

Daniela Patrícia Gonçalves Fernandes

CONTRIBUTOS DA TECNOLOGIA
MULTIMÉDIA E DO MULTISSENSORIAL
NAS ARTES PERFORMATIVAS
ERA UMA VEZ



Viseu 2016

Daniela Patrícia Gonçalves Fernandes

CONTRIBUTOS DA TECNOLOGIA MULTIMÉDIA E DO MULTISSENSORIAL NAS ARTES PERFORMATIVAS ERA UMA VEZ

Relatório de Projeto

Arte, Design e Multimédia

Trabalho efetuado sob a orientação de
Professora Doutora Maribel Miranda Pinto
Professora Doutora Ana Souto e Melo



Dedicatória

A todas as crianças e a todas as pessoas com dificuldades educativas especiais ou outra dificuldade motora, não desistem e ousam sonhar...

À minha avó, pilar da minha vida.

Ao meu companheiro Carlos que me apoia em todas as aventuras.

Agradecimentos

Agradeço à Professora Doutora Maribel Miranda Pinto a disponibilidade, a orientação para a elaboração deste Relatório Mestrado.

À Professora Doutora Ana Souto e Melo, pelo apoio imprescindível que facultou ao longo de todo o processo de concretização, correções, sugestões e a disponibilidade constante.

Agradeço igualmente a todos que quer diretamente ou indiretamente contribuíram para a concretização deste projeto, como a Ana Carlos, Rogério Bento, Manuela Antunes, Isabel Moura, Cristina Nogueira, Paulo Carrilho, André Rodrigues, Roberto Terra, Daniel Pestana Vasconcelos, Liliana Bernardo, Daniela Cabral, Mariana Veloso, Rui Pêva, Catarina Vieira e Anabela Rego.

Agradeço ainda às diferentes entidades envolvidas, à Câmara Municipal de Viseu, à Viseu Novo- Sru, à Cria Verde, aos Bombeiros Voluntários, ao Continente, à ZunZum - Associação Cultural, com quem tenho maior orgulho em colaborar, prontamente se ofereceu para apoiar este projeto e desde de logo acreditou nele e à Escola superior de Viseu.

Por fim, ao público, aos participantes sem o qual este projeto não se realizava.

A todos, um enorme obrigado.

Resumo

O presente projeto de intervenção artística com o nome “Era Uma Vez” tem como objetivo transformar Contos Tradicionais numa *Performance* interativa, recorrendo à tecnologia multimédia, no sentido de proporcionar ao público visitante uma viagem pelo mundo da fantasia, num ambiente multissensorial. Neste sentido, pretendeu-se implementar um espaço de lazer, de relaxamento e um convite ao mundo da fantasia, fazendo sonhar e maravilhando todos os públicos envolvidos. O local de realização da *Performance* foi um espaço não convencional, um prédio antigo, atualmente desabitado, na cidade de Viseu.

Quanto à *Performance* pretendeu-se que os intérpretes e todo o espaço envolvente provocasse no público múltiplas sensações. Estas provocações poderiam libertar memórias, não fossem as histórias ou os contos muitas vezes responsáveis por incutir determinados sentimentos, valores morais e princípios ideológicos.

O uso das tecnologias multimédia nas artes tem tido um crescimento exponencial. Atualmente são muitas as formas de arte que adotam a multimédia no seu processo criativo, este fator provém da necessidade de criar novas ideias, procurar ser original, tornar o produto mais atrativo.

A afirmação de espaços multissensoriais ou MSE (*Multi Sensory Environment* - ambiente multissensorial) tem sido notável. A exploração desta metodologia de trabalho destina-se para além do desenvolvimento e aprendizagem, o querer proporcionar, bem-estar, prazer, exploração, relaxamento e encontrar equilíbrio.

A metodologia aplicada para a criação deste projeto é a Metodologia Projetual de Bruno Munari. Tratando-se de um projeto artístico tem uma organização simples e minimalista que resulta de um esquema cujo a ordem é definida pelo autor do projeto mediante as suas necessidades.

A Estreia teve como resultado um balanço muito positivo por parte dos participantes, a adesão e a participação do público interagindo com todo o ambiente criado superou as expectativas.

PALAVRAS-CHAVE: Multimédia, Performance, Multissensorial, Fantasia, Criatividade

Abstract

This artistic intervention project with the name "Once Upon a Time" aims to transform traditional tales in an interactive performance, using multimedia technology, to provide the public visitor a journey through the world of fantasy, in a multisensory environment. In this sense, it was intended to implement a space for leisure, relaxation and an invitation to the fantasy world, making dreams and marveling all stakeholders involved. The place of the performance was an unconventional space, an ancient building, now unaccustomed, in the city of Viseu.

As for performance it was intended that the interpreters and all the surrounding space would cause the multiple public feelings. These provocations could release memories were not the stories or tales often responsible for instilling certain feelings, moral values and ideological principles.

The use of multimedia technologies in the arts has had an exponential growth. Currently there are many forms of art that embrace multimedia in their creative process, this factor comes from the need to create new ideas, try to be original, make the product more attractive.

The statement multisensory spaces or MSE (Multi Sensory Environment - multisensory environment) has been remarkable. Exploitation of this working method is intended for addition to the development and learning, want to provide well-being, enjoyment, exploration, relaxation and find balance.

The methodology for the creation of this project is the Projectual Methodology Bruno Munari. In the case of an art project has a simple and minimalist organization resulting from a scheme which the order is defined by the author of the project according to your requirements.

The Premiere resulted in a very positive by the participants, the membership and participation of the public interacting with the whole environment created exceeded expectations.

KEYWORDS: Multimedia, Performance, Multi Sensory, Fantasy, Criativity

Introdução	1
Capítulo 1 Enquadramento Teórico	4
1.1. A <i>New Media Art</i> , as Artes Performativas e a Multimédia	4
1.2. A <i>Vídeo Art</i> nas artes performativas	11
2. Espaços Multissensoriais.....	13
2.1.O Multissensorial nas artes performativas	15
3. Contos Tradicionais. Perspetiva histórica e cultural.	16
3.2. O imaginário: perspetivas no universo da criança	20
3.3. A importância dos contos de fadas na vida da criança	27
Capítulo 2 Metodologia do Projeto	30
2.1 Metodologia.....	30
2.2 Definição, Objetivos e Componentes do Problema.....	31
2.3 Recolha e Análise de Dados	34
2.4 Criatividade, Materiais e tecnologias	40
2.5 Experimentação, Modelo e Verificação	41
2.6 Desenho Construtivo	42
2.6.1 Fases do Desenho Construtivo.....	49
2.7.Solução.....	51
Capítulo 3 Implementação do Projeto: Era Uma Vez	53
3.1.1 Ponto de partida	53
3.1.2 Criação do texto	54
3.1.3 Seleção da equipa.....	56
4.Encenação.....	58
4.1. Cenografia.....	60
4.2 Figurinos, adereços, caracterização	61
5. Mapeamento.....	62
5.1 Planeamento e cronograma	63
6. Elementos da <i>Performance</i> que nos remetem para a tecnologia multimédia e o Multissensorial	65
7. Comunicação e Divulgação e Multimédia	66
7.1 Design gráfico	66
7.2 Captação de vídeo / projeção.....	67
8. Descrição dos intervenientes e apoios à concretização do projeto	68
8.1. Público-alvo.....	72
9. Plano de emergência e evacuação	73
10. Resultados da <i>Performance</i> Multissensorial Era Uma Vez	73
11. Considerações Finais	75

11.1 Contextualização.....	75
11.2. Objetivos	76
11.3. Observações	78
11.4. Metodologia / Fases	78
11.5. Limitações	79
11.6. Financiamento.....	80
11.7. Divulgação	80
11.8. Sustentabilidade.....	81
11.9. Conclusões.....	82
Bibliografia.....	83
Anexos Projeto Era Uma Vez	88

Índice de figuras

Figura 1 "La Funtain", 1917 de Marcel Duchamp.....	6
Figura 2 <i>Performance Studies</i> , de Schechner.....	9
Figura 3 Representação do Esquema das várias etapas da Metodologia Projetual assim como o exemplo comum na elaboração de "Arroz Verde"	31
Figura 4 Dentro, 2014. Encenação de Sónia Barbosa. Foto de José Crúzio	34
Figura 5 A Verdadeira História do Teatro. projeto de Inês Barahona. Foto de Luís Martins.....	35
Figura 6 Labirinto Lisboa. Promoções & Eventos Especiais. Foto galeria Labirintolisboa.com.....	36
Figura 7 Perlim - Casa Doce Casa 2014. Criação e Encenação de Ana Carlos. Foto Ponto Produções	37
Figura 8 "4`33`"(Silêncio)", John Cage.....	37
Figura 9 Farfalle. Teatro Metastasio Stabile della Toscana.....	38
Figura 10 TV Cello - Nam June Paik.....	38
Figura 11 SuaveCiclo, de Ygor Marotta e Ceci Soloaga.	39
Figura 12 Homem Vertente. Coprodução da companhia argentina.....	40
Figura 13 Cena 1- Branca de neve. Estudo da composição do cenário em contexto real com a atriz. (Diário Gráfico)	42
Figura 14 Cena 1- Branca Neve. Candeeiros e espelho	43
Figura 15 Cena 1- Branca de Neve. Espelho	43
Figura 16 Cena 1- Branca de Neve. Construção plástica das maçãs gigantes.	43
Figura 17 Cena 1- Branca de Neve. Candeeiros de papel, transformados em Maças Gigantes. (Diário Gráfico)	43
Figura 18 Cena 2 - João Pé de Feijão. (1º andar. Diário Gráfico).	44
Figura 19 Cena 2 - João Pé de Feijão. (2º andar. Diário Gráfico).	44
Figura 20 Cena 2- João Pé de Feijão. 2º Andar. Imagem real, construção do pé de Feijão com rede de plástica de cor verde.....	44
Figura 21 Cena 2- João Pé de Feijão. 1 º Andar. Imagem real, construção do pé de Feijão com rede de plástica de cor verde.....	44
Figura 22 Cena 2 – João Pé de Feijão. Imagem real em fase de finalização.	44
Figura 23 Cena 2 - João Pé de Feijão. Estreia.....	45
Figura 24 Hanzel and Gratel. Objeto 3D representativo de um cup cake gigante. (Diário Gráfico).....	46
Figura 25 Hanzel and Gratel. Teste disposição dos objetos no espaço.	46
Figura 26 Hanzel and Gratel. Forno construído a partir de tábuas de madeira.	46
Figura 27 Cena 4- Capuchinho Vermelho cenário.	47
Figura 28 Cena 4 - Capuchinho Vermelho. Story-board (Diário Gráfico	47
Figura 29 Cena 4 Capuchinho Vermelho. Projeção de vídeo. Interpretação da música do Capuchinho Vermelho.....	48
Figura 30 Cena 5 Rapunzel instalação. Trança iluminada.	48
Figura 31 Cena 5 Rapunzel instalação. (Diário Gráfico)	48
Figura 32 Cena 6 Cinderela. relógio objeto representativo do conto Cinderela, as doze badaladas	49
Figura 33 Rua Doutor Luíz Ferreira ou mais conhecida por rua do comércio em Viseu 62	
Figura 34 (imagem do google street view)	62

Índice de Quadros

Quadro 1 Características da Narrativa do Espaço	54
Quadro 2 Características mais populares das narrativas dos contos seleccionados	55
Quadro 3 Apresentação da Equipa	57
Quadro 4 Características das personagens	58
Quadro 5 Figurinos, adereços, caracterização	61
Quadro 6 Cronograma de atividades	63
Quadro 7 Cronograma de apresentação do projeto de intervenção artística de nome: "Era Uma Vez". Montagem Estreia.....	64
Quadro 8 Cronograma de apresentação às escolas e entidades do projeto de intervenção artística de nome: "Era Uma Vez"	64
Quadro 9 Elementos da <i>Performance</i> que nos remetem para a tecnologia multimédia e o Multissensorial	65
Quadro 10 Apoios para a concretização do projeto artístico. "Era Uma Vez"	70

Índice de Anexos

Anexo 1 Ilustração de Liliana Bernardo.....	89
Anexo 2 Cartaz de divulgação do Projeto Era Uma Vez.	90
Anexo 3 Convite do Projeto Era Uma Vez, dirigido às entidades apoiantes.....	91
Anexo 4 Criação da página Era Uma Vez <i>Performance</i> Multissensorial na rede Social <i>Facebook</i>	91
Anexo 5 Divulgação nos meios de comunicação social da região de Viseu.....	92
Anexo 6 Folha de sala (Frente e Verso).....	94
Anexo 7 Cartão de identificação da equipa Era Uma Vez.....	94
Anexo 8 Visita ao espaço. Prédio nº92-94 situado na Rua Doutor Luíz Ferreira ou mais conhecida por rua do comércio em Viseu	95
Anexo 9 Cenografia	97
Anexo 10 Figurinos / caracterização / Adereços.....	103
Anexo 11 Ensaios.....	105
Anexo 12 Estreia	106
Anexo 13 Era Uma Vez. Oficina Versão Cúbica. Festival Jardins Efémeros 2015 ..	109
Anexo 14 Apoios / Patrocínios	110
Anexo 15 Escolas / Instituições	111
Anexo 16 Ilustrações de participantes dos alunos da Escola João De Deus.....	113
Anexo 17 Texto elaborado por aluna do 4º ano da escola de João de Deus.....	115
Anexo 18 Plano de Emergência / Evacuação	116
Anexo 19 Relatório de Receitas e Despesas	118
Anexo 20 CD Projeto Artísta. Era Uma Vez em formato Digital.	119

Introdução

A escolha do título “Era Uma Vez” está relacionado com o fato de todas as histórias selecionadas para este projeto começarem por estas mesmas palavras. O título reflete um ponto comum entre as histórias, assim como o fato desta introdução levar o espetador de imediato ao imaginário infantil. É uma abordagem que possibilita ao espetador ir ao limite da sua imaginação, era uma vez num reino encantado, num castelo, um rei, uma princesa.

Partindo do objetivo geral delineado para a nossa investigação, a criação de uma *Performance* Multissensorial aliada ao universo infantil dos Contos Tradicionais, a nossa pergunta de investigação é saber quais os contributos das tecnologias multimédia e do multissensorial nas artes performativas?

Assim sendo o projeto encontra-se dividido em três capítulos. No primeiro capítulo encontra-se o enquadramento teórico, que por sua vez se subdivide em vários capítulos. Pretende fazer uma pesquisa à volta dos temas relacionados com o problema de investigação, tais como: O *New Media Art*, as artes performativas; a multimédia; os espaços multissensoriais e por fim uma breve análise da perspetiva histórica e cultural dos Contos Tradicionais, sendo este o tema de partida para a criação da *Performance* “Era Uma Vez”.

O presente projeto de intervenção artística pretende transformar Contos Tradicionais numa *Performance* interativa, recorrendo à tecnologia multimédia, tais como o vídeo, o som e manipulação de imagens que permitiu ao público visitante uma viagem pelo mundo da fantasia, num ambiente multissensorial. A criação de um espaço de lazer, de relaxamento e um convite ao mundo da fantasia, fazendo sonhar e maravilhar todos os públicos envolvidos. O local onde teve lugar a dita *Performance* será um espaço não convencional, um prédio antigo, atualmente desabitado, na cidade de Viseu.

Como a apresentação do mestrado de Artes, *Design* e Multimédia menciona, a atual constatação da importância da cultura visual e das tecnologias da informação e comunicação na realidade contemporânea, é um facto que se tem vindo a manifestar cada vez mais com a evolução tecnológica. A Multimédia já faz parte das artes performativas, tem sido notória a evolução das tecnologias ao longo dos séculos e cada dia surge uma nova mais criativa que a anterior e felizmente para o criador o acesso às mesmas está cada vez mais simples permitindo-lhe explorar novas técnicas e mais alternativas (Canhoto, 2009).

As artes performativas, ou *Performance Art*, é a expressão que associa, sem preconceber ideias, artes visuais, teatro, dança, música, vídeo, poesia e cinema. Uma das características da *Performance* é a sua apresentação acontecer na maior parte das

vezes em Espaços não convencionais. Um espaço não convencional é normalmente um espaço que não é associado a um espetáculo artístico. Podem ser antigas estruturas fabris, armazéns, casas, escritórios, bancos, lojas, barcos, autocarros. Todo e qualquer espaço que o criador ou Performer entenda como adequado e com as características de que necessita para a sua apresentação.

Num espetáculo, segundo Oldenburg (cit. por Goldberg, 2007): o lugar em que a obra acontece, esse grande objeto, é parte do efeito, e, em geral, pode-se vê-lo como primeiro e mais importante fator a determinar os acontecimentos (o segundo eram os materiais disponíveis e o terceiro, os intérpretes) (p.169).

Ainda no primeiro capítulo é feita uma pesquisa acerca do tema dos Espaços Multissensoriais ou *Snoezelen*, sobretudo em instituições que proporcionem tratamentos a pessoas com dificuldades físicas, mentais, contudo também já existem espaços abertos a tratamentos terapêuticos para pessoas saudáveis submetidas a um stress diário e que necessitam de relaxar.

Segundo Sella (2008), *Snoezelen* pode ser uma sala cheia de pormenores quer sejam luzes, cores, cheiros, texturas e até sabores. Deve ser um espaço de prazer, tranquilo e uma temperatura ambiente controlada, tendo como objetivo estimular todos os sentidos. Esta sala deve despertar as potencialidades do ser humano, de uma forma adaptável ao ambiente proporcionado (p.22).

Viegas (2003) diz-nos ainda que, *Snoezelen* é uma metodologia que se destina a providenciar um ambiente multissensorial estimulante, onde os pacientes relaxam, interagem uns com os outros, passam algum tempo isolados, experimentam sensações e objetos, ao seu ritmo, consoante a sua vontade e curiosidade.

A metodologia corresponde ao segundo capítulo, esta é a Metodologia Projetual. Uma metodologia adaptada a projetos artísticos cujo os temas podem ser variados, o seu esquema de organização pode ser adaptado mediante as necessidades dos projetos. Esta contém uma breve análise e recolha de dados no que toca a exemplos de trabalho que tiveram influência na criação do projeto.

Chegados ao terceiro capítulo, implementação do projeto, descreve um registo de todos os elementos e recursos necessários que levaram à construção do processo criativo. Este capítulo encontra-se dividido em vários subcapítulos que retratam todo o processo que levou à construção da *Performance* “Era Uma Vez”, desde do ponto de partida até à sua concretização final a Estreia e apresentação às escolas.

Por último as considerações finais que correspondem às conclusões e análise do projeto. É um tópico de reflexão onde se colocam todas as inquietações que nos trouxeram até aqui à prova. É feita uma análise aos resultados e objetivos do mesmo.

Este projeto teve como objetivo tornar o artista mais versátil e polivalente na criação das suas atividades e projetos. Assim como transformar o público envolvente mais ativo. Espera-se que seja a primeira de muitas experiências. É importante assumirmos um papel ativo na sociedade e no meio envolvente.

Capítulo 1 Enquadramento Teórico

1.1. A *New Media Art*, as Artes Performativas e a Multimédia

New Media Art é um conceito criado no século XXI para definir tudo o que e está relacionado com a internet, as novas tecnologias, e a interação das mesmas quer seja através de vídeo, som ou imagem. É certo que a evolução tecnológica está em constante mudança, e a cada dia que surge há novas descobertas e invenções. (Socha & Schmid, 2014).

Socha e Schmid (2014) referem ainda que a:“Limitless possibility for communication, for innovation, and education is certainly a fundamental element that shapes our conceptions of new media usage from now on”(para.6).

Em termos clássicos quando pensamos em arte, surge logo à ideia pinturas, desenhos, escultura, fotografia, e mais tarde a televisão juntamente com o cinema. Atualmente são inúmeras as formas de arte existente decorrente do meio digital e físico. que ainda são desconhecidos e relativamente invisíveis. Alguns campos de *New Media Art* incluem escultura cinética, arte de informação, arte orgânica e algorítmico, arte interativa, e design do jogo. No entanto, muitas formas de novas médias permanecem relativamente desconhecidos (Hoetzlein, 2015, para. 1).

Segundo Tribe e Jana (2010) as artes performativas e o desenvolvimento das tecnologias têm cada vez mais a necessidade de escolher percursos alternativos e novas formas de expressão

A *New Media Art*, a arte digital, a arte de computador e a arte interativa, são conceitos muitas vezes utilizados em simultâneo. Isto é, atualmente são muitos os projetos artísticos onde verificamos a utilização de vários conceitos a atuarem ao mesmo tempo e em perfeita harmonia. Ainda segundo, Tribe e Jana (2010), utilizam o termo *New Media Art* para projetos artísticos que recorrem às tecnologias emergentes “e [que] se preocupam [com] as possibilidades estéticas, culturais e políticas dessas ferramentas.” (p.7).

Tribe e Jana (2010) afirmam que a “*New Media Art* pode ser vista como resposta à revolução da tecnologia da informação e à digitalização das formas culturais. A *New Media Art* divide-se em duas categorias: A arte e tecnologia, que se refere às práticas como é Arte Electrónica, a Arte da Robótica e Arte Genética, que envolvem tecnologias novas mas que não se relacionam necessariamente com os *media* (p.7.) A Segunda categoria é a Arte Digital é a *Media Art* (arte dos media):

inclui a *Vídeo Art*, a arte da Transmissão e os Filmes Experimentais – formas de arte que incorporam tecnologia dos media que, por volta dos

anos 1990, já não era nova.” . Em suma, a *New Media Art* é assim a intersecção destes dois domínios (p.7).

Devido à relação próxima com a *Internet*, a *New Media Art* foi, fortemente marcada desde o seu início por um grande movimento à escala mundial. A *Internet* possibilitou a comunicação sem barreiras, sem entraves geográficos. O movimento da *New Media Art* refletiu a natureza global do mundo da arte como um todo, como afirmam Tribe e Jana (2010).

A emergência da “aldeia global”, prevista pelo filósofo Marshall McLuhan, em 1962, no seu livro “*The Gutenberg Galaxy*”, criou uma procura sem precedentes do uso e efeito da *Internet*, dos telemóveis e de outras tecnologias de informação e da comunicação, levando ao seu lançamento e desenvolvimento. Esta nova Era, é também responsável por facilitar o comércio internacional, as alianças multinacionais, e o livre intercâmbio de ideias. A *New Media Art* procurou refletir todos estes novos desenvolvimentos, explorando os efeitos que estes provocavam na sociedade (Tribe & Jana, 2010).

É no século XXI que ocorre uma transformação muito mais visível na criatividade dos artistas em geral. Nota-se uma profunda mudança na maioria dos conceitos. Há, porém, uma onda de influências nas suas obras que refletem outros artistas, uma apropriação de obras já existentes, transformando-as numa outra, mas alternativa à já existente. Para muitos artistas, o advento da *Internet* significava que o computador já não era apenas uma ferramenta que permitia manipular imagens, mas também uma porta para a comunidade internacional de artistas críticos, curadores, colecionadores e outros entusiastas do meio artístico (Tribe & Jana, 2010, p.11).

Muitas estratégias dadaístas reapareceram na *New Media Art*, incluindo a fotomontagem, a colagem, o *ready-made*, o ativismo político e a *Performance*.

O *Ready-made* é um conceito criado por Marcel Duchamp no início do século XX, que consiste na intervenção em um ou mais objetos do quotidiano sem obedecer a qualquer tipo de critérios estéticos, em que estes ganham nova vida e são expostos como obras de arte em espaços como museus e galerias, este são objetos de crítica à própria arte.

Atualmente, já é muito mais vulgar reciclar ou reutilizar objetos dando-lhes uma outra vida, uma diferente utilização, uma nova estética, dependendo dos mais variados estilos e gostos de cada um. Mas foi no *ready-made* de Duchamp que esta fase artística se revelou. Podemos verificar através da imagem abaixo, a famosa peça de um urinol masculino, de Marcel Duchamp, “*La Fontain*”, 1917 (Figura 1).



Figura 1 "La Funtain", 1917 de Marcel Duchamp

São muitos os artistas que reconhecem o mérito de Duchamp e que defendem que este estava muito evoluído para a sua época, tendo em conta os obstáculos geográficos e políticos. A sua arte torna-se, portanto, numa espécie de legado, uma fonte de inspiração imensa e encorajadora (Tribe & Jana, 2010).

É nas décadas de 60 e 70, que surge um novo movimento de nome *Fluxus*, um conceito fortemente marcado pela revolução na arte. *Fluxus* é identificado pelas representações das suas obras ao vivo, pela utilização das tecnologias de multimédia assim como pela valorização e o envolvimento do público para a realização da própria obra de arte quebra assim a barreira anteriormente criada nas artes que separa o espaço cénico do público, passando este então a fazer parte da ação. Traquino (2009) refere-se ao movimento *Fluxus* como sendo, um modelo de ação, uma ligação ao mundo real e físico, muito importante para o desenvolvimento da arte na sociedade contemporânea multicultural, permitindo assim uma maior massificação e mediatização destes novos meios (para.13).

Hannah Higgins (cit por Traquino, 2009) refere que *Fluxus* oferece:

ferramentas para criar um sentido de pertença ao/no mundo, através da valorização de materiais prosaicos mediadores de um renovado olhar em volta. Disponibilizam um modelo cognitivo apreciativo e empático, oposto ao cínico e alienado. Enquanto projeto, "*Fluxus* propôs modestamente o verdadeiro valor das coisas reais e a possibilidade de derivar conhecimento e experiência a partir delas, na crença de que tais propostas tinham implicações para a arte e para a cultura de modo geral. (para.12)

Zanini (2004) afirma que o *Fluxus* é um dos movimentos mais influentes do ponto de vista artístico e social contemporâneo. Surge na década de 60, é uma época marcada por um forte questionamento político e social. Atualmente ainda é um movimento que desperta muita curiosidade, na perspetiva em que este foi um impulsionador de uma nova visão do mundo artístico muitas vezes ameaçada pela política vigente.

O movimento *Fluxus* é conhecido como uma nova forma de estar, um pensamento crítico, social político e democrático. Tem como objetivos superar aquilo que é considerado arte de uma forma original, criativa, quer nos aspetos estéticos, sociais e políticos. Zanini (2004) refere que este movimento é uma arte com “fins socialmente construtivos” (Maciunas citado por Zanini, 2004, p.12). As vivências fazem parte do ponto de partida de criação do artista.

Para Maciunas (citado por Hendricks, 2002, p.55): “todos podem ser *Fluxus* (...razões para o nosso sistema de direitos de autor: no fim, destruiríamos a autoria dos trabalhos, tornando-os totalmente anónimos - assim, eliminaríamos o “ego” do artista)”. É nesta altura que surge o termo *Democratizar a Arte na Democracia*. Assim numa sociedade moderna e contemporânea, o conceito de igualdade tem maior destaque, este leva à participação de todos, independentemente da classe social ou raça. Houve, portanto, um maior entendimento entre a comunidade expandindo assim o campo artístico. Aqui possivelmente, surge uma maior proximidade entre o espetador e o artista. Este procurou explorar as suas vivências, histórias, experiências de vida.

DiMaggio e Ostrower (1993) consideram que todos os cidadãos e todas as pessoas possuem capacidades criativas, o que lhes permitiria ter as ferramentas para criar algo e, por isso, de se apresentarem como “artistas”, e, ao mesmo tempo, todos teriam a capacidade e o direito de fruir, de vivenciar a arte, de a experimentar. Esta ampliação do conceito parte essencialmente de um pressuposto filosófico de que o ser humano é naturalmente criador, capaz de criar, de trazer algo novo, em todos os domínios e áreas da existência, e que em todo o ser humano há uma predisposição para a sensibilidade e fruição estética, que precisa de ser estimulada e desenvolvida, como um direito afirma Deleuze (1987).

