



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE ARQUITETURA
CURSO DE DESIGN**

VINÍCIUS LUDWIG STRACK

**O LIVRO-OBJETO COMO ELEMENTO CENTRAL DE UMA NARRATIVA
TRANSMÍDIA PARA DANÇA CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA**

**PORTO ALEGRE
2016**

VINÍCIUS LUDWIG STRACK

**O LIVRO-OBJETO COMO ELEMENTO CENTRAL DE UMA NARRATIVA
TRANSMÍDIA PARA DANÇA CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design - Habilitação em Design Visual, da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, como quesito parcial para obtenção do título de Designer.

Prof. Orientador: Airton Cattani

**PORTO ALEGRE
2016**

BANCA EXAMINADORA

VINÍCIUS LUDWIG STRACK

**O LIVRO-OBJETO COMO ELEMENTO CENTRAL DE UMA NARRATIVA
TRANSMÍDIA PARA DANÇA CONTEMPORÂNEA BRASILEIRA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao Curso de Design - Habilitação em Design Visual, da Faculdade de Arquitetura da UFRGS, como quesito parcial para obtenção do título de Designer.

Prof. Orientador: Airton Cattani

Apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso 2:
Porto Alegre, 28 de novembro de 2016

Prof. Airton Cattani - Orientador
UFRGS

Prof. Ricardo Sastre – Banca Externa

Prof. Mario Furtado Fontanive – UFRGS

Prof. Paulo Silveira - UFRGS

*“Se o livro se parecer apenas como uma
máquina de papel produzida conforme a
conveniência de outras máquinas,
só máquinas vão querer lê-lo.”*

ROBERT BRINGHURST, 2005, p. 159

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual visou estudar e desenvolver o projeto editorial de um livro-objeto que seja o elemento central de uma narrativa transmídia que valorize, preserve e explore o suporte físico, ao mesmo tempo em que se integra às novas mídias com o desdobramento de seu conteúdo para o meio virtual. Como conteúdo dessa narrativa, será abordada a produção artístico-coreográfica de Deborah Colker, referência da dança contemporânea, contribuindo assim para o registro, valorização e difusão de sua produção e, por consequência, da arte brasileira. A primeira etapa se concentrou no estudo teórico e metodológico pertinente, enquanto a segunda no projeto criativo e executivo.

Palavras-chave: design editorial. livro-objeto. suporte impresso. narrativa transmídia. Deborah Colker.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	10
2	OBJETIVOS.....	13
2.1	OBJETIVO GERAL.....	13
2.2	OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	13
3	METODOLOGIA.....	15
4	FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA.....	22
4.1	COMUNICAÇÃO VISUAL.....	22
4.1.1	Mensagem visual.....	23
4.1.2	Decomposição da mensagem visual.....	24
4.2	O LIVRO.....	25
4.2.1	O livro impresso.....	26
4.2.2	O livro-objeto.....	29
4.3	DESIGN GRÁFICO-EDITORIAL.....	34
4.4	PRODUÇÃO GRÁFICO-EDITORIAL.....	35
4.4.1	Suporte.....	35
4.4.1.1	Papel.....	36
4.4.1.2	Materiais não convencionais.....	39
4.4.2	Encadernação.....	40
4.4.3	Técnicas de reprodução do conteúdo no suporte físico.....	43
4.4.3.1	Impressão.....	44
4.4.3.2	Acabamentos convencionais.....	45
4.4.3.3	Técnicas de reprodução não convencionais.....	46
4.4.3.3.1	Anáglifo.....	47
4.4.3.3.2	Autoestereograma.....	47

4.4.3.3.3	Boneca de papel.....	48
4.4.3.3.4	Bordado em ponto-cruz.....	49
4.4.3.3.5	Caleidoscópio.....	49
4.4.3.3.6	Carimbo.....	50
4.4.3.3.7	Corte a laser.....	51
4.4.3.3.8	Corte especial ou faca de corte.....	51
4.4.3.3.9	Decodificador.....	52
4.4.3.3.10	Efeito Droste.....	53
4.4.3.3.11	Elástico.....	53
4.4.3.3.12	Estêncil.....	54
4.4.3.3.13	Fio têxtil.....	54
4.4.3.3.14	Flip book.....	55
4.4.3.3.15	Flocagem.....	56
4.4.3.3.16	Fractal.....	57
4.4.3.3.17	Impressão Lenticular.....	57
4.4.3.3.18	Holograma.....	58
4.4.3.3.19	Hot-stamping.....	59
4.4.3.3.20	Imagem generativa.....	60
4.4.3.3.21	Lente Fresnel.....	61
4.4.3.3.22	Meio-tom.....	61
4.4.3.3.23	Op-art.....	62
4.4.3.3.24	Origami.....	63
4.4.3.3.25	Pepakura.....	63
4.4.3.3.26	Picote.....	63
4.4.3.3.27	Pop-up.....	64
4.4.3.3.28	Realidade aumentada.....	64
4.4.3.3.29	Scanimation.....	65
4.4.3.3.30	Tinta fosforescente.....	66

4.4.3.3.31	Tinta removível.....	66
4.4.3.3.32	Tinta termocromática.....	66
4.4.3.3.33	Volvelle.....	67
4.5	MERCADO EDITORIAL.....	68
4.6	CULTURA DA CONVERGÊNCIA.....	68
4.6.1	Processos de convergência.....	70
4.6.1.1	Multimídia.....	71
4.6.1.2	Crossmídia.....	72
4.6.1.3	Transmídia.....	73
5	CONTEÚDO DA PUBLICAÇÃO.....	77
5.1	CONTEÚDO DESTINADO AO SUPORTE FÍSICO.....	77
5.2	CONTEÚDO DESTINADO AO SUPORTE VITUAL.....	79
6	SELEÇÃO E ANÁLISE DE SIMILARES.....	81
6.1	POEMÓBILES.....	81
6.2	BILI COM LIMÃO VERDE NA MÃO.....	85
6.3	CONTOS DA MAMÃE GANSA.....	89
6.4	LACOSTE LIVE POP-UP STORY.....	94
7	SELEÇÃO DE LINGUAGENS VISUAIS.....	97
8	PROJETO DO LIVRO-OBJETO.....	100
8.1	FORMATO.....	101
8.2	COMPOSIÇÃO.....	102
8.3	TIPOGRAFIA.....	102
8.4	PALETA CROMÁTICA.....	103
8.5	FOTOGRAFIAS.....	104

8.6	DIAGRAMAÇÃO.....	104
8.7	PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL.....	105
9	PROJETO DA PLATAFORMA TRANSMÍDIA.....	126
10	CONSIDERAÇÕES PARCIAIS.....	132
	FONTES PRIMÁRIAS.....	134
	REFERÊNCIAS.....	135
	ANEXO 1: Texto original da Companhia de Dança Deborah Colker.....	139
	ANEXO 2: Texto original de Angela de Almeida.....	168
	APÊNDICE 1: Conteúdo textual adaptado dos textos originais da Companhia de Dança Deborah Colker e de Angela de Almeida.....	173
	APÊNDICE 2: Conteúdo textual produzido sobre a publicação, seus créditos e dados técnicos.....	200
	APÊNDICE 3: Projeto gráfico-editorial dos livros que compõem o livro-objeto.....	204

1 INTRODUÇÃO

A Revolução da Informação, também chamada de Terceira Revolução Industrial ou Revolução Técnico-Científica-Informacional, e a Revolução Digital tem levantado muitas questões quanto à necessidade de materialidade do livro. Argumentos saudosistas e progressistas concorrem enquanto publicações híbridas são lançadas com sucesso no mercado editorial atual.

É inegável o apelo que o livro físico tem sobre o público leitor e a legitimação que ele dá ao conteúdo e ao autor. Ao mesmo tempo, as novas mídias e suportes são irreversíveis e negá-las ou ignorá-las parece pouco produtivo e realista. Não seria o hibridismo e a transmidialidade a solução mais interessante, por congregar o melhor que cada meio tem a oferecer? Esse foi o argumento defendido por Chartie, ao dizer, no ano de 1999, que a informação, antes limitada fisicamente pelo suporte impresso, se tornaria ilimitada tanto pela possibilidade de *hiperlinks* quanto pelo caráter multimídia dos novos conteúdos incorporáveis. Desde então, a cultura da convergência e as narrativas transmídias teorizadas por Henry Jenkins (2008) tem se mostrado um fenômeno cultural e comunicacional cada dia mais presente no cotidiano.

Diante das inúmeras possibilidades do meio virtual, a qualidade do produto físico mostra-se cada vez mais necessária. Nesse sentido, o livro físico deve ser considerado mais do que um suporte para o conteúdo que abriga, mas sim um objeto que através da sua configuração física e apresentação visual também comunique e convide a apreciação.

Ao longo da história do livro físico, é possível identificar inúmeras publicações cujo projeto valorizou a materialidade e apresentação visual. Em alguns desses casos o resultado obtido são livros que transgridem o senso comum de um livro tradicional, não apenas na aparência, mas também na função e forma de usar. Esses livros são “classificados” ou “categorizados” como livro-objeto, livro de artista, livro-obra, livro de arte, livro ilustrado, portfólio, dentre outros nomes dependendo área acadêmica e do idioma. No entanto, na área do design é frequente o uso do termo “livro-objeto”.

Fawcett-Tang (2007) aponta que a maioria dos livros atuais com essas características tratam de conteúdos ligados à cultura visual; como arte, cinema, fotografia, arquitetura e design. Já D'Angelo (2013), pesquisador ligado à área de letras e literatura, aponta a literatura infantil como o setor editorial mais propenso a configurações não tradicionais em suas publicações.

A apreciação pelo design editorial, pelo livro-objeto e por publicações ligadas à cultura visual motivaram a escolha desses assuntos para se trabalhar no presente Trabalho de Conclusão de Curso. Já a inquietação gerada pela possibilidade de desdobramento do conteúdo para outros suportes — onde, além do texto e da imagem, o áudio e o vídeo também podem compor a narrativa — foi determinante para inserção da transmidialidade como recurso enriquecedor de uma narrativa que tem o livro-objeto como elemento central.

A produção artístico-coreográfica de Deborah Colker foi escolhida como conteúdo da narrativa. Nascida na cidade do Rio de Janeiro no ano de 1961, a bailarina e coreógrafa fundou a companhia de dança que leva seu nome no ano de 1994 e rapidamente alcançou reconhecimento internacional no cenário da dança contemporânea. Frequentemente apontada como a figura de maior destaque da dança contemporânea brasileira, a produção de Colker já foi agraciado com diversos prêmios nacionais e internacionais e sua companhia mantém uma intensa turnê de apresentações no país e no exterior. Um aspecto que merece destaque nas coreografias da artista é a linguagem visual extremamente marcante, graças a cenários muito bem elaborados com os quais os dançarinos interagem ao longo da dança.

A produção de Colker não apenas está claramente ligada a cultura visual, motivo que a coloca entre os assuntos mais frequentemente abordados em livros não tradicionais, mas também convida à exploração de outras mídias além do impresso. Tendo em vista que a dança é uma expressão artístico-cultural em que o movimento e a música têm papel essencial, a transmidiação do meio físico para o meio virtual é a solução para que a narrativa trabalhe também com as linguagens de áudio e vídeo.

O trabalho foi desenvolvido ao longo de dois semestres letivos, através das disciplinas de Trabalho de Conclusão de Curso I, cursada em 2015/2; e Trabalho de Conclusão de Curso II, cursada em 2016/2. No primeiro semestre foram estudadas diferentes metodologias de projeto para construção da metodologia aplicada; pesquisada a fundamentação teórica pertinente ao tema; coletadas referências estéticas; coletadas referências por similaridade de forma e função; e coletadas as fontes primárias do conteúdo da narrativa. No segundo semestre as duas categorias de referências foram analisadas; o conteúdo da narrativa foi definido e editado; o projeto do livro-objeto e da plataforma transmídia foi desenvolvido; o protótipo funcional do livro-objeto foi executado; e a plataforma transmídia funcional foi parcialmente executada.

2 OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO GERAL

Desenvolver o projeto editorial de um livro-objeto que seja o elemento central de uma narrativa transmídia que valorize, preserve e explore o suporte físico, ao mesmo tempo em que se integra às novas mídias através da transmidialidade. Como conteúdo, abordar a produção artístico-coreográfica de Deborah Colker, referência da dança contemporânea brasileira e internacional.

2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Os objetivos específicos do presente trabalho foram:

- a) Definir a metodologia projetual;
- b) Apresentar conceitos sobre comunicação visual e mensagem visual;
- c) Apresentar conceitos sobre o livro, seus elementos, características e classificações;
- d) Apresentar um breve panorama do setor editorial, priorizando livros não tradicionais;
- e) Apresentar conceitos sobre produção gráfico-editorial, abordando suporte, encadernação e técnicas de reprodução do conteúdo no meio físico;
- f) Apresentar conceitos sobre cultura da convergência e narrativa transmídia;
- g) Selecionar e analisar similares do mercado editorial;
- h) Selecionar e analisar referências estéticas do mercado editorial e de outras áreas;
- i) Definir as fontes de pesquisa para coleta do conteúdo da publicação;
- j) Definir e editar o conteúdo textual e fotográfico pré-existente sobre o tema a ser abordado na publicação;
- k) Selecionar o conteúdo audiovisual pré-existente sobre o tema a ser abordado na publicação;

- l) Executar o projeto do livro-objeto;
- m) Definir e simular parcialmente o conteúdo e as funcionalidades do suporte virtual que complementam o suporte físico;
- n) Executar um protótipo funcional do livro-objeto.

3 METODOLOGIA PROJETUAL

A prática do design exige um delicado equilíbrio entre estruturação de trabalho e liberdade criativa. Fuentes (2006) ressalta a importância desse equilíbrio ao relatar que a estruturação serve de guia, ajuda e memória; mas ressalva que o imprevisto é parte inerente do processo criativo, o que exige flexibilidade do designer.

A metodologia projetual concebida para aplicação no presente trabalho foi elaborada a partir do estudo e revisão de diferentes metodologias projetuais trabalhadas ao longo do Curso de Graduação em Design Visual. Os autores cujas metodologias mais tiveram peso no processo de definição da metodologia própria foram Bruno Munari, Rodolfo Fuentes, Bruce Archer, Jorge Frascara, Gavin Ambrose e Paul Harris.

A metodologia proposta por Archer (*apud* FUENTES, 2006) é dividida em três fases, cada uma dessas fases é composta por cinco etapas, totalizando assim 15 etapas.

