

histórias
reinventadas
ILUSTRAÇÕES



histórias
reinventadas
ILUSTRAÇÕES

2013 . 14

Do Legível ao Visível

FRANCISCO PAIVA

1. ORIGEM

A exposição de ilustrações intitulada Histórias Reinventadas, patente pela primeira vez na galeria de exposições temporárias do Museu de Lanifícios, na Covilhã, entre os dias 8 de Dezembro de 2013 e 9 de Janeiro de 2014, resulta da construção de narrativas ideográficas (storyboards) a partir de contos populares da tradição europeia. Este projecto nasceu de um desafio lançado pela CooLabora, Cooperativa de Intervenção Social com a qual o curso de Design Multimédia e o Departamento de Comunicação e Artes da Universidade da Beira Interior têm vindo a cultivar uma profícua parceria. Enaltece-se o empenho activo desta cooperativa na gestão do processo e no auxílio à interpretação dos textos junto dos 66 alunos participantes. Esta iniciativa também não teria tido a mesma projecção sem o generoso acolhimento do Museu de Lanifícios, em particular do seu entusiástico Director, o Prof. António dos Santos Pereira.

O numeroso conjunto de ilustrações expostas e documentadas neste catálogo, cerca de 500, na sua maioria colagens, resulta de uma dinâmica artística de cariz experimental que os alunos de Design Multimédia têm vindo a exercitar. Nestas obras fica bem patente a atenção dos alunos ao enredo, à caracterização e relação das personagens, ao sentido moral e ético de muitos estereótipos, em particular dos de género, procurando traduzir e expressar visualmente toda uma plêiade de questões a que os jovens tendem a ser especialmente sensíveis e que vão muito além da pertinência do argumento.

2. PROCESSO

Normalmente, associa-se o fenómeno da ilustração à “tradução” visual ou gráfica de uma narrativa, esteja ela estabilizada sob forma escrita ou faça parte do imaginário de uma dada comunidade. Tal fenómeno releva da ideia mimética, ou seja, considera a possibilidade de ocorrer uma espécie de “imitação” do que se lê ou ouve. Mais raramente convoca a ideia de “transposição”, a capacidade de “trazer à imagem”, de “dar a ver” ou de “tornar visível”, no sentido estabelecido por Paul Klee na sua Teoria da Arte Moderna.

A problemática da “fidelidade” à fonte revela-se difícil de avaliar. No entanto, decorre do pressuposto de que o conto encerra um significado imanente, cuja originalidade seria passível de tradução visual num quadro cultural ao qual a criação artística deveria subordinar-se. Tal questão da fidelidade é desde logo corrompida pela necessidade de proceder a uma interpretação, constituinte da diferença entre a *letra* e o *espírito* dos contos, pelo que será um critério de apreciação sempre insuficiente e parcelar. Cada obra exige, pois, uma “adaptação”. Sendo frequente no cinema, por adaptação nomeia-se toda a conceptualização que origina a imagem visual. Na análise desse processo, aliás, funda-se o seminal artigo de Barthes *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative* (1966), em que os aspectos de índole sintática e sígnica, suas causas e discrepâncias se consideram determinantes do processo de comunicação.

Mais do que pontuar os momentos-chave dos contos, a generalidade das ilustrações têm uma certa capacidade de se impor, condicionando ou ampliando o sentido da história, desde logo pelo efeito da composição, pela cinemática sequencial ou pelas opções estilísticas e morfológicas. É bem certo que a obra gráfica não reproduz, antes representa a história, cuja reconstrução, qual montagem, condiciona a apreensão do significado. Assim, a transformação operada pode servir distintos propósitos e hierarquias da mensagem, tantas vezes intertextuais, sejam entre diferentes ilustrações do mesmo ou de versões análogas do texto. O conto é a origem mas frequentemente as ilustrações ganham autonomia. Tal sucede em casos bem documentados, em que iniciativa de ilustrar partiu do próprio escritor, como é o conhecido caso do *Crime do Padre Amaro*, que Eça de Queiroz convida Manuel de Macedo a ilustrar, obra que mais tarde viria a ser ilustrada por Paula Rego, ganhando novos sentidos, porventura alheios à vontade do escritor.

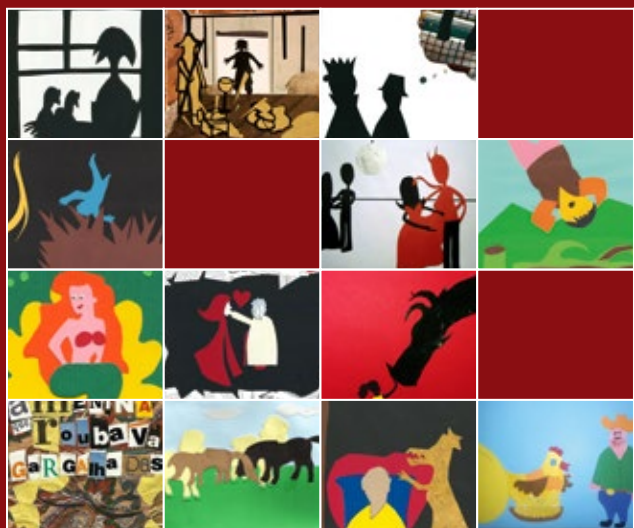
3. USO DAS IMAGENS

O processo ora documentado teve então dois momentos. Um primeiro que podemos designar de transposição, procurou respeitar o sentido original da história. Num segundo momento, procurou-se reflectir, chegando inclusive a subverter as questões atinentes aos estereótipos de género e aos fenómenos de violência neles implícitos. Decidimos apresentar ambas as sequências em paralelo, no mesmo formato mas com características plásticas e visuais variáveis, procurando evidenciar neste confronto a cisão operada pelos recursos visuais, desde a caracterização de personagens, enquadramentos, paletas e opções compositivas e rítmicas que estruturam a imagem. As ilustrações do segundo momento intensificam a percepção de aspectos que estão para lá do comum e consabido significado ou moral dos contos.

Não cabe aqui fazer a análise particular, caso a caso, das diferenças e opções estéticas, mas é importante alertar para estes factos, já que a ambiguidade da significação de algumas narrativas pode decorrer da simplificação involuntária ou conduzir à coexistência dúplice em diferentes sequências, que se oferecem à comparação, proporcionando distintas “leituras” e distintas “visões” do mesmo argumento, alimentando uma dialéctica em torno das linguagens mas também sobre a normativa função social de certos valores veiculados, ora explícita ora subliminarmente.

Estas ilustrações respondem a um enunciado preciso no seu escopo, mas suficientemente livre quanto aos processos expressivos e simbólicos admitidos. Simbólicos na verdadeiro acepção de reunirem numa dada circunstância e em torno de um exercício académico inquietações da própria vida, capazes de proporcionar o crescimento pessoal. Meta-objectivo que perpassou este convite à interrogação crítica, guiando os alunos através da criação a questionar o espírito do tempo a que remontam os contos, face ao tempo em que vivemos. Assim, estas ilustrações são objectos de ver que nos olham: permitem vencer distâncias, indagar e pressentir a memória de vida, trazendo à presença, dando forma ao que se pensa, sente e deseja.

histórias reinventadas ILUSTRAÇÕES



ORGANIZAÇÃO

Coolabora, Consultoria
e Intervenção Social

Curso de Design Multimédia

Departamento de
Comunicação e Artes

Universidade
da Beira Interior

FINANCIAMENTO

CIG . POPH . GP . FSE

APOIO

Museu de Lanifícios

COORDENAÇÃO

Francisco Paiva

DESIGN GRÁFICO

Rui Oliveira

ISBN

978-989-97709

O PATINHO FEIO

ana martins

10

A HISTÓRIA DE RAPUNZEL

ana seixosa

12

A PEQUENA SEREIA

ana mendes

14

A RAPARIGA QUE COLECCIONAVA GARGALHADAS

ana meireles

16

ALI BABÁ E OS 40 LADRÕES

andr e guerreiro

18

CAPUCHINHO VERMELHO

andrea rodrigues

20

A RAPOSA E O LOBO

andrea ces rio

22

O REI E OS SABICHÕES

catarina pinheiro

24

DANÇANDO COM O DIABO

daniel zabumba

26

A MENINA E O DRAGÃO

diogo benevides

28

O CAPUCHINHO VERMELHO

eva lopes

30

JOÃO P  DE FEIJÃO

hugo duarte

32

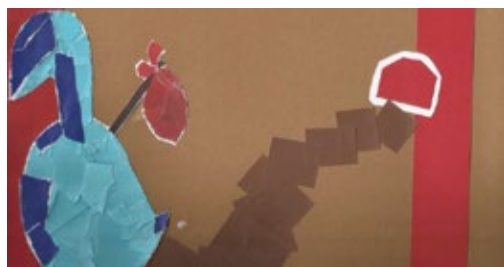
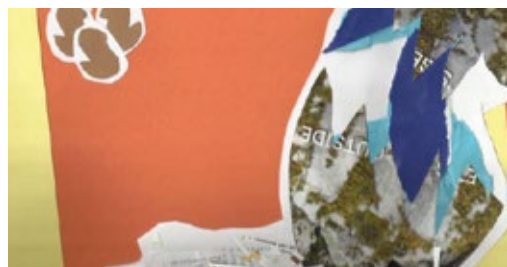
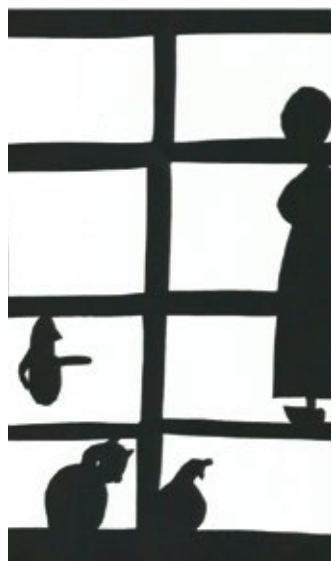
A GALINHA DOS OVOS DE OURO

in s duarte

34



O LEÃO E O RATO inês nogueira	36	A GATA BORRALHEIRA maria martins	62
CINDERELA joana costa	38	O RATO DO CAMPO E O RATO DA CIDADE marta antónio	64
O REGRESSO DA BRUXA LUCÍLIA joão gonçalves	40	BARBA AZUL micaela gaspar	66
TRÊS PORQUINHOS joão fernandes	42	A TARTARUGA E A LEBRE michael carvalho	68
S. JORGE E O DRAGÃO joão souza	44	O GATO DAS BOTAS miguel costa	70
O PEQUENO POLEGAR josé barata	46	UM VALENTÃO miguel lucas	72
FESTA NO CÉU josé garrido	48	A CIGARRA E A FORMIGA patricia tomás	74
A PRINCESA DA ERVILHA josé lúzio	50	O PESCADOR E A SEREIAZINHA ricardo marques	76
A GALINHA RUIVA Leandro cutelo	52	JACK AND BEANSTALK ridvan kutukcu	78
EXCURSÃO NOTURNA luís miranda	54	A COMADRE MORTE rui oliveira	80
A CAROCHINHA luís faustino	56	MACRAMÊ susana silvestre	82
O GALO DE BARCELOS marco senra	58	BRANCA DE NEVE E A ROSA VERMELHA tatiana belo	84
O SAPATEIRO E OS ANÕES margarida semedo	60	O PREÇO DO TEMPO tiago pegado	86



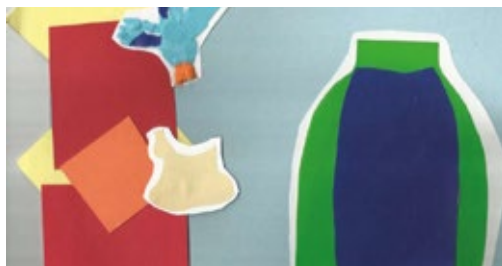


o patinho feio

ANA MARTINS

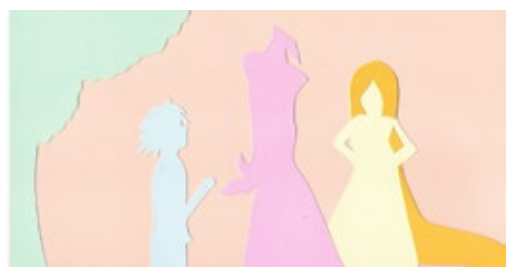
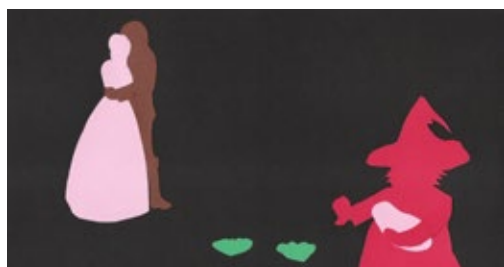


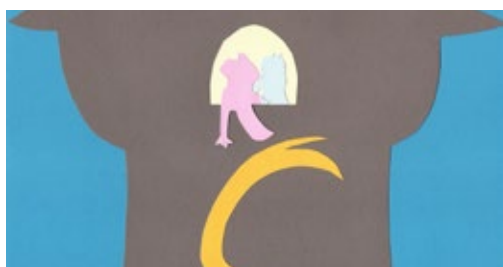
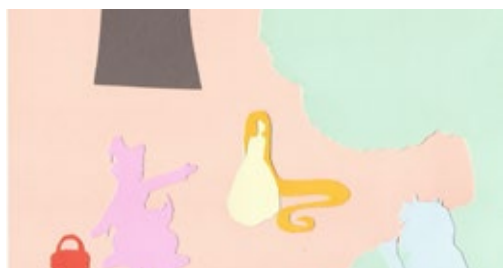
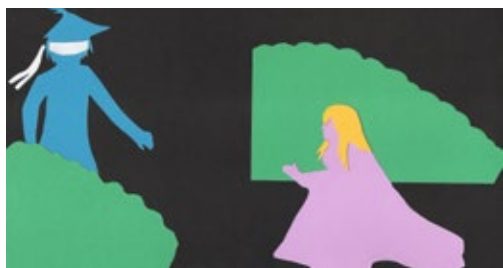
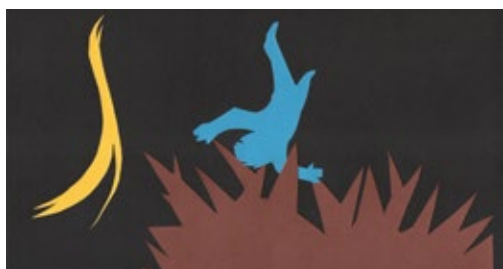
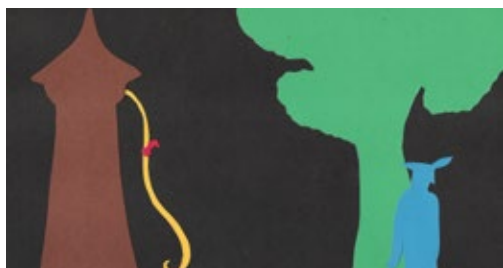
PARA REALIZAR este trabalho escolhi o conto do “Patinho feio”. No primeiro conto representei na ilustração a tradicional história do Patinho que à nascença é rejeitado por toda a família, amigos e animais da quinta.