Os primeiros *Happenings*, *Performances* e *Environments*, as chamadas artes de ação, estas “pressupõem a produção de experiências diretas nos participantes. Uma nova perspetiva relativamente ao campo estético, dando novo sentido à obra de arte, invocando a participação do público, este pode mesmo, vir a ser parte da obra” (Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, & Honnef, 2012).

A *Performance* é atualmente um conceito contemporâneo e artístico constantemente debatido nos dias de hoje. Não existe uma definição concreta, nem definitiva. Esta associa, sem preconceber, várias ideias, artes visuais, teatro, dança, música, vídeo, poesia e cinema. A sua exposição pública ou apresentação não tem um lugar específico, podendo ser vista no teatro, nas galerias, na rua ou num edifício (Pavis, 2005). O *Performer* não é necessariamente um ator que desempenha um papel, pois pode ser um declamador de poesia ou um dançarino que expõe o seu estado de espírito através do movimentos corporais e da música que o acompanha. Pavis (2005) define o

Performer como, “aquele que fala e age em seu próprio nome. (...) O *Performer* realiza uma encenação do seu próprio eu, o ator faz o papel de outro.” (p.285).

Storolli (2009), entende que a *Performance* parte das mudanças propostas segundo os novos conceitos artísticos, a inclusão de audiência ativa. Torna-se um facto, assim como também a utilização de espaços e disposições cênicas não usuais vêm trazer uma nova perspectiva estética para a arte em geral.

Cohen (2002) refere que terá ocorrido um esgotamento de todos os espetáculos intensamente espontâneos abrindo espaço a *Performances* mais elaboradas.

Outra perspectiva e não menos importante é a de Marvin Carlson (2013). O autor afirma que, reconhecer que as nossas vidas estão estruturadas de acordo com os modos de comportamento repetidos e socialmente sancionados, levanta a possibilidade de qualquer ação humana poder ser considerada uma *Performance*. Quer isto dizer que, por vezes, realizamos ações inconscientemente, mas quando pensamos sobre elas, isso introduz uma consciência que lhes dá a qualidade de *Performance*.

Carlson (2015) afirma que a *Performance* pode ser vista como um tipo de comportamento que requer a presença física de alguém com habilidades capazes de se expor perante uma audiência. Por vezes pode-se observar momentos em que não existe separação entre os atores e o público. Então, este novo movimento sugere que as exposições sejam feitas do ator para o espectador.

Um dos grandes responsáveis e autor de várias teorias relativamente ao conceito da *Performance Art* é Richard Schechner (2011). Ele diz-nos que

a realidade teatral é caracterizada por ser “não ordinária”, uma realidade para casos especiais, tais como: uso de máscaras, figurinos e ações físicas estabelecidas de certa maneira ou improvisadas de acordo com regras conhecidas; performances segundo um roteiro, cenário ou estrutura organizada; acontecimentos em lugares considerados especiais ou assim se fazem para a apresentação; feriados religiosos ou em horas especiais “depois do trabalho”; momentos de ruptura no ciclo da vida, como iniciações, casamentos, e funerais. (para.1)

Schechner (2013) defende também a ideia de que o espectador deixa de ser passivo para passar a ser um elemento ativo e imprescindível para a concepção da obra e da ação performativa. Nas suas investigações, revela-nos que a *Performance* pode ser vista em diferentes perspectivas. Assim, divide a *Performance* em dois tipos de estudo, o *The Fun* e o *The web*, como podemos observar na Figura 2:

PERFORMANCE STUDIES

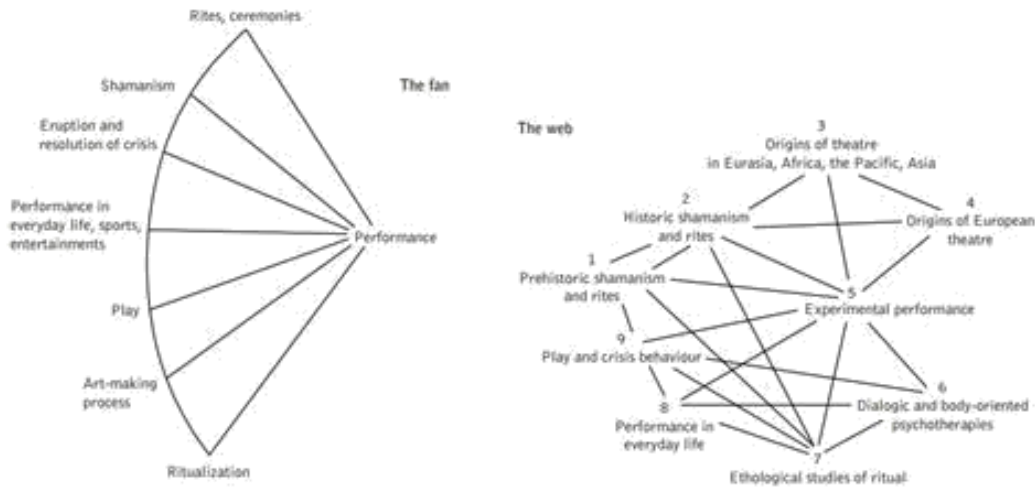


Figura 2 *Performance Studies*, de Schechner.

No primeiro estudo *The Fun*, Schechner (2006) afirma que é difícil definir as funções da Performance, pois ao longo dos tempos foram várias as propostas e tentativas de se criar uma definição para o conceito nas mais diversas culturas existentes por todo o mundo. Assim, Schechner (2006) divide a *Performance* em sete funções: 1 – entreter; 2 – construir algo belo; 3 – formar ou modificar uma identidade; 4 – construir ou educar uma comunidade; 5 – curar; 6 – ensinar, persuadir e/ ou convencer e por fim 7 – lidar com o sagrado e / profano. Esta ordem não é uma regra, pode ser alterada consoante a cultura praticada (p.20). Uma demonstração de rua ou uma animação teatral publicitária pode ter como objetivo ensinar, persuadir e convencer, mas também pode entreter assim como “educar” uma comunidade.

Ainda segundo Schechner (2006), o segundo estudo *The Web*, refere que as *Performances* ocorrem em oito tipos de situações, umas vezes de forma separada outras vezes entrelaçadas. Inúmeras da seguinte maneira: 1 - na vida quotidiana como por exemplo cozinhar ou socializar; 2 - nas artes; 3 – no desporto e outros entretenimentos de massa; 4 – nos negócios; 5 – na tecnologia; 6 – no sexo; 7 – nos rituais sagrados e por fim 8 – em acção, o dia a dia . Esta lista segundo Schechner (2006) não abarca todas as possibilidades existentes, faz referência a maior parte das situações em que a *Performance* se manifesta quer direta ou indiretamente na via quotidiana no estudo *The web* (p.5). Em suma todos os indivíduos são *Performers*. As suas ações determinam a sua personalidade, características ideológicas, morais e políticas.

Constantin Stanislavski (cit. por Schechner, 2011) foi um grande impulsionador de vários estudos sobre a expressão corporal, vocal e técnicas de preparação do ator. Realçava a importância do trabalho do ator e a influência que este provocava no público, pois,

porque o melhor que pode acontecer é ter o ator completamente tomado pela peça. Depois, independentemente de sua vontade própria, ele vive o personagem sem notar como ele sente, sem pensar o que está fazendo, e tudo acontece sem intervenção externa, subconscientemente e intuitivamente (p.156).

Na primeira década de 90, a *Performance* “enfrenta uma complexa tarefa de inventar soluções para integrar a tecnologia no palco”.(Goldberg, 2007, p.276).

Estes novos precedentes inspiraram um crescente número de grupos teatrais que utilizavam os *novos media* não apenas como dispositivo de ilusão, mas como uma técnica para estratificar a informação e criar no palco cenários conceptualmente audaciosos (Goldberg, 2007,p.276).

Muitas das *Performances* mostram-nos que a transição entre a *Performance* ao vivo e os registos media é feita numa linha de continuidade, reforçada pelo fácil acesso à Internet, assim

neste sistema infinitamente interligado, com capacidade de transmitir sons e imagens em movimento e oferecer ao público experiências em tempo real , a internet é vista por alguns artistas e programadores como novo e estimulante caminho para a arte da *Performance* (Goldberg, 2007, p.280).

Podemos concluir que a *Performance* é responsável por dar mais importância e visibilidade ao público, revelando uma maior preocupação com a questão da audiência. A linguagem corporal e verbal toma posição pela forma peculiar de expor esta forma de arte. Goldberg (2007) afirma em jeito de conclusão que a “arte da *Performance* continua a desafiar as definições e mantém-se tão imprevisível e provocadora como outrora”. (p.282).

As tecnologias multimédia são peças importantes para o encaixe entre o tema dos *New Media Art* e as artes performativas.

Ribeiro (2012) refere que o “desenvolvimento das tecnologias multimédia resultou da convergência da informática, das telecomunicações e do entretenimento” (p.1) afirma ainda que

atualmente os sistemas multimédia assumem, uma importância crescente em todas as áreas da atividade humana que dependem de uma comunicação eficaz, incluindo a educação, o comércio, a indústria e os serviços. O ser humano interpreta a informação que recebe em

simultâneo através dos cinco sentidos – a conjugação da visão, audição, tato, gosto e olfato permite identificar as características das situações em que se insere, e tomar as decisões necessárias de forma inteligente. É, pois, inegável o valor do envolvimento de todos os sentidos na comunicação: a combinação sobretudo de informação visual, auditiva, e tátil permite enriquecer a mensagem e, por consequência, facilitar a absorção da informação e a interpretação do conteúdo da comunicação (p.1).

O termo Multimédia, segundo os estudos de Ribeiro (2012) designa uma forma de comunicação que engloba vários meios para transmitir uma mensagem. Existem vários tipos de informação multimédia, tais como: o texto, desenho vectorial, imagem ou *bitmap*, vídeo, áudio e animação (Ribeiro, 2012).

O conceito multimédia limita-se a utilizar aplicações interativas com cor e apresentações multissensoriais, para Fetterman e Grupa (1993) a “multimédia é uma experiência simultaneamente multissensorial e participativa”, cujo o impacto é emocional, este advém de uma informação auditiva, através de imagens e vídeo e ocorrem num ambiente interativo de computador (p.10).

Já Vaughan (2008) define multimédia de uma forma mais genérica, incluindo não só as aplicações não interativas, mas também a utilização de dispositivos cuja natureza não é digital: “Multimédia é qualquer combinação de texto, arte gráfica, sons, animação e vídeo apresentado ao utilizador por um computador ou por meio electrónico” (Vaughan 2008, cit. por Ribeiro, 2012, p.10).

1.2. A Vídeo Art nas artes performativas

Num mundo em constante mudança, as tecnologias estão envolvidas nessa mudança. Esta exigência integra todo o meio envolvente, o nível de formação técnica, científica e tecnológica passa a ser uma necessidade para o artista assim como a atualização cultural e artística.

É no início do século XXI que o vídeo surge como um meio de comunicação familiar. Quando o vídeo se instalou no contexto artístico em finais dos anos 60, o cinema pressupunha que os espetadores já estavam familiarizados com imagens em movimento há mais de meio século (Martin, 2006). Os programas de televisão das estações públicas e privadas já faziam parte do quotidiano dos povos Europeus e dos Estados Unidos da América.

São muitos os artistas que se aproveitaram desta inovação técnica para introduzirem novas formas de apresentação das suas obras.

Na investigação feita por Serralves (1992), afirma que a *Video Art* foi introduzida numa altura em que o “mundo da arte era cenário de profundas alterações onde os

artistas questionavam o objeto artístico tradicional através de formas artísticas não susceptíveis de comercialização, tais como a *Performance*, a arte conceptual, os *earthworks* e a *body art*.” (p.14).

Uma das subcategorias mais comuns que se utiliza para descrever o vídeo é o vídeo documental. Serralves (1992) faz referência ao vídeo documental como um meio de comunicação social com uma maior visibilidade e importância atualmente do que na década de 60 e 70 permaneceu dominante essencialmente nos programas jornalísticos de televisão. Um filme documental não é ficção, é caracterizado pela exploração da realidade, o que não quer dizer que descreva a realidade tal como ela é vista, pode ser apenas uma representação subjetiva dessa realidade, normalmente tem como objetivo retratar temas do quotidiano quer sejam questões políticas, ideológicas, morais e outras.

A artista Steina Vasulka (1992) comenta que o vídeo Síntese e electrónico embora opostos do vídeo social estavam interligados, uma vez que usavam os mesmos instrumentos de trabalho (p.15). A questão das características do vídeo é um tema polémico desde o início da sua Era. Segundo Serralves (1992), há uma tendência em acreditar que são “as máquinas as responsáveis por ditar o desenvolvimento estético, e uma crença cultural profundamente enraizada” e não as pessoas, estas seriam controladas pelas mesmas (p.18).

Migliorin (2015) refere-se a Nam June Paik como o impulsionador do termo *Video Art* “o aleatório, o caos, a participação, o *happening*, a interatividade e a presença dos corpos, tanto do manequim partido em uma banheira quanto dos espectadores que escutavam sons pela boca com um dispositivo inventado por Paik” (para.5). É esta a dimensão natural e global que Paik explora quando manipula imagens vindas de diversos lugares e culturas, pertencentes a ninguém e a todo o mundo, quando, “O trabalho é uma colagem de imagens da cultura de massa eletrônica; uma emissão que perambula entre imagens e sons vindos de vários países e referências culturais.” (Migliorin, 2015, para.13).

Meigh-Andrews (2014), define a *Video Art* até aos dias de hoje

as a result of the tool's unprecedented usefulness, the video conveys far too much information to be counted among the traditional plastic arts. It supports characteristics that would connect it more appropriately to the temporal arts of music, dance, theater, literature or cinema. Nor is it a tangible object, and fine art almost invariably is, but rather the ethereal emanation of value set of complicated electro-magnetic devices. In fact, video is more an end than any one specific means; it is a series of electronic variations on an audio-visual theme that has been in continual progressive flux since its inception. For the purposes of art, video's theoretical and practical possibilities are so inconceivably vast, its versatility so immeasurably profound and of such perplexing

unorthodoxy, that even after a quarter of a century, the medium's defenders are still struck with vertiginous awe as if glimpsing the sublime (p.1).

O vídeo transmite demasiadas informações para ser descrito através das artes tradicionais, este pode transportar todas as características ligadas às artes tais como a dança, o teatro e a música, num só elemento que pode ser visível em simultâneo. A sua constante evolução permite inovar, e levar a criatividade ao mais alto nível.

Em suma, podemos concluir que o vídeo é um contributo para a diversidade na arte com a tecnologia na cultura em geral. Este manifesta-se nas mais diversas formas quer através da transmissão de imagens da televisão, no armazenamento de informação em computadores assim como em todos os meios de comunicação social (Serralves,1992).

2. Espaços Multissensoriais

É nos finais dos anos 70 que o conceito de *SNOEZELEN* ou *MSE (Multy Sensory Environment)* foi definido. Os responsáveis foram dois terapeutas holandeses, Jan Hulsegge e Ad Verheul em 1989 perceberam as respostas positivas que os seus utentes com deficiências mentais conseguiam ter inseridos num ambiente sensorial. O primeiro espaço sensorial por eles criado foi uma “tenda sensorial dotada de efeitos simples como: uma ventoinha que sopra tiras de papel, tinta misturada com água e projetada sobre uma tela, instrumentos musicais, objetos táteis, garrafas perfumadas, sabão e comidas aromatizadas (Sánchez & Abreu, 2014, p.1).

Transformou-se num sucesso por toda a Europa. A experiência teve um sucesso notável, especialmente com doentes graves que mostraram *feed-backs* positivos, verbais e não-verbais. Assim Hulsegge e Verheul deram continuidade ao projeto criando uma nova unidade. A palavra *Snoezelen* uma contração dos verbos Holandeses “*snuffelen*” (para “procurar fora de” ou “explorar”) e “*doezelen*” (relaxar). Muitos terapeutas interessaram-se por esta experiência e rapidamente se espalhou por toda a Europa (Hutchinson, 1994, cit. por Sánchez & Abreu, 2014, p.1).

Os criadores desta experiência Hulsegge e Verheul (1989) definem o *Snoezelen* como:

oferta seletiva de estimulação primária num ambiente caloroso, atividade primária para deficientes mentais profundos. Atividade orientada para a perceção sensorial indiretamente através da luz, ruído, o toque, o odor e o paladar, criação de momentos de vida autêntica para pessoas diferentes (cit. por Sánchez & Abreu, 2014, p.2).

Já LuiseHaggar é “uma abordagem sensível, afetuosa e não direcionada onde a atmosfera de segurança e proteção é encorajada” (Rompa, 2015, p.4).

Os ambientes *Snoezelen* são muito semelhantes aos ambientes Multissensoriais (MSE) e são parecidos em aspeto e sensação de muitas formas.

Esta experiência tem um fim terapêutico e de lazer cujo os objetivos definidos por Rompa (2015) é que o *Snoezelen*, para ser aplicado, deve ser seguro, confortável, deve ainda promover a diversão e motivação, promover a calma, capacitar o utilizador para fazer escolhas e explorar o mundo sensorial através dos sentidos (Rompa, 2015, p.4). Resumindo em poucas palavras, o *Snoezelen* pretende aumentar a qualidade de vida dos seus utilizadores quer no aspeto lúdico quer no terapêutico.

Linda Messbauer refere-se ao *Snoezelen* como, “uma manipulação química cerebral através dos sentidos, para permitir a motivação e atenção funcional... Reduz a química de três e aumenta a química de relaxamento. A chave é encontrar a combinação certa” (Rompa, 2015, p.4).

Em suma, *Snoezelen* é um termo técnico para um conceito concebido para apelar aos sentidos. É caracterizado normalmente por uma sala escura com fontes de luz especiais, música suave, aromaterapia, estímulos táteis e saboreando experiências.

“É nesta autonomia na exploração e descoberta sensorial, que as pessoas superam inibições e limitações, relaxam e reduzem tensões, melhoram a comunicação e a compreensão e têm respostas motoras e comportamentos mais adaptados.” (Nunes, 2015, para.6)..

Segundo a revista anual da Empresa Sem Barreiras, umas das responsáveis pela montagem de salas *Snoezelen* por toda a Europa e cujo a marca registada é *Rompa*, descreve os benefícios do *Snoezelen* assim como enumera os seus principais destinatários. Os benefícios do *Snoezelen* são: estimular os sentidos primários, sem existir necessidade de recorrer às capacidades intelectuais mas sim às capacidades sensoriais dos indivíduos; promover o relaxamento pela ausência de expectativas dos outros; facilitar a superação de inibições, o aumento da auto-estima e a diminuição da ansiedade, melhorando o humor; favorecer o auto-controlo (ex. diminuição de agitação psicomotora e comportamentos de auto-estimulação); e aumentar a qualidade de vida; promover o relaxamento pela ausência de expectativas dos outros; facilitar a superação de inibições, o aumento da auto-estima e a diminuição da ansiedade, melhorando o humor; favorece o auto-controlo (ex. diminuição de agitação psicomotora e comportamentos auto-estimulação) (Rompa, 2015).

Outros destinatários possíveis podem ser pessoas que tenham somente uma finalidade lúdica, sem necessariamente serem portadores de uma doença ou deficiência

específica. Segundo Sella (2008), *Snoezelen* pode ser uma sala com detalhes em forma de luzes, cores, cheiros, sabores e texturas aliviando o stress, a ansiedade e a dor (p.3).

2.1. O Multissensorial nas artes performativas

As artes Performativas e os vários movimentos artísticos, desde as décadas de 60-70 até aos dias de hoje, incidem sobretudo numa reflexão sobre a questão do corpo, da linguagem corporal e a relação entre estes dois conceitos. Existe uma grande necessidade de utilizar o corpo como objeto de arte, como mensagem.

Roselee Goldberg, Renato Cohen, Marvin Carlson, John Cage e Richard Schechner são alguns dos mais importantes artistas nas artes performativas que marcaram os séculos XX e XXI. A primeira autora referenciada, na sua obra, faz uma análise histórica sobre o percurso da *Performance* desde a era do futurismo até aos dias de hoje, designando-a como sendo uma expressão, um signo abrangente que designa todo o tipo de apresentações ao vivo, “a arte da *Performance* continua a desafiar as definições e mantém-se tão imprevisível e provocadora como outrora” (Goldberg, 2007, p.281).

Carlson (1996) afirma que a *Performance* se assume como um conceito contestado, restrito às condutas de comportamento, normas sociais e culturais, uma atividade influenciada pelo espaço, tempo, atitude e consciência (Carlson, 1996).

Conforme Krüger (2011),

os grandes autores procuram evitar relacionar a noção de performance teórica que tem a ver com impactos na transformação do mundo social e a performance arte que está ligada à visão da arte, a sua linguagem crítica e de rutura, tem como objetivo expandir horizontes e desafiar as definições artísticas (p.5).

Ainda relacionado com o tema da *Performance*, António Herculano Lopes (2014) faz uma análise mais aprofundada, procurando significados mais históricos da origem da palavra. Do termo Inglês era moeda, inicialmente era mais identificada com o desporto e com as máquinas com o sentido de “desempenho”. Posteriormente, e mais atualmente, a *Performance* ainda circula na área artística para indicar um ato mais ou menos teatral, com um certo grau de improvisação. Lopes (2014) menciona a teoria de que os artistas procuram na ideia de *Performance* uma superação da dicotomia arte/ vida é porque se inspiram nas próprias situações do quotidiano.

Em comum com os autores em estudo, Storolli (2009) considera que a *Performance* parte das mudanças propostas segundo os novos conceitos artísticos, a inclusão de audiências de forma ativa torna-se um facto, assim como também a

utilização de espaços e disposições cénicas não usuais vêm trazer uma nova perspectiva estética para a arte em geral.

3. Contos Tradicionais. Perspetiva histórica e cultural.

Segundo Parafita (1999), para qualificar literatura são necessários três fatores: a transmissão, a forma de expressão e outro que dela faz uma comunidade cultural. A primeira é contada ou cantada, ou seja, é feita através da via oral. Quanto à forma de expressão, é influenciada pela maneira como o contador sente naquele momento, com a localização, as gerações e como as informações chegaram até si. Muitas vezes sujeito também uma tentativa de aplicá-los no ato de transmissão a situações reais ou acontecimentos presentes na memória de todos.

Assim,

é no conto que se conservam os vestígios das concepções da inteligência primitiva do homem emocional (...) esse fundo de subjetivismo donde saíram as Religiões, as Superstições, as Epopeias, os Contos, Provérbios, os Enigmas e as formas simbólicas da Arte e o Direito (Braga, 1999, p.29).

Poder-se-á concluir que as versões finais que chegam à impressão percorrem épocas, gerações e naturalmente acompanham as mudanças que nelas ocorrem.

Parafita (1999) refere-se ao uso, no sentido verbal, aquilo que uma comunidade faz da literatura popular, isto é, se a sua funcionalidade é coletiva ou objetiva, os diversos textos são para divertir, ensinar, caricaturas ou sátira. O autor refere ainda que, para uma perfeita usufruição da literatura popular, torna-se difícil separar os textos do contexto em que se produzem ou transmitem.

Desde a Carochinha, o João Ratão, a Branca de Neve, a Gata Borralheira, e muitos outros que fazem parte da nossa infância, integram a coletânea de contos populares, uns adaptados outros originais. Por vezes as histórias percorrem o mundo e sofrem alterações à medida que são contadas, umas das e consequências das culturas e valores onde são contadas.

Moutinho (1978) faz referência ao filólogo Theodor Benfey, um historiador de linguística, autor da teoria que tenta provar que “boa parte dos contos populares europeus tinham origem comum, o Oriente, a Índia, a Pérsia” (p.9). Mais tarde, etnógrafos alemães comprovaram esta teoria e a mesma viria a confirmar que os contos dos irmãos Grimm, publicados pela primeira vez em 1812, não eram os únicos na Europa. A existência de mais coletâneas que foram surgindo em outros países que

descreviam a sua literatura popular narrativa e onde as coincidências com as histórias dos irmãos Grimm eram evidentes.

A compilação de contos populares portugueses e as suas origens são na sua maioria responsabilidade de dois grandes autores, Teófilo Braga e Adolfo Coelho. Talvez os autores que melhor evidenciam a clara articulação entre a antropologia e a problemática da identidade nacional. Por um lado, Teófilo Braga apresenta preocupações mais científicas, por outro lado Adolfo Coelho tem uma perspectiva mais romântica, mas ambas as preocupações estão interligadas.

O maior reconhecimento internacional da figura célebre de Teófilo Braga tem lugar dois dias depois da Revolução de 5 de outubro de 1910, numa publicação no jornal Alemão *Frankfurte Zeitung*, onde se descreve o fenómeno de ressurgimento nacional enaltecendo o feito por ele realizado, como foi a ressurreição do passado literário de Portugal (moral, poesia e tradições). O jornal afirmava que “poder-se-ia comparar a sua ação com a de Jacob e Wilhem Grimm, que fizeram outro tanto na investigação do nosso passado alemão como ele se encontra no folclore popular e na literatura (Braga, 1999, p.23).

A importância da oralidade no meio rural português, conseqüentemente da sua recolha e análise, tarefa tão bem desempenhada por Alexandre Parafita (1999), podem ser exemplificadas com trabalhos clássicos de Alexandre Herculano, Almeida Garrett, Consiglieri Pedroso, Adolfo Coelho, Rocha Peixoto, José Leite de Vasconcelos, importantes autores contemporâneos da literatura portuguesa, os “mestres” (Dias, 1952, p.11). Na linguagem popular existem muitas definições para as narrativas literárias, tais como História, Casos, Contos, Exemplos, Lendas, Patranhas, Ditos, Mitos, Lendas e Fábulas. Por vezes são confundidos entre si, no entanto, é importante afirmar que existem diferenças que as distinguem consoante a narrativa praticada, ou esta é uma vertente mais maravilhosa, humorística, ou com intenções morais.

O estudo e o desenvolvimento da disciplina antropológica são muito importantes na medida em que determinam muitas vezes a origem de mitos e lendas de cada região. A descoberta da origem dos valores, costumes e tradições de cada sociedade dá significado a muitas das suas culturas ou costumes que aí são praticados até aos dias de hoje. Estes podem ter origem política, financeira, económica e ideológica.

A etnologia está relacionada com a investigação de acontecimentos ou fenómenos do passado humano, tudo o que está relacionado com a evolução do homem, instintos, sentimentos, interesses. Todas as agitações históricas estão relacionadas com essa mesma evolução.

O desenvolvimento, tendências e movimentos nacionalistas de alguns países da Europa do século XIX, são centrados sobretudo na

cultura popular entendida como a mais genuína expressão da ontologia de um povo, a reflexão antropológica nesses países tendeu de facto a configurar-se como um instrumento cultural e ideológico de asserção da identidade nacional (Braga, 1999, p.13).

Se quisermos comparar o caso de Portugal em relação ao resto da Europa são inúmeras as diferenças, contudo a forma como se desenvolve a antropologia tem como base o mesmo processo de investigação. Segundo Braga (1999), Portugal é dotado de Remotíssimas originalidades étnicas, bem mais fortes e poderosas (p.15).

