro, 2007, p.98) A metamorfose, a transmutação progressiva e o movimento do cenário funcionam como características evolutivas da ação dramática e de todo um espetáculo que reforça a ideia de um espaço performativo e o papel mediador da cenografia entre o texto e a encenação.

IMAGEM 17
Laterna Magika
Josef Svoboda

IMAGEM 18
La Traviata reflète Sferisterio
Josef Svoboda

> " (...) Sendo a máquina, por definição, um conjunto de mecanismos combinados para receber uma forma definida de energia, transformá-la e restituí-la sobre a forma mais apropriada, as máquinas de cena do Bando são claramente organizações materiais com vista à transformação e, qualidades e relações espaciais ou, ao invés, organizações de espaço que só pela voz de um mecanismo se tornam percetíveis." (Bando, 2005, pp. 22-23)

O espaço cénico e a cenografia em diálogo com a ação dramática do espetáculo desenvolve uma linguagem gráfica e visual de formas, volumes e geometrias, bem como de movimentos e percursos onde as novas zonas focais de comunicação e circulação criam visualmente uma história, uma identidade textual (Brites, 2011). A cenografia assume-se, assim, como agente modelador do movimento. A forma de habitar, de viver o espaço é motivada pelos detalhes e contextos da ação ou pelo movimento dos corpos, de forma a se adequar, formalmente, ao teor do texto. Os dispositivos cénicos podem ser encarados como elementos de aceleração ou de abrandamento. No entanto, as obstruções espaciais criam novas formas de resposta e comportamento. Podem ser encaradas como algo insuperável ou como novas abordagens e possibilidades do movimento e percurso. Aronson[8] confirma os vários elementos que constituem o movimento: "(...) o set teatral muda a cada minuto através dos atores, das mudanças de luz e muitas vezes as transformações físicas de configuração própria. Este também muda por causa da audiência em relação ao espaço real" (Aronson, 2005, p.98)[9]

8. no livro "Looking into the Abyss", 2005.
Arnold Aronson, historiador de teatro, ensinou na Universidade de Columbia desde 1991. Entre as suas várias publicações consta: *Ming Cho Lee: A Life in Design* (2014); *American Avant-Garde Theatre: A History* (2001); *The History and Theory of Environmental Scenography* (1981); entre outros. É co-editor de *Theatre and Performance Design*, uma nova revista, que será publicada em 2015. Regularmente dá aulas de história do teatro, e participa em seminários com temas como a História da Cenografia; Teoria da Comédia; e o Teatro Avant-Garde americano.

9. citado por Anne Karin ten Bosch, 2010, p. 2.

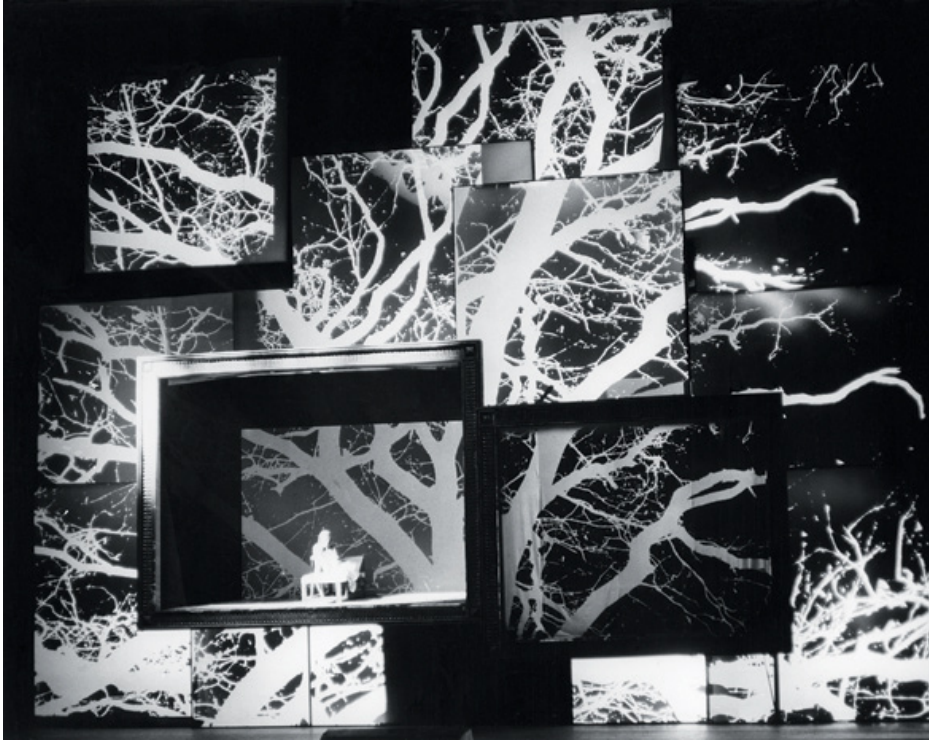


IMAGEM 19
Bernd Alois Zimmermann
Josef Svoboda, 1976.

De facto, são conhecidas várias tipologias de movimento, entre as quais, o movimento que surge dentro de cada personagem, como as emoções e o contacto físico; o movimento que envolve o ator/personagem com o espaço; o movimento entre o espaço de apresentação e o espaço adjacente ao público (Holdar, 2005); e, ainda, o movimento do ambiente envolvente criado pela luz, som e cheiro. O movimento cria espaço, espaço este, onde o cenário evolui, coopera e reforça, de forma harmoniosa, a ação, e onde a cenografia não se apresenta como um elemento sem função, mas sim como componente dramático e expressivo, cujas ações têm um efeito associado sobre o espectador (Burian, 1971)[10]. Esta não representa "uma imagem estática, mas algo que envolva, esse algo é o movimento, não necessariamente físico, claro, mas um cenário dinâmico capaz de expressar mudanças de relações, sentimentos, ânimos, talvez e apenas, através da luz durante o decorrer da ação." (Burian, 1971, p.26, tradução livre)

O movimento, como conceito modelador do espaço, apresenta o ator/interprete como foco principal. A composição do mesmo é construída através da relação que o ator tem com os objetos, a forma como os manipula e interage, bem como a exploração das características potenciais cénicas e plásticas. Os adereços cénicos transformam-se num prolongamento do corpo do ator: "os objetos evidenciam, por um lado, a sua rigidez material e, por outro, manifestam uma maleabilidade humana, como se se tratassem de extensões de corpos em movimento." (Ribeiro, 2007, p.103) O interprete assume o papel vinculativo entre a ideia e a realidade, tornando-se no catalisador na criação do espaço. Este é o único e concreto elemento cenográfico que confere a componente humana dos espaços e define os projetos cenográficos. O espaço cénico é desenvolvido tendo em conta a relação espaço-interprete. O ator/personagem impõe o seu corpo, a sua forma, o seu ser, pois é apenas através da vivência com o espaço que este é transformado, manuseado, experimentado. De forma a que a natureza funcional dos objetos seja mostrada e que adquira outras dimensões poéticas. (Ribeiro, 2007)

10. Jarka M. Burian nasceu em Nova Jersey, a 10 de março de 1927, e é descendente de checoslovácos. Em 1968-69 retornou à checoslováquia para investigar o teatro moderno checoslováquio. Durante os seus anos académicos dirigiu inumeras produções teatrais no State University. Profissionalmente, é conhecido pela sua preferência por trabalhos clássicos. Burian escreveu, ainda, um livro sobre a Cenografia de Josef Svoboda (1971).Dr. Burian faleceu a 25 de agosto de 2005.

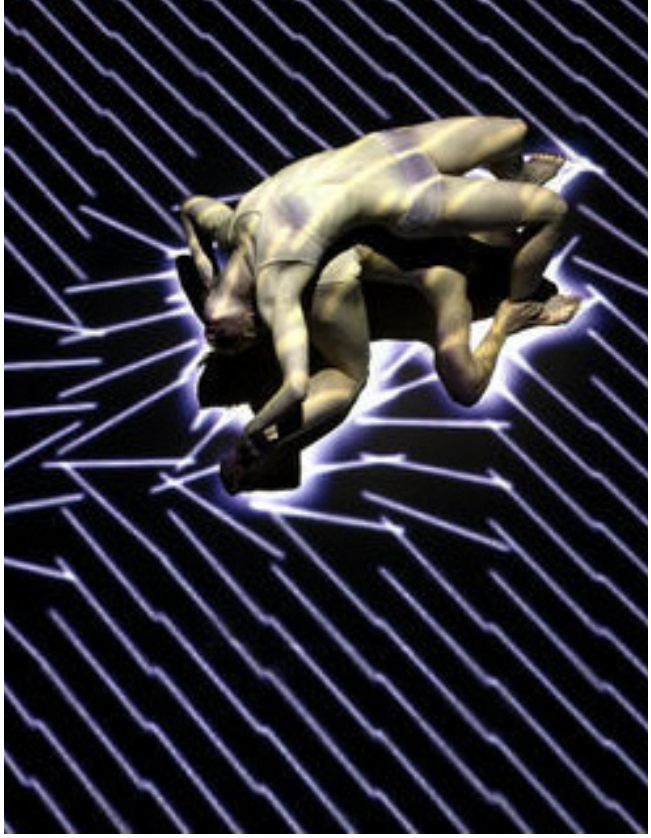


IMAGEM 20-22
Mortal engine
Richard Dinnen
Gideon Obarzanek
2008

No que diz respeito ao público, o espectador durante uma performance dota-se de qualidades ativas e não passivas. A ação cenográfica não é visualizada num todo percetível. Efetivamente, não é percecionada na totalidade da ação, porque ao longo do espetáculo, a dinâmica cénica permite ao público ir descobrindo a mesma e a sua experiência é, então, alimentada pela sucessiva substituição das imagens dramáticas. O facto de existir uma visão incompleta garante o interesse e o impulso crescente de movimento e surpresa. Neste sentido, o tempo e o ritmo são elementos chave para a vivência do momento: "os cantos obscuros são como um labirinto, onde todas as sensações, todos os sentidos são ampliados, mas onde não existe uma visão geral que forneça uma pista sobre onde fica a saída."[11], Bernhard Tschumi. Durante a peça, o espectador assume uma posição de voyeur, cuja ação de ver é um ato de interpretação e esta pode influenciar as formas de ver. (Holdar, 2005) O modo como o espaço é percecionado e interpretado depende dos contextos individual, pessoal, cultural e social das memórias, experiências e recordações; e dos estímulos visuais e auditivos:

> o tempo que a ação cénica ocupa e durante a qual lhe vai imprimindo novos significados, e nesse processo integra-se o público numa vivência relacional que se afirma como construtiva da própria ação, como forma de receção sentida como maneira de partilhar (ação, experiência, produção de sentidos), que, individual e coletivamente, vai sendo integrada numa memória (Brites, 2011, p.58).

11. citado por Schul-Dornburg, 2000,pp.17-19.

IMAGEM 23-25
As orações de mansata
Luísa Bebiano
João Mendes Ribeiro
2013

À semelhança do que ocorre ao ler um livro, numa peça teatral a cenografia compõe visual e sensorialmente descrições dramáticas sugestivas de um conto/história, e através destas o espectador é capaz de imaginar e ver o que está a ser narrado, como se esses lugares estivessem de facto à sua frente. A partilha de um espaço sensorial do público com os intervenientes no espetáculo reúne melhores condições para, a partir de indícios sugeridos, imaginar o que não se encontra lá. Ou seja, os sentidos complementam a experiência visual cenográfica e teatral. A capacidade de inventar e criar, mentalmente, o que na realidade não existe, ajuda a compreendermos melhor o sentido das coisas representadas, obtendo um melhor e novo entendimento sobre o real. João Brites descreve a forma como é projetada a cenografia tendo em conta os aspetos relacionados com o público:

IMAGEM 26+27
Pedro e Inês
João Mendes Ribeiro
2003

> O Teatro O Bando procura criar as condições para que qualquer espectador ativo se possa deixar afetar pela atmosfera sensorial antes de conseguir compreender e racionalizar o sentido do discurso cénico. O corpo de atores e os espectadores pensam e sentem de maneira diferente se estão de pé ou sentados, se o ambiente ao ar livre é seco ou húmido, se ouvem o latir dos cães ou o barulho de aviões que passam, se percecionam ou não o cheiro que o vento traz. Ao exercitar as sensações aguça-se a perspicácia das inteligências. (Brites, 2011, p.19)

O estudo e a experimentação de projetos que exploram as várias perspetivas visuais e sensoriais da audiência é recorrente nos projetos do Teatro O Bando, do qual João Brites[12] foi fundador e é diretor. A dinâmica da audiência cria múltiplas perspetivas e guia o espectador entre os espaços. Deste modo, a exploração projetual do sentido e movimento do público contribui para que este e os atores se tornem elementos mais interdependentes e atentos à sintonia e sincronia do ambiente com a ação:

> a cenografia tem a ver com o tratamento de dados num espaço limitado ao palco, mas também com o espaço conjuntural que exige a prática teatral. (...) A disposição geral do público, a sua posição relativa, o campo de visão [...] são sempre elementos a considerar pelo cenógrafo. (Brites, 2011, p.58).

Um dos elementos visuais qualificadores, mais usados, é a luz e sombra, pela sua clara facilidade de transformação e dinâmica ambiental. É um dos elementos mais carregado de valor poético, tem a capacidade de isolar o espectador do mundo real e transportá-lo para um mundo fantástico e ilusório. Um mundo à parte, privado e isolado em estreita relação com o sonho, imagens cenográficas do mundo visível, cujas "formas dissolvem-se em fumo, mas ainda, assim mantêm uma aparência real" (Azara, 2000, p. 15, tradução livre). Existe todo um mistério poético/simbólico envolvido na abordagem, na implementação da luz e sombra sobre o espaço dramático. Pedro Azara[13] descreve o universo das sombras[14]:

> (...) a sombra sugere um mundo 'aparentemente' real, mas que na verdade é impossível de apreender. De facto, o universo das sombras- design de palco - é pura aparência, um jogo superficial de luz e cores, que (...) contribui para evocar a presença do que não existe, de pessoas e objetos irreais. (Azara, 2000, p. 15, tradução livre)

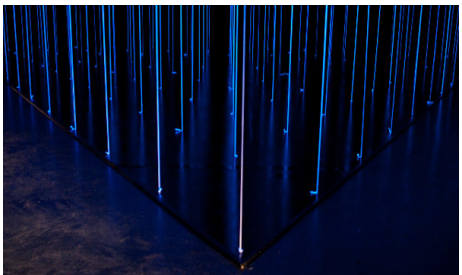


IMAGEM 28-30
Drocera Capensis
Yoko Seyama
2009

IMAGEM 31+32
Future Self
rAndom International
2012

A luz permite preencher e construir um palco com uma qualquer realidade fantástica e ilusória. Em termos funcionais, a iluminação cenográfica tem duas grandes preocupações: mostrar e interpretar. Ao mesmo tempo que revela e foca o olhar da audiência sobre a ação, evoca e recria imagens imaginárias e correspondentes interpretações, valorizando todas as situações que o texto propõe. Tem, também, um papel modelador do espaço. O envolvimento da luz na criação do espaço incute no mesmo uma atmosfera, um "ambiente nebuloso", cujo clima é resultante da soma harmoniosa de todos os fatores que colaboram para o espetáculo. (Azara, 2000)

A luz é um elemento plástico que modela as formas e os corpos no espaço, que povoa o mesmo com claridades e sombras em movimento, que diminui em penumbras suaves, ou que surge em raios coloridos e vibrantes, capaz de instigar o espectador através de estímulos visuais, emocionais e sensoriais. (Azara, 2000) A audiência é persuadida pela coloração da luz: "A cor é tão importante quanto uma pausa. O jogo de tonalidades, a escolha de uma paleta básica deve resultar num efeito harmónico" (Ratto, 2001, p. 122). Josef Svoboda[15] é um dos nomes mais ressonantes no uso da cor. O espaço cénico era criado através de experiências de projeção de cor e o uso tridimensional da mesma nas superfícies de formas expressivas. As técnicas usadas e experimentadas por Svoboda, tais como a lanterna mágica, polyekran, e outras variações destas tiveram influências do cinema ao teatro. As inovações com a luz, ótica e projeção permitiram a experimentação destas, de forma a promover o sentido dramático e de movimento.

De forma resumida, a cenografia atua de forma silenciosa sobre um texto, sem preconceitos, carregada de mistério e simbolismo. É capaz de mostrar e acolher ideias, problemas e denuncias, moldando-se sempre à proposta do momento e da cena, onde o ator assume um papel de modelador através do movimento e o espectador de curioso do mundo da fantasia e do imaginário.

12. João Brites, nasceu em Torres Novas, é Diretor do teatro O Bando desde 1974, até hoje. É também Professor da Escola de teatro e Cinema de Lisboa.

13. Pedro Azara é arquiteto e professor de estética na Escola Técnica Superior de Arquitetura de Barcelona. Entre as suas publicações encontra-se *La imagen y el olvido*; *El arte como engaño en la filosofía de Platón*; *Castillos en el aire*; *Mito y arquitectura en Occidente*. Participou em conferências como *La fundación de la ciudad e Arquitecturas celestiales*. Foi premiado com uma bolsa da Fundação Getty, em 1997.

14. no livro Arquitetos no palco: cenografias e montagens expositivas nos anos 90.

15. Nascido em 1920, em Caslav, atual República Checa e formado na Academia das Artes de Praga, Josef Svoboda iniciou a sua carreira no teatro em 1943. Após a Segunda Grande Guerra, estudou Arquitetura e Design Teatral no Conservatório de Praga. Em 1951, ingressou nos quadros do teatro nacional de Praga como diretor artístico e gradualmente tornou-se um dos nomes mais requisitados do meio. Concebeu mais de 700 cenografias para teatros e óperas de todo o mundo, e criou um método assente em sistemas de polivisão e poliecrã que mistura 'performances' ao vivo com o cinema e que viria a dar origem ao grupo Lanterna Mágica (1958) Foi um dos primeiros a encarar a cenografia como parte indissociável da ação dramática, desenvolvendo um conjunto de materiais e técnicas que marcariam a memória da cenografia moderna, como a utilização de espelhos, do laser, projeções múltiplas e adaptação da luz a contextos dramáticos específicos.

CENOGRAFIA

1.1
A CONSTRUÇÃO DA CENOGRAFIA

1.1.1
MÁQUINAS CÉNICAS

IMAGEM 33
carro-palco

Na origem do teatro, é, de facto, conhecido que a cenografia partia de uma representação mimética do mundo. No entanto, ao longo da sua evolução e no decorrer dos tempos vão sendo notados objetos/mecanismos cénicos que foram criados para produzir os efeitos necessários para a representação de textos, espaços e tempos. Ou seja, a transição entre os painéis pintados e os objetos cénicos de características tridimensionais. Por esta razão, este texto visa fazer uma breve leitura sobre os aspetos relevantes deste tema até ao que hoje na contemporaneidade reconhecemos como máquinas cénicas.

No contexto do espaço cénico grego, de figuração mimética, estabelece "o teatro e a sua cenografia como um espetáculo de representação criativa textual, interpretativa e cénica, lugar onde o Homem constrói os seus significados." (Urssi, 2006, p.21) A par da *katablemata*, o cenário pintado[16], os cenógrafos introduziam acessórios móveis, como os carros para a recriação de batalhas; e efeitos sonoros como o barulho dos trovões, tumultos ou terramotos, a cargo dos *mechanopoipoi* (os técnicos), produzidos através do rolar das pedras em tambores de metal e madeira. Outros mecanismos de palco utlizados nesta época foram: o *ekiclema*, uma pequena plataforma rolante que permitia a rotação de cenários/cenas para a frente do palco; e o *deux ex machina*, um dispositivo mecânico que segurava uma personagem, suspensa no ar e que era incluída na cena quando na história surgia um dilema humano.

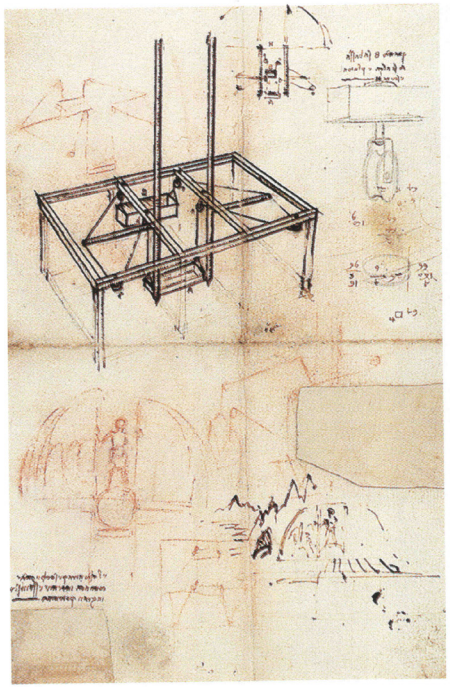
> A fusão de elementos helenísticos e romanos, tanto no sul da Itália quanto na Grécia durante muito tempo, fez com que os espaços teatrais separados por grandes distâncias cenográficas e temporais usassem ao mesmo tempo os dois tipos de sistemas cenográficos - as decorações pintadas e as puramente arquiteturais. (Berthold, 2001, p. 155)[17]

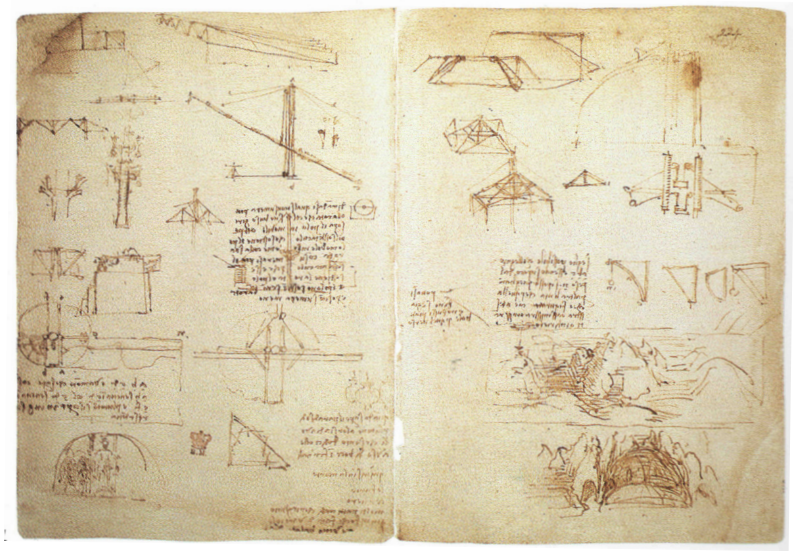
Em 1264, em contexto medieval, surge de uma festa religiosa, *Corpus Christi*, o objeto cénico: carro-palco. Este mecanismo, derivado das suas qualidades móveis, permitia que "os espectadores de um local de ação para o outro, [fossem] assistindo à sequência das cenas à medida que alteravam a própria posição" (Berthold, 2001, p. 155)[18] e que estas, sobre os carros, fossem levadas pelas ruas e representadas em determinadas épocas. Os cenógrafos medievais desenvolveram técnicas especifícas para cada peça/cena e espaço. "O sistema cénico era composto de diversos palcos construídos em carros, plataformas e tablados de madeira onde os cenários eram montados em sequência conforme o conteúdo religioso de cada auto." (Urssi, 2006, p.28)

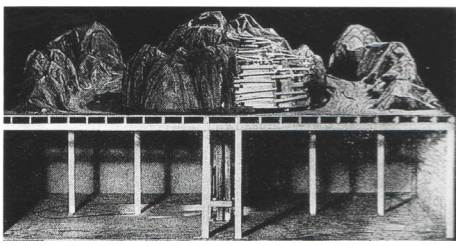
16. Aristóteles credita Sófocles pela invenção do cenário pintado.

17. citado por Urssi, 2006, p. 26.

18. citado por Urssi, 2006, p. 27.







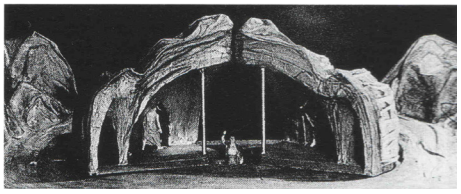


IMAGEM 34+35
estudos de Leonardo da Vinci
Orpheus
Angelo Poloziano, 1506-1508

IMAGEM 36+37
Maquete para a peça *Orpheus*
Angeki Poloziano, 1506-1508

Para o cenário de palco, para a peça Orpheus de Angelo Poliziano, Da Vinci usou o princípio de contrapesos. O projeto cénico conta com a representação de uma montanha cujo desenho possibilita a sua abertura, com o intuito de representar um submundo. Nas imagens 36 e 37 é possivel ver essa transformação.

No Renascimento, a utilização da perspetiva prolongou ilusoriamente a cena, unindo as artes pictóricas e a arquitetura na cenografia em projetos cénicos.

> Toda a ciência e a arte da perspetiva foram desenvolvidas durante o Renascimento para sugerir a presença da dimensão em obras visuais bidimensionais, como a pintura e o desenho. Mesmo com o recurso do *trompe d'oeil* aplicado à perspetiva, a dimensão nessas formas visuais só pode estar implícita, sem jamais explicitar-se. (Dondis, 1997, p.52)[19]

19. citado por Urssi, 2006, p. 32.

20. citado por Urssi, 2006, p. 38.

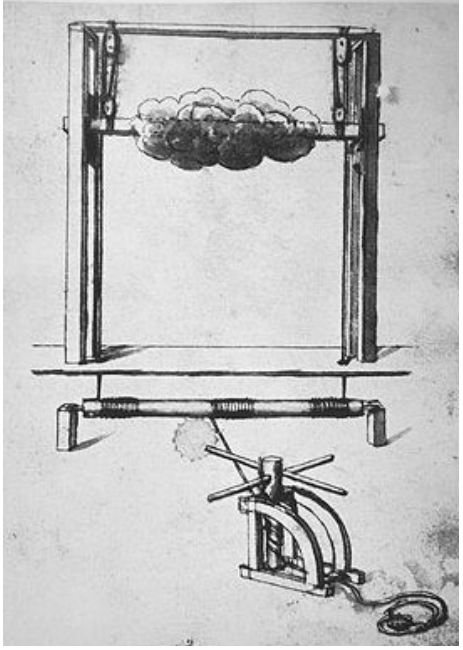


IMAGEM 38
máquina cénica nuvens
Nicola Sabbatini, 1638

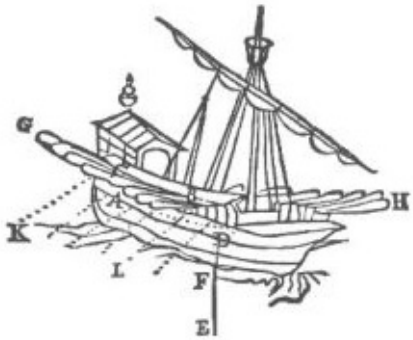
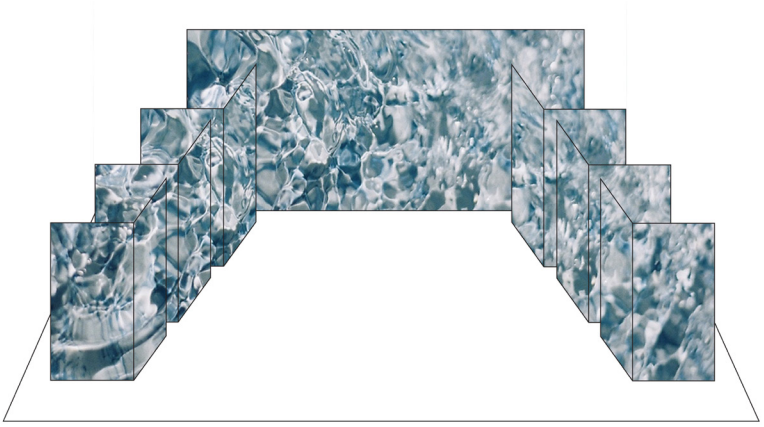


IMAGEM 39
Pratica di Fabricare Scene e Machine nei'Teatri
Nicola Sabbatini, xvii

Nicola Sabattini, arquiteto de palco italiano, escreveu, a partir da sua experiência cénica na construção de efeitos e mecanismos para o espetáculo, o livro *Pratica di Fabricare Scene e Machine nei'Teatri*. Neste, expôs o sistema cénico, por ele desenvolvido, que se manifestava na conjugação entre a ilusão criada pelo desenho perspético em telas pintadas e a tecnologia mecânica empregue nos cenários. Os desenvolvimentos nos mecanismos náuticos e geográficos permitiram a elaboração e concretização de novos métodos estruturais, de modo a que pudessem ser empregues nos meios cénicos. Para além do sistema de mudança de cenários em prismas giratórios de madeira e dos bastidores em ângulo, uma nova forma cénica difundiu-se por toda a Europa. Giovan Battista Aleotti desenvolveu um sistema cénico através de várias molduras laterais cobertas por telas pintadas que deslizavam sobre roldanas e trilhos. (Urssi, 2006) Estas novas abordagens ao espetáculo teatral solicitaram textos repletos de imaginação que acompanhassem estes novos progressos cénicos.

> Atualmente, noite após noite, existe um lugar privilegiado onde todas essas maquininhas maravilhosas de ilusionismo são utilizadas mais uma vez (...) tornando o palco um lugar onde o inusitado acontece e resgatando o espirito primordial da união das artes na sua totalidade, o seu nome é Broadway. (Del Nero, 1993)[20]



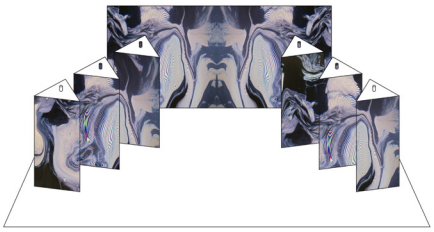


IMAGEM 40
mecanismo cénico, sistema periacto
Nicola Sabbatini, xvii

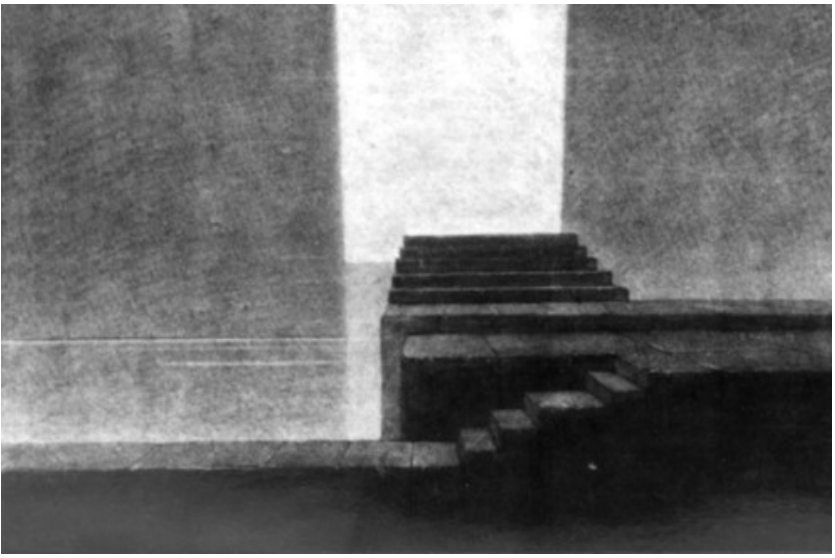
IMAGEM 41
mecanismo cénico, sistema de bastidores em ângulo móvel
Nicola Sabbatini, xvii

No contexto do teatro barroco, a nova maquinaria cénica oferecia novas e mais vantajosas possibilidades na materialização do espetáculo. Giacomo Torelli criou um método de alavancas e contrapesos que permitiam a modificação de cenários momentaneamente. A representação dos espaços denotavam fluidez, unindo a sensibilidade e a estética, num jogo entre a realidade e a aparência. (Urssi, 2006) Os mestres neo-barrocos rejeitaram a simetria das perspetivas diagonais e o uso de complexos objetos cénicos como as escadarias, os balcões, sacadas e arcos, para projetar os espaços dos palácios em profundidades ilimitadas. (Urssi, 2006)

Nascida no inicio do século XVII, em Florença, a ópera tornou-se um campo vasto para a representação da cenografia, principalmente no desenvolvimento de maquinaria para este fim. De facto, a cenografia da ópera durante um longo e brilhante período, encontrava-se dominada pelos efeitos da maquinaria. Era comum nos espetáculos a mudança de cenários à vista do público, sem baixar as cortinas, e as aparições e desaparições de personagens. Este conceito metodológico prolonga-se até ao início do século XIX. As máquinas cénicas tornaram-se de tal forma importantes para a ação e representação, que o papel do cenógrafo viu-se neste momento bastante valorizado.

Richard Wagner propôs, em textos teóricos, como a *Obra de Arte do Futuro* (1850) e *Ópera e Drama* (1851), a noção de obra de arte total - *gesamtkunstwerk*. A arte total é a síntese de todas as artes, como a articulação da música (da representação do cantor), da mímica e dos gestos, da arquitetura, da pintura, dos figurinos e da iluminação empregue, para cumprir e convergir numa única intenção, neste caso o espetáculo. "O conjunto cénico tirava a sua força de uma representação holística da obra" (Urssi, 2006, p. 44). A opera é um exemplo perfeito na implementação deste conceito.

IMAGEM 42
Adolphe Appia



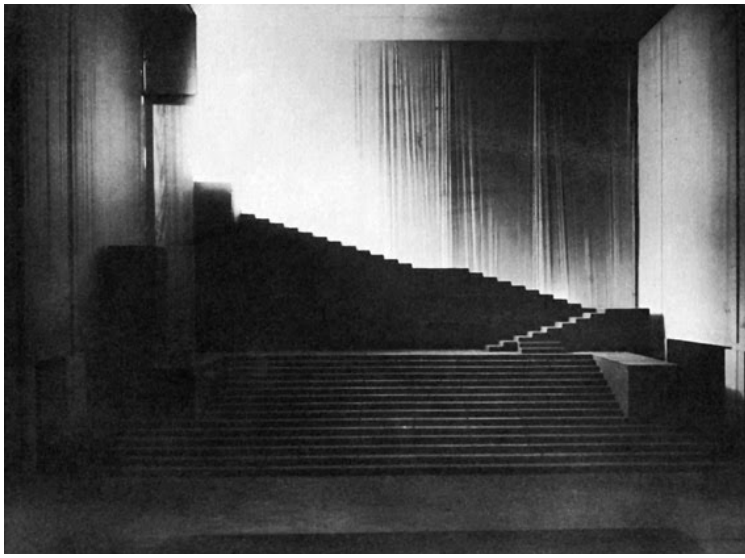
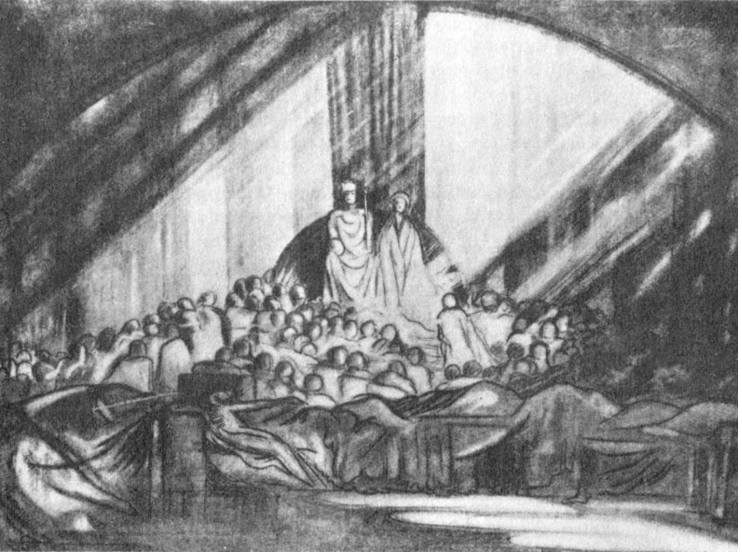


IMAGEM 43
Orfreu e Eurídice
Adolphe Appia, 1912



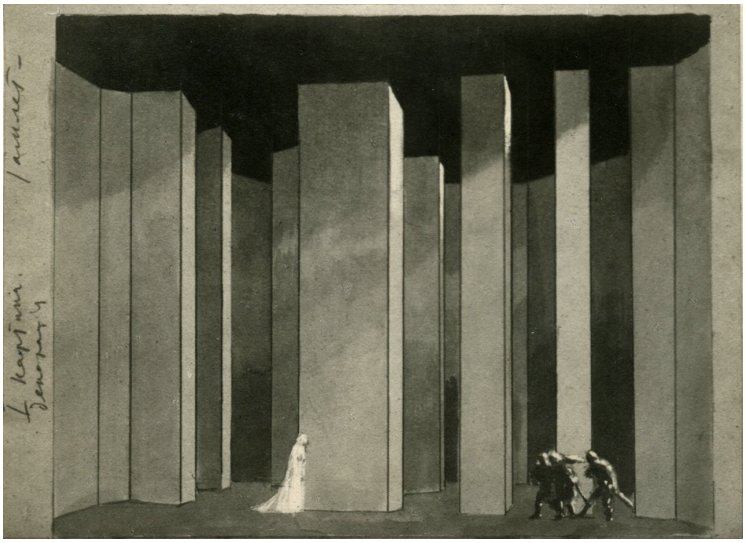


IMAGEM 44+45
Hamlet
Edward Gordon Craig 1908

O suíço Adolphe Appia é um dos grandes nomes da renovação do teatro moderno. A forma de pensar o espaço cénico foi alterada. A cenografia baseada nas representações meramente miméticas deu lugar à construção formal, abstrata e simbolista. Ou seja, os painéis pintados foram substituídos por volumes e planos arquitetónicos numa sugestão dos lugares cénicos. De facto, Appia procurou suprimir toda e qualquer espécie de representação descritiva e projetar formas e volumes arquitetónicos puros para conseguir espaços estilizados. Os cenários em perspetiva não permitiam ao ator uma ação prolongada por todo o palco. "O corpo humano está dispensado do empenho de procurar a impressão da realidade, porque ele próprio é realidade. O único propósito da cenografia é tirar o melhor proveito da realidade" (Appia)[21] Appia devolveu ao ator a sua posição principal na atuação. À iluminação foi-lhe dada uma nova função, a de criar uma maior profundidade, distância e atmosfera, despendendo da pintura e do *trompe l'oeil* como suportes. Os projetos de Appia são conhecidos pelos "seus espaços rítmicos compostos por volumes horizontais e verticais, de escadas e planos inclinados, mapeados por zonas de luz e sombras, privilegiou a cena flexível onde cada drama pudesse desenvolver-se completamente com todos os elementos integrantes do espetáculo (...)" (Urssi, 2006, p. 46) Os novos conceitos espaciais de palco permitiram uma reflexão sobre a construção de significados.

Edward Gordon Craig partilhou com Appia este novo contexto. Craig realçou o conceito plástico do corpo em relação à bidimensionalidade e ao espaço cénico constituído por volumes e formas da arquitetura cénica. No seu parecer, o ator era considerado uma super marioneta (*Uber-marionette*) que retratava as ideias de uma modo mais geral e universal. Esta nova conceção do teatro "baseou-se na arte do espaço e movimento" (Urssi, 2006, p. 47), onde o palco conjuga, em harmonia, o caráter simbólico da luz e a configuração arquitetónica.

21. citado por Urssi, 2006, p. 46.

IMAGEM 46+47
Einstein on the Beach
Robert Wilson
Philip Glass

O inicio do século XX foi marcado pela necessidade de transformações na projeção e uso do espaço cénico no teatro. As novas tecnologias, como a máquina, a fotografia, o carro, o avião, e meios de comunicação, contribuíram para uma nova forma de estar e perceber o mundo. Nas soluções e experiências cénicas das primeiras décadas do século XX podiam ser observados grandes painéis e volumes pintados ou, mesmo, construções e mecanismos cinéticos, manifestando uma "visão de rutura do mundo como uma extensão sócio-visual dos artistas e cenógrafos" (Urssi, 2006, p. 50) A fotografia possibilitou a adequação deste novo meio para a representação do espaço. A popularização da mesma desencadeou o fim da era da figuração e pretensão pela mimética cénica. Ao mesmo tempo, a luz e os sons definiam o espaço e as projeções prolongavam a cenografia. A perspetiva desenhada é por fim abandonada e substituída pela conceção do espaço através da cor e do movimento mecânico.[22]

No século XX, rompem-se os paradigmas do plano bidimensional (a pintura sobre telas), tornando-se a ação do corpo no espaço de cena tridimensional o foco da cenografia. No entanto, nada é definido e, então, novas formas de criar espaços de cena atuam neste momento, como é o caso do teatro de imagens, no campo bidimensional, de Robert Wilson[23].

A cenografia a cargo do teatro, ao longo do século XX, ganhou múltiplas formas de se manifestar, representar e atuar. Uma delas, a qual vamos nos focar neste momento, incluí múltiplos cenários num único objeto, ao que podemos chamar de máquina cénica/máquina de cena (tal como é denominado este tipo de objetos pelo teatro O Bando). Este tipo de cenografia apresenta-se como uma única estrutura, cujo espaço cénico da peça em questão encontra-se compactada e sintetizada na mesma. É, ainda, um objeto multifuncional, multifacetado e um elemento completo, que se pode deslocar e funcionar independentemente do espaço ou meio em que está inserido.

22. Neste texto não é feito uma leitura pelos movimentos vanguardistas uma vez que a cenografia desenvolvida para este projeto não está profundamente focalizada no teatro, apesar de surgir alguns pontos tocantes neste contexto.

23. Robert Wilson nasceu no Texas em 1941. Estudou arquitetura e desenvolveu interesse pela pintura. Em 1976, dirigiu o espetáculo *Einstein on the beach*. Esta peça/ópera colocou em alvoroço os cânones dramáticos herdados dos clássicos, abalando muitas certezas teatrais da época. Depois de *Einstein,* Wilson trabalhou com grandes teatros e casas de ópera europeias. Dirigiu as peças: *Death, Destruction & Detroit* (1979); *The Black Rider* (1991); *Alice* (1992); *The Magic Flaute* (1991); *Madame Butterfly* (1993); entre muitas ourtras.

IMAGEM 48
The White Raven
Robert Wilson
Philip Glass

IMAGEM 49
A Dream Play
Robert Wilson

Tal como já foi neste texto referido, Adolphe Appia implementou elementos que não estavam mais presos na pintura e na perspetiva bidimensional para adotar os volumes e as formas tridimensionais. Uma das grandes mudanças que a cenografia conheceu e que, sem dúvida, desempenhou um papel importantíssimo para a sua evolução foi, exatamente, a tridimensionalidade.

> Comparando este cenário com os anteriores, é fácil perceber como a preocupação de artistas absolutos em relação ao espaço se identifica num jogo de volumes e de planos onde a tridimensionalidade não é mais fictícia (como na cenografia operística) mas concreta, aceitando todo tipo de movimento e de composição de personagens, recebendo e aceitando a luz como elemento que complementa dramaticamente a conceção do espetáculo. (Ratto, 1999, p.31)[24]

As máquinas de cena são resultado da procura pelo rompimento dos limites e a expansão do espaço teatral/palco. “O ideal seria que cada criação teatral se pudesse inscrever num espaço dinâmico diferente, com diferentes possibilidades de circulação." (Brites, 2005, p.28)[25] Neste seguimento, foi através da simplicidade dos meios de construção que o teatro conseguiu, de uma forma abstrata, libertar-se (da "luta assídua contra o cinema") e dotar-se de qualidades plásticas.

> O teatro utiliza como signos objetos reais, objetos que, se excecionalmente são signos de si próprios, funcionam quase sempre como signos analógicos de outros objetos. ‘Os espectadores não olham para essas coisas reais como coisas reais – observa Peter Bogatyrev -, mas como signos de signo ou signos de objetos: por exemplo, se um ator representando um milionário usa um anel de brilhantes, os espectadores consideram isso como sinal de grande riqueza, e não se interrogam sobre se essa pedra é verdadeira ou é falsa’ [...]Um mesmo objeto pode assim, conforme o contexto, e às vezes simultaneamente, apresentar funções sígnicas diferentes: funcionando ora como indício, ora como ícone, ora como símbolo de outro objeto. (Barbosa, 1982, p.51)[26]

Com as novas tecnologias e inovações incluídas na conceção e construção dos cenários, o caracter plástico da cenografia ganha maior valor. Por sua vez, esta magnificência plástica dos objetos inflama "o desenvolvimento de verdadeiras obras de arte" (Vilanova, 2011, p.19). A cenografia passa a receber maior destaque e as noções visuais e as transformações dos cenários ganham novas possibilidades de desenvolvimento. Com esta nova relação entre a cenografia e tecnologia "os cenários passam a ser surpreendentes e inovadores em relação à sua plasticidade e estética visual" (Vilanova, 2011, p.19)

24. citado por Vilanova, 2011, p.16.

25. citado por Vilanova, 2011, p.18.

26. citado por Vilanova, 2011, p.20.

Ratto descreve quatro géneros possíveis de cenografia: impositiva; presente; ausente; integrada; e, ainda, evolutiva. Em relação à primeira, tal como o nome já descreve, quando divulgada, o público nota-a, claramente, pelo seu caráter impositivo e persistente. Quando estamos perante uma cenografia presente, esta apesar de ser notada pelos seus detalhes "quase sempre excessivos (...)" não é demasiado "violenta". No que diz respeito à estrutura cénica ausente, esta simplesmente não é vista, com tudo o que isto representa, ou seja nem auxília, nem prejudica. Na presença de uma cenografia integrada, esta surge em perfeita harmonia com o espetáculo. Estando plenamente integrada, é confundida com uma personagem, pois "dialoga na sua linguagem silenciosa". Por último, mas não menos importante, a cenografia evolutiva é composta por apenas uma estrutura que agrupa outras, gerando desta forma múltiplos cenários, ou seja, "transforma-se dentro da sua estrutura tridimensional para modificar um espaço que parecia definido e estável na medida em que o espetáculo processa os seus ritmos e desenvolve os seus desenhos dramatúrgicos."(Ratto, 2001, p.24) Um exemplo deste tipo de sistema cénico são *As Máquinas de Cena*, produzidas pelo O Bando. Estas são estruturas únicas que se alteram para responderem às necessidades cénicas, cujas formas e volumes são simples, tridimensionais, geométricas e de grandes dimensões.

> Ao contrário da maquinaria de cena tradicional, cujo objetivo é o da fabricação de efeitos, estas máquinas, pela sua configuração antropomórfica e pela sua multiplicação de funções, criam figuras ficcionadas, monstros de guerra de um tempo apesar de tudo antigo e humanizado, em que a violência era uma contingência. (Ribeiro, 2005, p.38)

IMAGEM 50
máquina de Cena *Relógio*
O Bando

IMAGEM 51
máquina de Cena *Casulo*
O Bando

IMAGEM 52
máquina de Cena *Aquário*
O Bando

IMAGEM 53
máquina de Cena *Casas*
O Bando

IMAGEM 54
máquina de Cena *Nora*
O Bando

IMAGEM 55
máquina de Cena *Cadeiramar*
O Bando

Os objetos cénicos utilizados em palco, para comporem uma determinada cena, podem ser pensados e projetados para serem manuseados pelos atores ou, simplesmente, para fazerem parte da estética visual do momento. Neste seguimento, Derek Bowskill determina três categorias em que a cenografia é enquadrada nos aspetos visuais da peça. Os objetos cénicos podem, portanto ser funcionais, de suporte ou decorativos. Estes descrevem-se como funcionais quando são essenciais para a ação, quando atuam tal como uma personagem. No caso dos objetos de suporte, tal como o nome indica, suportam a cena, tornam a mesma mais credível para os espectadores e, ao mesmo tempo, auxília os atores. Os decorativos são objetos supérfluos e perfeitamente opcionais.

As máquina de cena são criadas para contar histórias através do texto e das ações desempenhadas pelos atores/personagens. Fora desse contexto, não são capazes de transmitir a sua verdadeira finalidade e essência, sobrevivendo apenas com as suas qualidades estéticas. Fora do universo da representação da história, são, portanto, avaliadas e experienciadas com outro olhar.

> As máquinas de cena não são uma réplica de uma realidade onde decorre determinada ação, ou ações. Só o efeito escultórico que as mesmas possuem quando descativadas se pode dizer que tem um efeito cenográfico. Pelo contrário, em ação, as máquinas são dispositivos de ataque da expressão, não substituem a realidade, lutam contra ela, e o primeiro objetivo desta luta é paradoxalmente o de a desacelerarem. (Ribeiro, 1995, p.38)[27]

As máquinas de cena podem ser vistas pela suas características visuais como obras de arte e pela sua componente técnica e mecânica teatral.

27. citado por Vilanova, 2011, pp. 48-49.