No segundo optei por reformular a história de maneira que o patinho nasça bonito e permaneça bonito até ao fim, com a particularidade de que é muito convencido e ninguém chega aos seus pés, rejeitando e rebaixando todos os animais da quinta.







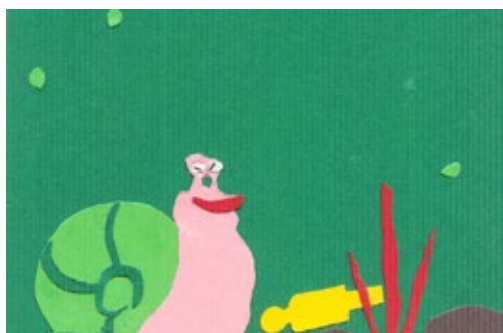
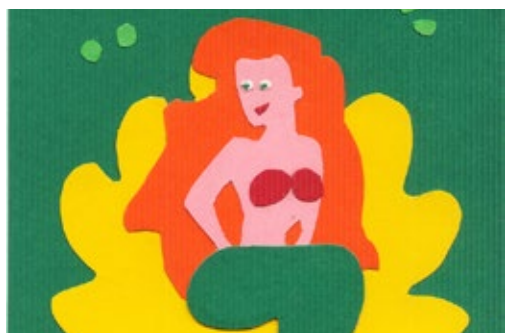
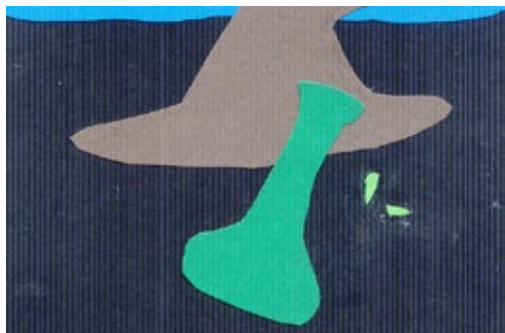
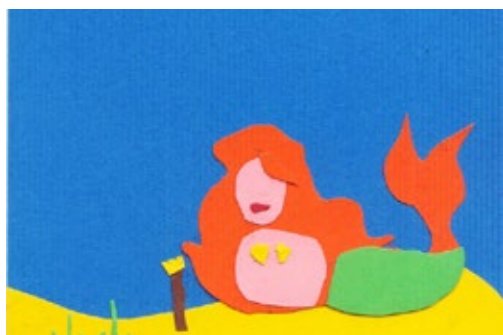
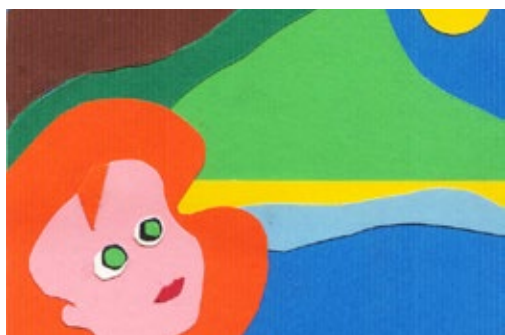
a história de rapunzel

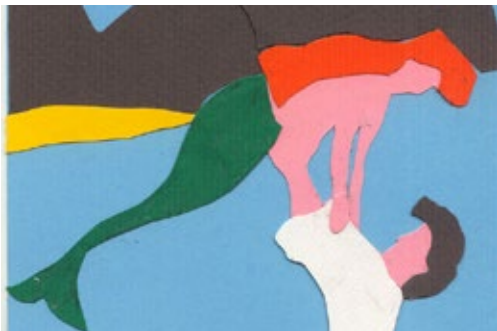
ANA SEIXOSA

O **CONTO** original da Rapunzel descreve uma doce donzela, aprisionada numa torre por uma bruxa malvada até ao dia em que encontra o seu valente príncipe encantado.

Apesar do plano de fuga dos dois ter sido descoberto, a história continua a ter um final feliz, seguindo um modelo típico das histórias de princesas.

Ao desprezar os clássicos estereótipos dessas histórias, a bruxa transforma-se na bela amável, o príncipe num pobre menino e a princesa perde o traço de doçura, tornando-se na pessoa invejosa que desencadeará um novo final trágico à história.





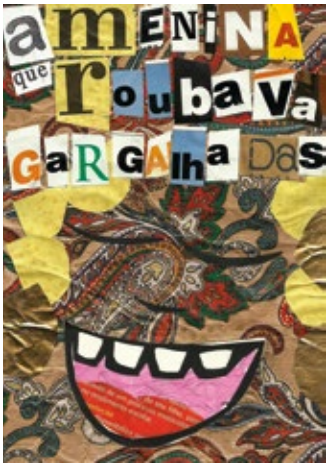
a pequena sereia


ANA MENDES

NO CONTO original consta que Ariel, a pequena sereia, se apaixonou por uma estátua de ouro de um príncipe encontrada num baú que caíra de um navio. logo nesse momento Ariel fica deslumbrada e nasce uma vontade de querer ir à superfície. No conto alterado houve apenas uma mudança, o Príncipe é que foi atrás de Ariel, transformando-se em "serio".

Na primeira ilustração é de salientar que tem um cuidado na forma plástica, nas paisagens, no cuidado com a utilização das cores, podendo sendo fácil a distinção entre o dia e a noite, e de um ambiente mais sereno para um mais pesado.

Já na segunda, deu-se mais importância à história, à caracterização das personagens, entendendo-se assim mais facilmente a história do conto.





a rapariga que coleccionava gargalhadas

ANA MEIRELES

REFERE-SE a presente memória descritiva ao projecto de ilustração a partir de um conto popular, cuja escolha foi “A menina que Roubava Gargalhadas” autoria de Inês Pedrosa.

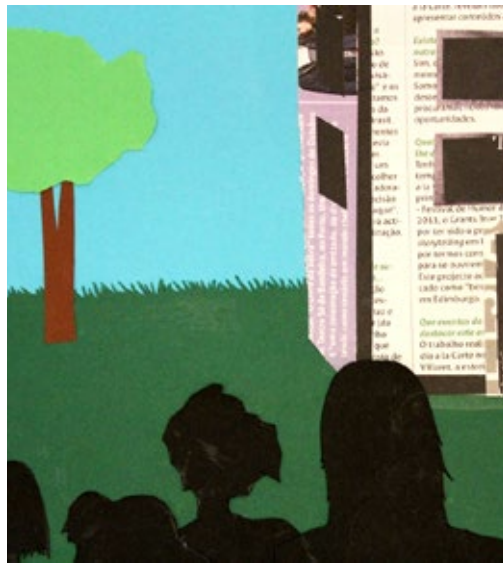
Foi intenção da aluna dividir o conto nas seis acções principais. O projecto foi realizado numa folha A2, que ao dobrar se transforma num livro,

procedeu-se à colagem com diferentes tipos de papel com cores naturais.

Na segunda fase foi realizada a mesma técnica, mas a alteração das personagens, para compreender a arte na transformação de mentalidades e combater todas as formas de discriminação.











capuchinho vermelho

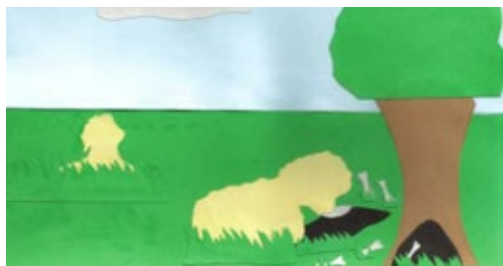
ANDREIA RODRIGUES

O **CONTO** original escolhido foi o “Capuchinho Vermelho”, uma história que tem como finalidade demonstrar às crianças que devem dar ouvidos ao que os seus pais dizem caso contrário podem meter-se em sarilhos.

No conto recriado por mim a história é muito diferente visto a mãe da capuchinho tê-la feito prisioneira na sua própria casa e não a deixar sair.

O conto original e o recriado são completamente o oposto um do outro pois no primeiro a mãe tem um papel protetor e no recriado a mesma tem um papel opressivo o mesmo se passa com o lobo. Há uma troca de papéis entre o lobo e mãe da capuchinho vermelho.



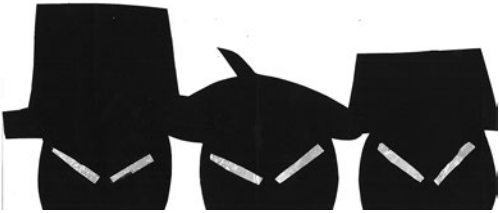
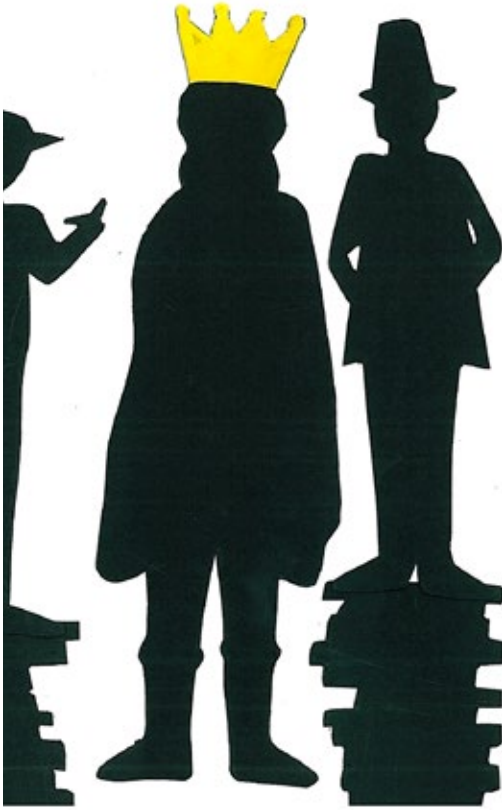



a raposa e o lobo

ANDREIA CESÁRIO

O **CONTO** é a da “Raposa e do Lobo” da forma original, que consiste numa raposa e num lobo que vão caçar cordeiros para comerem juntas acabando por a raposa, mãeira, comer um cordeiro com o lobo e o outro sozinha deixando apenas os ossos para o lobo.

O conto alterado, que consiste em dois cordeiros que vão caçar uma raposa e um lobo, acabando um por comer a raposa com o outro cordeiro e tentando comer o lobo sozinho, sendo depois apanhado pelo “amigo” que o mata e o come assim como ao lobo.





o rei e os sabichões

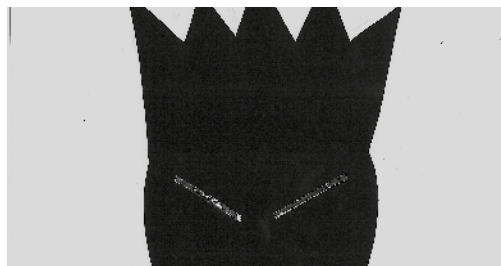
CATARINA PINHEIRO

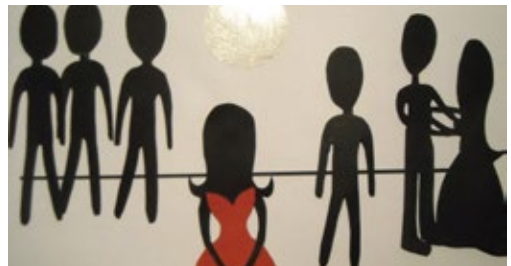
FAZENDO uma breve relação entre o conto original e o conto recriado por mim, existem algumas alterações em relação aos personagens principais da história.

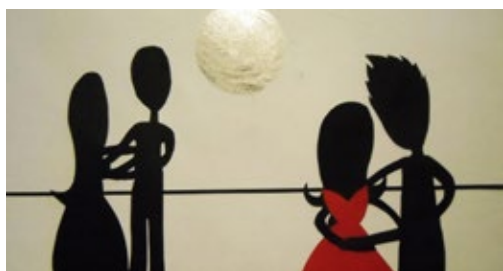
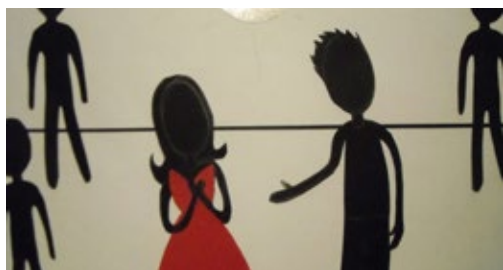
Troquei as figuras masculinas por femininas, e também o carácter delas, sendo que os “maus”

tornaram-se “bons” e vice-versa, mas não alterando a moral da história.

Os cenários sofreram poucas alterações, tal como o esquema cromático, embora tenha interagido mais com os personagens no conto recriado por mim do que no original.