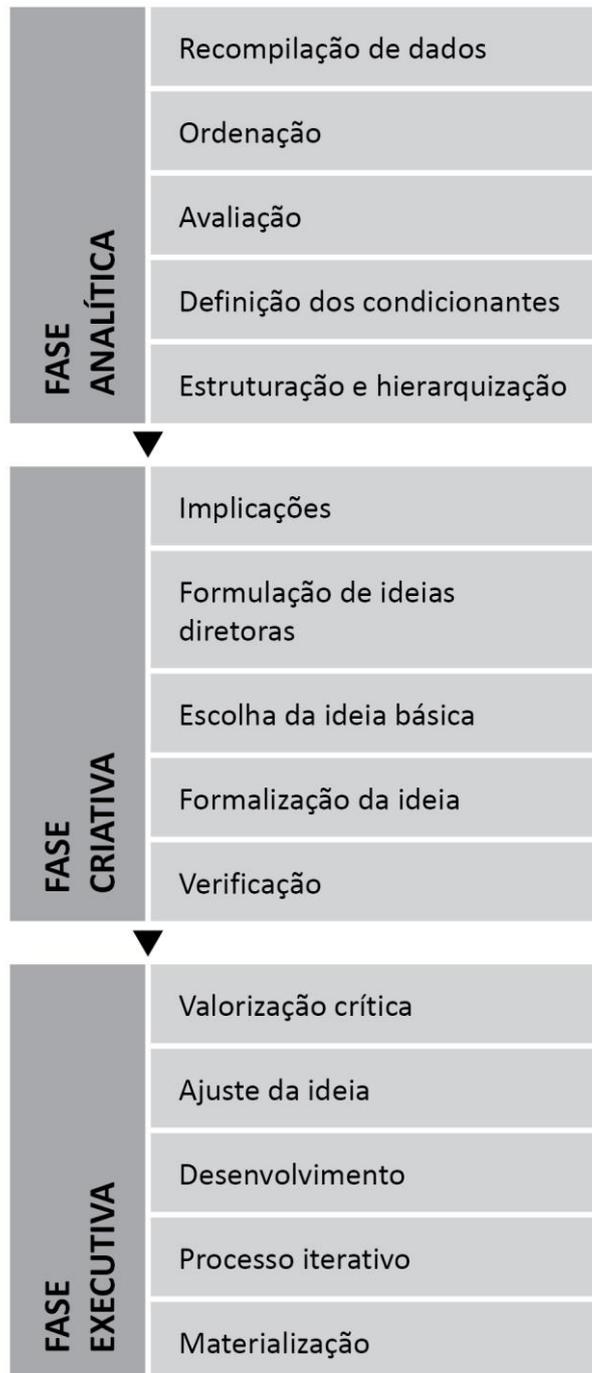
A principal contribuição da proposta de Archer para criação de metodologia desse trabalho foi a separação das etapas metodológicas em três grandes fases do trabalho: Fase Analítica, Fase Criativa e Fase Executiva. Essas três fases foram adotadas, assim como uma adaptação de parte das quinze etapas. A estruturação da proposta de Archer pode ser resumidamente esquematizada na Figura 01 apresentada na página a seguir.

Já na metodologia de Frascara (*apud* FUENTES, 2006) se destaca a etapa que o autor chama de “Segunda definição do problema”. Para o autor essa etapa é consequência da análise, interpretação e organização das informações coletadas nas etapas anteriores de sua proposta metodológica. Além disso, as etapas de determinação do objetivo; determinação do canal; estudo do alcance, contexto e mensagem; e análise de prioridades e hierarquia, são muito realistas com a prática do design visual e estão presentes, parcialmente e de forma adaptada, na metodologia proposta. A metodologia de Frascara pode ser visualizada na Figura 02 apresentada na sequência.

Ambrose e Harris (2011) trazem uma abordagem linear e unidirecional em sua metodologia. Através de suas sete etapas, ela engloba as grandes fases de um projeto

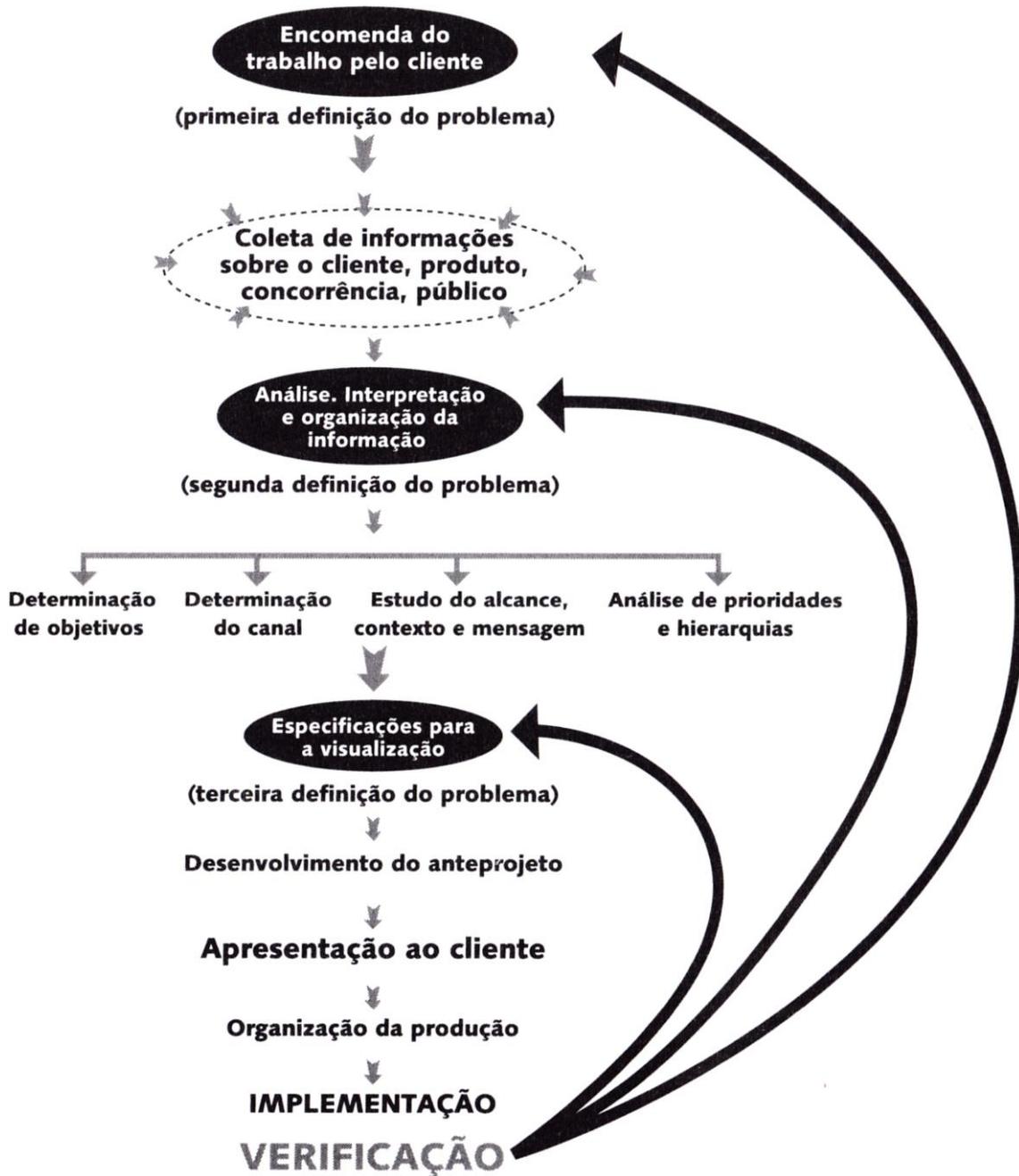
genérico. Em especial, as etapas de geração de ideias, testagem de protótipos e seleção de alternativa final inspiraram a metodologia proposta. Na Figura 03 da sequência é apresentada a proposta metodológica de Ambrose e Harris.

Figura 01: Metodologia de Archer



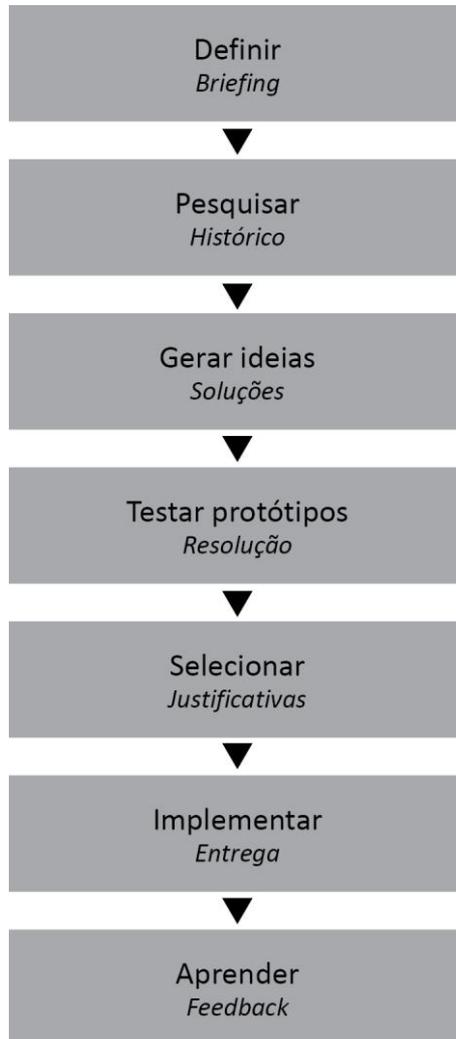
Fonte: Fuentes (2006, p. 29-30). Apresentação visual do conteúdo adaptada pelo autor.

Figura 02: Metodologia de Frascara



Fonte: Fuentes (2006, p. 28-29)

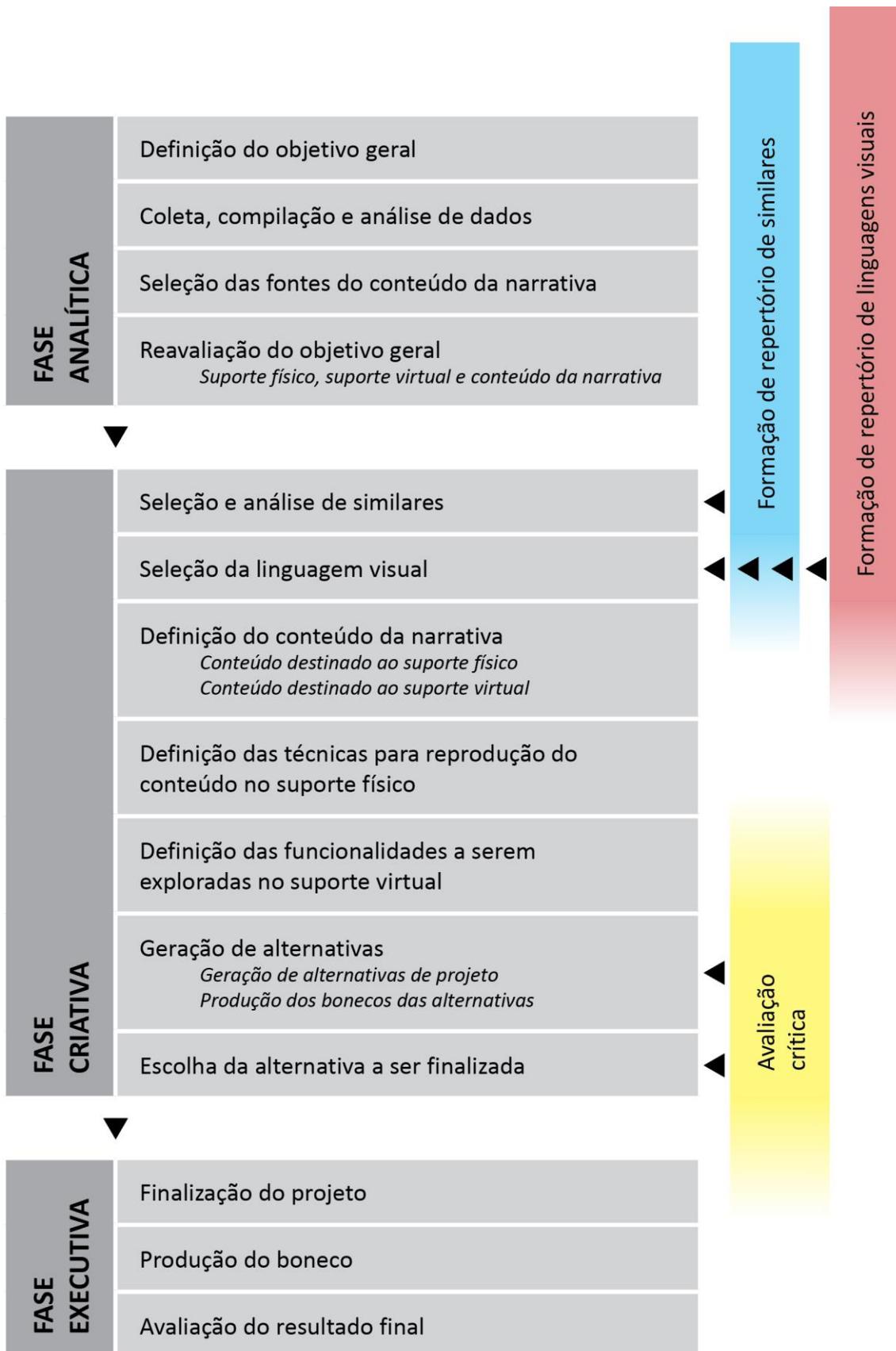
Figura 03: Metodologia de Ambrose e Harris



Fonte: Ambrose e Harris (2011). Apresentação visual do conteúdo adaptada pelo autor.

A partir das metodologias apresentadas, elaborou-se a metodologia a se aplicar no presente projeto, que pode ser esquematizada na Figura 04 apresentada na página a seguir:

Figura 04: Metodologia elaborada para aplicação no projeto



Fonte: Elaborado pelo autor.

Como mencionado anteriormente, a metodologia proposta tem suas etapas divididas em três grandes fases inspiradas na metodologia de Archer (*apud* FUENTES, 2006): a Fase Analítica, a Fase Criativa e a Fase Executiva. Além disso, as quinze etapas do método do autor tiveram grande influência na definição das etapas da metodologia proposta, no entanto foram renomeadas com a intenção de se aproximarem da prática do design gráfico-editorial e do projeto em questão. Tendo em vista que a metodologia proposta se destina ao projeto específico desse trabalho, deu-se preferência para o uso de termos menos genéricos que os usados por Archer em sua metodologia aplicável a diversas atividades projetuais.

A etapa “Reavaliação do objetivo geral” foi incorporada à metodologia proposta a partir da etapa intitulada por Frascara (*apud* FUENTES, 2006, p. 28-29) como “segunda definição do problema” em seu método. Nessa etapa pretendeu-se reavaliar os objetivos gerais propostos no início do projeto considerando o conhecimento adquirido nas duas etapas anteriores: “Coleta, compilação e análise de dados” e “Seleção das fontes do conteúdo da narrativa”. Essa etapa foi importante devido ao nível de definições e especificações que o objetivo geral apresentou ao trabalho. As escolhas do “livro-objeto” como suporte físico, da “narrativa transmídia” como recurso de convergência para o meio virtual e da produção artístico-coreográfica de Deborah Colker como conteúdo da publicação foram reavaliadas e confirmadas nessa etapa a partir do aprofundamento teórico desses temas.

As etapas de “Gerar ideias”, “Testas protótipos” e “Selecionar” trazidas de Ambrose e Harris (2011) podem ser encontradas na metodologia proposta nas etapas de “Geração de alternativas” e “Escolha da alternativa a ser finalizada”, com destaque também para sub-etapa “Produção dos bonecos das alternativas”. A produção de bonecos funcionais foi um importante recurso para avaliação das propostas geradas, tendo em vista a aplicação de facas de corte e materiais não convencionais no livro-objeto.

Importante ressaltar as três etapas metodológicas que perduraram ao longo do projeto concomitantemente às outras etapas mais estanques e pontuais. A definição e representação das etapas de “Formação de repertório de similares”, “Formação de

repertório de linguagens visuais” e “Avaliação crítica” intencionou representar de forma consciente e realista a importância dessas tarefas durante a prática projetual. As etapas “Formação de repertório de similares” e “Formação de repertório de linguagens visuais” começam antes mesmo da definição do objetivo geral do projeto, tendo em vista que a prática de formação de repertório é uma tarefa intrínseca ao cotidiano de qualquer designer e, como foi o caso nesse projeto, muitas vezes é o passo inicial para identificação de uma possibilidade de exploração criativa para elaboração do objetivo geral. Essa formação de repertório é então intensificada e perdura até fases mais avançadas do projeto, no entanto, em algum momento é importante que a mesma seja concluída para que as referências sejam analisadas e a geração de alternativas seja iniciada. A “Avaliação crítica” também apresenta a característica de acompanhar outras etapas da metodologia, tendo em vista sua importância durante a definição dos requisitos de projeto, a geração de alternativas, a produção de protótipos e a escolha da alternativa a ser finalizada.