CENOGRAFIA

1.2

CENOGRAFIA E A HISTÓRIA ANIMADA

1.2.1

HISTÓRIA E EVOLUÇÃO DO LIVRO INFANTIL

Na história da humanidade foram vários os vestígios encontrados que mostram a vontade das sociedades de criarem e contarem, de alguma forma, histórias inspiradas quer nos rituais do dia a dia, quer na mitologia. A literatura atual, principalmente para crianças, nasceu das tradições orais desenvolvidas em todas as culturas. Em todas as sociedades humanas foram transmitidos contos e poemas por contadores de histórias e recontados por pessoas comuns, com o intuito de divertir e entreter uma audiência adulta e infantil. Dentro deste contexto, estas histórias, tradicionais e fábulas de cada cultura, foram transmitidas de geração em geração. Eventualmente, nas muitas culturas houve o desejo e a necessidade de encontrar formas mais permanentes para este efeito. É o caso dos desenhos das pinturas rupestres que documentavam os rituais de caça na Pré-história, das pinturas nas paredes das grandes pirâmides do Egito, as imagens mitológicas esculpidas nas cerâmicas gregas e dos objetos criados, de alguma forma, semelhantes aos livros que hoje encontramos nas prateleiras das livrarias e bibliotecas. De facto, o primeiro contacto da criança com o texto é realizado e expresso pela voz de alguém, dos pais, avós ou educadores.

A evolução da literatura infantil vai acompanhar e traduzir as alterações do conceito de infância ao longo das várias épocas. A introdução da literatura infantil no mundo literário foi algo crítico e demorado. Tal como a mulher, as crianças não eram respeitadas nem vistas como indivíduos cooperantes e integrantes da população e, portanto, não recebiam grande atenção e preocupação do adulto, sendo, por isso colocadas de parte em muitas situações. Entre 50 a.C. e 500 d.C., nas civilizações Romana e Grega, as crianças eram tratadas como "criaturas" que deveriam ser treinadas para a vida adulta. A literatura existente na época, não reunia as qualidades expressas no sentido de prazer no desfrutar do livro. Algumas obras que atualmente conhecemos foram retiradas e inspiradas de contos orais gregos desta época, como a Ilíade [img.56], Odisseia e as Fábulas de Esopo. As fábulas, tal como hoje, tinham o intuito de instruir, criando uma alegoria das normas e procedimentos humanos. No inicio da Era Cristã, a fábula passa a ser utilizada como elemento de sátira e crítica, mantendo ainda assim o seu tom moralizante. Esta forma de exposição reuniu e encaminhou outros e diferentes modelos narrativos.

IMAGEM 56
Ilíade viii
séc. v-vi ad

Na Idade Média, as crianças eram, igualmente, reconhecidas como os restantes membros adultos da família e o afeto era algo colocado para segundo plano, mesmo nas famílias economicamente estáveis. Não havia um mundo infantil, diferenciado e separado, ou uma visão especial da infância. As crianças de famílias mais pobres passavam grande parte do dia a trabalhar e, por isso, poucas eram aquelas que sabiam ler. A juntar ao analfabetismo, os livros, raros e precisos, comportavam custos impossíveis para a maioria das famílias. Ainda assim, de forma a percecionar e encarar o mundo, crianças e adultos entretinham-se com contos populares e literatura rica em fantasia e imaginação. Não existia manuscritos especificamente de literatura infantil, mas sim exemplares onde estavam inscritas "lições" para crianças, com o intuito de instruir e não como forma de entretenimento. *Beowulf, Song of Roland, El Cid, King Artur* (Rei Artur) e *Robin Hood* (Robin dos Bosques) são alguns do exemplos de livros, que mesmo sendo destinados ao público adulto eram também apreciados pelas crianças. Ao contrário do que se possa pensar, os contos de fadas não foram originalmente escritos (ou contados) para crianças, muito menos para incutir uma mensagem moralista. Pelo contrário, as temáticas envolvidas nos contos maravilhosos, originalmente, tratavam conceitos pouco próprios para o público infantil. Os textos, contados em reuniões sociais, nas salas de fiar, nos campos e outros ambientes onde os adultos se reuniam, envolviam temas como o adultério, o incesto, canibalismo, mortes hediondas, entre outros. A partir do século XVI, os contos de fadas começaram a ser reunidos em coletâneas: *Noites Prazeirosas*, de Straparola; *O conto dos contos*, de Basille.

IMAGEM 57
Hornbooks
séc. xv-xix

IMAGEM 58
Luttrell family at table
Geoffrey Lutrell

IMAGEM 59
Reynard the Fox
William Caxton
1881

Nos séculos XVI e XVII ocorrem uma série de mudanças sociais que lançaram e prepararam o caminho para a origem da verdadeira literatura infantil. Um novo olhar sobre o Homem e sobre o Mundo alimentou a oportunidade e riqueza, gerando uma nova classe média de comerciantes com tempo e meios para prosseguir a educação. Ao mesmo tempo, a invenção da impressão em tipos móveis permitiu produzir livros em maior número e desta forma reduzir os custos implicados sobre o mesmo. Portanto, o acesso facilitado ao livro juntamente com a nova conceção racional humanista do Homem permitiram um aumento da alfabetização e disseminação do conhecimento. Embora fossem em grande parte produzidos livros com intuitos morais ou de costumes e de inserção sobre o seio escolar, um maior número de livros foi produzido para o público infantil. O primeiro livro que conjugou os conceitos verbal e visual, *Orbis Pictus* (1658) de Johann Amos Comenius, respondeu essencialmente a propósitos didáticos, em que mostrou a vida tal como ela era, com episódios de guerra, torturas, doenças e deformidades, sem preocupações em proteger a criança destas realidades. Os *hornbooks* [img.57] (cartilhas) eram objetos literários para crianças cuja função estava associada a questões educativas, em que o texto era impresso sobre uma única folha com o alfabeto e orações. O mesmo surgia anexado sobre uma base em madeira. Com o mesmo cariz instrutivo, os *chapbooks* (uma espécie de livretos com um tamanho de bolso) continham baladas, contos históricos e populares que não visavam, intencionalmente, o público infantil mas de alguma forma conseguiu alcançá-lo. São exemplos o *The Babees Book* [img.58] (1475), um livro educacional de conduta para os rapazes, e as fábulas de *Esopo* e *Reynard the Fox* [img.59] de William Caxton. Nesta época é possível referenciar algumas obras influenciadas pela atmosfera mágica céltico-bretã, tal como a obra de William Shakespeare, *Sonho de uma noite de verão* e o episódio *A ilha dos amores* da obra d'*Os Lusíadas* de Luís de Camões.

IMAGEM 60
Red hood
Charles Perault
Gustave Doré (ilustração)

IMAGEM 61
Sleeping Beauty
Irmãos Grimm
Kay Nielsen (ilustração)

Terminado o período renascentista, entre o final do século XVII até pouco antes da revolução francesa (XVIII), a decadência do pensamento racionalista clássico motivou a origem de uma literatura que enaltecia a "exaltação da fantasia, do imaginário, do sonho, do inverosímil" (Coelho, 1987, p.70)

Nos anos 1600, o conceito de infância é redefinido com o nascer do Puritanismo. A doutrina do puritanismo assumia que todas as crianças se encontravam "corrompidas" até que se convertessem ao cristianismo. Desta forma, estas eram vistas como "almas" a serem salvas ou condenadas. Neste exagero da "salvação" individual, era exigido que as crianças soubessem ler e entender a Bíblia e, portanto, grande parte da literatura direcionada para este público pretendia prepará-las para a "morte e resgatá-las do fogo do inferno". Neste sentido, podemos perfeitamente concluir que este tipo de textos não se tratavam na realidade de literatura mas sim de instruções com os comportamentos preferidos pela sociedade da época, na tentativa de promover a educação religiosa e moral, mais do que a oferta de uma base de entretenimento característico da literatura infantil atual. Podemos destacar os livros: *A Token for Children* (1672), de James Janeway; e *A Book for Boys and Girls* (1686) de Abraham Chear. Em oposição à doutrina defendida pelos puritanos situamos a filosofia de Jonh Locke: *tabula rasa*[27]. Segundo o mesmo, a criança não nascia "corrupta", mas sim como uma página em branco à espera de ser ensinada, preenchida e moldada. Defendia, desta forma, uma execução mais branda do ensino, em que as crianças deveriam ter acesso a livros de leituras mais fáceis e agradáveis.

27. *Some Thoughts Concerning Education* (1693)

IMAGEM 62
Hansel and Gretel
Irmãos Grimm
Kay Nielsen (ilustração)

IMAGEM 63
The Little Mermaid
Hans Christian Andersen
Edmund Dular (ilustração)
1911

IMAGEM 64
The White Cat
Madame d'Aulnoy
Janet and Anne Grahame (ilustração)

A partir do século XVIII, a criança passa a ser vista como um indivíduo diferenciado do adulto, com necessidades e características próprias. As crianças passam a ser mais protegidas, pelos mesmos aspetos que hoje reconhecemos da infância: a alegria, a inocência e a falta de domínio da realidade. O teorista educacional francês Jean-Jacques Rousseau[28] rejeitou o conceito puritano do pecado original e sustentou e defendeu que as crianças nascem inocentes, mas que mais tarde são corrompidas pela sociedade em que se inserem e que se desenvolvem nos seus próprios termos e ritmos. Acreditava que se deveria de desenvolver as capacidades de raciocínio em conjunto com as crianças em vez do uso do castigo físico. *A Little Pretty Pocket Book* (1744) de Jonh Newbery, é para muitos considerado a primeira publicação significante no mundo literário infantil que solicitou não só a moralização como o entretenimento da sua leitura. O livro ensinava as letras do alfabeto, em que os textos estavam combinados com imagens, rimas, jogos e fábulas. Nos seus livros mostrou e defendeu que a alfabetização era a melhor ferramenta para o sucesso financeiro. Efetivamente, a genialidade e a importância de Newbery não se situava nas suas funções de autor ou ilustrador, mas sim no seu papel na promoção dos livros infantis, na forma engenhosa com que convenceu os pais (de classe média) sobre o valor e interesse sobre esses livros. Nomes como Jonh Locke, Jean-Jacques Rousseau e Jonh Newbery destacaram o papel do livro na infância.

De acordo com alguns autores, a literatura infantil surge na França, na segunda metade do século XVIII, durante a monarquia absoluta de Luís XIV, que abertamente mostrou-se interessado nos textos para crianças e jovens. *As Fábulas* (1668) de La Fontaine; *Os Contos da Mãe Gansa*[29] (1697) de Charles Perrault[30]; e os *Contos de Fadas* (1696-1699) de Madame D'Aulnoy são considerados os livros pioneiros do mundo literário infantil.

28. Émile (1762)

29. No livro *Os Contos da Mãe Gansa* são editados histórias ainda hoje conhecidas, como: *A Bela Adormecida*, *O Capuchinho Vermelho*, *O Barba Azul*, *O Gato das Bota*, *A Gata Borralheira/Cinderella* e *Polegarzinho*.

30. Perrault editou as narrativas folclóricas contadas pelos camponeses, retirando as passagens com conteúdos impróprios.

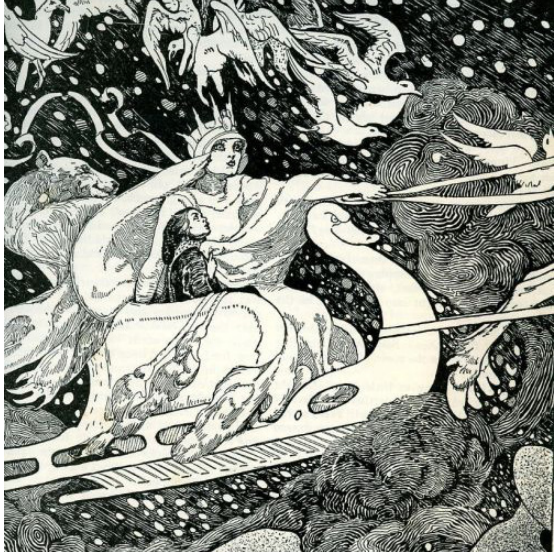


IMAGEM 65
The Snow Queen
Hans Christian Andersen
Albertine Randall Wheelan
(ilustração)

IMAGEM 66
The Wild Swans
Hans Christian Andersen
Susan Jeffers (ilustração)

Na história da literatura infantil, o debate entre o valor dos contos baseados na vida comum e os textos criativos e de fantasia é regular. Efetivamente, no início do século XIX, os contos populares e de fadas eram considerados materiais de leitura inapropriados para as crianças, especialmente na classe média, tendo os puritanos entendido estes como uma forma de bruxaria. Estas atitudes mudaram no decorrer do século, quando Jacob e Wilhelm Grimm publicaram *Os Contos de Fadas para crianças e adultos (Kinderund Hausmarcher)* entre 1812-1815. Após mais de uma centena de anos da publicação dos *Contos da Mãe Gansa* de Perrault, os irmãos Grimm reuniram narrativas populares antigas[31] nas quais esperavam imprimir o que caracterizava o espírito do povo alemão. Os autores romperam com as regras tradicionais do certo e do errado, abandonaram a pretensão de instruir, colocando este aspeto em segundo plano, preferindo a oferta de entretenimento. Neste seguimento, os livros infantis tornaram-se objetos literários mais respeitadores da criança e da imaginação e menos focado diretamente no caracter didático. Henry Cole usando o nome Felix Summerly como pseudónimo quis desenvolver a imaginação das crianças através da publicação *The Home Treasury* (1843-1847), acabando por contribuir para a reabilitação da reputação dos contos de fadas apropriados para crianças. Não poderíamos falar sobre o estado da literatura infantil no século XIX sem referenciar aquele que por muitos é considerado o "pai" deste género de textos, Hans Christian Andersen, um autor dinamarquês que descreveu e desenvolveu contos inspirados e retirados da cultura popular dinamarquesa. Dos vários títulos que realizou são ainda hoje conhecidos os contos: *O Patinho Feio; A Pequena Sereia; A Pequena Vendedora de Fósforos; A Princesa e a Ervilha; A Rainha de Gelo* [img.65]; entre outros. Com Andersen, o triunfo dos contos de fada no seio da literatura infantil estava completo. Na segunda metade do século XIX ocorre a explosão da literatura infantil em quantidade e qualidade, ao mesmo tempo que surge uma nova fase dos contos de fadas "nonsense" com destaque para os títulos: *Alice no País das Maravilhas* [img.67] (1865) de Lewis Carrol e *Pinóquio* [img.69] (1883) do italiano Carlo Collodi.

31. As suas fontes seriam a camponesa Katherina Wieckmann e Jeannette Hassenpflug

IMAGEM 67
Alice in Wonderland
Lewis Carroll
John Tenniel (ilustração)

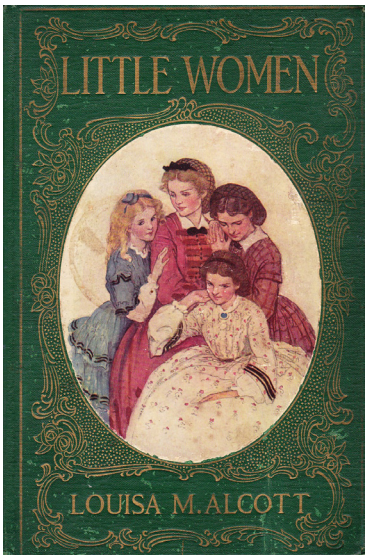


IMAGEM 68
Little Woman
Louisa May Alcott
1868

IMAGEM 69
The Adventures of Pinocchio
Carlo Collodi
Carlo Chiostrim (ilustração)
1901

Uma vez que a literatura infantil via-se neste momento firmemente estabelecida, surgem novas preocupações inerentes à mesma. Os textos infantis desta época refletiram as diferenças e preocupações geográficas e de género. No seio da literatura vitoriana infantil, os textos refletiam a diferenciação entre os livros escritos para rapazes e raparigas. Desta forma, muitos temas desenvolvidos nos contos argumentavam que o lugar do homem era ganhar guerras, construir nações e desenvolver riqueza, encorajando à aventura[32], enquanto que o lugar da mulher era em casa, numa demonstração do moralismo e ficção doméstica e celebração da família[33].

32. *As aventuras de Tom Sawyer* (1878) e *As Aventuras de Huckleberry Finn* (1884) de Mark Twain

33. *As Mulherzinhas* (1994) de Louisa May Alcott e *Rebecca of Sunnybrook Farm* (1903) de Kate Douglas Wiggin.

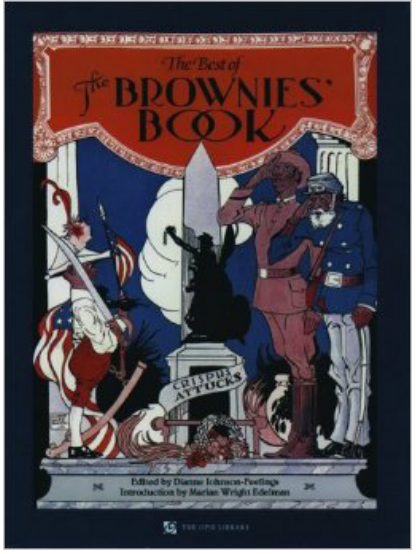


IMAGEM 70
The Best of The Brownies Book
1996

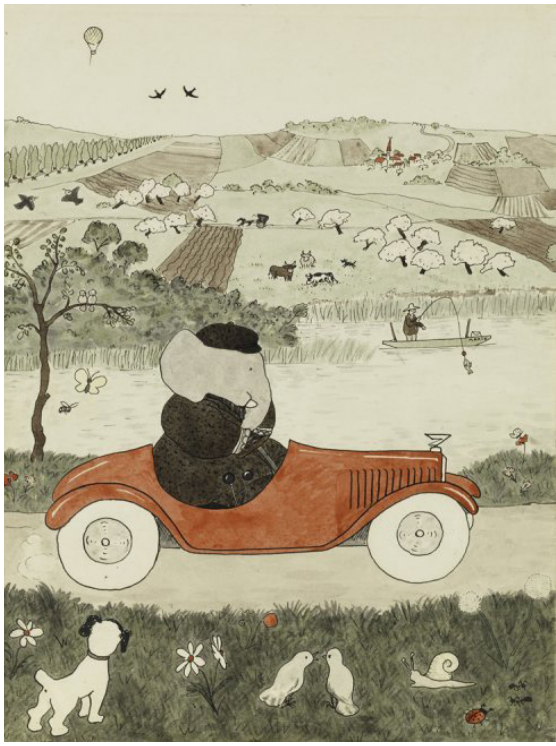
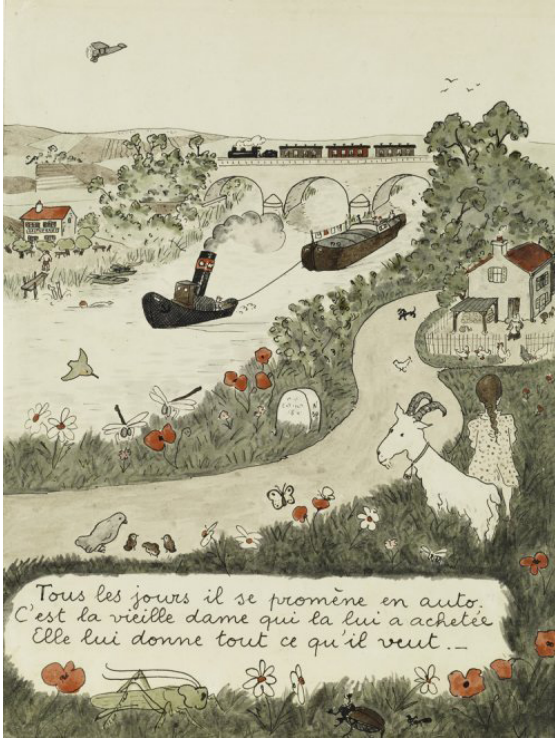


IMAGEM 71+72
Les Histoire de Babar
Jean de Brunhoff

Durante o século XX, ocorre um aumento da diversidade da literatura infantil em autores, formatos de livros, géneros, personagens, temas e culturas. Durante os anos 1900, sucedem-se alterações que vão ser determinantes no desenvolvimento destes textos literários: a infância tornou-se mais protegida (*The Children of the Green Knowe* de Lucy Boston); tentaram providenciar abordagens multiculturais para as crianças (*The Brownies Book* [img.70] (1920-21) de W.E.B. Du Bois; *The Story of Dr Dolittle* (1920) de Hugn Lofting; *Histoire de Babar, le petit élephant* [img.71e 72] (1931) de Jean de Brunhoff) e a fantasia continuou a dominar estes aspetos (*Charlie and the Chocolate Factory* [img.73] (1964) de Roald Dahl). A partir dos anos 60, os contos infantis tornaram-se mais realistas e materialistas, aumentando o número de livros que lidavam com o realismo social.

A adaptação dos livros para crianças em filmes ou televisão tornou-se bastante importante nos aspetos da literatura infantil, abrindo novas possibilidades. Os livros tornaram-se mais dinâmicos e desafiantes, reflexo da competição com os media, contribuindo para a reinvenção dos aspetos literários e da forma de escrever para crianças. Hoje em dia, as linhas entre a literatura juvenil e adulta é mais ténue. Tomemos como exemplo a serie de livros *Harry Potter* [img.74] (1997-2007) de J. K. Rowling.



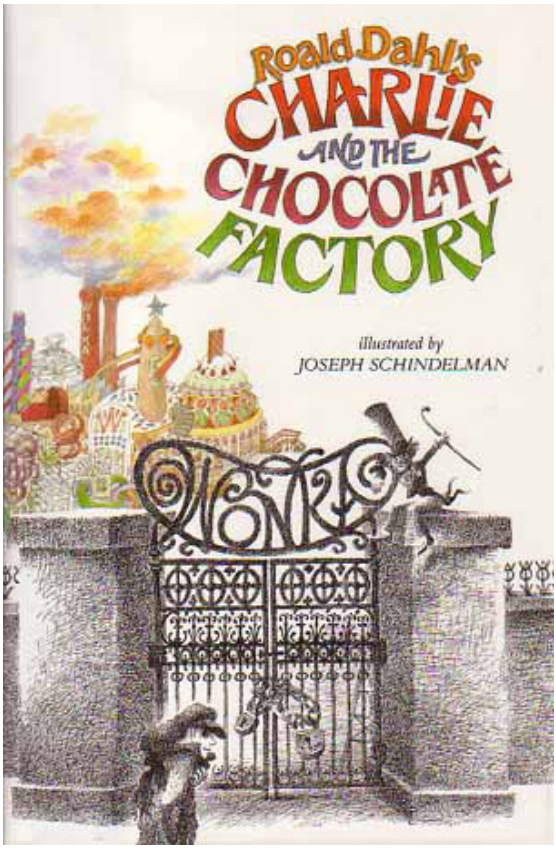


IMAGEM 73
Charlie and the Chocolate Factory
Roald Dahl
Joseph Schindelman (ilustração)

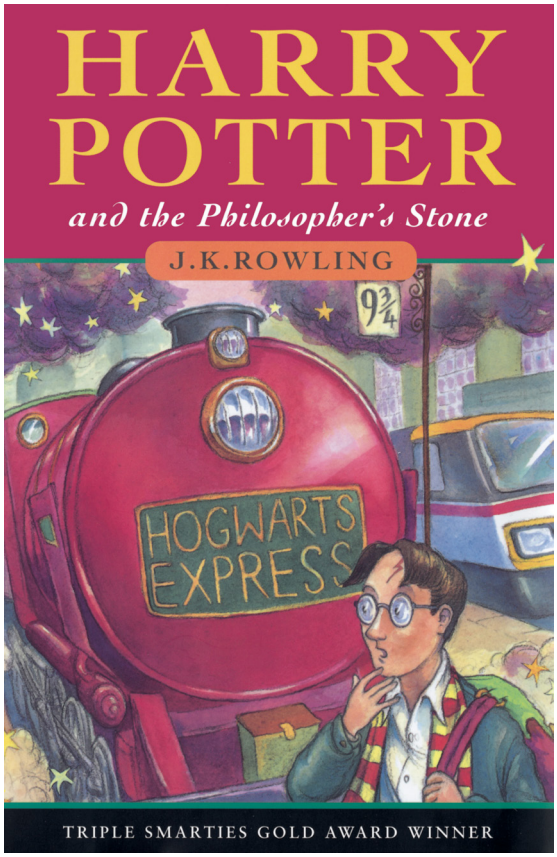


IMAGEM 74
Harry Potter and the Philosopher's Stone
J.K. Rowling
Mary GrandPré (ilustração)
1998

CENOGRAFIA

1.2

CENOGRAFIA E A HISTÓRIA ANIMADA

1.2.2

O LIVRO ANIMADO

Se formos ao âmago, à essência de toda a produção teatral e cenográfica aquilo que encontramos é a história/conto, no seu estado puro, o texto/o livro. De facto o ponto de partida passa por isso mesmo, pela descoberta da história apenas através da sobreposição de palavras de ação, da sua descrição, do seu uso emotivo e simbólico. A sucessão de ações e descrições são projetadas dentro da nossa cabeça, na nossa imaginação, onde damos um corpo, ainda que de forma intocável, às personagens, ao espaço, aos objetos que complementam o momento, ao movimento. Ao leitor compete-lhe retirar da leitura uma experiência emotiva e espacial diferente e própria.

O livro, pela sua forma bidimensional tradicional, talvez pudesse causar a sensação de que seria impossível mostrar, formal e materialmente, toda esta construção imaginária, em que em cada página são incutidos elementos como o movimento, a profundidade, a tridimensionalidade, a perspetiva e a ilusão.

> Dos livros em movimento, móveis, animados, livros com sistemas, do género pop-up, livros de artistas, o certo é que se trata de livros mágicos, misteriosos, lúdicos, humorísticos, alguns de caráter assumidamente didático, com texturas, cores, jogos de perspetivas e volumes, ilusões de ótica, ilustrações movediças, persianas, janelas, relevos, esconderijos, dobras, buracos, transparências, sombras, encaixes, capazes de reproduzir o movimento através de estruturas de construção simples ou complexa e que interpelam o leitor. (Maciel, s.d., p.4)

O papel do leitor na manipulação deste tipo de livros é claramente ativo. A cada página é surpreendido, é coagido a interagir e imaginar; a tocar, ver, manipular e "ouvir" aquilo que, a cada virada de página, vai descobrindo. Os livros animados são esculturas em papel que ultrapassam a dimensão lúdica tradicional do livro e absorve uma extensão estética, onde a forma é esculpida e transformada, jogando com os sentidos do leitor. (Maciel, s.d.) São livros "no qual a ilustração desempenha um papel tão importante como o texto na vinculação de uma determinada mensagem. As duas linguagens que compõem o álbum, verbal e visual, convergem na construção de uma história e não poderão funcionar separadamente" (Maciel, s.d., p.4)

Por mais de 700 anos, inúmeras pessoas, como artistas, filosóficos, cientistas e designers, procuraram desafiar os limites conceptuais do livro e mostrar as suas potencialidades mecânicas, de lazer e educativas com os livros interativos.

Pop-up é o termo mais conhecido para qualificar aqueles livros que contenham de alguma forma imagens, ilustrações ou texto em papel, que ilustrem o seu aspeto tridimensional e/ou interativo, de forma a ser possível a sua manipulação e daí obter movimento. No entanto, a palavra mais correta a utilizar para descrever estes objetos seria de livro animado ou livro interativo. Estes abrangem os diversos tipos de livros transformáveis, como os *pop-ups*, os *volvelles,* os livros túnel, os livros 3D, os livros de abas, os livros puzzle, perfumados, texturizados, sonoros, entre outros. Cada um quando manipulado comporta-se de maneira distinta dos outros.

Atualmente, este tipo de livro é produzido em maior número para o setor infantil. No entanto, os primeiros livros móveis destinavam-se apenas aos adultos e não às crianças. Os primeiros exemplos de elementos mecânicos e interativos concretizados sobre o livro precedem a cultura impressa e datam o século XIII. Eram, originalmente, criados com o intuito de desempenharem o papel de ferramentas e instrumentos com fins educativos e de aprendizagem para adultos.

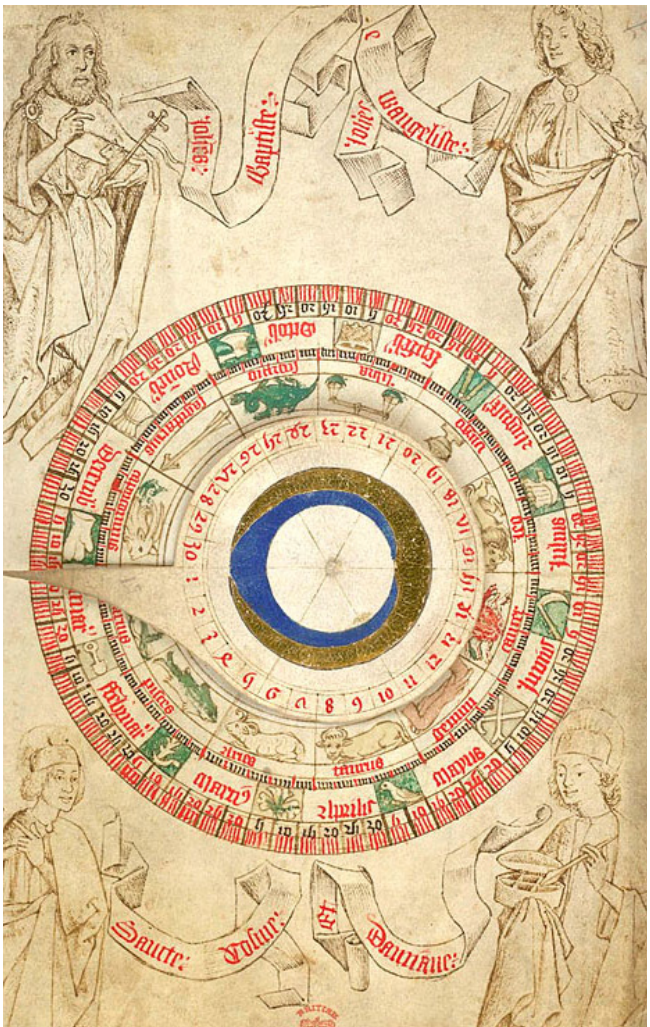


IMAGEM 75
The Astronomium Caesareum
[ilustrador] Michael Ostendorfer
[autor] Petrus Apianus
1540

É composto por 35 volvelles, instrumentos de astronomia para medir os planetas e a lua.

IMAGEM 76
Guild Book of the Barber Surgeons
1486

É um livro para cirurgiões. Nesta época, fazia parte do processo de diagnóstico e tratamento, o médico saber fazer o horóscopo do doente. No papel base estão assinalados os símbolos dos signos do zodíaco e os orgãos dos vários sistemas do corpo humano. O disco interno assinala o horóscopo, e movendo o disco, através dos apontadores era esperado que o cirurgião encontrasse o dia mais indicado para fazer a cirurgia.

Pelo que é conhecido, o primeiro invento mecânico em papel, o *volvelle*[34], foi criado pelo monge beneditino inglês, Matthew Paris, para o seu livro *Chronica Majorca.* Paris colocou os discos de papel sobre algumas páginas que eram usadas pelos monges de forma a ajudar a calcular as datas dos dias santos cristãos que estavam por vir.

Os *volvelle*s eram usados como calendários cristãos, para cálculos matemáticos, científicos [img.76] e astronómicos [img.75]; como instrumentos de ajuda à navegação; para ensinar anatomia e, até, para criar códigos secretos.

Outro nome que surge como um dos primeiros propulsores deste tipo de instrumentos é Ramon Llul[35]. O filósofo catalão acreditava que todo o conhecimento podia ser organizado segundo um sistema que permitia entender todo o universo e Deus. Os seus trabalhos continham volvelles, que usou para ilustrar a sua complexa procura filosófica pela verdade. Ainda hoje, Ramon Llul é creditado em livros sobre a história dos computadores, como a primeira pessoa a criar um sistema organizado coletor de informação o mais parecido com um computador.

Dentro da área da ciência, para o estudo do corpo humano a forma mais eficaz para o concretizar seria através de cadáveres, no entanto, a igreja não permitia a dissecação humana, salvo as exceções como os prisioneiros executados ou os corpos de identidade desconhecida. Desta forma, os livros de abas foram utilizados como instrumentos de aprendizagem contínua da anatomia humana quando/se não tivessem acesso aos cadáveres cedidos às escolas de medicina.

34. Volvelles são discos feitos em papel, colocados sobre uma folha, em que no seu centro, através de um pivot pode ser rodado. Movendo os discos uns sobre os outros e alinhando-os sobre várias informações, os dados eram agrupados e daí novos factos extraídos. A informação pretendida é revelada e assinalada por simples apontadores incluídos nos discos ou através de formas, como o círculo, recortadas sobre os mesmos.

35. Ramon Llul (1232-1316) foi o escritor, filósofo, poeta, missionário e teólogo da língua Catalã. Documentos históricos mostram um pensamento inovador e pioneiro da teoria computacional. No mundo dos livros animados contribuiu para a história com a sua publicação “Ars Magma”.

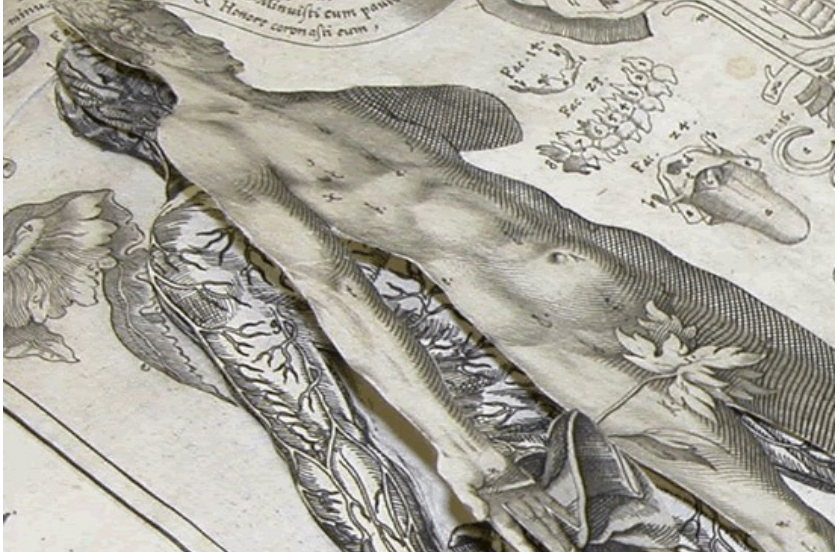


IMAGEM 77
Catoptrum Microcosmicum Johann Remmelin, 1619

IMAGEM 78
Ostetric Tables
1848

Em 1543, Andreas Versalius publicou o livro *"De corporis humani fabrica libri septem"* - sendo apreciado como o exemplo mais espetacular do tratamento lúdico da anatomia em livro. Pode ser considerado como a obra que, de certa forma, inspirou, mais tarde, a criação de livros interativos com a mesma temática e com o uso de abas. Estes tipos de livros apresentavam ilustrações móveis da anatomia humana em várias camadas detalhadas e sobrepostas. São exemplos, *Catoptrum microcosmicum* de Johann Remmelin [img.77 e 79] e *Ostetric Tables* de Spratt [img.78]. Em cada layer, estavam desenhadas as diferentes secções do corpo, onde podiam ser articuladas em conjunto. Esta técnica, permitiu ao utilizador desdobrar e conhecer as várias profundidades do corpo, como o torso, da caixa torácica ao abdómen até à coluna.

Antes do século XVIII, os livros não eram escritos especificamente para crianças. Havia alguns livros dedicados aos contos tradicionais, bíblicos e morais, mas ainda assim não eram dedicados ao entretenimento das crianças. Estas eram consideradas como "selvagens" que precisavam de ser ensinadas sobre o certo e o errado. Os primeiros livros ilustrados, tendo como consumidor final o mercado infantil, eram contos morais em que o comportamento incorreto implicava consequências terríveis. A partir do século XVIII, impulsionado pelas condições que a revolução industrial originou, esta forma de ver a infância foi modificada, e as crianças passaram a ser vistas como seres racionais com necessidades distintas. Com a revolução industrial surge a classe média e a oportunidade das crianças poderem aprender a ler. As famílias adquirem um novo estatuto económico favorável à compra de livros e as crianças já não necessitam de trabalhar nas manufaturas para ajudar no sustento da família. Foram criados programas para sustentarem este novo conceito em que a geração infantil era colocada: o "The sunday school movement" de 1780, era um programa que ditava que as crianças deviam de ir à igreja ao domingo para ler a Bíblia; o "The first public libraries act" de 1850, disponibilizava o acesso a todas as bibliotecas por toda a Inglaterra, para que as pessoas que não tinham acesso aos livros pudessem aprender a ler; e, por último, "The education act", de 1870, ditava que as crianças deveriam ter o acesso à educação.

Tornou-se aceitável que as crianças pudessem aprender a ler pelo simples prazer que retiravam dessa experiência, em que as ilustrações ofereciam o suporte para o texto. Para acrescentar a este novo panorama, os pequenos desenvolvimentos técnicos na engenharia do papel, até aos finais do século XVIII, em combinação com as impressões mais baratas e de melhor qualidade e, ainda, a crescente literacia da sociedade, provocou uma maior procura de livros, em particular, os livros de lazer.

Um pouco antes, ainda no século XVII, em 1658, o professor checo, Johann Amos Comenius notara que as crianças aprendiam melhor os conteúdos com o recurso à imagem, e desta forma publicou o primeiro livro com imagens para crianças em latim e inglês.

"Ouço e esqueço, vejo e lembro, faço e entendo" (provérbio chinês)

Um novo mercado emergiu: os livros interativos para crianças. Por volta do ano 1765, Robert Sayer, um autor e editor londrino, produziu a primeira série de livros móveis expressamente para crianças. Sayer desenvolveu um estilo de livro chamado de *turn-up*, *metamorfose* ou *harlequinades* [img.80]. O livro era construído por secções verticais em papel, onde imprimiam as ilustrações e o texto (este era colocado no topo e/ou no fim da secção). Estas divisões eram coladas umas sobre as outras no topo e em baixo da folha e recortadas no centro da mesma. As abas, resultantes deste processo, permitiam que o desenrolar da história fosse gerado, levantando a partir do centro e combinando as "meias" cenas. As ilustrações eram perfeitamente compatíveis umas com as outras. Outros exemplos precoces de livros interativos para crianças foram: os livros "paper-doll"; os "toilet books" criados por William Grimaldi em 1820; e os "peep-shows".

IMAGEM 80
Harlequinade

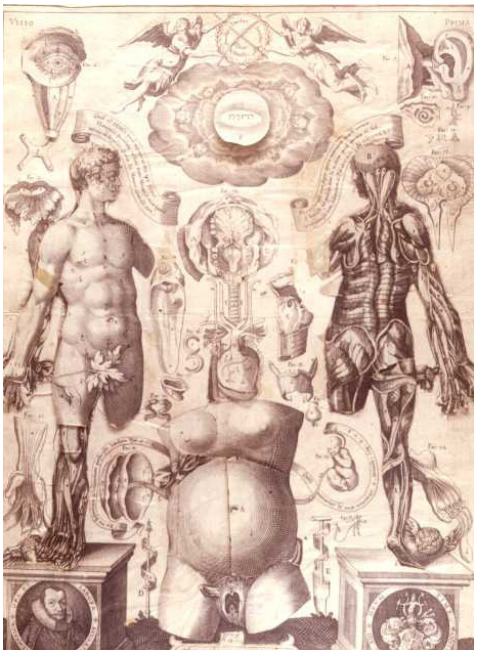


IMAGEM 79
Catoptrum Microcosmicum
Johann Remmelin, 1619

IMAGEM 81
The History of Little Fann
S.J. Fuller, 1810

IMAGEM 82
Tunnel book
Martin Engelbrecht , séc. XVIII

No início de 1810, a editora londrina, S. J. Fuller publicou *"The History of Little Fanny"* [img.81]. As ilustrações estavam destacadas do livro e a criança podia mudar o vestuário da personagem de acordo com os acontecimentos da história. Sobre os livros peep-shows [img.82] pouco se sabe sobre a sua origem. No entanto, pelo pouco que se conhece, este livro parece ter sido resultado da evolução das exposições itinerantes pelas feiras e festivais. Muitas vezes, apresentavam construções bem elaboradas, retratando cenas de histórias bem conhecidas e de eventos, onde eram visualizadas através de círculos recortados sobre a capa.

A meio do século XIX, a industria dos livros móveis tornava-se cada vez maior e mais competitiva. Eram desenvolvidos novos mecanismos em livros para crianças a toda a hora, tentando fazer face à concorrência, procurando torná-los cada vez mais atrativos e aumentando, assim, as suas vendas. A Alemanha tornou-se o centro da impressão de suportes gráficos e da fabricação de brinquedos e tinha os melhores especialistas, a melhor mão de obra, o equipamento e a técnica para executar com a maior qualidade estes livros. Neste momento, estavam reunidas todas as condições para a época a que se chamou de Idade de Ouro dos livros interativos. O aumento da produção de material de leitura ilustrado com elementos animados foi facilitado pelo uso da *chromolitografia*[36], do preço económico do papel e do sistema de trabalho de linha de montagem.

36. Cromolitografia é o método da litografia através da qual a coloração e a impressão eram feitas ao mesmo tempo. Deriva do termo grego *chroma* (cor), *lithos* (pedra) e *graphein* (desenho). Foi desenvolvida, principalmente, pelo litógrafo Godefroy Engekmann (1788-1839).

IMAGEM 83
Little Red Riding Hood
Dean&Son, 1860

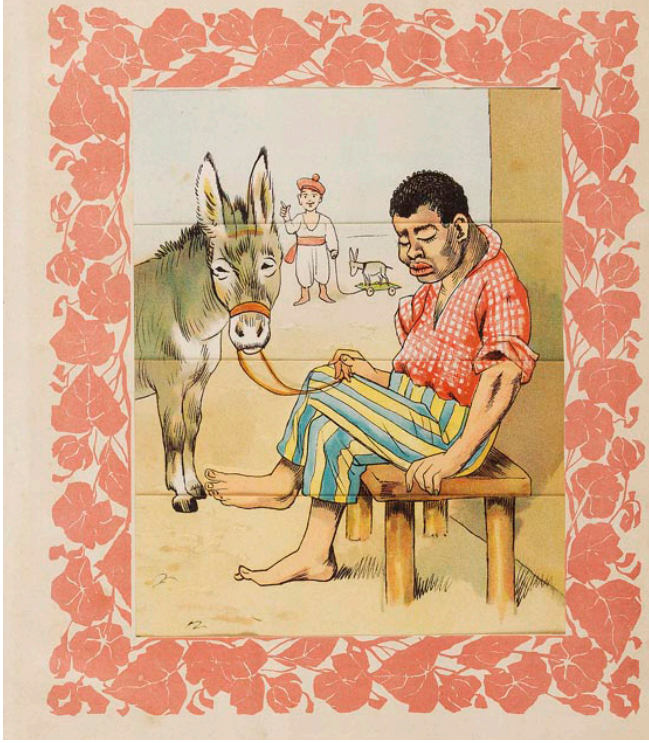


IMAGEM 84
Playtime Surprises
Clifton Bingham, 1900

Dean & Son era uma editora fundada em Londres, antes de 1800, e foi a primeira a produzir em grande quantidade os livros animados. Apresentou-se como sendo a empresa "criadora dos livros interativos para crianças, em que as personagens poderiam ser feitas para moverem-se e agirem de acordo com os incidentes descritos em cada história" (Montanaro, A., s.d., tradução livre). Para tal, Dean criou um departamento especial constituído por artesãos que construíam os mecanismos à mão, e os designers que usavam o mesmo princípio dos *peep-shows/tunnel books*, o recorte de cenas alinhadas umas atrás das outras para criar o efeito tridimensional e de perspetiva. A empresa criou outro tipo de livro animado com placas de transformação/em cortina [img.84]. As ilustrações destes livros tinham a forma de um quadrado, retângulo ou círculo dividido em quatro ou cinco secções horizontais ou verticais. Quando a guia (lateral ou inferior) da ilustração era puxada, a imagem dispersava-se e revelava uma outra cena.

O mercado dos livros animados para crianças tornava-se cada vez maior e, assim, muitas outras empresas, já focadas nos livros, começaram a dedicar-se, também, a este género de objetos. Na Europa, são exemplos a Darton&Son, Ernest Nister de Nuremberg, Alemanha e Raphael Tuck&Sons. Nos Estados Unidos, McLoughlin Brothers e E.P. Dutton também começaram a produzir os seus próprios livros animados. No caso de Ernest Nister, as distribuições da sua editora não se limitavam apenas ao mercado europeu e, por isso, trabalhou em conjunto com a E.P. Dutton para promover os seus títulos publicados nos Estados Unidos.

IMAGEM 85
Cena "Food Fight!!!" , Monkey Theater
Lothar Meggendorfer, 1862.

IMAGEM 86
The new adventures of Tarzan
Blue Ribbon Press, 1935.

Lothar Meggendorfer[37] foi considerado o "génio" da engenharia do papel desta Idade de Ouro, não por ter inventado o sistema de "guia" como o usado nos livros de ilustrações em "cortina" de Dean&Son, mas porque, não satisfeito com apenas uma ação em cada página, mostrou que era possível mover em simultâneo inúmeras partes da ilustração e em diferentes direções. Nesta época vitoriana, sem televisão, rádio ou computador, estes livros representavam a forma de entretenimento de toda a família.

Entretanto, a 1ª Guerra Mundial terminava esta era de ouro. Além de destruir os centros de produção de impressão e a fabricação de brinquedos da Alemanha, colocou um fim aos avanços da engenharia do papel; tornou-se uma tarefa difícil reunir toda a mão de obra qualificada para produzir estes livros, que eram montados à mão; a produção de papel e a procura de passatempos diminuiu e, desta forma, as empresas dispersaram-se.

Ainda assim, são conhecidos alguns nomes que, apesar de tudo, mantiveram viva esta atividade. É o caso de Stephan Louis Giraud, um editor britânico, que concebeu, desenhou e produziu livros com estruturas em papel de ilustrações animadas que descreveu como "modelos vivos". Eram livros em que a profundidade e a tridimensionalidade eram ativadas com apenas o virar da página e as ilustrações podiam ser vistos dos quatro lados, tal como acontece com os livros que, atualmente, chamamos de *pop-ups*. Ao contrário do que acontecia com os alemães, os livros produzidos por Giraud tinham preços moderados, e desta forma, conseguiram chegar a um público amplo e tornarem-se muito populares. Entre 1929 e 1949, Giraud produziu cerca de dezasseis series anuais para o *Daily Express* e, mais tarde, como editor independente na *Strand Publications* e na *Bookano Series*.

37. Lothar Meggendorfer (1847-1925) foi um ilustrador e escritor alemão conhecido pela grande qualidade dos seus livros pop-up, como é exemplo o livro *Monkey Theater* [img.81].

38. Julian Wehr (1898-1970) nasceu em Brooklyn, Nova Iorque, quando o pai, nascido na Alemanha, emigrou para os Estados Unidos. Wehr inventou e patenteou o livro infantil animado através de abas. Os seus livros animados foram publicados pela primeira vez em 1942 e venderam milhões durante essa década.

39. Vojtech Kubasta (1914-1992) foi um arquiteto Checo. Representou temas tradicionais com um ponto de vista diferente e clarificado. Introduziu temas pedagógicos nas temáticas destes livros, ensinando sobre navios, carros, aviões, sobre o espaço, entre outros.

Na América, durante a depressão, a companhia nova iorquina, Blue Ribbon Press, patenteou o termo *pop-up* e produziu séries de livros dos contos clássicos e da Walt Disney, como por exemplo o *Gato das Botas* (1934), o *Tarzan* [img.86] (1935), o *Popeye*, *Dick Tracy* e *Little Orphan Annie*. Em Brooklyn, durante a 2ª Guerra Mundial, Julian Wehr[38] introduziu um novo mecanismo. As ilustrações de Wehr eram impressas em papel leve e, na página, tinha uma guia que permitia a animação das figuras, muito semelhante às de Meggendorfer, mas sem o uso do rebite metálico. Ao mover a guia, posicionada na lateral ou na margem inferior da página, as várias partes da ilustração eram colocadas em movimento [img.87]. Nesta altura outros suportes, mais efémeros, adotaram as qualidades animadas destes mecanismos em papel, tal como os folhetos e postais [img.88 e 89].

Terminadas as guerras, em meados dos anos 1960, deu-se uma grande reviravolta no percurso dos livros *pop-up*, quando o publicitário americano, Waldo "Wally" Hunt viu nestes mecanismos o potencial publicitário e lançou a 2ª Idade de Ouro dos livros animados. Na Europa, Hunt descobriu, em Praga, Checoslováquia, os livros *pop-up* de Vojtech Kubasta[39] e o convidou para publicar na sua editora. No entanto, Kubasta viria a recusar por divergência de ideias políticas. Vojtech Kubasta era um arquiteto e engenheiro altamente inventivo. A sua obra não era barrada pelas margens do papel. Ao ultrapassar as fronteiras do livro era provocado o efeito surpresa, da explosão das formas e das cores brilhantes [img.90]. Os pop-ups de Kubasta tiveram um grande sucesso, foram traduzidos para cerca de 37 línguas e distribuídos pela Westmister Books de Inglaterra, na Europa, Ásia e Meio Oriente. Vojtech via estes livros como teatro de marionetas.