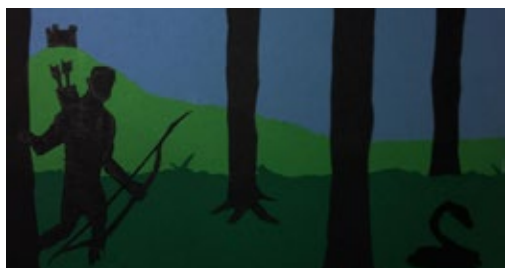


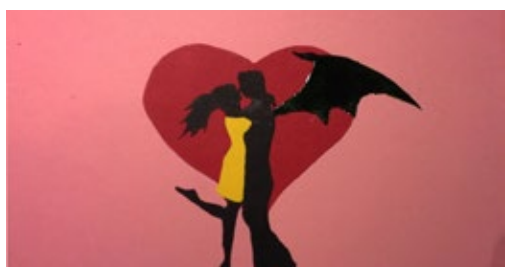
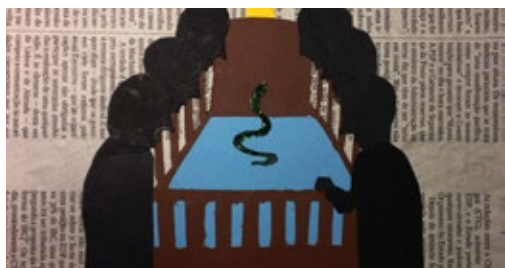
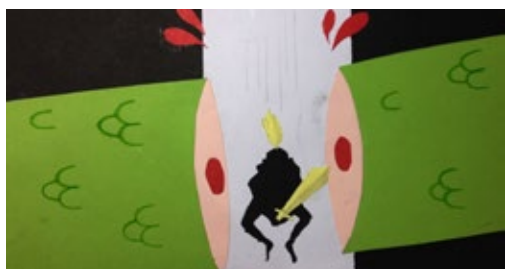




dançando com o diabo

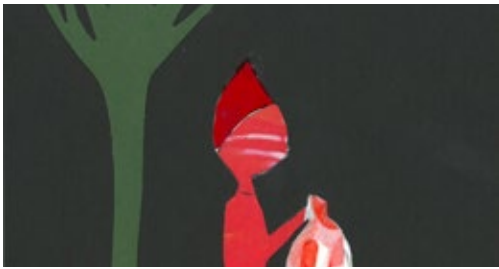
DANIEL ZABUMBA





a menina e o dragão

DIOGO BENEVIDES





o capuchinho vermelho

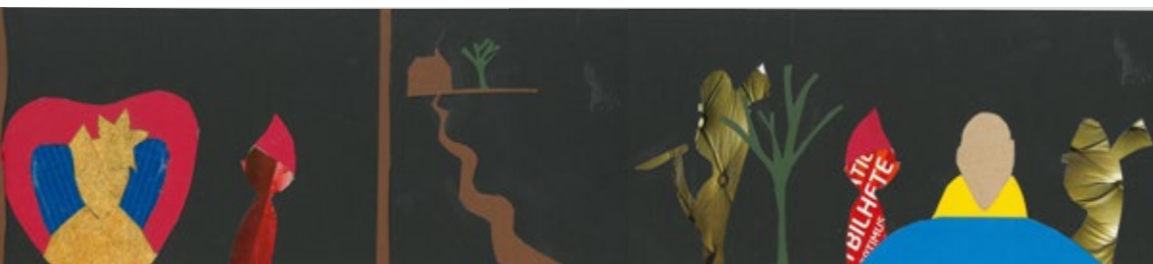
EVA LOPES

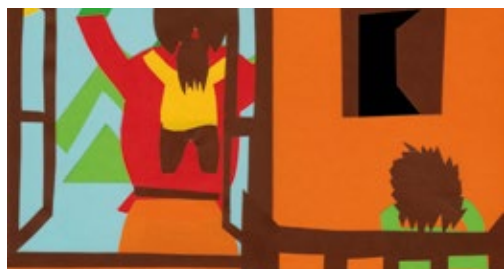
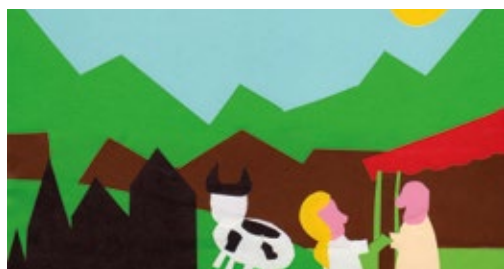
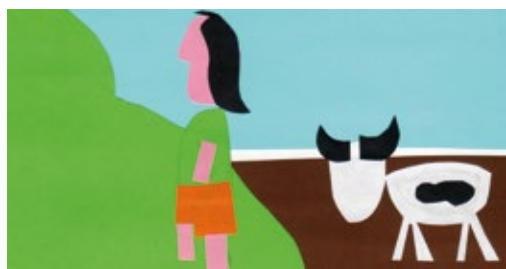
EM AMBOS os contos tentei resumir ao máximo e representar as situações da história que eram mais marcantes e mais importantes para se perceber o conto que se tratava.

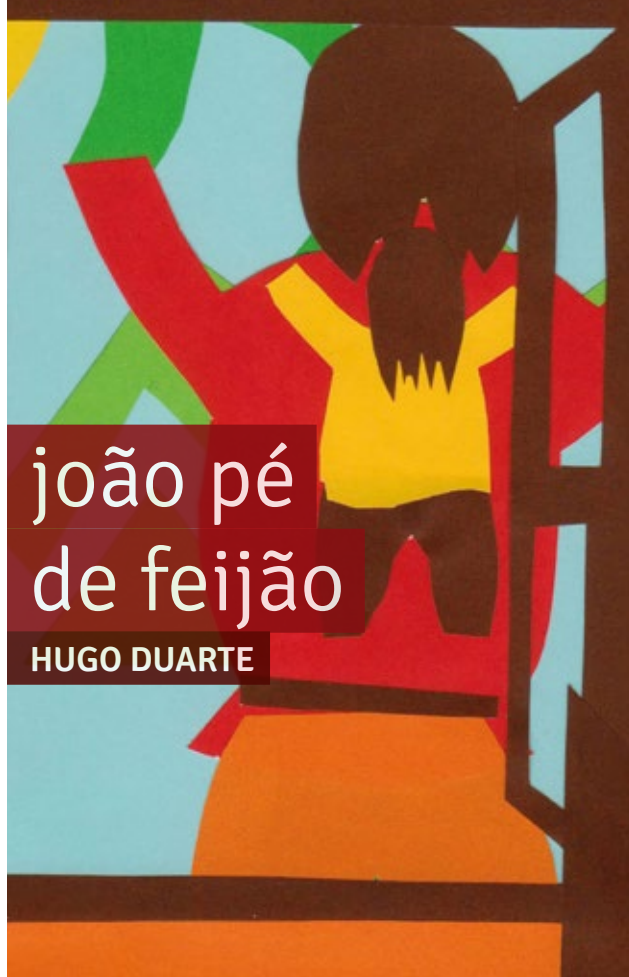
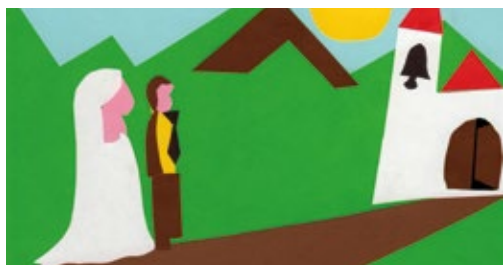
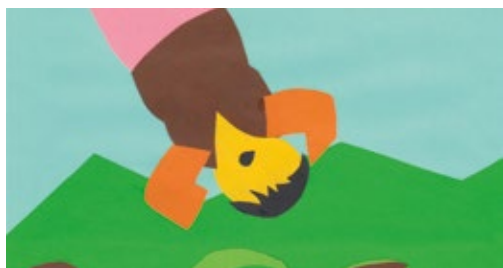
Existe uma enorme diferença entre o conto original e o recriado por mim, no conto recriado por mim, alterei as figuras femininas pelas masculinas, porque em todas as histórias que conhecemos são maioritariamente lideradas por figuras femininas e aqui eu quis provar o contrário e acabar com esse estereótipo.

O cenário é relativamente o mesmo, preferi não alterar esse campo para não tornar a história confusa e para que o espectador não se perdesse.

Tenho de referir um pequeno detalhe, na primeira imagem substituí o “cesto” da Capuchinho por uma seca de um supermercado, também referenciado á actualidade. Pois deixamo-nos de coisas caseiras (que era para um das coisas que este conto nos remetia) e passamos a comprar tudo em supermercados.







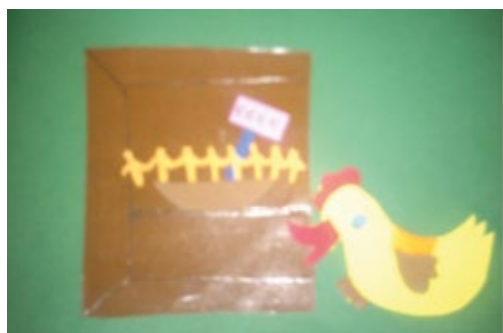
joão pé de feijão

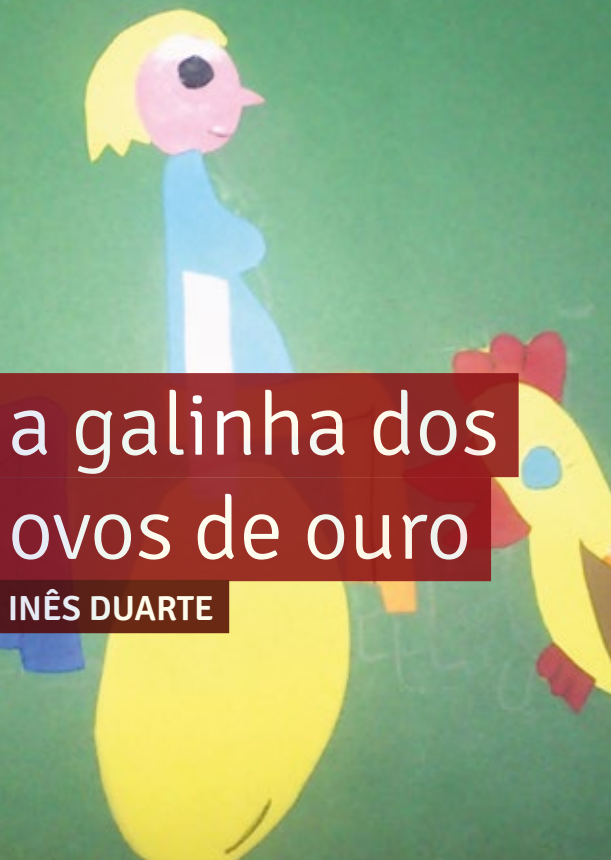
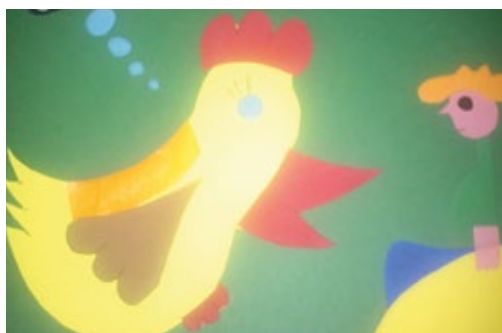
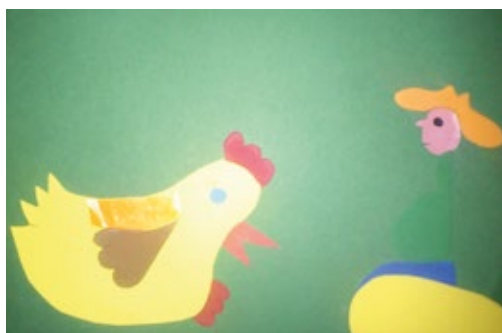
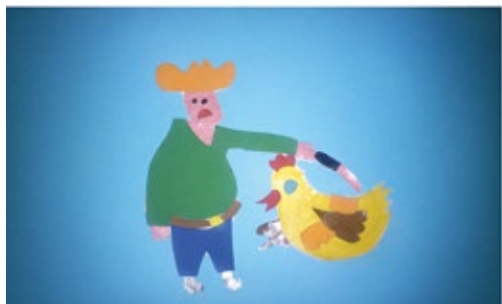
HUGO DUARTE

NO CONTO original temos o estereótipo masculino do homem irresponsável, mas que depois de cometer um erro, tenta tudo para o remediar. Temos ainda o da viúva sofrida e dona de casa, que tudo faz para que não falte nada à sua “cria”.

No conto alterado, temos o estereótipo da mulher dona de casa responsável, e do homem bonacheirão e irresponsável. Temos também o da menina que sonha com o “príncipe encantado”.

Passamos a ter a alteração do filho irresponsável para a filha responsável e a da mãe responsável para o pai irresponsável.



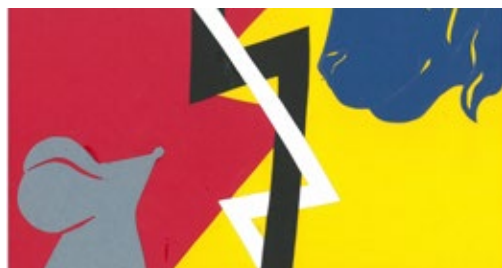
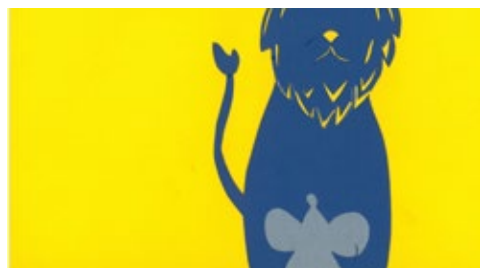
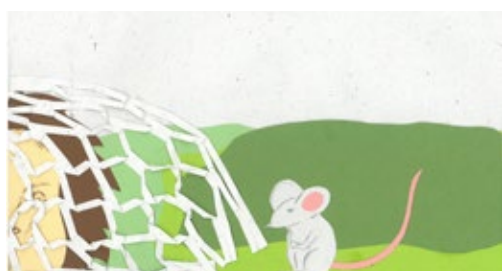
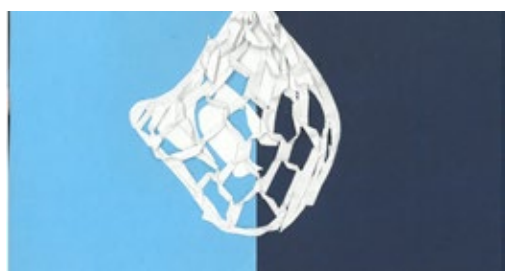
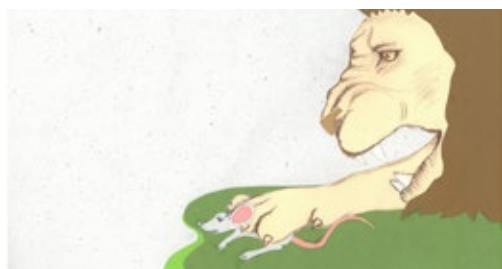


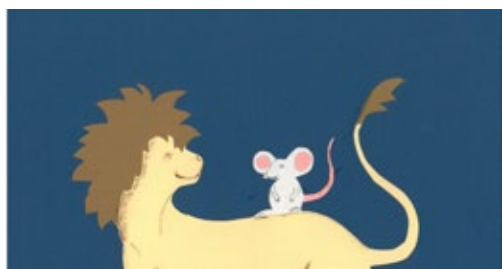
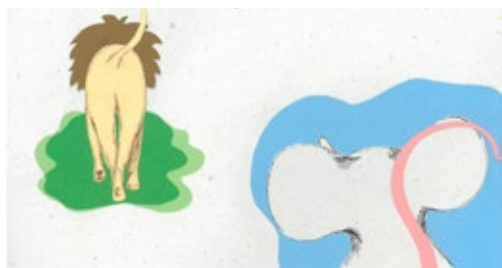
a galinha dos ovos de ouro

INÊS DUARTE

O CONTO por mim escolhido foi “a galinha dos ovos de ouro”. O fazendeiro e a sua mulher chegam ao celeiro e vêem que a galinha chocou ovos de ouro; o fazendeiro vende os ovos no mercado; o fazendeiro repara que a galinha continua a chocar ovos de ouro; o fazendeiro vende novamente os ovos no mercado; o fazendeiro pensa em matar a galinha, pois acha que dentro dela existe um tesouro; o fazendeiro acaba por matar a galinha.