4 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Na fundamentação teórica fez-se o registro formal da coleta, compilação e análise de aspectos conceituais, históricos e técnicos pertinentes ao trabalho em questão. A partir desse levantamento, diversas questões foram esclarecidas ou confirmadas antes de se dar início às fases criativa e executiva.

É importante ressaltar que o presente trabalho teve um prazo a ser cumprido e um limite de páginas a ser respeitado. Por esse motivo, foi necessário privilegiar-se alguns assuntos em detrimento de outros. A escolha de quais assuntos suprimir envolveu, principalmente, a ideia de que alguns foram trabalhados de forma teórica e prática com sucesso ao longo do curso de graduação, enquanto outros necessitaram de complementação bibliográfica para o bom andamento do projeto.

Relacionando com a Metodologia Projetual apresentada anteriormente, vale elucidar que esse levantamento equivale à etapa “Coleta, compilação e análise de dados”, que integra a Fase Analítica do projeto desse trabalho.

4.1 COMUNICAÇÃO VISUAL

Todo livro, independente do suporte, do conteúdo, do volume de texto, do volume de imagens e do público a que se destina, é um instrumento de comunicação. Mais especificamente, um instrumento de comunicação visual, uma vez que seu conteúdo é acessado através da visão. Necessidades de acessibilidade e ludicidade podem gerar livros que utilizam outros sentidos além da visão para transmitir a informação, como a audição ou o tato, mas, mesmo que disponha de linguagens, materiais e canais alternativos para transmissão do conteúdo, o livro continua sendo um produto essencialmente visual. Diante dessa contestação é adequado iniciar o levantamento teórico apresentando conceitos de comunicação visual, mensagem visual e decomposição da mensagem visual. (MUNARI, 2006, p. 68).

De acordo com Munari, comunicação visual é “praticamente tudo o que os nossos olhos veem” (2006, p. 65). Por ser tão simples e próxima do senso comum, essa

definição fica vaga caso não se discorra mais sobre o assunto. Munari faz isso ao trazer a ideia de que a comunicação visual, assim como toda a comunicação, pode ser casual ou intencional. Quando casual, a comunicação pode ser livremente interpretada pelo receptor da mensagem. Quando intencional, a totalidade do significado pretendido pelo emissor deve ser reconhecida para o receptor. (MUNARI, 2006).

Segundo Munari (2006), a comunicação visual intencional pode ser examinada sob dois aspectos: o da informação prática e o da informação estética. A informação prática é extremamente objetiva e pode ser exemplificada com mensagens que dão pouca ou nenhuma margem para interpretação, como um sinal de trânsito ou um desenho técnico. A informação estética pode ser exemplificada como a informação transmitida pelas linhas harmônicas que compõem um desenho ou as relações volumétricas de um objeto tridimensional. A informação estética abre margem para a subjetividade e diferentes interpretações, uma vez que a estética “não é igual para todos, existindo tantas estéticas quantos são os povos, e talvez, quantos são os indivíduos no mundo” (MUNARI, 2006, p. 68). Essa característica da informação estética exige consciência e domínio do emissor para que a comunicação visual intencional cumpra sua função.

4.1.1 Mensagem visual

Entende-se mensagem visual como o meio através do qual ocorre a comunicação visual. Ela integra a grande família das mensagens que atingem os nossos sentidos, assim como as mensagens sonoras, as mensagens térmicas e as mensagens dinâmicas. Todas essas mensagens podem ser alteradas ou anuladas uma vez que o receptor está imerso num ambiente cheio de perturbações, também chamadas de ruídos, alerta Munari (2006, p. 68).

Supondo que as perturbações sejam vencidas e a mensagem visual chegue inalterada ao receptor, surge aí uma nova gama de obstáculos na comunicação. Entende-se que cada receptor possui filtros pelos quais a mensagem visual terá que passar para ser recebida e interpretada com sucesso. Um desses filtros é o de caráter sensorial e

refere-se justamente às deficiências sensoriais visuais que o receptor possa ter. Outro desses filtros é o de caráter funcional e refere-se às características psicofisiológicas que geram capacidades de interpretações diferentes entre receptores crianças e adultos, por exemplo. Um terceiro filtro, bastante importante de ser considerado, é o do caráter cultural, que se refere às diferentes interpretações que sujeitos de diferentes culturas podem fazer de uma mesma mensagem. Os três filtros citados não são rigorosamente distintos e podem se apresentar isolados ou combinados num mesmo indivíduo. (MUNARI, 2006, p. 68-69).

A consciência das possíveis perturbações e filtros que possam alterar ou anular a transmissão de uma mensagem visual permite ao emissor adequar sua mensagem a fim de obter sucesso em sua comunicação com o receptor. (MUNARI, 2006, p. 69).

4.1.2 Decomposição da mensagem visual

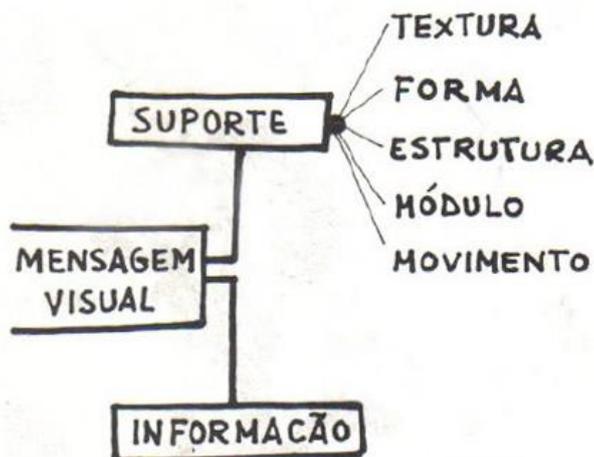
O estudo da comunicação visual implica não somente o domínio da definição de mensagem visual, mas também a análise de seus componentes. Munari divide a mensagem visual em duas partes:

uma é a informação propriamente dita, transportada pela mensagem, e outra é o suporte visual. Suporte visual é o conjunto de elementos que tornam visível a mensagem, todas aquelas partes que devem ser consideradas e aprofundadas para poderem ser utilizadas com a máxima coerência em relação à informação. São elas: Textura, Forma, Estrutura, Módulo, Movimento. (MUNARI, 2006, p. 69).

Segundo o autor, não é simples, e talvez nem seja possível, estabelecer uma fronteira exata entre textura, forma, estrutura, módulo e movimento. Ele propõe que o olho humano seja considerado o ponto de referencia categorial, uma vez que, a escala em que se apresentam essas partes interfere na classificação atribuída a elas. Considera-se assim a dimensão temporal das formas, uma vez que uma textura pode ser reconhecida como estrutura ou um módulo pode ser reconhecido como textura ao variarmos a escala com que são observados. (MUNARI, 2006).

Na Figura 05 apresentada a seguir, de Munari (2006, p. 71), é possível observar a decomposição de mensagem visual proposta pelo autor, bem como as partes que compõem o suporte visual:

Figura 05: Decomposição da mensagem visual



Fonte: Munari (2006, p. 71)

Percebe-se que Munari não faz menção a cor, de forma separada, como parte integrante do suporte. No entanto entende-se a cor como elemento intrínseco a manifestação visual de texturas e formas e sua importância é ressaltada no estudo da semiótica.

4.2 O LIVRO

O livro, de acordo com Haslam, pode ser considerado a forma mais antiga de documentação. “Ele registra o conhecimento, as ideias e as crenças dos povos e sua história está intimamente ligada à história da humanidade.” (2010, p. 6). Ainda com relação à importância histórica do livro, Silveira afirma que o livro é “o mais significativo objeto cultural ocidental.” (2008, p. 21).

Henry Petroski o descreve como “Esse objeto ubíquo e enganosamente simples... é tão familiar que se torna uma parte praticamente invisível da nossa cultura e experiências gerais.” (PETROSKI, apud, HENDEL, 2006, p. 1). O autor completa que “o

objeto mais simples requer muitas vezes, para fabricá-lo, especificações complicadíssimas.” (HENDEL, 2006, p. 1).

Haslam, Silveira, Petroski e Hendel são apenas alguns dos inúmeros autores e pesquisadores que atribuem ao livro uma importância tão imensurável e inquestionável que fica impossível imaginar a sociedade moderna sem esse produto cultural. Segundo Lyons (2011), ao longo da história da humanidade o registro do conhecimento foi feito sobre diversos suportes; passando pelo pergaminho, pelo códice e chegando ao livro. O livro impresso está presente na história desde que Gutemberg inventou a prensa e os tipos móveis na década de 1450 (LYONS, 2011).

4.2.1 O livro impresso

Haslam define o livro impresso como “um suporte portátil que consiste de uma série de páginas impressas e encadernadas que preserva, anuncia, expõe e transmite conhecimento ao público, ao longo do tempo e do espaço.” (2010, p. 9).

Segundo Fawcett-Tang (2007), o livro impresso tem mantido essencialmente a mesma composição estrutural desde que os primeiros códices foram criados pelos romanos, há milhares de anos. A pesquisa realizada com os autores Collaro (2007) e Ribeiro (2007) permitiu elencar os seguintes componentes integrantes da estrutura física da imensa maioria dos livros convencionais publicados desde a invenção da impressão por Gutemberg:

- a) Capa: pode ser rígida (dura ou cartonada) ou flexível (mole ou rústica). É fixada ao miolo do livro por costura, grampo ou cola, configurando um revestimento para a publicação. Prolonga-se para o final do livro, onde é então chamada informalmente de contracapa, no entanto, no setor editorial a capa costuma ser chamada de “primeira capa” para deixar claro de que se está falando apenas da parte frontal da publicação. A capa ou primeira capa é de extrema importância para o livro, segundo Fawcett-Tang (2007), ela é que dá personalidade ao livro e garante seu apelo junto ao comprador.

- b) Contracapa: é o prolongamento da primeira capa para a parte final do miolo e normalmente contém informações como número do ISBN (para o caso de publicações brasileiras), código de barras, texto sucinto sobre o assunto da obra, biografia sucinta do autor, opiniões da crítica especializada, lista dos outros títulos da coleção ou editora, dentre outras informações. No setor editorial a contracapa é chamada de “quarta capa”.
- c) Lombada: revestimento da espessura do livro junto ao lado encadernado, unindo a primeira capa à quarta capa. Costuma conter o título da obra, o nome do autor e o logotipo da editora.
- d) Bisagra: partes flexíveis que unem a primeira e a quarta capa à do livro.
- e) Orelhas: prolongamento da primeira e da quarta capa dobrados para dentro do livro, se sobrepondo as guardas. Normalmente trazem informações mais completas sobre a obra, o autor ou a editora que a quarta capa.
- f) Guardas: páginas que servem de arremate na encadernação de um livro com capa dura ou flexível, unindo a parte interna da primeira capa com o início do miolo e a parte final do miolo com a parte interna da quarta capa, sendo respectivamente nomeadas de segunda e terceira capa. Ocupam assim a posição de primeira e a última página da obra e protegem o miolo de possíveis defeitos na fase do acabamento e junção do miolo com a capa. Frequentemente as guardas são produzidas com papel diferente e de maior gramatura que o miolo. É incomum encontrar nas guardas qualquer informação textual, ficando normalmente sem impressão ou com cor, grafismo, ilustração ou fotografia decorativa.
- g) Miolo: parte central do estrutura física do livro composta a partir de todas as páginas da publicação.
- h) Cadernos: conjunto de páginas linearmente sequenciais obtido a partir da impressão, dobra e refila das folhas de impressão. As folhas de impressão são consideravelmente maiores que o tamanho da página — no mínimo uma

das dimensões precisa ter o dobro da dimensão equivalente da página — e recebem a impressão respeitando uma regra de imposição que reordena as páginas do livro, imprimindo-as na frente e no verso e na maioria das vezes com metade das páginas de cabeça para baixo. Essas folhas são então dobradas e refiladas, resultando num conjunto com a sequência e o sentido correto das páginas graças a regra de imposição utilizada — que estabelece como deve ser feita a dobra antes do refile. Trata-se da técnica de montagem de miolo mais utilizada no mundo e exige que o número de páginas seja múltiplo de quatro. A maioria dos cadernos tem entre 16 e 32 páginas. A união dos cadernos forma o miolo da obra.

- i) Brochura: técnica de encadernação tradicional muito utilizada no setor editorial, especialmente em livros. Trata-se de em conjunto de folhas ou cadernos unidos por costurada ou fresa revestidos por uma capa de papel cartão de alta gramatura colada diretamente na lombada.

Ainda de acordo com a pesquisa realizada com os autores Collaro (2007) e Ribeiro (2007) foi possível identificar da imensa maioria dos livros convencionais tem seu conteúdo dividido nas seguintes partes:

- a) Falsa capa: página que contém apenas o título da obra e é sempre a primeira página ímpar do livro.
- b) Folha de rosto ou frontispício: segunda página ímpar do livro, contém o nome do autor, o título (normalmente no centro óptico da página), o número da edição, o logotipo da editora e o ano.
- c) Sumário: é o nome dado à lista de títulos e subtítulos com as respectivas páginas em que figuram no texto principal. O sumário aparece no início do livro, e não deve ser confundido com o índice, que aparece sempre no final da obra.
- d) Índice: diferentemente do sumário, que relaciona os títulos e subtítulos pela ordem em que aparecem no livro, o índice relaciona termos, nomes e outros

elementos em ordem alfabética, relacionando-os com as páginas em que são tratados.

- e) Texto ou corpo da obra: conteúdo do livro, que além de texto pode ser formado por elementos visuais como fotografias, ilustrações, grafismos, infográficos e quadros.
- f) Página legal: localizada na última ou antepenúltima página de conteúdo textual do livro, antecedendo a segunda guarda e terceira capa. Contém informações legais do livro, tais como os direitos do autor, da editora, de tradução, dentre outros.
- g) Colofão: localizada na última página de conteúdo textual do livro — portanto em alguns casos junto com a página legal — e contém informações pertinentes ao projeto gráfico-editorial e a produção do livro. Normalmente inclui os tipos e gramaturas dos papéis, as tipografias, as técnicas de impressão e acabamento utilizadas no livro, além do número de exemplares impressos da edição e o nome da gráfica responsável.

4.2.2 O livro-objeto

A definição de livro-objeto encontrada na bibliografia varia de acordo com o autor e sua área de atuação. Existem diferenças entre a definição comumente adota por autores do design, das artes e da literatura. No entanto, todas concordam que o livro-objeto é um produto que trata a visualidade e a materialidade do livro como item de igual ou maior relevância que o conteúdo textual escrito desse mesmo livro.

De acordo com Paiva, o conceito de livro-objeto inclui:

todo objeto de transfiguração da leitura que materialize o sensório, o plástico, a originalidade na concepção, intervenções poéticas, jogos gráficos e visuais. Objetos que estabeleçam uma nova emoção ao leitor – informando, estimulando, intrigando, comovendo e entretendo. (PAIVA, 2001, p. 91).

D'Angelo, autor da área de letras, associa fortemente o livro-objeto ao segmento dos livros infantis. O autor complementa que:

A verdadeira inovação do livro-objeto está na quebra de paradigmas das normativas do livro e da narração: novas possibilidades de articulação do material, novas informações e rejuvenescimento das capacidades linguísticas. O livro-objeto é hoje a hipótese de estratégia discursiva e artística que, para evitar o perigo de estabilização, antes afirmada por Bakhtin, configuraria-se como um aspecto finalmente “totalizador” da própria literatura. (D'ANGELO, 2013, p. 36).