Com o mercado dos livros animados firmemente estabelecido, houve uma crescente formação de editoras que produziam *pop-ups*. Algumas delas, com pouca qualidade, apenas queriam tentar ganhar o maior lucro possível. Ainda assim, foram produzidos muitos com grande qualidade. Tal como a série da National Geographic "Action Books", projetada por Jim Diaz e John Strejan.

IMAGEM 87
The Gingerbread boy
Julian Wehr, 1943

IMAGEM 88+89
cartão animado

IMAGEM 90
Circus Life
Vojtech Kubasta
1961

IMAGEM 91
African Animal Giants
Robert Cremins e Rick Morrison
1994

IMAGEM 92
The Architect Pack
Ron van der Meer e Deyan Sudjic

Entretanto, as inovações da engenharia do papel continuaram e Ron Van der Meer[40], um ilustrador holandês de livros infantis e designer de brinquedos educativos, percebeu que a forma dos papeis modernos e as colas tornavam possível fazer um livro robusto para crianças. Em 1992, começou a sua série de livros multimédia "The Art Pack" [img.92]. Esta enfatiza a capacidade única do livro animado para ensinar através da participação ativa do leitor. Nos livros eram incluídas faixas de áudio, folhetos removíveis, *pop-ups* e texto escondido por baixo das abas, prontos a serem descobertos. Van der Meer abordou Hunt com a ideia para o seu primeiro livro *pop-up*, "Monster Island". O livro prometia levar as crianças numa autêntica aventura 3D. Ao contrário das figuras passivas dos *pop-ups* tradicionais, o leitor, neste livro, tinha de interagir com os mecanismos incluídos na própria figura tridimensional ilustrada para descobrir a história. Mais tarde, publicou, também com Hunt, o livro "Caravelas"[img.93], um livro direcionado para público adulto e tornou-se num clássico premiado e, por várias vezes, reeditado.

Robert Sabuda[41] surpreendeu o mundo do *pop-up* com os seus grafismos minimalistas e mecanismos elaborados do livro "O alfabeto de Natal" [img.95], em 1996. Destacou os aspetos esculturais do papel tridimensional com o corte. O corte das formas brancas, lisas e elegantes ilustram como os livros interativos podem ser sofisticados e cheios de surpresas.

40. Ron van der Meer foi o primeiro engenheiro do papel a insistir que os adultos podiam ser tão fascinados pelos livros pop-up como as crianças. Explorou temas como a arquitetura, música e psicologia. A sua busca por cativar a atenção dos adultos aos livros animados levou a que desenvolvesse em pleno o potencial da engenharia sobre papel. É designer gráfico de formação, na faculdade viu-se ligado à animação e acabou por se especializar na aplicação tridimensional de brinquedos.

41. Robert Sabuda nasceu em Michingan, nos Estados Unidos, em 1965. O interesse pelos livros pop-ups surgiu quando recebeu um livro ilustrado por Vojtech Kubasta. Começou por ser designer de embalagens. Ilustrou a sua primeira série de livros infantis em 1987, Bulky Board Books. Foi premiado três vezes pelo Prémio de Meggendorfer, uma organização do livro móvel americano em homenagem ao alemão Lothar Meggendorfer. Adaptou para livro animado as histórias populares, como *A Alice no País das Maravilhas, O Peter Pan, O feiticeiro de Oz*, entre outros.

IMAGEM 93
Caravelas
Borje Svensson, Alan McGowan e Ron Van der Meer
1984

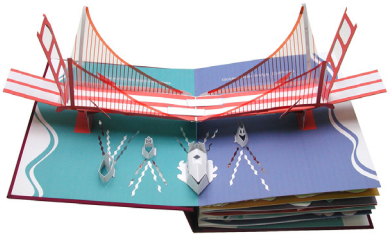


IMAGEM 94
America the Beautiful
Robert Sabuda
2005

IMAGEM 95
Christmas Alphabet
Robert Sabuda
2004

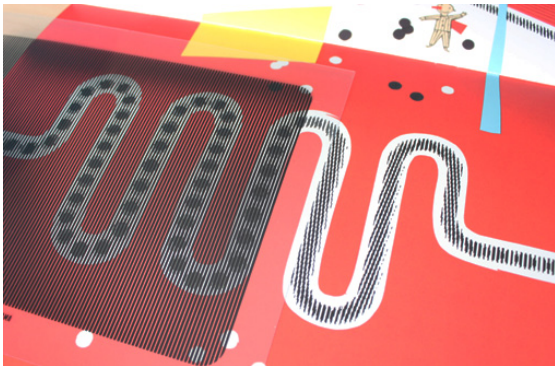


IMAGEM 96+97
Nova Iorque em Pijamarama
Michael Leblond
Frédérique Bertrand
2012

Um livro dinâmico e interativo, baseado na técnica do ombro-cinema, para viajar com olhar de pássaro sobre a cidade dos arranha-céus. Contém uma grelha em acetato que, colocada por cima de cada página estriada, e depois deslocada, cria uma surpreendente ilusão ótica de movimento.

Nos últimos anos, o número de títulos de livros animados diminuiu. Os suporte digitais, os custos dos livros, em grande parte com base no trabalho da mão de obra (uma vez que são, ainda todos montados manualmente[42]),e o contexto do mercado atual podem estar na origem dessa queda. Os livros animados nas últimas décadas tornaram-se cada vez mais complexos, com ilustrações bem trabalhadas e mecanismos complicados: adicionaram-se luzes, música, aromas, movimentos associados a técnicas pré-cinema, como o *ombro cinema*[43], entre outros.

O futuro reservado para estes livros não se sabe. No entanto, aquilo que não mudou em mais de 700 anos, e provavelmente não irá mudar, é que os livros animados são vividos pelo seu valor tátil, para interagir, compartilhar, valorizar e criar o efeito surpresa e de fascínio por estes objetos. São livros que para além de inspiradores têm uma capacidade única de ensinar e divertir crianças e adultos.

42. Processo de criação de um livro pop up em grande escala: A criação do livro começa pelo conceito, história e situação. São executados os primeiros esboços com base num pop-up padrão. Estes, em seguida, são submetidos à aprovação do editor. A seguir são feitas as ilustrações. Neste momento, os intervenientes no projeto mantêm o contacto contínuo para chegar ao resultado pretendido. Quando as ideias básicas dos desenhos são definidas, o projeto passa para as mãos do engenheiro de papel, que desenvolve o movimento das personagens nas várias cenas e os mecanismos necessários, num processo de estudo finalizado por uma maquete final sem cor. Através dos desenhos tridimensionais obtidas por essa maquete, o engenheiro desenha as "templates" nas figuras, assinalando o eixo da dobra e as abas de fixação/colagem. Terminado isto, estas e a maquete são enviadas para o ilustrador para este desenhar e colorir os desenhos finais. No seguimento, as peças são recortadas e testadas na maquete em branco, para verificar se está tudo correto. Quando verificado, as ilustrações são digitalizadas com grande qualidade, são feitos alguns retoques no computador, e o engenheiro de papel cria as linhas de contorno das figuras para posterior recorte. Estas são, ainda, organizadas sobre uma folha de forma eficiente e a evitar o desperdício de papel. O resultado é, então enviado para a gráfica. Nesta fase é feita uma nova maquete, desta vez com o aspeto final do pop-up, para servir como objeto auxiliar na construção e montagem final do livro. Com o contorno das figuras previamente definidas são feitos os moldes de corte em perfis metálicos nas posições corretas. A maio parte da montagem dos livros pop-up contemporâneos são feitos à mão na Asia, devido à grande quantidade de mão de obra necessária para o efeito. Aqui são cortados e colados nos ângulos certos. Quando montado o miolo do livro é executada a encadernação do mesmo, num processo igual/semelhante aos livros "normais

43. O Ombro Cinema [img. 92+93] é uma técnica de animação antiga. As figuras desenhadas em várias posições aparecem através de uma folha de acetato com tiras. O acetato é deslocado pelo "leitor", provoca uma rápida sobreposição de imagens (efeito estroboscópico) e cria a ilusão de movimento.

CENOGRAFIA

1.2

CENOGRAFIA E A HISTÓRIA ANIMADA

1.2.3

O TEATRO DE MARIONETAS OU TEATRO DE OBJETOS

Os livros animados são sem dúvida objetos que despertam curiosidades. Através deles é possível construir de forma material aquilo que é projetado pela ação do conto. No entanto, não é a única forma de representar estes conceitos. Com outras características, o teatro de marionetas/fantoches[44] é passível de projetar as ações dirigidas pelo texto, de acrescentar e valorizar os conceitos pedagógicos e, sem dúvida, de lazer. De certa forma, as origens deste género de teatro confirma as valências inerentes a esta atividade.

O teatro de marionetas ou de objetos[45] é uma forma de expressão artística muito antiga, usada por praticamente todas as sociedades humanas. Esta acolhe diferentes formas para a expressão da história, mas partilha o processo de animação de objetos inanimados para performance (a marioneta é uma figura humana, animal ou abstrata movimentada manualmente sem qualquer meio mecânico autónomo). Ao longo da sua história serviu de vínculo para questões espirituais e mágicas, carateriza a marioneta como objeto sacro que servia de elo entre os povos primitivos e os seus deuses. Da mesma forma, a pessoa que a manipulava adquiria esses poderes. Ao longo do seu desenvolvimento, esta expressão artística perdeu a sua temática mística original e foi substituída por conteúdos infantis ou por temas mais sofisticados de arte e drama.

As qualidades do teatro de marionetas são a impessoalidade, irrealidade e universalidade dos seus "bonecos". A impessoalidade da marioneta representa um grupo/género e não uma pessoa/personalidade. Esta universalidade e a capacidade de comunicar com qualquer um, transforma a usual relação entre o interprete e o público, e a plateia assume um papel na projeção de emoções no rosto de uma marioneta ou máscara.

44. O termo puppet (fantoche) deriva da palavra 'poppe' anglo-norman (dialeto antigo usado na Inglaterra) que significa "boneco".

45. O termo 'teatro de objetos' é utilizado quando associado às artes performativas.

IMAGEM 98
Teatro de Sombras
O Lobo e os sete cabritinhos
Sofia Santos
2013

Por ser tão antiga, a documentação da história do teatro de marionetas é escassa e, em muitos pontos confusa, e algo contraditória. As marionetas surgiram aproximadamente à 4000 anos atrás. Apesar de ser impossível apontar uma data certa, são vários os historiadores que localizam a origem das marionetas no Antigo Oriente. A Índia e a China terão sido o seu berço, mas rapidamente se expandiram por todo o continente. Em cada região/país foram adquiridas conotações estéticas e conceptuais bastante particulares, como é o caso do Japão, Indonésia e Vietnam. Os primeiros fantoches eram feitos em barro e os membros movimentavam-se através de uma corda, semelhante aos brinquedos "jumping jack". Nos diferentes países do sudoeste asiático, o teatro retratava passagens das epopeias mitológicas indianas, Ramayana[46] e Mahabhrata[47]. Mostravam referências e modelos de comportamento para a população, reis e senhores.

O teatro de bonecos adota várias formas e tipologias: teatro de sombras; fantoches de luva ou dedo; teatro de varas; de marionetas de fio; entre outros.

46. Ramayana é um dos dois grandes textos sagrados da Índia do início da Humanidade, escrita entre os séculos IV e III a.C. É composto por um longo poema de 25 000 versos, dividido em 70 capítulos e reunidos em 7 livros. Compila tradições orais e literária hindu. O Ramayana conta a história do príncipe Rama e a sua amada Sita, raptada por Ravana, senhor da ilha de Lanka. Tematicamente explora os valores humanos (retrata as personagens ideais, como o pai, o servo, o irmão, a esposa e o rei ideal) e o conceito de Dharma (a lei que defende, apoia ou mantém a ordem reguladora do universo) de grande influência na vida e cultura hindu.

47. Mahabhrata é composto por 74 000 versos, divididos em 18 livros/capítulos. É considerado o maior texto das epopeias mitológicas indianas, escrito por Vyasa. Juntamente com Ramayana é a fonte mais importante para a civilização clássica indiana e dos ideais do Hinduísmo. Mostra o código de conduta moral e de desenvolvimento espiritual. Incide, sobretudo, na narrativa da grande guerra civil do reino de Kurukshetra, a região circundante da Deli moderna, no século IX a.C.: segundo as tradições, Dhritarashtra deveria ser o rei de Kurukshetra, mas uma vez que era cego, de acordo com o costume, foi obrigado a passar o trono a Pandu, o seu irmão mais novo. No poema são narradas as guerras entre os cindo filhos de Pandu, os Pandavas e os cem filhos de Dhritarashtra, os Kauravas. No fim, os primeiros acabaram por vencer.

IMAGEM 99
Fantoche de Luva
Rhino
petitacosa

IMAGEM 100
Fantoche de dedo
Forest hand draw paper
curmilla

IMAGEM 101
Marioneta de varas
The Tear Thief
Jan Zalud
2012

IMAGEM 102
Marioneta de fio
Liom
Jan Zalud

O teatro de sombras é uma expressão artística muito popular no continente asiático. Apesar do termo popular para o teatro de sombras ser "sombras chinesas" não existem registos históricos que apontem a China como o berço desta atividade, ficando, também, a Índia como hipótese para este lugar. Antes de Cristo, chineses e indianos incluíam o teatro de sombras em rituais religiosos, recitando poemas épicos com música e silhuetas recortadas, manipuladas atrás de uma tela iluminada.

Na China, o nascimento do teatro de sombras remonta à dinastia de Han, com o imperador Wu-Ti (140-87 a.C.) São várias as lendas que tentam contar a sua origem[48]. Originalmente, o teatro de sombras chinesas era denominado de "pi ying xi", o teatro de sombras das lanternas. Inicialmente, o teatro era exibido na corte, reservado a uma elite privilegiada. Mais tarde, estendeu-se por diferentes províncias por toda a China. Nas ruas, era apresentado em tendas, e os temas religiosos, inicialmente tratados, deram lugar a dramas históricos e farsas burlescas.

As personagens eram construídas com pele de burro, boi ou ovelha (dependia das regiões). O couro era trabalhado até resultar numa pele fina e transparente. Depois, a forma da figura era recortada (nas diferentes partes do corpo, que permitiriam a sua animação) e pintada com cores translúcidas[49]. Quando secas eram revestidas com óleo vegetal para manter o brilho, a rigidez e a durabilidade. No fim, eram adicionados pequenos traços que iriam caracterizar as personagens[50]. As várias partes recortadas, que constituíam a figura, eram unidas com fios de seda ou arame fino, geralmente articuladas no pescoço, ombros, braços, pernas, joelhos, mãos e pés. Tudo junto, o tamanho variava entre trinta e cinquenta centímetros. O desenho das figuras partia da observação de pessoas reais (como as expressões faciais combinadas com as atitudes e caráter da personagem) e tinha em conta as proporções do corpo real. Os movimentos eram fielmente reproduzidos, mas ainda assim, não pretendia ser uma representação realista. "É um teatro altamente estilizado, com movimentos e gestos cuidadosamente controlados, com figurinos e cores portadores de significados específicos" (Beltrame, 2003, p. 45)[51]

48. Uma das lendas conta que "um homem chamado Shao Wong, do estado de T'si, veio diante do imperador Wu-Ti em 121 a.C. para exibir a sua habilidade em comunicar com os fantasmas e espíritos dos mortos. A consorte favorita do imperador Wang, havia acabado de morrer. Com o auxílio da sua arte, Shao Wong fez com que as imagens dos mortos e dos deuses dos lares aparecessem à noite. O imperador, a uma certa distância, viu atrás de uma cortina (...)" (Berthold, 2001, p.55, tradução livre). Numa outra lenda, em 121, o imperador Wu-Ti desesperado com a morte da sua bailarina favorita, ordenou ao mago da corte que a trouxesse de volta do "reino das sombras", caso contrário seria decapitado. O mago usou a sua imaginação e através da pele de peixe transparente recortou a silhueta da bailarina. Quando pronto, o mago ordenou que, no jardim do palácio, fosse colocada uma cortina branca contra a luz do sol e que deixasse transparecer a luz. Na apresentação estavam presentes o imperador e a sua corte. A peça foi acompanhada pelo som da flauta. Numa versão diferente a bailarina daria lugar à imperatriz.

49. O vermelho, o castanho, o preto e o branco eram as cores mais usadas.

50. As rugas, através de três linhas, ilustravam as figuras idosas; a maquilhagem colorida e a testa caída caracterizava as personagens violentas (Pimpaneau, 1995).

51. citado por Figueiredo, 2008, p. 13.

IMAGEM 103
construção de marionetas de sombra na província Yunnan

IMAGEM 104+105
marionetas de sombras chinesas

IMAGEM 106
teatro de sombras chinesas

A peça era, normalmente, realizada por um manipulador, três músicos e um narrador. Esta expressão artística tinha lugar nas festas da cidade e do campo, onde eram dedicados aos deuses protetores da colheita dos cereais, para comemorar o nascimento, casamento ou funeral de alguém. O teatro de sombras representava uma oportunidade para aquelas pessoas que não podiam pagar para assistir às óperas semelhantes.

Na China, as marionetas e a ópera estiveram sempre muito próximas. As marionetas de luvas surgiram no século XVI e representavam, em miniatura, o estilo da ópera chinesa. Era um espetáculo onde danças e acrobacias misturavam-se com dramas e comédias, atingindo um estilo tão refinado como o teatro de atores, de conceitos próprios. As marionetas eram, normalmente, pequenas com vinte centímetros, sem corpo, apenas com o vestuário e a cabeça pintada e decorada. Tal como o desenho das figuras, no teatro de sombras, o formato das sobrancelhas, o queixo e as maças do rosto incluíam as características de identidade das personagens (tais como feio, bonito, leal) e/ou emoções (como ódio, alegria, prazer e arrependimento).

IMAGEM 107+108
marionetas da Índia

IMAGEM 109
Tholu Bommalata
teatro de sombras da Índia

Na Índia, o teatro de marionetas tem uma longa tradição (é referenciado na epopeia de Mahabharata). As temáticas retratadas incluíam temas religiosos, sátiras políticas e contos antigos de deuses e demónios.

O teatro de sombras indiano é tão antigo quanto a própria civilização. Apesar de não haver uma data certa, acredita-se que esta arte já existia no ano 200 a.C.. Diz uma lenda que as marionetas de sombra terão tido origem numa tribo do estado de Maharashtra, a Killyekatha. Mais tarde, as famílias dessa tribo imigraram para diferentes estados do sul da Índia e, assim, espalharam essa tradição. Nos diferentes estados são atribuídos nomes próprios e distintos para descrever o teatro de sombras[52].

52. No Maharashtra é conhecido por Pinguli, em Karnataka por Tugalu Gombe Atta, no Kerala, por Thoh Pava Koothu, no Tamil Nadu e no Andra Pradesh por Tholu Bomalatta e, finalmente, no Orissa, por Ravana Chhaya.

IMAGEM 110
marionetas, Índia

As figuras mais comuns eram feitas com couro de búfalo, cabra ou ovelha, sendo por vezes também usada a pele de veado para representar personagens divinas. Tal como as marionetas das sombras chinesas, as peles eram tratadas de forma a obter uma superfície plana e translúcida. Sobre estas, era então traçado o desenho de cada personagem e depois coloridas com o recurso a pigmentos naturais. O desenho de cada personagem era inspirado nas marionetas antigas. A forma da figura em pele era perfurada com padrões decorativos ricos e diversos, que intensificavam o traço largo e colorido do desenho. As qualidades translúcidas da pele, a transparência da cor e os recortes diversos e regulares sobre a mesma favoreciam a leitura das personagens, quando colocadas e manipuladas contra a luz. Todos estes aspetos contribuíam para a inclusão do carácter simbólico das marionetas. As personagens não eram desenhadas para obter cópias dos exemplos reais, mas sim, a materialização do caráter das mesmas, qualidades e defeitos. (Balbir, 1995)[53]

Nas regiões sul da Índia, o teatro de sombra era intitulado de Tholu Bomalatta[54], as figuras tinham grandes dimensões, mais de um metro de altura, e a cor e linguagem visual eram usadas para sinalizar o caráter da personagem. No espetáculo eram incluídos temas que mostravam episódios mitológicos, que articulavam rituais animistas e religiosos. Acompanhados por música, diálogos, canções e narrações permitiam, no seu todo, desvendar e emocionar histórias e lendas. Em conjunto, permitiam despertar no espectador o prazer estético e "estabelecer uma harmonia entre a expressão exterior, representada pelo figurino, os traços do rosto, os gestos, e o sentimento da peça representada". (Figueiredo, 2008, p. 18) Durante muito tempo, o teatro de marionetas foi a única forma de educação popular que combinava o pensamento religioso e as normas sociais.

53. citado por Figueiredo, 2008, p. 19.

54. Tholu, pele; Bommalata, dança de marionetas

IMAGEM 111+112
wayang golek
fantoche em madeira de Java

Na Indonésia, o teatro de marionetas tinha também um carácter didático, ritualista, moral e de lazer. As peças eram compostas por personagens tais como reis, príncipes, deuses, demónios, cidadãos e outros seres fruto da fantasia das histórias, baseadas nos épicos indianos e combinados com contos budistas e muçulmanos. Este facto tornava o teatro de marionetas indonésio bastante particular. Tal como nos países anteriormente descritos, as figuras eram caracterizadas e distinguidas através das feições e cores escolhidas para caracterizar cada personagem. Por exemplo, as figuras de olhos finos eram considerados elegantes e cultas, enquanto que as de olhos redondos e grandes representavam uma posição social mais baixa.

Wayang Golek e Wayang Klitik são os termos usados para nomear as marionetas em madeira das ilhas de Java e Bali. A altura dessas figuras rondavam os setenta centímetros. A representação das pernas era algo raro. Eram apenas usadas em seres mitológicos, como é o caso do pássaro garuda[55] ou dos cavalos. No rosto eram entalhados e sublinhados a cor pormenores. A cor usada para colorir o rosto era um dos principais recursos usados para diferenciar e identificar a respetiva personagem: o dourado representava as personagens de natureza divina; o branco e o verde para os príncipes e nobres; o amarelo para os servos; e o vermelho e castanho para os demónios ou personagens agressivas e más. Nas vestes das marionetas de Klitik era depositado um grande esforço, para através delas, reforçarem e sinalizarem o estatuto respetivo de cada personagem. Estas eram elaboradas com grande e delicado pormenor, em folha de ouro e cor. As marionetas de Golek estavam associadas aos Santos do Islão. Estas personagens desempenhavam um importante marco para a expansão da religião em Java, de tradição cultural hindu e animista. Durante, mais ou menos, nove horas, o espetáculo decorria acompanhado por música em combinação com o canto e a narrativa descritiva.

55. Garuda é uma ave mítica solar da mitologia Hindu. Tem a forma de uma pássaro de fogo, semelhante à Fénix, sendo considerada a Fénix do Hinduísmo.

IMAGEM 113
wayang kulit
trabalho das peles para as marionetas de sombras

IMAGEM 114
wayang kulit
marioneta de sombras de Java

O teatro de sombras[56] desenvolveu-se na ilha de Java quando o Hinduísmo se alastrou sobre o território indonésio, vindo da Índia através dos marinheiros, mercadores e sacerdotes indianos. As silhuetas eram cortadas sobre o couro de búfalo, depois de limpo e amaciado. Sobre a superfície translúcida eram coloridos (com pigmentos naturais), contornados e ornamentados (com folha de ouro). Estas pinturas eram, ainda, acentuadas por recortes com padrões, algo semelhante, à delicadeza dos trabalhos de renda [img.113].

> O corpo, os braços, o penteado e, sobretudo, o rosto, precisam de um delicado trabalho de ourivesaria. (...), as figuras são pintadas com cores naturais, como o ocre, o anil e o vermelho da China, o branco feito de ossos calcinados, etc, junto com cores escolhidas para simbolizar o caráter de cada personagem. A sua decoração é finalizada quando são aplicadas as folhas de ouro na cabeça, no vestido e nas joias que a ornamentam. (Bandiou, 2004, p. 32, tradução livre)[57]

As personagens eram representadas sem traços realistas como resposta à proibição da representação da forma humana pela religião muçulmana. Na tela translúcida, durante a peça, as personagens eram posicionadas segundo os critérios de bondade e malvadeza. Nesta politica de pensamento, as rainhas, heróis e os fieis ajudantes concentravam-se à direita, enquanto os malvados demónios, traidores, espiões e animais selvagens posicionava-se à esquerda.

O foco principal do wayang kulit eram as cerimónias religiosas, de exorcismo e prevenção contra os maus espíritos. Para além do seu papel ritual e sagrado, o teatro de sombras permitia identificar os comportamentos. Funcionava quase como um código de conduta, em que se mostra à audiência quais as atitudes das personagens aceites e reprovadas pela sociedade.

56. ou Wayang Kulit (Kulit significa couro)

57. citado por Figueiredo, 2008, p.29.

IMAGEM 115+116
roi nuoc
teatro de marionetas
de madeira do Vietnam

No Vietnam, a característica que particulariza o teatro de bonecos (Roi Nuoc) é o facto do espetáculo decorrer sobre água. A origem desta forma de teatro surgiu mais ou menos à 700 anos atrás, quando os campos de arroz eram inundados e os aldeães aborrecidos, sem nada para fazer, usavam o teatro para se entreterem. No seguimento destes factos, foram organizadas competições de marionetas entre as várias aldeias, formando sociedades secretas e exclusivas de marionetas. Esta tradição estava associada aos rituais animistas da fertilidade e aos ciclos agrários dos campos e aldeias.

Os bonecos eram feitos em madeira [img.116] e tecido (os materiais eram reutilizados), pintados com cores vivas, contrastantes e brilhantes. As figuras eram suportadas sobre plataformas de madeira leves que permitiam flutuarem, deslizarem e serem manipuladas sobre a água dos tanques [img.115]. Desta forma, dava a sensação de que as marionetas se moviam sobre a água.

O espetáculo do Roi Nuoc era completado e reforçado pelo uso de elementos de fogo (foguetes e fogo de artifício), repuxos de água, acompanhamento musical, efeitos sonoros e a narração cantada em cena. Retratava lendas e histórias do quotidiano dos campos vietnamitas, e eram incluídos pescadores, homens do campo, letrados, soldados e, simbolicamente, um rapaz a tocar flauta sobre um búfalo[58].

58. O búfalo é o animal doméstico dominante no imaginário de todas as culturas do sudeste asiático.

IMAGEM 117-119
bunraku
teatro de marionetas do Japão

No Japão destacou-se o teatro de marionetas Bunraku. Este teve origem, a partir dos rituais dos templos xintoístas, em Osaka, em 1684, e atingiu o seu auge entre 1685 e 1785. Foi-lhe colocado o nome de Bunkaru em homenagem ao seu criador Uemura Bunrakuken, bonecreiro japonês do século XVIII. As marionetas eram extremamente complexas, expressivas e sofisticadas. Mediam cerca de um metro de altura e eram dotadas de elementos mecânicos no interior da marioneta que permitia mexer os olhos e sobrancelhas. Para cada personagem eram necessários três manipuladores: o mestre controlava a cabeça e o braço direito; os dois ajudantes encarregavam-se do braço esquerdo e das pernas. Durante a peça, os bonecreiros surgiam ao lado dos seus respetivos bonecos, assumindo a sua presença na mesma [img.117 e 119].

A arte do teatro Bunraku combinava os três elementos presentes na peça - o fantoche, o tayo[59] e o shamisen[60] - para uma sincronização perfeita e, no seguimento, um efeito dramático intenso. Eram retratados dramas históricos de contornos trágicos, onde o herói se via colocado no dilema entre a paixão e o dever, entre o amor e a honra.

Em Bursa, cidade do norte da Turquia, apareceu a forma mais popular do teatro de sombras do mundo árabe, chamado de Karagoz, sendo profundamente influenciado pela cultura islâmica. As marionetas eram desenhadas sobre pele de camelo e pintadas com cores vivas. Tinham aproximadamente vinte centímetros de altura.

59. Tayo era a pessoa responsável por todas as vozes das personagens da peça.

60. Shamisen era o instrumento de cordas responsável pela pontuação do drama.

O teatro Karagoz destinava-se a todos os extratos sociais, trabalhadores, burgueses, artesãos entre outros, incluindo crianças. Nos espetáculos, o efeito artístico assumia contornos grandiosos e poéticos: "É uma expressão que reúne artes plásticas, música, dança e recitação". (Beltrame, 2003, p.52)[61] Era acompanhado por música ao vivo (tambores, flautas, pandeiretas), fumo, fogo, trovões, chocalhos e elementos surpresa, que provocassem fortes reações na plateia. Foi usado como método de crítica política, com ênfase nos abusos políticos e sociais. Desta forma, o teatro de sombras assumia uma função na formação do indivíduo.

Apesar de serem conhecidos testemunhos da existência do teatro de marionetas na Europa, antes e durante a Idade Media[62], é na época renascentista que foi impulsionado o verdadeiro nascimento do teatro de marionetas. No Renascimento, as marionetas tinham lugar no interior das igrejas, onde as figuras religiosas (como os anjos) eram animadas por bonecos, de forma a melhorar a comunicação da religião com as pessoas, sobre os episódios da vida de Cristo e dos mistérios da fé.

Mais tarde, no século XVI, com o Concílio de Trento[63], a irreverência dos bonecos, o espírito crítico e a sua natural tendência para as representações burlescas levaram à irradiação do teatro de marionetas nos locais de culto. "(...) as marionetas seriam finalmente expulsas das igrejas, da mesma forma que o novo espírito humanista expulsa as trevas do interior dos homens para iluminar os novos tempos do Renascimento" (Cardoso, 2004)

No entanto, é a partir do século XVI que o teatro de marionetas na Europa ganha alguma expansão. Surgem, então, pequenas companhias e bonecreiros solitários que corriam de terra em terra à procura do seu destino. Representavam, essencialmente, autos religiosos à maneira popular. Convertidas em marionetas, as personagens da Commedia dell'Arte[64] obtiveram uma grande aceitação no meio popular[65]. Estas representações de marionetas dedicadas, essencialmente, ao público popular conseguiu escapar à censura a que era sujeita a comunidade artística, ao recorrer a diálogos improvisados.

Em meados do século XX, na Europa, com o teatro Bunraku japonês, os conceitos tradicionais do teatro de bonecos sofreu uma transformação radical e mostrou uma nova forma de encarar a representação de marionetas: o ator/manipulador torna-se visível ao público (manipulação à vista). "o mistério da vida da marionetas é revelado ao espectador" (Cardoso, 2004)

53. citado por Figueiredo, 2008, p. 41.

54. como é o caso dos momos (figura da mitologia grega, a personificação do sarcasmo, da ironia e da burla) da Antiga Grécia, em festividades romanas, onde as marionetas tiveram um papel relevante na celebração do ritual cristão.

55. Documento realizado de 1545 a 1563 que emitiu o maior número de decretos dogmáticos e reformas sobre a fé e a disciplina da Igreja.

56. Foi uma forma de teatro popular de improviso que surgiu no século XV em Itália e se desenvolveu, posteriormente, na França. As suas apresentações eram feitas pelas ruas e praças públicas, nas carroças das companhias itinerantes ou em pequenos palcos improvisados. Estas companhias possuíam uma estrutura familiar. Ao ar livre partilhavam uma atividade de lazer e entretenimento através de malabarismos, acrobacias e, principalmente, peças de humor improvisadas, onde através de personagens preestabelecidas mostravam situações quotidianas, como o adultério, ciúme, velhice, amor,... O diálogo e ação humorista era facilmente adaptado para satirizar escândalos locais, eventos atuais, costumes regionais.

IMAGEM 120
Burattini, Itália
(ilustração de Giovanni Volpato, 1770)

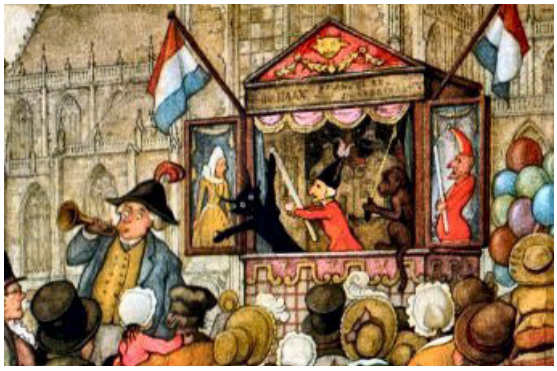


IMAGEM 121
Punch and Judy , Holanda

IMAGEM 122
teatro *Dom Roberto*
peça *o Barbeiro*

Em Portugal, a tradição do teatro de marionetas possuía, da mesma forma, um caráter popular. Durante a época renascentista, foi notório a inclusão dos bonecos nas igrejas mostrando representações da vida de Cristo e dos Santos, os bonifrates[66] ou presépios. Após o Concílio de Trento e a partir dos finais do século XVI, começaram a surgir, em grande número, artistas itinerantes estrangeiros, principalmente franceses e italianos. O teatro de bonecos português surgiu da concordância entre as representações trazidas do exterior com as já existentes por aqui.

O teatro de marionetas era apresentado nas ruas e feiras, de cariz fortemente político, uma crítica aos poderosos através do improviso.

> Quando pensamos em bonecreiros populares surge à nossa memória a imagem romântica da típica barraca de fantoches montada nas praias ou jardins, mas a realidade popular portuguesa era mais rica: verdadeiros empresários de teatro atravessavam o país de norte a sul com os seus pavilhões ambulantes onde apresentavam espetáculos com marionetas de luva e de fios. (Museu de Marionetas)

Através do improviso era possível satirizar os costumes e hábitos, e fazer crítica social e política. Os "pavilhões ambulantes" eram constituídos por orquestras privativas, palcos com dupla utilização para a animação de marionetas de luva e fio. Mantiveram-se em atividade até à década de 70 do século XV. Numa pequena minoria, foram alguns os autores que escreveram as suas peças e conquistaram um lugar dentro das salas de teatro e o seu carácter erudito.

65. "(as marionetas da Commedia dell'Arte) (concebidas) em locais e momentos diferentes, mantiveram, até aos nossos dias, a sua existência e identidade de base. É a história do Pulcinella italiano que se tornou Polichinelo e Guignol (França), Punch e Judy (Inglaterra), Polichinelo, Kasperl (Alemanha e Áustria) que substitui o Tradicional Hanswurst "João Salsicha", Petrouchka (Rússia), Kasparek (Praga), Don Cristobal (Espanha) e D. Roberto (Portugal)..." (Museu de Marionetas)

66. Termo semelhante e com a mesma conotação da palavra fantoche.

Através de exploradores e administradores coloniais, a Europa toma conhecimento sobre o teatro de marionetas do continente africano a partir do fim do século XIX. Mas na verdade a existência do mesmo data momentos bem mais antigos. Por exemplo, no séc. XIV um viajante árabe, refere-as no Mali e, por volta do séc. XVII, são referidas, também, no Congo. Tal como qualquer forma de arte africana, as marionetas[67] também exprimem usos, costumes das tribos, bem como o espírito religioso, no culto dos antepassados. Na tradição oral, atividade de enorme consideração no que diz respeito ao conhecimento da Africa negra, as marionetas são referidas em contexto de contos, mitos e lendas, ou seja no mundo dos sonhos e da imaginação, portanto, fora do tempo real. De facto, a animação das "criaturas de madeira ou argila" referenciadas nos contos orais, não eram ou não deviam de ser vistas fora do contexto do espetáculo. As marionetas estavam presentes em todos os momentos relevantes da vida social africana: nos ritos de iniciação e fertilidade; no culto dos antepassados; nos ritos funerários; nas celebrações dos ciclos agrários; nas comemorações da chegada das chuvas; como auxiliares de justiça; como acompanhantes do curandeiro participando no diagnóstico; como instrumento pedagógico na divulgação de conhecimentos ancestrais aos adolescentes; como crítica social nas sociedades rurais; bem como mediadores entre o homem e a natureza (por exemplo nos períodos de seca); entre outos. Estes inúmeros e diferenciados contextos em que as marionetas surgiram em África realça a complexidade e o seu caráter exclusivo.

67. As marionetas surgiram por todo o continente africano em diversos locais, daí que inúmeros mitos foram "elaborados" de forma a explicar este fenómeno. No sul da Nigéria, o mito revela que o teatro de marionetas surgiu quando um homem 'desceu' ao mundo dos mortos e assistiu a um desses espetáculos (teatro de marionetas), e quando regressou ao mundo dos vivos, ensinou-lhes essa arte. Em Angola, a lenda conta a história de uma mulher que morre e que quando vai ser enterrada, o cadáver ganha vida e começa a falar. Neste seguimento, esta regressa à aldeia, vai a casa de um escultor e apodera-se de uma estatueta que impregna de substâncias mágicas. Assim preparada, a figura ganha vida e começa a produzir as imagens que revelam segredos. No Malawi, um homem modela duas estatuetas em barro que, durante uma noite, ganham vida e começam a agir como pessoas; até que, após saírem para a rua, são apanhadas por uma enorme chuva regressando ao seu estado original de argila.

IMAGEM 123
marionetas do Mali

IMAGEM 124
marionetas do Mali

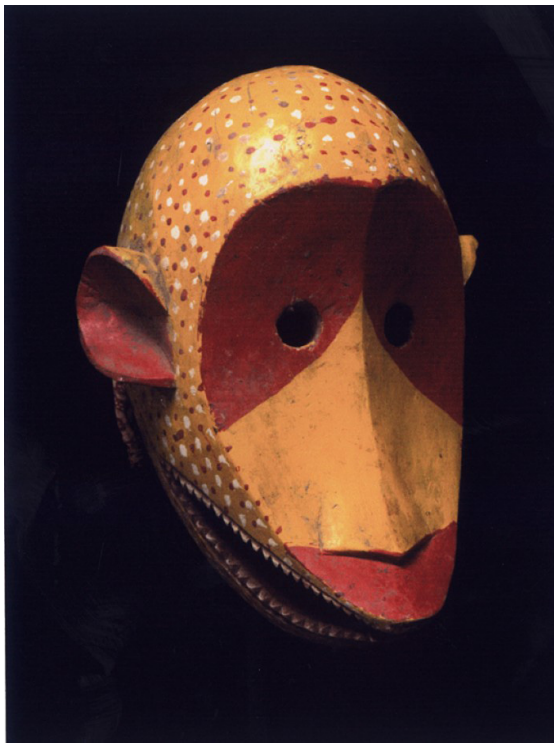


IMAGEM 125
máscara em madeira do Mali

IMAGEM 126
Cinderela
João Paulo Deara Cardoso
2009

IMAGEM 127
Joanica-Puff
João Paulo Deara Cardoso
1995

Na América, esta atividade surgiu por volta do século XVI, trazido pelos colonizadores, apesar dos nativos já fazerem bonecos articulados que imitavam os movimentos dos homens e animais. Os europeus levaram as suas próprias tradições, mas, gradualmente, a América do Norte foi desenvolvendo novos estilos, formas e personagens de marionetas.

No século XX, manifestou-se um interesse experimental por parte dos artistas de vanguarda, com marionetas, frequentemente, resultante de técnicas mistas, com materiais novos e diferentes. O cinema e a televisão acabaram por influenciar o mundo das marionetas, alterando o tipo de espetáculo, a forma como era representado e manipulado e, ainda, a própria temática do evento. No início de 1940, nos EUA, as marionetas foram combinadas com os programas de televisão. Tal como a Rua Sésamo (1969) [img.128] e os Marretas [img.130]. É,também, possível encontrar a presença de marionetas em produções cinematográficas, como a personagem Yoda, no filme Star Wars [img.129].

Os fantoches acabaram por ter o seu contributo no desenho sofisticado das figuras animadas (cartoons) atuais. De facto, Walt Disney comentou: "(...) comecei, na verdade, a criar o meu primeiro cartoon animado em 1920. Naturalmente, eram coisas muito em bruto, em que usei pequenas figuras muito semelhantes às marionetas." (s.d.)

IMAGEM 128
Rua Sésamo

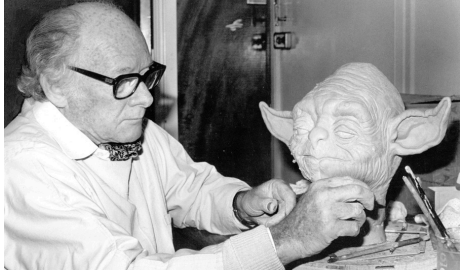


IMAGEM 129
Making of marioneta do *Yoda* do filme *Star Wars*
Stuart Freeborn

IMAGEM 130
Os Marretas

IMAGEM 131+132
Making of ParaNorman

Atualmente, podemos considerar que não existe fronteiras que não possam ser ultrapassadas no mundo das marionetas. Os desenvolvimentos nas áreas mecânicas, tecnológicas e de materiais tornam as marionetas cada vez mais sofisticadas e permitem criar novos tipos de manipulação e novos contextos de inclusão. Por exemplo, os bonecos que dão vida às curtas e longas metragens na técnica do stop-motion[68]. Neste momento, o teatro de marionetas procura na contemporaneidade uma autonomia estética, uma linguagem própria que o diferencie das linguagens praticadas pelos meios audiovisuais, filmes e televisão.

> As novas tendências do teatro de marionetas, cruzadas pelos novos imaginários da criação artística, ao nível do teatro, da dança, das artes plásticas, da música e das imagens, poderão contribuir para que a arte teatral se liberte do seu limbo arcaico, para que seja sensível a um mundo de novos sentires e realidades, recusando modelos convencionais não permeáveis ao tempo, esclerosados e imediatistas e se lance na procura, com riscos, é certo, de um novo teatro no qual os espectadores possam encontrar uma real ressonância com as suas vidas. (Cardoso, 2004)

Hoje, as marionetas são usadas para cativar, principalmente, as crianças, bem como as suas famílias, na televisão ou em apresentações ao vivo. No contexto infantil, o teatro de bonecos animados são vistos como potencias elementos pedagógicos, morais, terapêuticos[69], sociais[70], entre outros. Trata-se, sem sombra de dúvidas, de uma linguagem que entusiasma crianças e, até mesmo, adultos.

68. Um grande exemplo é o caso do filme de animação ParaNorman [img 131 e 132]

69. Tal como mensagens sobre conceitos de infância/adolescência como o 'bullying'.

70. A exploração do medo através e a criação de pontos de comunicação.

A HORA DO CONTO

2.1

OS MOMENTOS DA HORA DO CONTO

A hora do conto é uma atividade ditada pela narração de uma história. A leitura animada do conto, de uma forma geral, dirige-se às crianças, no entanto, são cada vez mais, as sessões que combinam a participação de adultos e crianças, os pais e filhos, principalmente com os mais pequenos. Decorre, na maioria das vezes, nas bibliotecas públicas ou escolares. Mas na verdade, a hora do conto pode ser realizada em praticamente qualquer lugar: desde as salas de aula das escolas e infantários, nas 'salas do conto' presentes em quase todos os serviços de infância das bibliotecas públicas, até às livrarias e outros pontos de comercialização de livros ou brinquedos infantis, hospitais, jardins, museus, em casa, entre muitos outros.

A hora do conto trabalha os conceitos de narração, leitura e dramatização da história. Pode desenvolver-se sobre objetivos comerciais, práticos ou de natureza intelectual. Numa outra abordagem, a animação da leitura apoia-se nas suas características atrativas para suportar a promoção da leitura e da sua importância para a exploração dos sentidos imaginário e cognitivo da criança.

O ato de contar e ouvir histórias é uma arte milenar, desenvolvida por muitas gerações. O material literário surgiu da vontade e "necessidade de transmitir ideias, mensagens, sentimentos e emoções e foi, primeiramente, expressa pela tradição oral." (Domiciano, s.d., p.4) No passado, nas populações agrícolas, os mais velhos contavam histórias mágicas e lendas fabulosas sobre a origem do mundo. Contar histórias era uma prática social muito comum. Mesmo hoje, o ato de contar e descrever situações do quotidiano está presente todos os dias, quer seja pelos media, filmes ou pelas conversas com os amigos. "Da oralidade à escrita, as histórias viajaram e permanecem carregadas pelas palavras, magia e poeticidade, revelando um mundo de onde emerge o conhecimento da alma e do sentir." (Schneid, s.d., p.2)

IMAGEM 133

IMAGEM 134
Hora do conto na biblioteca

Na hora do conto, a primeira coisa a preparar para a sua realização é, inevitavelmente, a escolha do conto ou livro a ser animado. A escolha deve ser ponderada, estudando e analisando todos os temas implícitos no conto e os pontos de concordância com as necessidades lúdicas e pedagógicas infantis.

O conteúdo literário que compõe um livro infantil é construído na sua totalidade por um campo de ficção: contêm uma *estória*, que resulta da ação vivida pelas *personagens*, e se desenvolve dentro de um certo *espaço*,inserido sobre um determinado *tempo*. De uma forma geral, podemos classificar o livro infantil através de três qualidades: a sua simplicidade, clareza e fantasia. Um conto simples e claro é aquele que utiliza uma linguagem de fácil compreensão, para descrever as ações desencadeadas pela progressão dos momentos. As personagens retratadas podem ser retiradas de contextos irreais e menos comuns, no entanto, aquilo que representam e o seu papel na história deve estar claramente definido, ou seja, a diferenciação entre o bem e o mal; o herói e o vilão; o bonito e o feio. No entanto esta separação dicotómica, tende a diluir-se quando a faixa etária aumenta, mas resulta sobretudo de um novo paradigma na literatura infantil.

As crianças interessam-se sobre coisas fora do comum, que não são vistas no quotidiano, que saltam de “mundos desconhecidos”, como animais que falam[71], homens que voam, entre outros. Simpatizam também com histórias otimistas, que revelam o gosto pela vida, a alegria e o humor, o tipo de conto que faz a sua fantasia fluir e dela retirar prazer.

71. Os contos de animais são aqueles em que o animal vive e mostra o quotidiano vivenciado pela pessoas. O facto das personagens serem animais torna a história mais atraente e promove a atenção das crianças que se veem projetadas e se identificam com as mesmas. A diferença entre os contos de animais e as fábulas, é que os primeiros respondem a propósitos lúdicos e não moralistas.

IMAGEM 135
expositor livraria Papa-Livros

Efetivamente, a história deve ser selecionada de acordo com a faixa etária, a linguagem usada e os gostos estéticos e temáticos do público-alvo[72]. Para além destes pontos, existem variáveis exteriores ao contexto etário que podem modificar e influenciar as temáticas que melhor se coadunam com o grupo de crianças. É o caso do contexto social em que cada criança está inserida. Por exemplo, no trabalho de graduação realizado por Sandra Asolini Vieira[73], quando foi usada a história do 'Patinho Feio' numa hora do conto. Neste caso, as crianças não entenderam e não se identificaram com a mensagem sobre a diferença e a rejeição da história. Provavelmente, esta reação foi motivada pela ausência de uma experiência que tivesse incluído o sentimento de preconceito. "(...)uma criança pode deduzir aplicações metafóricas porque ela já sabe e experienciou as mesmas situações análogas na sua vida." (Klein, 2005, p.51)[74] Para que o conteúdo literário comunique com maior eficácia sobre a relação entre o texto e o mundo real, as obras infantis devem abordar questões atuais e problemas universais do Homem.

72. No geral, podemos, através da idade da criança, definir mais ou menos as temáticas que melhor se adequam e agradam: até aos 3 anos, as histórias de brinquedos, sobre crianças e de seres da natureza, com animais e plantas são os preferidos; dos 3 aos 6, as crianças preferem histórias que repetem palavras, expressões ou frases completas de forma acumulativa, assim como, os contos de fadas (Nos contos de fadas, não são as personagens propriamente ditas que enaltecem o seu aspeto maravilhoso mas sim aquilo que elas representam. Este está repleto de poderes e personagens sobrenaturais, com enigmas para resolver e mostram a luta entre o bem e o mal. Os contos maravilhosos ajudam as crianças a desenvolverem a sua imaginação: os problemas que surgem no desenrolar da história são solucionados pela capacidade de imaginar das crianças.); aos 7 anos, procuram narrativas que incluam animais, fadas, magia e aventuras dentro dos ambientes que conhecem e relacionam (família, escola e a comunidade onde estão inseridas); aos 8 anos continuam a interessar-se pelas histórias de fadas, mas com enredos mais elaborados e complexos, e começa a surgir o interesse pelos contos de cariz humorista; aos 9 procuram contos vinculados à realidade; e por último, a partir dos 10 anos interessam-se por aventuras, histórias de viagens, investigações e explorações, fábulas, mitos e lendas. (Bittencourt, 2010)

73. Vieira, 2010, pp. 40 - 41

74. citado por Reason, 2010, p.105

Com as ferramentas de animação da hora do conto, a história tem a oportunidade de ampliar, transformar e enriquecer a experiência da criança. O livro infantil é um dos instrumentos mais qualificados a que temos acesso, para proporcionar aos mais novos uma maior consciência do mundo, de sensibilizar, de expandir a capacidade e interesse de 'olhar' o mundo; de se tornarem seres humanos mais livres e cultos, solidários e críticos, mais sociáveis e sensíveis. (Gomes, 2007)

Tal como foi dito, a hora do conto pode ser executada, praticamente, em qualquer lugar. No entanto, é importante que o mesmo reúna algumas condições básicas para que a atividade decorra da melhor forma e que daí crie a melhor das experiências. Dependendo das possibilidades do local, o ambiente deve ser preparado de forma a obter e acolher um espaço minimamente confortável, sem ruído ou outro tipo de elemento resistente à atenção das crianças[75].