A subversão do conto ficou da seguinte forma: o fazendeiro e a sua mulher chocam ovos de ouro e a galinha fica surpreendida; a galinha vende pessoas no mercado; a galinha repara que o fazendeiro continua a chocar ovos de ouro; a galinha vende novamente pessoas no mercado; a galinha pensa em matar o fazendeiro, pois acha que dentro dele existe um tesouro; a galinha acaba por matar o fazendeiro.





o leão e o rato

INÊS NOGUEIRA

O **OBJETIVO** deste trabalho consistia em ilustrar o conto, utilizando colagens, de modo a que o observador compreendesse a história.

Com a primeira fase do trabalho, illustrei o conto tal qual como é utilizando uma linguagem mais pormenorizada. Com a segunda parte do trabalho, utilizei uma linguagem mais simplificada. Inspirei-me na corrente artística “Pop Art”, modificando o sentido do conto e o carácter das personagens. Enquanto na história original o rato salva o leão e cresce uma invulgar amizade, com o segundo trabalho o leão e o rato lutam e no fim quem prende o leão é o rato mostrando que apesar de ser pequeno, consegue vencer o símbolo de força que o leão representa.





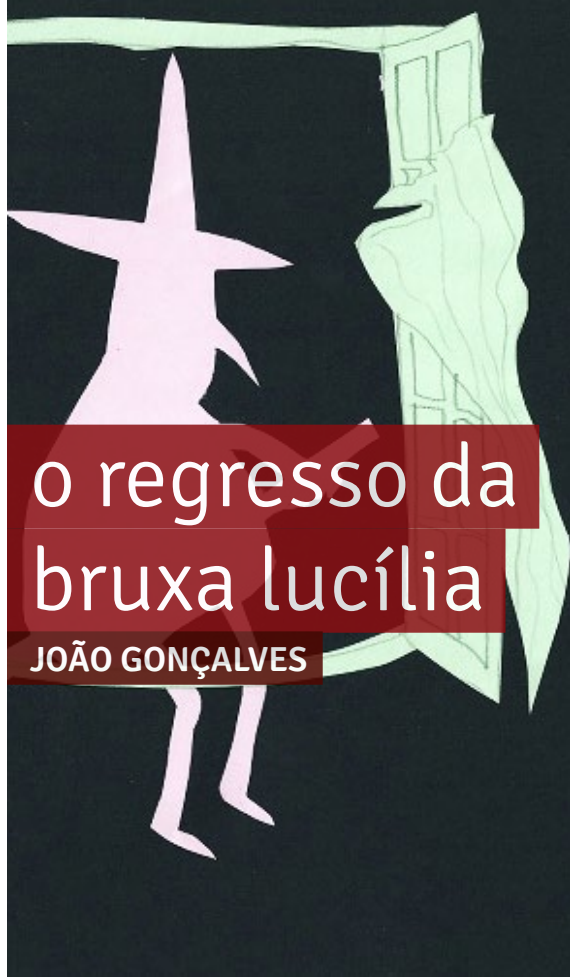
cinderela

JOANA COSTA

NA 1ª FASE do trabalho, em que conto escolhido foi a “Cinderela”, seleccionei as partes que considerei mais importantes da história, utilizei um cor para o fundo fria com o intuito nos repararmos mais nas personagens, sendo para mim o mais relevante.

Na 2ª fase do projecto, cujo objectivo era alterar o comportamento das personagens ou o ambiente, utilizei um fundo com uma cor mais quente e expôs um dos principais problemas existentes na sociedade actual, a homofobia. Para esse efeito, baseei-me na mesma história, mas alternei a personagem principal, a Cinderela, por um príncipe demonstrando uma relação de evidente homossexualidade.



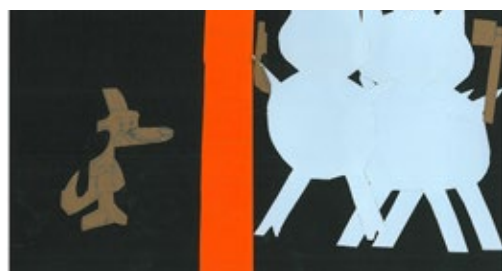
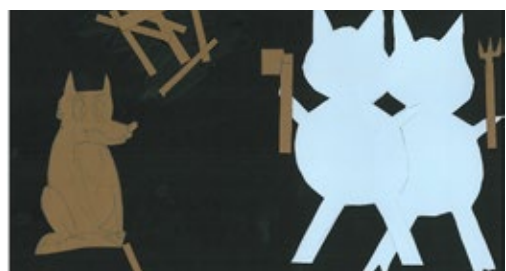


o regresso da bruxa lucília

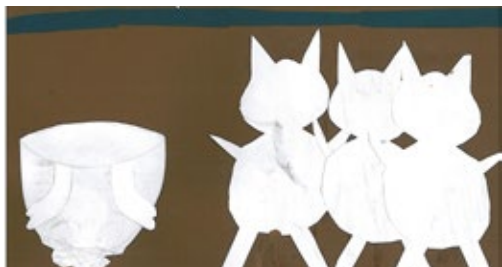
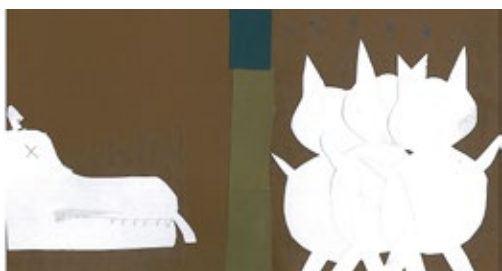
JOÃO GONÇALVES

O CONTO original, trata-se de uma história em que num certo dia, uma bruxa aparece no quarto de um rapaz. Alterando o conto, mantem-se a essência da história mas alteram-se as personagens para um feiticeiro, uma menina e seus avós desta feita num ambiente rural em que aparece um feiticeiro à menina, esta por sua vez corre assustada a chamar os avós e contando o sucedido todos voltam para junto do feiticeiro.

Na perspectiva dos estereótipos de género, as diferenças que mais sobressaem são sem dúvida a cor, o movimento, o preenchimento nas ilustrações e o meio ambiente em que se desenrola a história. No conto alterado, nota-se também um sentido simples e directo de acompanhar a história enquanto que nas 1^{as} ilustrações a história pareça mais abstracta podendo transmitir uma mensagem diferente.



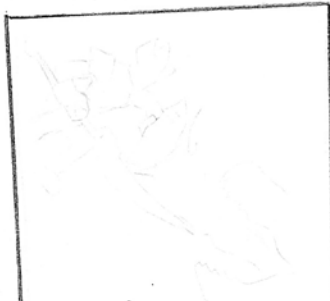
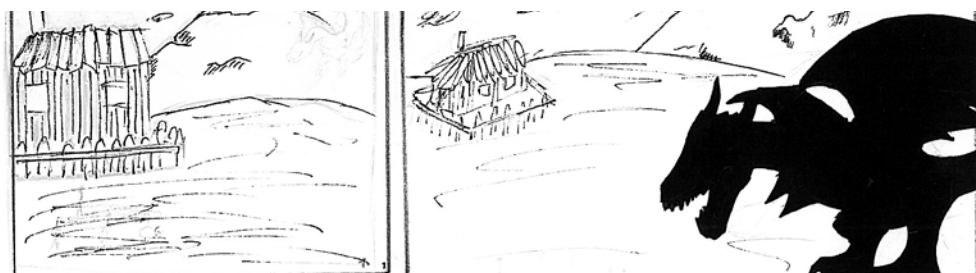
42 43



três porquinhos

JOÃO FERNANDES

A **RELAÇÃO** entre o conto original e o conto alterado é que no original os tres porquinhos são representados como as figuras indefesas com medo e sem meios de se defenderem do lobo, em que o lobo retrata a figura que impõe medo, respeito. No conto alterado fiz o inverso os três porquinhos são as personagens que metem medo e vão atrás do lobo, este que se esconde na casa de palha, madeira e por fim na de tijolo. Na historia alterada está presente o machado o foice e uma espingarda cada um destas era a mais eficaz para cada uma das casas.





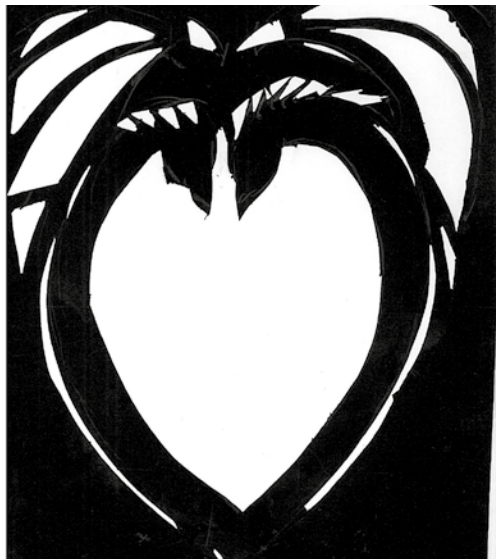
s. jorge e o dragão

JOÃO SOUSA

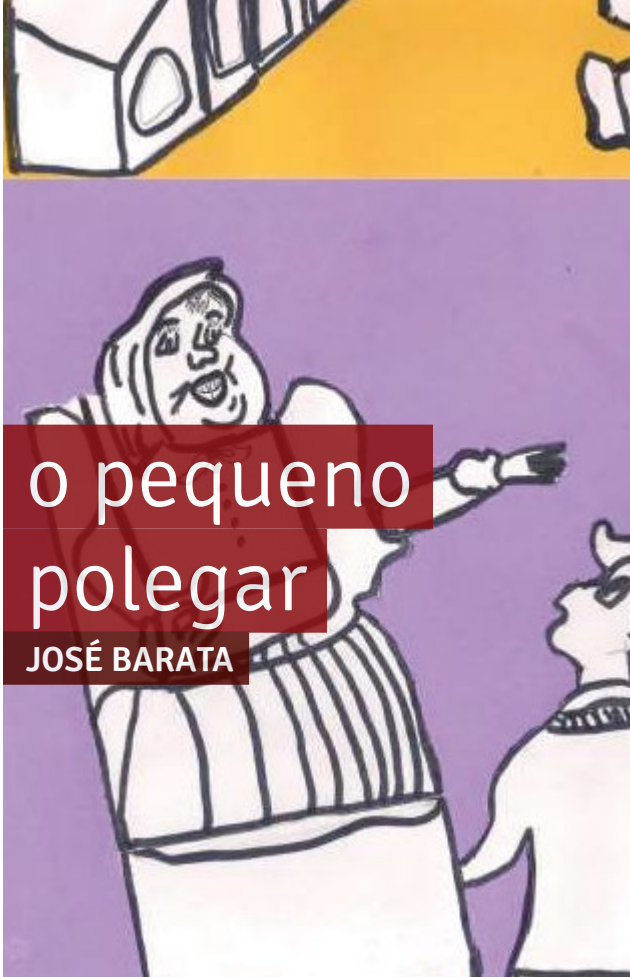
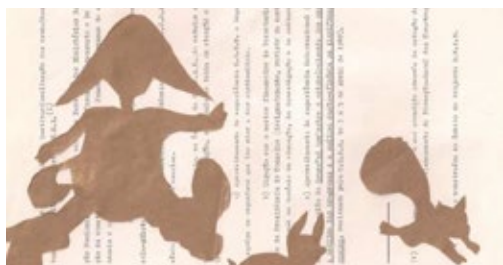
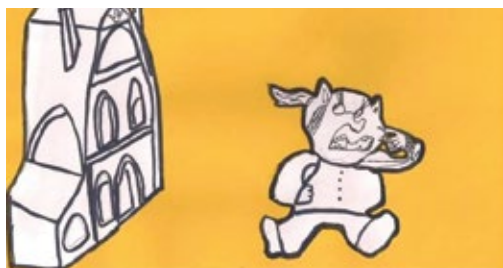
A HISTÓRIA mais conhecida de S. Jorge tem a ver com a morte de um dragão terrível que existia em Silene, na Líbia.

O processo que usei inicialmente para a execução deste trabalho foi basear-me no estilo da banda desenhada e organizar a história em quadradinhos e tiras. Comecei por esboçar a estrutura base da BD, a história, os cenários e as personagens.

Redesenhei a história de uma forma mais abstracta e usando os conceitos de forma/fundo criei 6 quadros que representam os pontos fundamentais da história. Usei cartolina preta para criar as personagens em diferentes momentos da acção e sem “desconstruir” o quadro, ou seja, tive que criar um stencil inicial para que houvesse o mínimo de cortes possíveis e não houvesse peças separadas, mas sim apenas uma montagem.







o pequeno polegar

JOSÉ BARATA

ESCOLHI o conto “O pequeno Polegar”, pois foi um conto que fez parte da minha infância.

Na primeira fase do trabalho optei por desenhar as personagens de modo a transmitir a sua expressividade perante as acções descritas. Por outro lado, já na segunda fase, decidi optar por um fundo escrito e ilustrar as personagens com recortes de um saco de papel, devido ao gosto pela arte abstracta.

Da primeira para a segunda fase, fiz algumas alterações na história, tais como a mudança de sexo por parte do ogre e da senhora idosa, que guardava a casa do ogre, como também do próprio pequeno polegar, que na segunda fase, surge como sendo uma menina.