Já Paulo Silveira, professor de Instituto de Artes da UFRGS e autor de “A página violada: Da ternura à injúria na construção do livro de artista”, com segunda edição lançada no ano de 2008, defende veementemente a materialidade do livro em sua obra. No trecho a seguir, o autor não apenas defende o livro físico, mas fala também sobre a necessidade de inovação e transgressão no projeto de um livro, transgressão que se torna ainda mais necessário ao se projetar um livro-objeto:

O livro traz consigo o gosto pela perpetuação da forma clássica, de ser o mais nobre depositário do conhecimento, valores expressados através do zelo e do respeito pela superfície e pelo ato de folhear e seus tempos. [...] Por outro lado, nos surpreendemos com o criador que se expressa pela ideia da transgressão, confrontando o escultórico com o plano, rompendo a página, dilacerando a estrutura, ferindo, formando, deformando e transformando. [...] a profanação das regras quase sagradas da apresentação e do uso do objeto livro. (SILVEIRA, 2008, p. 24).

No entanto, é no texto intitulado “A definição de livro-objeto”, publicado no livro “Entre ser um e ser mil” em 2008 — organizado pela artista plástica, ilustradora, educadora e escritora Edith Derdyk — que Silveira (2013) esmiúça o conceito de livro-objeto, apresentando sua relação com o livro de artista e o livro-obra, além das consequências da nomenclatura em outras línguas para essas categorias de obras.

Silveira (2013) inicia seu texto apontando o atual enfraquecimento do uso da designação livro-objeto. Para o autor isso se deve à frequente preferência por uma denominação mais abrangente, a de livro de artista. Sendo o livro de artista qualquer livro que tenha o artista como autor, projetista ou realizador; e o livro-objeto umas das formas de manifestação do livro de artista, é compreensível e aceitável que muitos classifiquem o livro-objeto como livro de artista pela segurança de não equivocarem-se na

designação, uma vez que o conceito de livro-objeto é muitas vezes tratado com imprecisão e tem evoluído com o passar dos anos, especialmente desde a década de 1980. Infelizmente o abandono do uso do termo livro-objeto pode parecer ao apreciador menos informado que a produção do mesmo encontra-se em extinção, no entanto, pelo contrário, ela é frequente em oficinas e exposições gerais. Silveira saliente que:

O livro-objeto está bem, é vigoroso, demonstra uma excelente saúde. É a sua identidade conceitual que vem sendo reavaliada. [...] Como resultado, o uso do nome livro-objeto passou a ser tão eventual quanto passou a ser habitual o uso amplificado de livro de artista. [...] E até mesmo profissionais de catalogação ou classificação (bibliográfica, museológica, arquivística, etc.) podem preferir a aceção mais aberta e generosa. (SILVEIRA, 2013, p. 19-20).

O autor aprofunda o tema apontando as diferenças de uso do termo livro-objeto em contextos fora e dentro do contexto da arte. Basicamente, fora do campo da arte, o termo é adotado quando se pretende garantir que o leitor compreenda que se está fazendo referência à constituição física do livro e não ao seu conteúdo intelectual. Já para arte o termo se refere a uma categoria distinta de obra que teve origem nas vanguardas na primeira metade do século XX e que, assim como os livros de artistas em geral, ajudou a construir a arte contemporânea. (SILVEIRA, 2013).

Fora do contexto da arte, a função retórica do composto livro-objeto é muito simples se considerado o uso genérico nos principais idiomas ocidentais. Trata-se de uma designação, por exclusão ou eliminação da dimensão imaterial, que se refere à coisa “livro” artesanalmente ou editorialmente produzida. Ou seja, serve para que, num momento prosaico ou num texto livre, o ouvinte ou leitor compreenda quando se está falando do objeto plástico ou gráfico, em detrimento da unidade intelectual, espiritual, abstrata, etc. O livro, por isso, poderia constituir-se em obra duas vezes: a coisa construída pela plasmação e a coisa construída pelos nexos discursivos. É simples, e alguém perguntará, também retoricamente, se não existe plasmação no discurso ou, ao contrário, discurso na plasmação. Sim, existe, para qualquer uma das situações. Porém, apesar de banais, essas informações são conceitos operativos úteis para que tenhamos um ponto de partida.

[...]

Especificamente para a arte, o livro-objeto é uma solução inteiramente plástica ou uma solução gráfica funcionalizada plasticamente. Ou ainda, o travestir de um livro em uma unidade com valores escultóricos. Nele, o apelo da forma, da textura e da cor é eloquente e o principal determinante do processo criativo. Geralmente, não se atribui essa designação aos livros de artista virtuais. O livro-objeto é uma obra de origem moderna, com desenvolvimento e maturação nas vanguardas na primeira metade do século XX (experimentos tipográficos sobre suportes inesperados, trabalhos futuristas de lata e elaborações surrealistas, principalmente, incluindo o uso da encadernação como uma forma de arte e formas tridimensionais herdeiras ou paralelas ao poema-objeto). Geralmente avesso à comunicação, ele atende à contabilidade e às expectativas do mercado de arte convencional, representado por galeristas e instituições museológicas tradicionais. É historicamente anterior ao livro de artista, considerado simultaneamente semente e fruto (obra de arte, documento ou ambos) da arte contemporânea, que, por sua vez, identifica-se com o espaço da intermídia e um sempre crescente mercado de trocas simbólicas, com camadas alternativas de fruição estética e de pensamento. Entretanto, sob certas acepções, o livro-objeto está contido no livro de artista. (SILVEIRA, 2013, p. 20-21).

Como disse o autor, o livro-objeto é historicamente anterior ao livro de artista, no entanto, está contido no segundo, sendo hoje interpretado como uma de suas diversas apresentações. Esta relação cronológica e hierárquica inversa entre as duas categorias explica parte da imprecisão com que são empregadas e acentua-se quando se trás a tona outra categoria, a de livro-obra.

Silveira apresenta como possível melhor fonte de consulta para a definição dos três termos o programa de vocabulários do Getty Research Institute, adotado na catalogação ou classificação de obras de arte e nos estudos sobre cultura material, artes decorativas, arquitetura, etc. Segundo o autor o instituto é sucinto e preciso:

define os livros-objetos (*book objects*) como 'obras esculturais únicas que incorporam ou tomam a forma de livros, mas que não comunicam da maneira característica do livro convencional, tal como a experiência sequencial.' (SILVEIRA, 2013, p. 22).

Já os termos livro de artista ou livros-obra devem ser empregados, segundo o Getty Research Institute, para livros em geral executados ou concebidos por artistas. Silveira aponta como problema na definição de livro-objeto do instituto o uso da palavra “única”, uma vez que é extremamente restritiva. Como prova de que está equivocada, trás exemplos em seu texto de livros-objetos de fato que tiveram produção seriada, por mais que em baixa tiragem. (SILVEIRA, 2013).

O autor salienta outro trecho problemático sobre o livro-objeto no programa de vocabulário do Getty Research Institute, que diz “para esculturas que aparentam ou incorporam livros, mas não se comunicam da maneira característica dos livros, utilize livros-objetos”. Para Silveira (2013), o conceito de livro-objeto tem evoluído com o passar dos anos, especialmente desde a década de 1980, sendo necessário reavaliar o trecho citado, uma vez que:

O livro-objeto então se obriga a estar um pouco mais descontraído [...]. Atualmente ele pode, se assim o quiser, ser tão discreto quanto as outras formas artesanais históricas de expressão. Essa discricão pode ser uma consequência do avanço do tempo, do amadurecimento. Seria a postura resignada de um formato que dificilmente ainda ofereceria, de fato, assombro. Já que a função primordial do livro, a divulgação pela leitura, está obliterada, esses bem-sucedidos eventos seriam exercícios de desfuncionalização ou refuncionalização? Note-se que o engripado mecânico é, às vezes, tão definitivo que esses trabalhos ficam confusos quanto a apresentação como livros-objetos, como livros escultóricos ou, ainda, simplesmente como esculturas. Estamos, portanto, em uma faixa limítrofe, numa zona de demarcação confusa, que pode oferecer um sedimento perigoso para os artistas despreparados. (SILVEIRA, 2013, p. 24).

Fica também evidente a dúvida entre ser livro-objeto ou ser escultura que o equivocado trecho do Getty Research Institute pode gerar. Nesse sentido, Silveira complementa que:

Trabalhos que mesmo não sendo livros ambicionem compartilhar o espaço simbólico do livro (e que são absolutamente plásticos, sem ou quase sem dimensão gráfica), em geral são mais facilmente identificados como sendo livros-objetos. Mesmo assim, a proximidade com os pressupostos formais de

outras categorias pode gerar insegurança na identificação. Não havendo nada rigorosamente para ler, o público poderá ficar inclinado a mover o explicitamente bibliomórfico Livro de carne, de Artur Barrio (1977, na primeira versão, e efetivamente feito de carne), para o território da escultura e assim desobrigar-se de qualquer compromisso conceitual em face da obra. O que fazer? Os livros não trabalham, a priori, dentro do espaço tridimensional? Ficaríamos inclinados a imaginar que no caso de estruturas semelhantes - construções formais “analfabetizadas” - o afastamento da leitura possa permitir ao público que desconheça na produção do artista algum grau de alienação. (SILVEIRA, 2013, p. 28).

Por fim, o autor garante que apesar do aparente sumiço do termo livro-objeto e das imprecisões com que sua definição é encontrada, ele é uma manifestação distinta de produto artístico-cultural, integrante de uma categoria maior, a de livro de arista e “é produzido continuamente, mantendo-se como um importantíssimo instrumento de experimentação artística e, como fetiche de iniciação, de desinibição e acesso às sutilezas e possibilidades do livro real” (SILVEIRA, 2013, p. 31).

4.3 DESIGN GRÁFICO-EDITORIAL

Conforme mencionado no início da Fundamentação Teórica, questões relacionadas ao limite de páginas exigiram a supressão de alguns assuntos nesse registro de estudo. A abordagem teórica sobre o design gráfico-editorial é um desses casos. Aspectos conceituais e técnicos de formato, layout, grid, mancha gráfica, tipografia, cor e imagem foram trabalhados na teoria e prática ao longo de todo curso de graduação. Optou-se, portanto, por privilegiar outros assuntos pertinentes cuja abordagem durante o curso foi mais restrita. Outro motivo que defende esse argumento é o fato de que, nas Fases Criativa e Executiva do projeto, os conhecimentos de design gráfico-editorial serão inevitavelmente lembrados e aplicados, ficando subentendido que são dominados pelo autor.

4.4 PRODUÇÃO GRÁFICO-EDITORIAL

Villas-Boas (2010) aborda a produção gráfico-editorial dividindo-a em quatro etapas: a *projeção*, realizada pelo designer; a pré-impressão, realizada pelo birô; a impressão, realizada pela gráfica; e o acabamento, realizado pela própria gráfica ou por empresa especializada. É importante observar que essas etapas baseiam-se no processo de produção que utiliza a impressão *offset*, uma vez que esse processo é o mais utilizados em produtos gráfico-editoriais.

É durante a primeira etapa, *projeção*, que são definidas as especificações técnicas das três etapas seguintes: pré-impressão, impressão e acabamento. No entanto, optou-se por abordar o conteúdo relacionado a essas etapas redistribuindo-o na seguinte divisão: suporte, encadernação e técnicas de reprodução.

Essa divisão do conteúdo leva em conta a função e não a linearidade temporal por se entender que, durante a *projeção* de um livro não convencional, a função é mais importante que a cronologia da fase de execução para o processo criativo do designer. Assim, impressão e acabamento (exceto encadernação) são tratados como técnicas de reprodução.

4.4.1 Suporte

Os autores Ambrose e Harris definem suporte como:

qualquer material que receba uma imagem impressa, variando desde uma folha de papel padrão até papéis e cartões mais elaborados e táteis, estendendo-se ainda a itens promocionais como canecas de café, camisetas e até mesmo o corpo humano. (2009, p. 11).

Fuentes enfatiza a importância do suporte ao afirmar que a comunicação não estará completa se o suporte não for considerado como parte fundamental do projeto. Para o autor “os conceitos ligados ao material passam a tornar parte do fato comunicativo e, em alguns casos, é o próprio fato” (2006, p. 78-79).

A partir dessas considerações, se evidencia uma relação intrínseca entre suporte e a materialidade. No entanto, entende-se que ele pode ir além do meio físico, podendo o meio virtual também ser considerado um suporte.

Nessa seção, será abordado apenas o suporte físico, uma vez que uma das características essenciais do livro-objeto é sua materialidade. Para tanto, esses suportes foram divididos em papel e materiais não convencionais.

4.4.1.1 Papel

A ampla maioria dos livros convencionais utiliza o papel como suporte. Existe uma enorme quantidade de papéis diferentes no mercado. Por esse motivo, Haslam (2010) estabelece sete características-chave a serem consideradas durante a seleção de um tipo de papel: o formato, a gramatura, o corpo, o sentido da fibra, a opacidade, o acabamento e a cor.

- a) Formato: refere-se ao formato padrão com que certo tipo de papel é disponibilizado no mercado e não ao formato que o produto final terá. O advento da impressão mecanizada, no século XIX, exigiu a padronização dos formatos do papel a fim de compatibilizá-los com as impressoras. Atualmente diferentes países utilizam diferentes sistemas de padronização de formato de papel. Dentre esses sistemas se destacam os formatos ISO (Séries A, B e C), os formatos norte americanos e os formatos Britânicos. No Brasil, os papéis em pacotes são comercializados nos formatos 66 x 96 cm, 72 x 102 cm, 87 x 114 cm e 89 x 117 cm.
- b) Gramatura: assim como o formato, a gramatura do papel é medida com sistemas diferentes de um país para outro. Na América do Norte utiliza-se a libra por resma (500 folhas), comumente chamado de peso padrão ou peso da resma. No Brasil, a gramatura é expressa em gramas por metro quadrado (g/m^2).

- c) **Corpo:** referente à espessura do papel e é medido em milésimos de polegada ou milímetros. Está errado pensar que o papel com maior gramatura é também o mais encorpado, pois a densidade do papel varia com o tipo de papel. Assim, um papel com baixa gramatura e baixa densidade pode ser mais encorpado (espessos) que outro papel com gramatura e densidades mais altas. O projeto de um livro o corpo de um papel é especialmente importante pois ele terá influência direta na altura da lombada.
- d) **Sentido da fibra:** é a maneira como as fibras do papel se assentam na folha durante o processo de fabricação industrial. Nos livros o sentido da fibra deve ser paralelo à lombada, isso facilita o manuseio e assegura que o caderno não fique mais grosso na dobra.
- e) **Opacidade:** refere-se à quantidade de luz que passa através do papel. É influenciada pelo corpo, pela densidade e pelo acabamento superficial do papel. Em geral, papeis com gramatura inferior a 150 g/m^2 não são completamente opacos. Trata-se de uma característica importante para o design de livros, pois determina o grau de transparência das páginas. Quando intencional e decorrente de uma decisão criativa, a transparência gera resultados muito positivos. Quando não intencional, a transparência é um grave problema, pois imagens e textos de uma página podem ser vistos no seu verso, prejudicando a legibilidade e a estética do produto editorial.
- f) **Acabamento superficial:** é a capacidade de ancorar a tinta do papel, ou seja, está relacionado com o quanto o papel absorve ou não a tinta. Essa característica influencia muito na adequação ou não de cada papel aos diferentes tipos de impressão. Papéis com superfície revestida absorvem menos tinta, que eventualmente pode borrar. Papeis não revestidos podem absorver muita tinta, tornando as cores menos intensas no lado impresso e visíveis no lado contrário. O acabamento superficial é determinado pela produção do papel. A calandragem, por exemplo, é o processo que alisa a superfície. Um mesmo papel pode ter acabamentos diferentes de cada lado da folha, o que dá liberdade de criação e aplicação para o designer.

g) Cor: a cor geralmente é adicionada ao papel no estágio de preparação da massa. É extremamente importante considerar o contraste entre a cor do papel e as cores do conteúdo impresso, já que influenciará a legibilidade e estética do produto final.