Quando escolhido o conto e o espaço a acolher a atividade, o narrador estuda a estrutura e os elementos essenciais da história e, desta forma, escolhe e explora as formas de interpretação do conto e narração. O expositor tem ao seu dispor inúmeras formas de conduzir e explorar a leitura. Por um lado, pode optar por uma apresentação simples, onde o contador assume-se como o único elemento, em conjunto com a história, para moldar a representação. Desta forma, o conto é construído pela expressão corporal e vocal do leitor. Este através das flutuações de voz enaltece os momentos de suspense, fixando a atenção e instigando a imaginação do recetor. Se por outro lado, quiser incluir a componente e o valor intrínseco da imagem, pode recorrer ao uso das ilustrações do próprio livro. Neste caso é importante que o narrador não interfira na leitura das representações gráficas, por parte do grupo de crianças, com comentários direcionados para as mesmas. De facto, a intromissão na interpretação das imagens deita

75. Por exemplo, o narrador deve estar voltado para o público e protegido por qualquer elemento nas suas costas que preserve esse ambiente, em que as crianças serão envolvidas pelo conto.

IMAGEM 136
expositor livraria Papa-Livros

por terra o valor desta, na animação da leitura[76]. A hora do conto pode, ainda, explorar a participação mais direta do público: o grupo de crianças é incentivado a produzir o ritmo e o som da leitura. Por exemplo o uso das palmas, das expressões faciais, dos gestos e da voz, em canções, rimas e sons onomatopaicos. Por último, o leitor pode explorar mais além a conotação estética da imagem, de forma mais elaborada e complexa. Podem, portanto, ser usados outros recursos visuais, exteriores ao livro. É o caso dos flanelógrafos e imanógrafos[77], dos quadros de giz ou tela acrílica, e com maior relevo, o teatro de fantoches de mão, dedo, varas ou sombras,... Na verdade existem tantas formas de animação quantas aquelas a que a imaginação e a criatividade conseguir chegar. Estes meios de comunicação devem ter em conta a idade do público-alvo, e ao mesmo tempo, saber quais os recursos que estão disponíveis para esse efeito. Assim, ao narrador cabe preparar e organizar o seu desempenho: conhecer e aprofundar a análise do texto, adaptar a história à verbalidade; a modulação da voz conforme os acontecimentos e as personagens narradas; bem como a expressão corporal. Estes aspetos permitem facilitar a compreensão e comunicação da história e torná-la mais dinâmica.

76. No entanto é importante esclarecer que estas leituras munidas apenas pelas ilustrações comunicadas diretamente do livro, trazem muitos problemas técnicos. Por exemplo, o tamanho das imagens pode ser insuficiente para que acompanhe a atividade. E se por um lado tivermos um ambiente projetado para 'isolar' o público do mundo real para chegar ao mundo imaginário, as constantes quebras de visualização das imagens podem produzir um efeito oposto daquilo que é pretendido: a imersão sobre o mundo contextual da narrativa.

77. Flanelógrafo e imanógrafo são objetos de superfície rígida (nos primeiros é usado a flanela ou um material semelhante para o plano, no último é usada uma superfície magnética cujas ilustrações são afixadas através de íman) onde sobre as mesmas são colocadas figuras e ilustrações que facilmente são movimentadas ou removidas. São normalmente utilizados para contar histórias ou descrever situações que estão em constante mudança.

Para dar início à hora do conto, propriamente dita, o narrador prepara o público, para que todos consigam visualizar as ilustrações ou outros recursos visuais, bem como o próprio. Posteriormente, segue-se a apresentação e introdução do livro ou conto, onde localiza a história no tempo e espaço e dá a conhecer as personagens principais e as respetivas características. A seguir, o leitor inicia a animação da leitura do conto, o momento máximo do desenvolvimento da história.

De uma forma geral, os narradores nas sessões de conto são professores, bibliotecários ou mesmo profissionais. Deve ser alguém que goste de ler, que tenha consciência da importância das qualidades desta atividade como fonte de conhecimento e lazer, que reúna algumas características expressivas (como a voz, as expressões facial e corporal e a gestualidade) e que com isso consiga cativar e prender a atenção do público para a história que está a ser narrada.

Durante a narração, a história é amplificada através da voz, da gestualidade, do som e da imagem, atingindo uma dimensão poética. Efetivamente, a leitura é desenvolvida com entusiasmo e dedicação, de forma interessante e atrativa para que o público seja submergido na imaginação e realize as inferências da mesma. É determinante que a pessoa que compõe a leitura saiba os momentos de pausa, para que respeite o tempo de idealização da criança; que mude para um tom de voz mais alto e ritmado em momentos acelerados ou de suspense; que a sua voz se torne mais macia em situações mais calmas e ternurentas; que use palavras onomatopaicas para descrever sons (de animais como o "bzzz" do zangão ou ações como o "toc toc" do bater de uma porta); que a sua expressão corporal e facial acompanhe o desenrolar dos acontecimentos da história. "Não é só a história que importa: é a maneira de contá-la. São as expressões fisionómicas, a voz, os trejeitos, as onomatopeias, toda a dramatização (...)" (Meireles, 1984, p.145)[78] Estes são aspetos que vão influenciar a visualização do conto e das personagens. Isto permite a construção de um ambiente

78. citado por Vieira, 2010, p.18.

de liberdade de emoções e sedução do público: “Quando se conta uma história começa-se a abrir espaço para um pensamento mágico.”(Gotlib, 1988, p.31)[79] Nas apresentações, o recurso da música e/ou sons produzidos em conjunto têem a capacidade de aproximar o orador e o público, e, desta forma, deixar as crianças mais à vontade e sentirem-se acolhidas pela narrativa. A imitação e repetição dos gestos e brincadeiras do narrador pelas crianças, como as palmas e os pulos são ações que permitem que as mais pequenas acompanhem de início ao fim a história sem se distraírem.

A linguagem presente na imagem e na forma, em conjunto com o poder do texto representa a união completa e perfeita, tal como ocorre nos livros infantis. A imagem permite uma leitura complementar ao “(...) identificar os sinais particulares, descodificando as conexões com objetos que representam, reconstruir as sequências dos diferentes significados e, finalmente, para provar ou refutar as hipóteses de leitura que continuamente (...) vão gerando. “ (Bosch, s.d., p.2) Os signos visuais das imagens e ilustrações podem conter informações essenciais e acrescentadas para descodificar e compreender as mensagens. Para as crianças, as imagens funcionam como elementos atrativos que permitem fixar a sua atenção e ter acesso a um discurso explícito e sugestivo, dando “aos meninos (a) oportunidade de recriar, imaginar, ir além do próprio desenho” (Cunha, 1986, p.61)[80] O discurso gráfico tem o poder de estimular a procura sobre outros e mais objetos, com a mesma linguagem, e, desta forma, responder a um papel indiscutível no incentivo da leitura, através do desfrute de lazer: “o intuito declarado de instruir divertindo”(Sandroni, 1987, p.20)[81]

Para o desfecho da sessão da leitura animada é usual que o narrador pergunte algo sobre a história e peça para que, de forma informal e descontraída, as crianças falem sobre o que mais gostaram, que recriem um final diferente. Podem, também, ser feitas dramatizações, jogos, desenhos (sobre a história ou não) e outras brincadeiras.

O tempo em que decorre a narração não deve exceder os 15 minutos, por motivos óbvios, como a distração e o desinteresse do público infantil quando a representação se torna demasiado longa.

79. citado por Vieira, 2010, p.18.

80. citado por Santos, 2008, p.3.

81. citado por Santos, 2008, p.3.

A HORA DO CONTO

2.2
A PROMOÇÃO DA LEITURA E CULTURA NA HORA DO CONTO

A hora do conto pretende passar uma mensagem lúdica, intelectual, social e pedagógica. De facto, a animação da leitura amplia o grau de imaginação e compreensão do público infantil, despertando nele novos sentimentos e dando a conhecer novos contextos e situações. Quando é lido um conto a uma criança, estamos a abrir portas a um mundo desconhecido (o mundo da leitura), que lhe mostra informações, palavras, objetos, seres que ela não conhece. Mostrando-lhe novos conceitos, estamos a dar-lhe algo novo para ela descobrir e construir na sua mente, através da imaginação. O poder da idealização de cenários, seres e situações das crianças não conhece limites[82].

Através do ambiente descontraído das sessões de leitura animada a oralidade é estimulada, proporciona a fruição de obras literárias e, desta forma, desenvolve o gosto pela leitura. Em termos sociais, por ser uma atividade que se desenvolve num grupo, as crianças são colocadas numa experiência de socialização (para algumas crianças, a hora do conto torna-se mesmo o primeiro contacto com outras crianças). A hora do conto facilita o relacionamento com outras crianças e as oportunidades de integração.

A hora do conto é um bom começo para a introdução da criança, no mundo das letras e das histórias, mas também encoraja uma visão diferente do mundo, ajudando a criar capacidades, atitudes e expectativas. A hora do conto permite introduzir no público infantil a fruição e a experiência estética. A componente lúdica é determinante para este momento. O ato de contar um conto para além de ser uma atividade de lazer é também uma oportunidade cultural. A criança aprende a ver, a sentir e ouvir, a organizar o raciocínio e autorefletir, a desenvolver e enriquecer perícias expressivas e comunicativas. O contacto com as histórias permite que novas capacidades se desenvolvam. Em termos sociais, a literatura oferece meios que ajudam as crianças a lidarem com sentimentos complexos e confusos, como o ciúme em relação a um irmão; ou o medo de serem abandonados; os conceitos de pobreza, agressividade, diferença e, até mesmo, a morte. As personagens das histórias, imersas sobre esses sentimentos, e a forma como lidam com eles ajudam as crianças a responder a essas sensibilidades, a tomar uma posição, a resolver os seus problemas e tornarem-se mais flexíveis para aceitar as diferenças. Portanto, contar histórias é também uma forma de ensinar a pensar na ética e no que é cidadania.

> «Sabe-se que as pessoas de idade têm uma enorme dificuldade em modificar o seu pensamento, justamente porque aquilo que se aprende nos primeiros anos de vida permanece como regra fixa para sempre; ter de mudar, para muitos, é como perder a segurança para aventurar-se numa situação que não se conhece. A solução deste problema, de aumentar o conhecimento e de formar pessoas com mentalidade mais elástica e menos repetitiva, está em nos ocuparmos com os indivíduos enquanto se formam. Sabemos também que nos primeiros anos de vida as crianças conhecem o ambiente que as rodeia por meio de todos os seus recetores sensoriais e não apenas da vista e do ouvido, percebendo sensações táteis, térmicas, matéricas, sonoras, olfativas... Pode-se projetar um conjunto de objetos parecidos com livros, mas todos diferentes para informação visual, tátil, matérica, sonora, térmica [...].» (Munari, 1981)[83]

82. Todos nós já experienciamos estas fantasias em criança (ou mesmo em adulto). "Nas minhas lembranças nebulosas, recordo o fascínio que o caracol despertava em mim. Quando conheci pela primeira vez o "meu amigo" caracol perguntei à minha mãe com toda a curiosidade inocente que uma criança o que era aquilo que aquele animal escorregadio e baboso trazia às costas. Logo, a minha mãe identificou aquela concha como a "casa do caracol". De imediato, aquelas palavras desenharam-se na minha cabeça. Comecei então a imaginar como seria a cozinha, os quartos e a sala. É claro que mais para a frente fui encontrando incoerências com a minha "teoria": afinal como é que a "família" do caracol conseguia caber naquela pequena concha? Para isso, também arranjei solução: peguei numa pequena caixa, desenhei as portas e janelas, para parecer com uma casa "verdadeira" e comecei a procurar a comunidade "caracoleira" do meu jardim. Para minha tristeza, parte dos caracóis fugia pelos buracos da "portas" e a outra morria seca e desidratada." (experiência pessoal)

83. citado por Domiciano, s.d., p.7

O objetivo da hora do conto é dar oportunidade às crianças de viverem, novas experiências, de melhorarem a sua perceção e compreensão do mundo. É uma forma de lhes dar a conhecer novas situações, novos contextos e fazer delas futuros adultos mais atentos, mais ativos e, principalmente, mais sensíveis e tolerantes. Têm aqui a oportunidade de desenvolverem competências sociais e de moldarem os seus traços de personalidade, de enriquecerem o espírito. " (...) a literatura tem como função social dar entendimento ao homem para que ele se consiga emancipar dos dogmas impostos pela sociedade. Se a sociedade pretende buscar a formação de um novo modelo de homem, terá que prestar mais atenção nas crianças para alcançar esse objetivo." (Vieira, 2010, p. 56)

A dimensão lúdica e os recursos atrativos de animação que a hora do conto aporta, reúne as condições propícias para o contacto e a promoção da leitura. "Vários estudos têm demonstrado que quem ganhou o gosto de ler teve livros ao alcance da mão, em casa, ou numa biblioteca próxima... mas sobretudo, teve, quase sempre, alguém que lhe contasse e/ou lesse histórias... Alguém que desse voz ao livro" (Ribeiro, 2009, p.120)[84] A comunhão do contexto pedagógico com as valências de entretenimento e lazer são uma mais valia para o sucesso do desenvolvimento de capacidades educativas e intelectuais. Muitas vezes o ato de ler está associado a conotações negativas: representa trabalho, esforço, obrigação e dificuldade. A hora do conto comporta, desta forma, uma resposta diferente, uma linguagem que facilmente é apetecível e estimulante. Esse é um dos grandes objetivos da narração animada: estimular e incentivar a leitura, chamar à atenção sobre os benefícios que o conto oferece, através da alegria, do jogo de formas e sons. A leitura animada tem a competência de desmistificar a relação entre o leitor e o livro.

A envolvência das crianças com os livros deve ser algo que os pais e educadores devem incluir desde cedo na vida das mesmas. Ouvir e descobrir a literatura permite que as crianças aprendam novas palavras, e que acima de tudo, aprendam a comunicar de outras formas, com outras expressões. Sem a pressão da escola, sem as lições de gramática, na hora do conto as crianças aprendem a construir e compreender frases mais elaboradas, o que facilitará quando aprenderem, "verdadeiramente", a ler e a perceber o que lêem, quer seja nas histórias, revistas, ou nos manuais escolares de ciências, matemática ou história. O insucesso escolar está muitas vezes ligado às lacunas na leitura e à sua interpretação. Tomemos como exemplo, as falhas na execução correta dos exercícios de matemática, devido a erros de interpretaçãos nas instruções. Isto aplica-se a todas as disciplinas escolares e competências sociais do dia a dia.

> só crianças que tenham tido oportunidade de contactar com a escrita e com a leitura, isto é, que tenham ouvido ler e visto escrever, é que acabam por mostrar curiosidade para com estas atividades, desenvolvendo um conjunto importante de saberes. Não se trata propriamente de saber ler e escrever, mas de saber sobre o ler e escrever. (Gonçalves, Viana & Dionísio, 2007, p. 16)

84. citado por Maciel, s.d., p.7

Na contemporaneidade, a televisão juntamente com outros dispositivos digitais torna-se o meio de entretenimento mais usado pelas crianças. No entanto, tal como diz a expressão "a televisão é formadora de mentes preguiçosas", nestas atividades os conteúdos oferecem muito pouco espaço para o envolvimento mental. As imagens e o texto são colocados à frente das crianças, sem que estas tenham o desafio de as decifrarem. Com o livro, o leitor é obrigado a projetar-se nele, com os seus conhecimentos, com as suas experiências para interpretá-lo. A criança busca, mentalmente, o seu lugar nessa dimensão. O conto provoca fascínio e desejo por descobrir o desenlace e a resposta das personagens às situações a que são colocadas. Exige que o leitor ofereça algo para daí extrair um resultado.

A forma como as sessões de leitura estão construídas apresenta, ainda, uma mais valia para inserção da criança no mundo cultural artístico. Existem muitas valências em comum, entre a hora do conto e o teatro (de pessoas ou marionetas). As duas experiências trabalham sobre a dramatização de um texto e partilham recursos estéticos e sensoriais (sons/música, gestos, cheiros, luz). O facto da hora do conto se inserir num espaço comum (ou seja, de normal passagem e frequência) torna-se uma mais valia para a introdução de experiências artísticas, nas crianças e jovens, e a procura para que estas se tornem um hábito regular ao longo das suas vida. É recorrente, ouvir jovens e adultos a referenciarem que não se movem em ambientes de arte, como os museus, porque não se sentem acolhidos, sentem-se alienados, como se não fossem "dignos" de ali estarem. A cultura é um direito pela qual toda a sociedade deve experienciar, que valoriza o dia a dia e a identidade de quem a vive. A arte providencia novas experiências, estimula o desenvolvimento pessoal e social e expande horizontes. As qualidades estéticas e poéticas das expressões artísticas contribuem para o aumento do conhecimento e habilidades associadas às formas de arte; a desafiarem expectativas e a verem e perceberem uma qualidade estética onde antes não a conseguiam apreender.

A hora do conto reúne as faculdade necessárias para a mediação cultural entre a criança e o livro, de promover, desde a infância o contacto com a leitura/escrita e a arte, estabelecendo linhas muito positivas na ação educativa, ao mesmo tempo, que proporciona momentos de lazer. Desmistificando, por sua vez, a relação entre o leitor e o livro.

2.3
A HORA DO CONTO NA BIBLIOTECA

Para perceber um pouco sobre o processo e sobre a forma como as bibliotecas trabalham com a hora do conto, foram realizadas algumas entrevistas, com as pessoas responsáveis por esta atividade, neste contexto. No seguimento, foram encontradas algumas resistências burocráticas na colaboração para a presente pesquisa. No entanto, através das informações disponíveis nos meios digitais e sociais da rede de internet em conjunto com a respostas dadas, foi possível retirar algumas conclusões sobre este tema.

As instituições que se dispuseram a partilhar as questões pedidas foram: a Biblioteca Municipal de Coimbra e a Biblioteca Municipal de Gaia, por contacto via email e presencial, respetivamente. As questões colocadas pretendiam conhecer um pouco do trabalho anterior à leitura do conto (como era escolhida a história a ser contada, com que regularidade era realizada e quais os recursos utilizados), perceber se se tratava de uma atividade isolada ou se pelo contrário fazia parte de um conjunto de situações desenhadas para o público infantil e saber se esta tinha uma recetividade positiva por parte das crianças e, também, dos pais.

Aquilo que foi observado é que existem fatores exteriores à leitura animada e, mesmo, extrínsecos à própria biblioteca que influenciam estes dados. Temos como exemplo, as questões sobre os hábitos de leitura e culturais da comunidade onde a instituição está inserida. O facto é que estas situações não são lineares e incluem um processo cíclico. Ou seja, as crianças ganham gosto por algo se virem as pessoas próximas a si a desenvolverem essas atividades, portanto, se experienciarem que os pais, os avós ou os próprios amigos nas escolas e infantários participam em atos de leitura, seja animada ou não, e se o retorno for positivo, alegre e divertido, de certo contribuí para que queiram fazer parte desse ato. Outra questão, é a localização da biblioteca aliada aos serviços e oportunidades de lazer incluídos nas imediações do edifício e, ao mesmo tempo, a predisposição dos educadores. Nos dias atuais, o tempo que os pais têm para si e para os filhos é cada vez mais reduzido, devido ao trabalho e à vontade de querer construir uma carreira profissional. Desta forma, no geral, os dias em que os pais estão disponíveis para partilhar com os seus filhos são os mesmos que estão destinados às tarefas domésticas e a outras que não são possíveis de realizar durante os dias de trabalho. Nesta dinâmica há sempre algo que é negligenciado. Então são estas valências da comunidade que vão ditar a procura ou não destas atividades infanto-juvenis.

Por outro lado, existem também pendências relativas à própria biblioteca. Por exemplo, a disponibilidade e os recursos financeiros. Temos por um lado, as bibliotecas que recebem apoio e que a cada publicação de um livro recebem um exemplar do mesmo, do outro lado, estão as instituições que têm de comprar os livros e gerir a quantidade em função do orçamento que dispõem. Desta forma os cálculos financeiros disponíveis para atividades como a hora do conto variam dentro das situações apresentadas. Não podemos descurar, também, da importância que a comunicação tem em relação à divulgação destes atos. As fragilidades de difusão das atividades não se refletem em quem já participa nas horas do conto, mas sim, nos futuros participantes. Nalgumas bibliotecas, quando as crianças são inscritas nas sessões da hora do conto ou outra atividade infanto-juvenil, via email, ficam automaticamente, acessíveis os “folhetos” com a publicidade e divulgação de futuras leituras animadas. Portanto, aqueles que já participam ou conhecem a sua existência são aqueles que tem acesso facilitado à divulgação. Ambicionando tornar esta atividade mais inclusiva, a hora do conto não deverá ser um ato de elites. É claro, que hoje em dia, existem as redes sociais que facilitam a resolução destes aspetos, no entanto, se não se mostrar a sua existência e aquilo em que consiste a hora do conto, fora dos contextos naturais, a população não sabe procurar, pois não sabe sequer que existe ou em que se baseia.

Para além das horas do conto, as bibliotecas desenvolvem outras atividades para o público infanto-juvenil, tais como exposições, encontros com autores e ilustradores, oficinas de ilustração e expressão plástica, sessões de cinema e teatro e outras associadas ao contexto escolar.

De uma forma geral, os projetos são construídos a partir de um tema. Desse tema são selecionadas as obras que se enquadram nesse conceito e, depois, escolhido o conto em concreto. Na seleção das histórias, estas são escolhidas tendo em conta a qualidade literária do livro e a apropriação à faixa etária do público-alvo. Em épocas festivas e de celebração de determinados períodos do ano, a escolha das histórias responde também a estes critérios. Ou seja, no Natal e no Dia das Bruxas são organizadas e escolhidas obras que contenham esses temas. Se por um lado existem bibliotecas que já tentam evitar obras de autores e temas abordados nas salas de aula, ainda existem aquelas, que presas pela necessidade de responder a um programa escolar, fazem o oposto. Neste ponto é importante relembrar um dos grandes objetivos da hora do conto: promover e incentivar o gosto pela leitura. Portanto, a organização da hora do conto deve ser desenvolvida com o objetivo de criar uma estrutura de entretenimento que seja agradável. As bibliotecas e as próprias escolas, que se dirigem com os grupo de alunos a estas instituições, devem perceber que a hora do conto, em contextos ideais, deve ser uma atividade gratuita. Queremos com isso dizer, que deve se tratar de um ato lúdico, de entretenimento e diversão, porque a componente pedagógica do conto é assimilado com mais facilidade. E quando se menciona a pedagogia, não estamos a falar dos conteúdos puros de gramática ou interpretação de um texto, como aqueles que são associados aos momentos de avaliação da disciplina de português. Indiretamente, sem pressões, a criança apreende aspetos gramaticais, como novas palavras, novas associações de vocábulos, e compreende e analisa o texto. A brincar vai assimilar aspetos determinantes para o seu dia a dia, quer na escola como na sua vida social. Portanto, estar a incutir sentimentos de pressão e desconforto à hora do conto é estar a deitar por terra a magia e o poder que a hora do conto pode ter na promoção da leitura e na sociedade.

A divulgação da leitura é feita através de um folheto comunicado por email, redes sociais ou imprensa. Para participarem, quem fica interessado em fazer parte do projeto pode inscrever-se gratuitamente, na biblioteca, no local, por telefone ou email. No caso da Biblioteca Municipal de Coimbra, os projetos destinados aos utilizadores da biblioteca são organizados para ocorrerem em média cinco vezes por mês. Enquanto que os programas criados para responder ao público escolar, decorre um por cada período letivo, funcionam durante um mês e meio, e os espaços são desenhados e decorados para responder a um tema, previamente, selecionado.

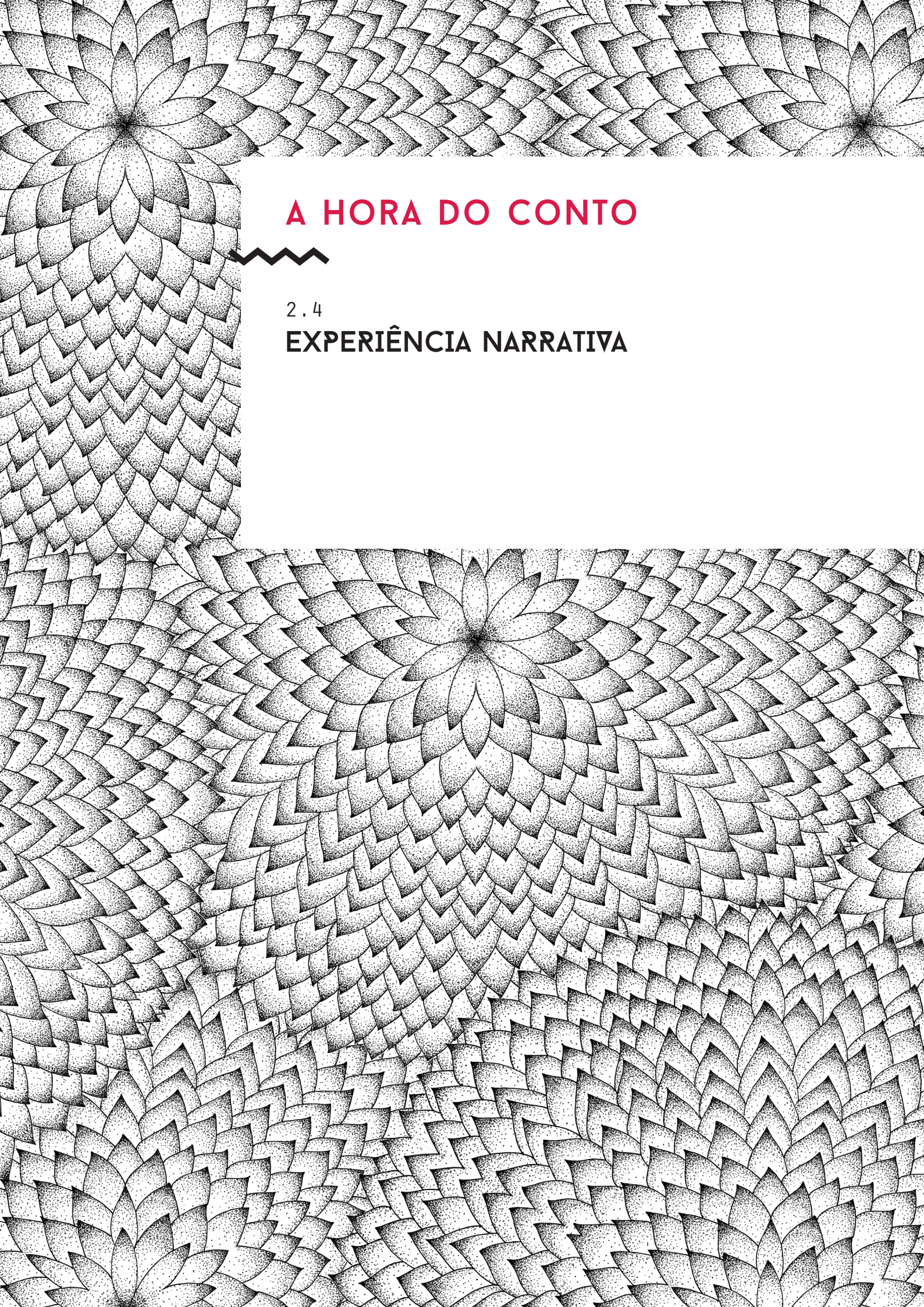
IMAGEM 137
kamishibai

Como recursos adicionais e de apoio à história utilizados, estes variam entre as ilustrações do livro, pequenas marionetas, cenografias básicas e exploram-se diferentes técnicas para contar: como o origami, o desenho, cordéis, a participação do público, tapetes ou kamashibai[85]. As ilustrações do livro e as marionetas são os métodos preferidos. No caso da Biblioteca Municipal de Gaia, algumas marionetas usadas são reutilizadas de alguns objetos realizados pelas crianças nos ateliers de expressão plástica. A construção e o desenvolvimento do projeto é realizado pelas educadoras presentes na área infanto-juvenil. Raramente são utilizados dispositivos mais elaborados, no entanto, quando é possível e necessário algo mais complexo, a biblioteca recorre à área da carpintaria. Tudo é feito internamente.

No que diz respeito à recetividade por parte dos pais e das crianças a estas leituras animadas, a resposta é, no geral, bastante positiva. Existe, mesmo, instituições que assinalam sessões com lotação esgotada. Durante as visitas realizadas à Biblioteca Municipal Almeida Garret, no Porto, era visível, aos sábados de manhã, a enorme afluência não só à hora do conto como simplesmente, os pais que acompanhavam os filhos para brincar com os jogos de destreza manual, para os mais pequenos, presentes na biblioteca e para descobrir as histórias dos livros nas prateleira. No entanto, por outro lado, localizam-se situações em que o oposto ocorre, em que a biblioteca por várias vezes reúne esforços para organizar estas atividades, mas vê-se obrigada a cancelar por falta de participantes. Neste caso não é possível perceber, com as informações que foram reunidas, as razões para que tal aconteça, não se sabe se é uma falha de comunicação e divulgação da biblioteca ou se é algo mais complexo como as prioridades da comunidade em que se insere.

Concluindo, as horas do conto realizadas na bibliotecas são condicionadas por fatores, tanto externos como internos, na realização e na forma como as sessões são praticadas: os hábitos de cultura e o contexto social e espacial onde a criança e a biblioteca estão inseridas determinam a afluência deste tipo de atividades; as oportunidades económicas e as desvantagens monetárias que justificam e condicionam o projeto de leitura animada; e a criação, ou não, de formas competentes de comunicação e divulgação da atividade.

85. Kamishibai (kami quer dizer papel e shibai, teatro em japonês) ou "teatro em papel" surgiu no Japão em finais de 1920. Faz parte de uma longa tradição de contar histórias através de imagens. Basicamente, é um "palco" de madeira em miniatura, onde as histórias eram contadas através de cartões ilustrados que eram "encaixados" neste dispositivo. No lado inverso das ilustrações estava inscrito o texto correspondente ao conto a ser representado e contado. A pessoa que manipulava este tipo instrumento ganhava a vida a vender doces e carregava este na sua bicicleta de forma a levar facilmente esta atividade de cidade em cidade.



A HORA DO CONTO

2.4

EXPERIÊNCIA NARRATIVA

Para completar esta análise sobre os aspetos da leitura animada que envolvem a perceção do público infantil é necessário tentar perceber como é que elas vêem e vivem essa performance. Desta forma, a pesquisa apoiou-se no estudo realizado por Matthew Reason[86]. Reason, utilizou o desenho como ferramenta de estudo, com o intuito de compreender como é que as crianças se envolvem com a ilusão da narrativa/teatral e, logo, ganhar habilidades de espectador: procura aumentar o conhecimento de como as crianças respondem a experiências teatrais, imaginárias, intelectuais e emocionais. Apesar do estudo se debruçar sobre os aspetos de performance teatral, já foi verificado, neste documento, a semelhança de qualidades entre o teatro e a hora do conto.

As informações assimiladas durante uma performance ocorrem entre dois níveis, em simultâneo: a ilusão e o real. Nas produções, por mais detalhadas e pormenorizadas que sejam, a ilusão criada apresenta sempre lacunas entre o aspeto material do palco (figuração real dos elementos cenográficos, como o mobiliário, vestuário, luz,etc.) e a aparência da narrativa. No entanto, o público, como indivíduo ativo, preenche estas fragilidades com a sua imaginação.

> [O teatro] tem limitações. Não é um quarto real, são lonas pintadas e parece-se com isso; não é um rapaz verdadeiro, é uma pequena marioneta de madeira. Mas as limitações deixam que a audiência preencha as falhas. Fazemos de conta que estas coisas são reais, para que a história aconteça (Pullman, 2004, p.15, tradução livre)[87]

86. Mattew Reason, para as suas investigações sobre a audiência, incluí o uso criativo, como por exemplo o desenho ou a escrita, como bases para esses estudos. É autor de dois livros: *Documentation, Disappearance and the Representation of Live Performance* (2006) e *The Young Audience: Exploring and Enhancing Children's Experience of Theatre* (2010). Publicou artigos em revistas como *New Theatre Quarterly, Performance Research, Dance Research Journal e Studies in Theatre and Performance*. É professor nos programas de bacharelato e de mestrado em Teatro e em Prática Criativa, respetivamente, na York St John University, em Nova York.

87. citado por Reason, 2010, p.59.

Pullman está aqui a reafirmar a relação entre a realidade material da produção (a aparência concreta dos adereços) e a experiência evocada (aquilo que é descrito ou sugerido pela performance, ou seja aquilo que o público vê na sua mente). Estas estão, mutuamente, relacionadas. Tomemos o exemplo das marionetas. Quando as crianças são confrontadas com uma ação narrativa representada por marionetas, o que é que elas vêm? Com base no estudo de Reason, podemos concluir que as crianças vêm os fantoches como "pessoas pequenas". De facto, observam o fantoche, de forma instintiva e maravilhosa, como um ser real, totalmente funcional. "Quando as marionetas ganham vida... deixa-se de pensar em madeira e fio; e fica absorvido pela ação... A audiência, aceitando a convenção das marionetas, projeta-se neles com a mesma empatia que sentem por outro ator " (Paul McPharlin)[88] No entanto, as crianças são capazes de separar a realidade mecânica das marionetas, da realidade evocada pela narrativa, mas efetivamente, o envolvimento técnico presente na performance (a construção e funcionamento dos dispositivos e elementos cenográficos) é na maioria da vezes negligenciado pelo público infantil[89]. No caso dos adultos, estes são capazes de fazer também esta conversão entre a realidade e a ilusão, mas acabam, sempre, por comparar a marioneta com um ator humano e ver as suas limitações.

Na construção da experiência evocada, são fatores concretos que provocam e ajudam na sua configuração. Estes representam signos que vão encaminhar e contextualizar a ação. Desta forma, as crianças são capazes de extrapolar o sentido literal da ação para atingir um experiência ilusória. Mesmo havendo indícios não representados durante a performance, outros signos vão completar essas falhas. As crianças exploram esses sentidos e descodificam a complexidade das linguagens utilizadas na performance: entendendo o uso de signos e símbolos como o vestuário, a voz, os adereços, a cenografia e a luz. Num caso concreto Reason explica,

> [A] evocação de sinestesia – 'eu ouvi um pouquinho de sol' – pode ser excecionalmente poética, mas também é factualmente precisa. A perceção do Robbie do sol na performance foi produzida através de pistas auditivas – efeitos sonoros do sol - tais como as gaivotas ou de pessoas a divertirem-se na praia. Estes foram apoiados por outros sinais visuais - tais como personagens vestida de calções ou óculos de sol - que juntos construiu uma ideia abrangente da luz do sol. (Reason, 2010, p.91, tradução livre)

88. citado por Reason, 2010, p.66.

89. Dentro do estudo de Reason, são várias as representações ilustradas que mostram estes aspetos. A maioria das crianças representava as marionetas como animais e pessoas reais, sem os fios que os controlavam.

A linguagem visual tem uma enorme importância na performance da criança. As crianças são espectadores competentes da realidade, por isso, o uso de signos visuais fornece uma comunicação mais direta e capaz. (Pautou-vaki, s.d.) A performance, num esforço de se "comunicar com todos os públicos, presta atenção especial aos símbolos visuais compreendidos pelas crianças (...) desenvolvendo o gosto pelo detalhe, para miniaturas que, como brinquedos, nos permitem dominar a realidade " (Malva, s.d., p.9, tradução livre)

Dado aquilo que foi aqui apresentado, é possível concluir que a criança tem um forte sentido de competência interpretativa. " Sou sempre surpreendido pela forma como as crianças conseguem articular e reconhecer os pensamentos e sentimentos das personagens. Elas são capazes de perceber aquilo que não é dito" (Jain Boon, 2005,p175)[90] Dentro das suas brincadeiras, motivado por aquilo que observam na televisão, é possível observar a construção de 'guiões', em que elas mesmas desempenham um papel, uma personagem ativa na história. Não existe, portanto, razão para nos preocuparmos com a perceção da performance por parte da criança. Os elementos essenciais para a sua compreensão, para a sua envolvência na produção estão incluídos na âmago do público infantil. Num ambiente prazeroso, a criança é capaz de, nos seus termos e na sua imaginação, de construir uma experiência evocada.

90. citado por Reason 2010,p. 38.

PROJETO

No presente projeto de investigação pretendeu-se associar as características de animação da cenografia com a atividade, recorrente nas bibliotecas, a hora do conto. A razão pela qual levou-nos, enquanto projetistas de interiores, a desenvolver um projeto de cenografia aplicada à leitura de contos foi, por um lado, explorar uma área desconhecida, ainda não trabalhada por nós, e a procura de pontos em comum que estas disciplinas apresentam. Efetivamente, se analisarmos o processo de ambas vamos encontrar momentos concordantes. Na área do design de interiores, a realização do projeto visa a resposta a uma série de critérios, desde temáticas até atividades do dia a dia (briefing). Tomemos como exemplo, um projeto para uma habitação com quatro pessoas: um casal com dois filhos, uma menina de seis anos e um adolescente de quinze anos. A mãe é empregada de escritório e gosta de passar os tempos livres a cozinhar e a procurar receitas novas, a tratar das flores e frutos cultivados no jardim e a ler; o pai trabalha para uma empresa de informática, como técnico de reparações, gosta de praticar desporto e de dar longos passeios para observar e tirar fotografias da natureza; a filha, tal como qualquer menina de seis anos, gosta de brincar com bonecos, de ver desenhos animados e de ballet; por fim, o filho pratica desporto na equipa de futebol da escola. No desenvolvimento do projeto, os espaços projetados vão responder às necessidades, gostos e atividades desta família, ou seja, o espaço irá contar uma história. Na cenografia, as pessoas reais são substituídas por personagens, que tal como estas, exibem características, interesses e rotinas. Os espaços em escala real podem dar (ou não) lugar a espaços de tamanho mais reduzido. A construção destes, tal como nos projetos de interiores, trabalham com ferramentas como a forma, a luz, a cor, a composição e harmonia, projetam conforto, percursos e movimentos e provocam memórias, emoções e ações. Na realidade aquilo que difere e define estas disciplinas é que na cenografia surge um novo e separado espaço mental/imaginário que atua em conjunto com o espaço físico.

IMAGEM 138+139
Um Segredo do Bosque
Javier sobrino

Para a presente investigação propomos um projeto de cenografia aplicada ao conto infantil, Um Segredo do Bosque de Javier Sobrino. Este deverá acompanhar e apoiar as leituras recorrentes em locais, tais como, as bibliotecas, livrarias e outros espaços que adotam este tipo de iniciativas. A pertinência deste estudo prende-se com o facto de, geralmente, as leituras de contos infantis realizadas nestes contextos, colocarem um pouco à margem a procura de novas abordagens de animação, negligenciando as potencialidades dos elementos cenográficos na valorização e acrescento da história. Neste sentido, é potenciado um novo campo de intervenção para os designers, nomeadamente os designers de interiores. Ao mesmo tempo, as técnicas desenvolvidas em contexto de cenografia apresentam-se como ferramentas potenciais no incentivo e difusão da leitura e da cultura, de forma a que as crianças associem as mesmas a atividades prazerosas e estimulantes. Deste modo, o projeto visa a formalização cénica do conto, através da forma, cor, composição e harmonia e o desenvolvimento de um dispositivo cenográfico que permita: conhecer, explorar e implementar novas formas de movimento da animação cenográfica; que seja um elemento com características favoráveis ao transporte; adaptável/compacto para se adequar aos diferentes espaços; e, que ao mesmo tempo, permita que qualquer pessoa consiga manipular o mesmo com alguma facilidade.

PROJETO

3.1
O CONTO

Para dar início ao projeto foi necessário definir um objeto de estudo, neste caso, um conto. Para tal, foi iniciada uma recolha de livros para posterior seleção. As consultas das histórias foram realizadas nas inúmeras visitas às bibliotecas[91] e, através, das sugestões da orientadora do projeto. Estes foram recolhidos de forma espontânea das prateleiras dos livros, consultados uma primeira vez para verificar o teor temático e depois, se fosse verificado a sua pertinência narrativa, eram apontados numa lista[92]. Esta foi, progressivamente, reduzindo por exclusão de partes. Desta forma, foram excluídos os livros que não se enquadravam na faixa etária entre os 5 e os 9 anos, aqueles que já tinham um imaginário criado por filmes ou series de animação e os que detinham um corpo de texto algo extenso, até chegar a dois livros[93]. A decisão foi algo demorada. Os dois contos eram bastante diferentes (na faixa etária ou no tema), no entanto, as valências pedagógicas, a beleza textual e os aspetos emotivos da narrativa faziam-nos duvidar sobre qual seria o livro indicado a escolher. Desta forma, a escolha final foi executada de forma racional, através de uma tabela de prós e contras[94]. Finalmente, foi escolhido o conto infantil Um Segredo do Bosque de Javier Sobrino. Este foi, portanto, selecionado pela sua potencialidade poética, pela relação entre a extensão da narrativa e o tempo de leitura em contexto da hora do conto nas bibliotecas, em conjunto com os temas associados, como a tolerância, a diferença e os afetos entre pessoas do mesmo sexo. São temáticas atuais e que geram, normalmente, bastante discussão e crítica. Desta forma, reconheceu-se no uso e na representação cénica deste, uma mais valia para o desenvolvimento de uma atitude crítica e de autorreflexão por parte das crianças.

Um Segredo Do Bosque

Um Segredo do Bosque é um livro infantil direcionado para crianças com mais de cinco anos (pré-leitor e leitor iniciante), escrito por Javier Sobrino e ilustrado por Elena Odriozola, de 2009. A versão em português foi traduzida por Dora Batalim Sottomayor.

Num bosque do norte, um esquilo descobre sentimentos e afetos para ele desconhecidos. Confuso e algo preocupado, ouve as experiências e conselhos do Raposo, do Mocho, do Lobo, do Urso e do Rato dos Pomares. Quando é revelada a origem de tais sentimentos, os animais opinam sobre a loucura desses afetos. Apesar das reações negativas, o Esquilo deixa-se levar pela atração pelo ser misterioso.

O conto é uma alegoria ao amor, aos afetos e à tolerância. Javier Sobrino utiliza personagens personificadas em animais para contar uma história de amor onde as diferenças não aportam dificuldades para os relacionamentos e para comunicar com o público infantil. As ilustrações delicadas, subtis e de grande poder evocativo de Elena Odriozola encaixam-se na perfeição na poética do texto, no espírito inocente da história e do público.

É, portando, um conto que pretende valorizar a diferença e o respeito pelos outros, pelos afetos, como a paixão e o amor; e desenvolver um espírito crítico e de tolerância das vivências afetivas pessoais e dos outros.

IMAGEM 140
ilustração de Elena Odriozola
Um Segredo do Bosque

91. Biblioteca Municipal Almeida Garrett e Biblioteca Municipal de Gaia (consulta livre) e Biblioteca Municipal do Porto

92. consultar em anexo

93. Smara de Paula Carballeira e Um Segredo do Bosque de Javier Sobrino.

94. consultar em anexo

Javier Sobrino

Javier García Sobrino nasceu a 25 de agosto de 1960, em Pimiango, nas Astúrias, no norte de Espanha.

Profissionalmente, teve formação na área do ensino, em Santander. Em 1984 começou a trabalhar para o ensino público. Atualmente, trabalha como professor primário no Colégio Público "Fuente Salín" de Pesués, em Cantabria. É membro integrante da revista de literatura infantil e juvenil de Peonza, desde 1986.

IMAGEM 141
Javier Sobrino

Sobrino define a escrita como a sua profissão de tempo livre. É escritor de literatura infantil e autor de vários livros sobre a leitura e animação narrativa. Começou a escrever desde a sua adolescência, mas apenas no ano de 93 é que decidiu que era altura de compartilhar as suas histórias.

Os seus livros retratam e inspiram-se em diferentes temas, aos quais reúne em cinco grupos diferentes: as histórias surgidas de raízes familiares, de recordações, dos seus antepassados (são exemplos: *Gosto, O lugar mais maravilhoso, A cova, O fio de Ariadne, Sonho, Sobre a relva*); as histórias nascidas da terra onde vive, Pechón, em Cantabria (são exemplos: *Um Segredo do Bosque, O Mistério da Neblina, Nilo e Zanzíbar, Maré de Versos, Cavalos Azuis, Os Sons da Noite*); as histórias de raízes culturais de outros povos do mundo *(Dunas de Água, O Lago das Recordações, A Última Sereia, Samarkanda, As Duas Luas,..*); os contos do universo da imaginação (*Sob a Pele do Mar, Assombrados, Carnaval*); e os livros com diversas inspirações nas outras formas de arte, como a pintura e a música.

> Acho fascinante criar histórias para crianças. É muito emocionante receber as imagens que ilustradores pintam com as minhas palavras. As crianças estão constantemente na minha vida, nas minhas duas profissões e eu estou feliz com isso. (Boolino, 2012)[95]

Sobrino é, ainda, um dos criadores da Oficina de Ilustração e do Salão do Livro de Santander. Coordenou visitas de autores e ilustradores a Cantabria desde 1994 até à atualidade.

IMAGEM 142
A Nuvem de Martim
Javier Sobrino

PRÉMIOS

\Primeiro Prémio no Concurso Internacional de livros infantis ilustrados da Biblioteca Insular de Gran Canaria em 2006, com *Nile e Zanzibar*.

\Segundo lugar no Concurso Internacional de livros infantis ilustrados da Biblioteca Insular de Gran Canaria em 2006, com *Cheio de Dúvidas*.

\Finalista do Prémio Internacional de Compostela para livros ilustrados, em 2008, com *A Nuvem de Martin.*

\Segundo lugar no Concurso Internacional de livros infantis ilustrados da Biblioteca Insular de Gran Canaria em 2008, com *Adanya do Sul.*

95. citação de Javier Sobrino retirada da sua entrevista a para página da internet Boolino.

Elena Odriozola

Elena Odriozola nasceu em 1967 em San Sebastián, Espanha.

Apesar de desde muito pequena gostar de ilustração e de desenvolver alguns trabalhos pessoais nesta área, decidiu estudar Arte e Decoração. Apesar desta decisão ter sido tomada por um processo de eliminação, Odriozola sabia que queria fazer algo que tivesse a ver com desenhos, mas não ilustração. Entendia que se fizesse Belas Artes, acabaria por ficar a dar aulas e isso era algo que não se via a fazer.

Quando terminou de estudar Arte e Decoração, chamaram-na para trabalhar numa empresa de publicidade. Durante oito anos trabalhou para agências de publicidade, onde era diretora artística e maquetista. Durante estes anos realizou, esporadicamente alguns trabalhos de ilustração. Em 1997, decidiu dedicar-se a tempo inteiro à ilustração. A experiência adquirida nos anos em que trabalhou na área da publicidade tornou-se uma mais valia na hora de interpretar os textos.

Nas suas ilustrações é característico o traço delicado e a paleta de cores suaves e contidas: "figuras humanas de volumes redondos com pescoços compridos, caras pálidas com olhos bem pequeninos e bochechas coloridas, com um aspeto quase sinistro. Os trajes detalhados e coloridos destacam-se dos fundos austeros e apagados." (Nectarina, 2009)

A sua obra foi selecionada para a exposição Ilustríssimos na Feira do Livro Infantil de Bolonha em 2005.

prémios/nomeações

\Segundo Prémio das Melhores Ilustrações de Livros Infantis e Juvenis do ano de 2005, com *A princesa que bocejava a todas as horas*, escrito por Carmen Gil, publicado por OQO Editora.

\Nomeada para Astrid Lindgren Memorial Award em 2012

\Galardoada na Terceira Edição dos CJ Picture Book Awards na Coreia do Sul (2011), com *Ode a una Estrella*, escrito por Pablo Neruda, publicado por Zorro Rojo.

\Prémio Literário Euskadi na modalidade de Ilustração de 2013, com *o Tropecista*, escrito por Jorge Gonzalvo, publicado por Bárbara Fiore Editora.

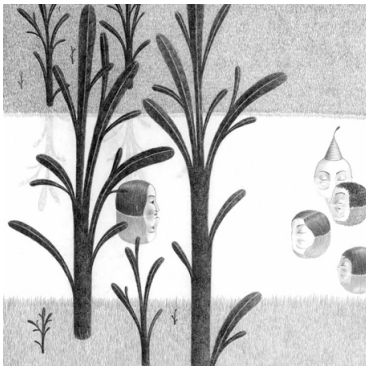
\Prémio Literário Euskadi na modalidade de Ilustração de 2009, com o *El aplastamiento de las gotas*, escrito por Julio Cortázar, publicado por Labirinto de las Artes.