Geralmente, os contos populares são narrativas pequenas. Estas podem ter origem popular, com influências míticas, históricas, crenças ou simplesmente produto da imaginação. Segundo Reis e Lopes (1990) são "Resíduos de crenças e mitos primitivos que se foram progressivamente adaptando a novos cenários culturais" (p.82).

De uma maneira geral os contos estão relacionados com a vida do quotidiano de um povo, os seus costumes, vícios, tradições entre outros aspetos da vida social. Na tradição popular portuguesa encontramos inúmeras riquezas ligadas aos contos populares.

Outras duas figuras importantes na investigação dos contos são Anthi Aarne, e Stith Thompson, autores da obra, *A Classification and Bibliography*, publicada em 1910. Esta fora revista e ampliada várias vezes o que resultou numa pesquisa mais elaborada acerca da divisão ou classificação dos contos, a sua última versão foi publicada em 1961.

A versão inicial dividia os contos em três grupos "Contos de animais" (*animals tales*), "contos propriamente ditos" (*folk-tales*), "contos jocosos e divertidos", (*Jokes*). A última versão atualizada em 1961, acrescenta um quarto grupo, "contos fórmula " (*formula tales*).

Nos contos de animais (*animals tales*), assume relevância a figura do lobo e da raposa. O lobo é uma figura que caracteriza a crueldade, a vida selvagem, mas por outro lado um animal parvo e estúpido. A raposa é manhosa, traiçoeira e oportunista. Existem muitos outros contos que incluem animais, normalmente, animais domésticos, que desempenham tarefas ligadas aos trabalhos do homem, como é a agricultura ou a pecuária. As suas características ou funções variam de região para região, e estão relacionadas com a sua relação com o meio. Por exemplo, na história dos "três porquinhos" cada um dos porquinhos tem uma característica diferente: um está mais ligado aos trabalhos com a madeira, outro com os tijolos, e o terceiro com a palha. Desta forma, o primeiro seria carpinteiro, o segundo pedreiro e o último agricultor. Estas são características que só podem ser atribuídas aos seres humanos, assim, as personagens são humanizadas, criando um efeito de encantamento relacionado com o quotidiano.

Nos Contos propriamente ditos (*ordinary folk-tales*), estão incluídos os contos religiosos. Aqui é frequente encontrarmos as figuras de Deus, de anjos, santos e assim como a figura do mal, o Diabo, como já havia referido Maria José Leite Gonçalves (1956) em “Contos Populares”. Neste grupo estão também os contos maravilhosos, a fantasia e o mundo sobrenatural é evidenciado com o recurso a figuras como, as fadas, sinónimo de magia, encantamento.

Por último, neste grupo, temos os contos realistas, que se distinguem do anterior grupo pois exclui os elementos sobrenaturais.

Contos jocosos e divertidos (*Jokes*). É uma narrativa satírica uma vez que recorre a relatos sobre pessoas do quotidiano com características nobres, ou burguesas ou até de classe baixa, com a intenção de humilhar. Numa versão atual dos tempos modernos este grupo seria identificado como documentos ou artigos tirados de uma revista "cor-de-rosa".

Em último lugar estão classificados o grupo dos os contos fórmula (*formula tales*), que abrangem as histórias que se usam para ilustrar, fundamentar determinados fenómenos, acontecimentos, normalmente utilizados como recurso para tirar conselhos e ensinamentos oportunos.

Os irmãos Grimm como eram conhecidos Jacob (1785-1863) e Wilhelm (1786-1859), nasceram e viveram desde a sua infância até à fase adulta na Alemanha. Formaram-se em direito em Marburgo. O convite de um escritor de nome Clemens Brentano (1778-1842) iniciara as suas primeiras compilações sobre músicas populares alemãs. Foi esta influência, assim como o gosto pelos estudos da linguística histórica, pela literatura antiga, e os costumes da Alemanha que despertou nos irmãos Grimm o desejo de realizar as suas próprias pesquisas e compilação dos contos populares. Sem o apoio de Brentano, os dois irmãos resolveram continuar.

Em 1812, publicaram o primeiro volume dos *Contos da Infância e do Lar*. Ao longo dos anos foram várias as alterações feitas a esta obra, Wilhem caracterizado por ser mais extrovertido e sociável assim como dotado de maior criatividade e sensibilidade poética foi responsável pela edição de 1919 e concedeu-lhes um estilo próprio, mantendo-se fiel às antigas versões orais, mas elevando as suas essências mais profundas e poesia natural.

Jacob em 1860 (cit. por. Silva, 2013, p.15) afirmou que “Tivemos a boa fortuna de encontrar esta varinha de condão e, desde que com ela tocámos o chão, por todo o lado se descobriu um tesouro rico em lendas e tradições”.

Feita esta análise histórica e cultural, torna-se mais claro entender algumas das perspetivas abordadas no imaginário da criança. Um universo que revelam muitas das explicações para determinados comportamentos ao longo do seu desenvolvimento

desde que nasce até à idade adulta. O próximo capítulo revela algumas dessas características através de uma breve investigação no estudo do desenvolvimento e pedagogia infantil.

3.2. O imaginário: perspectivas no universo da criança

Podemos afirmar que qualquer abordagem ao desenvolvimento infantil é indissociável dos nomes Freud e Piaget. Já no que respeita os estudos relacionados com a Pedagogia Infantil, Maria Montessori é uma das grandes referências mundiais.

Abordando o desenvolvimento infantil, foram muitas as investigações realizadas acerca do desenvolvimento da criança. Esses estudos realizaram-se de forma gradual essencialmente através de observações de casos de adultos com perturbações mentais e emocionais. Médicos procuravam explicações para determinados atos explorando todas as experiências do passado, mais concretamente o período da infância (Cohen, 1976, p. 59).

Cohen (1976) refere-se à primeira fase do desenvolvimento a partir do momento em que o bebé nasce até ao segundo ano de vida, onde começam as primeiras comunicações em termos humanos. É uma época em que o bebé reage de uma forma mais sensível aos afetos que recebe. Este afirma que o bebé é “ultra-simplificador” assume todos os afetos que recebe quer seja da mãe ou outro elemento querido num sentimento positivo, todo o tipo de tratamento contrário é um sentimento negativo. Ele assume dois tipos de tratamento associando o positivo ao da mãe, que se traduz na boa fada no universo infantil da imaginação, o sentimento negativo ao da bruxa má. Conclui que é aqui que surge “a forte atração das crianças pelas histórias em que a boa fada triunfa por fim a bruxa má.” (p. 62).

Franco e Albuquerque (2010) defendem que o desenvolvimento infantil e a aprendizagem estão divididos em duas etapas: a primeira está relacionada com a contribuição da psicanálise para a educação com uma teoria do desenvolvimento humano e o conhecimento do funcionamento do aparelho psíquico. Todas as teorias têm a particularidade de serem abrangentes e permitirem diferentes factos relacionados com a maturidade, relacionados com a construção da personalidade e comportamento geral do indivíduo. (Franco e Albuquerque, 2010, p.2) A segunda etapa está relacionada com o campo da Pedagogia, com o surgimento de novos elementos de reflexão no campo da educação, nomeadamente a aprendizagem e desenvolvimento cognitivo. O estudo destas duas etapas é importante para melhor compreender os vários significados e motivos, sejam eles conscientes ou inconscientes inerentes ao comportamento do ser humano.

Pode definir-se desenvolvimento como o conjunto de transformações quantitativas e qualitativas que desde o momento da concepção e ao longo de toda a vida marcam a existência de um indivíduo. As modificações quantitativas manifestam-se sobretudo no plano físico (altura, peso, etc) e fisiológico, mas também podem referir-se ao aumento do número de competências e de habilidades. As mudanças qualitativas são alterações psicológicas como, por exemplo, a evolução das aptidões intelectuais e as alterações no modo como nos relacionamos com os outros e com o que nos acontece (Rodrigues, 2001, p. 215).

Piaget dividiu o desenvolvimento cognitivo em quatro grandes estádios, caracterizados por níveis de adaptação qualitativamente distintos que são possíveis devido ao progressivo surgimento de novos esquemas, construídos a partir de experiências do sujeito em estádios precedentes (Rodrigues, 2001, p. 220).

Dos quatro estádios do desenvolvimento cognitivo ou intelectual destacamos o primeiro e o mais importante para este tema de investigação que é o Estádio da inteligência sensório-motora. Segundo Piaget (2000), o desenvolvimento infantil vai do nascimento até à primeira linguagem. O bebé começa a coordenar os movimentos às ações, um exemplo é quando este quer explorar objetos levando-os à boca. Nesta altura surge também a curiosidade despertada pelo som e objetos com características diversas por exemplo a cor, tamanho e textura. (p.91).

O primeiro estádio do desenvolvimento cognitivo é assim denominado porque a inteligência da criança desenvolve-se através de ações motoras e de atividades perceptivas (baseadas nos sentidos) que captam impressões sensoriais. Piaget (2000) considerava que este período, em que ocorre um extraordinário desenvolvimento intelectual, “era decisivo para todo o seguimento da evolução psíquica” (pp.90-94).

O estádio sensório-motor (0-18 meses) é o período em que a inteligência é totalmente prática. A criança, quando nasce, tem reflexos espontâneos, estes vão evoluindo mediante as experiências com que esta se confronta no seu meio envolvente, que por sua vez, este tem um papel ativo no seu desenvolvimento. Os reflexos inatos são os primeiros esquemas de ação. As capacidades sensoriais, como a audição, a visão, o olfato e o tato nesta fase ainda não se encontram coordenados entre si. É a partir de um ano de idade do bebé que o surge maior interesse pelo mundo que o rodeia. O bebé faz tentativas na descoberta de novos meios experimentando (Monteiro & Santos, 2005, pp.20-21).

O desenvolvimento cognitivo inicia-se com esquemas de ação reflexa, tais como agarrar e chuchar. Dotados de flexibilidade, estes esquemas rapidamente sofrem modificações e ajustamentos (acomodação) em resposta às diversas experiências. Progressivamente, a criança constrói o seu repertório de atividades, isto é, os esquemas

tornam-se menos reflexos para comportamentos mais complexos (Rodrigues, 2001, pp. 224- 230).

Temos ainda uma abordagem Sociointeracionista, de Vygotsky, segundo a qual o desenvolvimento humano se dá em relação nas trocas entre parceiros sociais, através de processos de interação e mediação (Rabello & Passos, 2015).

Os seres humanos nascem “mergulhados em cultura”, e é claro que esta será uma das principais influências no desenvolvimento. Embora ainda haja discordâncias teóricas entre as abordagens que serão apresentadas adiante sobre o grau de influência da maturação biológica e da aprendizagem com o meio no desenvolvimento, o contexto cultural é o palco das principais transformações e evoluções do bebê humano ao idoso. Pela interação social, aprendemos e desenvolvemos, criamos novas formas de agir no mundo, nossas ferramentas de atuação neste contexto cultural complexo que nos recebeu, durante todo o ciclo vital (Rabello & Passos, 2015).

A perspectiva piagetiana é considerada maturacionista, no sentido de que ela preza o desenvolvimento das funções biológicas – que é o desenvolvimento - como base para os avanços na aprendizagem. Já na chamada perspectiva sócio-interacionista, sociocultural ou sócio-histórica, abordada por L. Vygotsky, a relação entre o desenvolvimento e a aprendizagem está atrelada ao fato de o ser humano viver em meio social, sendo este a alavanca para estes dois processos. Isso quer dizer que os processos caminham juntos, ainda que não em paralelo. Entenderemos melhor essa relação ao discutir a Zona de Desenvolvimento proximal (Rabello & Passos, 2015).

Em suma, Cohen (1976) afirma que “o entendimento de que a criança não é apenas um adulto em ponto pequeno é uma descoberta revolucionária.” (p. 59).

Um grande nome relacionado com o desenvolvimento da pedagogia infantil é Maria Montessori (1985) que defende que um dos grandes objetivos da ação educativa seria uma educação livre, espontânea, que proporcionasse um desenvolvimento harmonioso. Os jogos são apontados como fontes positivas que contribuem para um melhor desenvolvimento e aprendizagem. É no século XIX que o desenvolvimento físico e psicológico dos bebês tem reconhecimento da existência de uma vida psicológica extremamente rica nos primeiros tempos de vida. Maria Montessori iniciou as suas investigações acerca dos estudos relacionados com o meio físico e social na década de 1897. Foi fundamental este contacto para que surgissem investigações mais aprofundadas sobre as competências e comportamentos (p.23-26).

Ainda segundo Montessori (1985), esta defende que a pedagogia científica deve permitir o desenvolvimento das manifestações espontâneas e da vivacidade individual da criança. Uma pedagogia “do estudo individual do aluno”, deve ser entendida como a “observação de crianças livres, isto é, estudadas e vigiadas, mas não oprimidas” (p. 23).

Segundo Montessori (1985), “o método de educação sensorial das crianças normais realiza-se dos 3 aos 6 anos”. Este período de vida da criança é de crescimento rápido quer seja físico ou de desenvolvimento psíquico. É nesta fase que se desenvolvem os sentidos e se inicia a observação do meio envolvente. As crianças são atraídas através dos estímulos de forma irracional. Nesta fase é necessário permitir que as sensações se desenvolvam de forma racional, criando um pensamento positivo (pp. 139 - 140).

Montessori (1985) afirma ainda que “A educação dos sentidos, ao formar homens observadores, não só realiza uma função genérica de adaptação à época de civilização, mas também prepara diretamente para a vida prática”. Ela dá um exemplo:

A educação consistiu em ensinar intelectualmente e depois em fazer executar. Nós geralmente quando ensinamos, falamos do objeto que interessa e tentamos induzir o aluno, quando ele já compreendeu, a fazer um trabalho relacionado com o próprio objeto. Mas muitas vezes o aluno que percebeu a ideia encontra enorme dificuldade na execução do trabalho que dele exige, porque falta à educação um fator de primeira importância: o aperfeiçoamento das sensações (p. 141).

O método Montessori (1985) foi um dos primeiros métodos ativos quanto à criação e aplicação, tendo, como principal objetivo, as atividades motoras e sensoriais. A investigadora distingue-se pela sua pedagogia onde os objetos tinham dimensões adequadas ao tamanho das crianças, como por exemplo as mesas, cadeiras e estantes. Através destes materiais, Montessori conseguia fazer com que as crianças fossem autónomas através do tato, através da distinção das formas, da noção de espaço e de ruídos (Montessori, 1985, p.140-146).

Este conhecimento foi dividido em diferentes fases, a que a mais interessava era a fase dos 0 aos 6 anos. Segundo Montessori, é nesta fase que formavam a inteligência e o complexo das faculdades psíquicas. Nesta fase a criança conquista conscientemente o seu meio ambiente, este ambiente permite à criança fazer escolhas e é responsável pela sua própria aprendizagem. Centrada numa postura psicológica sensorial, a base do seu trabalho, baseava-se sobretudo através de estímulos externos, determinados e orientados para cada objetivo a ser desenvolvido, da seguinte forma:

- Educação estereognóstica – reconhecimento de objetos pelos sentidos musculares e táteis, através de exercícios feitos com os olhos fechados;
- Educação do olfato e do paladar – são apresentados às crianças várias substâncias diferentes das quais as crianças têm de identificá-las de olhos vendados;
- Educação táctil e térmica – agilidade, noções de higiene, sensibilidade do calor, sentidos térmicos e táteis. Para isso utilizavam-se materiais de diferentes

superfícies, tecidos diferentes, por exemplo, tigelas cheias de água com temperaturas diferentes- Educação de vista: tem como objetivo conduzir a criança a observar e perceber distâncias e cores, utilizando os seguintes materiais: caixas com cartões, encaixes sólidos, objetivos de diferentes tamanhos e espessuras;

- Educação do ouvido – realizada através de exercícios que servem para a aquisição da linguagem treinando a atenção e reconhecimento dos sons, utilizando apitos, caixinhas cheias de material diferente e campainhas. Com educação do ouvido, cria-se uma introdução para a iniciação musical, gestual, e de atitudes;

- Lição do silêncio – as crianças são levadas a “observar” ruídos, desde o voar de uma abelha até ao mais pequeno barulho num parque;

Através das suas constantes observações começou a surgir o que foi denominado de método montessoriano (Escola, 2011).

Para Montessori (1985), o método divide-se em três etapas. A primeira é definida por exercícios da vida prática; exercício para o desenvolvimento sensorial; exercício para a aquisição de cultura. No que se refere à primeira etapa, constata-se que é constituída daqueles exercícios do quotidiano como por exemplo, calçar os sapatos, pentear-se, varrer o chão, sobretudo exercícios que visam os movimentos adequados à coordenação motora. Para Montessori, a criança está a executar tarefas que parecem banais, mas que contêm uma série de movimentos importantes. Este tipo de exercícios faz com que as crianças percebam as diferentes utilidades do seu corpo, desde as pernas, braços, pés, sobretudo as mãos, pois estas devem ser preparadas para a escrita (Montessori, 1985).

Em relação à segunda etapa, exercícios para o desenvolvimento sensorial, Montessori dá grande importância ao recurso de vários materiais e objetos que despertem o interesse para as diferentes gradações da cor, dos tons, das espessuras.

Um outro autor, muito importante a referir neste subtítulo é Piaget, responsável por diversas investigações no universo da criança desde o seu nascimento ao estado adulto. Nas suas obras “O nascimento da inteligência” (1936), Piaget defende a existência uma inteligência anterior à da linguagem, designada por “inteligência sensório-motor”, representativa e “tem origem no exercício de reflexos e nas suas experiências sensoriais e motoras do bebé (Piaget, cit por, Matta, 2001, p.59).

Um outro tema muito importante com relacionado com a imaginação e as perspetivas no universo infantil é a criatividade. Este conceito está presente no

desenvolvimento infantil assim como no estudo da pedagogia infantil. É um conceito que faz parte do estímulo e desenvolvimento cognitivo da criança.

Munari (1997) defende que o mundo exterior ao indivíduo, é explorado pela inteligência mediante manipulações e operações lógicas, com o objetivo de procurar perceber as coisas e os fenômenos que nos rodeiam. Os sentidos (visão, a audição, o tato, olfato e o paladar) entram em ação simultaneamente e a inteligência procura coordenar todo o tipo de sensação para tomar consciência do que se está a passar". (p.21) O autor refere ainda que a "fantasia é a faculdade mais livre de todas as outras. Com efeito ela pode até nem ter em conta a viabilidade ou o funcionamento daquilo que pensou. É livre de pensar a coisa que quiser, até a mais absurda, incrível ou impossível (p.23).

A criatividade é uma utilização finalizada da fantasia. Munari (1997) dá o exemplo do campo do *design*, no modo de projetar, um modo, que ainda que livre como a fantasia e exato como a invenção, abrange todos os aspetos de um problema, não só a imagem como a fantasia, não só a função como a invenção, mas também os aspetos psicológicos, sociais, económicos e humanos (p.24).

A imaginação é um meio para visualizar, para tornar visível o que pensam a fantasia, a invenção e a criatividade, estes três conceitos não se podem dissociar uns dos outros, eles interagem entre si.

Algumas pessoas carecem de imaginação, tanto é que existem profissionais que tornam possível e visível ou até palpável a estas pessoas aquilo que a fantasia, a imaginação, e a criatividade pensaram.

A imaginação não é necessariamente criativa. Existem mesmo certos casos em que a imaginação não consegue tornar visível um pensamento fantástico. Munari (1997) refere-se ao produto "da fantasia, tal como o da criatividade e da invenção, produtos que nascem das relações que o pensamento cria com o que conhece. É evidente que não pode criar relações entre coisas que não conhece. Um indivíduo de cultura limitada não poderá ter grande fantasia, terá sempre de usar os meios de que dispõe, aquilo que conhece. Muitos pensam que as crianças têm uma grande fantasia porque vêm nos seus desenhos ou ouvem nas suas conversas coisas fora da realidade." (p.30).

É muito importante que a ouça histórias durante o período de desenvolvimento e aprendizagem, esta

tem um mundo próprio, todo ele repleta de sonhos e fantasias. Ouvir histórias é um acontecimento que normalmente interessa a qualquer idade. As crianças gostam ainda mais, uma vez a sua capacidade de imaginação é muito mais intensa (Mattar, 2007, p.23).

Segundo Mattar (2007), a criança precisa de estímulos para facilitar o processo de aprendizagem e desenvolvimento. A infância é um período repleto de emoções e de sensações, através da imaginação vive uma constante interação entre o mundo real e o mundo da fantasia. Ela transforma o mundo real em função das suas necessidades, desejos. As fantasias são uma referência para aplicar à sua realidade.

Os contos de fadas são normalmente os responsáveis pelo primeiro contacto das crianças com a Literatura. Entende-se que ouvir muitas histórias um passo para o início do processo da aprendizagem.

Segundo Abramovich (1995),

contar histórias é a mais antiga das artes. Nos velhos tempos, o povo assentava ao redor da fogueira para se aquecerem, conversar, partilhar histórias. Pessoas que vinham de longe das suas pátrias contavam e repetiam as histórias para guardar as suas tradições e a sua língua (Abramovich, 1995, p.17 cit. por Farias & Rubio, 2015).

Podemos concluir que, se torna quase evidente que a importância de ouvir histórias para as crianças desde cedo, desenvolve o seu potencial cognitivo, assim como potencia um desenvolvimento mais rápido para a leitura e escrita.

Sousa, (2003) define a criatividade “pelas obras que cria e só por meio delas existe. A criatividade é a causa, é a criação e o efeito. Pode-se ter uma excelente ideia ou imaginar-se um belo poema, mas se não se explica essa ideia ou não se escreve o poema, esse potencial criativo ficará infrutífero.” (Sousa, 2003, p.188).

Ainda Sousa (2003) afirma que o ser humano é capaz de produzir acções intelectuais inteiramente novas e desconhecidas. São produtos da imaginação, sínteses mentais, mas que produzem sempre novos conhecimentos. A imaginação tem um maior contributo de que a aprendizagem de conhecimentos (p.188).

A criatividade sempre foi a nota-chave ou a chave-mestra para a evolução do homem ao longo dos tempos. Tudo o que existe foi criado e tudo o que existirá irá ser criado, em tudo os que nos rodeia. Segundo Luiz & Miranda (2014), deste modo, separar acidentadas do Homem do seu aspeto criador é reduzi-lo a um autómato, algo que para qualquer um de nós, quer intuitivamente quer experiencialmente, é descartado. A criatividade pode e deve sempre ser assumida em qualquer área da nossa vida pois os atos imaginativos estão na nossa essência desde o nosso nascimento (p.15).

A criatividade na vida da criança é uma prova de que esta confia nas suas capacidades de realização, levando-a a descobrir que a criação é mais importante que a simples execução reprodutiva. Ela própria reparará que afinal a técnica é apenas um meio para dar forma à sua imaginação criativa. Estabelecendo como ponto de partida uma acção inteiramente criativa, “a perfeição técnica sucederá e aperfeiçoar-se-á

naturalmente. Se se cai no erro pedagógico de adiar uma insistência criativa para depois, só para quando a técnica estiver “bem aprendida” e a criança conhecer todos os meios para criar, verificamos que, quando chegar essa altura, ela está condicionada, estereotipada em vez de criar livremente.

Devemos encarar a criação como uma necessidade biológica da criança, tal como as outras suas necessidades (respirar, comer, movimento, etc). A vida da criança é de constante desenvolvimento, inteiramente voltada para a construção de si, e, conseqüentemente, para a criação constante (Sousa, 2003, p.196).

Segundo Sousa (2003) a educação criativa procura o desenvolvimento da capacidade que o homem tem de conseguir imaginar, inventar e criar coisas novas e originais. A capacidade de avançar para além do conhecimento e da mera inteligência associativa (p.197). Não interessa que a criança possua um enorme conjunto de conhecimentos-soluções para os problemas que se lhe depararão. Interessa sim que ela se adestre para criar as suas próprias soluções, que invente, que descubra e que crie.

3.3. A importância dos contos de fadas na vida da criança

Apesar de a criança partilhar o mesmo mundo do adulto, naturalmente as vivências e as experiências de vida são diferentes, não fosse o adulto a evolução da própria criança. Desta forma, podemos afirmar que o desenvolvimento e aprendizagem da criança é das primeiras etapas que o ser humano tem de passar até chegar à fase adulta. Então o desenvolvimento intelectual é o conjunto de fatores que contribui para o crescimento da criança, este teve influências, “através da história, dependeu de mitos, religiões, contos de fadas, alimentando a imaginação e estimulando a fantasia, como um importante agente socializador. A partir dos conteúdos dos mitos, lendas e fábulas, as crianças formam os conceitos de origens e desígnios do mundo e de seus padrões sociais (Bettelheim 1987 cit. por Mattar, 2006, p.31).

Segundo Coelho (1987), no início, os contos de fadas eram uma literatura para crianças. O início dessa transformação teria origem com Perrault, no século XVII, em França, mais precisamente no reinado de Luiz XIV; com os irmãos Grimm no século XVIII, na Alemanha; com Andersen no século XIX, na Dinamarca e, por fim, com Walt Disney no século XX, na América. Os contos de fadas, ainda de acordo com Coelho (1987), são chamados de *contes de fées*, em França; *fair tale*, em Inglaterra; *cuento de hadas*, em Espanha e *racconto di fata*, em Itália. Em Portugal e no Brasil, no final do século XIX, forma denominados Contos da Carochinha. Apesar de toda a investigação

histórica realizada até aos dias de hoje, verificamos uma distinção entre contos maravilhosos e os contos de fadas.

Apesar dos contos de fadas fazerem parte do universo do maravilhoso, segundo Coelho (1987), eles tratam de problemáticas diferentes, descrevem a realidade social e moral do mesmo. Tem origem Celta, do latim *Fatum*, que significa destino, fatalidade relacionado com o mundo maravilhoso, mágico, reinos encantados "(Reis, rainhas, príncipes, princesas, fadas, gênios, bruxas, gigantes, anões, objetos mágicos, metamorfoses, tempo e espaço fora da realidade conhecida etc)" com uma problemática existencial comum o herói e a heroína (p.14).

É fundamental a integração e o papel social da criança na comunidade onde vive. O meio onde cresce é na maioria responsável pelo desenvolvimento da sua personalidade. Numa primeira fase de desenvolvimento a criança necessita de se organizar mentalmente para dar sentido à sua existência. Bettelheim (2013) chama de educação moral, onde os comportamentos são transmitidos de forma subliminar, através de conceitos simples e diretos que façam sentido para a criança. "A criança encontra este género de sentido nos contos de fadas" (pp. 12-13).

Os contos de fadas têm um sentido único na medida em que dão à imaginação criança "novas dimensões que seria impossível ela descobrir só por si" (Bettelheim , 2013, p.15). A característica na maioria dos contos de fadas em expor um dilema existencial, concisa e diretamente, permite que a criança enfrente logo o problema na sua forma mais essencial. Caso contrário a criação de um enredo seria muito confuso, desta forma os contos de fadas simplificam as situações que não podem ser transmitidas de forma violenta (p. 17).

Atualmente os contos modernos evitam sobretudo os problemas existenciais, embora sejam questões cruciais ao ser humano. É muito importante facultar à criança sugestões simbólicas sobre como a criança deve lidar com os obstáculos que vão surgindo, e desta forma ultrapassá-los para assim atingir a maturidade. Bettelheim (2013) refere que as "histórias «inócuas» não mencionam a morte ou a velhice, nem os limites da nossa existência ou o desejo de uma vida eterna". Já os contos de fadas, pelo contrário, confrontam a criança sem rodeios com as exigências básicas do homem." (Bettelheim, 2013, p. 17).