Enquanto Haslam (2010) apresenta sete características-chave pragmáticas e mensuráveis, Villas-Boas (2010) condiciona a seleção do tipo de papel a quatro parâmetros fundamentais: o valor subjetivo do projeto, o custo, a disponibilidade no mercado e as restrições técnicas.

Identifica-se que alguns tipos de papéis são mais utilizados que outros na fabricação de produtos editoriais. O Quadro 1 a seguir apresenta os principais tipos de papel, algumas de suas características e suas aplicações:

Quadro 1: Principais tipos de papel

Tipo		Características	Aplicações
Papel jornal		Papel mais barato do mercado, recebe impressões de qualidade normal ou baixa. Sua resistência e durabilidade também é inferior que a dos demais papais.	Jornais, revistas, quadrinhos, e livros de baixo custo destinados ao mercado de massa.
Papeis offset (não revestidos)	Papel offset	Papel mais comum encontrado no mercado, possui acabamento superficial bom e uniforme. Sua alvura permite a impressão de imagens com definição. Atende bem as impressões comerciais e domésticas em geral.	Utilizado em impressoras do tipo domésticas no meio residencial, empresarial e acadêmico. Também usado no miolos de livros.
	Papel <i>off-white</i> (pólen)	Possui um tom amarelado uniforme, que reflete pouco a luz e contrasta bem com o texto impresso em preto. Considerado mais confortável para leitura que o papel offset branco.	Miolo de livros.
	Papel reciclado	Produzido com aparas de papel, possui tonalidade amarelada e desuniforme, o que pode ser negativo para impressões de imagens e textos com fonte em tamanho pequeno. Apesar disso, a responsabilidade ecológica (e o marketing verde) o torna bem popular.	Encartes e material de escritório em geral, revistas e livros.
Papel couché		Disponível nas versões fosco e brilho. Sua superfície é revestida de ambos os lados, o que a deixa propícia para impressões de alta qualidade, que exijam boa definição de imagens. É bem mais denso que o papel offset e pode ser considerado de baixo custo.	Encartes em geral que recebam impressão em cores, revistas e livros ilustrados, de arte ou de fotografia.

Papel cartão	Disponível nas versões duplex e tríplex, de acordo com o número de camadas internas do papel. A superfície pode ser revestida em ambos, apenas um ou nenhum dos lados da folha. Algumas de suas características, como a densidade, o colocam como um intermediário entre o offset e couché.	Capas de livros, embalagens, convites e cartões em geral.
Papel livre de ácido (<i>acid-free</i>)	Tem maior durabilidade e não amarela tão facilmente	Livros e publicações em geral que exijam durabilidade.
Papel vergê	Possui textura de linhas.	Encartes em geral que recebam impressão de cor sólida.
Papel camurça	Possui acabamento de flocagem que confere aparência aveludada e toque de tecido.	Capas decorativas.

Fonte: FERNANDES (2003), AMBROSE e HARRIS (2009), BANN (2010), VILLAS-BOA (2010) e SCHUCH (2013). Adaptado pelo autor.

Fernandes (2003) traz uma classificação alternativa para os papeis, baseada na gramatura. Para o autor, papeis com gramatura até 180 g/m² podem ser considerados simplesmente papeis, com gramatura entre 180 g/m² e 320 g/m² podem ser considerados cartolinas e, por fim, com gramatura acima de 320 g/m² podem ser considerados cartões.

4.4.1.2 Materiais não convencionais

A liberdade criativa característica do design permite afirmar que qualquer tipo de material pode ser considerado ao se selecionar o suporte para um projeto. Essa liberdade está presente no design de produto, no design de moda, no design de embalagens, no design ambiental e no design gráfico em geral. Diante de tanta liberdade, Schuch (2013) salienta a necessidade de critérios durante a definição do material, visto que cada projeto possui requisitos que precisam ser atendidos.

A consulta à Fawcett-Tang (2007), Silveira (2008), Ambrose e Harris (2009), Bann (2010) e Schuch (2013) permitiu relacionar os materiais não convencionais mais frequentemente utilizados em livros. Importante observar que estes podem exigir técnicas de reprodução do conteúdo também não convencionais. No Quadro 2 a seguir,

esses materiais são apresentados, juntamente com exemplos de aplicação em livros e uma relação de técnicas de representações do conteúdo aplicáveis:

Quadro 2: Principais materiais não convencionais utilizados em livros

Material	Aplicação	Técnicas de representações
Acetato	Capa, sobrecapa, cinta, marcadores de página e miolo	Serigrafia e transfer
Acrílico	Capa, cinta, case e embalagem	Moldagem, serigrafia e transfer
Couro	Capa, sobrecapa, cinta e case	Bordado, queima, relevo, sensibilização química e serigrafia
Espelho	Capa e embalagem	Serigrafia e transfer
Látex	Capa, cinta, marcadores de página e case	Corte especial, serigrafia e transfer
Madeira	Capa, cinta, marcadores de página, case e embalagem	Queima, relevo e serigrafia
Metal	Capa, marcadores de página, case e embalagem	Anodização, corte especial, queima, relevo, serigrafia e transfer
Pele	Capa, sobrecapa, cinta e case	Bordado e corte especial
Polietileno	Capa, sobrecapa, cinta, case e embalagem	Corte especial, serigrafia e transfer
Poliestireno expandido	Case e embalagem	Serigrafia e transfer
Tecido	Capa, sobrecapa, cinta, marcadores de página, miolo, case e embalagem	Bordado, serigrafia, sublimação, transfer e corte especial
Vidro	Capa e embalagem	Serigrafia e transfer

Fonte: FAWCETT-TANG (2007), SILVEIRA (2008), AMBROSE E HARRIS (2009), BANN (2010) e SCHUCH (2013). Adaptado pelo autor.

4.4.2 Encadernação

A encadernação é o método através do qual as páginas de uma publicação são unidas. Diversos tipos de encadernação são utilizadas em larga escala no meio editorial, não sendo possível identificar um único método como principal. Os critérios que permeiam a seleção de uma encadernação em detrimento de outra envolvem aspec-

tos funcionais, estéticos, econômicos, de viabilidade técnica e, principalmente, de durabilidade. (FAWCETT-TANG, 2007).

Um detalhe da encadernação é a prática da utilização dos cadernos, que basicamente são blocos onde uma quantidade determinada de páginas é unida. Em seguida, esses cadernos são unidos uns aos outros através de um dos diversos tipos de encadernação. A quantidade de páginas de cada caderno costuma ser um múltiplo de quatro, devido à imposição utilizada no processo de impressão. Como o uso de cadernos aumenta a durabilidade do volume, poucas publicações são encadernadas a partir das páginas soltas.

Haslam (2010) e Ambrose e Harris (2009) apontam oito tipos de encadernação como os mais utilizados:

- a) Encadernação de capa dura com costura: muito utilizado na produção de livros devido à durabilidade que confere à peça. Nesse método, os diversos cadernos que compõem a publicação são costurados entre si e à capa. Diversos acabamentos que em peças moles não funcionam bem podem ser aplicados com sucesso em volumes com capa dura. Alguns exemplos são a acréscimo de uma sobrecapa e a presença das guardas (que além de estética, tem a função de reforçar a união da capa com o miolo). Além disso, a lombada de capa dura pode ser redonda ou quadrada. Como desvantagem aponta-se a abertura limitada da peça, inferior a 180°.
- b) Encadernação sem costura (*perfect binding*): neste método a união dos cadernos é feita com uma cola flexível. A capa se uni ao miolo através da mesma cola flexível aplicada à lombada. Por fim, a margem externa é refilada. É um método muito utilizado em revistas e brochuras, tendo em vista que essas publicações costumam ser de interesse mais efêmero e não necessitam de grande durabilidade.
- c) Encadernação em lombada canoa (grampo à cavalo): muito utilizada em livretos e pequenos catálogos, essa encadernação é feita por meio da intercalação dos cadernos e fixação dos mesmos com um grampo no sentido

externo para o interno (da lombada para página central). Essa encadernação exige um número reduzido de páginas e permite boa abertura do volume, ultrapassando os 180°.

- d) Encadernação com wire-o, espiral metálica ou espiral plástico: caracterizada por folhas soltas que, perfuradas em uma das bordas, são unidas pela introdução de um fio metálico ou plástico no formato de garra dupla (wire-o) ou no formato de espiral. Permite que a publicação seja aberta por completo, atingindo os 360°. O wire-o ou espiral pode ficar exposto, caso mais frequente; ou oculto, caso em que uma capa ou sobrecapa o recobre. Para esse tipo de encadernação deve-se ter cuidado com imagens sangradas na margem interna, pois essa área será perfurada.
- e) Auto-encadernação: algumas publicações parecem encadernadas, quando, na verdade, utilizam apenas uma dobra. Nesses casos, a dobra sanfona ou a dobra enrolada são as mais usadas. Exemplos típicos de auto-encadernação são os mapas e as brochuras. Esse processo confere pouca durabilidade à peça e costuma limitar consideravelmente a quantidade de páginas, uma vez que, a largura máxima que o volume aberto pode atingir é a largura da impressora. Uma solução para esse caso é a união de duas ou mais volumes dobrados através da colagem. Nesses casos, o custo da produção costuma aumentar significativamente, uma vez que a união dos volumes dobrados precisa ser feita a mão e com precisão.
- f) Encadernação japonesa: método singular, pouco utilizado quando comparado com os anteriores, em que as páginas são costuradas com uma linha contínua. Essa técnica confere um aspecto decorativo e luxuoso à publicação, no entanto, restringe sua abertura e menos de 180°.

Ambrose e Harris (2009) enumeram outros seis tipos de encadernação, que segundo os autores, podem ser consideradas encadernações alternativas. São elas:

- a) Encadernação sem capa: apesar de se chamar sem capa, o que chama atenção é a ausência de cobertura na lombada coberta, deixando a mostra os

cadernos e a costura. A rigor, pode-se considerar que a primeira página e a última página, mesmo fazendo parte do miolo, funcionam como capa do volume.

- b) Encadernação com cinta: caso em que folhas soltas, dobradas ou não, são unidas através de uma cinta.
- c) Encadernação com costura singer: nesse método se destaca a função decorativa, uma vez que a costura singer permite diferentes padrões de costura e utiliza linhas de cores e espessuras variadas.
- d) Encadernação em Z: separa a publicação em duas partes que são unidas a lados opostos de uma página central.
- e) Encadernação com elásticos: exige um número reduzido de páginas, que compostas em um caderno são unidas através de um elástico junto à dobra das folhas. Pode ser comparada a encadernação com grampo à cavalo, só que substituindo-se o grampo pelo elástico.
- f) Encadernação com cliques e fechos: utilizam cliques, fechos ou qualquer outro produto que mantenha a folhas unidas.

4.4.3 Técnicas de reprodução do conteúdo no suporte físico

Existem diversas formas de se representar o conteúdo de uma publicação sobre o suporte físico. Nas páginas a seguir, a forma convencional de uso das principais técnicas de impressão e acabamento será tratada. Em seguida, serão apresentadas outras possibilidades, aplicando e combinando diferentes técnicas sobre diferentes suportes físicos, para se obter soluções gráfico-visuais diferenciadas.

4.4.3.1 Impressão

Impressão consiste em diferentes técnicas para aplicar tinta sobre um suporte, como *offset*, serigrafia, fotogravura, impressão tipográfica, gravura (em metal), *hot-stamping*, linoleografia, termografia, impressão a jato de tinta ou a laser, dentre outras. Pode ser usada para efeitos práticos de comunicação, ou para produzir efeitos estéticos, que evidentemente, também comunicam.

Para selecionar uma técnica de impressão, o designer precisa ponderar entre as características gráficas desejadas, o custo e o prazo de execução.

A seguir, são descritos alguns métodos de impressão mais utilizados no mercado editorial, a partir dos apontamentos de Collaro (2007) e Ambrose e Harris (2009):

- a) Impressão offset: utiliza uma chapa metálica tratada para transferir um desenho através de uma blaqueta de borracha para o suporte. Produz resultados regulares e utilizam o sistema de cores CMYK, imprimindo-as em uma retícula, consistida de pontos que criam a ilusão de uma imagem colorida.
- b) Impressão lavada: utilizada para aplicar cores mais delicadas a um suporte, ela usa tinta diluída para produzir tons apagados e pastel. Na quadricromia, essa cor apresenta pontos de meio-tom na retícula.
- c) Serigrafia: também chamada de silk screen, ela não é um método de grandes tiragens porque cada cor é aplicada ao suporte após a anterior estar seca. No entanto, é uma técnica que permite ser aplicada a quase todos os suportes e pode adicionar mais quantidade de tinta para efeitos tácteis.
- d) Impressão tipográfica: método de impressão pelo qual uma superfície elevada e entintada é prensada contra o suporte. Se caracteriza pela ligeira marca deixada pelo tipo devido à pressão feita para imprimir.
- e) Termografia: processo de acabamento de impressão utilizado para produzir um texto em relevo em um suporte de papel. Produzido através de um pó

termográfico depositado sobre o papel ainda úmido, que se adere ao se secar.

- f) Lineografia: método de impressão em relevo de baixa tiragem em que uma imagem é moldada em uma peça fina de linóleo, entintada e montada em um bloco de madeira. A madeira é prensada contra um suporte. A peça precisa ser novamente entintada a cada impressão.

4.4.3.2 Acabamentos convencionais

Os acabamentos consistem em processos especiais que dão singularidade aos projetos. Normalmente são feitos pós-impressão, no entanto, devem ser pensados ainda na etapa de planejamento do projeto.

A seguir são descritas algumas possibilidades de acabamentos apresentadas por Haslam (2010), Ambrose e Harris (2009) e Schuch (2013):

- a) Verniz: possui tanto a função de proteger o material contra o desgaste quanto de aprimorar a sua aparência visual. Pode ser do tipo brilho (aumenta a nitidez e a cor das imagens), fosco (aumenta a legibilidade) ou acetinado (meio termo entre os anteriores) e é tratado como uma cor adicional no processo de impressão;
- b) Laminação: é a aplicação de um filme fino que torna o suporte impresso altamente brilhoso e promove resistência e impermeabilidade.
- c) Relevo seco, alto relevo e baixo relevo: criação de uma superfície tridimensional, decorativa e texturizada. O relevo é produzido através de uma matriz metálica principalmente em papéis com gramatura maior, para ressaltar o efeito.
- d) Dobras: é um processo relativamente simples e de baixo custo que fornece inúmeras possibilidades para o designer no momento da criação. Pode solu-

cionar um problema estrutural, como dobras francesas que ajudam dando maior volume, ou de conteúdo, como dobras sanfonas que aumentam o tamanho de uma página entregando mais conteúdo;

e) Impressão de borda: adiciona cor, texto ou grafismo à borda do livro;

f) Rebarba: efeito de borda irregular.

4.4.3.3 Técnicas de reprodução não convencionais

A designer Grazielle Bruscato Portella, habilitada em design visual pela UFRGS, defendeu no ano de 2011 o Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “Presença + Percepção = Impressão: Guia de técnicas de reprodução visual aplicáveis ao suporte impresso”. Nesse trabalho, Portella teve como objetivo:

Projetar um livro que sirva como guia para exemplificar e explicar as diferentes possibilidades de dar mais presença ao suporte impresso. A partir de técnicas que propiciem uma experiência sensorial e dinâmica ao usuário, o livro deve servir como suporte para diversão, assim como para pesquisa e conhecimento. (PORTELLA, 2011, P. 19).