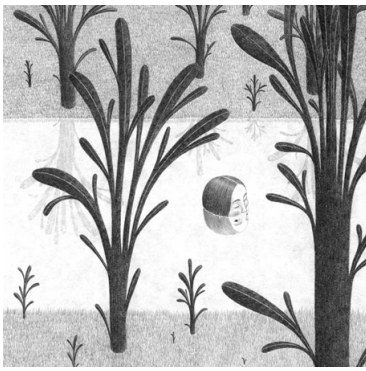
\Prémio Nacional de Edição na categoria infantojuvenil, com *Eguberria*, escrito por Juan Kruz Igerabide, publicado por Nerea.

\Nomeada para Astrid Lindgren Memorial Award em 2014, entre vários ilustradores de 68 países.

imagem 143
Elena Odriozola

imagem 144+145
ilustrações do livro *Sr. Cohen*
Elena Odriozola





PROJETO

3.2
ANÁLISE DO CONTO

Após um primeiro contacto com o conto, em que foram compreendidas as ideias e os conceitos gerais, partiu-se para a análise mais detalhada do mesmo. Assim, dividimos o conto em cinco momentos: o primeiro corresponde ao primeiro contacto entre a personagem principal, o Esquilo, e a figura desconhecida; no segundo momento, o Esquilo incerto por aquilo que sente, desabafa sobre o que o preocupa e os sintomas de que padece em relação ao animal misterioso; no terceiro momento o Esquilo desfaz o mistério e identifica quem originou aqueles sentimentos confusos, percebendo depois a reação dos animais; no quarto momento, o Esquilo foge assustado e confuso com as respostas dos seus amigos e reencontra o misterioso ser; e, por fim, no quinto momento, ocorre o desfecho da história e é revelada a identidade do ser misterioso: um Pica-Pau.

IMAGEM 146+147
Bosque

Antes de descrever a ação, o autor dá a conhecer o espaço geral em que se desenvolve toda a história: o bosque. De facto, o conto é desenvolvido na sua totalidade dentro de um bosque, no entanto, nos vários momentos, as ações decorrem em diferentes lugares do mesmo. Desta forma, são enumeradas várias características inerentes a esse lugar, tal como o cheiro a mar, a densidade do bosque, o nevoeiro e o vento. Associadas a estas particularidades estão implícitos os conceitos de mistério e de segredo. Estas noções sobre o espaço oferecem indícios que podem ser traduzidos mais tarde para linguagens gráficas. A densidade de árvores pode refletir-se no ritmo das linhas utilizadas, ou na ocultação de informação que está para lá dessas árvores ou então na criação de sombras. Da mesma forma, a bruma é também sinónimo de pouca visibilidade, de mistério e da relação entre luz e sombra. No caso do uso da expressão “cheiro a mar”, esta encarrega-se de demonstrar a humidade que acerca o lugar. Através de alguma pesquisa foi possível identificar o bosque descrito como uma floresta de árvores de folha caduca, ou seja, árvores cujas folhas caem durante o outono. Estas florestas são densamente povoadas, a precipitação ocorre de forma uniforme ao longo de todo o ano e o solo é rico em ervas e arbustos. No outono, as folhas que caem são decompostas em fungos e bactérias. Na primavera, as árvores ainda nuas deixam passar a luz solar sobre o solo, estimulando o germinar de flores, como as campainhas e os narcisos.

IMAGEM 148+149
Esquilo
sciurus vulgaris

No primeiro momento, o Esquilo[96] conhece o Pica-Pau, quando o primeiro vai em busca do alimento que armazenou, e o segundo, com "uma fome de lobo", pede que lhe ofereça algumas nozes. Javier Sobrino localiza o espaço temporal em que decorre a ação narrativa, situada neste instante: "Num dia de primavera". As cores vibrantes e o cheiro das flores, bem como o som dos pássaros e outros animais e a presença do sol, com uma temperatura agradável, são características inerentes, na nossa memória, para qualificar a estação da primavera. Deste modo, estes sinais qualificadores podem também ser reportados para a linguagem formal da cenografia.

A ação passa-se perto da "despensa" onde o Esquilo armazenou os alimentos (os esquilos alimentam-se de sementes, frutos secos, cogumelos, insetos e frutas) que colecionou no outono. Normalmente, estas "despensas" são escavadas no chão sob a forma de tocas. Na construção da personagem, o autor incutiu no esquilo outras caracteristicas: como a timidez, a inocência, a ternura, a simpatia e a amabilidade. Já o animal oculto, o Pica-Pau mostra-se confiante, extrovertido, misterioso, sedutor, com um certo charme e, até mesmo, um pouco "latoso"/descarado.

96. O esquilo, enquanto animal, é um mamífero roedor de pequeno e médio porte (mede entre 53 e 73cm) de hábitos diurnos, com os sentidos apurados, ágil e ativo, simpático, gracioso e rápido. A sua anatomia está adaptada para fácil e rapidamente se deslocar entre as copas das árvores. Estes têm dois tipos de ninhos, os leves para a época do verão e os impermeáveis para o inverno. Estes são construídos em ramos muito altos, para ficarem protegidos dos predadores, com folhas, galhos, penas, musgo e erva seca.

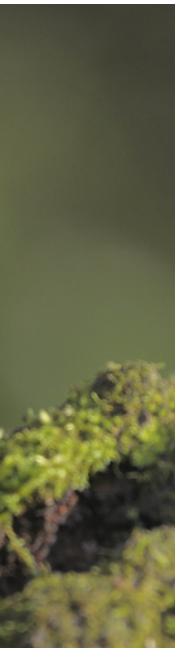


IMAGEM 150+151
Raposa

IMAGEM 152
Mocho

No segundo momento, sucede-se o encontro entre o esquilo e os outros animais do bosque: o Raposo; o Mocho; o Lobo; o Urso e o Rato-dos-Pomares.

O Esquilo encontra o Raposo[97] 'à porta' da toca do último, poucos dias após o primeiro contacto com o animal misterioso, o Pica-Pau[98]. Nesta situação o Esquilo, confuso e "algo preocupado", conta aquilo que aconteceu e sente. O Raposo, perante tal confissão, confere com o Esquilo a presença de sensações de "cócegas no nariz" e dá um nome ao que sente. Este é o primeiro momento em que o Esquilo é confrontado com a verbalização dos seus sentimentos, no entanto, a revelação para o leitor é muda, mas, ainda assim, compreendida. O Raposo, ainda, aconselha-o a declarar-se e a oferecer um "ramo de lírios". Esta ordem de conversação vai sendo repetida pelos restantes animais.

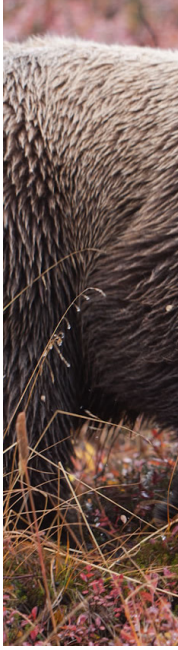
Perto do seu ninho, na mesma tarde, o Esquilo encontra o Mocho[99] e, tal como aconteceu com o Raposo, revela aquilo que sente. Mais uma vez é descrito um sintoma, neste caso "os olhos nublados", e, por conseguinte, aconselhado a dizer o que sente "contemplando a lua de um lugar alto".

97. A raposa é um mamífero omnívoro, da família Canidae, ligeiramente menor que um cão de porte médio. É um caçador de oportunidade, solitário e alimenta-se de pequenos mamíferos, répteis, anfíbios, insetos, aves, ovos, peixe e frutos silvestres. Vive em tocas protegidas pela vegetação, escavadas pela própria ou em antigas tocas de coelhos ou texugos. Devido ao seu forte sentido do olfato consegue enterrar o excesso de alimento no solo debaixo de folhas/neve para posterior consumo.

98. Pica-pau é uma ave da família Picidae de tamanho pequeno a médio. Vivem em bosques onde fazem os seus ninhos abrindo uma cavidade nos troncos das árvores, o mais alto possível para proteger dos predadores. Alimentam-se de larvas e insetos que estão dentro dos troncos das árvores, alargam a cavidade onde estão as larvas com o bico e introduzem a longa língua humedecida pelas glândulas salivares.

99. O mocho é uma ave da família Strigidae, de porte avantajado, pouco menor que uma galinha, e com olhos grandes e perfeitamente redondos. Alimenta-se de pequenos mamíferos, porém não rejeita insetos. É uma ave de hábitos noturnos e vive nos campos ou bosques, normalmente perto da água. Possuí um voo silencioso, possibilitado pela estrutura das penas.

IMAGEM 153-155
Lobo



Na manhã seguinte, ao descer a sua árvore, o Esquilo depara-se com o Lobo[100], e este, sabendo já o que o apoquentava, em tom retórico pergunta-lhe "Vai-se-te a voz quando pensas nele, certo?" e encaminha-o a declarar-se "uivando uma canção".

Nesse mesmo dia, o Esquilo dirige-se ao rio, e encontra o Urso[101]. Tal como o Lobo, este já sabe o que aconteceu e confirma outro 'sintoma': "Sentes o estômago como uma pedra quando pensas nele, certo?", seguido de um conselho: "diz-lhe o que sentes e oferece-lhe mel para a merenda".

Por último, perto do rio, no ramo de uma faia, o Esquilo avista o Rato dos Pomares[102]. Este pergunta-lhe: "Ficas arrepiado quando pensas nele, certo?" e dá-lhe, da mesma forma que os outros, uma solução para tal sentimento: "diz-lhe e prepara-lhe uma cama macia".

100. O lobo é o maior membro selvagem da família Canidae e é um ancestral do cão doméstico. Pode ser encontrado em diversos ambientes: florestas temperadas, desertos, montanhas, tundras, taigas (conhecidas também por florestas coníferas ou floresta boreal - são um tipo de floresta tipicamente do hemisfério norte do planeta, em regiões onde a temperatura chega a -54º e raramente passa dos 21º - campos e até áreas urbanas. Possuí uma audição bastante apurada e o seu uivo pode ser ouvido a uma distância de até um quilómetro. No entanto, tem o olfato relativamente fraco em comparação com outros canídeos.

101. O urso-pardo é um animal solitário e faz parte da família dos Ursídeos. Sabe conviver pacificamente quando existe abundância de alimento e durante o inverno, busca covas e cavernas para entrar em estado de letargia, durante mais ou menos sete meses. É um animal omnívoro e alimenta-se de mariposas, larvas, frutas silvestres, mel, pequenos roedores, cervos e alces.

102. O rato-dos-pomares é um animal muito comum nas regiões arborizadas e com um sono de pedra. Alimenta-se de frutas, ovos e, às vezes, pequenas aves. No outono, empanturra-se com avelãs, bolotas de carvalho e frutas, a ponto do seu peso chegar ao dobro do que é na primavera. Durante seis meses instala-se em buracos ocos das árvores ou numa toca com erva e folhas. Tem uma boa audição e os bigodes são órgãos extremamente sensíveis.

IMAGEM 156+157
Urso

IMAGEM 158+159
Rato dos Pomares

Em todos os encontros, os sintomas e as soluções descritas reportam a um dos sentidos (ou órgãos responsáveis pelos sentidos) e indícios caracterizadores dos animais. Ou seja, para cada animal é atribuído um órgão, que de forma direta ou indireta, está relacionado com cada um dos cinco sentidos. Portanto, para o Raposo o sentido estimulado é o olfato (nariz); para o Mocho este é alcançado pela visão (olhos); no caso do Lobo, este sugere uma solução baseada na audição (produção de som pela voz/boca); o Urso aponta para o paladar (estômago/língua); e por último, o Rato dos Pomares aconselha uma solução baseada no estímulo da pele, através do tato (pele).

IMAGEM 160
Pica-Pau
Campephilus melanoleucos

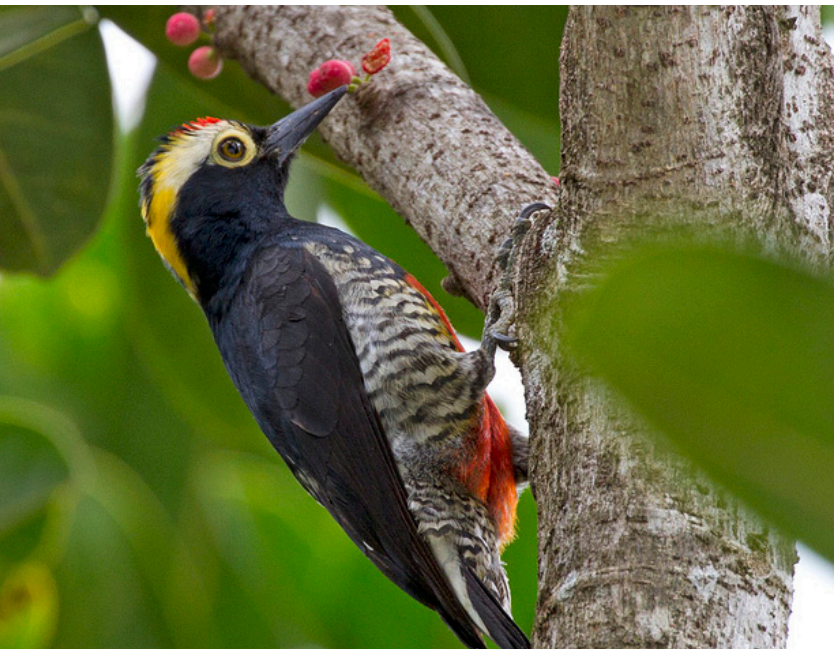


IMAGEM 161
Pica-Pau
Picumnus aurifrons

IMAGEM 162
Pica-Pau
Melanerpes levis

No terceiro momento, o Raposo, o Mocho, o Lobo, o Urso e o Rato dos Pomares ficam a saber quem é o ser misterioso, no entanto, para o leitor a sua identidade permanece incógnita. Isto ocorre no ramo de uma faia, onde o Esquilo encontrou o Rato dos Pomares. Os animais ao saberem quem é, tentam mostrar as diferenças entre o Esquilo e o ser por quem se apaixonou, de forma a que o primeiro perceba a impossibilidade de terem uma relação. No entanto, se formos analisar os argumentos e os problemas descritos que utilizam, estes não são válidos para a relação entre o Esquilo e o Pica-Pau. Por exemplo o Rato dos Pomares pergunta “quando vais dormir?”, mas a verdade é que tanto o Esquilo como o Pica-Pau são animais com hábitos diurnos e por isso dormem, os dois, durante a noite. O Lobo pergunta “e onde vão viver?”, no entanto, ambos, vivem em ninhos nas copas das árvores, para estarem protegidos dos predadores. Efetivamente, o que foi listado pelos animais como indícios inibidores para a relação apenas surge na cabeça dessas personagens, porque para o Esquilo, em termos práticos e emocionais, isso não se aplica.

No quarto e penúltimo momento, o Esquilo, assustado e confuso com tudo aquilo, foge para o rio, para o poço das lontras. De facto, ele não entende porque é que antes de saberem a identidade do Pica-Pau, tudo parecia perfeito e usual, e no momento em que ficam a conhecer quem é, tudo se torna um impedimento para a relação. Entretanto, surge o Pica-pau, e o Esquilo reage de forma envergonhada e nervosa. Quis fazer tudo aquilo que os animais outrora lhe tinham aconselhado a fazer, mas não conseguiu. O Pica-Pau não entende porque é que ele estava a reagir de forma tão estranha e, quando se preparava para ir embora, o Esquilo foi capaz de, pela primeira vez, ele mesmo, verbalizar os seus sentimentos. Mais uma vez, a palavra concreta para qualificar os seus sentimentos é encoberta, ou seja, não é textualmente comunicada ao leitor, no entanto é compreendido pela associação a todo o contexto da narrativa. Depois de tantos conselhos para confessar os seus sentimentos, tudo é resolvido com naturalidade, momentaneamente, sem qualquer pressão ou grande planeamento. Cada pessoa tem uma forma diferente de responder a situações como esta.

Finalmente, no desfecho da narrativa, o segredo é desfeito e o leitor e todo o bosque ficam a saber sobre o Esquilo e o Pica-Pau.

Tal como qualquer conto infantil, Um Segredo do Bosque, pretende passar uma mensagem moral para o público. Através da utilização de animais, pretende-se valorizar a diferença, o respeito pelos outros e desenvolver um espírito de tolerância nas vivências afetivas, pessoais e dos outros. Sendo a homossexualidade um tema com tanta discussão e polémica, a história mostra que antes de se qualificar, de dar um nome aquilo que o sentimento de amor aporta, numa relação entre pessoas do mesmo sexo, o que vale é o sentimento, no seu estado mais puro. De facto, quando os animais nada sabiam sobre a identidade do Pica-Pau, aquilo que viram e perceberam foi a beleza e a pureza dos sentimentos vividos pelo Esquilo. No entanto, apesar do sentimento não ter mudado, os animais apressam-se a se opor a este, a mostrar o quão incorreto é. Provavelmente, a razão pela qual o autor encobriu a identidade até ao fim do Pica-Pau, foi para reforçar o espírito crítico e o estado de reflexão, de forma a retirar o peso desse facto e mostrar o que realmente interessa, o que é realmente importante: o sentimento e as emoções.

PROJETO

3.3
MÁQUINA DE CONTAR HISTÓRIAS

3.3.1
O DESENHO DA MÁQUINA

REFERÊNCIAS/ESTUDOS DE CASO

Numa fase de pesquisa de investigação e de inspiração para o desenvolvimento do dispositivo foram encontrados inúmeros projetos de animação em vídeo e de livros animados[103]. Da pesquisa destacou-se os trabalhos desenvolvidos pelo 'atelier' United Fakes e outros trabalhos de ilustração e modelagem que implementavam o conceito de layers sobrepostas, tal como o livro de Natal em 360 graus de Yusuke Oono.

A United Fakes (sediada em Barcelona) é constituída por uma equipa multidisciplinar que leva para os meios digitais áreas manuais, como a ilustração ou objetos criados a partir de modelagem de papel ou outros materiais semelhantes. Dos vários trabalhos que desenvolveram, distinguimos os projetos: o vídeo de promoção da UPC de Halloween de 2012 e a promoção proposta sobre a temporada de filmes do Tim Burton para um canal de televisão holandesa, Tim Burton's rabbit hole. Nos dois projetos foram criados mecanismos simples, que exploram o movimento e o encadeamento de ações. No primeiro, as cenas são apresentadas sob a forma de 'camadas' sobrepostas e que rodando as mesmas surgem novas composições. No segundo projeto, o movimento é semelhante a uma passadeira de ginásio. Ou seja, sob a forma de um cilindro são colocados os elementos que compõem os vários momentos de forma sucessiva. Com a rotação do cilindro vão, progressivamente, aparecendo, em primeiro plano, essas cenas.

103. consultar em anexo a lista de projetos pesquisados.

IMAGEM 163-165
Cherry Blossom Elephant in forest
[earth design works]
Young Jun Kim

IMAGEM 166+167
Tim Burton's Rabbit Hole United Fakes

IMAGEM 170+171
The Ice Book
Davy e Kristin McGuire

IMAGEM 172-174
Filme *Prince Achmed*
Lotte Reiniger
1926

O primeiro filme de animação.

IMAGEM 168+169
UPC Halloween
United Fakes

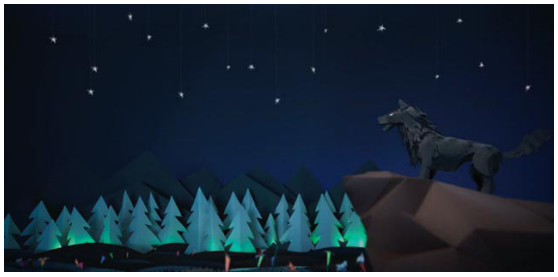


IMAGEM 175-177
The Wolf i used to be
Nearly Normal

Os projetos que usam o conceito de camadas sobrepostas exploram os sentidos de composição, de profundidade e perspetiva, denotando, claramente, aspetos como a harmonia e a plasticidade dos desenhos e obras.

Após uma primeira pesquisa, foram desenhadas e testadas algumas ideias, com diferentes tipos de movimento e transição de cenas. No entanto, havia certos pontos práticos que tinham de ser respeitados e, por isso, logo á partida, foram sendo eliminadas ideias, que não eram viáveis do ponto de vista técnico nem respondiam a outros critérios do projeto.

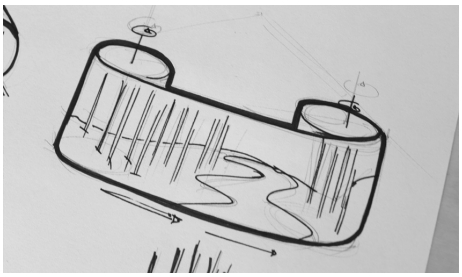
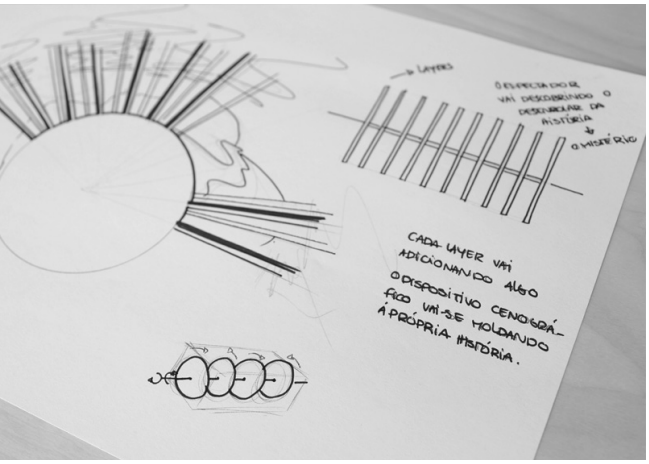
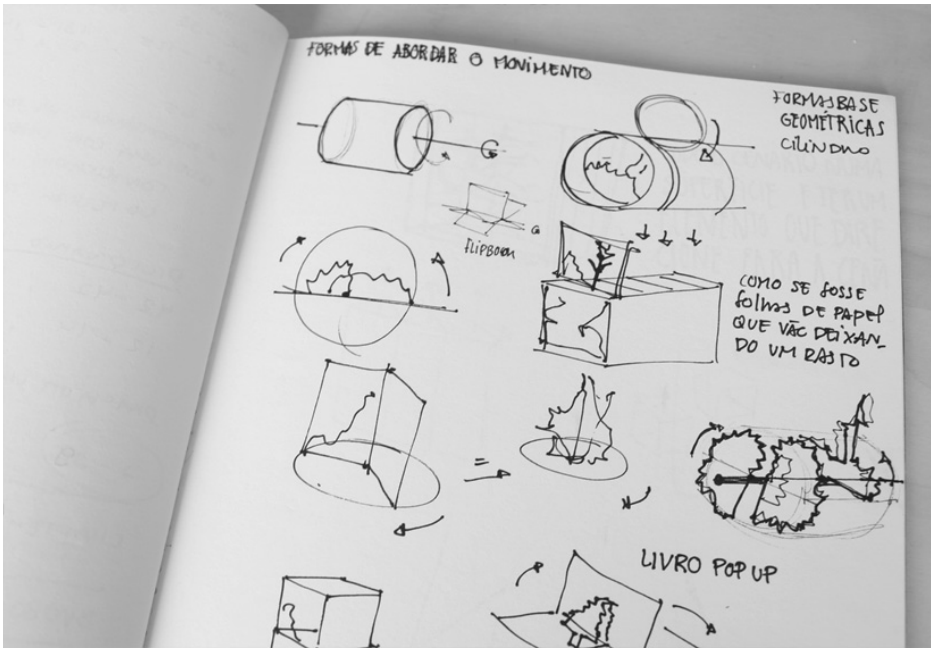
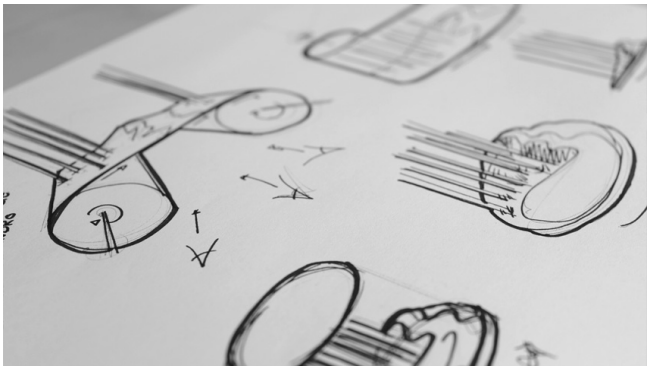
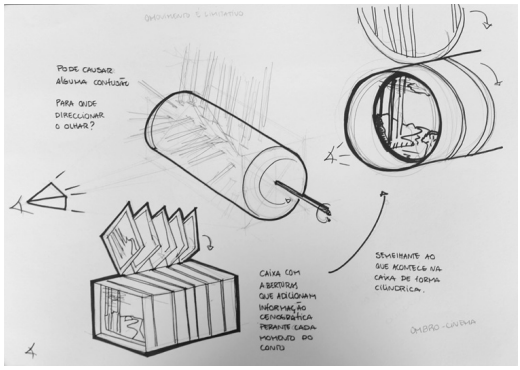


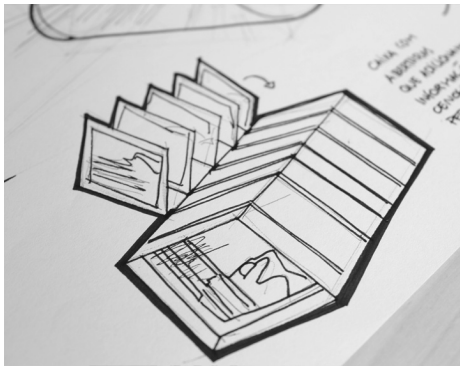
IMAGEM 178-184
os primeiros esquiços de ideias

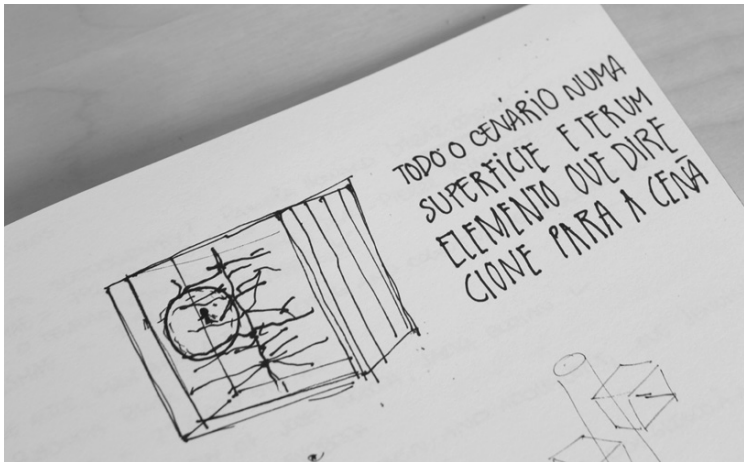












PLANO DE PROJETO

Portanto, era esperado que o projeto respeitasse alguns temas técnicos e, até mesmo, poéticos. O recurso à manualidade, presente quer na construção e na manipulação, foi sempre uma das permissas deste projecto, uma vez que, à semelhança, das máquinas do Bando, este dispositivo cénico, recorre a um imaginário vernacular e aos brinquedos infantis artesanais. A integração da artesania permitiu explorar o seu potencial plástico enquanto "brinquedo" irónico e poético. Para além de se pretender construir um dispositivo/uma máquina que respondesse a critérios como a mobilidade, a portabilidade e a adaptação a diferentes tipologias de espaços, desejava-se que a máquina alcança-se um estado de comunhão perfeita com a história. Queremos com isto dizer, que o próprio instrumento de animação do conto deveria obter um cariz poético e mágico. De facto, ambicionava-se que a máquina, em conjunto e à semelhança da ilustração, fosse contando a história, em que a sucessão e transição dos momentos fosse gerada pela manipulação da mesma, de forma sucessiva. A máquina, neste contexto, não deveria condicionar ou impedir o contar da história, ou seja, os aspetos técnicos não deveriam camuflar ou sobrepor-se à leitura, mas sim agir de forma fluída, em consonância com o conto. Logo, o dispositivo teria de incluir os conceitos de flexibilidade e metamorfose, de forma a que os lugares cénicos pudessem ser (re)configurados e adaptados a cada cena. Dado as diferentes características e tipologias dos espaços onde se pretendia implementar o projeto, foi necessário fazer um balanço entre estas limitações, em termos de dimensões e o tamanho favorável para a visualização e leitura animada. Neste sentido, o desenho da máquina deveria ser relativamente compacto, mas que ao mesmo tempo a escolha das suas dimensões não condicionasse o princípio que levou ao seu desenvolvimento. Em termos de uso, o objeto criado visava uma resposta e manipulação fácil, que qualquer pessoa, com muito poucas (ou nenhumas) instruções, fosse capaz de utilizá-lo de forma correta para o seu fim. Uma vez que este tipo de atividades são recorrentes nas bibliotecas e, seguindo um pouco a lógica daquilo que já é criado para apoiar as horas do conto nestes locais, o plano do projeto propunha, também, a adaptação de outros contos e reutilização do elemento animado. Concluindo, o dispositivo cénico tinha de reunir estes pontos para se tornar prático e viável, ou seja, exequível.

Ao longo do processo de desenvolvimento do mesmo, o seu desenho foi-se adaptando a estas necessidades técnicas e práticas.

Inicialmente, dos primeiros esquiços desenvolvidos resultaram dois exemplos que pareceram ser os mais indicados, tendo em conta aquilo que foi dito anteriormente. Estes exemplos foram, posteriormente, testados em maquete para verificar a viabilidade da sua manipulação e adaptação à história, procurando nos dois casos tentar resolver o problema principal da representação do espaço exterior, numa caixa cénica. Recorreu-se, em ambos os casos, ao uso de layers, planos bidimensionais que se vão sobrepondo ou retirando, somando profundidade ao espaço (a perspectiva central renascentista) e introduzindo as personagens na acção.[104] Estas maquetes mostraram que os dois dispositivos apresentavam potencialidades que permitiam que os dois fossem desenvolvidos, ainda que em diferentes escalas. Por isso, para o exemplo do *tubo narrativo* a escala teria de manter o tamanho da maquete e, logo, não poderia ser utilizada numa escala compatível com a hora do conto. No entanto, este exemplo serviu para explorar um novo sentido do projeto. Um conceito de utilização individual, em que as crianças poderiam reinventar e reinterpretar a história fora da leitura animada, num momento mais intímo, como é a leitura. Ou seja, o objetivo desta 'máquina' é que se crie um processo contínuo de sedução, em relação ao incentivo da leitura e cultura. No caso do outro exemplo testado, este verificou-se como sendo o elemento com mais potencialidade para ser desenvolvido, tendo em conta todos aqueles critérios do plano de projeto. Nesta maquete, o movimento de animação e transição das layers era realizado pelos dois sentidos (da esquerda para a direita e da direita para a esquerda em camadas alternadas). Este ponto notou-se que tornava a manipulação dos cenários demasiado complexa e confusa para ser aplicado, e portanto, não representava da melhor forma o critério de facilidade de manipulação do objeto. Logo, optou-se por aplicar a rotação dos cenários apenas num sentido (da esquerda para a direita). Ao mesmo tempo, verificou-se que o

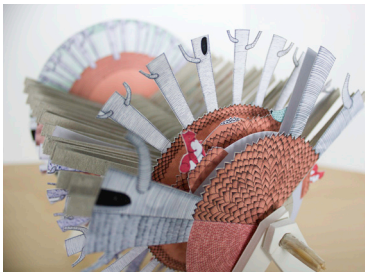
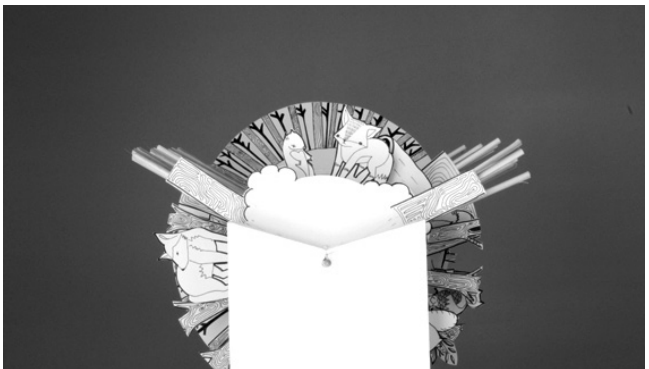


IMAGEM 185-188
maquetes de teste



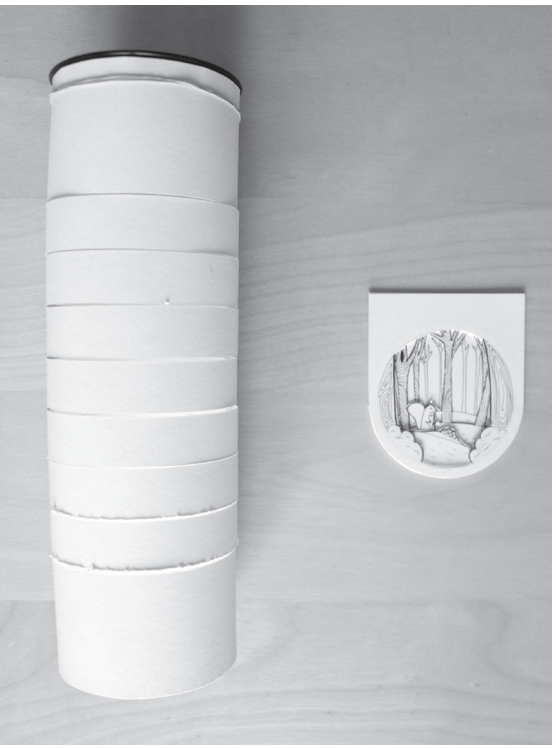


IMAGEM 189-191
as primeiras maquetes de teste

números de layers teria de ser reduzido, de forma a que o comprimento da máquina não se tornasse algo excessivo. Esta maquete, ainda, serviu para verificar que a posição das várias camadas deveriam de ser agrupadas, segundo os momentos ao longo do comprimento do eixo, de maneira a facilitar o seu uso por parte de quem a modifica e, ao mesmo tempo, para melhorar a experiência da atividade.

Tendo sido escolhida a tipologia e o desenho da máquina, foi possível criar um layout, ou seja, chegar à forma base onde se iria adaptar as ilustrações cénicas do storyboard, já desenvolvido, para encaixar nessa forma. As circunferências base para as ilustrações estavam divididas em três partes: duas delas eram preenchidas com os elementos cénicos e uma parte era deixada em 'branco' para, que quando recortada, permitisse que com o rodar da mesma mostrasse as camadas atrás. Os aspetos ilustrativos e plásticos do projeto serão mais à frente abordados.

Progressivamente, foi-se desenhando e reformulando as peças que constituem a máquina.

Os materiais escolhidos para implementar e realizar o projeto seguiram critérios práticos como os custos envolvidos, o peso final do objeto, as potencialidades estéticas, o tempo de vida do mesmo (resistência ao desgaste) e a sua plasticidade.

104. O autor contemporâneo e de vanguarda como Robert Wilson utiliza este recurso com frequência nas suas peças.

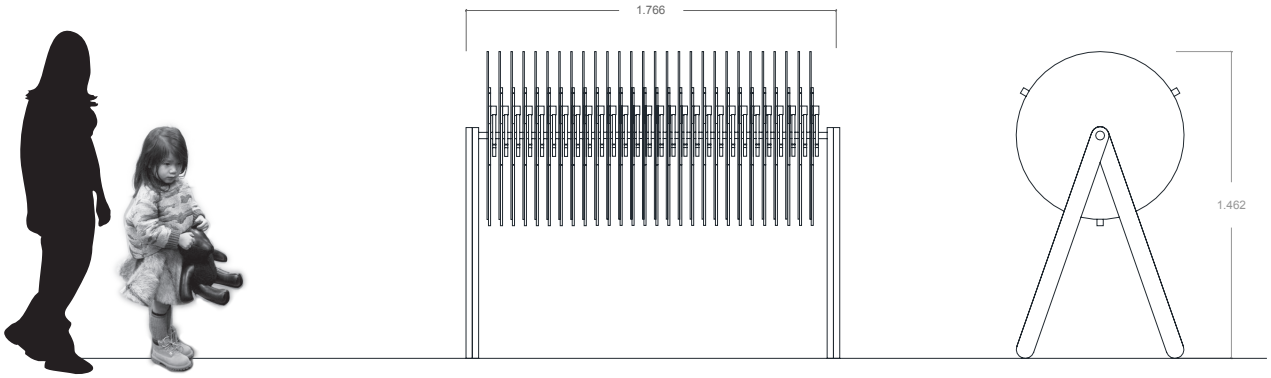


IMAGEM 192
montagem para teste de altura da máquina

ALTURA E COMPRIMENTO

Este desenho [img.192] foi um dos primeiros a serem realizados. A altura e o comprimento tiveram de ser reduzidos. No caso da primeira, esta teve de ser significativamente reduzida para corresponder à perspetiva em que as crianças visualizam a peça, uma vez, que na sua maioria, as crianças estão distribuídas por pequenos puffs ou, até mesmo, no chão sobre tapetes. No caso do segundo, o comprimento exagerado da máquina trazia problemas em relação ao seu transporte e, até mesmo, à gestão do espaço nas bibliotecas.

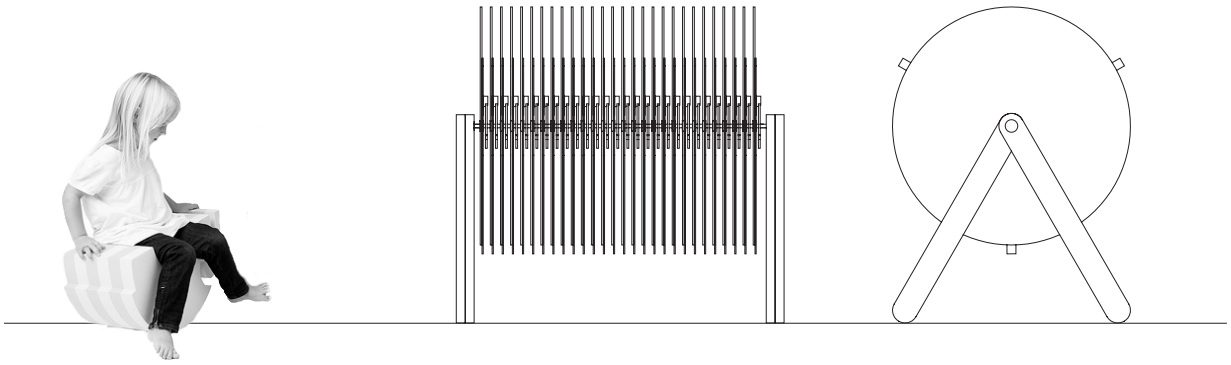


IMAGEM 193
montagem para teste de altura da máquina

‘PERNAS’ E RODAS

Para permitir uma maior estabilidade à máquina foram adicionados, face ao desenho inicial, elementos de aglutinação de toda a estrutura de suporte.

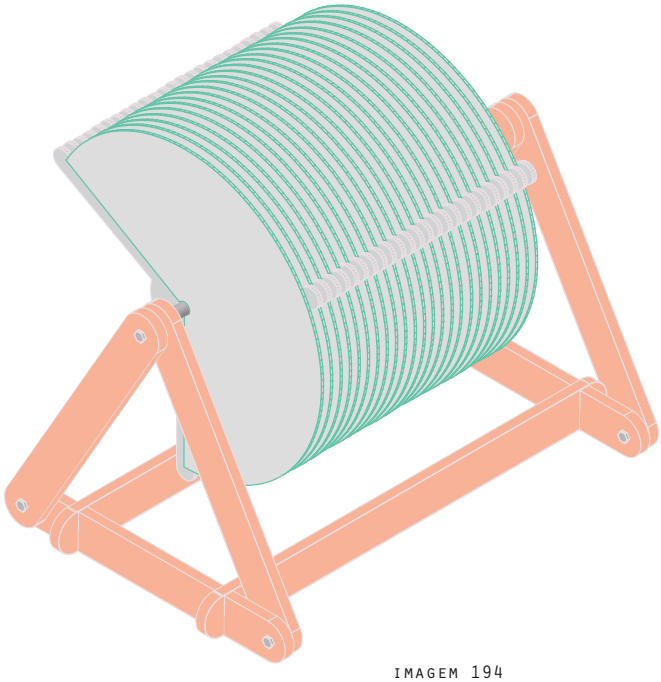
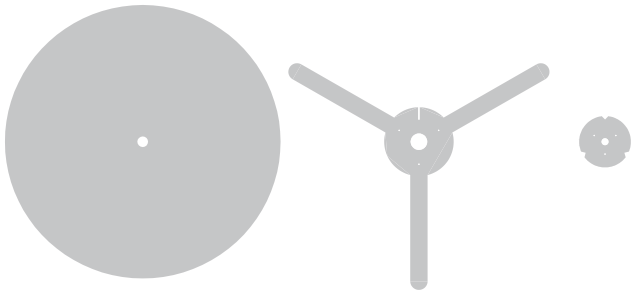


IMAGEM 194
isometria da máquina



RECORTE E DESENHO DAS PEÇAS

Mais tarde com o desenvolvimento do desenho e, pensando nos processos e passos de montagem do objeto, verificamos que seria um ponto importante fazer o recorte das peças, desde a sua extremidade até ao eixo/centro, permitindo que estas sejam facilmente retiradas e colocadas sem haver a necessidade de desmontar todo o eixo da máquina.

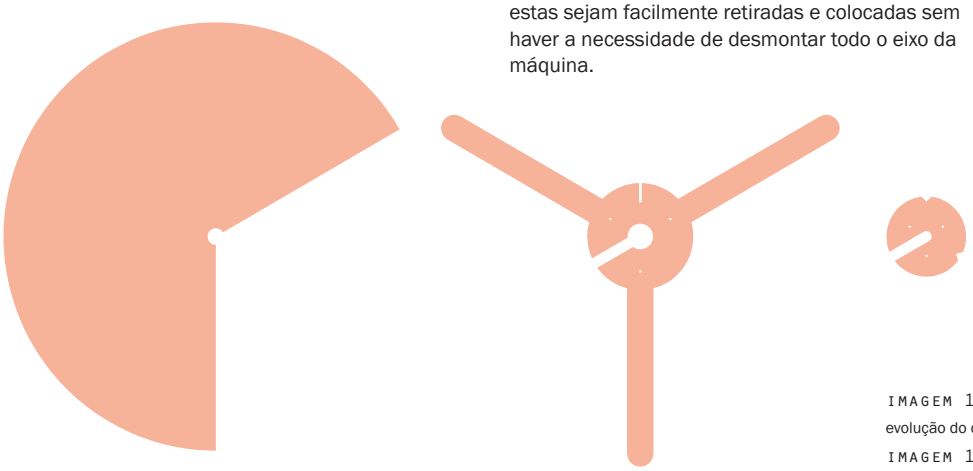
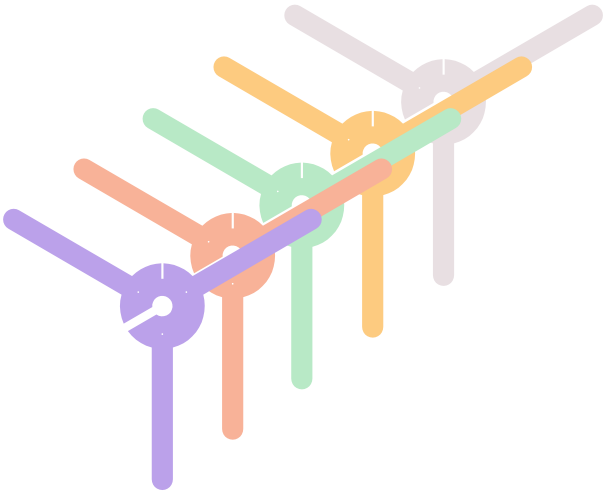


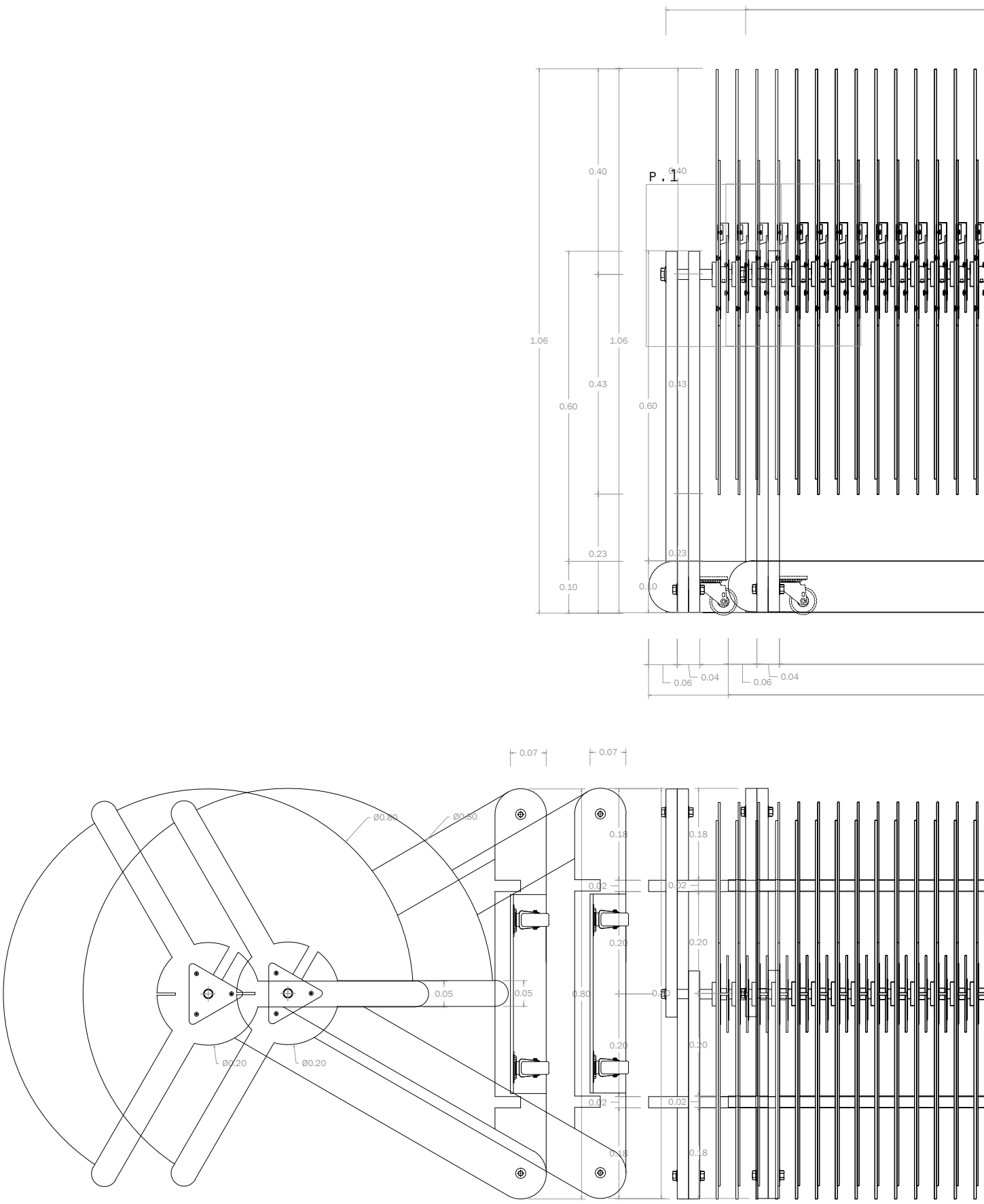
IMAGEM 195+196
evolução do desenho das peças

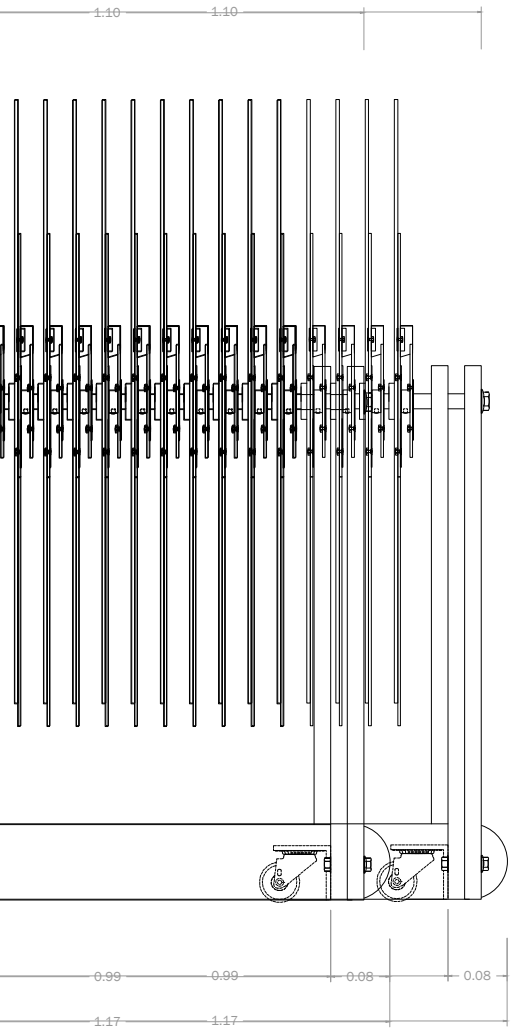
IMAGEM 197
esquema de cores para a organização dos vários momentos

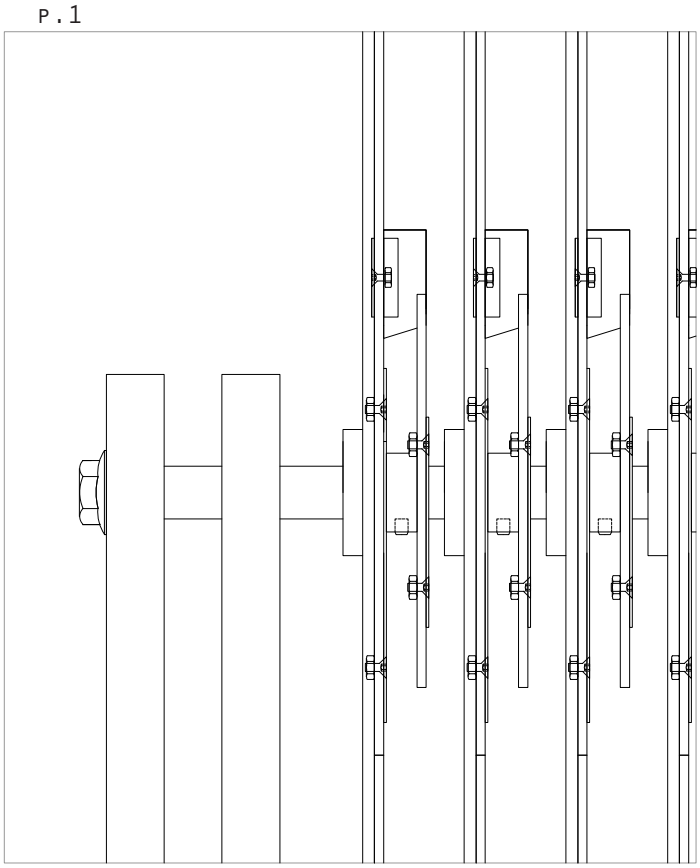


ESQUEMAS DE CORES

Por fim, optou-se por criar um sistema de cores que facilita a manipulação da mesma. Ou seja, a cada momento está associada uma cor de forma a facilitar a seleção das peças a serem rodadas/transformadas. Estas são colocadas através de uma fita nos ‘braços‘ de manipulação, de forma a ser possível retirar sem interferir com a peça, para posterior utilização com outro conto.