As personagens dos contos de fadas não são ambivalentes, isto é, não são boas e más ao mesmo tempo, como na realidade o somos. Mas uma vez a polarização domina o espírito da criança, por sua vez ela domina também os contos de fadas. Bettelheim (2013) afirma ainda que não

há meios-termos, ou uma pessoa é boa, ou má, feia ou bela. As imagens polarizadas permitem à criança compreender facilmente a

diferença entre ambos os lados, coisa que ela não poderia fazer facilmente se os protagonistas fossem desenhados mais próximos da realidade, com todas as complexidades que caracterizam as pessoas reais. As ambiguidades têm de esperar até que se tenha estabelecido uma personalidade relativamente firme com base para compreender que há grandes diferenças entre as pessoas e que, portanto, tem de fazer uma opção sobre aquilo que quer ser (p. 18).

Para Bettelheim (2013), os contos de fadas representam, em fantasia, o processo de um saudável desenvolvimento humano é como os contos tornam esse desenvolvimento atraente para a criança que neles se envolve. (p.22) Este processo de desenvolvimento começa pela resistência aos pais e pelo receio de crescer e termina quando o jovem verdadeiramente se encontra a si próprio, quando consegue independência psicológica e maturidade moral e quando tiver deixado de considerar o sexo oposto ameaçador e demoníaco e com ele puder relacionar-se de forma positiva.

Depois de investigação e pesquisa realizada para a elaboração do capítulo do enquadramento teórico para dar sentido à criação do projeto “Era uma vez” necessitamos de aplicar uma metodologia adequada. É um projeto artístico que envolve várias áreas artísticas e assim como vários temas como já foi referido no ponto da Introdução tais como, a Performance, cenografia, figurinos, multimédia e o multissensorial. A metodologia implementada é da autoria de Bruno Munari com a designação de Metodologia Projetual, como poderemos constar no próximo capítulo.

Capítulo 2 Metodologia do Projeto

2.1 Metodologia

O presente projeto é caracterizado por uma metodologia projetual. Segundo Munari (2011), o autor do método projetual refere que este não "é mais do que uma série de operações necessárias, dispostas por uma ordem lógica, ditada pela experiência. O seu objetivo é o de se atingir o melhor resultado como o menor esforço" (p. 20). Quer isto dizer, que cada projeto é único assim cada projeto tem um esquema diferentes, este é adaptado às suas necessidades.

A arte de saber projetar não é simples, é mais complexo do que parece. Esta é simples quando se sabe exatamente o que se pretende, "tudo se torna fácil quando se conhece o modo de proceder para a solução de algum problema" (Munari, 2011, p. 12). O autor do método afirma ainda que normalmente quando somos confrontados com regras para criar um projeto, estas são responsáveis pelo bloqueio da criatividade, mas, porém, não significa que a mesma seja uma improvisação sem obedecer a métodos (p.21).

A metodologia projetual não é absoluta nem definitiva, esta vai sofrendo alterações à medida que o projeto se desenvolve, uma vez que podem surgir características que podem contribuir para uma melhor elaboração do projeto. Acerca do método projetual, Munari (2011) conclui que este não bloqueia a personalidade, mas que pelo contrário, contribui para estimular ainda mais, ajudando a "descobrir coisas que eventualmente poderão ser úteis também aos outros".

Para melhor compreendermos este método Munari (2011) construiu um esquema do qual resultam várias etapas: problema, definição do problema, componentes do problema, recolha de dados, análise de dados, criatividade, materiais e tecnologia, experimentação, modelo, verificação, desenho construtivo, e solução. Observemos a Figura 3 abaixo apresentada.

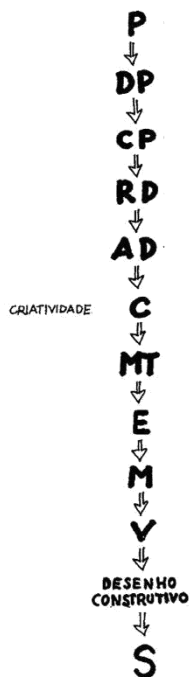


Figura 3 Representação do Esquema das várias etapas da Metodologia Projetual”

Munari (2011) afirma ainda que o esquema se trata apenas de uma representação, este não é definitivo ou completo. Este esquema possibilita ainda verificar como o processo do método projetual pode ser aplicado noutras investigações, na busca para a solução de um problema, como é o exemplo da conceção do arroz verde. Embora tratando-se de um esquema elástico, é melhor efetuar as operações referidas pela ordem indicada.

Esta esquematização já validada, permite tempo ao criador / produtor libertar a mente para a criatividade e para o desenvolvimento do presente projeto artístico.

2.2 Definição, Objetivos e Componentes do Problema

Todos os projetos têm um ponto de partida, uma inquietação, um problema. Munari (2011) afirma que para se conseguir uma solucionar problema é necessário explorá-lo de forma pormenorizada, assim torna-se mais simples a definição do mesmo.

Atualmente é notória a diversidade de experiências ligadas às artes e outro tipo de apresentações públicas em espaços não convencionais resultado da crescente vontade de inovação e de pluralidade de ideias. Constantando estes objetivos, pretendemos sensibilizar o espectador para a importância dos estímulos sensoriais aliados às tecnologias multimédia, despertando um maior interesse para a criação e produção nas artes performativas. Assim a nossa pergunta de investigação é: quais os contributos das tecnologias multimédia e do multissensorial nas artes performativas?

Pretende-se com este projeto a criação de uma *Performance* multissensorial dirigida ao público em geral, a partir dos 3 anos. Todas as áreas artísticas que envolvem e completam remetem para uma linguagem invocando os contos tradicionais, o universo infantil, o imaginário, as sensações e a multimédia.

Sendo este ponto de partida, destacamos os seguintes objetivos específicos:

- A partir dos contos tradicionais criar uma *Performance* multissensorial e interação multimédia;
- Criar uma equipe de trabalho que atua nas diversas áreas de intervenção do projeto;
- Despertar no espectador a importância do universo infantil ao longo do desenvolvimento da vida do indivíduo;
- Despertar o espectador para a diversidade de áreas e disciplinas envolvidas nas artes de espetáculo.
- Sublinhar e destacar a presença das tecnologias através da introdução de recursos multimédia audiovisuais;
- Observar o impacto e a relevância da introdução de interação multissensorial (sensações/sentidos) no espectador inserido no contexto das artes.

O público é um elemento cada vez mais exigente e tem mostrado cada vez mais necessidade de mudança e inovação. A esta necessidade de explorar espaços não-convencionais, espaços normalmente que não são associados à apresentação de um espetáculo, a novas formas de arte, novas formas de expressão, percursos alternativos, introdução de estímulos, provação de todos os sentidos podemos recorrer às características sensoriais, para cativar uma maior participação do público, um público ativo e não passivo, uma experiência vivida com mais intensidade recorrendo a todos os sentidos.

Este projeto passou por várias fases e ideias até chegarmos à solução final. Assim, a definição do problema permite-nos “definir os limites dentro dos quais (...) deverá trabalhar” (Munari, 2011, p.42).

A ideia inicial partia de um labirinto inspirado no conto de Alice no das Maravilhas. Toda a logística que esta ideia poderia trazer envolvia de imediato vários limites, quer financeiros, temporais e espaciais. Finalmente encontrado o espaço escolhido para a apresentação pública da performance, este continha um conjunto de características que podia solucionar algumas limitações ao projeto.

O presente projeto previu a valorização dos contos, da fantasia, dos estímulos à imaginação na vida da criança desde do seu nascimento ao estado adulto. Uma *Performance* que transforme os contos recorrendo à tecnologia multimédia com o

objetivo proporcionar ao público visitante uma entrega ao mundo da fantasia mergulhado num ambiente multissensorial.

Durante a investigação da definição do problema, separamos algumas das suas componentes. Das várias componentes do problema encontramos a *Performance*, a multimédia, o multissensorial, a instalação, o espaço-não-convencional, a vídeo arte e os contos infantis.

Uma vez descobertas as componentes do problema, é necessário, segundo Munari (2011) investigar o que já foi feito, uma análise e recolha de dados, de projetos já realizados que possam estar relacionados com o nosso problema.

Esta investigação foi importante na medida em que contribuiu para fornecer algumas sugestões criativas quer materiais quer tecnológicas. Foi importante também uma vez que foi possível observar fatos que alertam para possíveis consequências. Quer isto dizer que determinadas experiências permitiram uma observação daquilo que poderia resolver no nosso projeto ou não. Tirar partido de outras experiências é uma mais-valia para a evolução do projeto e respetivo sucesso.

2.3 Recolha e Análise de Dados



Figura 4 Dentro, 2014. Encenação de Sónia Barbosa. Foto de José Crúzio

Para a concretização deste projeto foram realizadas várias pesquisas. Esta investigação reuniu e analisou vários projetos relacionados com o Teatro, a *Performance Art*, a *Vídeo Art*, as Instalações, os contos tradicionais que exploram essencialmente o multissensorial.

Munari (2011) afirma que, “antes de se pensar em qualquer possível solução, é melhor verificar se alguém não pensou já nisso antes de nós” (p.50).

Numa primeira abordagem foi feita uma pesquisa acerca do tema das *Performances* Teatrais concretizadas em espaços não convencionais. De seguida a *Vídeo Art* é um tema associado à multimédia.

Sónia Barbosa é atriz, encenadora, criadora, figurinista, cenógrafa, produtora, assistente (Viriato, 2014). “*Dentro*” uma peça a partir de *Anton Tchekov* e outras histórias de vida, interpretada e encenada pela mesma com a colaboração de Daniel Pinto, é um conjunto de histórias de vida interpretada por estes dois atores num prédio, num espaço não convencional.

Esta apresentação levava a que os espetadores seguissem os atores pelas diversas divisões do prédio, acompanhando as suas ações de forma original. Deixa de haver uma divisão rígida imposta pelas salas de teatro convencionais que separam o público do palco onde decorre a ação. Esta nova forma de apresentação provoca no espectador um sentimento de proximidade e emoção mais intensa.

A Verdadeira História do Teatro (Figura 5) é um projeto de Inês Barahona que decorreu nos vários teatros do país. Inês é licenciada em Filosofia e mestre em Estética e Filosofia da Arte pela Faculdade Letras de Lisboa. Tem desenvolvido projetos e várias criações artísticas associadas à educação como criadora, encenadora e produtora (Teatro Viriato, 2012).

Este projeto trata-se de uma Performance Teatral que decorre no interior do teatro, os espetadores são separados em grupos e cada grupo é encaminhado por um assistente. Os espectadores têm oportunidade de explorar espaços do edifício do teatro nunca antes vistas, em determinados espaços deparam-se com uma cena. Estas permitem uma grande proximidade entre o ator e o espetador. O percurso é feito de forma calculada, onde os grupos nunca se cruzam entre si, mas têm oportunidade de ver as mesmas cenas em momentos diferentes.

Uma experiência única para famílias, e grupos escolares. Uma forma inovadora e original de dar a conhecer o espaço físico onde decorrem espetáculos durante todo o ano dando assim a oportunidade de viver uma experiência diferente da convencional ida ao teatro.



Figura 5 *A Verdadeira História do Teatro*. projeto de Inês Barahona.
Foto de Luís Martins

Labirinto Lisboa (Figura 6) situado no centro da cidade, junto ao Cais do Sodré e ao Mercado da Ribeira, leva os espetadores numa viagem inesquecível até ao passado para testemunhar ao vivo, as mais assustadoras personagens e lendas de Portugal. O Labirinto Lisboa é uma casa de terror. É a primeira atração de uma empresa nacional, Promoções & Eventos Especiais e feita especificamente para Portugal. No interior, os visitantes andam a pé, em grupos, através de um caminho onde se cruzam com atores e diversas situações. É como estar dentro de um filme de terror (Labirinto Lisboa, 2015, para 1).



Figura 6 Labirinto Lisboa. Promoções & Eventos Especiais. Foto galeria Labirintolisboa.com

Perlim (Figura 7) é o maior parque temático do norte do país. Abre portas durante a época natalícia desde 2008. Encanta e faz sonhar pessoas de todas as idades. Este parque tem a característica de se situar numa pequena floresta no centro da vila de Santa Maria da Feira, onde a magia não tem fim! São inúmeros os espetáculos a acontecer em diversos espaços, é quase um labirinto de emoções, em cada canto encontra-se um conto. As histórias escolhidas para interpretar e encenar são na maioria contos familiares ao universo da criança e do adulto. Nesta floresta encantada vivem-se momentos de grandes emoções e sensações ao longo de todo o percurso, em Perlim reina a fantasia (Perlim, 2014, para 1).



Figura 7 Perlím - Casa Doce Casa 2014. Criação e Encenação de Ana Carlos. Foto Ponto Produções

John Cage e as suas obras destacam-se neste período devido à interdisciplinaridade artística na realização das mesmas assim como, este ficou célebre quando apresentou uma obra intitulada de “4’33’’(Silêncio)” (Figura 8), que resultou numa sala cheia e em silêncio, o público esperava uma peça musical e em vez disso tem o artista em palco em frente ao piano a controlar o silêncio até ao minuto 4’33’’. Causou alguma inquietude e desconforto entre as pessoas que assistiam, pois não faziam ideia do que se estava a passar (Valle, 2014, para 3).



Figura 8 “4’33’’(Silêncio)”, John Cage

Uma companhia italiana, *Teatro Metastasio Stabile della Toscana* que atuaram no Teatro Viriato em Viseu com o espetáculo *Farfalle* (Figura 9), apresentou uma *Performance* que consistia numa interação de dança entre dois bailarinos, que através da música, de imagens projetadas que inspiravam o movimento do bater das asas das borboletas, os dois bailarinos convidam o público a entrar no cenário, e á medida que nos movimentávamos pelo palco as imagens reagiam ao gestos e aos movimentos, a receção do público foi fabulosa, e experiência igualmente. A utilização das tecnologias da multimédia traz novas experiências ao público e cada vez mais diversificadas (Cultura Sapo, 2012, para.3).



Figura 9 Farfalle. Teatro Metastasio Stabile della Toscana

Em 1964 Nam June Paik muda-se para Nova Iorque e começou a trabalhar com a violoncelista clássica Charlotte Moorman, para combinar vídeo, música e *Performance*. No trabalho *TV Cello* (Figura 10), a dupla empilhou televisores um sobre o outro, de modo a adquirir o formato de um violoncelo. Quando Moorman puxou o seu arco sobre as cordas do violoncelo, imagens dela e de outros violoncelistas tocando apareceram nas telas (Couri, 2012, para.13).



Figura 10 TV Cello - Nam June Paik



Figura 11 SuaveCiclo, de Ygor Marotta e Ceci Soloaga.

Ygor Marotta e Ceci Soloaga, juntos criaram *SuaveCiclo* projeções, uma combinação do analógico com o digital, animações quadro a quadro projetadas nas ruas (Marotto, 2009, para.4).

O *SuaveCiclo* é a bicicleta audiovisual (Figura 11). O projeto propõe a utilização do projetor como ferramenta para o graffiti digital. “A arte é levada ao espaço público em forma de projeção sob uma bicicleta. Através da luz são transmitidas poesias e mensagens para o bem como “mais amor por favor” acompanhadas por música ambiente.” (Ato Furniture, 2015, para.1).

Entre suas técnicas está o *Vídeo Mapping*, projeções em grande escala sincronizadas com música em tempo real e o *Light Painting*, “onde desenhos são feitos e animados ao vivo em uma apresentação que permite o improviso dos artistas, transportando o público para um universo lúdico através de uma experiência multissensorial de luzes, cores e mensagens de amor”. (Ato Furniture, 2015, para2)

Coprodução da companhia argentina *Ojalá e Parnaxx* (Figura 12), estreou em março de 2013, a *Performance*, o Homem Vertente. Esta montagem multissensorial tem como eixo central

o homem e sua relação com a água. Dança, música, teatro e performance aérea se fundem, provocando uma enxurrada de estímulos no espectador, que por sua vez também faz parte do espaço cênico, contribuindo para a reinvenção do espetáculo a cada nova sessão (Bem Paraná, 2013, para. 2).

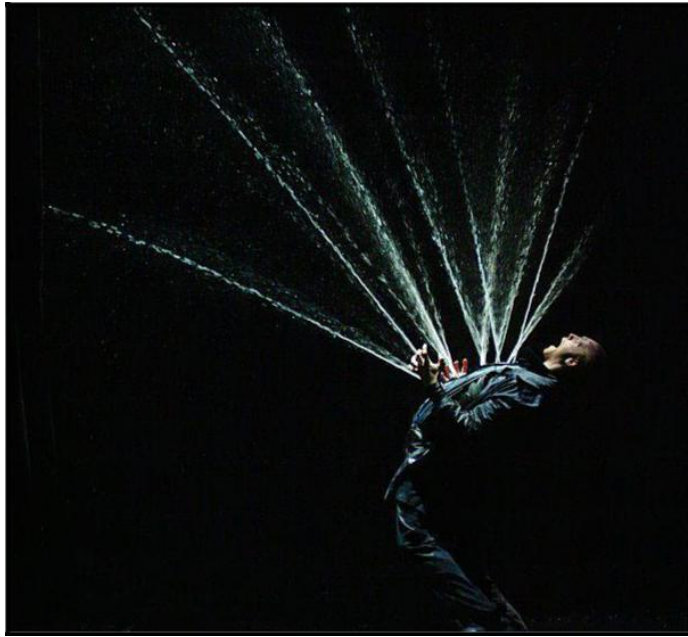


Figura 12 Homem Vertente. Coprodução da companhia argentina

Grande parte da ação desenvolve-se dentro de um cenário vertical, o que por si só já impõe uma nova relação entre atores e plateia. São necessárias 60 pessoas para executar a montagem. Só assim é possível fazer com que os artistas voem sobre o palco e que a coordenação dos diferentes jogos de luzes e efeitos especiais seja perfeita.

O resultado é um espetáculo original e vibrante, que consegue provocar, conscientizar e emocionar o espectador (Bem Paraná, 2013, para.3).

2.4 Criatividade, Materiais e tecnologias

O processo criativo que antecede a criação é a experimentação e verificação de materiais. Segundo Munari (2011) enquanto que uma ideia é algo que deveria fornecer a solução bela e pronta, a criatividade toma em linha de conta, antes de se decidir por uma solução, todas as operações necessárias que seguem à análise de dados (p.55).

Os materiais e as tecnologias que temos à disposição para a criação do projeto são parte das limitações que encontrámos. Pois as limitações financeiras, espaciais e temporais não permitiram alargar as ideias e fantasias inicialmente levadas pela nossa criatividade (p.56).

O processo de criação decorreu sobretudo durante os ensaios com os atores e parte do cenário em construção. As melhorias foram parte sugestões dos colaboradores deste projeto, que inclui os atores, equipa técnica, colegas de profissão com vasta experiência na área de produção e criação. As opiniões foram muito pertinentes na medida em reduziram riscos e alertaram para questões que não tínhamos previsto. Munari (2011) afirma que quando damos início à criação da ideia, nem todo o material

recolhido para a sua elaboração é tido em consideração, é nesta fase que a criatividade tem um papel relevante. Esta vai substituir a ideia original, e vai processando todas as propostas que surgem. Muitas vezes as ideias demasiado fantasiadas são um problema, limitam o processo ou impedem de chegar a soluções quer por razões técnicas ou financeiras. A criatividade mantém o autor nos limites do problema, que se resulta da análise de dados tomando as operações necessárias, já a ideia deveria fornecer a solução (p.55).

2.5 Experimentação, Modelo e Verificação

Esta fase é muito importante uma vez que pode contribuir muito positivamente para melhorar o projeto ainda na sua fase embrionária. Aqui podemos verificar outras alternativas de implementação, novas formas de utilização dos objetos e recursos logísticos assim como contribuir para um projeto mais estável.

A experimentação de materiais e de técnicas e, portanto, também de instrumentos, permite recolher informações sobre novas utilizações de um produto inventado com um único objetivo (Munari, 2011, p.58). A fase de experimentação, é uma fase que pode trazer melhorias, novas formas de utilizar o produto. Esta dá-nos oportunidade de verificarmos novas formas de utilização que os materiais podem ter.

As sugestões de melhorias foram feitas pelos próprios atores, assim como pela equipa técnica. Alguns dos ensaios tiveram a presença de colegas que estão ligados profissionalmente à área da *Performance* e do Teatro. Foram várias as críticas quer positivas quer negativas que fizeram com que o projeto sofresse alterações antes da estreia ao público.

A Estreia foi também parte do processo. A participação de grupos muito heterogéneos, o *feedback* a cada visita foi muito gratificante pois deram a possibilidade de melhorar pormenores a cada visita realizada, o tempo do percurso, a duração das cenas e o tempo para a experimentação dos objetos.

Ainda durante a semana na apresentação às escolas, foram realizadas várias adaptações. No que toca a grupos constituídos por pessoas com necessidades educativas especiais foi realizada uma visita prévia com os monitores para que estes pudessem dar sugestões relativamente à luz, objetos e acessibilidades que pudessem dificultar os seus utentes. Este processo foi fundamental para cada visita, garantiu assim todas as condições para que cada grupo disfrutasse da “viagem” de forma segura e espontânea. Os grupos com necessidades educativas especiais convidados foram a APPDACDM (Associação Portuguesa de Pais e Amigos do Cidadão com Deficiência

Mental), e a APPDA (Associação Portuguesa para as Perturbações de Desenvolvimento e Autismo).

Relativamente ao grupo do 1ºciclo, também foram realizadas visitas prévias das educadoras, estas não fizeram referência nenhuma às acessibilidades, objetos, mas sim a luminosidade, uma vez que se tratava de grupos entre os 6 e os 10 anos, poderia haver ainda alguma insegurança relativamente a espaços mais escuros, sendo estes desconhecidos do grupo pode criar situações de medo e insegurança.

2.6 Desenho Construtivo

O desenho construtivo reúne todos os Contos Tradicionais que fizeram parte da criação do projeto. Munari (2011), refere-se aos desenhos construtivos como os responsáveis pela realização do projeto, “parciais ou totais” (p.64).

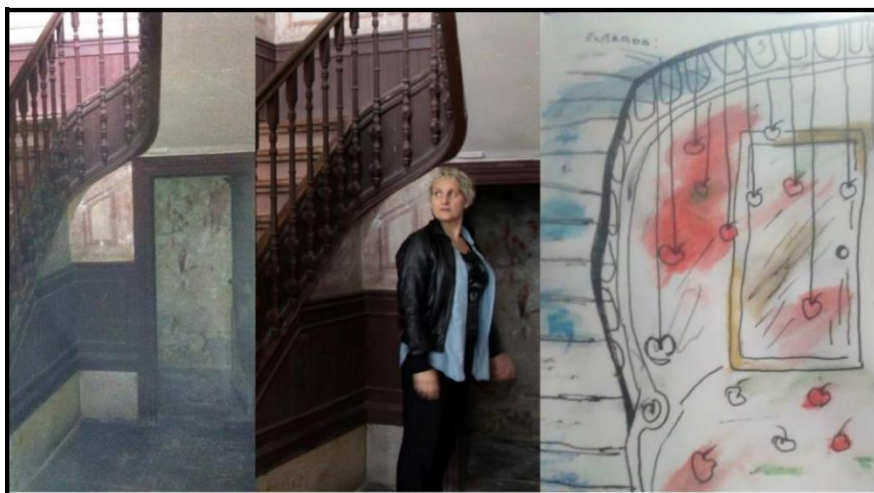


Figura 13 Cena 1- Branca de neve. Estudo da composição do cenário em contexto real com a atriz. (Diário Gráfico)

Os desenhos construtivos devem servir para comunicar a uma pessoa que não esteja ao corrente dos nossos projetos, todas as informações úteis para preparar um protótipo. Munari (2011) afirma ainda que estes desenhos serão executados de maneira clara e legível, em quantidade suficiente para se perceberem bem todos os aspetos, e quando os desenhos não chegarem far-se-á um modelo em tamanho natural com materiais muito semelhantes aos materiais definitivos, com as mesmas características, por meio dos quais o executor perceberá claramente o que se pretende realizar (p.6).

Desta forma foi elaborado um *story board* da evolução da construção de ideias do projeto. Podemos verificar a transformação dos cenários do papel para a realidade, como observamos as figuras abaixo da Cena 1 – Branca de Neve.



Figura 17 Cena 1- Branca de Neve. Candeeiros de papel, transformados em Maças Gigantes. (Diário Gráfico)



Figura 15 Cena 1- Branca Neve. Candeeiros e espelho



Figura 16 Cena 1- Branca de Neve. Construção plástica das maçãs gigantes.



Figura 14 Cena 1- Branca de Neve. Espelho

A próxima cena corresponde ao conto João Pé de Feijão. Esta foi talvez a mais complicada de desenvolver devido à dimensão da estrutura representativa do Pé de Feijão. Abaixo as figuras 18 a 23, mostram o desenvolvimento da sua criação e aspeto final.



Figura 18 Cena 2 - João Pé de Feijão. (1º andar. Diário Gráfico).



Figura 19 Cena 2 - João Pé de Feijão. (2º andar. Diário Gráfico).

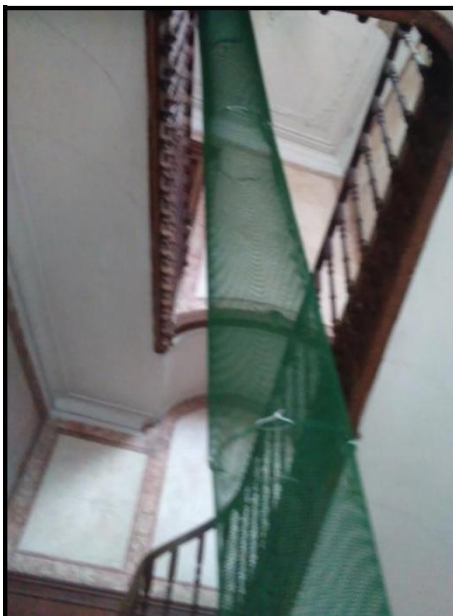


Figura 21 Cena 2- João Pé de Feijão. 1º Andar. Imagem real, construção do pé de Feijão com rede de plástico de cor verde



Figura 20 Cena 2- João Pé de Feijão. 2º Andar. Imagem real, construção do pé de Feijão com rede de plástico de cor verde.



Figura 22 Cena 2- João Pé de Feijão. Imagem real. em fase de finalização.



Figura 23 Cena 2 - João Pé de Feijão. Estreia.

Segue-se a cena 3, a Casa de Gengibre, um conto baseado na história de *Hanzel and Gratel*. Esta cena teve o apoio da atriz, cenógrafa e criadora Ana Carlos nos cenários. A cedência de vários objetos foi muito importante para a criação desta cena. O curto espaço de tempo para a construção do projeto não permitia a construção de todos os acessórios de raiz. A Figura 25, Figura 24 e a Figura 26 representam a decoração do espaço de *Hanzel and Gratel*, os meninos perdidos na floresta que são seduzidos por uma casa construída por doces.