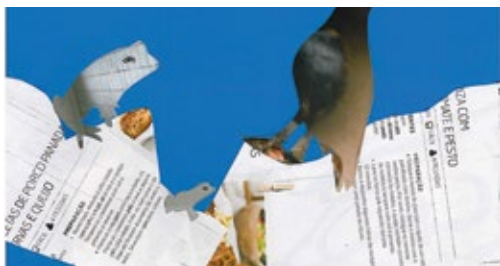


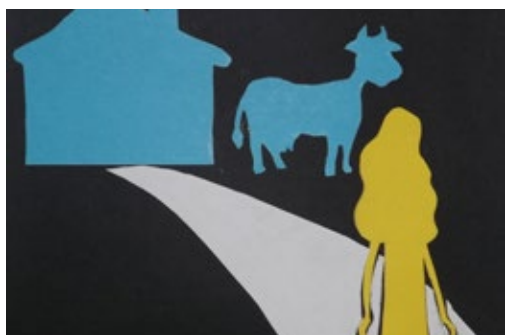
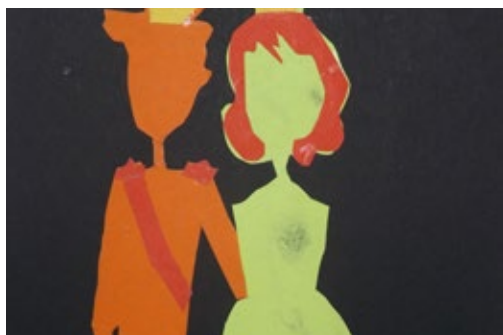
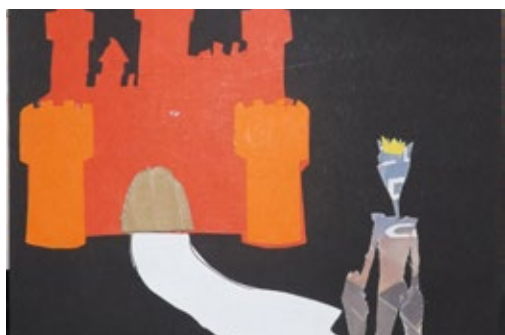
festa no céu

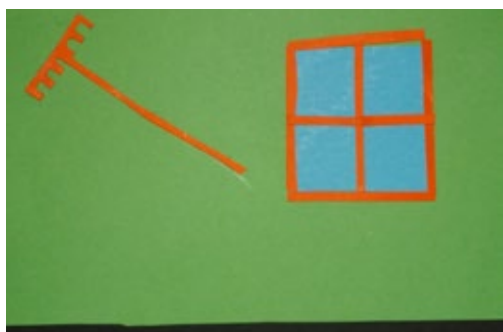
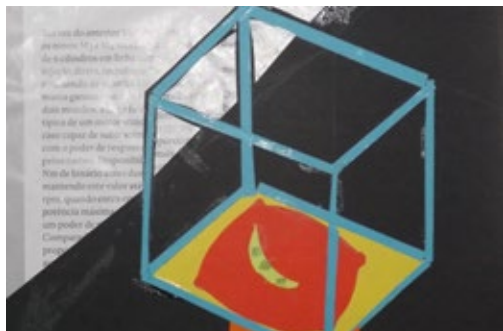
JOSÉ GARRIDO

A **HISTÓRIA** passa-se em que um sapo a falar com um esquilo diz lhe que vai participar na festa que vai haver no céu, este não se acredita. O sapo para conseguir ir a essa festa esconde-se dentro da viola de uma ave, urubu, e esta ao pegar na viola não se apercebe do sapo. O sapo participa na festa e para regressar esconde se de novo na viola, mas o urubu no regresso apercebe-se da presença dele e vira a viola ao contrário e o sapo cai numa margem de um rio.

A segunda história é um esquilo e um urubu que falam sobre a festa que vai haver na terra e em que este, diz que vai participar e o esquilo não se acredita. O urubu esconde-se na viola do sapo e vai à festa. Para o regresso esconde-se novamente na viola mas a rã a meio do trajeto apercebe-se e vira a guitarra para ele sair e ele sai e esvoaça para longe.

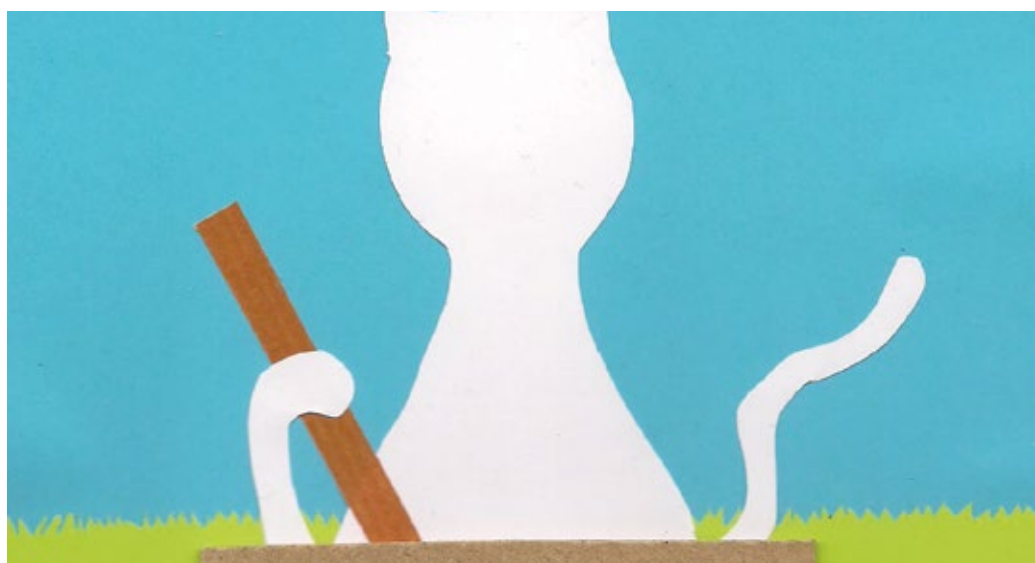
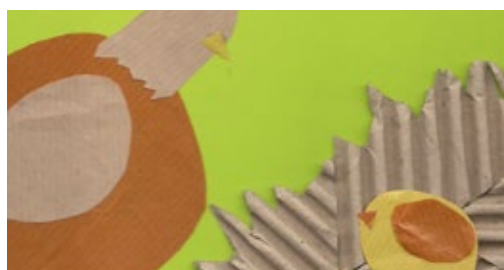
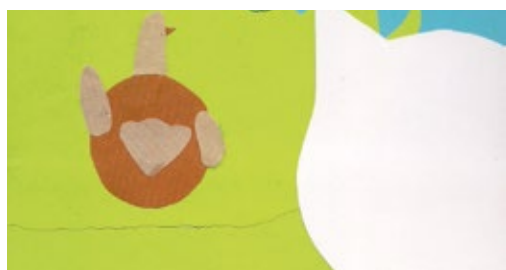
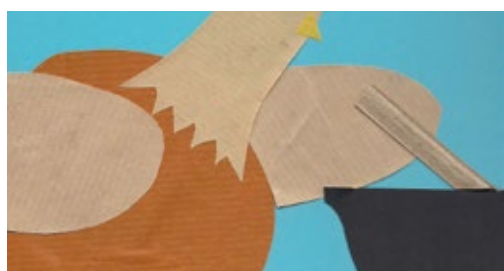
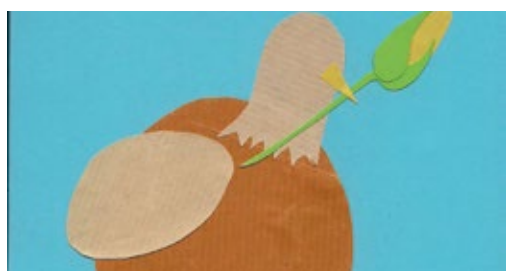
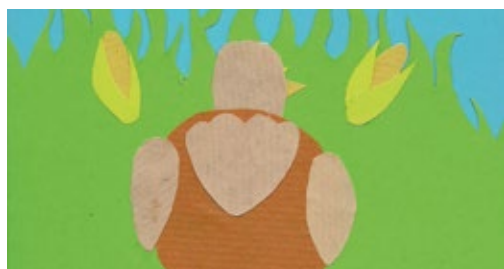


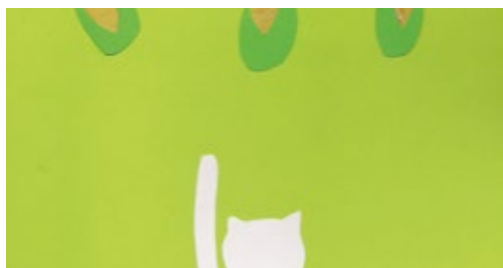
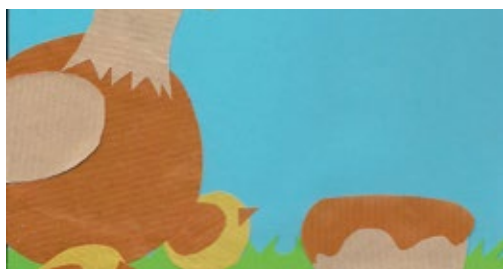
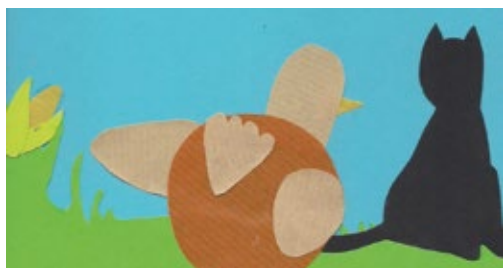




a princesa da ervilha

JOSÉ LÚZIO



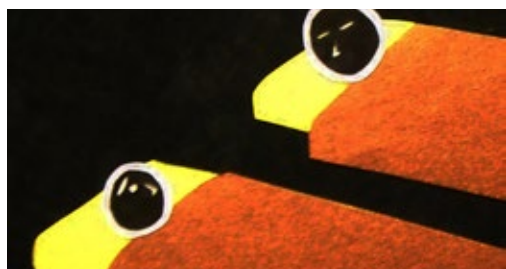


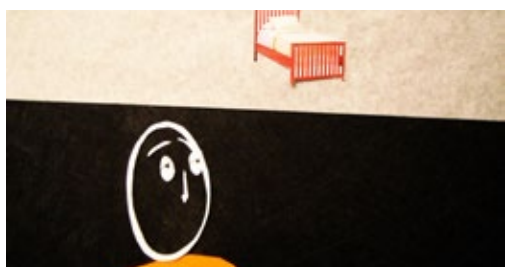
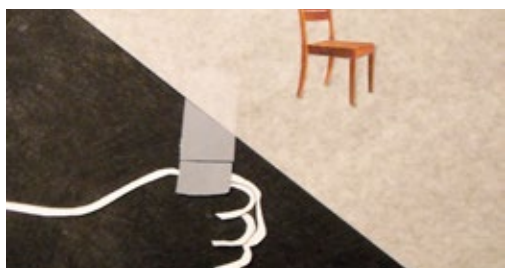
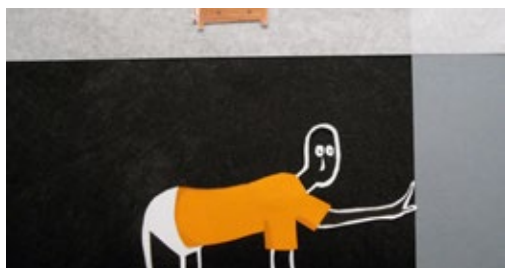
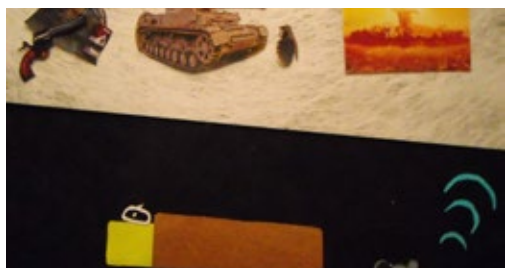
a galinha ruiva

LEANDRO CUTELO

A **HISTÓRIA** original “A Galinha Ruiva” trata de uma galinha que queria fazer um bolo mas para o qual teria de colher milho. Depois de pedir ajuda a um gato e não a receber, resolve fazer o bolo sem sozinha, sendo que no fim, o gato que rejeitou ajudar também não provou o bolo.

Na versão alterada, o gato (agora branco, simbolizando a sua versão bondosa, em contraste ao preto da história original) repara que a galinha não consegue fazer o bolo. Resolve então fazer-lhe uma surpresa preparando-lho sem esta saber.

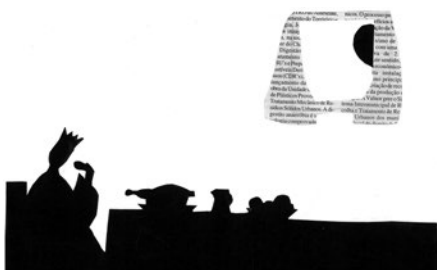




excursão noturna

LUIS MIRANDA





AMBI
“fervi
■ José M
da Câmara

Filipe Senches . JF

A SEGUNDA vida antequica de...
...a primeira vez que começou na
segunda-feira ao sair do trabalho
vamente como presidente da Câmara
Municipal de Manticos, cargo
que já ocupara durante 16 anos (de
1993 a 2009). Mas agora há uma di-
ferença: José Senches não é o atual
Presidente Municipal (AM) vai estar em
menor e por isso não será fácil fa-
zer passar os seus projetos e plande-
tas de uma maneira fácil. “Foi uma
decisão que tomei há cerca de dois
anos”, diz Senches. “Foi uma decisão
de fazer o melhor para a Vila de
Manticos e a Câmara. “A partir” por cento
muito importante que as 2000 en-
tidades trabalhem para o melhor da
Câmara e da Vila de Manticos. “A
partidária) sejam colocadas em
destaque. “A Câmara Municipal é
acreditado, certamente, que irá à
sua forma conseguir obter votos que
seja para a AM, onde a maioria
é do PS.

As coisas são fáceis de fazer. O
PSD tem oito deputados, a CDU
tem um e o PS domina com 10, mas
eles são presidentes de Junta. Por
isso, Senches diz que a Câmara não
“puxar” pelo menos dois presiden-
tes de Junta para o seu lado. A ca-
pacidade de negociação será fun-

VILA DE R
“Queren

O SALÃO Nobre do edifício dos
Paços do Concelho de Vila de Rei
completamente vazio. Apenas um
de 18 de outubro, a cerimónia de
toda de posse dos novos
Concelhos de Vila de Rei e da
Assembleia Municipal.