P.1
0.40
0.40
1.06
1.06
0.43
0.43
0.60
0.60
0.23
0.23
0.10
0.10
0.06
0.04
0.06
0.04
0.07
0.07
Ø0.80
Ø0.80
0.18
0.18
0.02
0.02
0.20
0.20
0.05
0.05
0.80
0.20
0.20
Ø0.20
Ø0.20
0.02
0.02
0.18
0.18





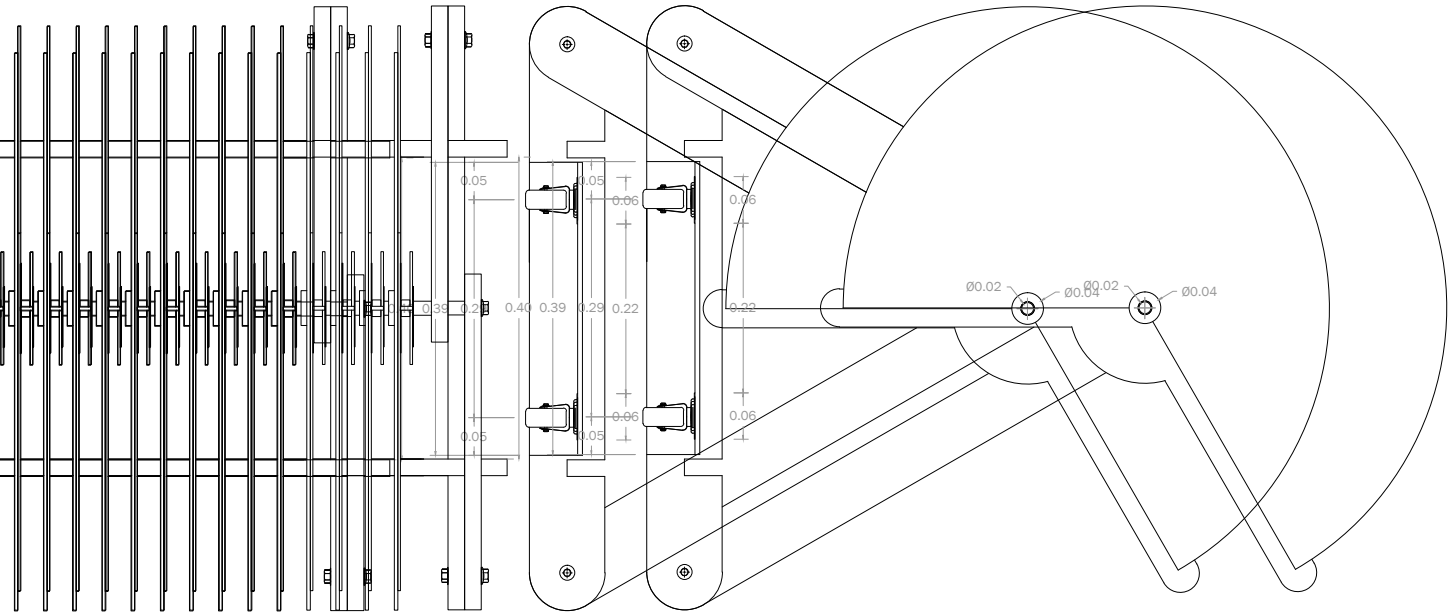
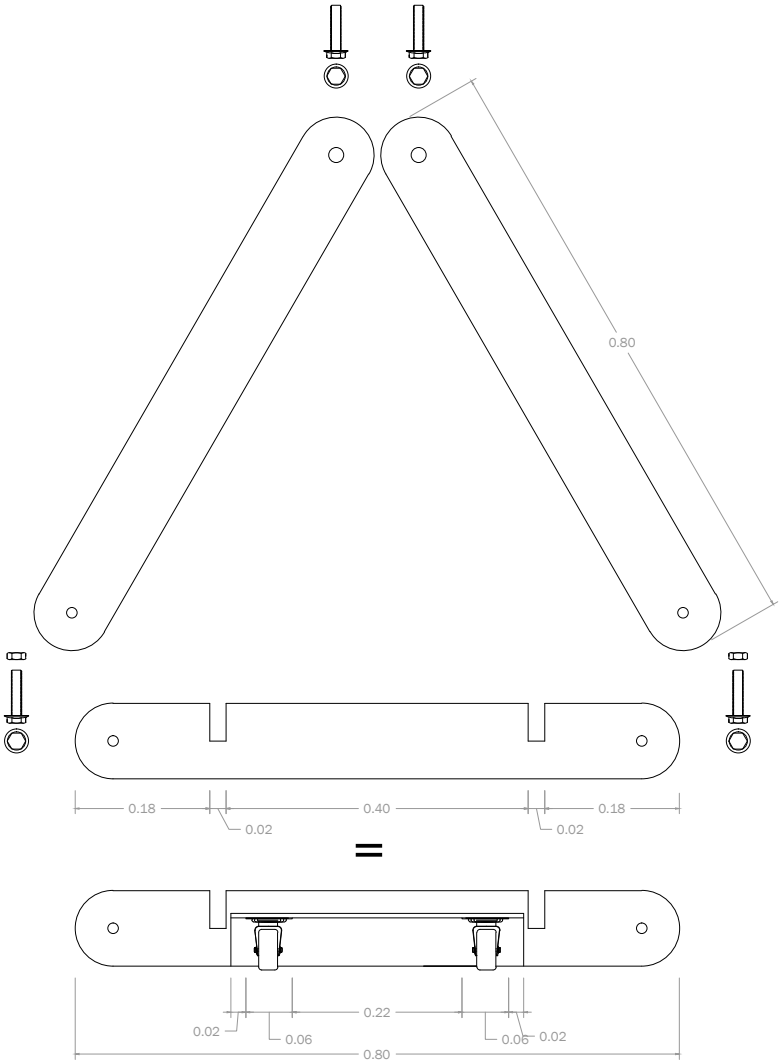
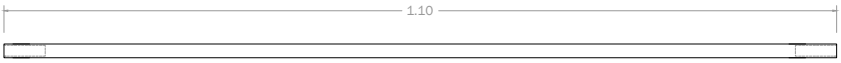


IMAGEM 198
máquina de contar histórias
1/10 e 1/3

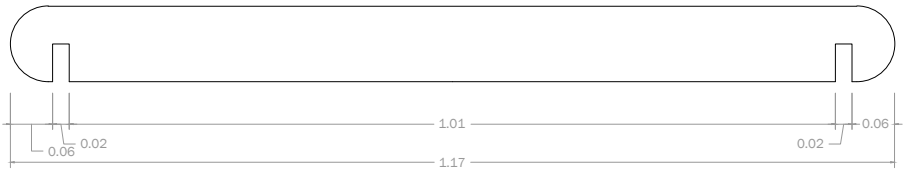
2 x


0.80
0.18
0.40
0.18
0.02
0.02
=
0.22
0.02
0.06
0.06
0.02
0.80

1 x


1.10

2 x


1.01
0.06
0.02
0.06
0.02
1.17

24x

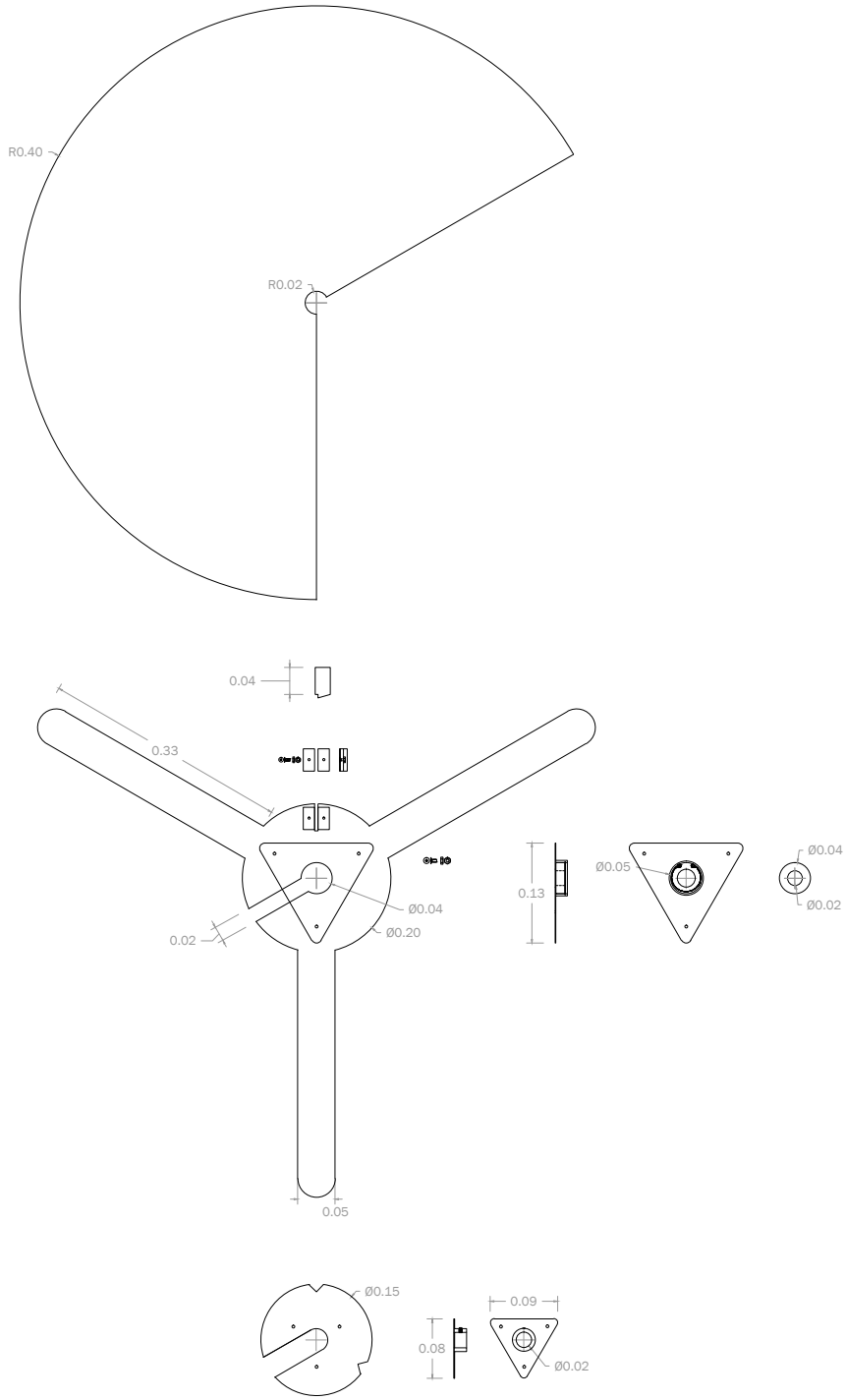
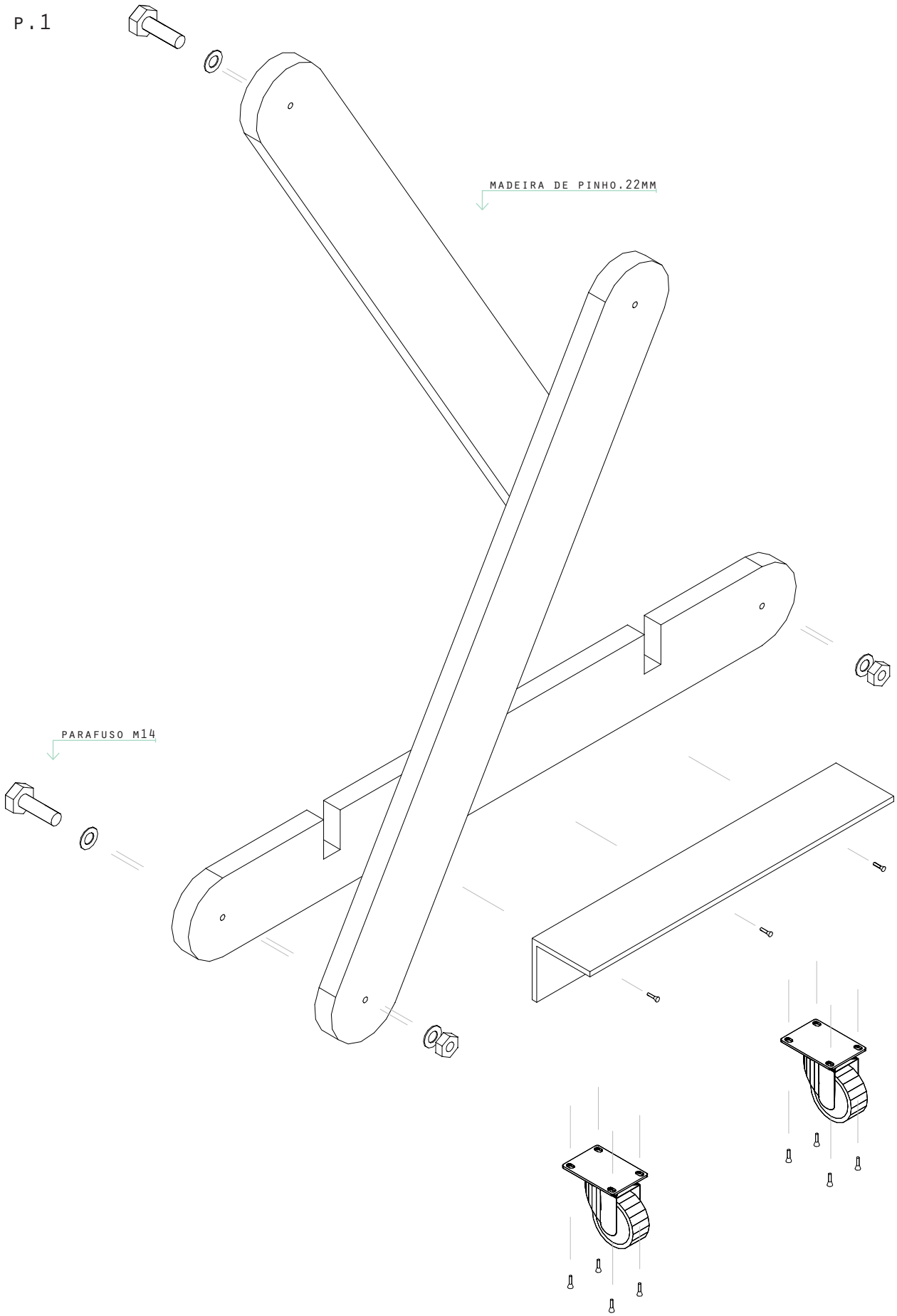


IMAGEM 199
peças
1/10

P.1



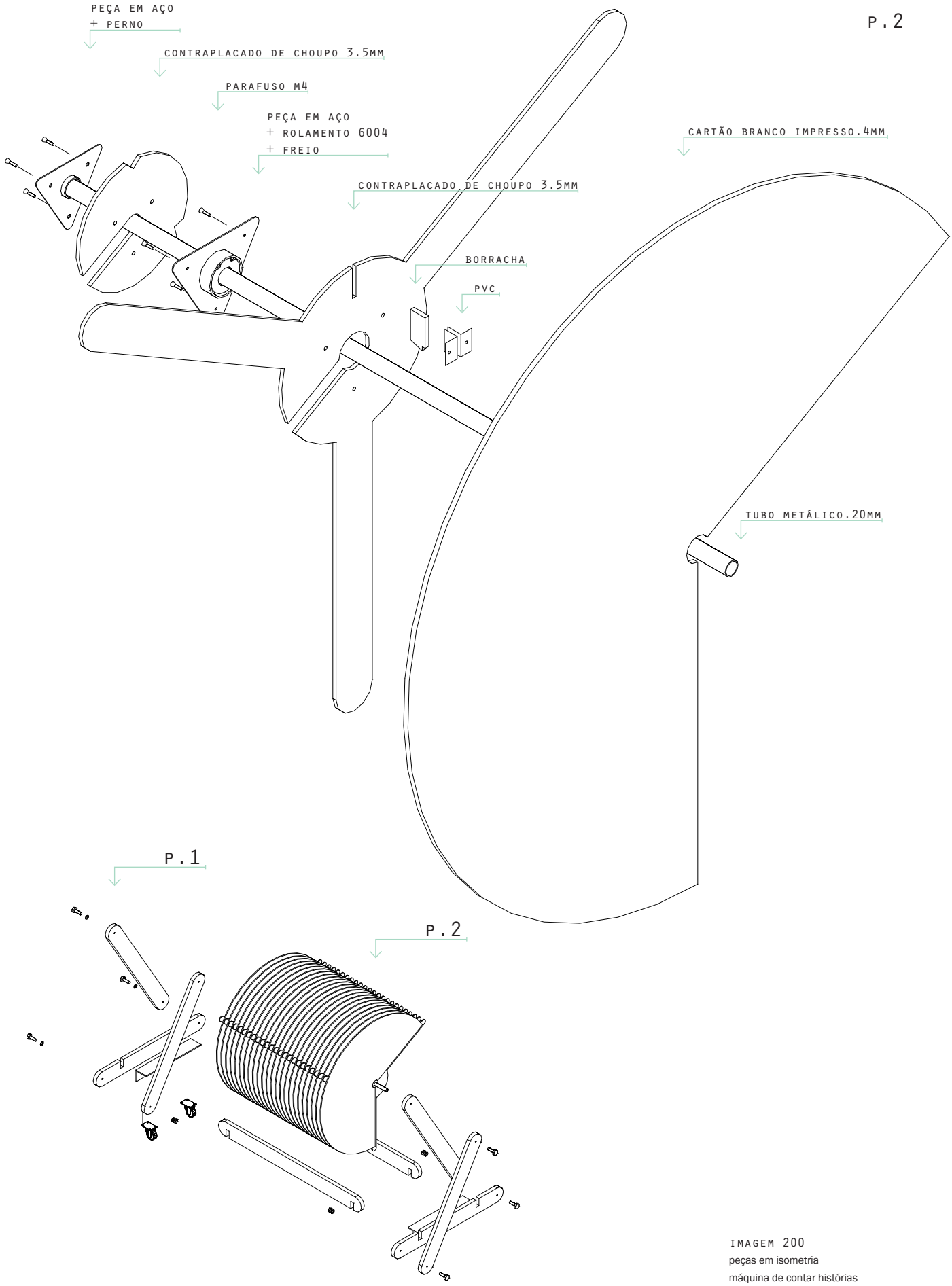
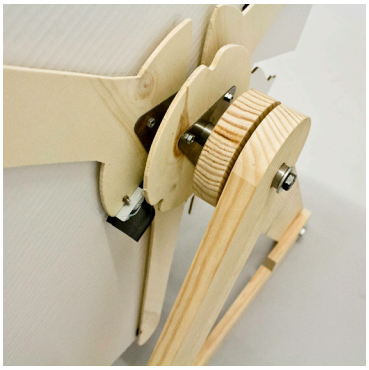


IMAGEM 200
peças em isometria
máquina de contar histórias

O PROTÓTIPO



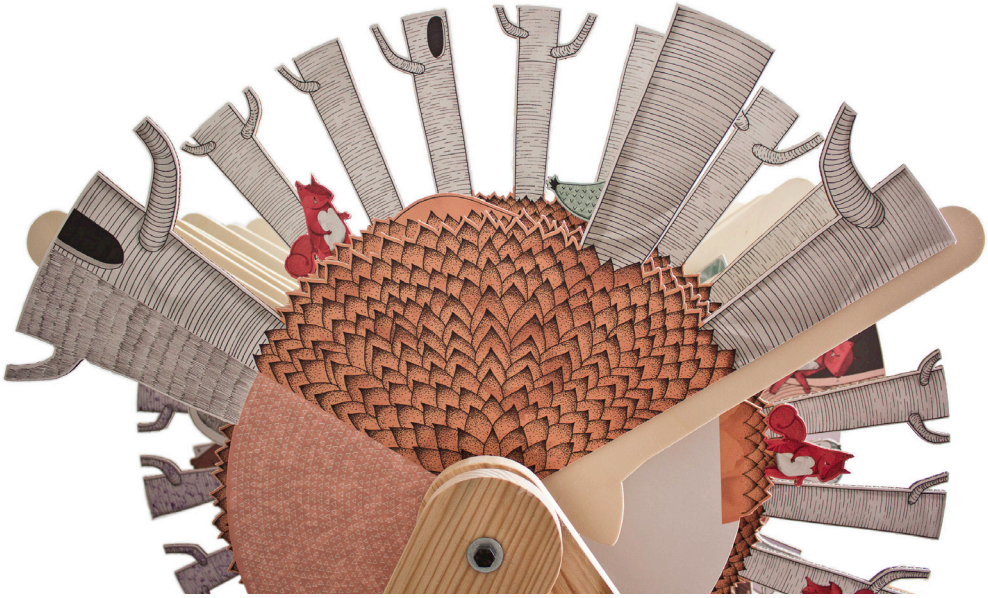
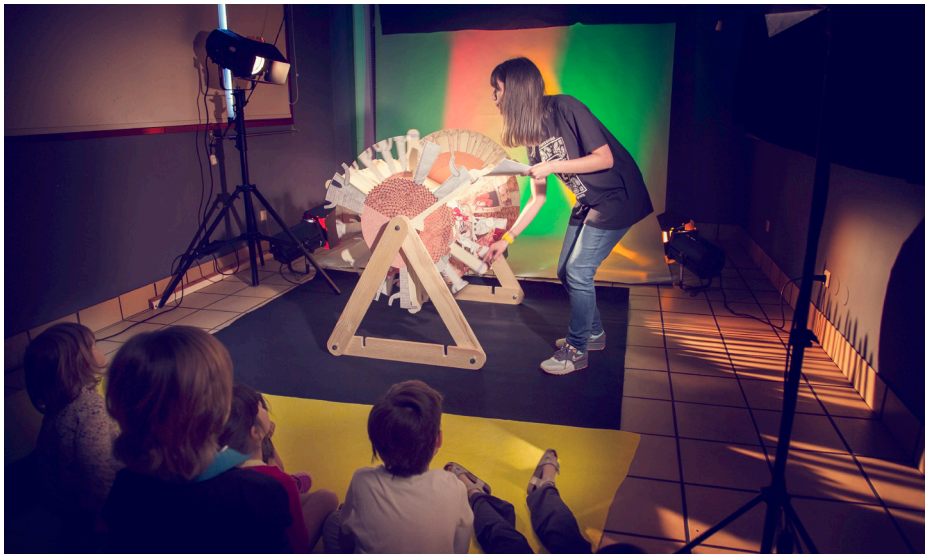
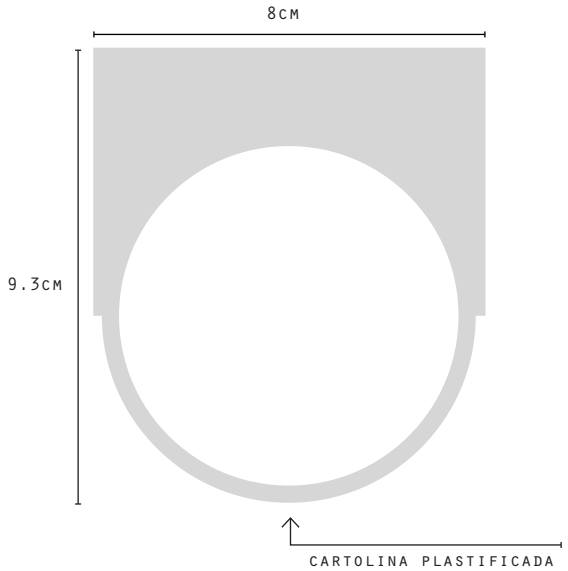


IMAGEM 201-208
a máquina de contar histórias
protótipo



A 'MÁQUINA' INDIVIDUAL



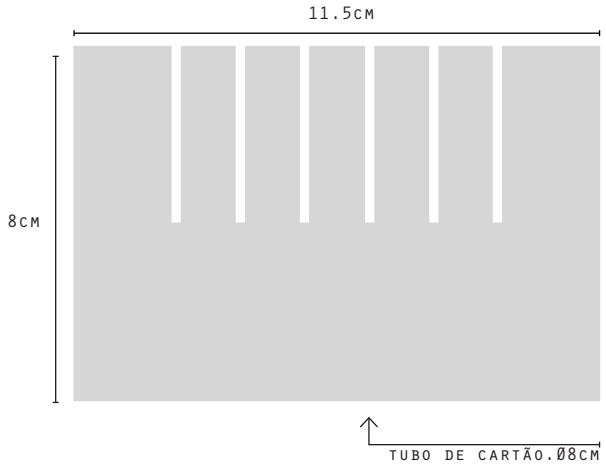


IMAGEM 209
desenho vetorial
conto em tunel

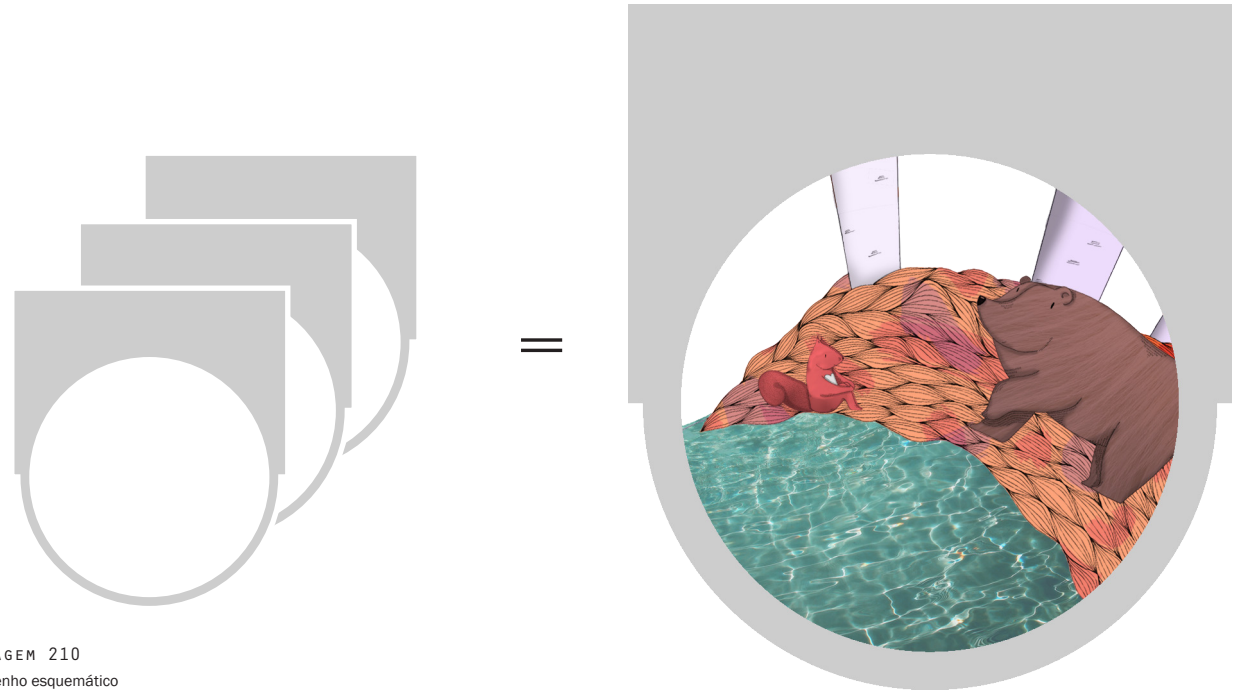


IMAGEM 210
desenho esquemático

A MAQUETE

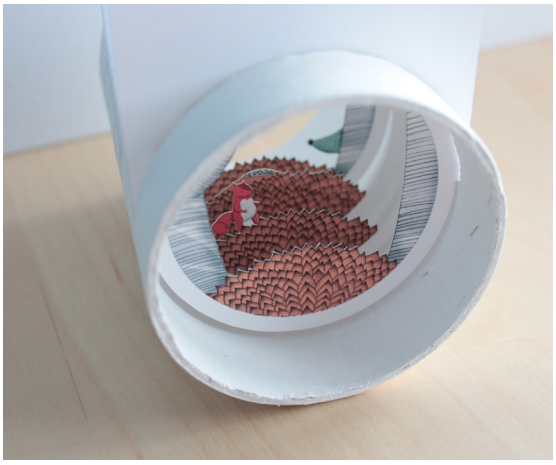


IMAGEM 211-214
maquete
conto em túnel

PROJETO

3.3

MÁQUINA DE CONTAR HISTÓRIAS

3.3.2

O DESENHO DO CONTO

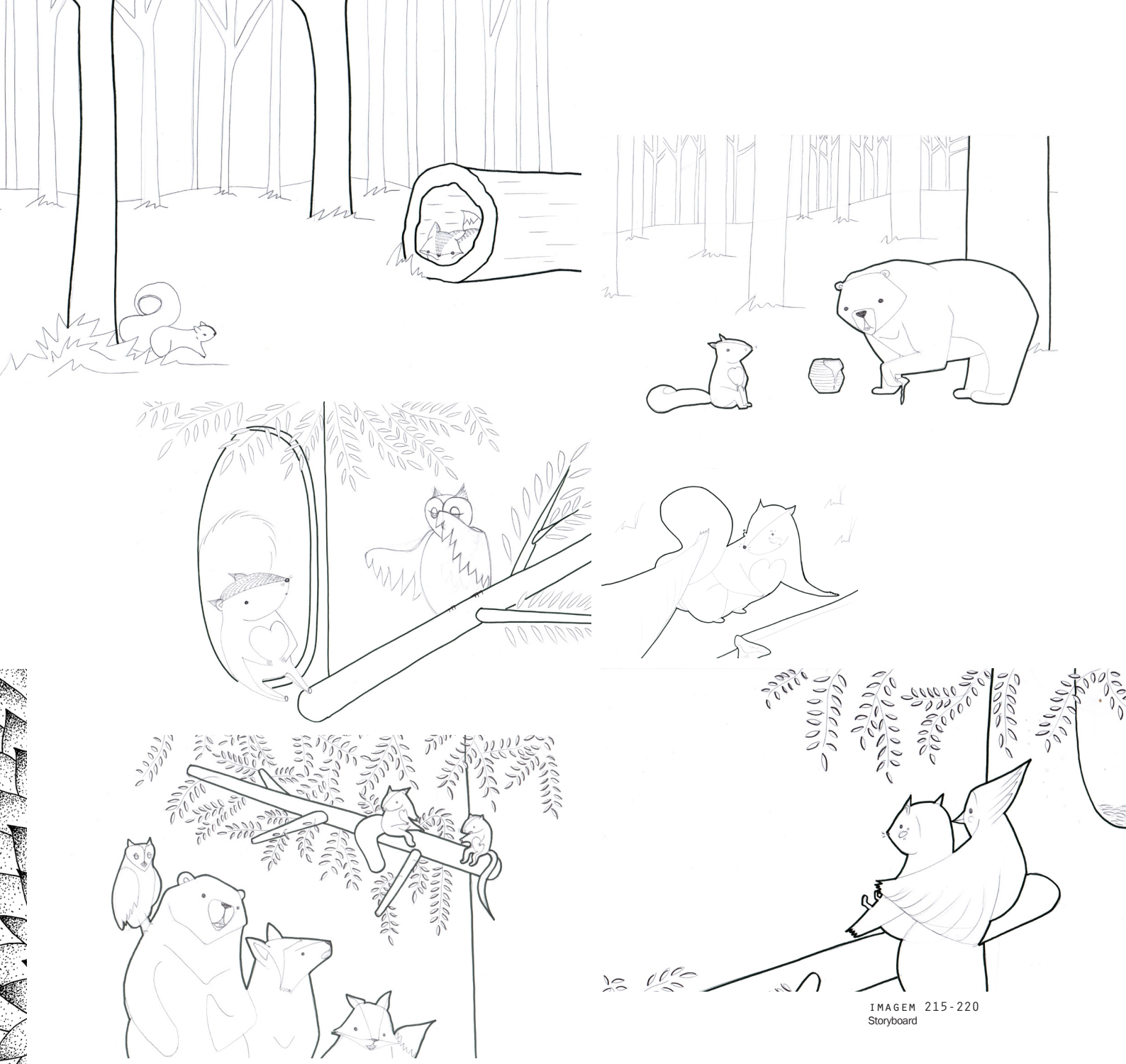


IMAGEM 215-220
Storyboard

STORYBOARD

Após a análise do conto, onde foram definidos os espaços e as relações entre personagens e ação, houve a necessidade de traduzir esses conteúdos textuais para um suporte de imagem. Daí elaborou-se um storyboard. Este foi o primeiro elemento visual do texto (sem contar com as ilustrações do livro) que ajudou a perceber, num primeiro momento, o cenário, a posição e relação de todos os dados do texto, e ainda, a definir, em termos visuais, os lugares correspondentes a cada momento.

IMAGEM 221+222
Amy Adele

IMAGEM 223
Teagan White

IMAGEM 224-226
Christine Pym

PESQUISA DE ILUSTRADORES

No entanto, havia, ainda assim, a necessidade de criar um desenho próprio. Queremos com isso dizer, que sentíamos que se devia desenvolver uma expressão de desenho que se enquadrasse com as referências da história e com a linguagem gráfica do próprio autor das ilustrações finais. Ressaltamos que este foi o primeiro contacto concreto com esta componente de desenho e que por isso foi preciso procurar e incutir um estilo próprio em que nos sentíssemos, relativamente, confortáveis e que, ao mesmo tempo, se enquadrasse com a poética da história.

Procurou-se que a ilustração fosse, simultâneamente, abstracta e figurativa, de modo a dar a liberdade ao espectador, à criança, de construir o seu campo de acção, apontando pistas para a sua interpretação. Quis-se um desenho passível de ser lido de vários modos. Um desenho polissémico, não fechado.

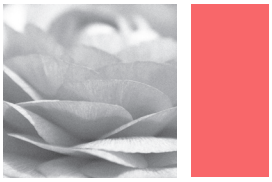
Foi, portanto, feita uma pesquisa de trabalhos de ilustradores nos mais diversos temas e suportes. Pretendia-se com isto procurar possíveis limites, mas aquilo que vimos foi um diverso universo, em tudo era possível, desde imagens visuais bem elaboradas até técnicas bem simples mas extremamente fortes. Portanto esta pesquisa de ilustradores serviu para inspirar e potenciar uma linguagem gráfica.

IMAGEM 227+228
Lieke Van der Vorst

IMAGEM 229-231
Sandra Dieckman

A LINGUAGEM GRÁFICA: A ILUSTRAÇÃO E A COR

Neste ponto, a linha e a cor construtiva da estética visual do texto deveria de assumir os valores e simbologias do texto. Portanto, foram trabalhadas várias formas de ilustração dos cenários e das personagens. A forma como a animação do conto é trabalhada, através da máquina, coloca as personagens no mesmo patamar cenográfico do espaço. Ou seja, o cenário comunica características inerentes às personalidades das figuras e vice versa.



Esquilo

A representação do Esquilo foi feita com base nas suas qualidades enquanto personagem e, ao mesmo tempo, enquanto animal real. Ou seja, para qualificar os atríbutos sensível, inocente e delicado da personagem usamos uma imagem de uma rosa, para responder às qualidades energética, rapidez e vivacidade optamos pela seleção da cor vermelha.

Pica-Pau

Ao longo da história, o Pica-Pau vai surgindo nos vários momentos. No entanto, a sua identidade é mantida em segredo, quase como se camuflasse no meio das formas e texturas da vegetação. Por isso, escolhemos uma imagem de camuflagem para o representar.

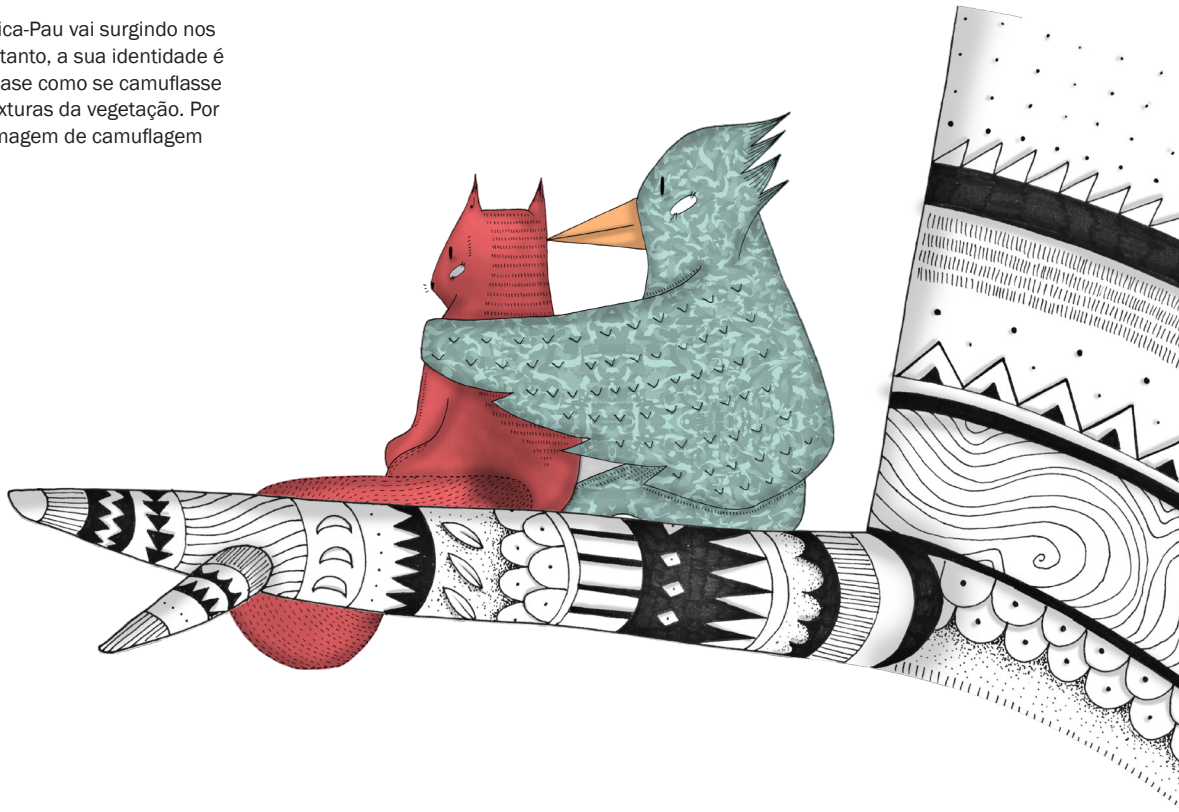
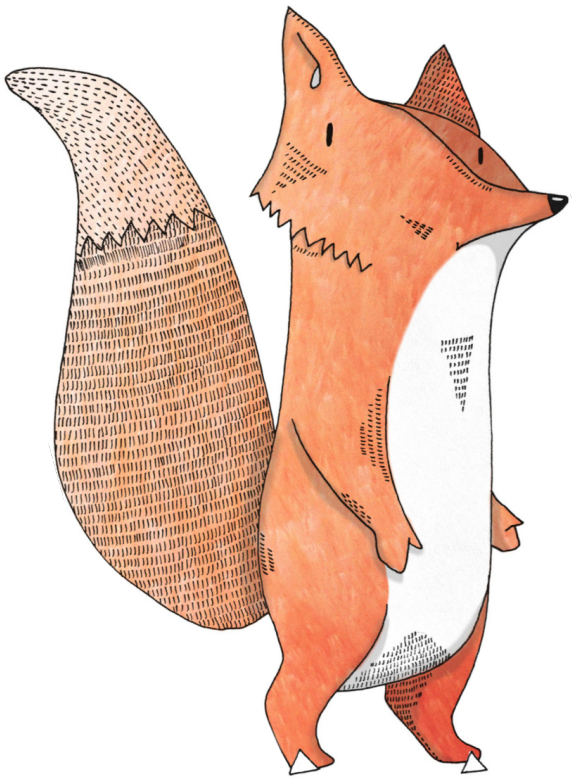


IMAGEM 232
representação gráfica de uma rosa

IMAGEM 233
representação gráfica de camuflagem

IMAGEM 234
momento final o Esquilo e o Pica-PauEsquilo

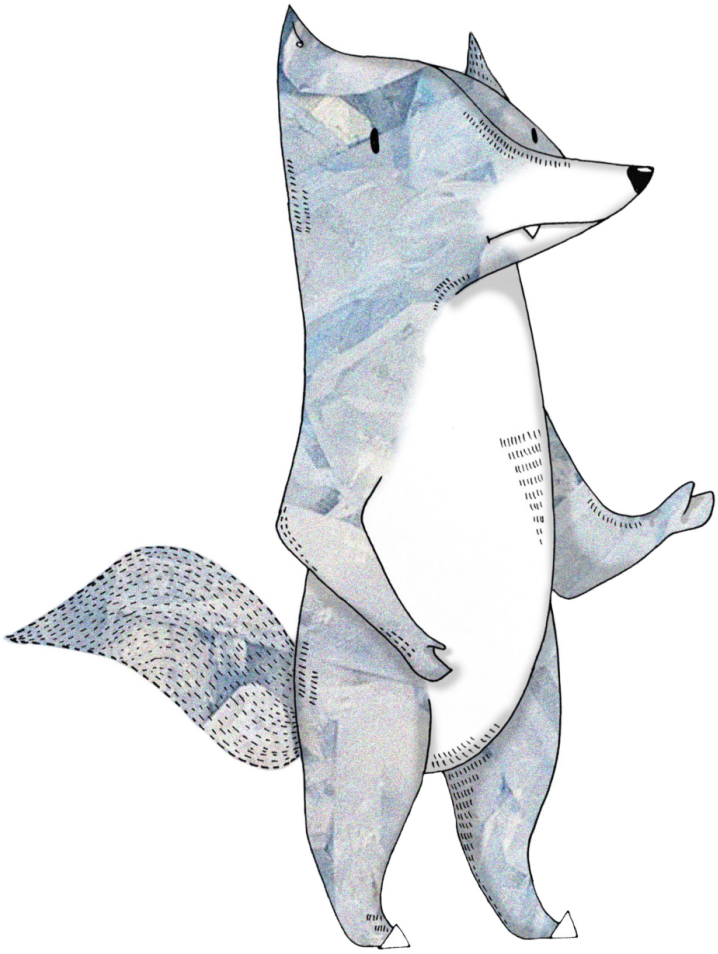


Raposo

Para o Raposo usamos uma imagem de uma pelagem de cor laranja. Acabamos por não alterar a cor "real" do animal uma vez que o laranja está associado a características sedutoras, divertidas e assediantes. Características essas que qualificam este animal em termos da construção imagénica criada pelas fábulas e histórias infantis.

IMAGEM 235
representação do pêlo de flamingo

IMAGEM 236
Raposo

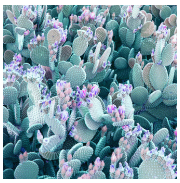


Lobo

O Lobo dado o seu carácter misterioso e a sua beleza é, por muitos, alvo de interesse e fascínio. Semelhante à misticidade dos cristais - que apesar de frios, de formas rígidas e pontiagudas são objetos misteriosos e belos. Por estas características, escolhemos uma imagem dos mesmos para interpretar o Lobo.

IMAGEM 237
representação de cristais

IMAGEM 238
Lobo



Mocho

O mocho é, por muitos contos infantis, descrito como um animal de grande sabedoria e educação, em que todos recorrem caso exista algum dilema. Daí que foram escolhidos os tons azuis e o branco para qualificar esta caracteristica. Segundo a psicologia das cores, o azul, tal como o branco, é por grande parte das pessoas associado à inteligência e ciência.

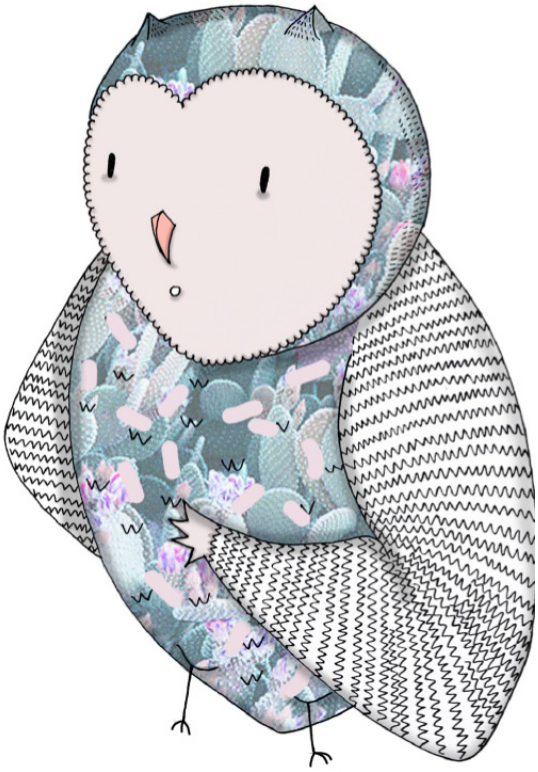


IMAGEM 239
representação gráfica de cactus

IMAGEM 240
Mocho

Urso

São várias as vezes em que as histórias relatam o urso como um grande 'guloso', sempre à procura do seu mel. Para o urso foi escolhida uma imagem representativa da pelagem do mesmo e juntamos um castanho arroxeado com o intuito de corresponder ao volume e robustez de que é conhecido.