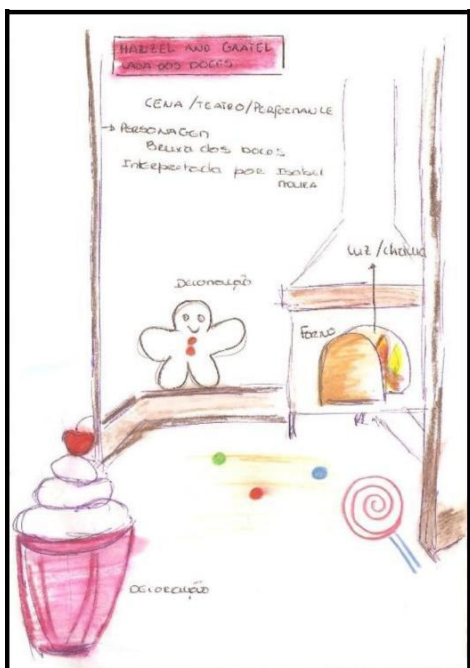


Figura 25 Hanzel and Gratel. Teste disposição dos objetos no espaço.



Figura 24 Hanzel and Gratel. Objeto 3D representativo de um cup cake gigante. (Diário Gráfico)



Figura 26 Hanzel and Gratel. Forno construído a partir de tábuas de madeira.

A penúltima e quarta cena retrata um excerto do conto do Capuchinho Vermelho. Esta cena foi exigente ao nível da Multimédia, uma vez que recorremos à captação de imagem e montagem de vídeo para ser projetado no cenário.

As folhas secas, o chá de alecrim existente por todo o chão foi a característica mais notória em termos multissensoriais. Nesta cena a intérprete que acompanha todo o grupo durante toda a visita desde a sua chegada é a Capuchinho Vermelho, esta entra em ação neste cenário quando sobe para cima de um arbusto e canta a música original deste conto. Podemos observar através das Figura 28, Figura 27 e Figura 29 o desenvolvimento e características desta cena.

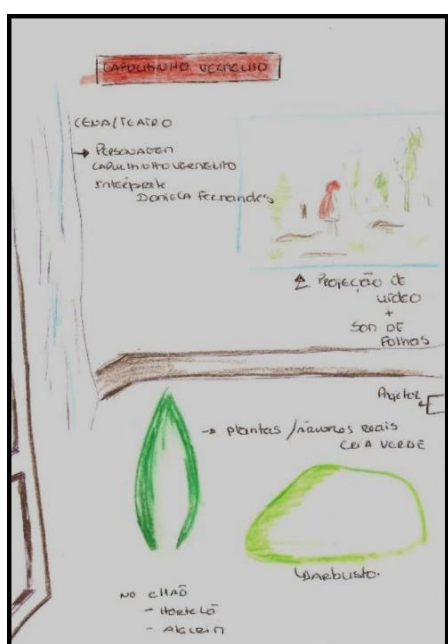


Figura 27 Cena 4- Capuchinho Vermelho cenário.

Figura 28 Cena 4 - Capuchinho Vermelho. Story-board (Diário Gráfico)



Figura 29 Cena 4 Capuchinho Vermelho. Projeção de vídeo. Interpretação da música do Capuchinho Vermelho.

Na cena 5 o conto que ganha destaque é *Rapunzel*. A característica desta cena é o facto de se tratar de uma instalação. Aqui o percurso começa e termina com a trança (Linho de espiga) da *Rapunzel* iluminada de luz suspensa nas paredes. Em simultâneo está uma máquina de bolas de sabão a funcionar. O ambiente é escuro (Figura 30), com um forte cheiro a Alfazema.

Podemos observar o processo de criação através da Figura 30 e Figura 31.

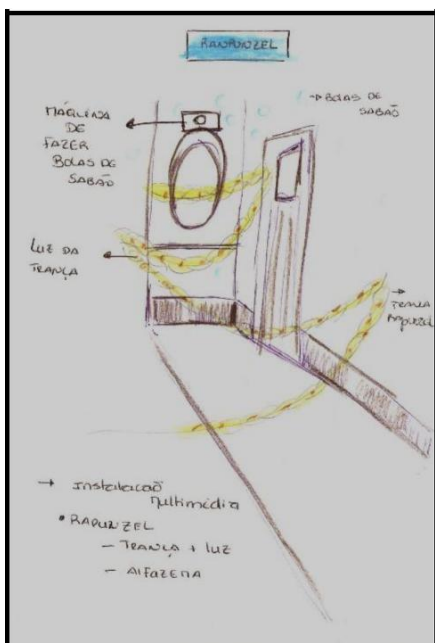


Figura 31 Cena 5 Rapunzel instalação. (Diário Gráfico)

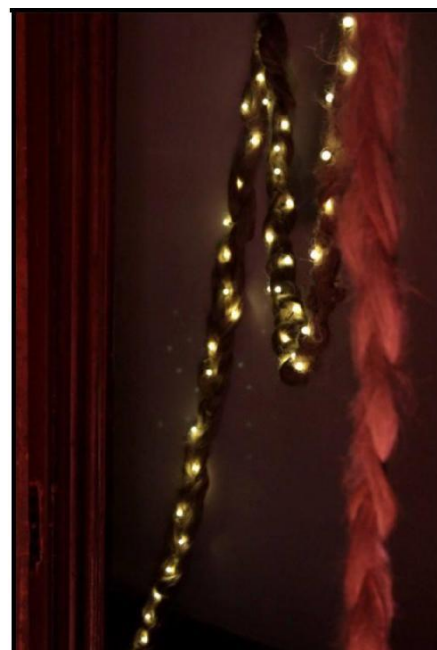


Figura 30 Cena 5 Rapunzel instalação. Trança iluminada.



Figura 32 Cena 6 Cinderela. relógio objeto representativo do conto Cinderela, as doze badaladas

A cena 6 e a mais curta é última, representa o famoso conto da *Cinderela*, mais conhecida como *Gata Borralheira*. Esta cena aparece como argumento para a finalização do percurso. À saída da cena 5, ouvem-se 12 badaladas e rapidamente o público deve descer as escadas, esta é uma característica muito evidente do conto. *Cinderela* perde um sapato às 12 badaladas quando o feitiço está prestes a terminar. Também podemos observar a Figura 32, o relógio surge colocado por um técnico já depois do grupo ter subido as escadas, este só tem contacto com ele quando desce ao som das badaladas e as horas que observamos no relógio são exatamente 12 horas.

2.6.1 Fases do Desenho Construtivo

Este subcapítulo descreve as fases do projeto de forma simples e sucinta. Tem como objetivo descrever as fases de todo o projeto focando apenas nos pontos mais importantes para a sua concretização, destaca a apresentação final, a descrição dos recursos necessários assim como a ordem pela qual são apresentadas as cenas da Performance Multissensorial *Era uma Vez*.

- **Início de Montagem da Performance:** 10 de Abril
- **Evento:** Era Uma Vez. *Performance* Multissensorial.
- **Data:** 19 de abril – Estreia
- **Hora:** 18 horas

- **Local:** Viseu. Edifício, nº 92-94 rua do comércio.
- **Data de apresentação às escolas e entidades:** 20, 21 e 23 de abril
- **Recursos humanos:** 5 atores, 7 Técnicos
- **Atores:** Isabel Moura, Manuela Coelho Antunes, Daniela Fernandes, Paulo Carrilho
- **Materiais logísticos:** Um *Tablet*, três colunas, um amplificador de som, um projetor, um computador uma máquina de fazer bolas de sabão.
- **Outros materiais:** pregos, agrafos, rede, linho de estriça, fita-cola, cola, tecidos, braçadeiras, papel de cebola colorido, papel marche colorido, arame, feltro várias cores, trapilho, alfinetes, tintas de várias cores, fio de coco, folhas secas, *roof-mate*, lixa.

Ordem dos contos representados em cada uma das 6 cenas:

- O percurso tem início no *Hall* de entrada do espaço.
- A personagem Capuchinho Vermelho espera o público e dá as boas vindas.
- A primeira cena acontece no *Hall* de entrada. Bruxa do conto Branca de Neve interpretada por Manuela Antunes dá início à aventura.
- Terminada a primeira cena, Capuchinho Vermelho dá indicações ao público para a acompanhar. Enquanto sobem para o 1º andar, ouve-se uma voz (*voz off*), a do Gigante do conto de João Pé de Feijão. O movimento de subir as escadas é materializado pelo movimento do trepar do Pé de Feijão.
- No 2º andar, entramos na 1ª divisão, a bruxa da casinha de Gengibre do conto *Hanzel and Gratel* espera o público seduzindo-o com doces.
- Depois da interpretação da cena da Bruxa, a Capuchinho Vermelho salva o público e encaminha-os finalmente para a “Floresta”, cena onde decorre a aventura desta. O chão está coberto de folhas secas, e enquanto o público entra estas são calcadas e ao mesmo tempo um vídeo da Capuchinho perdida na floresta está a ser projetado.
- Ao som de um uivar de um Lobo, Capuchinho Vermelho dá início a um momento musical, interpretando a canção popular deste conto. Após o segundo uivar, e o medo a aproximar, mais uma vez a Capuchinho salva o público para a cena seguinte.

- *Rapunzel* é uma instalação, com uma trança gigante suspensa e iluminada num corredor. O público atravessa o corredor perfumado com chá de alfazema, e ao mesmo tempo é projetado bolas de sabão.
- Chegados ao final do corredor, estamos perto da saída. Ouvem-se doze badalas e a Capuchinho Vermelho obrigada o público a abandonar o espaço com rapidez, dando assim encerrada a visita.
- No final, a bruxa da Branca de Neve iniciada na cena 1 surge novamente e questiona o espelho, quando obtém a resposta que temia atira a maça ao chão,
- O público aplaude a equipa junto do *Hall* onde deu início a visita.

2.7.Solução

Chegámos a uma solução que se traduziu na *Performance* “Era Uma Vez” o facto de todas as histórias selecionadas para este projeto começarem por estas mesmas palavras estabelece um ponto comum e um ponto de partida assim, como o facto do título levar o espetador de imediato ao imaginário infantil. É uma abordagem que possibilita ao espetador ir ao limite da sua imaginação! “Era Uma Vez” num reino encantado, num castelo, um rei, uma princesa.

O projeto de intervenção artística com o nome “Era Uma Vez”, pretende transformar os Contos Tradicionais numa *Performance* interativa, recorrendo à tecnologia multimédia. As tecnologias escolhidas para a interação são o som e a imagem através da projeção de um vídeo. No que toca ao som, foi gravada uma voz *Off* que interpretava a voz do gigante uma personagem mítica do conto “João Pé de Feijão” representado na Cena 2. Outra tecnologia utilizada foi a projeção de vídeo, resultado da captação de imagens do Capuchinho na floresta, esta retratava uma perspetiva da visão do “Lobo” perseguindo o Capuchinho Vermelho representada na cena 3. O uso das tecnologias multimédia nas artes tem tido um crescimento exponencial. Atualmente são muitas as formas de arte que adotam a multimédia no seu processo criativo, este fator provém da necessidade de criar novas ideias, procurar ser original, tornar o produto mais atrativo.

Esta *Performance* procurou ainda proporcionar ao público visitante uma viagem pelo mundo da fantasia, num ambiente multissensorial. A criação de um espaço de lazer, de relaxamento e um convite ao mundo da fantasia, fazendo sonhar e maravilhando todos os públicos envolvidos. O local onde teve lugar a dita *Performance*

foi um espaço não convencional, um prédio antigo, atualmente desabitado, na cidade de Viseu.

Pretendeu-se que os intérpretes provocassem no público múltiplas sensações. A exploração desta metodologia de trabalho destina-se para além do desenvolvimento e aprendizagem, o querer proporcionar, bem-estar, prazer, exploração, relaxamento e encontrar equilíbrio. Estas provocações podem libertar memórias, não fossem as histórias ou os contos muitas vezes responsáveis por incutir determinados sentimentos, valores morais e princípios ideológicos.

Em suma, o nosso projeto pretendeu ser uma intervenção artística, uma *Performance* Multissensorial, pegando em contos Tradicionais, cujo o objetivo foi provocar no espetador exploração ativa dos seus estímulos. Esta provocação ambiciona que o público interaja, intervenha, participe.

Capítulo 3 Implementação do Projeto: Era Uma Vez

3.1.1 Ponto de partida

Tendo em conta que, um dos principais objetivos foi criar uma *Performance* Multissensorial tendo como base os contos tradicionais, foi necessário proceder à seleção dos contos. Os contos Tradicionais, sobretudo os infantis são inúmeros. Os irmãos Grimm, como eram conhecidos *Jacob* (1785-1863) e *Wilhelm* (1786-1859), foram influenciados pelos estudos da linguística histórica, pela literatura antiga, e os costumes da Alemanha e o desejo de realizar as suas próprias pesquisas e compilação dos contos populares.

Tal como é referido no capítulo 1 do enquadramento teórico, no ponto 4, em 1812, publicaram o primeiro volume dos *Contos da Infância e do Lar*. Ao longo dos anos foram várias as alterações feitas a esta obra, Wilhem caracterizado por ser mais extrovertido e sociável assim como dotado de maior criatividade e sensibilidade poética foi responsável pela edição de 1919, concedeu-lhes um estilo próprio, mantendo-se fiel às antigas versões orais, mas elevando as suas essências mais profundas e poesia natural.

Jacob em 1860 (cit. Por. Silva, 2013, p.15) afirmou que, “Tivemos a boa fortuna de encontrar esta varinha de condão e, desde que com ela tocámos o chão, por todo o lado se descobriu um tesouro rico em lendas e tradições”

Dentro dos contos tradicionais, já existia algumas ideias em mente, e que desde o início estiveram na base do processo de todo o projeto.

Apesar de não existir um texto, ou uma construção linear da *Performance* já existiam alguns ingredientes que queríamos que constasse na apresentação final. Posto isto, era necessário proceder à seleção dos contos, organizar as ideias e transformá-las numa criação natural e espontânea que tivesse um fio condutor se que não parecesse forçada e sem nexos.

O fato de existirem tantos contos e cada um com a sua essência e maravilha foi difícil escolher quais aqueles que seriam selecionados para a apresentação da *Performance*. Começámos por investigar contos com elementos comuns entre si, assim como com características idênticas ao espaço onde iria ser feita a apresentação como podemos observar o quadro 1 abaixo representado.

Quadro 1 Características da Narrativa e do Espaço

Cena	Conto	Espaço	Características
1	Branca de Neve	Hall de Entrada	- Rústico, Escuro - Com ponto de entrada e saída para o ator
2	João Pé de Feijão	Escadas do 1º andar ao 2º andar	- Interior da escada utilizado para a construção do Pé de Feijão. - Movimento ascendente
3	<i>Hanzel and Gratel</i>	Sala Ampla	- Construção de um cenário acolhedor.
4	Capuchinho Vermelho	Sala Ampla	- Construção de uma Floresta - Pouca luz.
5	<i>Rapunzel</i>	Corredor	- Pouca luz, movimento ascendente indicando a existência de um outro andar simulando uma torre.
6	<i>Cinderela</i>	Escadas	- Simula a cena, onde a personagem abandona o príncipe
7	Branca de Neve	<i>Hall</i> de Entrada	- A bruxa repete a pergunta para o espelho e descobre quem é a mais bela a raiva da bruxa faz expulsar o público

3.1.2 Criação do texto

A criação do texto e de toda a apresentação fez-se a partir das narrativas mais populares de cada conto. Depois de uma pesquisa feita às várias versões existentes de cada conto foi feita uma seleção das cenas mais populares e mais marcantes. Os textos originais são dotados de descrições riquíssimas em elementos que remontam a fantasia e o imaginário.

O quadro 2 mostra a narrativa escolhida para representar cada conto selecionado para a apresentação da *Performance*.

Quadro 2 Características mais populares das narrativas dos contos selecionados

Cena	Conto	Narrativa
1	Branca de Neve	<p>1 parte:</p> <p>Bruxa- Espelho, Espelho MEU</p> <p>Alguém mais belo do que eu?</p> <p>Espelho (interpretado pela personagem Capuchinho Vermelho) Sois vós minha rainha?</p> <p>2 parte:</p> <p>Bruxa- Espelho, Espelho MEU</p> <p>Alguém mais belo do que eu?</p> <p>Espelho- Minha rainha neste dia uma atingiu a maturidade e tornou-se a mais bela!</p> <p>Rainha</p> <p>Bruxa- Quem?</p> <p>Espelho- Branca de Neve</p> <p>Bruxa – oferece a maçã ao Público</p>
2	João Pé de Feijão	<p>Voz off – HUUUUUU !</p> <p>Quem ousa entrar no meu castelo?</p> <p>Aiaiaiaia ! Cheira- me a crianças!</p> <p>Mas que cheirinho delicioso,</p> <p>Estão bem tratadas</p> <p>Olha belo jantar teremos!</p> <p>HUUUUUU !</p> <p>Quem é o abelhudo?</p> <p>Como com ossos e tudo?</p> <p>Ahahahha</p> <p>(ouve-se uma galinha)</p>
3	<i>Hanzel and Gratel</i>	<p>Bruxa- Morde, remorde</p> <p>Mordisca, e rumina</p> <p>Quem petisca a minha casa pequenina?</p>

		Sei de duas crianças que andam perdidas e famintas pela floresta, eu tenho sopa quente e sobremesas deliciosas, poderei dar-lhes abrigo! Mal não lhes farei! Muita comida darei Muito gordinhos ficarão E no forno caberão Ahahaha !!!
4	Capuchinho Vermelho	Capuchinho Vermelho- Pela estrada fora eu vou bem sozinha, levar estes doces à minha avozinha Ela mora longe e o caminho é deserto, e o lobo Mau passeia aqui por perto...
5	<i>Rapunzel</i>	Instalação
6	<i>Cinderela</i>	Aúdio – 12 badaladas

3.1.3 Seleção da equipa

A seleção da equipa foi um processo que foi-se desenvolvendo ao longo da construção e criação da ideia, pois ainda não era definitivo o número de atores necessários fisicamente para a apresentação da *Performance*, e número de atores escolhidos para realizarem as interpretações multimédia, tais como *voz-off* e vídeos a ser projetados.

Depois de expor as características do projeto a cada elemento foi com muita expectativa e energia que aceitaram o convite de participarem ativamente na sua criação e produção. Não foi necessário realizar um casting, pois já havia um conhecimento prévio das qualidades profissionais dos elementos escolhidos tanto para a função de atores, como para técnicos e apoio à produção.

Depois da seleção foi necessário atribuir um papel, para procedermos aos ensaios e produção do projeto como podemos observar no quadro 3.

O quadro abaixo apresenta os elementos da equipa que participaram neste projeto, quais as suas funções, o seu papel e a personagem que interpretaram.

Quadro 3 Apresentação da Equipa

Nome	Funções
Manuela Coelho Antunes	Atriz – Bruxa Má . Branca de Neve
Isabel Brito Moura	Atriz - Bruxa Má. João e Maria
Paulo Carrilho	Voz off . Gigante. João Pé de Feijão
Daniela Fernandes	<p>Atriz – Capuchinho Vermelho</p> <p>Construção de cenários (Forno, trança Rapunzel, Pé de feijão) e decoração do projeto</p> <p>Encenação, Elaboração do guião</p> <p>Captação e montagem das imagens do vídeo projetado na <i>Performance Era Uma Vez</i></p> <p><i>Design</i> gráfico de divulgação- Cartaz, Convite, Folha de Sala, identificação do <i>Staff</i></p> <p>Divulgação e criação de uma página do evento nas redes sociais.</p>
Carlos Couto	<p>Técnico de som e imagem</p> <p>Comunicação social</p>
Roberto Terra	Assistente de público

André Rodrigues	Assistente de público
Cristina Nogueira	Fotografia
Daniela Cabral	Captação de imagem
Ana Carlos	Construção de cenários (acessórios João e Maria- <i>cupcake, donuts, candy man</i> , bengala doce, caixa de correio)
Mariana Veloso	Atriz- Capuchinho Vermelho vídeo projetado durante a <i>Performance Era Uma Vez</i>
Henrique Mateus	Manipulação de som da voz off Gigante

4. Encenação

Esta etapa requer tempo e dedicação. O contacto com todos os recursos humanos em simultâneo é fundamental. A realização de exercícios e apresentação de ideias para o projeto tornou possível uma comunicação homogénea entre todos os elementos.

O quadro 4 apresenta as características físicas e psicológicas das personagens escolhidas para a *Performance Multissensorial -Era uma Vez*.

Quadro 4 Características das personagens

Personagem	Características físicas	Características psicológicas
Bruxa Velha - João e Maria	Estatura normal com ar dócil	Traiçoeira e malvada

Bruxa Má – Branca de Neve	Alta, vertical, elegante, bem vestida e bela,	Vaidosa, egocêntrica. Má e Vingativa
Gigante	Voz firme e grossa, riso alto e maléfico.	Guloso, Forreta e preguiçoso.

Perante a apresentação das características das personagens aos elementos, estes depressa criaram formas de estar, de agir de acordo com as características das mesmas. Uma vez que o projeto não se tratava de uma peça de teatro, não foram muitas as exigências. Permite que cada um interpretasse a sua personagem de acordo com as suas ideias, criatividade e imaginação. Assim como os figurinos ficaram ao critério de cada ator para o desempenho da sua personagem.

Depois de criado o cenário, e toda a logística, é dada a altura de os elementos ensaiarem as suas personagens no espaço, com isto pretendeu-se que cada um pudesse familiariza-se com o espaço da ação, isto todos elementos técnicos (som luz e vídeo) e objetos.

Uma vez que todos os elementos já se conheciam entre si, foram feitos apenas alguns exercícios simples de concentração. De seguida foram distribuídos os papéis, falou-se das características das personagens, fizeram-se exercícios que pretendiam encontrar as posturas, vozes e interpretações mais próximas da realidade.

Os ensaios seguiram-se por vários dias, mediante a disponibilidade dos atores. Após a autorização para a ocupação do edifício foram realizados ensaios individuais com cada ator no interior do prédio no espaço onde iria decorrer a sua cena.

Os ensaios com toda a parte técnica completa, cenário e atores realizou-se apenas na última semana antes da apresentação do projeto.

Foi muito importante o acompanhamento dos atores na evolução do projeto, assim foi possível detetarmos dificuldades e insistir nas suas alterações de forma a melhorá-lo.

4.1. Cenografia

Tendo em conta que seriam 6 contos depressa nos apercebemos que seria necessária uma cenografia que diferenciasse cada um deles e que fosse de encontro às características dos contos selecionados.

Na primeira cena Branca de Neve toda a cenografia foi original. A utilização de um espelho e de maçãs era fundamental no conto sendo duas das características mais marcantes desta história. Foram construídas de raiz maçãs gigantes a partir de candeeiros de papel que ficaram suspensas no teto, ainda neste cenário podíamos ver maçãs comestíveis que eram servidas aos visitantes no final da “viagem”.

Na cena João Pé de Feijão, foram necessários vários materiais, tais como: papel machê de várias cores, cola branca, rede, arame, ovos gigantes em esferovite e trapilho. Foram precisos vários dias para a construção do “Pé de Feijão” este foi construído a partir de vários metros de rede colocados de forma circular que permitia dar forma cilíndrica. Assim depois de construído o “Pé de Feijão” foi aplicado todos os acessórios decorativos, como por exemplo várias tiras de papel em tons de verde. Esta cena tinha uma característica muito especial, acontecia no momento em que os participantes subiam as escadas remetia para a parte do conto onde o João sobe o “Pé de feijão” até ao reino dos gigantes. Durante o percurso ouvia-se a voz de um gigante que suspeitava a entrada de estranhos no seu castelo.

O tempo para a concretização da cenografia estava a ficar curto para tanta exigência. Tomámos a decisão de pedir apoio à Ana Carlos, licenciada em Animação Cultural para ceder alguns objetos de cenografia que tinha relacionados com o conto de *Hanzel and Gratel* do seu projeto Terra dos Sonhos na vila de Santa Maria da Feira, este conto correspondia à terceira cena da *Performance*. O apoio foi de imediato cedido quer na solicitação de objetos quer para o processo de criação. Foi necessário fazer o transporte dos objetos de Santa Maria da Feira até Viseu com a ajuda da Zunzum Associação Cultural que emprestou uma carrinha capaz de transportar todos os objetos.

A quarta cena pretendia retratar uma parte do conto do Capuchinho Vermelho que decorria na floresta o momento em esta é perseguida pelo Lobo. Foram necessárias várias folhas secas para cobrir todo chão, alguns elementos naturais como as plantas. Aqui fora apresentados elementos multimédia tais como o vídeo e som que resultava numa projeção na parede.

A quinta cena tinha uma trança gigante feita a partir de linho de estriga que iluminado por luzes levava a imaginar que seria uma trança cor de ouro tal como é descrita no seu conto original *Rapunzel*.

Toda a cenografia foi baseada na exploração das características mais marcantes de cada conto e evidenciada na *Performance* quer através de objetos, cheiros, imagens ou sons.

4.2 Figurinos, adereços, caracterização

Este subcapítulo descreve de forma sucinta os adereços, figurinos e caracterização das personagens escolhidas para a apresentação final do projeto Era uma Vez. Como podemos observar no quadro 5, cada personagem apresenta uma caracterização diferente assim como a indumentária. A escolha de cada um destes elementos está relacionada com as características físicas e psicológicas das personagens.

Quadro 5 Figurinos, adereços, caracterização

Personagem		Figurinos	Adereços	Caracterização
Bruxa Velha - João e Maria		Avental Fato de velha Gorro	Doces em feltro	Simples Base cor de pele, sobrancelhas carregadas, efeitos de envelhecimento
Bruxa Má – Branca de Neve		Vestido elegante	Gola Espelho	Maquilhagem carregada nos lábios, cor vermelha Base cor de pele,
Gigante (Áudio- voz off)		Voz firme e grossa, riso alto e maléfico.	Não tem.	Não tem

A Figura 34, é uma imagem retirada da Google Earth onde podemos observar o prédio nº92-94 situado na Rua Doutor Luíz Ferreira ou mais conhecida por rua do comércio em Viseu, sendo o local onde se vai realizar o projeto de intervenção artística de nome: “Era Uma Vez”, como já havia sido referido na Figura 33.

5.1 Planeamento e cronograma

Este ponto apresenta o plano de elaboração do projeto e a distribuição de tarefas.

Quadro 6 Cronograma de atividades

		1º PERÍODO DE PRORROGAÇÃO																															
TEMPO ANO MÊS		2014				2015																											
SEMANA	TAREFAS PASSOS	DEZEMBRO				JANEIRO				FEVEREIRO				MARÇO				ABRIL				MAIO											
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4								
	Revisão da literatura	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█												
	Seleção dos contos / elaboração do guião					█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█																
	Distribuição de tarefas													█	█	█	█	█	█	█	█												
	Trabalho de multimédia													█	█	█	█	█	█	█	█												
	Trabalho de design gráfico													█	█	█	█	█	█	█	█												
	Trabalho de de figurinos													█	█	█	█	█	█	█	█												
	Trabalho de cenografia													█	█	█	█	█	█	█	█												
	Ocupação do espaço																	█	█	█	█												
	Ensaio / montagem de instalação																	█	█	█	█												
	Divulgação																					█	█	█	█								
	Apresentação publico																									█	█	█	█				
	Desmontagem da instalação																													█	█	█	█
	Conclusões																																
	Entrega do documento final																																

2º Período de Prorrogação:

Novembro, dezembro e janeiro de 2016

Data da entrega final 8 de fevereiro de 20

O quadro 7 tem como objetivo descrever as datas da apresentação da *Performance* ao público em geral a Estreia assim como o período esperado para ensaios gerais. O quadro 8 diz respeito ao mapa de visitas das intuições que aceitaram o nosso convite.