O resultado foi uma publicação singular, dividida em duas partes, que se valeu da metalinguagem para tratar de diversas técnicas de reprodução. Enquanto uma parte explicava textualmente cada técnica, a outra as exemplificava, apresentando aplicadas na mesma sequência que o volume textual. Como a própria designer menciona, o produto do seu Trabalho de Conclusão de Curso serve de inspiração e guia para outros designers e profissionais criativos.

No presente trabalho, me proponho a criar um livro-objeto em que técnicas de reprodução não convencionais serão a ferramenta e o tema, como foi o caso de Portella (2011). Valho-me, portanto, da extensa pesquisa que a designer fez sobre essas técnicas e me proponho a fazer uma segunda validação do seu trabalho. Nas páginas a seguir, trago as técnicas estudadas e retratadas por Portella.

4.4.3.3.1 Anáglifo

Anáglifo é uma imagem, ou um vídeo, formatada de maneira a fornecer um efeito tridimensional estereoscópico quando vista em óculos de duas cores (normalmente, cores opostas, como o ciano e vermelho). A imagem é formada por duas camadas de cor sobrepostas, mas com uma pequena distância entre si para produzir um efeito de volumetria. Os dois olhos veem diferentes imagens da mesma coisa e a mente interpreta como algo sólido, como se fosse um objeto que pudesse ser tocado, e não apenas uma superfície.

Geralmente, o objeto principal da imagem fica localizado no centro, enquanto frente e fundo são movidos lateralmente em sentido oposto. Logo, a imagem possui duas imagens diferentes filtradas, uma para cada olho. Então, o córtex visual do cérebro humano funde as imagens sobrepostas na percepção de uma cena tridimensional quando vista através de um filtro especial (óculos 3D).

Figura 06: Exemplo de anáglifo



Fonte: <http://www.flickriver.com/photos/vtemz/5985761976/>

4.4.3.3.2 Autoestereograma

Um autoestereograma é uma imagem bidimensional que, se vista do modo apropriado, obtém-se um efeito tridimensional estereoscópico. Sua grande vantagem é que ela não requer nenhum tipo de aparelho para visualização. Sua imagem tridimensional é obtida através da prática. Para conseguir enxergar um estereograma, o principal é conhecer o resultado esperado. A ideia é desfocar a vista da imagem, de

maneira que ambas as perspectivas sejam captadas. Alguns recomendam olhar o infinito, ou seja, fitar a vista num objeto distante e, sem desfocar, voltar a olhar a imagem. Outros preferem fitar a visão em um dedo sobre a imagem e lentamente retirá-lo, ou observar o reflexo da imagem num vidro, ou olhar a imagem bem de perto e, mantendo o foco, ir afastando a cabeça, de forma que o foco saia do papel até encontrar o ponto ideal. Alguns autoestereogramas trazem um auxílio, como dois pontos, onde a visão se foca de forma que os dois pontos se transformem em 3, então a imagem pretendida aparecerá.

Figura 07: Exemplo de autoestereograma



Fonte: http://ilusoeroptica.blogspot.com.br/2013_04_01_archive.html.

4.4.3.3.3 Boneca de papel

Uma boneca de papel é uma figura bidimensional desenhada ou impressa em papel a qual acompanha roupas do mesmo material. O personagem pode ser uma pessoa, animal ou objeto inanimado. O termo também inclui outros materiais como plástico, tecido ou madeira. Além disso, pode incluir bonecas tridimensionais e suas roupas feitas exclusivamente de papel.

Figura 08: Exemplo de boneca de papel



Fonte: <http://papeis.blogs.sapo.pt/boneca-de-papel-anos-80-para-imprimir-308901>.

4.4.3.3.4 Bordado em ponto-cruz

Refere-se ao tradicional ponto de bordado em tecidos que se faz passando os fios em forma de cruz. Existem inúmeros gráficos que podem ser seguidos para bordar, onde cada ponto cruz funciona como um pixel no tecido.

Figura 09: Exemplo de bordado ponto cruz sobre papel

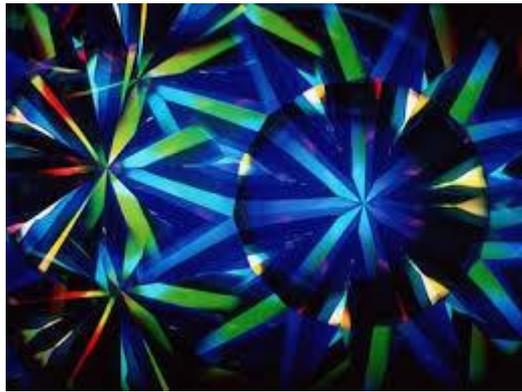


Fonte: <http://blog.tanlup.com/bandeirinhas-decorativas-com-bordado/>.

4.4.3.3.5 Caleidoscópio

Um caleidoscópio ou calidoscópio é um aparelho óptico formado por um cilindro, revestido internamente de espelhos inclinados. Em uma das extremidades do cilindro são acondicionados fragmentos de vidro colorido, que, através do reflexo da luz exterior nos espelhos inclinados internos, apresentam combinações variadas ao se girar o cilindro.

Figura 10: Exemplo de caleidoscópio



Fonte: <http://www.estudopratico.com.br/wp-content/uploads/2014/06/caleidoscopio.jpg>.

4.4.3.3.6 Carimbo

Carimbo, como define o dicionário Michaelís, consiste em uma peça de metal, madeira ou borracha que serve para marcar papéis de uso oficial ou particular, a tinta ou em relevo. Com o desenvolvimento da imprensa e produção de tipos móveis, o carimbo foi se popularizando, de forma a permitir sua ampla produção. Modernos carimbos trazem já a almofada com tinta em seu bojo e, também, em forma de caneta, permitindo maior segurança e limpeza, junto com a portabilidade. Em design gráfico, pode ser uma ferramenta interessante para repetir dados de maneira mecânica e dar efeitos artesanais ao papel.

Figura 11: Exemplo de carimbo



Fonte: <http://img.olx.com.br/images/81/817512111763693.jpg>.

4.4.3.3.7 Corte a laser

O corte a laser é uma tecnologia que utiliza o laser para cortar materiais, e é tipicamente usada para aplicações industriais, mas também está começando a ser usada em escolas, pequenas empresas e manualidades. Ele funciona através da aplicação direta de um feixe de laser ao material a ser cortado, controlando isso pelo computador. O material, então, queima e perde partes, que se evaporam ou retiram com um aspirador, deixando um buraco na superfície do material com um acabamento impecável e alto detalhamento. As cortadoras a laser industriais são usadas para cortar materiais planos com até 20 mm de espessura, como acrílicos, madeira, metais ou papel.

4.4.3.3.8 Corte especial ou faca de corte

O termo corte, ou corte especial, usado para aqueles acabamentos que necessitam de lâminas específicas, não podendo ser produzidos nas guilhotinas comuns (como é o caso do refile, sendo que esse corte precisa de uma chapa especialmente para aquele impresso específico).

É um recurso muito usado na confecção de embalagens, que necessitam de cortes específicos que realizem a produção das abas e de todo o fechamento que a embalagem necessita. Pode ser usado também como recurso expressivo para a valorização de layouts, inclusive com a inclusão de formas vazadas no papel, como por exemplo, em cartões de visita, folders e cartazes.

Figura 12: Exemplo de faca de corte especial aplicada sobre papel



Fonte: <http://www.impressora.blog.br/wp-content/uploads/2014/07/faca-especial-impressao.jpg>.

4.4.3.3.9 Decodificador

O decodificador (ou cartão decodificador) é uma técnica utilizada para ler mensagens escondidas sobre algum padrão impresso. Geralmente são feitos com um plástico transparente colorido, celofane ou PET, e são utilizados em jogos de tabuleiro ou cartões de felicitação. O cartão é sobreposto a um material com uma estampa impressa, e então uma mensagem ou informação surge.

Seu funcionamento se baseia em filtrar as cores da estampa que são as mesmas que as do decodificador. Assim, se por trás de um padrão vermelho é impresso um texto na cor azul (geralmente a mensagem é impressa na cor oposta ao que se filtra), o decodificador vermelho filtrará o padrão, revelando o texto facilmente.

Figura 13: Exemplo de decodificador



Fonte: <http://leitordcabuloso.com.br/wp-content/uploads/2013/10/decodificador.jpg>.

4.4.3.3.10 Efeito Droste

O efeito Droste é um tipo específico de imagem recursiva, também chamada de *mise en abyme*. Uma imagem exhibe o efeito Droste quando retrata uma versão menor de si mesmo em um lugar onde uma imagem semelhante seria realisticamente esperada aparecer. Essa versão menor retrata uma versão ainda menor nesse lugar, e assim por diante. Somente na teoria isto aconteceria para sempre; praticamente, continua até onde a resolução da imagem permite, o que é pouco, pois cada repetição reduz geometricamente o tamanho da imagem.

Figura 14: Exemplo de Efeito Droste



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-WqnYwmoexPQ/VEBg5P1WfRI/AAAAAAAAADpw/-LSD8aTwhHc/s1600/23.jpg>.

4.4.3.3.11 Elástico

O elástico é um tecido extensível feito com uma combinação de fios elásticos especiais com fios não elásticos⁴⁴. Tem diversos aspectos de superfície e utiliza uma variedade de matérias-primas. É em ponto tafetá ou sarja. A sua elasticidade pode ser na direção longitudinal, transversal, ou em ambas as direções. Utilizado para calças e roupa desportiva. O nome exprime a principal característica do tecido.

4.4.3.3.12 Estêncil

Um estêncil (do inglês stencil) é um desenho ou ilustração que representa um número, letra, símbolo tipográfico ou qualquer outra forma ou imagem, figurativa ou abstrata, que possa ser delineada por corte ou perfuração em papel, papelão, plástico, radiografia, metal ou em outros materiais.

Podem ser aplicados nas mais variadas superfícies, como tecidos, móveis, paredes, vasos, objetos de madeira, gesso e cerâmica. Chamado também de Molde Vazado.

Figura 15: Exemplo de estêncil



Fonte: <http://www.comofazerartesanatos.com.br/wp-content/uploads/2015/12/Como-Decorar-Almofadas-com-Stencil-Passo-a-Passo-2.jpg>.

4.4.3.3.13 Fio têxtil

O fio têxtil é uma fibra fina e delgada de qualquer material têxtil, especialmente a que se usa para costura. A maioria das fibras têxtis, com exceção da seda, não passam de alguns centímetros de longitude, motivo pelo que é necessário o processo de filagem. Estes fios são amplamente utilizados na indústria têxtil para costurar, tecer produtos de origem têxtil.

É importante referir que o fio utilizado na costura é bastante diferente do que é usado nas tecelagens, uma vez que estes últimos não têm necessidade de grandes resistências á rotura, dado que a tensão do tecido é analisada como um todo, enquanto tecido, após o seu processo de tecelagem.

Figura 16: Exemplo de estêncil



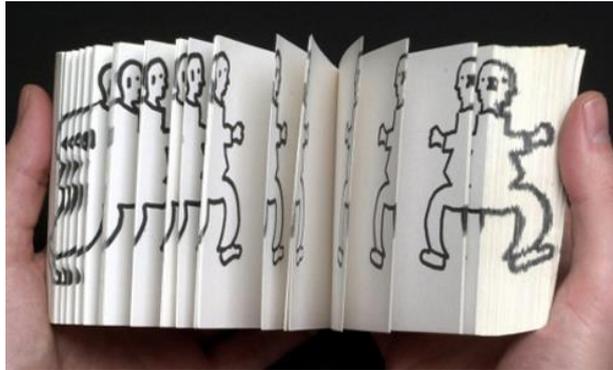
Fonte: <http://fuckingyoung.es/it-came-from-the-sky/>.

4.4.3.3.14 Flip book

Muito popular nos finais do século XIX e início do século XX, mas ainda fabricados hoje, o flip book é o termo em inglês, também conhecido por seu nome francês, folioscope (por vezes também chamado kineograph, feuilletoscope ou "cinema-de-bolso").

Desde a era da imagem até a origem do cinema, animação e entretenimento moderno, os flip books são reconhecidos por serem das formas que iniciaram o que hoje se referem a "mídias interativas". O flip book é uma coleção de imagens organizadas sequencialmente, em geral no formato de um livreto para ser folheado dando impressão de movimento, criando manualmente uma sequência animada sem a ajuda de uma máquina.

Figura 17: Exemplo de flip book



Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/-B2yTu52tnJE/Umk8apmclal/AAAAAAAAAT8/Oa-uinL4ruc/s1600/flipbook.jpg>.

4.4.3.3.15 Flocagem

Flocagem é um processo o qual deixa as peças como se estivessem cobertas com uma camada macia de tecido. Este processo se faz com uma máquina, onde, primeiro, é preciso passar cola na peça e em seguida, o equipamento faz a flocagem. A máquina cria um campo de força, que empurra os flocos em segundos, uniformemente. É um processo rápido e relativamente barato, que dá um aspecto delicado e sensível ao tato e visualmente semelhante a um veludo (Fig. 40), por isso sua aplicação é feita, principalmente, em caixas porta-jóias.

Figura 18: Exemplo de flocagem

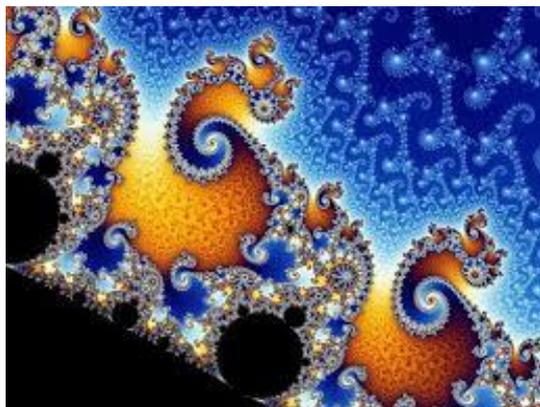


Fonte: http://www.solucoesindustriais.com.br/images/produtos/imagens_602/p_maquina-de-flocagem-31.jpg.

4.4.3.3.16 Fractal

Fractais são formas igualmente complexas no detalhe e na forma global. Esta é a definição de fractal de Benoit Mandelbrot, matemático francês, nascido na Polónia, que descobriu a geometria fractal na década de 70. Tecnicamente, um fractal é um objeto que não perde a sua definição formal à medida que é ampliado, mantendo-se a sua estrutura idêntica à original. Pelo contrário, uma circunferência parece perder a sua curvatura à medida que ampliamos uma das suas partes. Existem duas categorias de fractais: os fractais geométricos, que repetem continuamente um padrão idêntico, e os fractais aleatórios. As principais propriedades que caracterizam os fractais são a auto-semelhança e a complexidade infinita. Outra característica importante dos fractais é a sua dimensão. A Geometria Fractal pode ser utilizada para descrever diversos fenômenos na natureza, onde não pode ser utilizada as geometrias tradicionais.

Figura 19: Exemplo de fractal



Fonte: https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTfi-Yw_eygVDQ_kAyHD3SuA5xUUI72Dn809XGbPiwrlwmMXMvtVg.

4.4.3.3.17 Impressão Lenticular

A impressão lenticular é uma técnica em que, a partir da montagem sequencial de imagens impressas em uma folha lenticular, podemos criar ilusões de profundidade, mudar ou até animar imagens, quando vista de diferentes ângulos. Cada tira da lente amplia e projeta uma imagem impressa na parte de trás, de modo que todas as tiras podem ser vistas em sequência para cada ângulo de visão da lente.