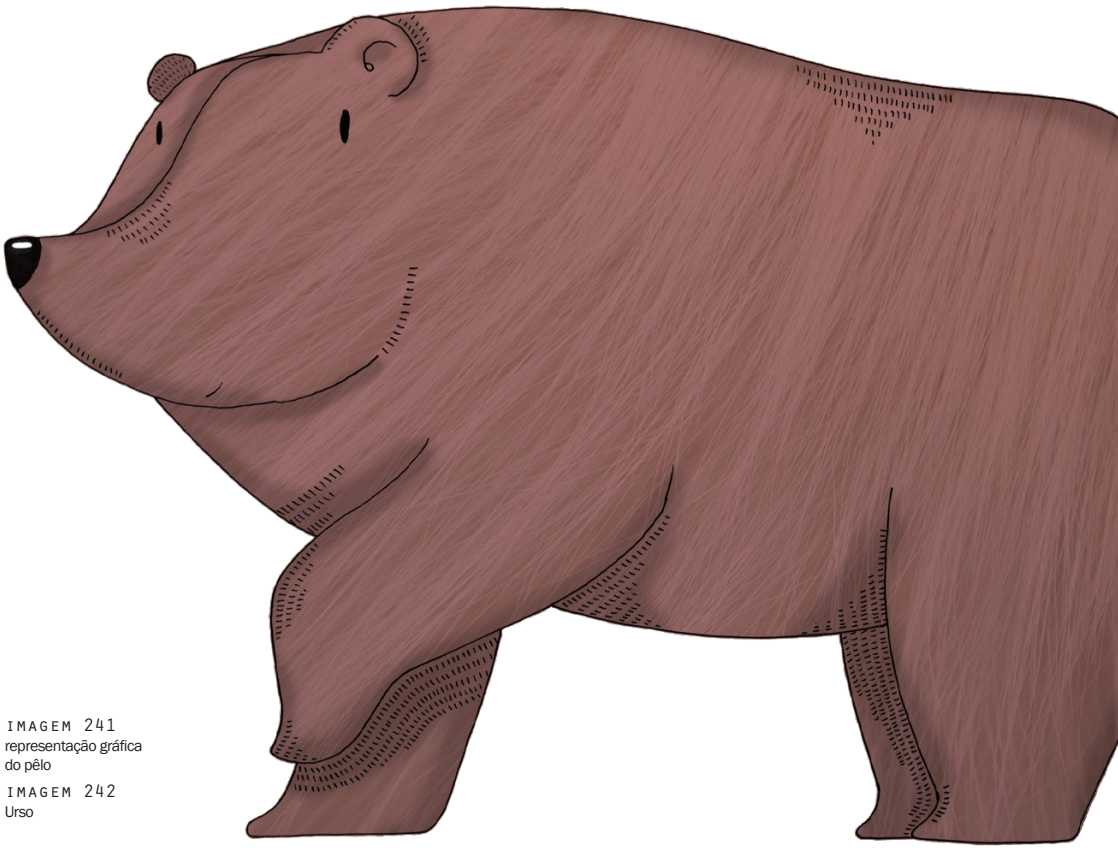
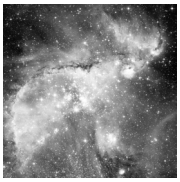


IMAGEM 241
representação gráfica do pêlo

IMAGEM 242
Urso

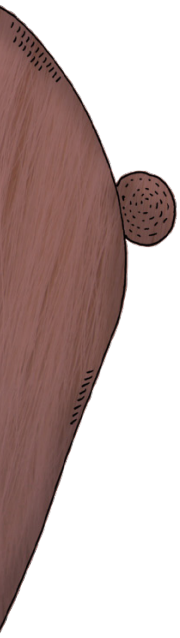


Rato dos pomares

Nos contos infantis poucas são as vezes em que este animal é referido. Apenas sabemos que ingere grandes quantidades de alimento e passa por longos períodos de hibernação, ou seja, é um grande 'comilão' e um belo 'dorminhoco'. Daí que usamos uma imagem do espaço, rica em manchas e com diferentes tonalidades e texturas.

IMAGEM 243
representação gráfica do espaço

IMAGEM 244
Rato dos Pomares



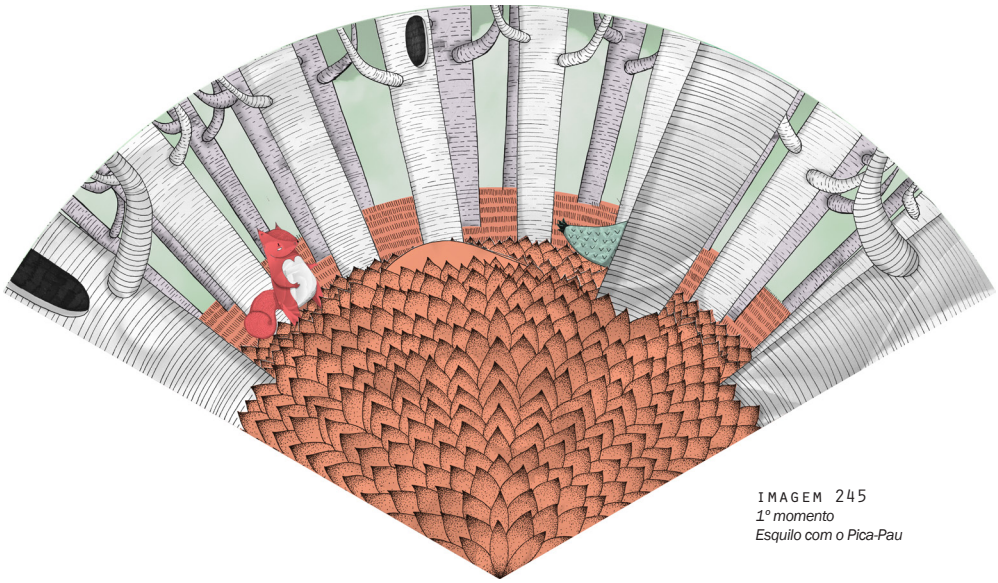
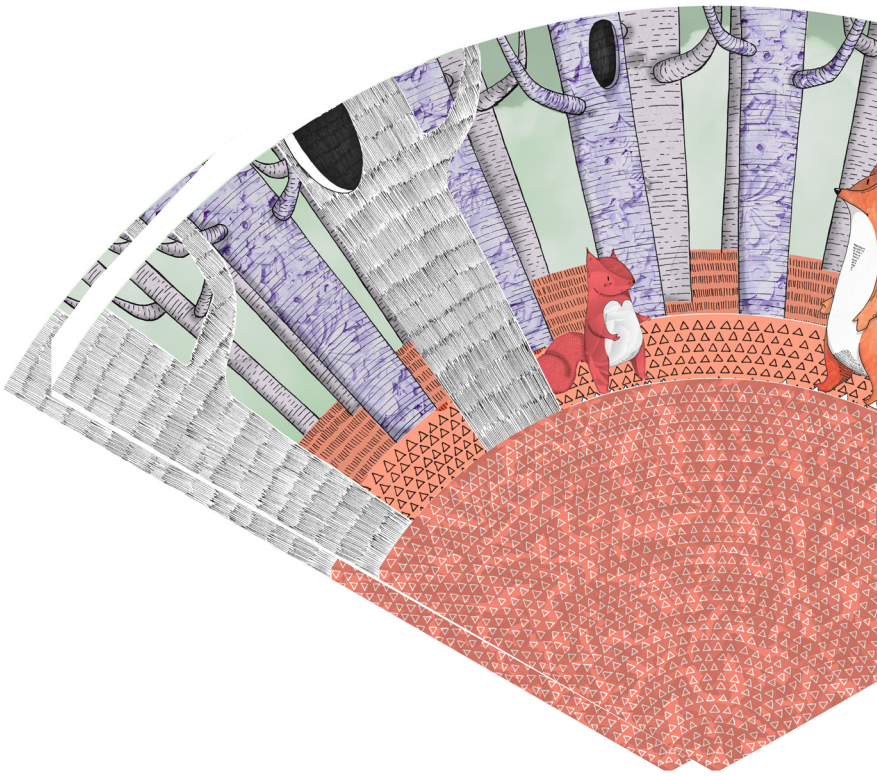


IMAGEM 245
1º momento
Esquilo com o Pica-Pau



MOMENTO 1
Para o desenho do cenário da história foram feitos alguns esboços experimentativos, e daí foram escolhidos os que melhor actuavam para o efeito.

As árvores, no nosso imaginário, são sinónimo de sabedoria e de história. Portanto, seguindo este raciocínio, nos vários momentos as árvores são representadas através de linhas ou camadas representando o conhecimento e a histórias que ao longo da sua vida estas vão adquirindo. À semelhança do que ocorre com os seus anéis, que com o seu estudo é possível recolher informação sobre as condições metereológicas a cada ano e a idade das mesmas.

Neste momento, o chão é revestido por uma imponente folhagem, de forma a intensificar e representar todas as formas, texturas e sombras incluídas na imagem do bosque.

MOMENTO 2
Apesar do bosque reunir uma variada paleta de cores, para representar esta história optamos por utilizar, principalmente, as cores quente, dado a temática que envolve toda a história.Os apontamentos de cor verde e roxo, surgem para contrabalançar e criar situações de algum contraste.

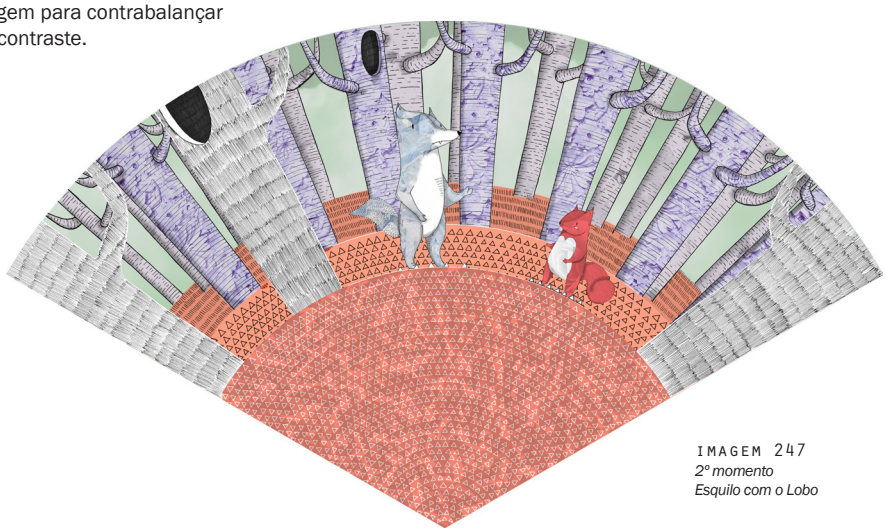


IMAGEM 247
2º momento
Esquilo com o Lobo

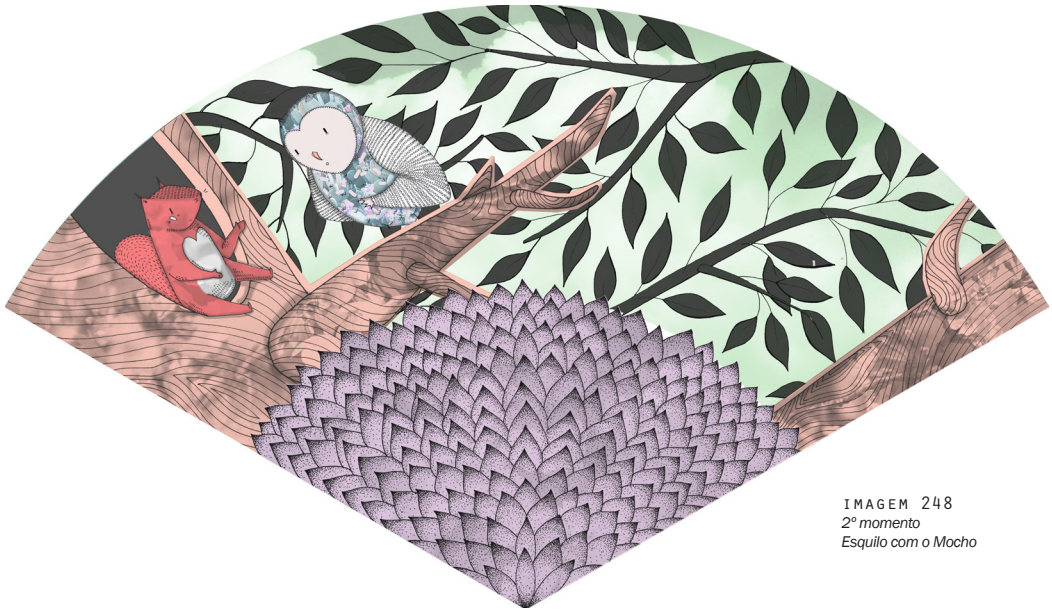


IMAGEM 248
2º momento
Esquilo com o Mocho

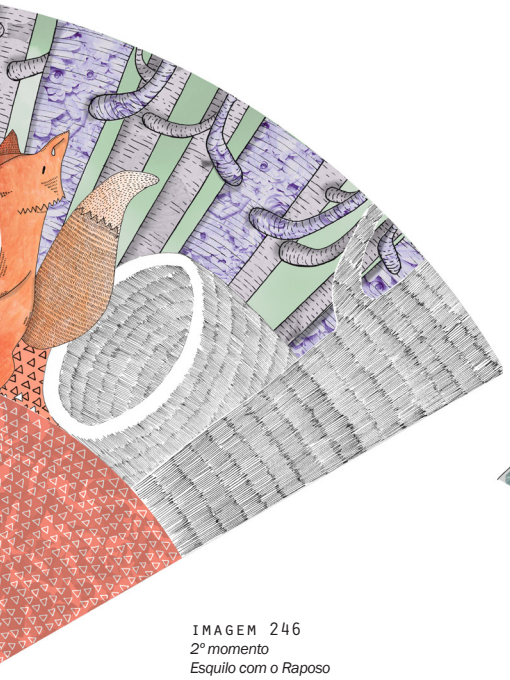


IMAGEM 246
2º momento
Esquilo com o Raposo

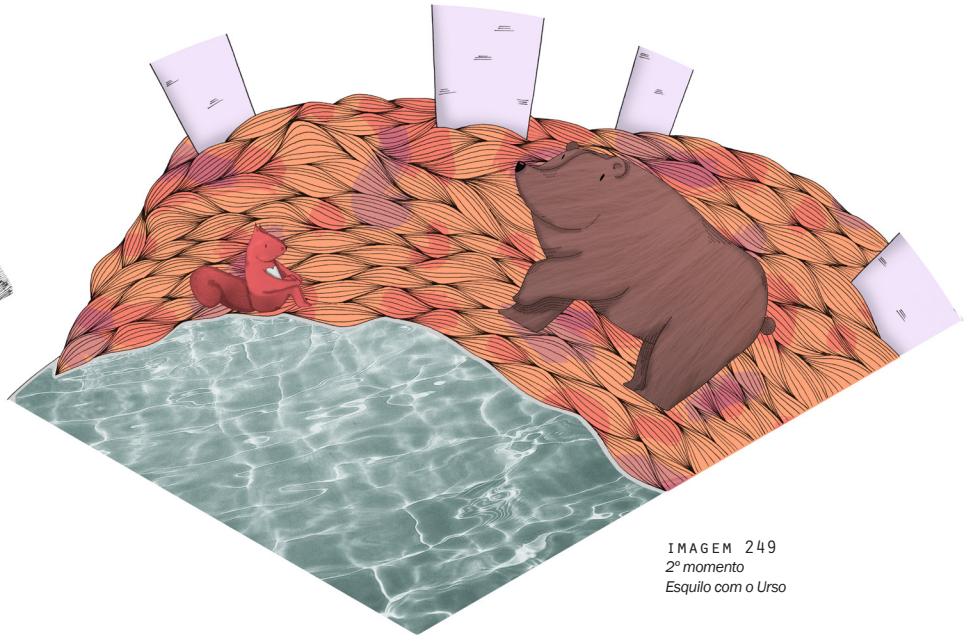


IMAGEM 249
2º momento
Esquilo com o Urso

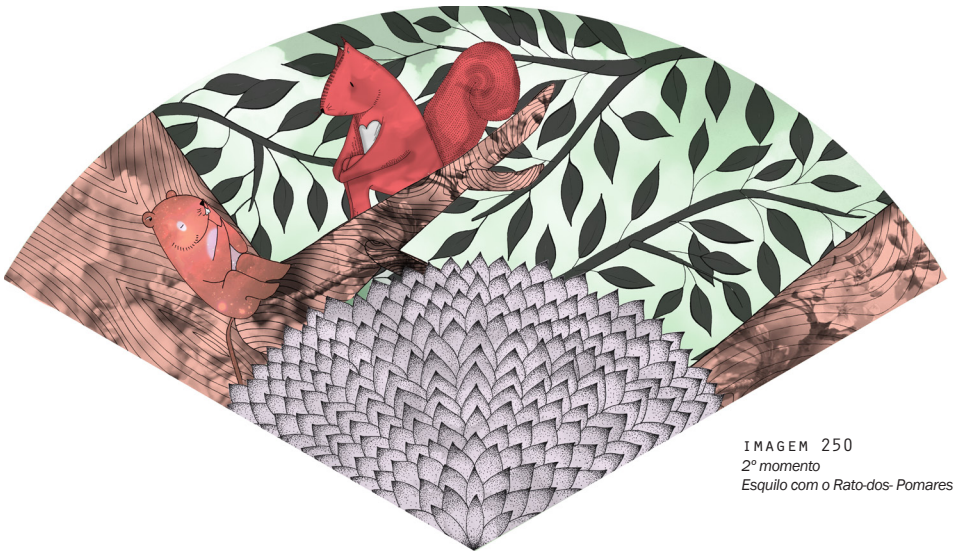


IMAGEM 250
2º momento
Esquilo com o Rato-dos- Pomares

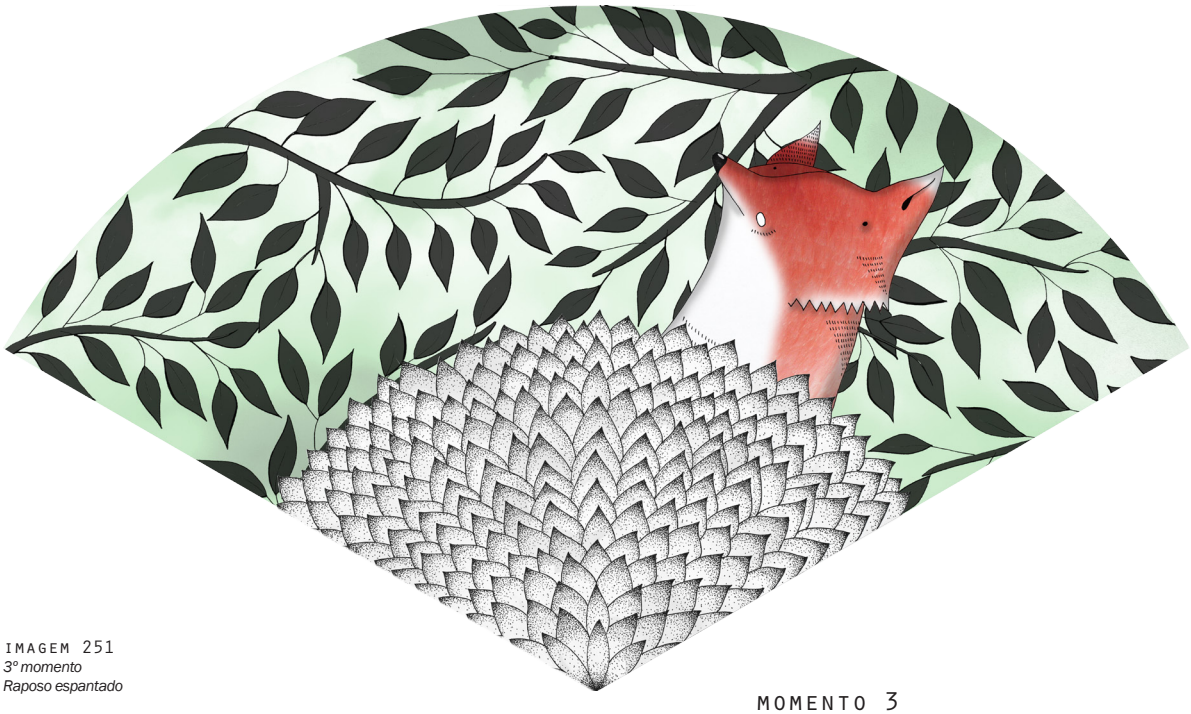


IMAGEM 251
3º momento
Raposo espantado

MOMENTO 3

Neste momento, no enquadramento das personagens foram minimizados os elementos cénicos de forma a focar, essencialmente, a expressão dos animais e das suas falas, quase como se de um plano televisivo se tratasse.

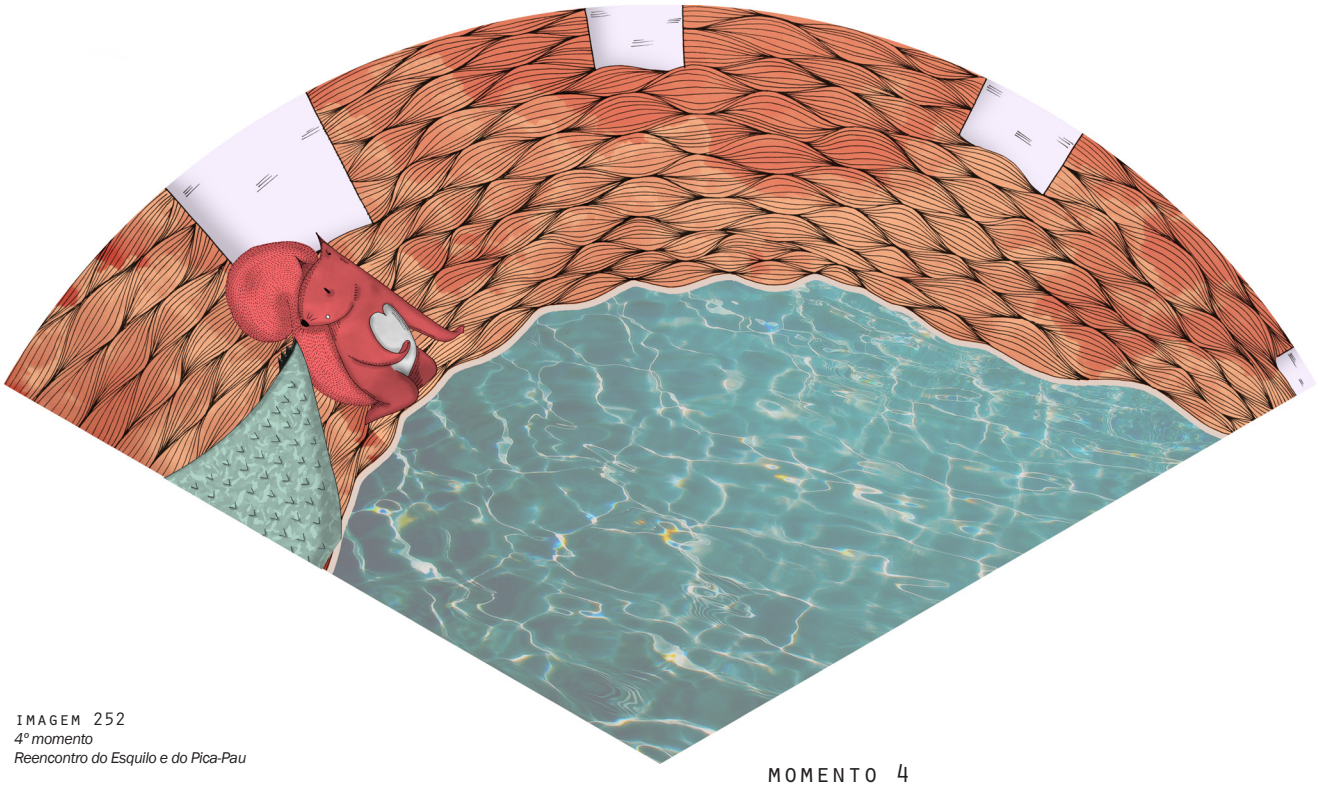
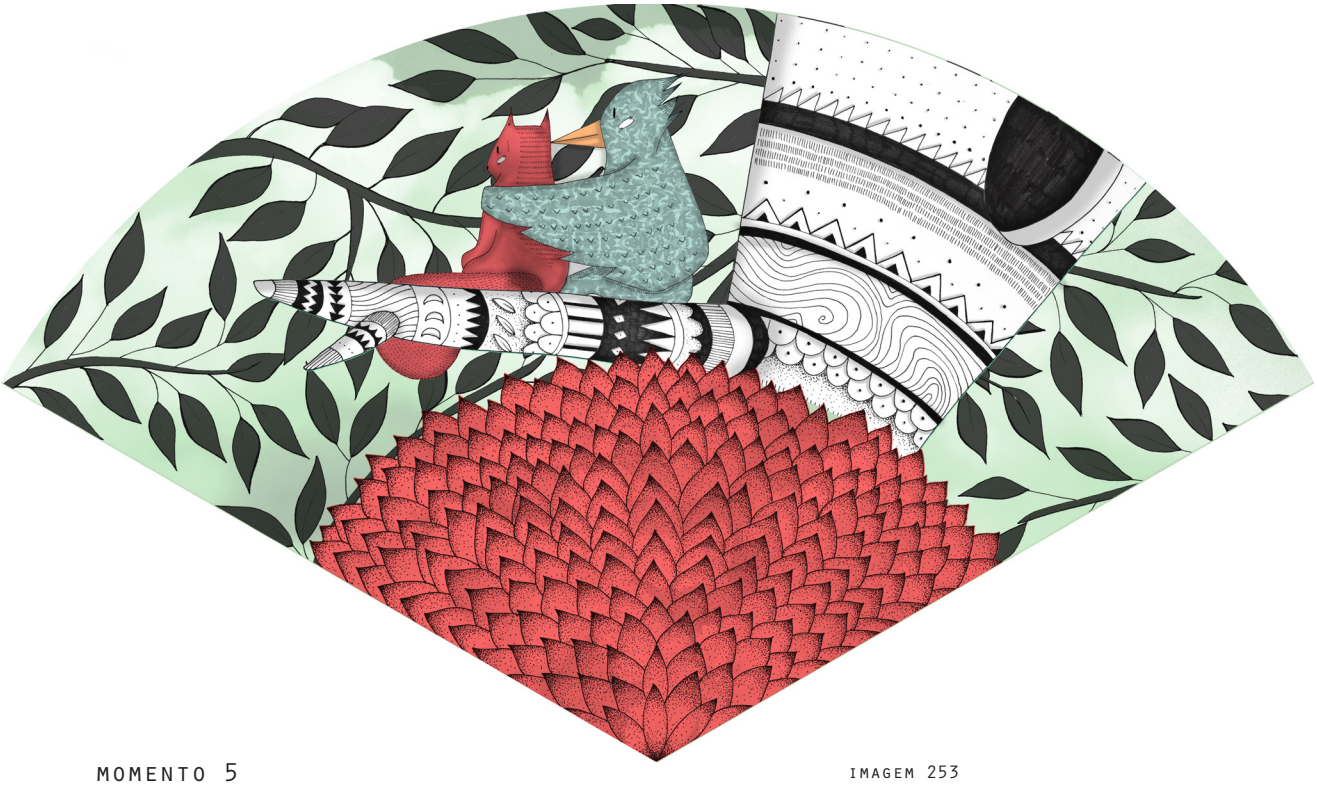


IMAGEM 252
4º momento
Reencontro do Esquilo e do Pica-Pau

MOMENTO 4

No reencontro do Esquilo com o Pica-Pau, à semelhança do que acontece no 2º momento, do Esquilo com o Urso, foi utilizada uma representação gráfica da textura da água, juntamente com as linhas da 'musculatura' do chão, com intuito de representar os percursos e caminhos que suporta a história do bosque.



MOMENTO 5

No desfecho do conto, o chão adota a cor mais quente de todas, o vermelho, sinónimo do amor e carinho entre o Esquilo e Pica-Pau.

IMAGEM 253

4º momento
Desfecho do conto.
Esquiço e o Pica-Pau

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É importante relembrar e salientar ,mais uma vez, a utilidade de atividades que promovam e proporcionem o contacto das crianças com a leitura e o livro, a cultura e as qualidades estéticas e plástica. Efetivamente, a hora do conto insere-se dentro do grupo de atividades que respondem a esta necessidade. A hora do conto tem, ainda, a possibilidade de atingir outras faculdades, tal como, a transmissão da mensagem lúdica, intelectual, social e pedagógica. A animação da leitura amplia o grau de imaginação e compreensão do público infantil, despertando nele novos sentimentos e dando a conhecer novos contextos e situações. A hora do conto encoraja uma visão diferente do mundo, ajudando a criar capacidades, atitudes e expectativas. As crianças têm, aqui, a oportunidade de desenvolverem competências sociais e de moldarem os seus traços de personalidade, de enriquecerem o espírito.

Na contemporaneidade, com a televisão e outros meios de multimédia, a promoção da leitura e a hora do conto necessitam de realizar um maior esforço sobre as mesmas e desenvolver novos meios e formas de atuar enquanto atividade. A hora do conto precisa de se retirar de um contexto exclusivamente pedagógico para aportar uma dimensão lúdica com recursos atrativos. A cenografia enquanto disciplina trabalha com ferramentas estéticas, poéticas e de animação, como a forma, luz, cor, composição, harmonia e o movimento, que podem ser perfeitamente aplicados neste contexto.

Ao longo da investigação, os objetivos do projeto foram-se moldando e adaptando a pequenos apontamentos e condicionantes, como já foi referenciado ao longo deste texto. O projeto é, portanto, resultado de todo um processo, tendo em conta fatores que condicionaram e encaminharam a forma e o produto final do projeto que aqui foi apresentado. O objetivo da investigação de conhecer e implementar novas formas de movimento aplicada à animação cenográfica foi alcançado após um momento de investigação, de estudo e experimentação. Paralelamente, foram surgindo as questões/interrogações técnicas como o peso, dimensão, desenho, custos implicados, a adaptação às diferentes organizações e extensões espaciais e manipulação do próprio objeto final. No que diz respeito às informações reunidas sobre o funcionamento e a forma como é operada e inserida a hora do conto nas bibliotecas, houve alguma dificuldade em obter respostas, resultando portanto num desfecho mais demorado e que, de certa forma, a conclusão foi construída tendo por base a simples observação dos locais, juntamente com as informações que as duas bibliotecas fizeram chegar até nós. Portanto, o objetivo seria obter um número de contextos maior até para reunir um ponto de vista mais fiel, mais exato e correto.

A ideia para esta investigação, desde o início, era tirar partido desta oportunidade para debruçarmo-nos sobre um tema e contexto novo, no qual, durante a licenciatura não tivemos a possibilidade de conhecer e desenvolver dentro dessa disciplina. De facto, a presente investigação permitiu conhecer as qualidades estéticas, sensoriais e poéticas da cenografia e a sua aplicação nos vários contextos, desde a representação, a performance do teatro até aos espaços expositivos e de eventos. O projeto em si possibilitou conjugar ilustração, as qualidades apreendidas no estudo da cenografia, os mecanismos de movimento e animação, e ainda processos e raciocínio de construção. De facto, a concretização física da máquina foi o grande desafio do projeto. Facultou o primeiro contacto com questões puramente práticas. Quando um projeto é "utopicamente", desenhado para permanecer no papel e de lá não sair, existem situações que são assumidas como corretas e aplicáveis, mas que quando concretizadas necessitam de ser revistas e corrigidas. Foi exatamente o que aconteceu na imersão da investigação neste contexto. Questões reais, como a consciência dos custos, dos materiais e das suas qualidades e características; o tempo de execução; os processos de construção; a perceção de como as coisas são feitas, as ferramentas e máquinas precisas para a realização das diferentes peças, nas diferentes matérias; o contacto com as pessoas envolvidas para esses trabalhos; e a organização e gestão do tempo/prazos e do trabalho são situações que à partida parecem claras de resolver e organizar mas que na realidade apontam novas preocupações, novos raciocínios e soluções. Esta investigação permitiu-me desenvolver uma consciência sobre este "novo" contexto e, definitivamente, um crescimento pessoal e profissional.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Azara, P. & Guri, C. (2000). *Arquitectos a escena. Escenografias y montajes de exposition en los anos 90*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Bando (2005). *Máquinas de Cena - Scene Machines / O Bando ; concepção e coordenação Clara Bento.* Lisboa: Campo das Letras, Teatro O Bando.

Behrndt, S. (2012). Dramaturgy and facilitacion of encouters - space, audience and curation. In *Devised dramaturgy: a shared space*. Praga.

Boolino (2012). *Entrevista a Javier Sobrino*. Retirado em Março 11, 2013 de http://www.boolino.com/es/blogboolino/item/26010-boolino-entrevista-a-javier-sobrino.

Bosch, A. (2010). *Space is happening, the accidental in the work of Marc Warning*. Retirado em Janeiro 20, 2013 de http://marcwarning.nl/wp-content/uploads/spaceishappening.pdf.

Bosch, E. (s.d.). *¿Cuántas veces hay que leer un álbum sin palabras? Estrategias y juegos de observación para fomentar la relectura*. Retirado em Março 2, 2013 de http://195.23.38.178/casadaleitura/portalbeta/bo/documentos/ot_cuantas_veces_leer_album_sin_palabras_b.pdf.

Bowdoin (s.d.). *Pop-ups: they're not just for kids*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://library.bowdoin.edu/arch/exhibits/popup/in-full-bloom.shtml.

Bowskill, D. (1973). *Acting and Stagecraft –Made Simple.* Londres: W.H. Allen e Co. Ltd.

Breton, G. (1889). *Theatres*. Paris: Editions du Moniteur.

Brites, J. (2010). *On the other side*. Retirado em Dezembro 9, 2012 de http://www.pq.cz/en/scenography-expanding-en.html?page=2&documentId=74&type=detail#top.

Brites, J. (2011). *Do outro lado: espaço e design na performance*. Lisboa: DGA

Burian, J. (1971). *The scenography of Josef Svoboda*. Middletown: Wesleyan University.

Cardoso, J. (2004). *Teatro de Marionetas: Tradição e Modernidade*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.marionetasdoporto.pt/joao-paulo-seara-cardoso/71-teatro-de-marionetas-tradicao-e-modernidade.

Children's Literature (s.d.). In *Encyclopedia of children and childhood in history and society*. Retirado em novembro 24, 2013 de http://www.faqs.org/childhood/Ch-Co/Children-s-Literature.html.

Children's literature (s.d.) In *Wikipédia*. Retirado em novembro 24, 2013 de http://pt.wikipedia.org/wiki/Contos_de_fadas.

Contos de fadas (s.d.) In *Wikipédia*. Retirado em novembro 24, 2013 de http://pt.wikipedia.org/wiki/Contos_de_fadas.

Costa, I. & Baganha, F. (1991). *O fantoche que ajuda a crescer*. Porto: ASA.

Dias, M. & Ventura, S. (2003). *João Mendes Ribeiro, arquitetura e cenografia*. Coimbra: XM.

Domiciano, C. (2006). *Livros infantis sem testo: novos desafios*. Retirado em Março 2, 2013 de http://195.23.38.178/casadaleitura/portalbeta/bo/documentos/ot_livros_infantis_sem_texto_b.pdf.

Efdeportes (s.d.). *O Teatro na escola: uma proposta multidisciplinar no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de Educação Física*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.efdeportes.com/efd50/teatro.htm.

Fernandes, M. (2012). *Cinema, arquitetura e emoções*. Tese de mestrado. FAUP, Porto.

Figueiredo, F. (2008). *Teatro de sombras: o percurso dos grupos brasileiros - Karagozk e Lumbra*. Tese de licenciatura. Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis.

Fonseca, A. (2010). O teatro e a escola. In O Teatrão (eds.). *Bando à parte : culturas juvenis : repensar a cidadania a partir da experiência artística* (pp. 86-94). Coimbra: O Teatrão.

Fox, M. (2009). *Waldo Hunt, 88, pop-up book promoter and collector*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://www.boston.com/bostonglobe/obituaries/articles/2009/11/27/waldo_hunt_88_pop_up_book_promoter_and_collector.

García, M. (2011). Influencia del espacio de representación en la puesta en escena teatral. In *Activarte*, 4.37-43.

Gomes, J. (2007). *Literatura para a infância e a juventude e promoção da leitura*. Retirado em Março 2, 2013 de http://195.23.38.178/casadaleitura/portalbeta/bo/abz_indices/000791_PL.pdf.

Gonçalves, A., Viana, F. & Dionísio, M. (2007). *Dar vida ás letras*. Retirado em Março 2, 2013 de http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/11801/1/Dar%20vida%20%C3%A0s%20letras.pdf.

Grimal, P. (2002). *O teatro antigo*. Lisboa: Edições 70.

Ham, R. (1972). *Theatre planning*. London: The Architectural Press.

Heller, E. (2012). *A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Hernández, C. (2011). *Ópera o "limbo". Escenografía y música para la creación de un mundo entre realidad y fantasía en la Rusia finisecula*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.academia.edu/1587871/Opera_o_limbo_._Escenografia_y_musica_para_la_creacion_de_un_mundo_entre_realidad_y_fantasia_en_la_Rusia_finisecular.

Hewins, C. (s.d.). *The History of Children's Books*. Retirado em novembro 24, 2013 de http://www.theatlantic.com/magazine/archive/1888/01/the-history-of-childrens-books/306098/?single_page=true.

Holdar, M. (2005). *Scenography in action: space, time and movement in theatre productions by Ingmar Bergman*. Tese de Doutoramento. Stockholm University, Stockholm.

Holmberg, A. (1996). *The Theatre Of Robert Wilson*. Cambridge: Cambridge UP

Huck, C. e Kiefer, B. (2010). The changing world of children's books and the development of multicultural literature. In Huck, C. e Kiefer, B. (orgs). *Children's Literature* (pp.62-103). Columbus: McGraw-Hill Higher Education.

Ilustrando Dudas (s.d.). *Entrevista a: Elena Odriozola*. Retirado em Março 11, 2013 de http://www.ilustrandodudas.com/index.php?/entrevistas/elena-odriozola.

India Parenting (s.d.). *The history of puppet*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.indiaparenting.com/kidcentric/319_2712/the-history-of-puppets.html.

Info Escola (s.d.). *Marionete*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.infoescola.com/teatro/marionete.

Info Escola (s.d.).*Teatro de fantoches* . Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.infoescola.com/artes-cenicas/teatro-de-fantoches.

Jacobs, S. (2007). *The wrong house:the architectureof Alfred Hitchcock*. Rotterdam: 010 Publishers.

Kaulina, I. (2010). *Dealing with atmospheres*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.pq.cz/en/scenography-expanding-en.html?page=3&documentId=42&type=detail#top

Kuksa, I. (2007). *Scenography and new media technologies: history, educational applications and visualization techniques*. Tese de Doutoramento. University of Warwick, Coventry.

Lewcock, D. (2003). *Once upon a time: the story of the pantomime audience*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.academia.edu/407936/Once_Upon_a_Time_The_Story_of_the_Pantomime_Audience.

Loukola, M. (2010). *Scenography lived: on the intimacy of distance*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.pq.cz/res/data/187/019235.pdf?seek=1294675554.

Maciel, J. (s.d.). *O evento do livro animado nas bibliotecas públicas*. Retirado em Março 2, 2013 de http://www.bad.pt/publicacoes/index.php/congressosbad/article/view/353/pdf.

Mackintosh, I. (2000).La innovación de la illusión escenica. In Mackintosh, I. (org.). *La arquitectura, el actor y el público* (pp.47-69). Madrid: Arco Libro.

Malva, F. (s.d.). *A prop's story: from the everyday to the stage*. Retirado em Dezembro 9, 2012 de http://www.academia.edu/2209313/A_Props_Story_From_the_Everyday_to_the_Stage.

Malva, F. (s.d.). *Drawing the scene*. Retirado em Dezembro 9, 2012 de http://www.academia.edu/2209299/Drawing_the_Scene.

Malva, F. (s.d.). *Little cinderella, big cinderella: scenography as performance*. Retirado em Dezembro 9, 2013 de http://www.academia.edu/1852066/Little_Cinderella_Big_Cinderella_Scenography_as_Performance.

Malva, F. (2011). *Lugares virtuais em palcos reais*. Retirado em Dezembro 9, 2012 de http://www.academia.edu/735741/LUGARES_VIRTUAIS_EM_PALCOS_REAIS.

Malva, F. (s.d.). *Theatre for all: the scenic contraption in the work of o bando*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.academia.edu/617644/Theatre_for_All_the_Scenic_Contraption_in_the_Work_of_O_Bando.

Manila, G. (2006). *Literatura oral y ecología de lo imaginario*. Retirado em Março 2, 2013 de http://195.23.38.178/casadaleitura/portalbeta/bo/documentos/ot_conf_manila_a_C.pdf.

Marshall-Amundsen, P. (2003). *A set design for the production of duke ellington's sophisticated ladies*. Tese de Mestrado. University of Maryland, College Park.

Martins, J. (2000). *Teatro e arquitectura*. Licenciatura. FAUP, Porto.

Mark Hiner (s.d.). *A short history of pop-ups*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://www.markhiner.co.uk/history-text.htm.

Mendes Ribeiro, J. (2007). *Arquitecturas em palco*. Lisboa: Almedina.

Montanaro, A. (s.d.). *A Concise History of Pop-up and Movable Books*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://www.broward.org/library/bienes/lii13903.htm.

Mata, A. (2012). *Valorização de património do teatro O Bando. Ao Relento, uma instalação de máquinas de cena em degradação assumida.*

Museu da marioneta. (s.d.). *Marionetas*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=49.

Museu da marioneta. (s.d.). *Portugal*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=124.

Museu da marioneta. (s.d.). *Europa*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=126.

Museu da marioneta. (s.d.). *Bunkaru*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=136.

Museu da marioneta. (s.d.). *China*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=137.

Museu da marioneta. (s.d.). *Índia*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=138.

Museu da marioneta. (s.d.). *Indonésia*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=139.

Museu da marioneta. (s.d.). *Vietnam*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=142.

Museu da marioneta. (s.d.). *Ásia*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.museudamarioneta.pt/gca/?id=125.

Oliveira, E. (2005). O bando e as máquinas de cena na interface estética visual. In O Bando (orgs). Máquinas de Cena (pp. 46-50). Lisboa: Campo das Letras.

Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Pantouvaki, S. (2012). Children and theatre: the perception of the theatrical image by children and youth in oppressive situations. In Xeni, E. (ed.). *Creative engagements with children inside and outside the school contexts* (pp. 119-130).
Oxford: Inter-disciplinary press.

Pantouvaki, S. (s.d.). *The barber of seville: creating an opera design project for and by youth*. Retirado em Janeiro 18, 2013 de http://designresearch.aalto.fi/events/aor2012/download_content/selected_papers/sofia_pantouvaki.pdf.

Pavis, P. (1998). Diccionario del teatro:dramaturgia, estética, semiologia. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Pedretti, C. (1999). *Leonardo, the machines*. Giunti: Florença.

Pencil Ilustradores (s.d.). *Elena Odriozola*. Retirado em Março 11, 2013 de http://www.pencil-ilustradores.com/ilustrador.php?id=000000001Y.

Puppets Now (s.d.). *History of marionettes*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.puppetsnow.com/marionettes.html.

Puppets Now (s.d.). *History of puppets*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.puppetsnow.com/history-of-puppets.html.

Random History (2008). *To Instruct and Delight. A History of Children's Literature*. Retirado em novembro 24, 2013 de http://www.randomhistory.com/1-50/024children.html.

Ratto, G. (2001). *Antitratado de cenografia: variações sobre o mesmo tema*. São Paula: Editora Senac.

Reason, M. (2008). *Drawing the theatrical experience: how children watch theatre*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.yorksj.ac.uk/pdf/Drawing%20the%20Theatrical%20Experience%20Final%20version.pdf.

Reason, M. (2008). *Thinking Theatre: Enhancing Children's Theatrical Experiences Through Philosophical Enquiry*. Retirado em dezembro, 9, 2012 de http://www.filoeduc.org/child-philo/n7/Matthew_Reason.pdf.

Reason, M. (2010). T*he young audience: exploring and enhancing children's experiences of theatre*. Sterling: Trentham Books.

Reid, F. (1996). *Designing for the theatre*. Londres: A&C Black.

Ribeiro, A. (2005). Máquinas de guerra. In O Bando (orgs). *Máquinas de Cena* (p. 38). Lisboa: Campo das letras.

Rubin, E. (2005). *Pop-up and movable books in the context of history*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://www.popuplady.com/about01-history.shtml.

Rubin, E. (2010, Novembro 29). *A History of Pop-up and Movable Books: 700 Years of Paper Engineering*. [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=iDJJOaZ1myM&feature=player_embedded

Salgueiro, J. (2005). A máquina de cena como instrumento musical. In O Bando (orgs). *Máquinas de Cena* (p. 42). Lisboa: Campo das Letras.

Santos, I. (2008). *O livro no livro infantil: mecanismo de incentivo à leitura no universo da criança*. Retirado em Março 2, 2013 de http://www.faetec.rj.gov.br/desup/images/democratizar/v2-n3/art_ilza.pdf.

Schulz-Dornburg, J. (2000). *Arte y arquitectura : nuevas afinidades*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Sevilha, A. (s.d.). A cenografia é a arquitectura do tempo limitado. *Traço, s.d.,* 14-19. Retirado em Novembro 13, 2013 em http://issuu.com/anaritasevilha/docs/tra_o02_jo_omendesribeiro/3.

Silva, M. (1998). *Teatro: bonifrates e de sombras*. Porto: Civilização.

Simões, C. & Monteiro, V. (2010). Arte, identidades e cidadania. In O Teatrão (eds.). *Bando à parte : culturas juvenis : repensar a cidadania a partir da experiência artística* (pp. 44-51). Coimbra: O Teatrão.

Taquelim, C. (s.d.). *Animação à leitura: contributos para o desenho de uma sessão*. Retirado em Março 2, 2013 de http://195.23.38.178/casadaleitura/portalbeta/bo/documentos/ot_anima_leitura.pdf.

Theatre du petit miroir (s.d.). *Historia da marionete na China*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.theatre-ombres-chinoises-marionnettes.fr/portugal/histoire/histoire_pt.php.

Theater Seat Store (s.d.). *History of puppetry and puppet theater*. Retirado em Novembro 13, 2013 de www.theaterseatstore.com/history-of-puppetry.

The Library of Congress. (s.d.). *Toy and movable (t&m) books*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://www.loc.gov/aba/cyac/toys.html.

Thinkquest No Strings Attached (s.d.). *The global history of puppet*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://library.thinkquest.org/07aug/00659/history.html.

Thorne, G. (2008). *Stage design: a practical guide*. Ramsbury, Marlborough : The Crowood Press.

Titeritar (s.d.). *Teatro de bonecos: breve história*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://www.titeritar.com.br/p/teatro-de-bonecos-breve-historia.html.

Trazos de Tinta (2009). *Elena Odriozola, una princesa alternativa*. Retirado em Março 11, 2013 de http://www.trazosdetinta.com/elena-odriozola-una-princesa-alternativa.php.

Unt Libraries (s.d.). *A Brief History of Early Movable Books*. Retirado em Setembro 30, 2013 de http://www.library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/introduction.htm.

Urssi, N. (2006). *A linguagem cenográfica.* Tese de Mestrado. Universdade de São Paulo: São Paulo.

Vilanova, L. (2011). *A expansão do espaço cénico: máquinas de cena como objetos artísticos.* Tese de Mestrado. Universidade de Aveir: Aveiro.

Web Japan (s.d.). *Overview of bunraku puppet theater*. Retirado em Novembro 13, 2013 de http://web-japan.org/museum/bunraku/about_bu.html.

LISTA DE IMAGENS

IMAGEM 1
Desfile womanswear outono/inverno, Kenzo, Paris, 2008. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.mazarine.com/kenzo-event/

IMAGEM 2
Hermes Spring Windows, Paris, 2012. Retirado em novembro 7, 2013 de http://blog.liganova.com/wp-content/uploads/2012/03/Hermes-green-spring-windows-displays-Paris-08.jpg

IMAGEM 3+4
Concerto Purity Rings, Polaris Music Prize, 2013. Retirado em novembro 1, 2013 de http://www.midcoaststation.com/wp-content/uploads/2012/03/purity-ring-2153.jpg.
http://i1.ytimg.com/vi/5qoTSFAZre4/maxresdefault.jpg

IMAGEM 5
Christian Dior Runway, Raf Simons, Paris, 2012. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.yellowtrace.com.au/2012/07/24/christian-dior-runway-autumnwinter-2012/

IMAGEM 6+7
Projeto cénico para *A Sesta*, João Mendes Ribeiro, Praga, 2007. Retirado em outubro 26, 2013 de http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/05/1338144675_06_a_sesta__rodrigo_c__sar.jpg
http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/05/1338144556_01_or_mala_mesa__patr__cia_almeida.jpg

IMAGEM 8
Projeto cénico para *Auto da Purificação*, João Brites, 2012. Retirado em outubro 26, 2013 de http://imagens.publico.pt/imagens.aspx/430251?tp=KM&w=460&h=307

IMAGEM 9-11
Projeto cénico para *Connected*, Reuben Margolin. Retirado outubro 26, 2013 de http://dancereviewsmelbourne.blogspot.pt/2011/03/connected-by-chunky-move.html
http://www.abc.net.au/reslib/201105/r762536_6422614.jpg
http://yellowtrace.s3.amazonaws.com/wp-content/uploads/2012/10/yellowtrace_chunky-move_connected_1.jpg

IMAGEM 12+13
Projeto cénico para *D. João*, João Brites. Retirado em outubro 26, 2013 de http://www.archdaily.com.br/br/01-45946/cenografia-e-arquitetura-ciclo-convidados-mortos-e-vivos-joao-mendes-ribeiro/02_d-joaojoaotuna/
http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/04/1335563434_04_d_jo__o__jo__otuna.jpg

IMAGEM 14-16
Projeto cénico para *Quando o Inverno chegar*, João Mendes Ribeiro, 2008. Retirado em outubro 26, 2013 de http://luisabebiano.blogspot.pt/p/stage-design-art-direction.html.