Quadro 7 Cronograma de apresentação do projeto de intervenção artística de nome: “Era Uma Vez”. Montagem | Estreia

MÊS	ABRIL 2015				
DIA DE SEMANA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO	DIA DE SEMANA	DOMINGO
DIA	16	17	18	DIA	19
MANHA	MONTAGEM			MANHA 10:00	TESTE
TARDE	ENSAIO GERAL			TARDE 18:00	ESTREIA

Quadro 8 Cronograma de apresentação às escolas e entidades do projeto de intervenção artística de nome: “Era Uma Vez”.

MÊS	ABRIL 2015					
	SEGUNDA	TERÇA	QUARTA	QUINTA	SEXTA	SÁBADO
DIA	20	21	22	23	24	25
MANHA	ESCOLA João de Deus	X	X	-ESCOLA	DESMONTAGEM	DESMONTAGEM
10:00				Vitor Fontes		
11:00				-APPDACDM		
INTERVALO / ALMOÇO						
TARDE	X	-ESEV	X	X	DESMONTAGEM	
15:00		- APPDA				
16:00						

6. Elementos da *Performance* que nos remetem para a tecnologia multimédia e o Multissensorial

Apresentação de um quadro que representa a lista de elementos e acessórios da *Performance* que nos remetem para a tecnologia multimédia e o Multissensorial:

Quadro 9 Elementos da *Performance* que nos remetem para a tecnologia multimédia e para o Multissensorial

Cena	Conto	Tecnologias Multimédia	Elementos Multissensoriais
1	Branca de Neve		<ul style="list-style-type: none"> - Maçãs vermelhas comestíveis - Espelho Gigante
2	João Pé de Feijão	<ul style="list-style-type: none"> - Voz off – Gigante com efeitos de eco (<i>diley</i>) . Voz de Paulo Carrilho 	<ul style="list-style-type: none"> - Obstáculos com elementos temáticos ao longo do percurso, cuja finalidade é o contato direto
3	<i>Hanzel and Gratel</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Objetos 3D gigantes (formas, texturas, cores) - Bolachas E pipocas na cena de João e Maria - Forno com lume artificial
4	Capuchinho Vermelho	<ul style="list-style-type: none"> - Projeção de vídeo na parede da cena, com elementos que remetem para a floresta, no momento em que o Capuchinho vai a casa da avozinha. Uma perspetiva da visão do Lobo perseguindo o capuchinho na Floresta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Folhas secas por todo o chão da cena - Plantas verdadeiras espalhadas por toda a cena - Ervas secas de Chá de Alecrim misturadas nas folhas secas. - Canto ao vivo da letra da música do Capuchinho Vermelho, interpretada em direto pela atriz.
5	<i>Rapunzel</i>		<ul style="list-style-type: none"> - Trança gigante feita a partir de linho de estriga, um material visivelmente muito parecido com cabelo loiro

			<ul style="list-style-type: none"> - Pentes suspensos por cabelos, criando obstáculo durante a travessia da cena - Chá de Alfazema espalhado pelo chão - Bolas de sabão, que rementem para o momento em que Rapunzel estará a tomar banho
6	<i>Cinderela</i>	- Áudio/ Som – 12 badaladas	

7. Comunicação e Divulgação e Multimédia

A divulgação do projeto foi feita essencialmente pelos órgãos de comunicação social locais. Foi elaborada uma nota de imprensa com a informação da data da Estreia e apresentação pública assim, como as datas para marcação das escolas e instituições.

A criação de uma página do evento foi fundamental para facilitar a divulgação e entre as pessoas mais próximas e da região. A página continha no seu perfil a imagem principal do projeto uma ilustração de Liliana Bernardo, como imagem de capa o local onde iria decorrer a apresentação (Figuras 33 e 34, página. 63). A página foi partilhada no *feed* notícias do meu perfil pessoal e rapidamente foi partilhada e divulgada. Esta ação foi importante na medida em que deu a possibilidade de fazer divulgação de forma simples, rápida e gratuita por larga rede de contactos.

A página deu a possibilidade de dar a conhecer aos seus seguidores todo o processo de construção e evolução do projeto. eram colocadas fotos diariamente da construção do cenário, dos ensaios, e outras novidades.

7.1 Design gráfico

A imagem gráfica do projeto teve origem no desenho elaborado pela ilustradora Liliana Bernardo, este teve orientações para a sua elaboração. Finalizada a imagem, partimos para a construção do design gráfico, para isso foram feitas várias pesquisas relacionadas com o grafismo dos contos tradicionais e infantis. Tendo em conta os contos selecionados para a *Performance*, a Liliana fez um apanhado das características principais de cada um para a criação da imagem final.

Posteriormente foi realizada uma pesquisa relacionada com as fontes de letra mais utilizadas para esta temática. A fonte escolhida tem características ligadas ao imaginário e ao mundo da fantasia.

Para além da necessidade da elaboração de um cartaz, era também necessário um convite para a apresentação da *Performance* a ser entregue às instituições que apoiaram o projeto e aos colaboradores que ajudaram na sua criação e produção.

A identificação dos técnicos e colaboradores foi igualmente importante para a sua identificação perante o público, assim este podia recorrer a estes uma vez que estavam identificados para coloca questões ou pedir informações.

A elaboração de uma folha de sala foi necessária para informar os participantes de todos os elementos que estavam envolvidos na criação do projeto (atores, técnicos, criadores e outros). Esta continha uma sinopse que permitia ao público ter uma ideia do projeto de forma sucinta assim como a respetiva ficha técnica.

7.2 Captação de vídeo / projeção

A necessidade de incluir elementos multimédia na *Performance* foi uma matéria que ficou definida desde o início do processo de construção do projeto. Tendo em conta as características do espaço foram encontradas algumas dificuldades, nomeadamente pontos de ligação à eletricidade. Contudo a pouca luminosidade facilitava as condições para a projeção multimédia.

O Capuchinho Vermelho, cena 4 caracterizou-se por várias sensações ao longo da sua apresentação. A exploração dos sentidos foi notória. A sala onde foi realizada a sua apresentação era ampla, o chão foi coberto de folhas secas, foram necessários cerca de 20 sacos de cem litros para cobrir todo o chão.

À medida que as pessoas calcavam as folhas à sua passagem sentia-se um cheiro a alecrim, este permitiu apurar o olfato, assim, como as folhas o tato e a audição. Ao mesmo tempo um vídeo era projetado na parede, este mostrava-nos a personagem Capuchinho Vermelho na floresta.

O local escolhido para as filmagens foi o parque natural do Fontelo localizado na cidade de Viseu, este é um parque que tem todas as características necessárias à cena do Capuchinho Vermelho, tratando-se de um parque é semelhante a uma floresta.

Foi necessário o aluguer de uma câmara de filmar na Escola Superior de educação de Viseu, com características em HD, para obter a melhor qualidade possível assim, como um microfone que permitiu captar os sons do parque. Os sons audíveis no vídeo são, os pássaros, folhas a serem calcadas à passagem da personagem, o vento, entre outros que nos levam ao imaginário da floresta percorrida pela personagem até chegar ao seu destino.

O programa escolhido para realizar a montagem do vídeo foi o *Première Pro* da *Adobe*. Não foram encontradas dificuldades na manipulação do programa uma vez que já existia um conhecimento prévio das características e capacidades do mesmo. O objetivo era criar um vídeo que pudesse levar o público ao imaginário da floresta. A ideia seria entrar no mundo da personagem imaginado o seu percurso até à chegada do seu destino.

Durante a projeção do vídeo existe o som de um uivar de Lobo, este som é o sinal para a personagem Capuchinho Vermelho em cena dar início à sua *Performance*. Surge o momento musical onde a mesma interpreta a música popular deste conto cantada pela personagem. Ao longo das vistas realizadas pelas escolas e instituições foi notória a familiarização destes com a música, pois acompanharam a personagem cantando. Quando surge um áudio de um segundo uivar do Lobo, a personagem encaminha o público para a cena seguinte.

No que toca à utilização de som na cena 2 “João Pé de Feijão” foram realizados vários testes de gravação no Centro de Meios Áudio Visuais da Escola Superior de Educação de Viseu com a ajuda do colega Paulo Carrilho, recurso humano que deu voz ao gigante. Depois de concretizada a gravação realizaram-se várias experiências com efeitos de voz para encontrar uma que se adequasse à personagem que se pretendia retratar. Um dos defeitos escolhidos que mais se adequou para além do estabilizador, foi o efeito *dilley*. A necessidade de criar uma voz que representasse o mais possível a voz de um gigante era muito importante para que toda a cena o impacto pretendido.

Na cena 2 “João Pé de Feijão”, a representação de um Pé de Feijão gigante que “crescia ao longo das escadas por onde os participantes teriam de subir para passar à próxima cena, levava a imaginar que estes subiam o Pé de Feijão e ao mesmo tempo a voz do Gigante transmitia a sensação de que estavam a ser observados.

8. Descrição dos intervenientes e apoios à concretização do projeto

Depois de ter a equipa completa, demos início à construção da *Performance* Multissensorial de nome “Era Uma Vez”. Começámos por enviar um ofício ao Viseu Novo, SRU (Sociedade de Reabilitação Urbana de Viseu), com a finalidade de pedir a disponibilização do edifício da rua do comércio em Viseu, nº92-94. Depois de agendada uma reunião com o responsável Arquiteto Fernando Marques, recebi a informação de que a Escola Superior de Educação de Viseu mantinha um protocolo com entidade. Assim, comuniquei ao Professor Doutor João Paulo Balula na qualidade de Presidente e à Professora Doutora Paula Rodrigues responsável pela elaboração do protocolo o meu projeto, para que pudesse ser feita uma adenda ao atual protocolo.

Depois de autorizada a ocupação do edifício, comecei por fazer a recolha de imagem dos espaços do mesmo, para que pudesse proceder à elaboração e criação da ideia para o projeto. As plantas do edifício, transferidas do *site* oficial da Viseu Novo (SRU), foram muito importantes na medida em que permitiram a elaboração de um plano de emergência provisório para a realização do evento. Sendo um edifício desabitado, há aspetos que se tem de ter obrigatoriamente em conta, uma vez que se pretende audiência, a segurança.

Todos os espaços públicos ou privados com destino a albergar pessoas são obrigados a ter um plano de emergência para a eventualidade de ocorrência de acidentes. Como tal, achamos pertinente a elaboração de um plano de emergência, retificado pelo colega Daniel Pestana Vasconcelos, responsável de tesouraria e secretariado na Escola Superior de Educação de Viseu. Podemos também contar com o apoio do Bombeiros Voluntários de Viseu, que cederam três extintores, um para cada piso durante o período de apresentações do evento.

A Zunzum - Associação Cultural, ficou responsável pelo pagamento da impressão do material de divulgação.

Através do *software* de manipulação de imagem *Photoshop* e com a ilustração de Liliana Bernardo, elaborei um cartaz simples alusivo aos contos. As dicas dadas à ilustradora foram simples, pedi que fosse feito um desenho a aquarela, carvão e lápis de cor alusivo aos principais contos inspirado para a construção da *Performance* “Era Uma Vez”.

A Câmara Municipal de Viseu tratou da disponibilização de eletricidade, da divulgação do evento nas redes sociais e uma carpete para a entrada do evento.

A Cria Verde foi importante na medida em que cedeu um empréstimo de plantas para a decoração do evento pedindo em troca apenas a divulgação do logótipo do cartaz.

O continente fez um apoio em géneros de elementos necessários á concretização do projeto, este ofereceu 12 kg de maçã vermelhas para a 1º cena da Branca Neve.

Quadro 10 Apoios para a concretização do projeto artístico. “Era Uma Vez”

Entidade	Apoio
Zunzum	Impressão / Material de Divulgação
Esev – Escola Superior de Educação de Viseu	Apoio Institucional
CMV – Câmara Municipal de Viseu	Disponibilização de Passadeira Vermelha Apoio na Divulgação
SRU – Sociedade de Reabilitação Urbana	Disponibilização do Espaço para a concretização do Projeto
Cria Verde	Empréstimo de Plantas e outras espécies essenciais para a decoração e Encenação do Projeto
Bombeiros Voluntários de Viseu	Empréstimo de Extintores, um por cada piso do Edifício
Continente	Doação de Maçãs Vermelhas, essenciais para a concretização do Projeto.

No que toca aos recursos humanos, o voluntariado por parte da equipa integrante foi essencial para que os custos fossem suportáveis. A colaboração e a dedicação das pessoas que me acompanharam durante o processo de construção foi um fator chave para a sua concretização.

A cenografia contou com parte do apoio de colaboração de uma colega que tinha alguns objetos disponíveis que encaixavam na minha encenação, esta facultou alguns dos figurinos.

O restante trabalho foram as várias horas, durante três semanas que entre o horário das 9 horas e às 18 horas tinha acesso limitado ao edifício e desta forma limitou-me a sua elaboração e construção.

Em suma, procurámos dirigir os atores para a interpretação das suas personagens, elaborar a cenografia para cada cena, selecionar os figurinos para cada

uma das personagens, elaboração do design gráfico do material de divulgação do projeto.

Segundo Abreu, et al. (2006) referem-se ao conceito de criação coletiva, como um conceito fortemente datado nos anos 60 do século XX e específico a partir do teatro, embora sempre recuperável e extensível a outras disciplinas, e que corresponde à ideia de

um espetáculo produzido sem texto inicial nem projeto final determinado, da responsabilidade de um grupo de pessoas que conjugam energias de acordo com um dos princípios da criatividade, segundo o qual todo o indivíduo tem direito à expressão e à revelação de um potencial artístico inexplorado, e na convicção de que os imaginários conjugados de um grupo podem ser mais interessantes e superiores do que os esforços criativos individuais . (Corvin, 1998, cit por Abreu, et al., 2006, p.14)

Ainda antes do início do processo de construção do projeto, já tinha pensado na equipa de atores e técnicos que desafiaria para concretizar a *Performance* Multissensorial, “Era Uma Vez”. Não foi necessário realizar um casting para os atores ou técnicos, pois felizmente os convites foram todos aceites.

8.Público-alvo

Este projeto teve como objetivo apresentação às escolas do 1º Ciclo (6-9 anos) do Município de Viseu e a instituições de apoio a pessoa com deficiência. Num Universo de vários contatos contámos com 80 alunos entre os 6 e os 9 anos. Este processo foi feito através de um convite via email a várias escolas do concelho, sobretudo da cidade por uma questão de mobilidade. Algumas respostas recebidas foram positivas, outras mostraram interesse, mas não era possível por questões logísticas e de transporte.

Recebemos também várias instituições tais como: a Escola Vítor Fontes, uma instituição que desenvolve, educa e apoia cidadãos com deficiências mentais e motoras, a APPACDM - Associação de Pais e Amigos do Cidadão com Deficiência Mental, a APPDA - Associação Portuguesa para as Perturbações de Desenvolvimento e Autismo.

Foi feita uma visita das alunas do 1º Ano de Ensino Básico da Escola Superior de Educação de Viseu, sob a orientação da Professora Doutora Maribel Miranda Pinto, numa perspetiva de avaliação e análise do trabalho realizado.

No dia de estreia 19 de abril, a *Performance* foi aberta ao público em geral, com o objetivo de dar a conhecer o projeto e avaliar as várias reações perante uma panóplia de faixas etárias diferentes.

9. Plano de emergência e evacuação

Foi necessário a elaboração de um plano de evacuação de emergência devido às características do prédio. Tendo em conta o facto de não possuir formação nesta área, recorri ao Daniel Pestana Vasconcelos para a elaboração do Plano, com uma formação na área e um conhecimento acerca destes processos.

Acedendo à plataforma on-line do site da SRU (Sociedade de reabilitação Urbana) responsável pelo prédio e a mesma que cedeu a autorização para a ocupação do espaço foi possível obter as plantas de todo o edifício. Com estes documentos foi possível elaboração um plano de emergência de evacuação. Este estava afixado junto da entrada e em cada piso. Com a colaboração da cooperação de bombeiros voluntários da cidade de Viseu foi possível a fixação de extintores junto de cada plano de evacuação, assim como as placas de identificação de saída de emergência. (Anexo XIX)

Esta medida era importante realizar uma vez que o prédio era instável e desabitado há vários anos, a queda de gesso em algumas zonas oferecia pouca resistência. A entrada de vários públicos quer crianças e adultos tinha de ser asseguradas com as condições mínimas para a realização do projeto.

10. Resultados da *Performance Multissensorial Era Uma Vez*

Desde o momento da estreia que se verificou que o projeto era apelativo e teria sucesso. Eram esperadas cerca de 40 pessoas, realizando apenas três apresentações, contudo a adesão superou todas as expectativas e foram realizadas sessões extra para receber todo o público.

A apresentação ao público geral teve vários momentos diferentes. A cada sessão fomos melhorando a nossa prestação assim como a interação com os elementos técnicos e cenário.

Tinha ficado definido que cada grupo teria apenas um número máximo de 15 pessoas. Houve sessões em que este número aumentou e o resultado foi uma interação pouco ativa, pois as pessoas tinham pouco espaço para se relacionarem com os elementos de toda a interação. Nos grupos mais pequenos verificámos uma interação ativa, participativa assim como a relação com os objetos e espaço envolvente foi mais visível.

Durante o período de apresentação às escolas e instituições verificamos uma forte adesão e participação dos visitantes. O olhar de espanto, a inquietação e a forma de agir perante os objetos e todo o cenário multissensorial envolvente, foi gratificante

para mim e para toda a equipa. Senti que os objetivos tinham sido cumpridos e superados de forma muito positiva.

11. Considerações Finais

11.1 Contextualização

O tema proposto inicialmente para a elaboração do projeto incidia essencialmente numa investigação na área do Design de Ilustração, assim como nas NEE (Necessidades Educativas Especiais). O tema que me propunha a investigar era: “Poderá a literacia infantil ser melhorada de forma a responder com mais sucesso às NEE?”. Tinha como objetivos perceber quais as falhas institucionais relativamente à inclusão social em contexto escolar, as dificuldades de adaptação na relação do educador não especializado e o aluno com NEE, a exploração dos sentidos através de atividades relacionadas com a leitura através de atividades interativas multimédia e multissensoriais. Este projeto tinha como objetivo principal a defesa da igualdade no acesso à educação para todas as crianças independentemente das suas dificuldades, diferenças e limitações, quer sejam temporárias ou permanentes, pois todas devem ter uma especial atenção a fim de não prejudicar o processo educativo e o desenvolvimento natural da criança (Serrano, 2005).

A sua apresentação traduzia-se na criação de um livro interativo, acompanhado de uma instalação e *Performance* a cada apresentação. Pretendia a exploração de novas formas de expressão dramática, uma nova forma de contar histórias mais criativa e estimulante. A utilização de diferentes softwares interativos que permitiu uma exploração dos sentidos ao nível do som, luz e imagem, assim como a introdução de elementos ligados ao cheiro e paladar.

Este projeto exigia muita investigação no terreno de observação, um conhecimento prático e espontâneo das tecnologias multimédia e muitas horas de criação. A questão do financiamento foi também um entrave ao avanço do projeto na medida em que este exigia um investimento ao nível de formação pessoal, disponibilidade total, a criação do livro e a responsabilidade da publicação e financiamento da respetiva edição. Bem como a aquisição de material tecnológico de que o projeto dependia era excessivamente caro. Dadas estas características resolveu-se criar uma adaptação da ideia a um projeto prático.

O Atual projeto artístico teve como tema principal os Contos Tradicionais aliados às tecnologias multimédia e aos espaços Multissensoriais. A partir destes conceitos, e direcionando para a problemática da *Performance* e a necessidade de uma maior interação entre o público e a ação criou-se um espetáculo que incorporasse os Contos Tradicionais, elementos multimédia e multissensoriais.

As razões principais para a realização deste projeto estão relacionadas com inquietações pessoais. A minha insatisfação perante uma sociedade que teima em

marginalizar e discriminar a pessoa com deficiência negando a sua integração social nas mais variadas frentes, obrigada à criação de associações de apoio e desenvolvimento, normalmente sem fins lucrativas, estas passam imensas dificuldades para concretizarem os seus objetivos. Este apoio, esta assistência deveria fazer parte das funções e obrigações de um estado social.

Outra das razões, foram o gosto também pessoal pelo universo dos Contos Tradicionais. Estes trouxeram grandes influências para o meu crescimento e formação da personalidade. É deveras importante que a criança cresça com magia, criatividade e fantasia, são elementos fundamentais para o caminho do crescimento até à idade adulta. Ostrower (2001), diz

o caminho é um caminho de crescimento. Seu caminho, cada um o terá que descobrir, caminhando. Contudo, jamais seu caminhar será aleatório. Cada uma parte de dados reais: apenas o caminho há de lhe ensinar como os poderá colocar e com eles irá lidar. Caminhando saberá. Andando o indivíduo configura o seu caminho. Cria formas dentro de si e em redor de si (p.76).

O presente projeto apresentou-se ao mestrado de Arte, Design e Multimédia como um processo de criação credível ao nível da produção artística.

Este projeto permitiu aos participantes experiências diretas, assim como novas perspetivas relativamente ao campo estético e ao campo de ação, dando um novo sentido à obra de arte, invocando a participação do público, tendo este a oportunidade de fazer parte da obra (Ruhrberg, Schneckenburger, Fricke, & Honnef, 2012).

O maior desafio deste projeto foi exploração da criatividade, da imaginação e dos sentidos. Rodrigues (2015) refere que a ação imaginativa se verifica na inadaptação que se torna fonte de necessidade de desejos, servindo de material (impulso) para a criação imaginária. Para o autor, é no mundo (vivido, experimentado) que a criatividade encontra os seus alicerces, pois é nos estímulos que o mundo se produz e onde se encontram os recursos para a construção da imaginação. Assim podemos afirmar que a experiência retirada deste projeto foi o impulso para novos desafios profissionais, uma aprendizagem ao nível da conceção e criação artística, quer para o *Performer* quer para o espetador ativo.

11.2. Objetivos

De acordo com o primeiro objetivo do presente projeto, a criação de uma *Performance* multissensorial com interação multimédia a partir de vários contos tradicionais, foi necessário realizar várias pesquisas quer de contos tradicionais quer de elementos multimédia. Desta forma selecionámos cinco contos (Branca de Neve, João

pé de Feijão, *Hanzel and Gratel*, Capuchinho Vermelho e Rapunzel) e dois elementos multimédia (som e vídeo).

No que diz respeito ao segundo objetivo para a construção deste evento foi necessário construir uma equipa de trabalho. Foi através de convites a pessoas com quem já existia uma relação profissional e desta forma, já existia também um conhecimento das suas qualidades artísticas. Os convites foram aceites de imediato o que contribuiu como um reforço positivo e motivador para o desenvolvimento do projeto.

O terceiro objetivo prende-se com o enquadramento teórico a investigação realizada para concretização deste projeto, desta forma foi feita uma pesquisa intensa sobre os temas da infância e dos contos. O autor que mais se destacou no universo infantil e da importância dos contos de fada na vida da criança foi Bruno Bettelheim (2013). No que toca ao desenvolvimento da criança foram referidos autores como Piaget e Freud responsáveis por várias teorias ligadas ao tema. Outra referência muito importante nesta investigação foi Maria Montessori autora de vários estudos relacionados com a Pedagogia Infantil.

O quarto objetivo deste projeto pretendia despertar todos os espetadores para a diversidade de áreas e disciplinas nas áreas das artes do espetáculo. Este destacou-se desde do início ao fim da *Performance* através da introdução de atores profissionais de teatro, da elaboração de cenários pormenorizados, a presença de elementos sensoriais que estimulavam os sentidos humanos (olfato, paladar, tato, visão e audição), a introdução de elementos de som e vídeo que interagem com o espaço. Foi também a escolha de um espaço alternativo que contribuiu para a reinvenção deste espaço teatral (prédio devoluto) proporcionando uma nova experiência aos participantes.

A introdução de elementos multimédia (som e vídeo) que interagem com o cenário e atores está relacionado com o quinto objetivo, estes elementos deram mais ênfase e destaque às cenas do “João Pé de Feijão” cujo o recurso ao som da voz do gigante com alguns efeitos de *diley* permitiu às crianças e ao restante público imaginar a existência de um gigante naquele cenário. A introdução de um vídeo na cena do “Capuchinho Vermelho” onde era possível observar a personagem passeando na floresta numa perspetiva que seria a visão do lobo permitia explorar o sentido da visão, o cenário envolvente nomeadamente o chão coberto de folhas, e pequenas árvores permitia outras experiências ligadas aos sentidos.

Sexto e último objetivo pretendia uma observação do impacto e relevância de todo o processo aqui descrito, sobretudo da interação multissensorial. Tal como temos vindo a descrever, foi um processo muito longo quer de criação quer de concretização.

A sua clarificação surge na descrição feita no subcapítulo que se segue as observações.

11.3. Observações

De acordo com as imagens e experiências vividas ao longo deste projeto foram muitas as observações que podemos fazer. No que toca ao público geral, nomeadamente no dia de estreia podemos verificar que tanto os adultos como os mais novos que realizaram as visitas interagem quer com o cenário quer com os atores durante toda a visita, as suas reações revelavam grande curiosidade desde o primeiro momento. Estas observações eram vistas pela expressão nos seus rostos como no simples facto que tocavam os materiais e exploravam as suas texturas.

No que toca ao público infantil foram vários os desenhos que nos fizeram chegar como podemos observar nos anexos, estes contêm vários elementos comuns. Podemos observar que nos vários desenhos a existência de elementos do cenário da Branca de Neve que corresponde à primeira cena que assistiram, os elementos são as maçãs e a bruxa, outro elemento da cenografia que surge nas várias ilustrações é o forno da Casa dos Doces da terceira cena "*Hanzel and Gratel*". Na cena *Rapunzel* encenada no espaço da Performance existia apenas o elemento da trança, nos desenhos podemos observar várias vezes a introdução da personagem por inteiro, poderá isto dizer que as crianças ao visualizarem a trança associaram de imediato à personagem, mesmo esta não estando presente foi claro para eles que a cena correspondia ao conto da *Rapunzel*. A introdução de um gigante numa das ilustrações pode simplificar a ideia de que esta criança entendeu o objetivo da introdução do elemento multimédia da voz do gigante. Embora a personagem do gigante não tenha sido representada por um ator, a presença de uma voz *Off* permitiu levar os participantes a imaginar a personagem naquela cena. Por último umas das observações que podemos analisar de forma geral nos esboços foi o facto das crianças dividirem a folha de desenho em várias partes de forma a colocarem cada uma das cenas a que assistiram em cada uma das partes. Desta forma podemos afirmar que estas observaram toda a Performance desde a introdução de vários elementos multissensoriais, multimédia, e desta forma naturalmente reconheceram os contos seleccionados.

11.4. Metodologia / Fases

A aprovação do espaço para a realização do projeto contribuiu para a evolução do mesmo. A partir da descoberta do lugar para a apresentação, foi possível fazer um planeamento mais detalhado do espaço, e assim dar início à conceção dos cenários e figurinos. Aqui foi possível fazer uma melhor distribuição das cenas, do cenário, da escolha dos figurinos, adereços e caracterização.

A metodologia escolhida para a concretização deste projeto não podia ter sido mais eficaz. O método projetual de Bruno Munari enquadra-se perfeitamente neste projeto, possibilitando a realização de todas as tarefas de forma organizada.

A divisão de tarefas feita por fases permitiu uma melhor gestão das necessidades. Os projetos não são todos iguais, foram feitas algumas adaptações das fases sugeridas por Munari (2011), mas como o próprio autor refere e como já foi referido no capítulo 2, “é mais do que uma série de operações necessárias, disposta por uma ordem lógica, ditada pela experiência” (p.20).