Ricardo Almeida, deputado da
de setembro, foi eleito presidente
mas não foi eleito presidente
pelo presidente da Câmara Municipal
de Vila de Rei, José Senches,
Mendes Dias, presidente da
da autarquia vilaregoense ocorreu
de setembro de 2013. Senches
da Câmara com a ideia porque
pretendo concretizar um projeto
em que me revejo e no qual acre-



o galo de barcelos

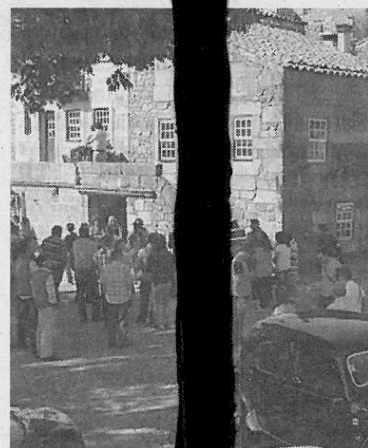
MARCO SENRA

Contro de Automóveis Clássicos em Rebelhos

Outubro realizou-se o Encontro de Automóveis Clássicos. O ponto de encontro foi a questão de logística para os participantes vindos de diferentes pontos do país. O Castelo de Belmonte, ao longo do castelo, 50 carros clássicos, entre Renault, Citroën, Opel, BMW, Audi, Volkswagen.

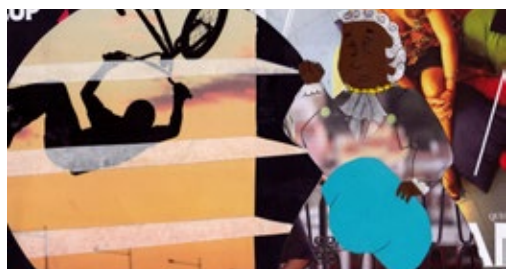
Em Rebelhos, a EMPDS – Belmondo fez uma contextualização da história do castelo. Os autocarros da marcha, dirigiram-se para a Torre, onde visitaram o monumento Centum Anos.

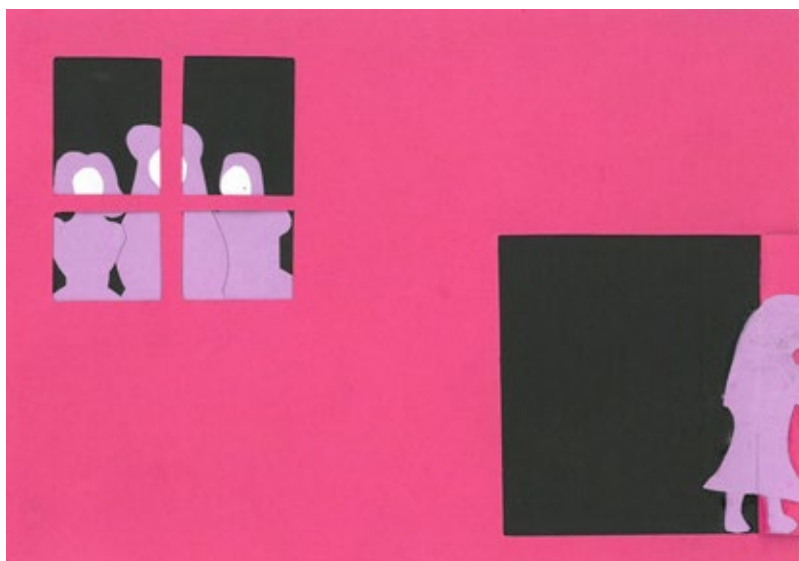
Depois de visitar a vila, continuou em direção a Trigaia e Bendaia. A visita terminou na sede de freguesia de Rebelhos, onde participaram um Porto de honra.

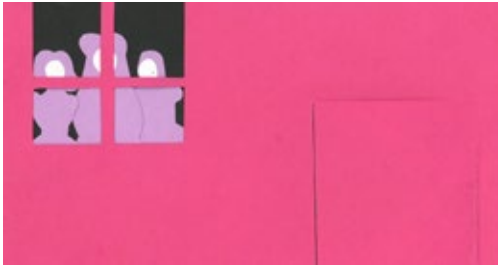
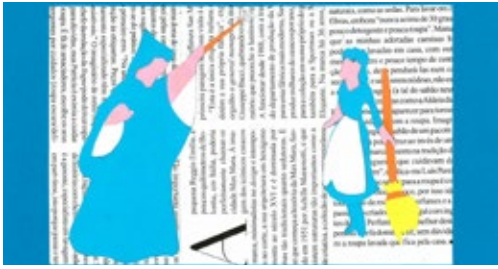


Automóveis Os participantes passaram

Depois de visitar a vila, continuou em direção à vila histórica de Sortelha. Depois de terminada a visita, os automóveis clássicos seguiram em direção a Rebelhos, onde foram recebidos pelos residentes,







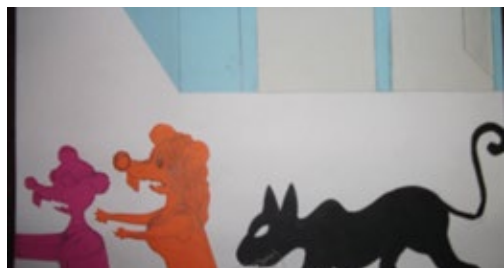
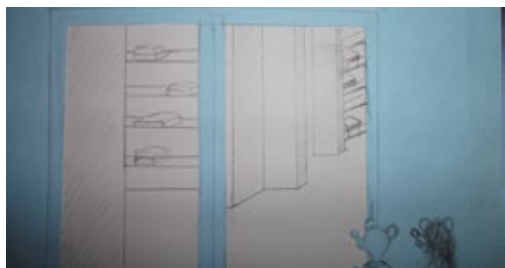
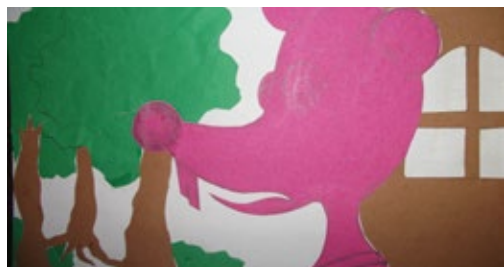
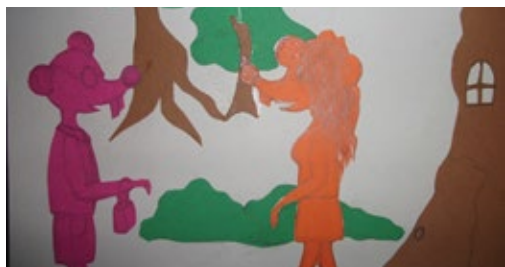
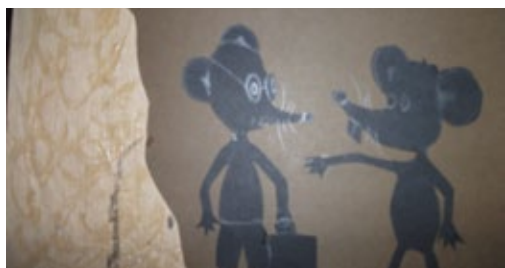
Grace Kelly. Inspiradoras, as divas de
arcaram uma geração. Hoje, 60 anos
ento de *Rouge Dior* (e 66 após o nas-
ook), as criações Dior continuam sur-
atuais. Agora a sabedoria da equipa
cosmética da *Maison* parisiense
ltiplicou o encarnado clássico em
alidades que refletem a sofisticação
passado com uma atitude egyp-
Dior continua a ser icónica. As
ta-se em 32 novas referên-
estes
benas fantasias de
beleireiros. "As m-
as razões para
radicais e ex-
as *passee*
consumi-
Millard co-
cortes r-
person-
ente-
na

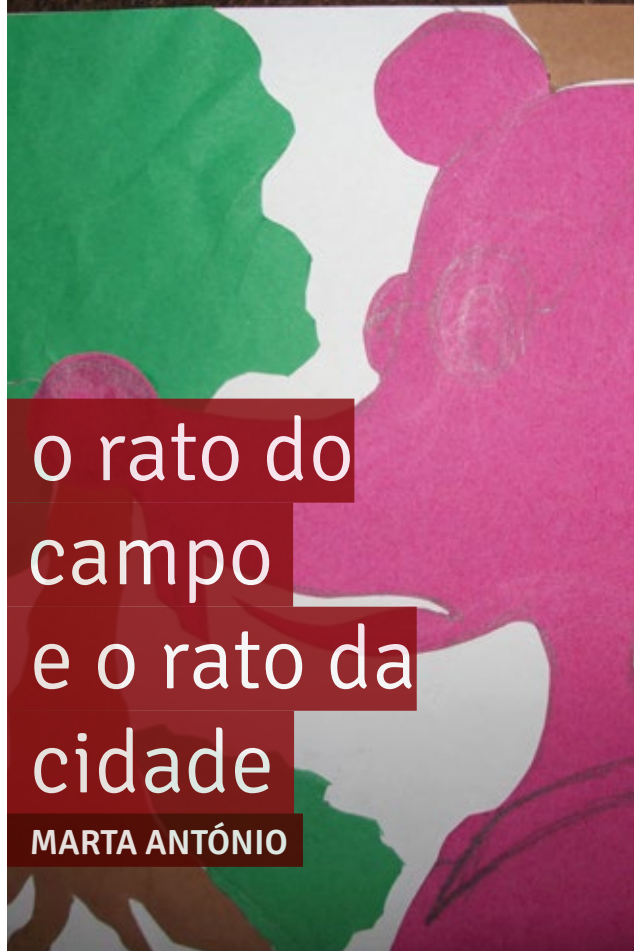
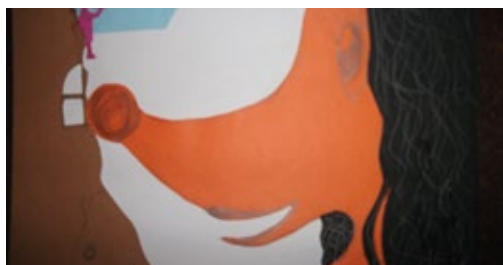
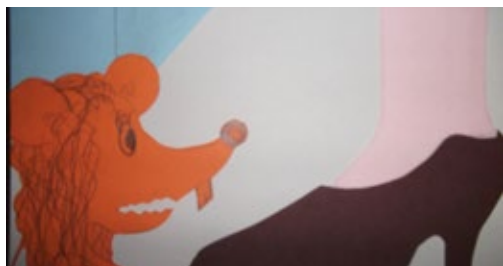
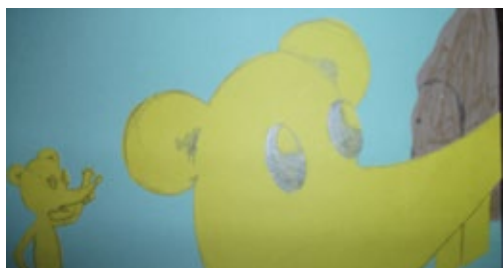
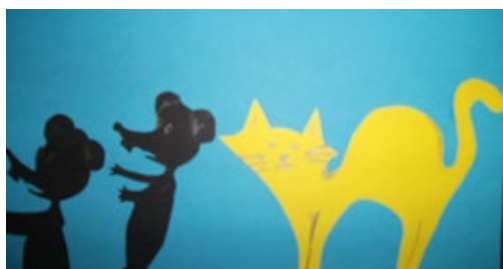
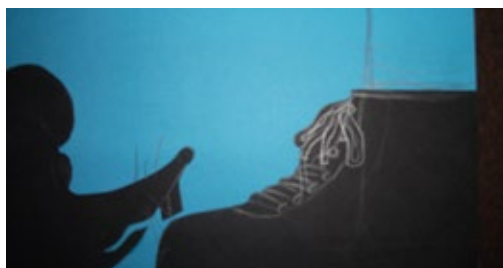
a cindarella
MARIA MARTINS

em quatro grupos encarnado,
ha
Natalie Portman, a
de *Dior* comemora também a
de cool da marca. De jeans
ttos e lábios encarnados
ce captada pela obi-
grafo de *street style*
gem hollywo-
s marcas de M-
décadas. ■ Carle

OS FRAMES contam duas histórias. Uma a Cinderela é submissa à madrasta e às irmãs. Mas a fada-madrinha ajuda-a, dá-lhe roupa e uma charrete para o baile. No entanto tem de voltar antes da meia-noite. Com a pressa, Cinderela perde o sapato. O príncipe, preocupado, procura a rapariga, casa com ela e são felizes para sempre.

Na outra, Cinderela foge de casa num acto de rebeldia. No caminho, encontra um rapaz que lhe dá um cogumelo. Ela aceita, fica com alucinações, e perde a noção de tempo e de lugar. O rapaz rapta a Cinderela e põe-a na bagageira. Desde aí desaparece para sempre.



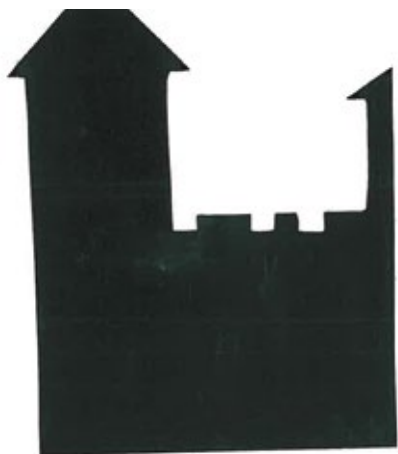


o rato do campo e o rato da cidade

MARTA ANTÓNIO

CONTO original. O rato da cidade foi visitar o rato do campo, e este lhe ofereceu uma refeição o rato da cidade não gostou. Então o rato da cidade foi-se embora e convidou o rato do campo para ir à cidade. O seu amigo apresentou-lhe uma mesa cheia de comida muito deliciosa mas o gato estava sempre a interromper a sua refeição. Assim o rato do campo decidiu voltar para a sua casa.