IMAGEM 17
Projeto cénico para *August Sunday*, Josef Svoboda, Praga, 1958. Retirado em novembro 7, 2013 de http://2.bp.blogspot.com/-XAGsJ4sTTbo/TbldDXAGkiI/AAAAAAAAAFw/COuG-1blEygE/s1600/josef-svobada21.jpg

IMAGEM 18
Projeto cénico para *La Traviata reflète Sferisteri*, Josef Svoboda, Praga. Retirado em novembro 7, 2013 de http://media-cache-cd0.pinimg.com/736x/4a/11/a8/4a11a874e6ece89c195961fee36c8c20.jpg

IMAGEM 19
Projeto cénico para *Bernd Alois Zimmermann: Die Soldaten*, Josef Svoboda, Praga, 1976. Retirado em novembro 7, 2013 de http://a-g-i.org/member-work/work/462

IMAGEM 20-22
Projeto cénico para *Mortal Engine* de Chunky Move, por Richard Dinnen e Gideon Obarzanek. Retirado em janeiro 15, 2013 de http://head.hesge.ch/made/rv/page/4/
https://noplain.files.wordpress.com/2011/09/chunky_move_mortal_engine.jpg?w=500
http://andrewcurtis.com.au/wp-content/uploads/andrew_curtis_arts_09.jpg

IMAGEM 23-25
Projeto cénico para *As orações de mansata*, Luísa Bebiano e João Mendes Ribeiro, 2013. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://luisabebiano.blogspot.pt/p/stage-design-art-direction.html

IMAGEM 26+27
Projeto cénico para a peça *Pedro e Inês*, João Mendes Ribeiro, 2003. Retirado em janeiro 15, 2013 de http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/07/1341632231_01_pedro_e_in__s__alceu_bett.jpg
http://adbr001cdn.archdaily.net/wp-content/uploads/2012/07/1341632278_03_pedro_e_in__s__alceu_bett.jpg

IMAGEM 28-30
Projeto cénico para *Drocera Capensis*, Yoko Seyama, 2009. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://www.yokoseyama.com/Theater_DC_korzo/DroseraCapensis.html

IMAGEM 31+32
Projeto cénico para *Future Self*, rAndom International, 2012. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://random-international.com/work/future-self/

IMAGEM 33
Carro-palco. Retirado em 28 de Janeiro de http://1.bp.blogspot.com/-eaqeOrynoMU/UVn-9VSkwT6I/AAAAAAAAAuM/zrjPqbbXWdY/s1600/teatro+medieval.jpg

IMAGEM 34+35
Esquiços de estudo de Leonardo da Vinci, Orpheus, Angelo Poloziano, 1506-1508. Digitalização do livro Leonardo, the machines, Carlo Pedretti.

IMAGEM 36+37
Maquete do projeto de Leonardo da Vinci, Orpheus, Angelo Poloziano, 1506-1508. Digitalização do livro Leonardo, the machines, Carlo Pedretti.

IMAGEM 38
Máquina de cénica para representação de nuvens em palco, Nicola Sabbatini, 1638. Retirado em 28 de Janeiro de http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/6/65/Cloud-machine-sabbatini.jpg

IMAGEM 39
Desenho do livro Pratica di Fabricare Scene e Machine nei'Teatri, Nicola Sabbatini, xvii. Retirado em 28 de Janeiro de http://www.theatre-alcyon.com/images/sabbattini/galere250.jpg

IMAGEM 40
Mecanismo cénico: sistema periacto, Nicola Sabbatini, xvii. Desenho Joana Cunha.

IMAGEM 41
Mecanismo cénico: sistema de bastidores em ângulo móvel, Nicola Sabbatini, xvii. Retirado em 28 de Janeiro de Desenho Joana Cunha.

IMAGEM 42
Adolphe Appia. Retirado em 28 de Janeiro de http://julietteteste.files.wordpress.com/2009/10/appia.jpg?w=500&h=3263

IMAGEM 43
Orfeu e Eurídice, Adolphe Appia, 1912. Retirado em 28 de Janeiro de http://3.bp.blogspot.com/-aAbqiuNEEUw/TYhf4I0oyAI/AAAAAAAAAWk/SNODNyL3hQw/s1600/adolphe-appia.jpg

IMAGEM 44
Hamlet, Edward Gordon Craig. Retirado em 28 de Janeiro de http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/4/4b/Craig%27s_design_%281908%29_for_Hamlet_1-2_at_Moscow_Art_Theatre.jpg

IMAGEM 45
Hamlet, Edward Gordon Craig. Retirado em 28 de Janeiro de https://blogs.emory.edu/theateremory/files/2013/11/Edward-Gordon-Craig1.jpg

IMAGEM 46+47
Einstein on the beach, Robert Willson e Phillip Glass. Retirado em setembro, 24, 2014 de http://www.robertwilson.com/einstein-on-the-beach.

IMAGEM 48
The white raven, Robert Willson e Phillip Glass. Retirado em setembro, 24, 2014 de http://theredlist.com/wiki-2-20-881-1399-1143-view-opera-profile-opera-collection.html.

IMAGEM 49
A dream play, Robert Willson. Retirado em setembro, 24, 2014 de http://www.robertwilson.com/iconic-works/.

IMAGEM 50-55
Máquinas de Cena, O Bando. Retirado da tese de mestrado Valorização de património do teatro O Bando. Ao Relento, uma instalação de máquinas de cena em degradação assumída, Ana Mata.

IMAGEM 56
Livro *Ilíade VIII*, século V-VI ad. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/0/0d/Iliad_VIII_245-253_in_cod_F205%2C_Milan%2C_Biblioteca_Ambrosiana%2C_late_5c_or_early_6c.jpg

IMAGEM 57
Hornbooks (cartilhas). Retirado em janeiro 25, 2014 de http://blogs.ubc.ca/etec540sept12/2012/10/28/hornbooks-most-popular-ipad-app-of-the-15th-century/

IMAGEM 58
Luttrell family at table, Geoffrey Luttrell. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://www.theluttrells.com/LuttrellPsalter.html

IMAGEM 59
Capa do livro *Reineke Fuchs*, Bilder von Fedor Flinzer, 1881. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://en.wikipedia.org/wiki/File:Reineke_00_ATitel.jpg

IMAGEM 60
Ilustração de Gustave Doré para o conto *Little Red Riding Hood* de charles perrault, 1867. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://2.bp.blogspot.com/-4R92w5EMg3g/T8GL-YV0DTI/AAAAAAAAATs/8NawQoYfXD8/s1600/CAPERUCITA+6.jpg

IMAGEM 61
Ilustração de Kay Nielsen para o conto *Sleeping Beauty* dos irmãoes Grimm. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://antigonie.files.wordpress.com/2013/12/nielsen-1.jpg

IMAGEM 62
Ilustração de Kay Nielsen para o conto *Hansel and Gretel* dos irmãoes Grimm. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://mossmarchen.blogspot.pt/2011/03/brothers-grimm-series-part-3-brother.html

IMAGEM 63
Ilustração de Edmund Dular para o conto *The Little Mermaid* de Hans Christian Andersen, 1911. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://en.wikipedia.org/wiki/File:Edmund_Dulac_-_The_Mermaid_-_The_Prince.jpg

IMAGEM 64
Capa ilustrada por Janet e Anne Grahame para o livro *The White Cat* de Madame d' Aulnoy, 1682. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://www.flickr.com/photos/lady-danio/7141032657/sizes/o/in/photostream/

IMAGEM 65
Ilustração de Albertine Randall Wheelan para o conto *The Snow Queen* de Hans Christian Andersen. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://noray2007.files.wordpress.com/2011/01/snow-queeen.jpg

IMAGEM 66
Ilustração de Susan Jeffers para o conto *The Wild Swans* de Hans Christian Andersen. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://vovatia.wordpress.com/2012/05/11/eleven-swans-a-flying/

IMAGEM 67
Ilustração de John Tenniel para o conto *Alice in Wonderland* de Lewis Carroll. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://www.gutenberg.org/files/114/114-h/114-h.htm#alice01

IMAGEM 68
Capa do livro *Little Woman* de Louisa May Alcott, 1868. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://m2.paperblog.com/i/117/1177428/le-pandorine-for-little-women-L-k-zJjy.jpeg

IMAGEM 69
Ilustrações de Carlo Chiostrim para o conto *The Adventures of Pinocchio* de Carlo Collodi, 1901. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://www.made-in-italy.com/italian-design/news/pinocchio-illustrated-books-and-toys

IMAGEM 70
Livro The Best of *The Brownies Book*, 1996. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://ecx.images-amazon.com/images/I/51WVN16XANL._SY344_B01,204,203,200_.jpg

IMAGEM 71+72
Ilustração da história *Les Histoire de Babar* de Jean de Brunhoff. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://toysdontcry.net/2011/12/les-histoires-de-babar-aux-arts-decoratifs/

IMAGEM 73
Capa ilustrada por Joseph Schindelman do livro *Charlie and the Chocolate Factory* de Roald Dahl, 1964. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://www.zimbio.com/Roald+Dahl/articles/hncsJXd7TXQ/Evolution+Charlie+Chocolate+Factory+Book+Covers

IMAGEM 74
Capa ilustrada por Mary GrandPré do livro *Harry Potter and the Philosopher's Stone* de J.K. Rowling, 1998. Retirado em janeiro 25, 2014 de http://upload.wikimedia.org/wikipedia/en/6/6b/Harry_Potter_and_the_Philosopher%27s_Stone_Book_Cover.jpg

IMAGEM 75
Volvelle do livro *Guild Book of the Barber Surgeons*, 1486. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.luminarium.org/encyclopedia/volvelle.jpg

IMAGEM 76
Capa do livro *The Astronomium Caesareum* de Petrus Apianus, 1540. Retirado em novembro 7, 2013 de http://cultura.elpais.com/cultura/2009/09/04/actualidad/1252015205_850215.html

IMAGEM 77
Livro *Catoptrum Microcosmicum* de Johann Remmelin, 1619. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.people.vcu.edu/~mjmurphy/history_of_science/remmelin/remmelin.html

IMAGEM 78
Livro *Ostetric Tables*, 1848. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.booktryst.com/2011/04/anatomy-gets-animated-in-rare-flap.html

IMAGEM 79
Livro *Catoptrum Microcosmicum* de Johann Remmelin, 1619. Retirado em novembro 7, 2013 de http://24.media.tumblr.com/tumblr_lr4s0yF7Y81qc7pq5o1_500.jpg

IMAGEM 80
Harlequine. Retirado em novembro 7, 2013 de http://wernernekes.de/00_cms/cms/front_content.php?idart=511

IMAGEM 81
Livro *The History of Little Fann*, S.J. Fuller, 1810. Retirado em novembro 7, 2013 de http://paperthinpersonas.com/images/site/little_fanny_set.jpg

IMAGEM 82
Tunnel book, Martin Engelbrecht , séc. XVIII. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.flickr.com/photos/smithsonianlibraries/4554202783/sizes/o/in/photostream/

IMAGEM 83
Little Red Riding Hood, Dean&Son, 1860. Retirado em novembro 7, 2013 de http://haya38.exblog.jp/i11/

IMAGEM 84
Playtime Surprises, Clifton Bingham, 1900. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.kettererkunst.com/details-e.php?obnr=411102347&anummer=385

IMAGEM 85
Cena *"Food Fight!!!"*, *Monkey Theater*, Lothar Meggendorfer, 1862. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.kettererkunst.com/details-e.php?obnr=411301683&anummer=411

IMAGEM 86
The New Adventures of Tarzan, Blue Ribbon Press, 1935. Retirado em novembro 7, 2013 de http://d1g4sq00ps2bp3.cloudfront.net/images/14069_2.jpg

IMAGEM 87
The Gingerbread boy, Julian Wehr, 1943Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.thornbooks.com/shop/thorn/18070.html

IMAGEM 88+89
Cartão animado. Retirado em novembro 7, 2013 de http://wolfsonianfiulibrary.wordpress.com/2012/05/02/obscura-day-tour-of-some-of-the-more-obscure-objects-in-the-wolfsonian-library/

IMAGEM 90
Circus Life, Vojtech Kubasta, 1961. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.greenchairpress.com/showme/5.html

IMAGEM 91
African Animal Giants, Robert Cremins e Rick Morrison, 1994. Retirado em novembro 7, 2013 de http://library.bowdoin.edu/arch/exhibits/popup/in-full-bloom.shtml

IMAGEM 92
The Architect Pack, Ron van der Meer e Deyan Sudjic. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.markhiner.co.uk/architecture%20sample%20.htm

IMAGEM 93
Caravelas, Borje Svensson, Alan McGowan e Ron Van der Meer, 1984. Retirado em novembro 7, 2013 de https://sites.google.com/site/librospopup/libros/por-tema/mejores

IMAGEM 94
America the Beautiful, Robert Sabuda, 2005. Retirado em novembro 7, 2013 de http://maggiereads.blogspot.pt/2008/12/robert-sabuda-copy.html

IMAGEM 95
Christmas Alphabet, Robert Sabuda, 2004. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.scholastic.ca/titles/thechristmasalphabet/images/spread.jpg

IMAGEM 96+97
Nova Iorque em Pijamarama, Michael Leblond e Frédérique Bertrand, 2012. Fotografia por Joana Cunha.

IMAGEM 98
O Lobo e os sete cabritinhos, Sofia Santos , 2013. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.behance.net/gallery/The-Wolf-Character-Study/10138307

IMAGEM 99
Fantoche de Luva, *Rhino* , petitacosa. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.etsy.com/pt/listing/165962700/rhino-felted-hand-puppet?ref=shop_home_active_23

IMAGEM 100
Fantoche de dedo, *Forest hand draw paper*, curmilla. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.etsy.com/listing/114572099/forest-hand-drawn-paper-finger-puppets

IMAGEM 101
The Tear Thief, Jan Zalud , 2012. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.janzalud.co.uk/?page_id=17

IMAGEM 102
Lion, Jan Zalud. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.janzalud.co.uk/?page_id=26

IMAGEM 103
Marionetas de sombras chinesas na provincia de Yunnan. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.unesco.org/new/en/media-services/multimedia/photos/ith2011/china-theatre-dombres/

IMAGEM 104
Marionetas de sombras chinesas. Retirado em novembro 7, 2013 de http://mariespastiche.blogspot.pt/2013/11/how-to-make-chinese-shadow-puppets.html

IMAGEM 105
Marionetas de sombras chinesas. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.pinterest.com/pin/429460514437637722/

IMAGEM 106
Teatro de sombras chinesas. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.china-voyage.com/2010/04/teatr-tenej/

IMAGEM 107
Marionetas da Índia. Retirado em dezembro 27, 2013 de http://museodelaciudadqro.org/wordpress/wp-content/uploads/2010/09/marionetas2-590x391.jpg

IMAGEM 108
Marionetas da Índia. Retirado em dezembro 27, 2013 de http://estaticos2.catai.es/content/media/fotos/samples/large/marioneta-india.jpg

IMAGEM 109
Tholu Bommalata, teatro de sombras da Índia. Retirado em dezembro 27, 2013 de http://trendlog.in/portfolio/storytelling-the-ancient-way/

IMAGEM 110
Marionetas da Índia. Retirado em dezembro 27, 2013 de http://www.travelnonu.com/wp-content/uploads/2013/03/jaipur-puppets-show.jpg

IMAGEM 111+112
Wayang golek , fantoche em madeira de Java. Retirado em novembro 27, 2013 de http://berita.plasa.msn.com/nasib-kesenian-wayang-golek
http://www.pbase.com/amoxtli/image/98138501

IMAGEM 113
Wayang kulit, trabalho das peles para as marionetas de sombras. Retirado em novembro 27, 2013 de http://www.flickr.com/photos/macloo/6580526023/

IMAGEM 114
Wayang kulit, marioneta de sombras de Java. Retirado em novembro 27, 2013 de http://www.pinterest.com/pin/44754590019802122/

IMAGEM 115+116
Roi Nuoc, teatro de marionetas de madeira do Vietnam. Retirado em novembro 27, 2013 de http://baodulich.net.vn/get_img?ImageWidth=600&ImageHeight=400&ImageId=1445
http://www.sggp.org.vn/dataimages/original/2010/11/images355060_ROI-NUOC-2.jpg

IMAGEM 117-119
Bunkaru, teatro de marionetas do Japão. Retirado em novembro 27, 2013 de http://photo.sankei.jp.msn.com/kodawari/data/2011Bunraku/Bunraku22/
http://photo.sankei.jp.msn.com/kodawari/photo?gid={2C60E229-A701-4351-9077-563A06A0AB08}
http://4.bp.blogspot.com/-a1vgVOw6caU/UAUXdwjJmyI/AAAAAAAAAqQ/LOcZLf6pKcY/s1600/IMG_3842.JPG

IMAGEM 120
Burattini, Itália (ilustração de Giovanni Volpato, 1770). Retirado em novembro 7, 2013 de http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burattini_ca_1770.jpg

IMAGEM 121
Punch and Judy, Holanda. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.punchandjudy.com/images/poppekast.jpg

IMAGEM 122
Teatro *Dom Roberto*, peça *O Barbeiro*. Retirado em novembro 7, 2013 de http://teatroemarionetas.blogspot.pt/2012_10_01_archive.html

IMAGEM 123-125
Marionetas do Mali. Retirado em janeiro 27 , 2013 de http://cordeirus.blogspot.pt/2013/02/o-museu-varias-coisas.html
http://mnetnologia.files.wordpress.com/2013/02/bf899d_custom.jpg
http://mnetnologia.files.wordpress.com/2013/02/bf889d_custom.jpg

IMAGEM 126
Cinderela, João Paulo Deara Cardoso, 2009. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.marionetasdoporto.pt/espetaculos/cinderela-2009

IMAGEM 127
Joanica-Puff, João Paulo Deara Cardoso, 1995. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.marionetasdoporto.pt/espetaculos/joanica-puff

IMAGEM 128
Rua Sésamo. Retirado em novembro 7, 2013 de http://dnapuppetry.files.wordpress.com/2013/02/muppets1969.jpeg

IMAGEM 129
Making of marioneta do *Yoda* do filme *Star Wars*, Stuart Freeborn. Retirado em novembro 7, 2013 de http://www.propstore.com/cms/stuart-freeborn/

IMAGEM 130
Os Marretas. Retirado em novembro 7, 2013 de http://classicbookreader.files.wordpress.com/2013/09/hensonspuppets.png

IMAGEM 131+132
Making of ParaNorman. Retirado em novembro 7, 2013 de http://spinoff.comicbookresources.com/2012/05/14/laikas-travis-knight-discusses-paranorman-and-standing-out/

http://knc6jt0sceglzg1i.zippykid.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2012/08/The-Many-Faces-of-Paranorman-Video.jpg

IMAGEM 133
Hora do conto. Retirado em janeiro 27 , 2013 de http://c4gcoffee.wordpress.com/2010/01/29/abram-alas-aos-contadores-de-historias/

IMAGEM 134
Hora do conto na biblioteca com o escritor José Vaz. Retirado em janeiro 27 , 2013 de https://fbcdn-sphotos-c-a.akamaihd.net/hphotos-ak-ash2/t1/29049_406461016712_2111028_n.jpg?lvh=1

IMAGEM 135+136
Expositor livraria Papa-Livros. Retirado em janeiro 27 , 2013 de http://livraria-papa-livros.blogspot.pt/2010_12_01_archive.html
http://livraria-papa-livros.blogspot.pt/p/sobre-papa-livros.html

IMAGEM 137
Kamishibai. Retirado em janeiro 27 , 2013 de http://www.disma.biz/wp-content/uploads/2012/02/kamishibai-in-asakusa.jpg

IMAGEM 138
Ilustração de Elena Odiozola do livro *Um Segredo do Bosque*. Fotografia por Joana Cunha.

IMAGEM 139
Capa do livro *Um Segredo do Bosque*, Javier sobrino. Retirado em janeiro 28 , 2013 de http://www.oqo.es/editora/sites/default/files/libros/9788498710427.jpg

IMAGEM 140
Ilustração de Elena Odiozola do livro *Um Segredo do Bosque*. Retirado em janeiro 28 , 2013 de http://catatu.catalivros.org/janela_papel/m_segredo_do_bosque.jpg

IMAGEM 141
Javier Sobrino. Retirado em janeiro 28 , 2013 de http://www.kalandraka.com/fileadmin/images/authors/Sobrino-Javier_03.jpg

IMAGEM 142
A nuvem de Martim, Javier Sobrino. Retirado em janeiro 28 , 2013 de http://beta.kalandraka.com/blog/wp-content/uploads/2009/07/la-nube-de-martin.jpg

IMAGEM 143
Elena Odriozola. Retirado em janeiro 28 , 2013 de http://www.pencil-ilustradores.com/ilustrador.php?id=000000001y&lang=en

IMAGEM 144+145
Ilustrações de Elena Odriozola, do livro *Sr. Cohen*. Retirado em janeiro 28 , 2013 de http://www.pencil-ilustradores.com/imagen.php?mod=Ilustradores&id=00000000QJ&aid.jpg
http://www.pencil-ilustradores.com/imagen.php?mod=Ilustradores&id=00000000QK&aid.jpg

IMAGEM 146
Gather up Your dreams, Olivia Joy StClaire. Retirado em abril 7, 2013 de http://society6.com/product/Gather-up-Your-Dreams_Print#1=45

IMAGEM 147
First Light, Jean de la Tête, 2006. Retirado em abril 7, 2013 de http://www.flickr.com/photos/jeandelatete/2452083125/

IMAGEM 148+149
Esquilo. Retirado em abril 7, 2013 de http://www.naturephoto.lt/img/photos/original/zinduoliai/1364588150_1D-X1787.jpg
http://www.all-hd-wallpapers.com/wallpapers/animals/495573.jpg

IMAGEM 150+151
Raposa, *vulpes vulpes*. Retirado em abril 7, 2013 de http://dok.znaimo.com.ua/pars_docs/refs/39/38291/img4.jpg
http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Red_Fox_%28Vulpes_vulpes%29_-British_Wildlife_Centre-8.jpg

IMAGEM 152
Mocho. Retirado em abril 7, 2013 de http://img.ibxk.com.br/papel-de-parede/bxk/530429-34048-1280.jpg

IMAGEM 153-155
Lobo. Retirado em abril 7, 2013 de http://rickyleerichards.tumblr.com/post/61330125956
http://wallpaperswa.com/Animals/Dogs/red_flowers_animals_dogs_wolf_outdoors_wolves_sleeping_collar_1920x1080_wallpaper_9484/download_2560x1440
http://www.wallpapersshop.net/wp-content/uploads/2012/10/Wolf-In-The-Forest1.jpg

IMAGEM 156
Grizzly bear, Colin Prior. Retirado em abril 7, 2013 de http://www.colinprior.co.uk/assets/images/portfolio/alaska/alaska01.jpg

IMAGEM 157
Urso. Retirado em abril 7, 2013 de http://www.svite.lt/img/pages/kruizai/080914-084..jpg

IMAGEM 158+159
Rato-dos-Pomares, Lubomir Hlasek. Retirado em abril 7, 2013 de http://www.hlasek.com/foto/eliomys_quercinus_f6601.jpg
http://luniversdelamer.free.fr/L_Univers_de_la_Mer/L_Univers_de_la_mer/Images/L%E9rot.jpg

IMAGEM 160
Pica-pau, *Campephilus melanoleucos*, Alesandro Abdala. Retirado em abril 7, 2013 de http://alessandroabdala.com/site/sites/default/files/imagecache/corpo_blog/picapaudeto-petevermelho6.jpg

IMAGEM 161
Pica-pau, *Melanerpes levis*. Retirado em abril 7, 2013 de http://i635.photobucket.com/albums/uu77/mayt444/lew8_filteredcopyweb.jpg

IMAGEM 162
Pica-pau, *Picumnus aurifrons*. Retirado em abril 7, 2013 de http://farm8.static.flickr.com/7204/6977213043_e8fe3723f3_m.jpg

IMAGEM 163-165
(Screenshot) *Cherry Blossom Elephant in forest*, [earth design works] Young-jun Kim, 2012. Retirado em fevereiro 21, 2013 de http://vimeo.com/42480177

IMAGEM 166+167
(Screenshot) *Tim Burton's Rabbit Hole*, United Fakes. Retirado em fevereiro 21, 2013 de http://vimeo.com/10722742

IMAGEM 168+169
(Screenshot) *UPC Halloween*, United Fakes. Retirado em fevereiro 21, 2013 de http://vimeo.com/50706546

IMAGEM 170+171
The Ice Book, Davy e Kristin McGuire. Retirado em fevereiro 21, 2013 de http://www.theice-book.com/Behind_the_Scenes_files/IMG_5265-670x446.jpg
http://strictlypaper.com/blog/wp-content/uploads/2011/03/ice-book-davy-kristin-mcguire4.png

IMAGEM 172-174
Filme *Prince Achmed*, Lotte Reiniger, 1926. Retirado em fevereiro 21, 2013 de http://www.flat-surface.com/Lotte-Reiniger

IMAGEM 175-177
The Wolf i used to be, Nearly Normal. Retirado em fevereiro 21, 2013 de http://strictlypaper.com/blog/2012/02/the-wolf-i-used-to-be/

IMAGEM 178-184
Desenhos das primeiras ideias.

IMAGEM 185-188
Maquetes de teste, máquina de contar histórias para a hora do conto nas bibliotecas.

IMAGEM 189-191
Maquetes de teste, dispositivo individual.

IMAGEM 192+193
Montagem para teste de altura das máquinas.

IMAGEM 194
Isometria da máquina.

IMAGEM 195+196
Evolução do desenho das peças

IMAGEM 197
Esquemas de cores

IMAGEM 198
Desenho técnico, máquina de contar histórias.

IMAGEM 199
Desenho técnico das peças para a máquina de contar histórias.

IMAGEM 200
Desenho isométrico das peças para a máquina de contar histórias.

IMAGEM 201-208
A máquina de contar histórias, protótipo.

IMAGEM 209+210
Desenho esquemático do dispositivo de contar histórias individual.

IMAGEM 211-214
O dispositivo de contar histórias individual, maquete.

IMAGEM 215-220
Desenhos do storyboard.

IMAGEM 221
When we leave the woods, 1 , Amy Adele. Retirado em abril 25, 2013 de http://www.amy-adeleart.com/files/gimgs/12_wwltw.jpg

IMAGEM 222
Ilustração, Amy Adele. Retirado em abril 25, 2013 de http://www.amyadeleart.com/files/gimgs/12_foxyshadow.jpg

IMAGEM 223
Harvey the greedy chipmunk & the last acorn of autumn, Teagan White. Retirado em abril 25, 2013 de http://www.teaganwhite.com/harvey2.html

IMAGEM 224-226
Ilustrações, Christine Pym. Retirado em abril 25, 2013 de http://christinepym.blogspot.pt/2010_10_01_archive.html
http://ilariarocks.blogspot.pt/2011_12_01_archive.html
http://conlosojoscerraos.blogspot.pt/2013/07/osos.html

IMAGEM 227
Geboortekaartje voor Hanna, Lieke Van Der Vorst. Retirado em abril 25, 2013 de http://www.liekeland.nl/work/2012geboortekaartjevoorhanna/

IMAGEM 228
Postkaarten bizon, dansende dieren en op zee, Lieke Van Der Vorst. Retirado em abril 25, 2013 de http://www.liekeland.nl/work/2012postkaarten/

IMAGEM 229
Be Gone, Sandra Dieckmann. Retirado em abril 25, 2013 de http://society6.com/sandradieckmann/Be-Gone--Graphite_Print#1=45

IMAGEM 230
Panda Bear, Sandra Dieckmann. Retirado em abril 25, 2013 de http://a1.s6img.com/cdn/0012/p/3587529_4846574_lz.jpg

IMAGEM 231
Fox Tree, Sandra Dieckmann. Retirado em abril 25, 2013 de http://society6.com/sandradieckmann/Fox-Tree_Print#1=45

IMAGEM 232
Representação grafica de uma rosa. Retirado em abril 25, 2013 de http://images.mygalaxynote3wallpaper.com/Gallery/3_Love/My-Galaxy-Note-3-Wallpaper-HD_Love_108.jpg

IMAGEM 233
Textura a preto e branco de camuflagem, paladin-rinon. Retirado em abril 25, 2013 de http://fc06.deviantart.net/fs70/i/2012/187/6/3/black_and_white_standard_camouflage_texture_by_paladin_rinon-d569wb9.jpg

IMAGEM 234
Ilustração o Esquilo e o Pica-Pau.

IMAGEM 235
Fotografia flamingo. Retirado em abril 25, 2013 de http://img.izifunny.com/pics/20120816/640/amazing-animal-pictures-120-pics_96.jpg

IMAGEM 236
Ilustração Raposo

IMAGEM 237
Fotografia cristais. Retirado em abril 25, 2013 de http://1.bp.blogspot.com/-FUy4UTVobcA/UuzdM82jIII/AAAAAAAACA4/ZUOjlebl958/s1600/296608e56bf2c71d3733d1437050963e.jpg

IMAGEM 238
Ilustração Lobo

IMAGEM 239
Fotografia cactus. Retirado em abril 25, 2013 de http://media.tumblr.com/f525994b07cc442d309c28873902b671/tumblr_inline_mtc8sf1GfT1r2pg05.jpg

IMAGEM 240
Ilustração Mocho

IMAGEM 241
Textura pêlo. Retirado em abril 25, 2013 de http://www.outsidethefray.com/wp-content/uploads/2012/10/OTF_Dog_Hair_03-660x440.jpg

IMAGEM 242
Ilustração Urso

IMAGEM 243
Fotografia espaço. Retirado em abril 25, 2013 de http://f9.topit.me/9/29/26/11196792700af26299l.jpg

IMAGEM 244
Ilustração Rato dos pomares

IMAGEM 245-253
Projeto de ilustração dos cenários para os vários momentos da história.

ANEXOS

LISTA VIDEOS REFERÊNCIA

Alex Schulz. (2010, Agosto 16). *I am a Forest* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/14179374

Allison Freund. (2012, Dezembro 10). *Tropical Wonderland* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/55289970

AmosLeeVEVO. (2011, Maio 9). *Amos Lee - Flower* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=aW85s8wX1LE

Atteberry, A. [iAnimate]. (2012, Dezembro 17) *Stray short film* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/55791061

BirdBox Studio. (2009, Outubro 26). *Sketchy Duel from Bird Box Studio* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=Qi2kaDzGh9A

Birdbox Studio. (2010, Outubro 7). *UFO from Birdbox Studio* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=oO_WWqWhbyc

Birdbox Studio. (2012, Maio 30) *Dinner from Bird Box Studio* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=Rp30_gF1GcY

Birdbox Studio. (2011, Dezembro 13). *Singing Christmas Hedgehogs from Birdbox Studio* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=1HIGCgpHYB4

Birdbox Studio. (2012, Abril 16) *Chop Chop from Bird Box Studio* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=If3wzG43PD8

Blaas, R. [Rodrigo Blaas]. (2009, Maio 20) *Alma* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/4749536

Blur Studio. [FALcomPL]. (2008, Agosto 13) *Blur Studio - A Gentlemen's Duel [HQ]* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=FXET1kvEOAY

Bruner, J. [Greg Lytle]. (2013, Janeiro 29). *Hem / Tourniquet / Official Video* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/58502887
Carvalho, C. [Carlos De Carvalho]. (2011, Setembro 9). *Do I Have Power (2011)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/28826615

Cervantes, A. e Rodríguez, D. [Ferran Brooks]. (2012, Dezembro 11) *EL FIN (THE END)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.dailymotion.com/video/xvtwu0_el-fin-the-end_shortfilms

Cottee, S. [Simon Cottee]. (2013, Janeiro 6) *The Wedding* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/56835503

Cournoyer, M. [National Film Board of Canada]. (2012, Março 30). *Robes of War* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/39480078

Cutts, S. [Steve Cutts]. (2012, Dezembro 21) *Man* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/56093731

Dartigues, C. e Dusapin, T. [ClementDartigues].(2012, Abril 27) *PIOK - The movie - by Clément Dartigues & Théo Dusapin* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/41165213

e.d.Films (Daniel Gies). (2011, Setembro 24) *Do You Know What Nano Is? 2010* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/29511081

ESMA MOVIES. (2012, Outubro 31) *Origami* (2012) [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/52560308

FaceHeads. (2012, Outubro 29) *New Beard - Solamente Cloud* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/52386301

Gibson, B. e Harlow, S. [bzgibson]. (2012, Dezembro 11) *Forever Ago* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/55404490

Grow Film Company. (2012, Julho 20). *ParaNorman - Faces of ParaNorman* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/46106330

Hibon, B. [axisanimation]. (2012, Maio 16). *The Tale of the Three Brothers* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/42287792

Jamie Caliri. (2010, Março 8). *Lemony Snicket's End Titles* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/10005002

Jang, M. [MESAI]. (2009, Junho 26) *ALARM / HD Short Animation* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=vN83DfmH9Tw

Jeanette Nørgaard. (2012, Outubro 31) *Hund i Himlen (subtitled)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/52557722

Jeff Le Bars. (2012, Novembro 30). *Coquino - de Jeff Le Bars et Sylvain Livenais* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/54624824

Jenifer Lopez Aguilar. (2010, Outubro 28) *When I grow up (a short film)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=vpTxCV712Go

Jeremy Messersmith. (2010, Outubro 28) *A Girl, a Boy, and a Graveyard - Jeremy Messersmith- The Reluctant Graveyard (2010)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=K2XdgMFffZU

Kijek/Adamski. (2013, Janeiro 23). *Shugo Tokumaru "Katachi"* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/58022280

Kim, Y. [earth design works]. (2012, Abril 2). *fox hat (korean ver.)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/39609034

Kim, Y. [earth design works]. (2012, Maio 19). *Cherry Blossom Elephant in forest (2012 cj animation festival ver.)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/42480177

Kim, Y. [earth design works]. (2012, Dezembro 10). *Happy Mole (*행복한 두더지*)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/55270393

Kim, Y. [earth design works]. (2013, Janeiro 31). *The Memories of Fountain trailer* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/58611837

Kim, K. [KANGMIN KIM]. (2011, Abril 21) *38-39 °C* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/22683060

Kim, K. [KANGMIN KIM]. (2010, Agosto 7). *time-lapse sequence of VISIT* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/13970036

Larson, T. [Tobias Larson]. (2012, Setembro 20) *Guilt* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/49854655

Levy, C. [matho3436]. (2012, Abril 12). *Sintel - Fantasy Animation Movie HD 4096p* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=J_yK0M4r44o

Lurie, J. [joanna lurie]. (2010, Dezembro 14). *the silence beneath the bark / le silence sous l'écorce* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/17794275

Marcondes, G. [Guilherme Marcondes]. (2011, Setembro 7). *BUNRAKU : Opening Sequence* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/28693387

McGuire, D. e McGuire K. [Davy and Kristin McGuire]. (2011, Janeiro 30). *The Icebook (HD)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/19348564

McGuire, D. e McGuire K. [Davy and Kristin McGuire]. (2011, Maio 24). *Magnets caught in a metal Heart* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/24156952

McGuire, D. e McGuire K. [Davy and Kristin McGuire]. (2012, Outubro 24). *Psycho - Homage to Hitchcock* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/52109559

McGuire, D. e McGuire K. [Davy and Kristin McGuire]. (2012, Outubro 26). *The Hunter (Theatrical Installation)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/52230740

M-I-E. (2012, Outubro 18). *Jammed* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/51686357

MindFuel Canada. (2013, Janeiro 30) *Pipelines - Here, There, Everywhere?* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=SUK77udGkaM

myrobotfriend. (2010, Abril 5). *My Robot Friend - Waiting (feat. Jay Kauffman)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=ucf359kf8dQ

muyap. (2012, Novembro 5). *Yanlış Seçim (Atakan Ilgazdağ)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=7B1xYZoARbI

Nearly Normal. (2012, Janeiro 29). *The Wolf I Used To Be...* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/35840167

Oberndorfer, J. [Juliette Oberndorfer]. (2012, Outubro 25) *LUX* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/52179662

Okuda, M. [Masaki Okuda]. (2010, Outubro 28) *Kuchao/A GUM BOY* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/57446210

Olivares, L. [lindseyolivares]. (2009, Abril 15) *Lindsey Olivares-Senior Thesis Animation Anchored Ringling College of Art + Design* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=IPyjGkZqwUc
PaperFoxBook. (2013, Abril 22). *The Paper Fox: Official Trailer - Available now!* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=Qq3RLypOfk8

petrover. (2006, Abril 30). *Vincent - Tim.Burton.Short.Animation.1982* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=fxQcBKUPm8o

Pitera, N. [NickPiteraOfficial]. (2009, Março 16). *Nick Pitera Senior Thesis Animation Fame and Fortune Ringling College of Art and Design*[Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=qxFL4OWeQLw

Power, E. [ericpowerup] . (2010, Setembro 13). *Cloud Cult - Running with the Wolves* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=tV2n0e-YQ6s

PrimerFrame. (2012, Maio 17) *El Vendedor de Humo* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/42329392

Puig, Y. [Yannick Puig]. (2007, Junho 10). *I lived on the Moon video clip by Yannick Puig (june 2007)* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=n5pm-UopPR4

Royale. (2012, Novembro 20) *Royale Presents The Bell Ringer* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/53978551

Shotopop. (2008, Novembro 5). *'All of me' by Chris Chameleon* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/2162383

Shushkov, A. [Bujang_Cadiak]. (2011, Abril 12). *Invention of Love (2010) - Animated Short Film* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/22275870

Smith, E. [Emily Smith]. (2012, Dezembro 11) *Ornothophobia* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/55331511

Stevens, L. [MakeMakeStudio]. (2010, Maio 18). *My Robot Friend - Waiting (feat. Jay Kauffman* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/11833361

Teyssier, F. [lesdiscrets]. (2007, Junho 16). *Tir Nan Og - animated short film directed by Fursy Teyssier* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://www.youtube.com/watch?v=YNF6zH3pjDU

Uniform. (2012, Janeiro 10). *Sweet Tweets* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/34845280

United Fakes. (2010, Abril 6). *Mr.Burton's Rabbit Hole* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/10722742

United Fakes. (2011, Abril 16). *Disco Molester* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/22477203

United Fakes. (2012, Outubro 2). *Making of Halloween UPC* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/50622127

United Fakes. (2012, Outubro 3). *UPC Halloween Promotion* [Ficheiro de vídeo] Retirado de http://vimeo.com/50706546

ANEXOS

LISTA LIVROS

Albo, P. (2007). O papão. Pontevedra: OQO.

Albo, P. (2010). Diógenes. Matosinhos: Kalandraka.

Alzéal, M. (2008). O boneco. Matosinhos: Kalandraka.

Amaral, A. (2011). A tempestade. Vila do Conde : Quidnovi.

Andersen, H. (1982). O rouxinol. Porto: Porto Editora.

Andersen, H. (1995). A sereiazinha. Porto: Afrontamento.

Andresen, S. (1980). A menina do mar. Porto : Figueirinhas.

Andresen, S. (1996). O rapaz de bronze. Lisboa: Salamandra.

Andresen, S. (1998). A fada Oriana. Porto : Figueirinhas.

Arnal, T. (2007). As três ladras. Pontevedra: OQO.

Burton, T. (2007). A morte melancólica do rapaz ostra & outras estórias. Lisboa : Antígona.

Cáccamo, P. (2003). Dinossáurio Belisário. Lisboa : Kalandraka.

Cali, D. (2012). A rainha das rãs não pode molhar os pés. Figueira da Foz: Bruaá Editora.

Carballeira, P. (2008). Smara. Lisboa: Kalandraka.

Carballeira, P. (2012). O princípio. Lisboa : Kalandraka.

Cano, C. (2000). A árvore das folhas A4. Lisboa: Kalandraka.

Cinquetti, N. (2002). Julieta e Romeu. Lisboa: Livros Horizonte.

Coville, B. (2000). Sonho de uma noite de verão. Porto: Ambar.

Déu Prats, J. (2006). A flauta mágica : Wolfgang Amadeus Mozart. Lisboa : Kalandraka.

Donizetti, G. (2008). O elixir do amor. Matosinhos: Kalandraka.

Fortes, A. (2009). Fumo. Pontevedra: OQO.

Gaiman, N. (2003). Coraline e a porta secreta. Lisboa: Presença.

Galliez, R. (2009). Oferece-me a lua. Lisboa: Dinalivro.

Grejniec, M. (2005). A que sabe a lua? . Lisboa : Kalandraka.

Guimarães, T. (2010). A floresta perlimpimpim. Porto: Trinta por uma Linha.

Guimarães, T. (2010). A menina de papel. Porto: Trinta por uma Linha.

Lechermeier, P. (2007). Sementes de cabanas. Lisboa : Kalandraka.

Letria, J. (2002). O menino eterno. Porto: Ambar.

Lionni, L. (2007). Nadadorzinho. Lisboa : Kalandraka.

Liván, P. (2006). O rato solteiro. Pontevedra: OQO.

Martínez, R. (2008). História do Rainbow Warrior. Matosinhos: Kalandraka.

Martins, I. (2006). Obrigado a todos!. São Pedro do Estoril: Planeta Tangerina.

Martins, I. (2009). Andar por aí. Oeiras: Planeta Tangerina.

Martins, I. (2011). Para onde vamos quando desaparecemos?. Carcavelos: Planeta Tangerina.

Ondjaki (2006). Ynari, a menina das cinco tranças. Lisboa: Caminho.

Osés, B. (2010). O segredo do papa-formigas. Matosinhos: Faktoría K de Livros.

Prats, J. (2008). Turandot. Matosinhos: Kalandraka.

Rosell, J. e Torrão, M. (2006). Pássaros na cabeça. Lisboa: Kalandraka.

Sendak, M. (2009). Onde vivem os monstros. Matosinhos: Kalandraka.

Silverstein, S. (2008). A árvore generosa. Figueira da Foz: Bruaá Editora.

Sobrino, J. (2009). Um segredo do bosque. Pontevedra: OQO.

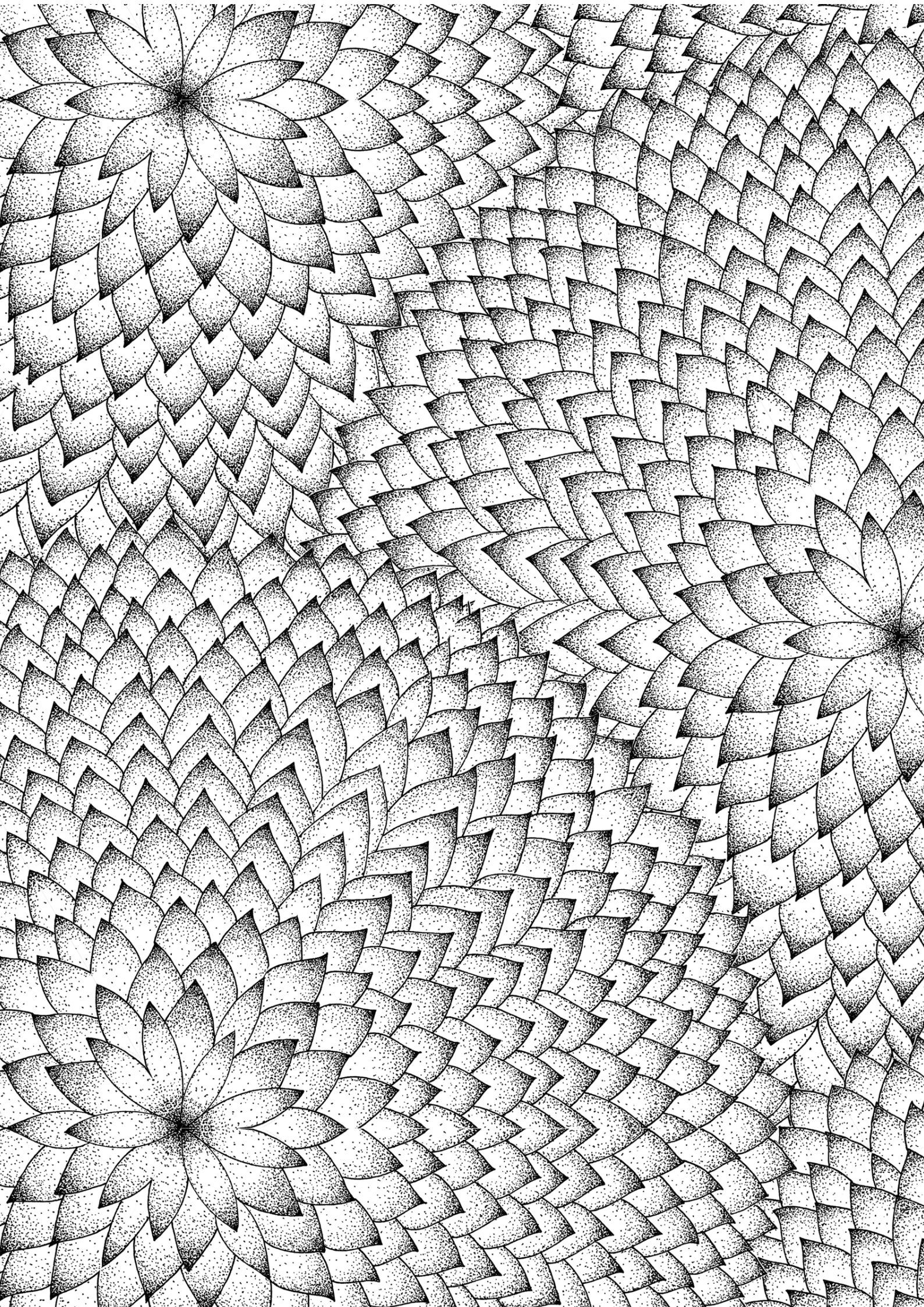
Verdi, G. (2006). Aida. Lisboa: Kalandraka.

ANEXOS

ESCOLHA DO CONTO

O CONTO: ESCOLHA	
SMARA	UM SEGREDO DO BOSQUE
8 anos	mais de 5 anos
kalandraka editora	OQO editora
TEMÁTICAS	TEMÁTICAS
maravilhoso / oriente/ tradição / afectos / morte / tolerância	animais / afectos / diferença / tolerância /amor
resumo (casa da leitura)	resumo (casa da leitura)
Extraordinária contadora de histórias, Paula Carballeira vai oferecendo, de tempos em tempos, alguns livros que se destacam não só pela qualidade das narrativas, mas pela forma, simultaneamente acessível e poética, como revisita temas universais e apela a uma visão mais tolerante e mais solidária do mundo. Em Smara, reúnem-se, em breves capítulos, pequenas narrativas cujo denominador comum é, para além da experiência do contacto com o deserto do Saara, a revelação de uma tradição, de um imaginário e de uma cultura particular, despertando no leitor a curiosidade perante a diferença recriada, os seus mistérios e a sua magia. Valorizando bastante a dimensão humana das personagens, este livro parece seguir o exemplo das Mil e Uma Noites, recuperando uma forma tradicional de contar histórias. As ilustrações, muito expressivas, recriam com subtileza o espaço principal da acção, acentuando, através das marcas da cor local, as suas especificidades. | Ana Margarida Ramos	Este é um álbum desafiante, tanto em termos da sua temática central – a descoberta do amor – como da estrutura narrativa, mantendo elementos em segredo de modo a, fazendo jus ao título, estimular as expectativas do leitor, mantendo-o preso ao desenrolar dos acontecimentos. A narrativa é protagonizada por um esquilo que subitamente descobre em si sentimentos estranhos e desconhecidos. Apesar de ouvir os outros animais a criticarem a sua opção, o Esquilo não consegue resistir à força da atracção e da paixão que o atraem para um outro animal. Explorando as repetições e os paralelismos, a narrativa brinca ainda com os jogos de palavras e com a forma como cada espécie exprime os afectos. Com ilustrações de Elena Odriozola, o livro vê intensificado o lirismo que o caracteriza pela subtileza na recriação das personagens e dos espaços onde a acção se desenrola. | Ana Margarida Ramos
PRÓS	PRÓS
grande rotação de cenários livro destacado pelo Plano Nacional de Leitura (LER+) livro destacado no tema, a morte pela casa da leitura (fundação calouste gulbenkian) SELECÇÃO 'THE WHITE RAVENS 2007' (Biblioteca Internacional da Juventude de Munique) PROGRAMA NACIONAL DE LEITURA (SEP México) - 2007	texto curto recomendado pela Associação de Livrarias Especializadas em Literatura Infanto-juvenil de França incluído na selecção de leituras do projecto "ler para crescer" uso em actividades da casa da leitura (fundação calouste gulbenkian)
CONTRAS	CONTRAS
texto um pouco longo não é original português	apenas um cenário geral não é original português

ANEXOS

ORÇAMENTOS

MATERIAL	Q	PREÇO
corte de placas de choupo	48	50,00 €
placas de choupo 4mm 1850x2520	2	55,00 €
rolamentos 6004	24	43,20 €
impressões sobre cartão 4mm 1600x2400	2	85,00 €
madeira pinho	8	21,00 €
peças de fixação metálicas	48	170,00 €
parafusos/porcas/anilhas	336	15,00 €
perfil em pvc	2	4,00 €
borracha	1	1,50 €
TOTAL		443,20 €