A folha lenticular é um substrato opticamente transparente, normalmente plástico, com um suporte plano que permite a impressão direta (offset) ou digital. As imagens devem ser feitas para encaixarem exatamente com o tamanho da lente e as tiras devem estar perfeitamente alinhadas com as tiras de lente.

Figura 20: Exemplo de impressão lenticular



Fonte: <http://www.jadgrafica.com.br/impressao-lenticular>.

4.4.3.3.18 Holograma

Os hologramas são registos de objetos que, quando iluminados de forma conveniente, permitem a sua observação. Ao contrário da fotografia, que apenas permite registrar as diferentes intensidades de luz proveniente da cena fotografada, os hologramas registam também a fase da radiação luminosa proveniente do objeto. Nesta fase está contida a informação sobre a posição relativa de cada ponto do objeto iluminado, permitindo reconstruir uma imagem com informação tridimensional.

Os hologramas são criados com o uso de luz laser. Por isso, seu material de registro deve ser sensível à luz, que permitam registrar diferenças espaciais na intensidade da luz. Os materiais mais utilizados são películas ou placas de vidro revestidas com emulsões de cristais de halogenetos de prata em gelatina. Algumas notas de dinheiro incluem impressões em holograma por questões de falsificação e segurança.

Figura 21: Exemplo de holograma



Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/yhoCuTzOCV0/hqdefault.jpg>.

4.4.3.3.19 Hot-stamping

Conhecido como o sistema tipográfico, onde a tinta tipográfica é substituída por uma espécie de película, em forma de fitas ou folhas de celofane, com a cor de acordo com a exigência do trabalho, mas na maioria das vezes são tons de dourado e prata. A película é colocada junto com uma camada de adesivo, que é prensada através da pressão de uma matriz sobre o suporte.

Essa matriz é um clichê em metal ou em fotopolímero, que é pressionado contra o suporte em alta temperatura, para conseguir prensá-lo. A tinta utilizada, a película, através do calor, aderindo por pressão ao papel ou outro suporte. Não é recomendável o uso de elementos muito detalhados, como efeitos, contornos ou sombras, e letras serifadas em tamanhos muito pequenos, devido à baixa definição obtida. Esse tipo de acabamento consegue obter efeito semelhante ao de uma impressão em metal (ouro, prata e outras tonalidades), tanto no aspecto da coloração, quanto ao brilho e à textura. Sua aplicação tende a conferir um aspecto nobre, sofisticado.

Figura 22: Exemplo de hot-stamping



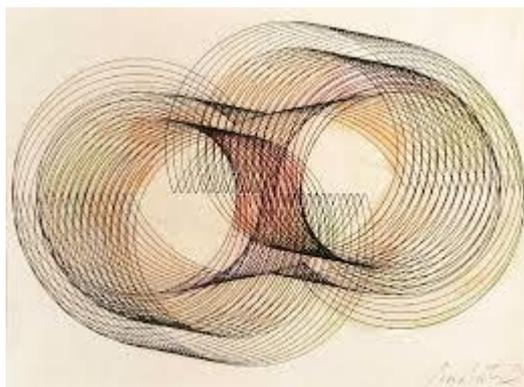
Fonte: <http://www.clicheriafastsystem.com.br/files/80b2810f7db6b7a7f71c69578b5d2c50.jpg>.

4.4.3.3.20 Imagem generativa

Imagem generativa é uma figura gerada por algoritmo, que mostra a evolução randômica e autônoma de uma ideia. A arte generativa é, para o artista, traçar regras e dominar certas técnicas, para dar vida a alguma peça. Ele deve criar pequenas regras que se desenvolvem de forma randômica. Este comportamento tem uma certa autonomia, não se pode prever exatamente como vai acontecer, apesar de terem sido criadas suas características.

A imagem pode usar algoritmos de software de computador, ou processos randômicos semelhantes - matemáticos ou mecânicos. O processo se mantém dentro de certos limites, mas vai sempre conter mutações, sejam elas sutis ou não. Esse tipo de técnica se interessa predominantemente pelos resultados criados por processos generativos.

Figura 23: Exemplo de imagem generativa



Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/fc/9e/1c/fc9e1c1771ef022007df85286688b8d0.jpg>.

4.4.3.3.21 Lente Fresnel

Uma Lente de Fresnel é um tipo de lente inventada pelo físico francês Augustin-Jean Fresnel. Criada originalmente para uso em faróis de sinalização marítima, seu desenho possibilita a construção de lentes de grande abertura e curta distância focal sem o peso e volume do material que seriam necessários a uma lente convencional. Comparadas a estas, as Fresnel são bem mais finas, permitindo a passagem de mais luz, e assim os faróis com elas equipados são visíveis a distâncias bem maiores.

As lentes de Fresnel estão atualmente também presentes em muitos aparelhos e equipamentos: faróis de automóveis, semáforos, holofotes militares, equipamentos fotográficos. O uso de lentes de Fresnel reduz a qualidade da imagem, e assim tendem a ser unicamente usadas onde o fator qualidade não é crítico ou onde o volume de uma lente sólida impediria a sua utilização. Lentes de Fresnel muito econômicas podem ser estampadas ou moldadas a partir de plástico transparente.

4.4.3.3.22 Meio-tom

Meio-tom é um método de Impressão de imagens (que naturalmente têm uma escala contínua de tons) usando um pouco de tinta para cada cor, variando somente o tamanho e/ou densidade de pontos de tinta ou toner. O meio-tom causa uma ilusão de óptica provocada pelo contraste entre o tom da tinta e o tom do fundo do papel. O

efeito tem seus limites, e quando os pontos (ou espaços negativos) ficam muito pequenos ou muito espaçados, a ilusão fica menos perceptível e o cérebro pode começar a perceber pontos individuais de novo. Um meio-tom, então, é basicamente uma reprodução para impressão de uma imagem de tom contínuo. A reprodução simula a ilusão de tom contínuo reproduzindo seus muitos pontos num tamanho não facilmente perceptível por quem observa. Estes pontos são geralmente impressos num tamanho pouco abaixo da acuidade visual de um observador olhando de uma distância comum. Essa ilusão de óptica é importante porque compensa a inabilidade das impressões e tintas para criar escalas de tons que vão do sólido (geralmente black) ao tom de um papel sem tinta (geralmente branco).

4.4.3.3.23 Op-art

Op-art é um termo usado para descrever a arte que explora a falibilidade do olho e pelo uso de ilusões ópticas. A expressão "op-art" vem do inglês (óptical art) e significa "arte óptica". Defendia para arte "menos expressão e mais visualização". Apesar do rigor com que é construída, simboliza um mundo mutável e instável, que não se mantém nunca o mesmo.

Os trabalhos de op-art são em geral abstratos, e muitas das peças mais conhecidas usam apenas o preto e o branco. Quando são observados, dão a impressão de movimento, clarões ou vibração, ou por vezes parecem inchar ou deformar-se.

A dinâmica da pintura na op-art é alcançada com a oposição de estruturas idênticas que interagem umas com as outras, produzindo o efeito óptico. Diferentes níveis de iluminação também são utilizados constantemente, criando a ilusão de perspectiva, como na Figura 48. A interação de cores, baseado nos grandes contrastes (preto e branco) ou na utilização de cores complementares são a matéria prima da op-art.

4.4.3.3.24 Origami

Origami é a arte tradicional e secular japonesa de dobrar o papel, criando representações de determinados seres ou objetos com as dobras geométricas de uma peça de papel, sem cortá-la ou colá-la.

O origami usa apenas um pequeno número de dobras diferentes, que, no entanto podem ser combinadas de diversas maneiras, para formar desenhos complexos. Geralmente parte-se de um pedaço de papel quadrado, cujas faces podem ser de cores ou estampas diferentes, prosseguindo-se sem cortar o papel.

4.4.3.3.25 Pepakura

Papercraft ou pepakura é um método de construção de objetos tridimensionais a partir de papel, semelhante ao origami. A construção é feita com vários pedaços de papel, que são cortados com tesoura e fixados uns aos outros com cola, em vez de se suportarem individualmente. Hoje, existem softwares que possibilitam a planificação de modelos tridimensionais complexos para serem impressos e montados.

4.4.3.3.26 Picote

O picote é uma técnica utilizada em papeis com o objetivo de facilitar seu corte e destaque. Consiste em pequenos furos no papel, que formam um caminho pontilhado, unindo os dois lados que se desejam separar. É muito aplicado a selos, carteias e, hoje, até mesmo em embalagens. No mercado já existem tesouras e refiladores que possuem sulcos em suas lâminas o que possibilitam picotar os papeis de forma prática e segura.

4.4.3.3.27 Pop-up

Pop-up é um termo aplicado a qualquer livro ou cartão tridimensional ou móvel. O design e a criação destes livros se conhece por engenharia do papel. É parecido ao origami, pelo fato de ambos empregarem papel dobrado. No entanto, o origami no seu uso mais simples não utiliza tesouras nem cola, quando nos pop-ups isso é permitido. As técnicas para criar pop-ups são das mais simples às mais complexas, sendo que qualquer pessoa pode realizar.

Figura 24: Exemplo de Pop-up



Fonte: http://aotw-pd.s3.amazonaws.com/images/envisian_pop_sail-01.jpg.

4.4.3.3.28 Realidade aumentada

Realidade aumentada, ou AR (Augmented Reality) é definido, no livro 3D User Interfaces, como interfaces que superimpõem uma informação virtual no mundo real (combinando objetos físicos e virtuais no mesmo espaço interativo). Ela é interativa em tempo real, e os objetos virtuais são registados em três dimensões no espaço virtual⁴⁷.

Esse tipo de animação, cujo termo foi criado em 1990, já era experimentada em 1960. Naquela época, porém, os computadores levavam muito tempo para processar a quantidade de cálculos necessária para funcionar. Hoje, os processadores são mais

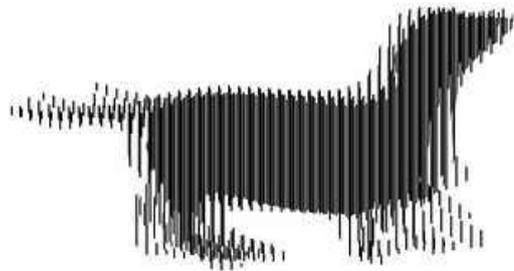
rápidos e potentes, permitindo, então, que se possa utilizar essa técnica de maneira natural.

4.4.3.3.29 Scanimation

Scanimation é uma técnica inventada e patenteada pelo artista óptico Rufus Butler Seder, inventor e cineasta que passou a se interessar pela arte óptica quando entrou em contato com os brinquedos ópticos.

A técnica funciona da seguinte maneira: 3 figuras sequenciais são especialmente superpostas em uma, e sobre esta desliza-se um filme transparente com linhas verticais pretas. Estas linhas são 3 vezes mais grossas que o espaço transparente entre elas. Quando a "grade" desliza sobre a figura, apenas uma das figuras superpostas aparece de cada vez, criando a ilusão de movimento.

Figura 25: Exemplo de scanimation.



Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-Gx8DQMg2Ybw/Tabvr7NG8yI/-AAAAAAACD4/uWO1IMV04n0/s1600/3116954097_986e4df980.jpg.

4.4.3.3.30 Tinta fosforescente

Tinta fosforescente é aquela que possui algum pigmento que produz fosforescência, que é a capacidade que uma espécie química tem de emitir luz, mesmo no escuro. Podem ser encontradas em placas de sinalização de rodovias, interruptores elétricos e mostradores de relógios. O processo também é usado em tubos de televisão, por exemplo.

4.4.3.3.31 Tinta removível

As tintas removíveis, geralmente, são conhecidas na utilização das conhecidas raspadinhas. É uma tinta aplicada na cobertura de papéis plastificados e permite a total remoção para mostrar determinado dado ou prêmio.

As aplicações incluem jogos de azar (especialmente jogos de loteria), quebra-cabeças, e para esconder PINs de cartões de chamadas telefônicas e outros serviços pré-pagos.

4.4.3.3.32 Tinta termocromática

A tinta termocromática é um desenvolvimento relativamente recente na área de pigmentos que mudam de cor. Ela envolve o uso de cristais líquidos ou tecnologia corante. Depois de absorver uma certa quantidade de luz ou calor, a estrutura cristalina ou molecular do pigmento reversivelmente muda de tal forma que absorve e emite luz no comprimento de onda diferente do que em temperaturas mais baixas. Tintas termocromáticas são vistas muitas vezes como um revestimento em canecas de café, segundo o qual uma vez café quente é derramado em canecas, a tinta termocromática absorve o calor e se torna colorido ou transparente, portanto, altera a aparência da caneca.

4.4.3.3.33 Volvelle

Volvelles ou rodas são cartas redondas de papel com peças rotativas. Parentes dos pop-ups, os volvelles foram muito utilizados no passado, principalmente em peças sobre astronomia, medicina e adivinhação, como ferramenta de interpretação e organização de dados. Durante o século XX, existia uma série de volvelles dos mais diversos tipos. Alguns distribuíam a informação periféricamente, centrífuga ou radialmente; outros eram compostos por múltiplos círculos concêntricos com flechas, e assim por diante. Hoje, apesar de existirem as mídias digitais, eles ainda oferecem várias possibilidades de uso, desde controle de inventário a uso de cores, conversão de medidas ou conjugação de verbos.

Figura 26: Exemplo de volvelle.



Fonte: https://yalealumnimagazine.com/uploads/images/-5800058/1425654367/volvelles_wheel-o-life.jpg.

4.5 MERCADO EDITORIAL

A revolução da editoração eletrônica combinada com os avanços na qualidade das impressões e o crescimento da economia global geraram um grande aumento na quantidade de publicações, que alcançaram valores inéditos de comercialização, segundo Fawcett-Tang (2007). Nesse cenário, o design do livro tem-se tornado cada vez mais importante no processo editorial, marcado pela competição entre diferentes editores e pelo surgimento de um público visualmente educado.

O autor aborda ainda o caso específico dos livros relacionados à cultura visual, que tratam de arte, cinema, fotografia, arquitetura e design, por exemplo. Segundo ele, esses livros procuram investir em formatos não convencionais, técnicas e materiais incomuns para atrair seu público com apurado gosto estético. Na maioria das vezes, esses são livros produzidos por e para designers, então todos os elementos do design (layout, tipografia, imagens) têm de ter alta qualidade, a fim de satisfazer esse público mais crítico e especializado.

Recentemente percebe-se que, os padrões visuais estabelecidos por esses livros tem exercido grande influência sobre os outros gêneros. Um exemplo disso são os livros de culinária, que antes eram apresentados de maneira simples e hoje apresentam uma grande preocupação em combinar ótimas fotografias, uma boa tipografia, layouts limpos e altos valores de produção (FAWCETT-TANG, 2007).

4.6 CULTURA DA CONVERGÊNCIA

A cultura da convergência tem sido tema de numerosos estudos e teorias ao longo da última década. Alguns autores referem-se a ela como “convergência midiática”, “convergência das mídias” ou “convergência dos meios de comunicação”, no entanto, o termo “cultura da convergência” dá título ao livro do teórico estadunidense Henry Jenkins lançado em 2008 e é o mais amplamente aceito e utilizado.

As ideias de Jenkins (2008) são essenciais à compreensão da mudança de paradigma pelo qual os processos de produção e de consumo de obras midiáticas

passaram. Ele constrói seu raciocínio esclarecendo o sentido com que trata o termo convergência em sua obra:

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam [...] é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais [...] no mundo da convergência das mídias, toda a história importante é contada [...] por múltiplos suportes de mídia [...]. (JENKINS, 2008, p. 27).