Conto alterado. O rato da cidade homossexual, foi visitar o rato do campo, uma bela ratinha, e foram dar um passeio. Mas o rato do campo não gostou. Então o rato da cidade foi-se embora e convidou o rato do campo para ir à cidade. Esta assim fez onde encontrou muitas coisas diferentes do que existia no campo. Levou-a ao shopping onde se divertiram muito mas um feroz gato perseguiu-os. Assim o rato do campo decidiu voltar para a sua casa onde se sentia muito mais feliz





barba azul

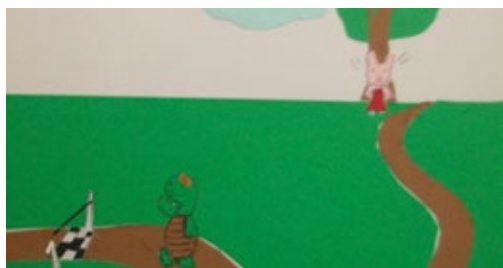
MICAELA GASPAR

NO CONTO original o homem sendo o 'mau da fita' acaba morto e a mulher a vitima, no conto modificado acontece o contrário, coisa que é diferente de se ver porque quase sempre quem é a vítima é a mulher. Quando lemos um conto, principalmente um deste género tem a certeza que quem vai acabar bem é a mulher, quem é a

'boa da fita' é a mulher, foi por isso que mudei só isso, o homem apesar de ter um ar de 'mau' ele é que é o 'bom', apesar dele no fim acabar por matar a mulher. O estéreo tipo é contrariado no conto modificado, apesar de ele a matar.







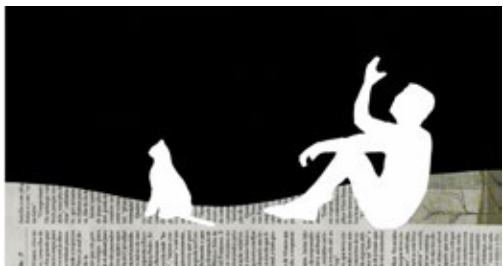
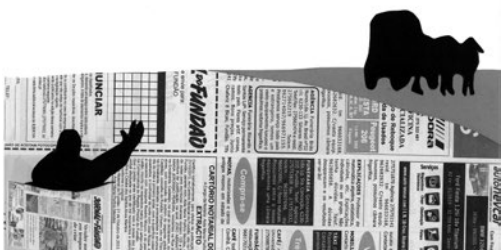
a tartaruga e a lebre

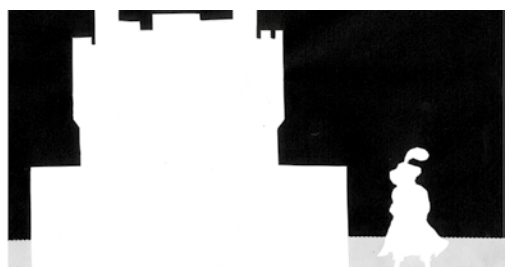
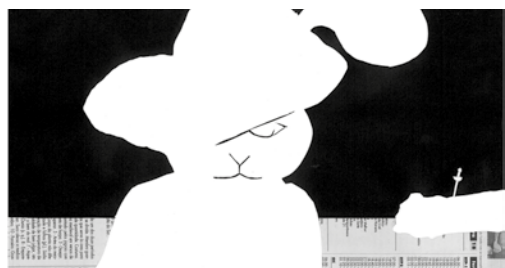
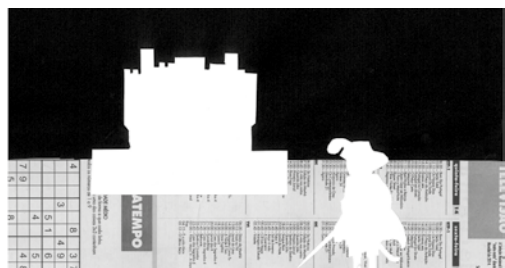
MICHAEL CARVALHO

O **CONTO** selecionado para a realização deste projeto foi “A Tartaruga e a Lebre”.

Na primeira fase, através dos elementos chaves da história, conjuguei o ambiente rural e as cores das personagens, de modo a não perder a moral da história como é contada.

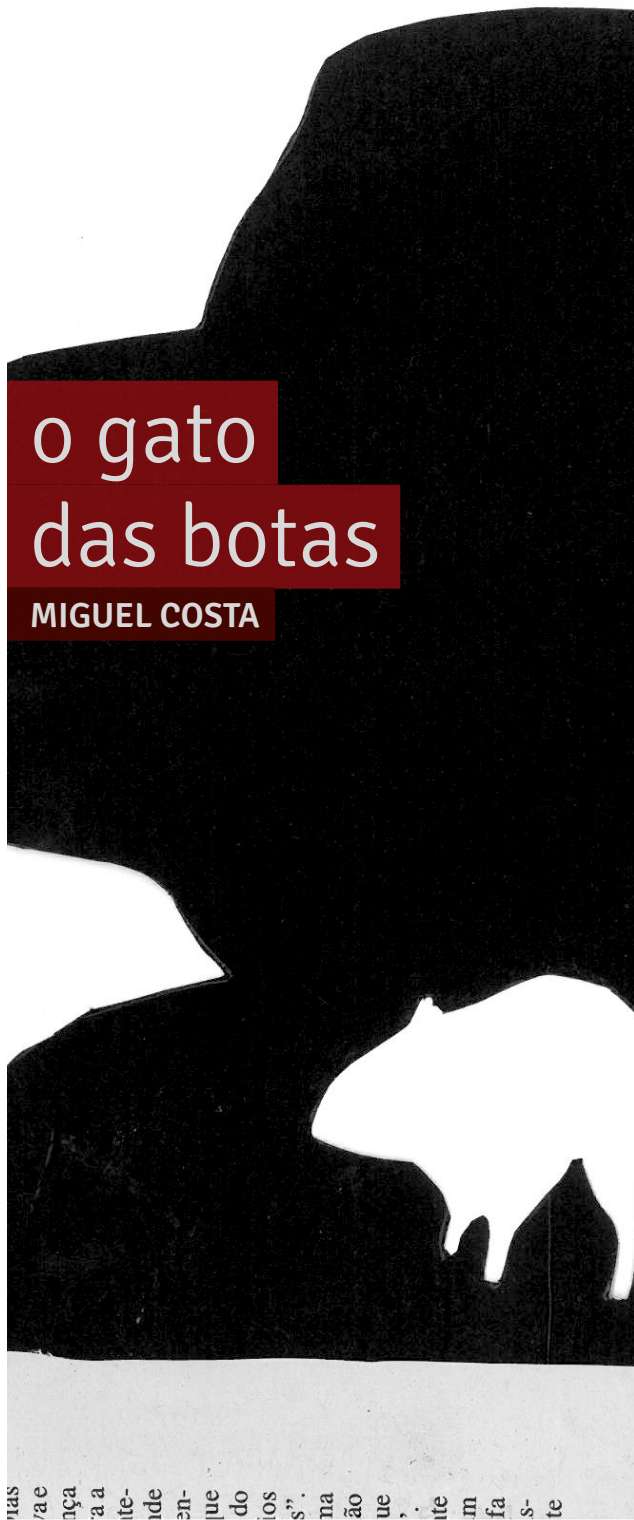
Na segunda fase, o objetivo era alterar o ambiente rural ou até mesmo o gênero das personagens. Para isso eu alterei o meio envolvente, desta vez para a cidade, invertendo de também o gênero das personagens, passando a ser “O Cagado e o Coelho”.



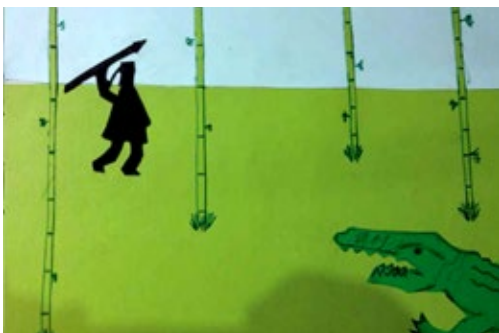
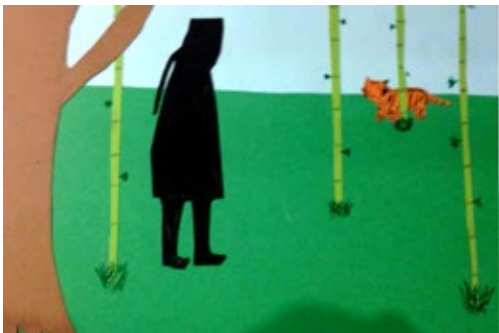


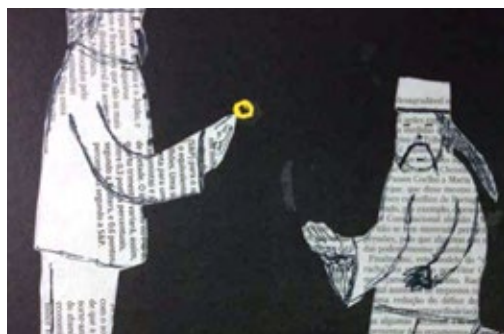
o gato das botas

MIGUEL COSTA



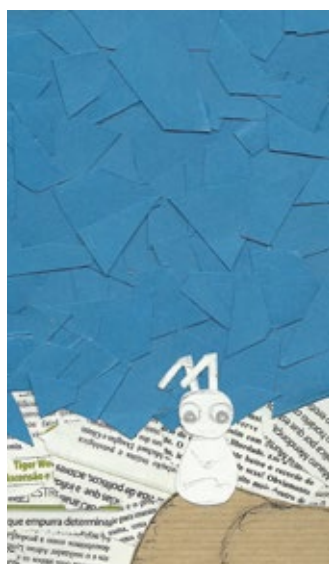
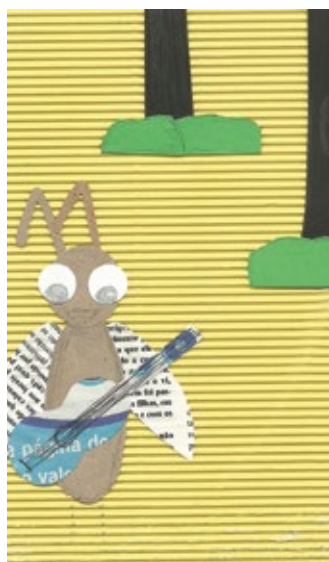
mas
rae
nça
a a
te-
de
en-
le
do
los
s".
na
ão
ue
, .
ite
m
fa
s-
te





um valentão

MIGUEL LUCAS





a cigarra e a formiga

PATRÍCIA TOMÁS



O CONTO escolhido para a realização deste projecto foi “A cigarra e a formiga”. Conto este que a partir dos pontos mais relevantes da história tentei conjugar as cores de fundo com o ambiente em si, de maneira a não perder a moral da história como é geralmente conhecida, isto na 1ª fase.

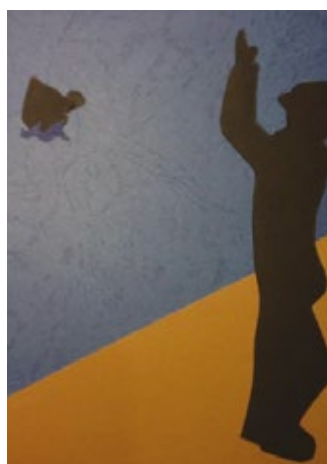
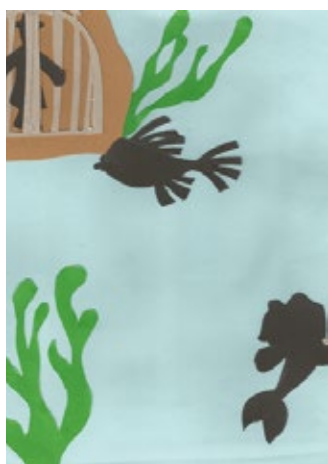
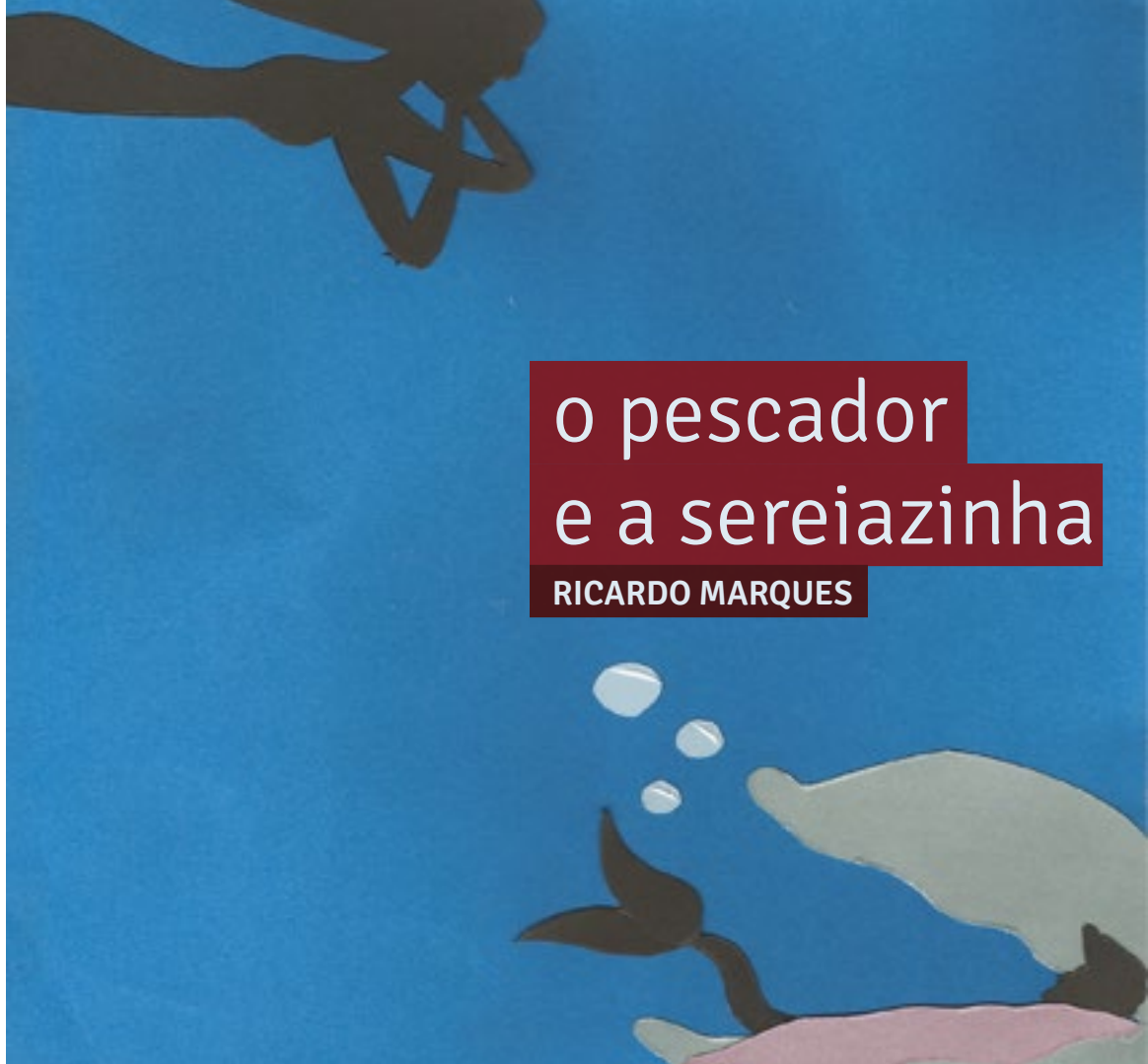


Na 2ª fase do projecto, como a história teria que ser alterada de maneira a que sofresse alterações a nível de comportamento das personagens ou até mesmo o ambiente em que as mesmas se inseriam, mudei então o meio envolvente, desta vez para a cidade, invertendo de certa forma os papéis das personagens e o género das mesmas.