De acordo com a metodologia projetual foi feita uma recolha e análise de projetos já realizados que estivessem relacionados com o nosso projeto. Foi feita uma pesquisa de materiais e de várias tecnologias que pudessem contribuir para enriquecer o nosso projeto quer esteticamente quer do ponto de vista prático. Foi necessário realizar várias experiências, esboços e experimentação de diferentes materiais quer para a introdução de multimédia quer para construção de cenários. As fases do desenho construtivo apresentadas permitiram perceber, por exemplo, a construção de várias partes do cenário. A fase mais importante onde podemos verificar a evolução da construção do cenário é no capítulo 3, a implementação do projeto onde podemos encontrar a descrição de todos os recursos materiais, logísticos e humanos que foram necessários desde o seu planeamento até a concretização final (Estreia).

11.5. Limitações

No que toca à introdução de elementos multimédia, existiram alguns entraves, tais como a disponibilização de eletricidade no edifício. Esta foi ativada três dias antes da estreia, o que não permitiu grandes experimentações. Contudo na apresentação as ideias pré-concebidas foram realizadas na medida do possível. Nomeadamente a projeção de vídeo que obrigava que projetor estivesse ligado à corrente elétrica. Já o som da voz *off* embora estivesse armazenado numa dispositivo com bateria a coluna precisava de estar ligada à corrente. Como a disponibilização da eletricidade nunca mais se concretizava e com a estreia a aproximar-se procurámos um plano B, o proprietário da loja situada ao lado do prédio mostrou de imediato interesse em disponibilizar eletricidade para que o projeto se pudesse realizar dentro do planeado.

Outra das grandes limitações sentidas neste projeto foi a escassez de tempo e disponibilidade para a sua construção. A entidade responsável pelo prédio apenas permitia a sua ocupação das 9 horas da manhã às 18 horas. A minha disponibilidade era essencialmente depois das 16 horas assim como a maior parte dos atores e colegas de equipa. Este entrave foi dos mais sentidos para a concretização de muitas das ideias

para o projeto nomeadamente do cenário. Senti que podia ter enriquecido muito mais as cenas se tivesse mais tempo, contudo penso que o resultado foi positivo.

11.6. Financiamento

Como muitos outros projetos este teve custos financeiros, pelo que foram precisos alguns apoios para a sua concretização final. No caso da empresa Cria Verde, foi imprescindível o empréstimo de várias plantas e arbustos, que permitiram que a cena do Capuchinho Vermelho tivesse um maior impacto ficando valorizada pela diversidade de plantas distribuídas pela instalação. O Continente Hipermercado permitiu o fornecimento de fruta (maçã) para a cena da Branca de Neve, uma quantidade que permitiu que cada visitante pudesse desfrutar de uma peça de fruta a cada viagem.

No que diz respeito aos apoios a SRU foi o ponto de partida para todo este projeto uma vez que não teve custos financeiros no que toca ao aluguer do espaço. A existência de um protocolo entre a ESEV e a SRU permitiu de imediato a sua autorização, naturalmente havia alguns entraves relacionadas com a segurança do espaço. Aqui foi importante o apoio dos bombeiros voluntários que disponibilizaram um extintor por cada andar do edifício, sendo o total de três extintores, foi criada uma planta de evacuação do edifício permitindo uma maior segurança e conforto na utilização do espaço.

Os custos financeiros prenderam-se com os materiais necessários para a construção de cenários, figurinos, alimentação de toda a equipa, da deslocação e carga de material. A falta de apoios financeiros colocou alguns limites à criatividade e imaginação, sendo da minha total responsabilidade o financiamento deste projeto.

As características arquitetónicas mais motivadoras para a criação deste projeto foram as divisões amplas do prédio com vários acessos de divisão para divisão, que lembravam um labirinto, facilitando a construção e encenação da ideia sem necessidade de construir muros, paredes ou caminhos e contribuindo assim para uma poupança no que toca aos materiais para o cenário uma vez que, em parte, já fazia parte do espaço, necessitando apenas de uma adaptação.

11.7. Divulgação

A comunicação e divulgação foi uma parte do desenvolvimento deste projeto. Foram realizadas duas comunicações de imprensa, uma foi lançada com o objetivo de divulgar a data da Estreia, outra permitiu descrever os acontecimentos da mesma. Foi criada uma página na rede social *Facebook*, que permitiu adicionar diariamente toda a evolução do projeto.

Foram ainda enviados convites a várias escolas e instituições, mas apenas do centro da cidade de Viseu, uma vez que não existia um apoio para o transporte, assim os participantes podiam se deslocar a pé até ao edifício. Recebemos quatro turmas da escola João de Deus, dos 1º, 2º, 3º e 4º anos.

As instituições que participaram estão relacionadas com as NEE (Necessidades Educativas Especiais) tais como, a APPDA (Associação Portuguesa de Pais e Amigos do Cidadão com Deficiência Mental), APPDA (Associação Portuguesa para as Perturbações do Desenvolvimento e do Autismo) e externato Vítor Fontes.

11.8. Sustentabilidade

A continuidade do projeto de forma integral, não foi possível uma vez que, a existência de limites e prazos relativamente à utilização do espaço não prolongar o projeto. Foi a oportunidade de participação na 5ª edição dos Jardins Efémeros, a convite da produção, que fez nascer um novo conceito de apresentação do projeto “Era Uma Vez”.

Os jardins Efémeros são uma realização anual que explora a ideia de cidade através de práticas artísticas, científicas e culturais. É um projeto que reúne vários artistas locais e estrangeiros, indo atualmente a sua projeção para além da Europa. A *Performance* “Era Uma Vez” que ocupava um edifício foi transportada para um cubo (Anexo XII), onde cada uma das cinco faces representava uma história apresentada na *Performance* do presente projeto. A sexta face que não representava nenhuma história era a base para o intérprete permanecer dentro do cubo.

Cada face, uma história; cada história, um excerto; e cada uma delas continha as características mais marcantes e identificadoras da mesma. A utilização de som, luz, e objetos com características fortemente ligadas a cada conto permitiu que os espetadores associassem de imediato cada momento a cada história. Este projeto deu oportunidade aos espetadores de participarem e contarem a sua perspetiva de uma história à sua escolha.

Esta apresentação foi dividida em duas partes, a primeira era a apresentação de um teatro de sombras com cinco contos (Capuchinho Vermelho, João Pé de Feijão, Branca de Neve, Henzel and Gratel, e Rapunzel) em cada uma das cinco faces do cubo. A segunda parte foi traduziu-se numa oficina, dando oportunidade aos participantes de construir elementos para projetar em sombras, explorarem os objetos e criarem uma história, para serem apresentadas aos pais e restante público. A apresentação teve cerca de trinta participantes divididos em três grupos de dez, dando origem a três sessões de apresentação. A participação das crianças foi muito positiva, o recurso

vários elementos multissensoriais permitiram às crianças explorar a imaginação e a criatividade.

11.9. Conclusões

As críticas são muito importantes na medida em que permitem que os projetos possam ser melhorados e adaptados. A estreia serviu como experimentação e verificação do projeto na prática com o público. Apercebemo-nos que a nossa interpretação era muito rápida o que não permitia ao público desfrutar dos espaços e da ação. Desta forma melhorámos vários aspetos nas apresentações de sessão para sessão.

A ocupação de um edifício não habitado no centro histórico de Viseu fez com que as pessoas se deslocassem a um lugar desconhecido e novo, um espaço não convencional que possibilitou através da *Performance* mostrar como se pode reaproveitar espaços esquecidos e abandonados, mas de uma maneira original e criativa.

Este projeto, contribui para um enriquecimento cultural dos participantes e esta experiência deixou vontade de dar continuidade a esta temática devido ao enriquecimento pessoal que todas as fases da criação me proporcionaram.

No que toca à questão de investigação o mote para a realização desta *Performance*, podemos concluir que os objetivos de uma maneira geral foram cumpridos uns mais que outros tendo em conta as limitações acima referidas entre outros entraves que impediram algumas concretizações.

A utilização de elementos multimédia não foi tão explorada tanto quanto se pretendia, foi sobretudo os elementos multissensoriais na diversidade de elementos introduzidos em toda a *Performance* que mais se evidenciou, tais como: as várias ervas com cheiro, as maçãs, elementos de cenografia e as plantas. Contudo acredito que os elementos minimalistas como o som e o vídeo escolhidos para a *Performance* contribuíram para enriquecer ainda mais as cenas e enfatizar mais a sua interpretação.

Atualmente o recurso de tecnologias e elementos multimédia no teatro e nas performances artísticas são cada vez mais utilizados cujo o objetivo é levar o público a viver novas experiências, quer pelas alternativas que oferecem quer pela inovação que demonstram, uma necessidade que se têm vindo a verificar cada vez mais nos públicos atuais, sedento de mudança.

Bibliografia

- Abramovich, F. (2006). *Literatura infantil: Gostosura e Bobices*. São Paulo: Scipione.
- Abreu, M., Amaral, C., Amado, M., Lapa, O., Guerreiro Sousa, R., & Monteiro, S. (2006). *Guia Das Artes Visuais e do Espectáculo*. Lisboa: Instituto das artes. Ministério da Cultura.
- Bem Paraná. (02 de março de 2013). Obtido de <http://www.bemparana.com.br/noticia/252159/festival-de-curitiba-produz-versao-nacional-de-homem-vertente>
- Bettelheim, B. (2013). *Psicanálise dos contos de Fadas*. Lisboa: Bertrand Editora.
- Canhoto, M. S. (20 de Fevereiro de 2015). *Os contributos da multimédia no enriquecimento das artes performativas*. Obtido de 20/02/2015 de fevereiro de 2015, de <http://ria.ua.pt/handle/10773/1188>
- Carlson, M. (1 de Março de 2013). *Performance: uma introdução crítica*. Obtido de pt.scribd.com: <https://pt.scribd.com/doc/127966108/PERFORMANCE-UMA-INTRODUCAO-CRITICA-MARVIN-CARLSON>
- Carlson, M. (7 de Maio de 2015). *Marina Abramovic repete: Dor, Arte e Teatro*. Obtido de [hotreview.org](http://www.hotreview.org): <http://www.hotreview.org/articles/marinaabram.htm>
- Cavalcanti, J. (12 de março de 2015). *A Criatividade no Processo de Humanização. Saber (e) Educar*. Obtido de <http://repositorio.esepf.pt/bitstream/handle/10000/7/SeE11CriatividadeCavalcanti.pdf>
- Coelho, A. (1985). *Contos populares portugueses*. Lisboa: Dom Quixote.
- Coelho, N. N. (1987). *O Conto de Fadas*. São Paulo: Ática.
- Cohen, J. (1976). *Introdução à Psicologia*. Lisboa: Publicações Dom Quixote.
- Cohen, R. (2002). *Performance como Linguagem*. São Paulo: Perspectiva.
- Costa, M. d., & Amoréa, M. (23 de 2015 de 1996). Obtido de A contribuição do Método Montessori: <http://rbep.inep.gov.br/index.php/RBEP/article/viewFile/252/253>
- Couri, A. (2012). *Comunicação de Artes*. Obtido de <https://comunicacaoeartes20122.wordpress.com/2013/02/18/nam-june-paik-ao-longo-da-vida-e-carreira/>
- Cultura Sapo. (08 de junho de 2012). Obtido de <http://e-cultura.sapo.pt/AgendaCulturalDisplay.aspx?ID=30049>
- Deleuze, G. (1987). *O ato da criação*. Obtido de <http://copyfight.me/Acervo/livros/> (acedido a 08.04.2014)
- Deleuze, G., & Gattari, F. (1992). *O que é a Filosofia?* São Paulo: Editora 34.
- Dimaggio, P., & Ostrower, F. (1993). *Race, Ethnicity and Participation in the Arts*. Washington DC: Seven Lock Press.

- Dudeque, N. (9 de Abril de 2015). Obtido de Wagner e a Gesamtkuntwerk:
http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Pesquisa/Rev_cientifica4/artigo_Norton_Dudeque.pdf
- Enciclopédia* . (12 de Maio de 2015). Obtido de Enciclopédia - Itaú Cultural de Arte e Cultura Brasileiras: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/termo5370/ready-made>
- Farias, F. R., & de Alcântara Silveira Rubio, J. (11 de Fevereiro de 2015). Obtido de Saberes da Educação. : <http://www.facsao Roque.br/novo/publicacoes/pdf/v3-n1-2012/Francy.pdf>
- Franco, V., & Albuquerque, C. (2010). *Contributos da psicanálise para a educação e para professor-aluno*. Viseu: Instituto Politécnico de Viseu. Obtido de C.
- FreitasBoullosa, R. d., & Araújo, E. (2009). *Avaliação e Monitoramento de Projetos Sociais*. Batel, Curitiba: IESDE Brasil S.A .
- Goldberg, R. (2007). *A arte da Performance. Do futurismo ao Presente*. Lisboa : Orfeu Negro.
- Grupo Fluxus. Vida Arte*. (12 de Maio de 2015). Obtido de entulhocósmico.blogspot.pt: <http://entulhocosmico.blogspot.pt/2011/04/grupo-fluxus-vida-arte-videoarte-1962.html#>
- Ingarden, R. (1985). *A obra de arte Literária*. Lisboa: Guimarães Editores.
- Jorge, D. (1952). Bosqueiro histórico da etnografia Portuguesa. *Revista Portuguesa de Filologia*, 2.
- Júdice, N. (1995). A Transmissão do conto. E.L.D nº1 Faro Universidade do Algarve,. Faro Universidade do Algarve.
- Kruger, C. (12 de Novembro de 2014). Obtido de Performance art versus Performance Studies: <http://www.esocite.org.br/eventos/tecsoc2011/cd-anais/arquivos/pdfs/artigos/gt020-performanceart.pdf>
- Labirinto Lisboa*. (2015). Obtido de <http://labirintolisboa.com/>
- Lopes, A. H. (21 de Novembro de 2014). Obtido de Performance e história: http://www.casaruibarbosa.gov.br/dados/DOC/artigos/k-n/FCRB_AntonioHerculano_Performance%20e_historia.pdf
- Luíz, P., & Miranda, A. (2014). *Dinâmicas de grupo. 100 Exercícios de Teatro para Adultos e Crianças*. Lisboa: Chiado Editora.
- Maciunas, G. (2002). *George Maciunas para Tomas Schmit. Em J. Hendricks. o que é o fluxus? O que não é! O porquê*. Rio de Janeiro: Cultural do Banco do Brasil.
- Magalhães, N. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas*. Lisboa: Editora informática.
- Making Art Happen*. (27 de setembro de 2010). Obtido de <http://makingarthappen.com/2011/10/27/bill-viola/>
- Marroto, Y. (2009). Obtido de <http://ygormarotta.com/>
- Martin, S. (2006). *vídeo art*. Colónia: Taschen GmbH.
- Martin, S. (2006). *Vídeo Art*. Colónia : Taschen .

- Matta, I. (2001). *Psicologia do Desenvolvimento e da Aprendizagem*. . Lisboa: Universidade Aberta.
- Mattar, R. R. (2007). *Os contos de Fadas e as suas implicações na Infância*. . São Paulo: Faculdade de Ciências. Câmpus de Bauru.
- Migliorin, C. (2015). *Nam-June Paik, 1961-2006*. Obtido de www.revistacinetica.co.br: <http://www.revistacinetica.com.br/namjunepaik.htm>
- Montessori, M. (1985). *A descoberta da Criança*. Lisboa: Portugália Editora.
- Moutinho, J. V. (1978). *Contos populares Portugueses*. Lisboa: família 200.
- Munari, B. (2007). *Fantasia*. Lisboa: Edições 70.
- Munari, B. (2011). *Dass coisas nascem coisas*. Coimbra: Edições 70.
- Ostrower, F. (2001). *Criatividade e Processos de Criação* . (15º ed.). Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- Parafita, A. (1999). *A Comunicação e a literatura popular*. Lisboa: Plátano Edições Técnicas.
- Pavis, P. (2005). *Dicionário do Teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Pavis, P. (2005). *Dicionário do Teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Perlim. (2014). *Perlim*. Obtido de <https://www.facebook.com/perlimportugal>
- Philipe, D. k. (22 de Fevereiro de 2014). *Mundo Grump*. Obtido de <http://www.mundogump.com.br/artista-mata-cachorro-durante-uma-exposicao-de-diz-que-e-arte/>
- Piaget, J. (1967). *La Psychologie de l'intelligence*. Paris: Fundo de cultura.
- Piaget, J. (2000). *Seis Estudos da Psicologia*. Lisboa: Dom Quixote.
- Pires, C. D. (2008). *Arte na escola: um espaço de inclusão*. Obtido de <http://hdl.handle.net/10773/1147>
- Proença, P. (14 de Dezembro de 2014). Obtido de <http://www.forbrain.pt/uploads/documentos/20%20Historias%20Multisensoriais.pdf>
- Rabello, E., & Passos, J. (09 de Fevereiro de 2015). Obtido de <http://www.josesilveira.com/artigos/vygotsky.pdf>
- Régio, J. (1940). *Em torno da expressão artística*. Lisboa: Inquérito.
- Reis, C., & Lopes, A. (1990). *Dicionário da Narrativa*. Coimbra: Almedina.
- Reis, F. L. (2010). *Como elaborar uma dissertação de mestrado, segundo Bolonha*. Lisboa: Pactor.
- Ribeiro, N. M. (2012). *Multimédia e Tecnologias Interativas*. Lisboa: FCA - Editora Informática.
- Rodrigues, J. R. (18 de Fevereiro de 2015). Obtido de <http://www.nest.ceart.udesc.br/wp-content/uploads/2013/03/artigo-Joao-Ricardo-e-Murilo.pdf>
- Rodrigues, L. (2001). *Psicologia 12ºano (Vol. 1º)*. Lisboa: Plátano Editora.

- Rompa, S. B. (1 de Janeiro de 2015). Soluções de integração para todos . *Snoezelen*, pp. 1-243.
- Ruhrberg, K., Schneckenburger, M., Fricke, C., & Honnef, K. (2012). *A arte do século XX: Pintura, escultura, novos media e fotografia*. (Vol. II). Colónia: Taschen GmbH.
- Salomão, G. (1 de Março de 2015). *Lar Montessori*. Obtido de <http://larmontessori.com/>
- Sánchez, F., & Abreu, M. (17 de Dezembro de 2014). Obtido de http://www.snoezelen-idosos.com/login/upload/files/artigo_cientifico_demencia.pdf
- Schechner, R. (Junho de 2011). *II*. (S. Treviño, Trad.) Nova Iorque, Nova Iorque, Nova Iorque. Obtido em Maio de 2015, de Performere e Espectadores - Transportados e transformados: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/moringa/article/viewFile/9993/5473>
- Schechner, R. (2013). *Performance Studies: An Introduction* (III ed.). London and New York: Routledge. Obtido em 2015, de http://samples.sainsburysebooks.co.uk/9781136448720_sample_494950.pdf
- Serralves. (1992). *Video-arte na Áustria : uma retrospectiva* . Porto: Medienwerkstatt.
- Silva, E. R. (17 de Dezembro de 2014). Obtido de http://www.snoezelen-idosos.com/login/upload/files/eder_ricardo_da_silva_-_s%E3o_paulo_-_brasil_apae_bauru.pdf
- Sousa, A. (2003). *Educação pela Arte e Artes pela educação (Vol. 1)*. . Lisboa: Instituto Piaget.
- Storolli, W. M. (2009). Obtido de www.repository.utl.pt/handle/10400.5/5teses.usp.br/teses/.../27/.../TESE_Storolli_WaniaMaraAgostini.pdf021
- Teatro Viriato*. (2012). Obtido de http://www.teatroviriato.com/fotos/editor2/fs_a_verdadeira_hist_teatro.pdf
- Traquino, M. (2 de Fevereiro de 2009). *Arte Capital*. Obtido de [www.artecapital.net:](http://www.artecapital.net/) http://www.artecapital.net/opiniao-77-marta-traquino-da-construcao-do-lugar-pela-arte-contemporanea-ij_do-espaco-ao-lugar-fluxus
- Tribe, M., & Reese, J. (2010). *New Media Art*. Köln : Taschen.
- Valle, C. d. (2014). Obtido de <http://espacelportugues.weebly.com/nouveau-deacutepart-433--mar-2014.html>
- Viriato, T. (2014). www.teatroviriato.com. Obtido de http://www.teatroviriato.com/fotos/editor2/cv_sonia_barbosa_2014.pdf
- Zanini, W. (2004). *A atualidade de Fluxus*. São Paulo: ARS.
- (22 de Setembro de 2011). Obtido de Conteúdo escola: <http://www.conteudoescola.com.br/nossos-mestres/84-maria-montessori>
- (12 de Maio de 2015). Obtido de Grupo Fluxus. Vida Arte: <http://entulhocosmico.blogspot.pt/2011/04/grupo-fluxus-vida-arte-videoarte-1962.html#>

Anexos

Projeto Era Uma Vez

- **Anexo 1 Ilustração de Liliana Bernardo.**
Divulgação do Projeto artístico Era Uma Vez.



Anexo 2 Cartaz de divulgação do Projeto Era Uma Vez.

uma criação de daniela fernandes

Era Uma Vez

Estreia 19 de Abril-18 horas
rua do Comércio 92-94 Viseu

20 de Abril - 10h
21 de Abril- 15h
23 de Abril- 10h | 15h

“Uma viagem
pelo mundo da fantasia
mergulhado num
ambiente multissensorial...”

com o apoio:

Zunzum Associação Cultural

ESV

MUNICÍPIO DE VISEU

VISEU NOVO SRU

CRIAVERDE

CONTINENTE

danielapgfernandes@gmail.com | marcações:926950053

Anexo 3 Convite do Projeto Era Uma Vez, dirigido às entidades apoiantes



-

Anexo 4 Criação da página Era Uma Vez Performance Multissensorial na rede Social Facebook .



Anexo 5 Divulgação nos meios de comunicação social da região de Viseu



farol
da nossa terra

Actualidade Cultura Desporto Editorial Educação Espectáculos Instituições

ANIMAÇÃO — Terça-feira, 21 Abril 2015 — 0 Comentários

Estreia do projeto artístico 'Era Uma Vez'



Estreou este domingo, dia 19 de abril, o projeto artístico 'Era Uma Vez', uma criação de Daniela Fernandes.

Este projeto leva as crianças a circular por um labirinto de cenas do imaginário dos contos tradicionais mais populares entre as crianças, num ambiente multissensorial e interativo que conta com a participação de Isabel Moura e Manuela Antunes na interpretação das personagens destes contos, com a "voz off" de Paulo Carrilho e sempre acompanhadas pelo capuchinho vermelho, representado pela Daniela Fernandes.

Esta performance tem ainda sessões para escolas e instituições hoje, terça-feira, às 16 horas, e quinta-feira às 10 horas, no edifício da SRU/CM, onde está previsto ser o Hostel de Viseu, Rua do Comercio, número 92 a 94, Viseu.

- Lafões FM



The image shows a screenshot of the Lafões FM website. At the top, there is a navigation bar with the following items: Início, Notícias, Região, Desporto, Podcast, Discos Pedidos, Diretório, and Classificados. The main content area features a news article with the following details:

Estreou este domingo, dia 19 de abril, o projeto artístico 'Era Uma Vez', uma criação de Daniela Fernandes

BY JOÃO ROMÃO – POSTED ON 22 DE ABRIL DE 2015
POSTED IN: LOCAIS

O projeto "Era uma vez", estreou este domingo em Viseu, um projeto que leva as crianças a circular por um labirinto de cenas do imaginário dos contos tradicionais mais populares entre as crianças, num ambiente multissensorial e interativo que conta com a participação de Isabel Moura e Manuela Antunes na interpretação das personagens destes contos, com a "voz off" de Paulo Carrilho e sempre acompanhadas pelo capuchinho vermelho, representado por Daniela Fernandes.

Esta performance tem ainda sessões para escolas e instituições hoje, terça-feira, às 16 horas e quinta-feira às 10 horas.

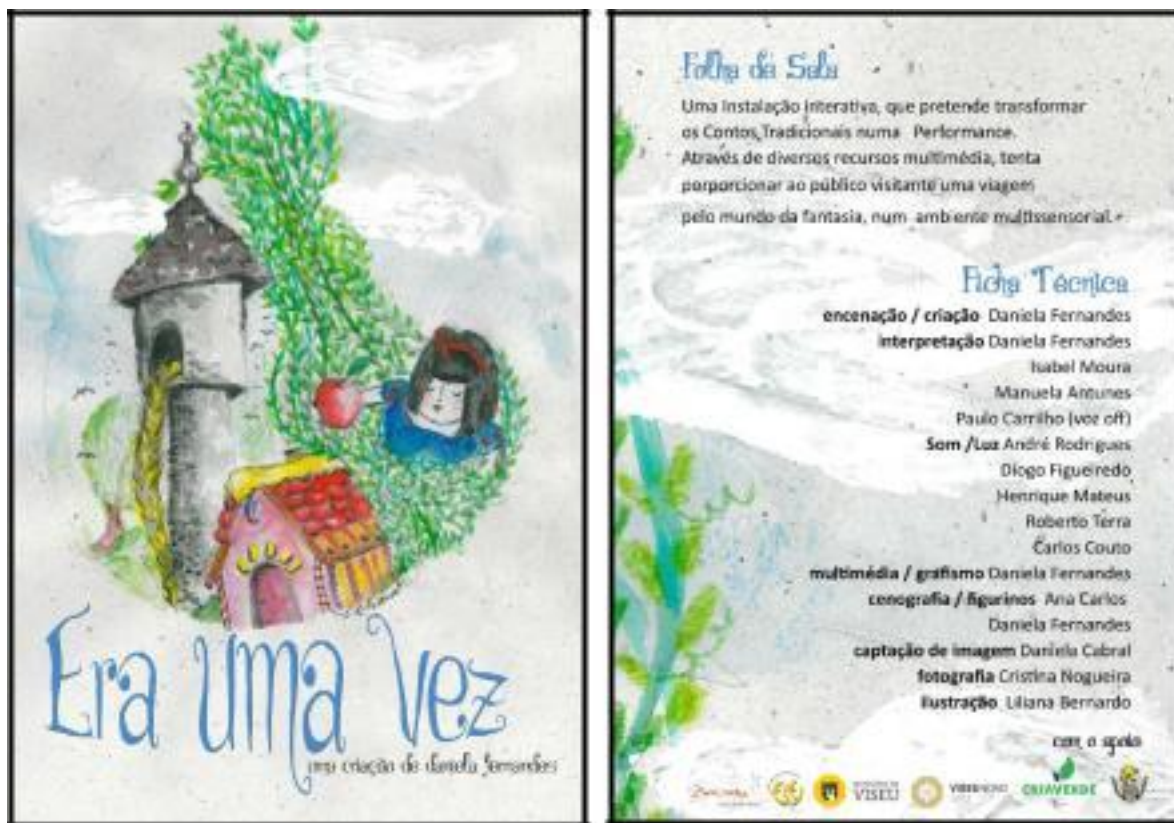
- Dão TV. Pt

- Entrevista aos atores e criadores do projeto Era Uma Vez



The image shows a screenshot of a YouTube video player. The video is titled "«Era uma vez» Contos tradicionais redescobertos em ambiente multissensorial" and is from the channel "Dão TV". The video player shows a woman in a red cape (Little Red Riding Hood) in a dark room with a large projection of a forest scene on the wall. The video player interface includes a search bar, a play button, a progress bar (0:51 / 5:04), and a subscribe button with 717 subscribers. The video has 152 visualizações (views).

