

Companhia Residente
no Auditório Municipal
de Gondomar

**Direção Artística
e Dramaturgia**
Filipe Moreira

Co-Criação
de Diogo Lopes,
Filipe Moreira, Mariana
Figueroa e Vinicius
Ferreira

Interpretação
de Filipe Moreira,
Mariana Figueroa e
Vinicius Ferreira

Clarinete
por Diogo Lopes

Sonoplastia
de João Ricardo

**Fotografia e
Videografia**
de Vinicius Ferreira

Desenho de Luz
de Mariana Figueroa

Olhar Exterior
de Daniel Pinheiro e
Sophie Pinto

**Fotografia de Cena
e Imagem**
de Betina Juglair e
Tiago Moreira

Produção Executiva
de Sara Lmares
e Fadas e Elfos

Produção
de FORA - in skené
Associação Cultural

Apoios



FOLHA DE SALA

FÁBULAS E CONTOS DE FADAS

A leitura de fábulas e contos de fadas é essencial na nossa formação, para a compreensão dos valores éticos do contexto da sociedade em que estamos inseridos.

Estas histórias servem para encantar, comover e educar, através dos seus enredos, que revelam emoções comuns a todos nós.

A fantasia facilita a compreensão das mensagens, através de metáforas que combinam realidade e fantasia, e que misturam criaturas reais com sobrenaturais que chamam a nossa atenção e agem no nosso inconsciente para resolver conflitos normais nas diferentes etapas da vida.

Através das personagens, vamos educando acerca do que é “certo” e do que é “errado” na sociedade, refletindo e distinguindo, assim, o bem do mal. Estas características fazem com que entendamos alguns valores e condutas humanas para o convívio em sociedade.

A INTRODUÇÃO DA TECNOLOGIA NO UNIVERSO DOS CONTOS/PROJETO ARTÍSTICO

Desde que a tecnologia integrou a criação artística a que temos assistido, desde o mais experimental ao mais *mainstream*, podemos observar que, com a evolução e o passar do tempo, existem variadíssimas possibilidades criativas entre as artes e palco e a tecnologia.

A partir do universo das fábulas e dos contos de fadas, em **FÁBULA 2.0** propomo-nos a pensar a tecnologia enquanto ferramenta capaz de nos abrir novos caminhos na construção de novos enredos, através do vasto material já existente.

O recurso à tecnologia é, neste projeto, uma possibilidade de jogar com a aleatoriedade e a exploração do “*remix*”, enquanto proposta de dispositivo cénico e forma de elaboração do texto e da narrativa (através do vídeo e do som). É, paralelamente, pensar o lugar da tecnologia enquanto elemento presente na(s) narrativa(s) reconhecível para um público atual que, por estar bastante familiarizado com os dispositivos tecnológicos de uso comum, poderá aceder ao conteúdo trabalhado a partir de vários *outputs*.

Desta forma, pretende-se (re)pensar o lugar da tecnologia nas nossas vidas e o impacto da sua crescente humanização (à semelhança dos “animais falantes” das fábulas originais).

A introdução da tecnologia neste projeto nasce como tema de reflexão e como ferramenta de trabalho no universo criativo proposto. A partir da criação de uma fábula original que utiliza a plasticidade de várias ferramentas, como o vídeo, o teatro, a música e a capacidade de manipulação digital, criamos um projeto que revisita um imaginário comum, trabalhado no contexto da sociedade tecnológica em que vivemos.