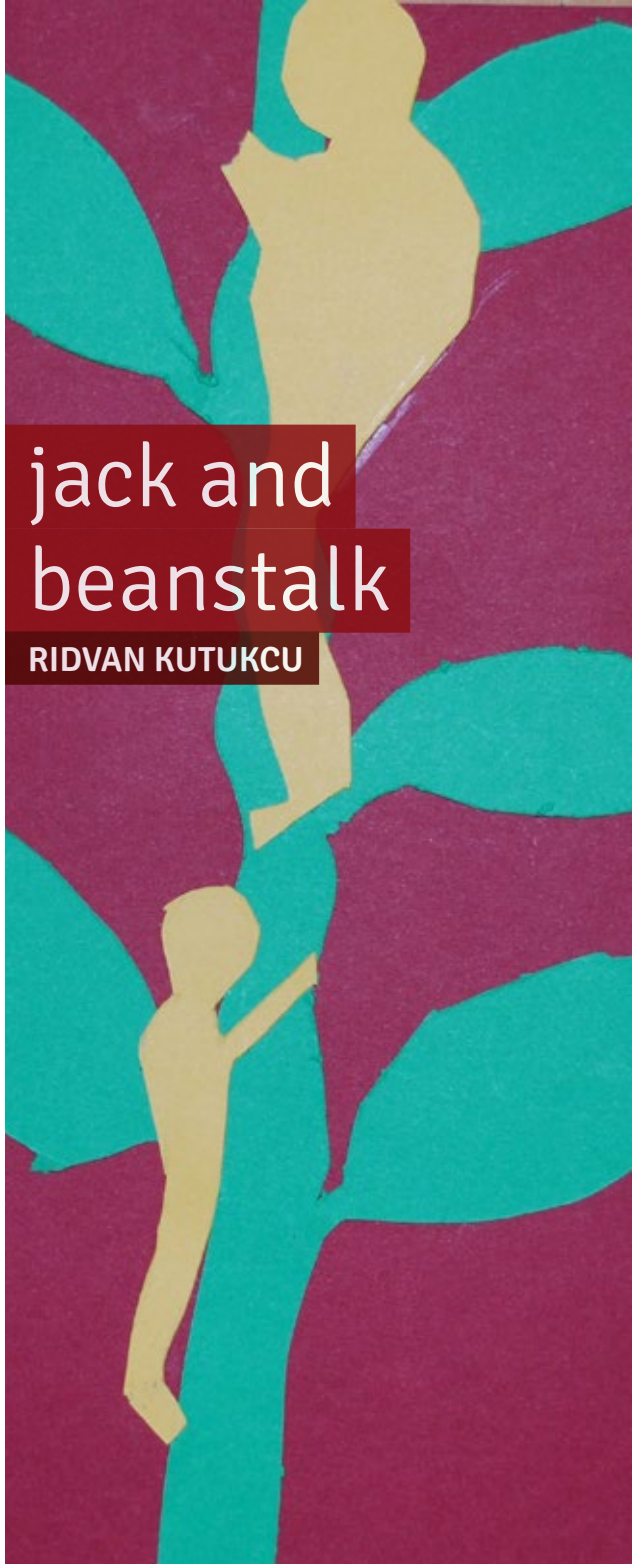
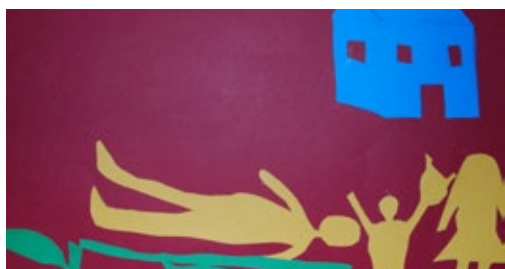


o pescador e a sereiazinha

RICARDO MARQUES

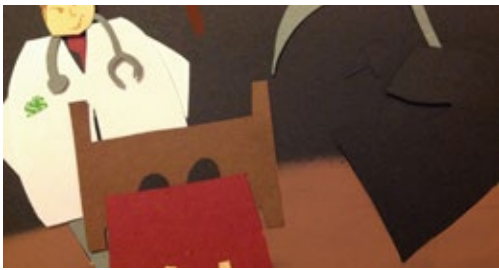
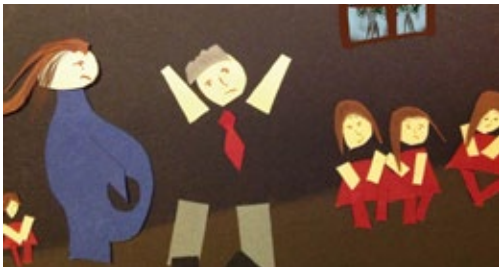






jack and beanstalk

RIDVAN KUTUKCU





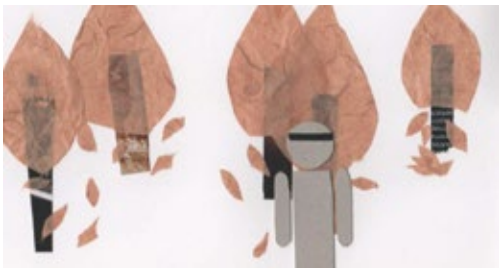
a comadre morte

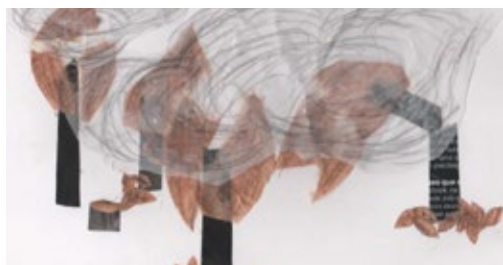
RUI OLIVEIRA

SEGUNDO uma história tradicional de Consiglieri Pedroso, conto popular também conhecido como “A Morte que fez um homem rico”, desenvolveu-se a narrativa plástica em seis momentos nucleares. Nas duas fases do projecto, utilizaram-se técnicas de colagem recorrendo a métodos distintos.

Na primeira fase, respeitou-se o conto na sua génese original. Utilizaram-se materiais como cartolina, cola e posteriormente editou-se digitalmente.

Na segunda fase, subverteram-se as personagens, o curso do conto, bem como a sua moral. Recorreu-se a figuras públicas de modo a orientar a narrativa. O método utilizado, colagem digital, permitiu enriquecer a beleza gráfica do conto.

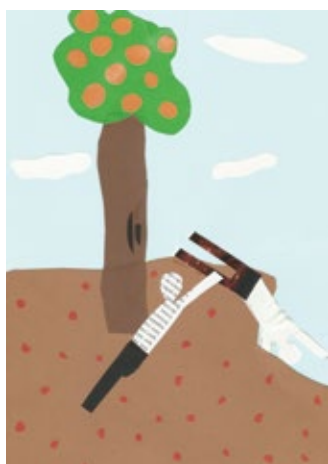




macramê

SUSANA SILVESTRE

PARA CONTRARIAR os estereótipos presentes no conto original optei por substituir o cenário de cidade por um cenário de campo. Houve ainda a substituição da figura feminina, que é cheia de emoções e sentimentos pelo ambiente que a rodeia e pelo seu próprio íntimo, por uma figura masculina que é lisa, composta de figuras geométricas que procuram transmitir a sua falta de complexidade. Enquanto no conto original todo o cenário envolvente é cheio de vida, na segunda sequência de ilustração demonstrei um cenário sem vida e com cores mais apagadas e tristes, acabando essa natureza no fim por morrer devido à indiferença.



branca de neve e a rosa vermelha

TATIANA BELO

PARA REALIZAR este trabalho escolhi o conto “Branca de Neve e a Rosa Vermelha”. Na primeira fase deste trabalho, pode ser observada no conto a vida de duas meninas que, quando deparadas com várias situações, são salvas delas pelo que se pode considerar obra do destino, uma vez que na vida real tal salvação seria quase impossível.

Na segunda, modifiquei características de personagens como o sexo e personalidade e elementos paisagísticos, dando ideia do quão óbvio ou mesmo perigosos algumas situações eram. Em termos de fundos, tentei escolher as cores que cada excerto escolhido me transmitiam.



...alcançamos o objetivo de 100 mil assinantes em 2013. Isso nos dá uma margem de segurança econômica para nos desenvolvermos e crescermos. Já estamos pensando em lançar uma nova linha de produtos e serviços para nossos assinantes. Estamos muito felizes com o sucesso e queremos agradecer a todos os nossos leitores e assinantes que nos apoiam e nos permitem continuar trabalhando para melhorar a qualidade do nosso conteúdo e oferecer mais valor a todos os nossos leitores e assinantes.

No BP, não é só o rendimento do seu carro que é alto, é a nossa atenção. Por isso lançamos BP Powerplus, um cartão de crédito que também é de pontos

- garante 6% de desconto nas abastecimentos na BP
- e tem 40 mil pontos em cada abastecimento
- acesso a um seguro dentário facultativo com condições especiais
- acumula pontos premiados em todas as suas compras também fora da rede de lojas BP

Para Joana, o sucesso não é apenas o resultado de um trabalho árduo, mas também o resultado de uma ideia que se acredita, com muita persistência e espírito aberto. Hoje, Joana já tem um negócio. No entanto, estas ideias surgem de repente e muitas vezes não têm valor. Diz que a maioria das ideias não são boas e que, desde o início, é importante avaliar se vale a pena investir tempo e dinheiro para tentar realizá-las. Ela recomenda que se faça um plano de negócios e se consulte um profissional para avaliar a viabilidade da ideia. Além disso, ela destaca a importância de ter um parceiro ou um mentor que possa ajudar a validar a ideia e a encontrar os recursos necessários para realizá-la.

JOANA SIMÕES

CEO Ambulante, Lda
O primeiro passo para criar um negócio é ter uma ideia. Mas, muitas vezes, as ideias não são boas e não têm valor. É importante avaliar se vale a pena investir tempo e dinheiro para tentar realizá-las. Ela recomenda que se faça um plano de negócios e se consulte um profissional para avaliar a viabilidade da ideia. Além disso, ela destaca a importância de ter um parceiro ou um mentor que possa ajudar a validar a ideia e a encontrar os recursos necessários para realizá-la.



...de maneira a participar num curso ligado à área de saúde. Estou muito feliz com o sucesso e quero agradecer a todos os nossos leitores e assinantes que nos apoiam e nos permitem continuar trabalhando para melhorar a qualidade do nosso conteúdo e oferecer mais valor a todos os nossos leitores e assinantes.

empreendedores

...horas extras, a própria Google já recomendava a utilização dos serviços de modelação 3D. Uma das razões para o sucesso do projeto foi a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores. Isso demonstra a importância de utilizar recursos gratuitos e plataformas digitais para alcançar o sucesso no mundo dos negócios.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

...a utilização de ferramentas gratuitas, como o Blender, para a criação dos modelos 3D. Além disso, a utilização de plataformas de distribuição digital, como o YouTube, ajudou a alcançar um grande número de seguidores.

quem te pode dar emprego? O Guia do Emprego tem as dicas essenciais para que demonstres o que vales. Mas, acima de tudo, não exageres e Andar daí e segue...

A Carta de apresentação é um dos mais importantes que o candidato deve preparar. E é a que vai fazer a diferença. Assim como as outras cartas, a carta de apresentação deve ser personalizada para cada empresa. Não se trata de um formulário a preencher, mas de uma carta que deve ser escrita com o teu próprio estilo. A carta de apresentação deve ser curta e direta, com um máximo de uma página. Deve conter o teu nome, o teu endereço, o teu contacto telefónico e o teu endereço de e-mail. Deve também mencionar a empresa para a qual estás a candidatar-te e explicar brevemente o porquê de te interessares por aquela empresa. A carta de apresentação deve ser enviada juntamente com o teu currículo e o teu portefólio, se tiveres.

o preço do tempo

TIAGO PEGADO

Se a tua carta de apresentação for bem avaliada, a entrevista será a melhor se prepararem para a abordar. Não se trata de uma entrevista difícil, o que fará toda a diferença é a tua preparação. Ao invés, aqueles que não se preparam o melhor possível não vão conseguir. Pela nossa parte, vamos ajudar-te a preparar-te para a entrevista. Assim, vamos dar-te algumas dicas essenciais para que consigas obter o emprego que queres. Assim, vamos dar-te algumas dicas essenciais para que consigas obter o emprego que queres.

O CONTO retrata a história de uma criança que sente a ausência da mãe e questiona inicialmente quanto é que ele recebe por hora, após esta lhe dizer o valor ele começa a juntar dinheiro e pede-lhe inclusive dinheiro, certo dia quando esta regressa do seu emprego é surpreendida pelo filho que tem exatamente o dinheiro que esta ganha por hora para lhe entregar, querendo desta forma comprar uma hora do seu tempo para estarem juntos.

No reverso da história é a mãe que precisa do tempo do filho para estar com ela e então procede da mesma forma para lhe comprar uma hora do seu tempo.





UNIVERSIDADE DA BEIRA INTERIOR
Covilhã | Portugal

COOLABORA^{CRL}