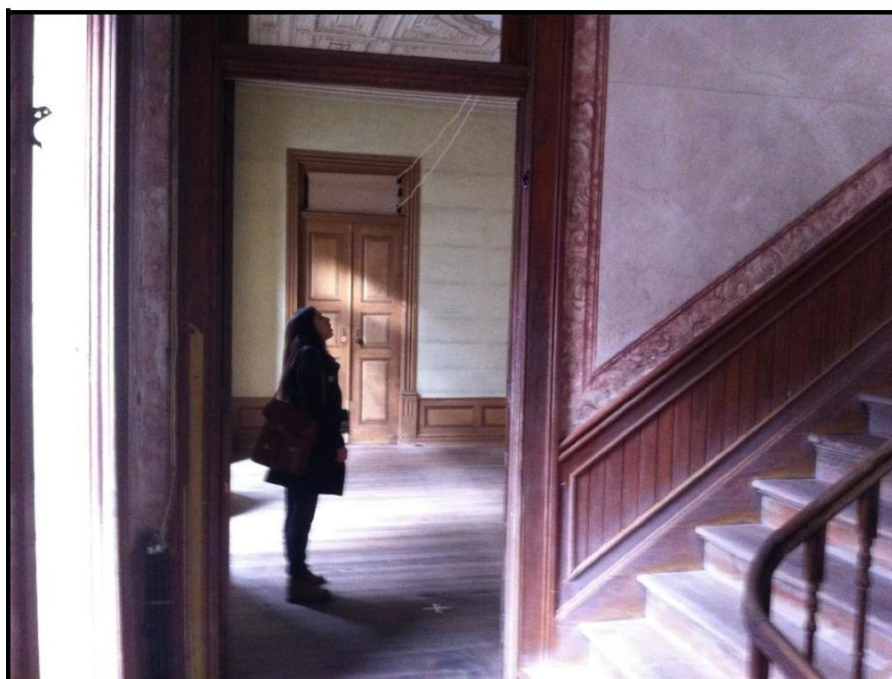
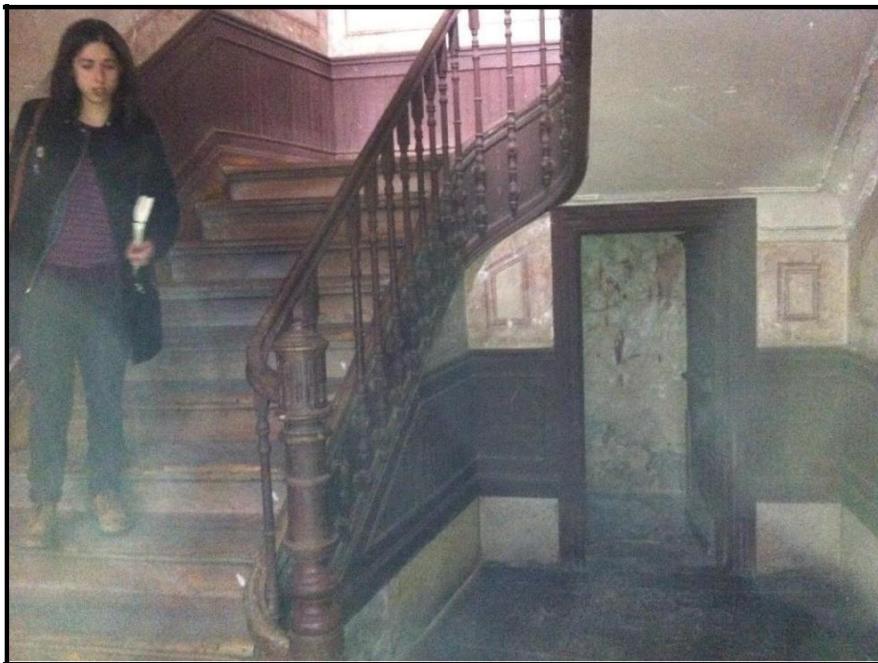
Anexo 6 Folha de sala (Frente e Verso)

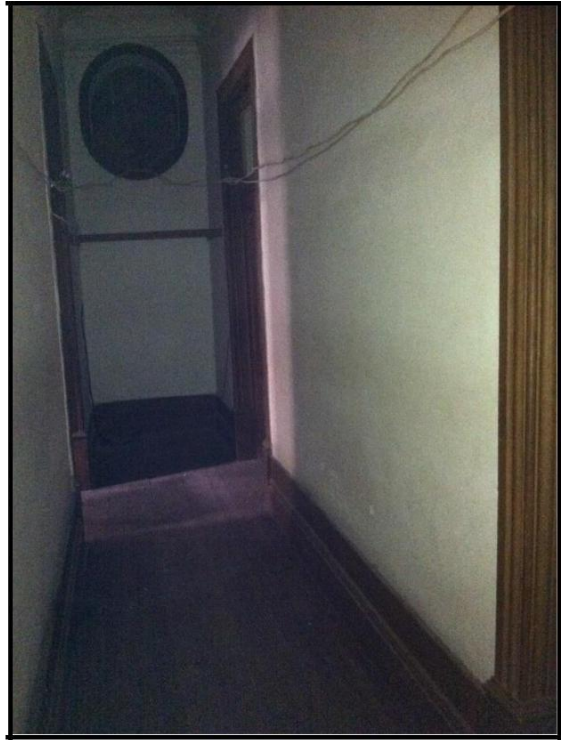


Anexo 7 Cartão de identificação da equipa Era Uma Vez

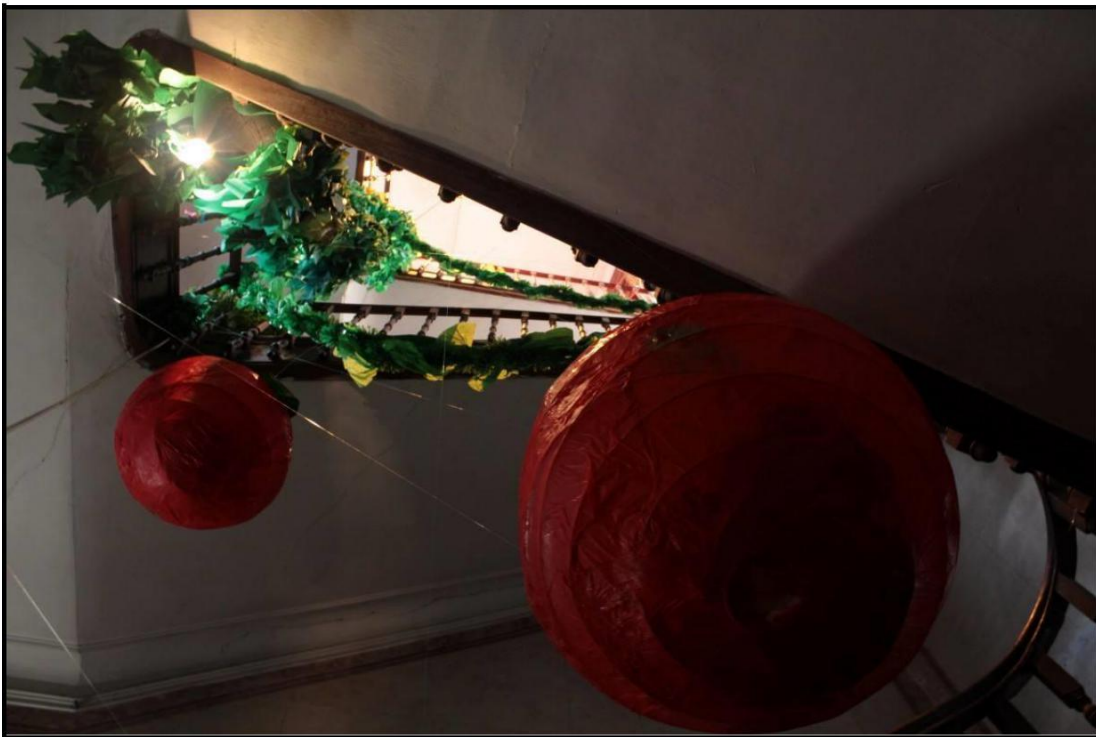


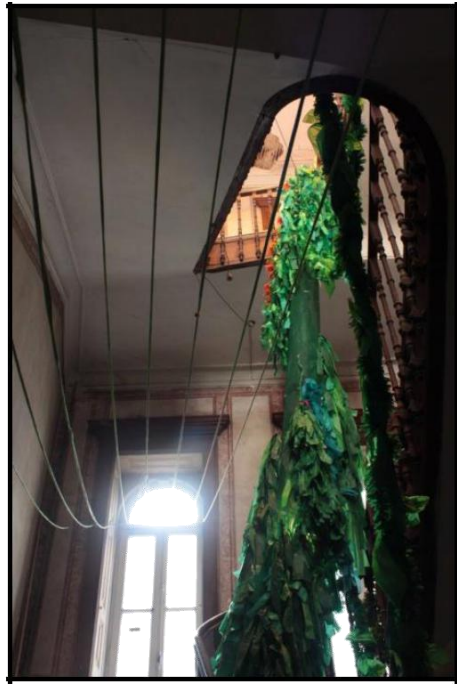
Anexo 8 Visita ao espaço. Prédio nº92-94 situado na Rua Doutor Luíz Ferreira ou mais conhecida por rua do comércio em Viseu





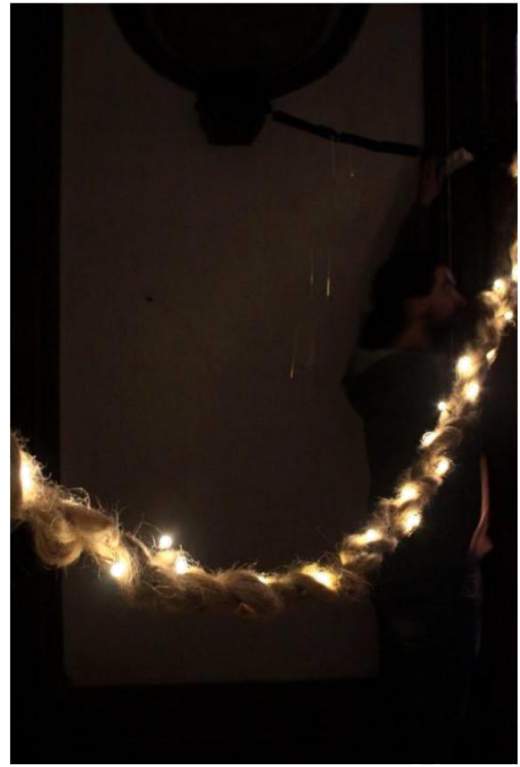
Anexo 9 Cenografia

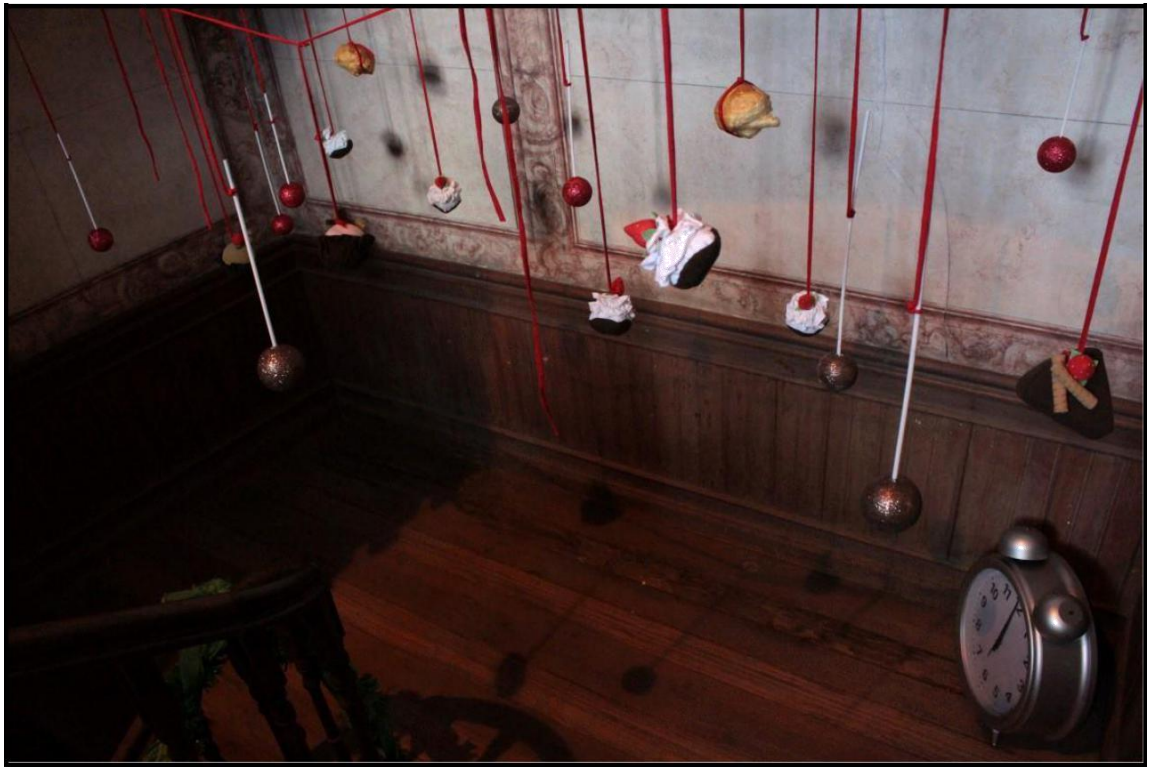












Anexo 10 Figurinos / caracterização / Adereços





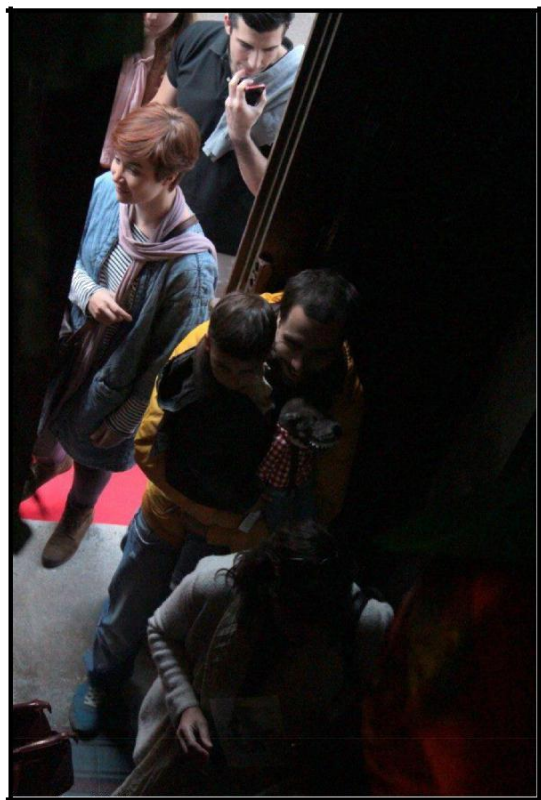
Anexo 11 Ensaaios



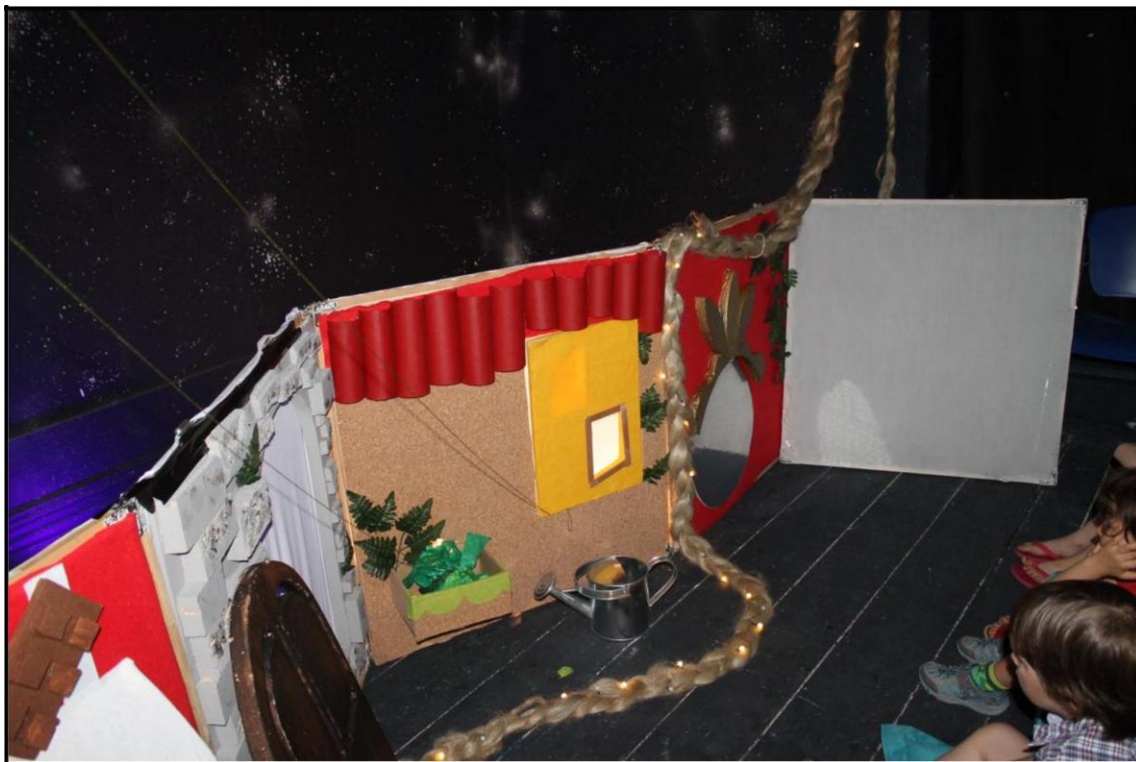
Anexo 12 Estreia







Anexo 13 Era Uma Vez. Oficina | Versão Cúbica. Festival Jardins Efêmeros 2015



Anexo 14 Apoios / Patrocínios



Anexo 15 Escolas / Instituições





Anexo 16 Ilustrações de participantes dos alunos da Escola João De Deus.





Anexo 17 Texto elaborado por aluna do 4º ano da Escola de João de Deus

Uma manhã divertida

No dia 20 de abril, o 3º e 4º anos foram assistir a um espetáculo intitulado: “ Era uma vez”.

Quando lá chegamos, entramos para o edifício. Estava lá uma senhora disfarçada de bruxa da Branca de Neve, com um grande espelho e um cesto cheio de maçãs.

Essa bruxa veio ter connosco e pôs-se a olhar para nós.

Depois subimos para o andar de cima e fomos atraídos pela Casinha dos Doços. Entrámos e vimos a bruxa do forno, que nos deu biscoitos, só para nós ficarmos gordinhos e assim nos meter no forno. Essa bruxa escolheu o António do 4º ano para ir para o forno, mas a Capuchinho Vermelho impediu-a.

De seguida fomos para uma floresta onde a Capuchinho Vermelho andava para ir ter com a sua avó.

No final fomos ao Castelo da Rapunzel, mas só vimos a sua trança.

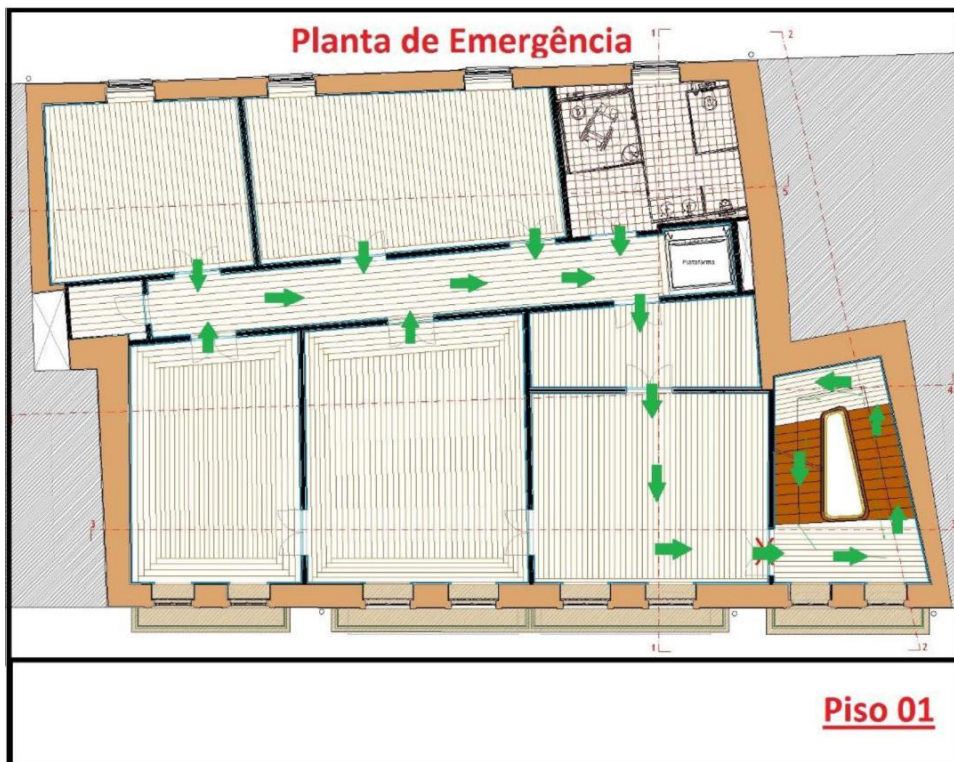
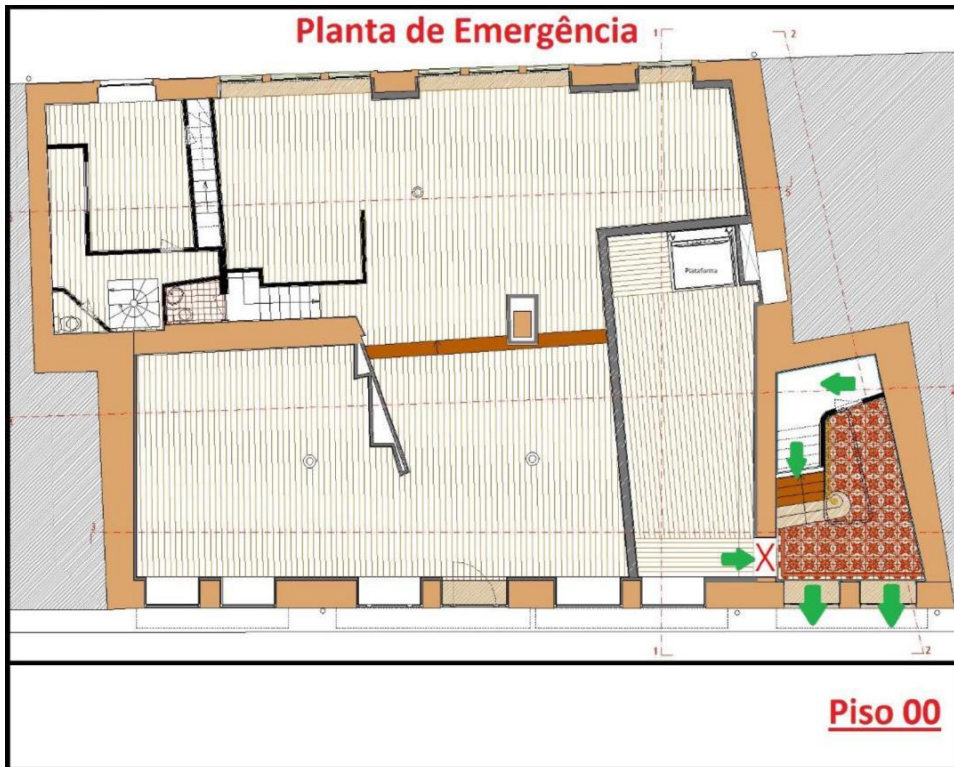
Voltamos ao andar de baixo e deram-nos uma maçã.

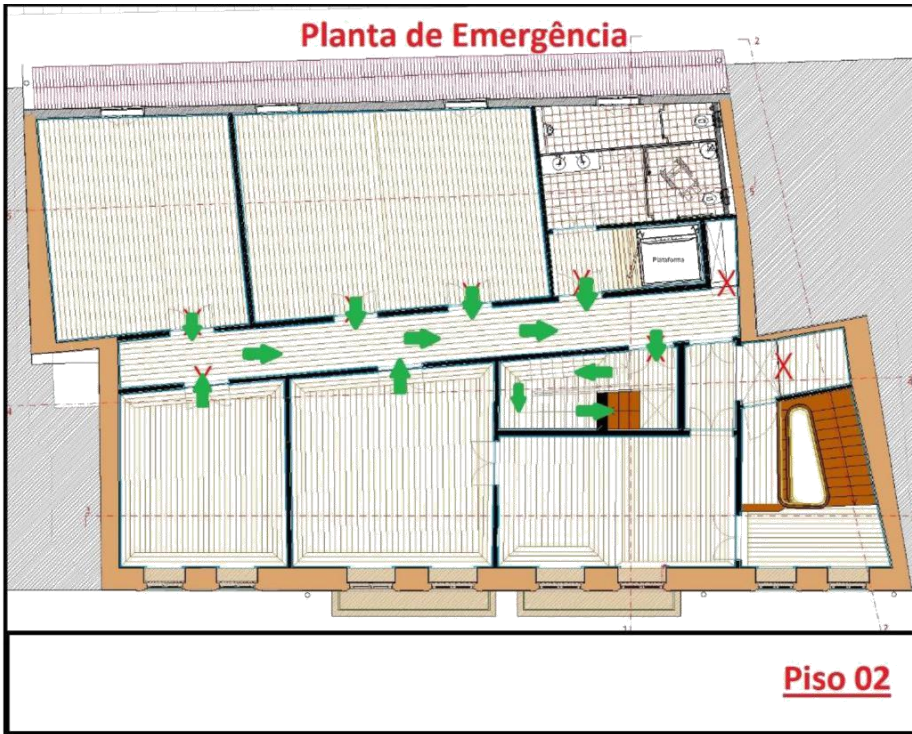
Sem dar por nada ouvi e vi imensos Contos Tradicionais diferentes.

Eu adorei este espetáculo. Foi fantástico!

Maria Albernaz (4ºano)

Anexo 18 Plano de Emergência / Evacuação





Anexo 19 Relatório de Receitas e Despesas

Receitas Bilheteira		
dia 19	180,5	
dia 20	79	
dia 21	38	
dia 23	16 externato	
	Vitor Vontes	
	não pagou	
	313,5	
Despesas		
Jantar dia 19 . 5ps	60	
Almoço dia 20 . 3ps	16,8	
Almoço dia 23 . 5ps	28	
Aufer	32,35	
Aki	16,26	
all print	4	
Continente	26,16	
Aki	9,97	
Continente	5,82	
Party fiesta	7,18	
Máquina de bolas	40,17	(investimento para o futuro)
Ebay (500 bolas)	40	(investimento para o futuro)
1 giga internet móvel mês de Abril	7,5	
Média gasolina	60	
Loja de ferragens Vieira	30,17	
	384,38	
Donativos Em Espécie		
Cria Verde	524,9	(Empréstimo de Plantas)
Continente	17,88	(12 x 1,49 (sacos de maçãs))
ZunZum	60	(Impressão)
Sru	0	(Espaço)
Cmv	0	(Alcatifas)
Bombeiros	240	(3
Voluntários		Extintores)
Viseu		
	842,78	

**Anexo 20 CD Projeto Artísto. Era Uma
Vez em formato Digital.**