Segundo o autor, o paradigma da convergência parte do princípio que as mídias tradicionais não serão substituídas, mas passarão por uma crescente interação com as novas mídias, atingindo novos níveis de complexidade. Dessa forma, não haverá a simples substituição das mídias antigas por novas, mas a transformação do que era um eixo narrativo em mídia tradicional numa série de roteiros tangenciais e complementares em mídias de apoio. Para ele:

Cada meio antigo foi forçado a conviver com os meios emergentes. É por isso que a convergência parece mais plausível como uma forma de entender os últimos dez anos de transformações dos meios de comunicação do que o velho paradigma da revolução digital. Os velhos meios de comunicação não estão sendo substituídos. Mais propriamente, suas funções e status estão sendo transformados pela introdução de novas tecnologias. (JENKINS, 2008, p. 41-42).

Além da fusão entre as antigas e novas mídias, Jenkins (2008) esclarece que esse conceito também engloba o cruzamento entre mídia corporativa e mídia alternativa e a interação imprevisível entre os produtores de mídia e seus consumidores. Nesse processo ocorre o tráfego de conteúdo entre diferentes meios e plataformas, a cooperação entre os diferentes âmbitos midiáticos e o desprendimento do público, que não se atêm mais a um único meio para desfrutar de um produto midiático, buscando-o em uma variedade de fontes, suportes e formatos. Assim, os consumidores podem relacionar-se com o conteúdo de maneira mais intensa do que no passado.

Na comunicação, costuma-se falar da convergência como sinônimo da convergência de formato, contudo, Jenkins (2008, p. 27) defende que a convergência deve “ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas

funções dentro dos mesmos aparelhos”. Já Antikainen et al. (2004, p. 8) diz que “a convergência pode ser percebida nos conteúdos, nos dispositivos terminais e nos sistemas de rede”. A ideia de convergência de conteúdo é a que mais interessa para o trabalho em questão e refere-se à transposição de produtos culturais de um meio para outro, majoritariamente, do impresso, do rádio e da televisão para a web (MARTINS, 2011, p. 19).

Espíndola (2012, p. 45) propõe que a convergência promove transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais ao permitir que o público consuma “entretenimento nos mais diferentes aparatos, sobre um mesmo assunto, muitas vezes”.

Segundo Corrêa (2013, p. 36) o uso das Tecnologias da Comunicação e da Informação (TICs) é importante no processo de convergência, mas não essencial, já que a colaboração entre diferentes meios midiáticos vai além da tecnologia digital e do acesso à internet. A convergência já fazia parte dos meios de comunicação antes da web existir, no entanto não era tão evidente e frequente.

Médola (2009, p. 4) afirma que fenômeno da convergência é acompanhado pelas empresas geradoras e difusoras de conteúdo, que “passam a requerer de seus profissionais novas competências diante das exigências da plataforma convergente”. Um exemplo apontado por Jenkins (2008) são os grandes estúdios cinematográficos, que agora buscam se inserir em toda a indústria do entretenimento, atuando também na televisão, internet e mídia escrita, através de livros, jornais, revistas e quadrinhos, tanto impressos quanto digitais.

4.6.1 Processos de convergência

O pleno entendimento da convergência e suas possibilidades de aplicação exigem a compreensão dos processos que a viabilizam. Com essa finalidade, serão apresentados os conceitos de multimídia, crossmídia e transmídia.

4.6.1.1 Multimídia

A pesquisadora Suely Fragoso (2005, p. 17) utiliza um conceito bastante restrito para definir multimídia como “a possibilidade de armazenar em um mesmo formato um conjunto de informações cuja decodificação pode ou deve resultar em diferentes linguagens, tipicamente texto, som e imagens, compondo uma única obra”. Para autora essa precisão conceitual é importante, pois “A expressão ‘multimídia’ foi apropriada pelo jargão das vendas já há alguns anos. Em consequência disso, foi utilizada à exaustão e com significados altamente imprecisos”.

Segundo a autora, todas as mídias utilizam formas híbridas de linguagem, isto é, conjugam simultaneamente linguagens pertencentes a categorias semióticas distintas (texto, som e imagem). Daí se poder dizer que todas as mídias, desde o jornal, são por natureza intermídias e multimídias (SANTAELLA *apud* FRAGOSO, 2005, p. 18).

No entender de Vaughan (1994, p. 3), multimídia é sim a união de duas ou mais linguagens comunicacionais em uma mesma plataforma ou produto, no entanto, considera o computador essencial nesse cenário ao dizer que “É qualquer combinação de texto, arte gráfica, som, animação e vídeo transmitida pelo computador”. O processo multimídia requer “o computador como meio de apresentação, devido às suas características únicas” (PAULA FILHO, 2000, p. 3), por possibilitar o acesso não linear, a interatividade e a integração com programas e aplicativos. Para a autora, multimídia “são todos os programas e sistemas em que a comunicação entre homem e computador se dá através de múltiplos meios de reprodução de informação.” (PAULA FILHO, 2000, p. 3).

Seguindo a premissa da necessidade do computador, Corrêa (2013) traz ainda a informação de que a multimídia pode ser compreendida em dois âmbitos: a multimídia interativa e a multimídia hipermídia.

Enquanto a multimídia interativa é mais simples, permitindo ao usuário visualizar o projeto e controlar quando e quais elementos informativos serão transmitidos, a multimídia hipermídia vai além, permitindo o movimento não linear dentro de uma estrutura informacional de elementos interativos (YAUGHAN, 1994). Quando associada

à internet, a multimídia hipermídia ganha mais dinamismo ainda, uma vez que pode ser utilizada de qualquer lugar no mundo. Os sites são exemplos clássicos de multimídia hipermídia, uma vez que seu conteúdo é essencialmente multimídia e sua estrutura de páginas permite hiperligações (hiperlinks) internas ou externas ao site original (FILHO, 2000).

4.6.1.2 Crossmídia

Autores como Pellanda *et al.* (2009) definem crossmídia como sinônimo de convergência. Essa definição colide com a conceituação do termo convergência proposta por Jenkins (2008), tratada e adotada anteriormente nesse trabalho. Martins (2011) concorda com a conceituação de convergência defendida por Jenkins (2008) e complementa dizendo que a crossmídia é uma narrativa (ou o conteúdo informacional) que utiliza a convergência midiática.

Segundo Martins (2011) os estudiosos que tratam de crossmídia, também chamada de narrativa crossmidiática e cruzamento de mídia, são extremamente imprecisos quanto à definição do termo. Para ele, crossmídia tem um conceito ainda fluído, tendo em vista que muitos utilizam a expressão ou como sinônimo de convergência (PELLANDA *et al.*, 2009; ANTIKAINEN *et al.*, 2004; CORREIA E FILGUEIRAS, 2008), como sinônimo de transmídia (CORREIA E FILGUEIRAS, 2008; DENA, 2004; MÉDOLA, 2009) ou ainda sem precisar o termo (CORREIA E FILGUEIRAS, 2008). Para evitar conflitos, ele aponta em seu estudo que:

entendemos crossmídia como um cruzamento midiático. Ela acontece quando um veículo direciona ou indica o espectador para outro, para que se possa consumir determinado conteúdo ou interagir, podendo até, por exemplo, nos remeter de volta ao meio inicial para que vejamos o produto finalizado (com nossa interação ou mesmo de outros, quando se necessita de uma votação, por exemplo). Por conseguinte, o diálogo acontece entre as mídias – o aspecto tecnológico – e não entre os conteúdos, como na narrativa transmidiática. (MARTINS, 2011, p. 19).

Segundo o autor, essa imprecisão com relação à definição do termo se deve ao fato do mesmo ter surgido no meio não acadêmico, entre profissionais da área do

marketing e da publicidade, que muito rapidamente aplicaram e difundiram a ideia, sem até um momento um autor da área ter precisado o significado de crossmídia. Buscando essa definição, ele continua discorrendo sobre o assunto em seu estudo e estalasse que:

em nossa concepção, na narrativa crossmidiática, a intenção não é expandir o conteúdo, mas promovê-lo. Portanto, o diálogo principal não é com o assunto, com a temática ou com o contexto, mas com o meio. Sentir-se atraído, guiado e direcionado para ir a outra mídia, independentemente do motivo. (MARTINS, 2011, p. 23).

Pivetta (2014) acrescenta que a crossmídia é toda narrativa que tem seu conteúdo repetido, mesmo que de forma adaptada, para uma ou mais mídias diferentes da mídia original. Segundo o autor, esse é um recurso bastante comum em adaptações cinematográficas de livros. Através desse exemplo pode-se evidenciar o fato de que, mesmo passando por adaptações substanciais ao ser reescrita na forma de roteiro para o cinema, a essência da obra original é mantida, motivo pelo qual é considerado um caso de crossmídia. Importante observar o quanto o processo de crossmídia nesses casos aumentam a audiência total do enredo, tendo em vista o enorme potencial de alcance e acesso do cinema quando comparado com a literatura.

Para o trabalho em questão, será adotado o entendimento de Martins (2011) e de Pivetta (2014) para a crossmídia, uma vez que eles estabelecem diferenças claras entre a mesma e a transmídia.

4.6.1.3 Transmídia

Segundo Martins (2011) a transmídia, também chamada de narrativa transmidiática ou ampliação de tema, nasceu na área do entretenimento com a ideia de expansão de um assunto para diversos meios, para que o receptor acompanhe essa migração, consumindo os desdobramentos da temática em vários dispositivos. O conteúdo deve ser diferente e independente daquele que originou o assunto, trazendo novos pontos de vista, expandindo algo que não havia recebido destaque ou explorando recursos que o suporte original não comportava. Salienta-se a clara diferenciação

que Martins (2011) faz entre crossmídia e transmídia. Enquanto na primeira ocorre apenas uma mudança de suporte por onde o conteúdo é consumido, ocorrendo no máximo alguma adaptação de caráter técnico para o novo suporte; na segunda a mudança de suporte é acompanhada pelo desdobramento efetivo do conteúdo.

A transmídia, ao contrário da crossmídia, tem seu conceito, surgimento e mentor mais precisados. Foi Jenkins (2008) quem batizou o fenômeno, uma vez que o mesmo existia, mas ainda não havia sido estudado sistematicamente. Ao apresentar o termo em seu livro “Cultura da Convergência”, Jenkins teorizou e demonstrou empiricamente o assunto, definindo que “a narrativa transmidiática refere-se a uma nova estética que surgiu em resposta à convergência das mídias – uma estética que faz novas exigências aos consumidores e depende da participação ativa de comunidades de conhecimento” (JENKINS, 2008, p. 47).

O autor estabelece que a transmídia é uma forma de divulgação das histórias ao longo de diversas suportes, trabalhando a ideia de “camadas de conteúdo”. Para ele “uma história transmidiática se desenrola através de múltiplos suportes midiáticos, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmidiática, cada meio faz o que faz de melhor” (JENKINS, 2008, p. 135). A importância do desdobramento da narrativa fica evidenciada no trecho: “Na realidade, o público quer que o novo trabalho ofereça novos insights e novas experiências” (JENKINS, 2008, p. 146).

O segredo para o sucesso está na ideia de que cada meio deve abordar a narrativa explorando suas características singulares e possibilidades de diferenciação das demais versões e da narrativa-mãe. Assim, uma história iniciada em um filme pode se desenvolver numa produção televisual, em livros e histórias em quadrinhos, seu universo pode gerar games ou até atrações de parques de diversões. No entanto, Jenkins diz que cada expansão da narrativa funcionar de forma autônoma, para que não seja necessário acompanhar todos os canais para entendimento de apenas um deles.

Já Roig (2009) é menos taxativo com relação à autonomia que cada mídia deve possuir. Para ele, a narrativa transmídia envolve a criação e manutenção de um univer-

so próprio, complexo e consistente o suficiente para ser reconhecido e considerado plausível em diferentes mídias. Esse universo é geralmente estruturado por uma “narrativa mãe” sólida, na qual são inseridas narrativas auxiliares, que podem ou não possuir conteúdo suficiente para se sustentarem sozinhas. Para o autor, as narrativas auxiliares podem servir apenas de apoio para a “narrativa mãe”, tendo autonomia limitada narrativa principal que centraliza e serve de porta de entrada para as narrativas e canais auxiliares.

Scolari (2013) caracteriza a narrativa transmídia como aquela que se expande não apenas através de diferentes canais, como a televisão, o cinema, os quadrinhos e o teatro; mas também através de diferentes sistemas de significação e expressão, como o verbal, o audiovisual e o interativo. No entanto, a adaptação da história não se dá através da simples alteração da linguagem suportada por um meio e o subsequente, mas pelas novas possibilidades de expressão possíveis que o novo meio suporta e que podem enriquecer a narrativa.

Para Jenkins (2008) a convergência não se baseia num fluxo definido e direcionado, mas em redes de informações e produções que se interconectam e abrem novos pontos de inclusão. Esse processo espalha o conteúdo através de múltiplos canais e permite uma crescente interdependência entre eles. As ideias do autor mostram o quanto à ideia de transmídia está intimamente dependente do fenômeno da convergência midiática.

A expansão através da transmidiação permite vender um produto cultural através de diversas plataformas e para consumidores de nicho específicos, fideliza o consumidor que segue uma obra através de seus desdobramentos, e busca tirar proveito da inevitável fragmentação que as novas mídias trouxeram ao mercado. O movimento parte de ambas as partes, dos produtores de conteúdo que procuram instigar seus consumidores a experienciar seus produtos de diversas maneiras, e dos consumidores que exigem que os produtores ofereçam a experiência mais completa possível dentro do universo proposto (JENKINS. 2008).

Para Pivetta (2014), na transmídia a narrativa utiliza duas ou mais mídias diferentes com a finalidade para atingir seu público de maneira mais abrangente, permitindo que lacunas de uma mídia sejam preenchidas ou exploradas por outras mídias.

Mattos e Rossini afirmam que a transmídia é “uma estratégia pós-moderna para contar histórias” (2012, p. 139). Autores da área da publicidade, eles apontam a posição de destaque que as produções transmídia tem ocupado também no cenário publicitário, apontando que o International Creativity Festival, reconhecido como o mais famoso e vanguardista festival do setor, tem percebido e premiado campanhas que, mais do que trabalharem uma comunicação integrada utilizando diversas mídias, valem-se da transmídia, criando histórias que transitam, transpassam e se complementam ao convergirem para de um suporte para outro.

Essa valorização da transmídia pelo marketing e pela publicidade foi prevista por Jenkins (2008, p. 145) ao ressaltar que “há um forte interesse em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas”.

De acordo com Pratten (2011 *apud* PIVETTA, 2014, p. 16), a motivação do público em acompanhar o conteúdo completo é muito importante para o sucesso de um projeto transmidiático. Para o autor, a partir das motivações do consumidor, é possível presumir que todo o valor agregado a uma história será identificado como positivo, o que garantirá que a audiência continue usufruindo da obra.

5 CONTEÚDO DA PUBLICAÇÃO

O livro projetado tem como tema a produção artístico-coreográfica de Deborah Colker. Nascida na cidade do Rio de Janeiro no ano de 1961, a bailarina e coreógrafa fundou a companhia de dança que leva seu nome no ano de 1994. Ao longo de 22 anos de existência, lançou 11 espetáculos em nome de sua companhia e desenvolveu uma respeitosa produção paralela, que inclui o espetáculo *Ovo*, primeira produção feminina do *Cirque du Soleil*.

As principais fontes de coleta do conteúdo foram o site da Companhia de Dança Deborah Colker, <<http://www.ciadeborahcolker.com.br/>>; o livro lançado em comemoração aos 20 anos da companhia; os DVDs e Blu-Rays de espetáculos lançados pela companhia; vídeos diversos disponibilizados na internet sobre a coreógrafa; três programas televisivos do canal por assinatura GloboNews que a tiveram como tema ou entrevistada; e artigos publicados por críticos de dança disponíveis na internet.

5.1 CONTEÚDO DESTINADO AO SUPORTE FÍSICO

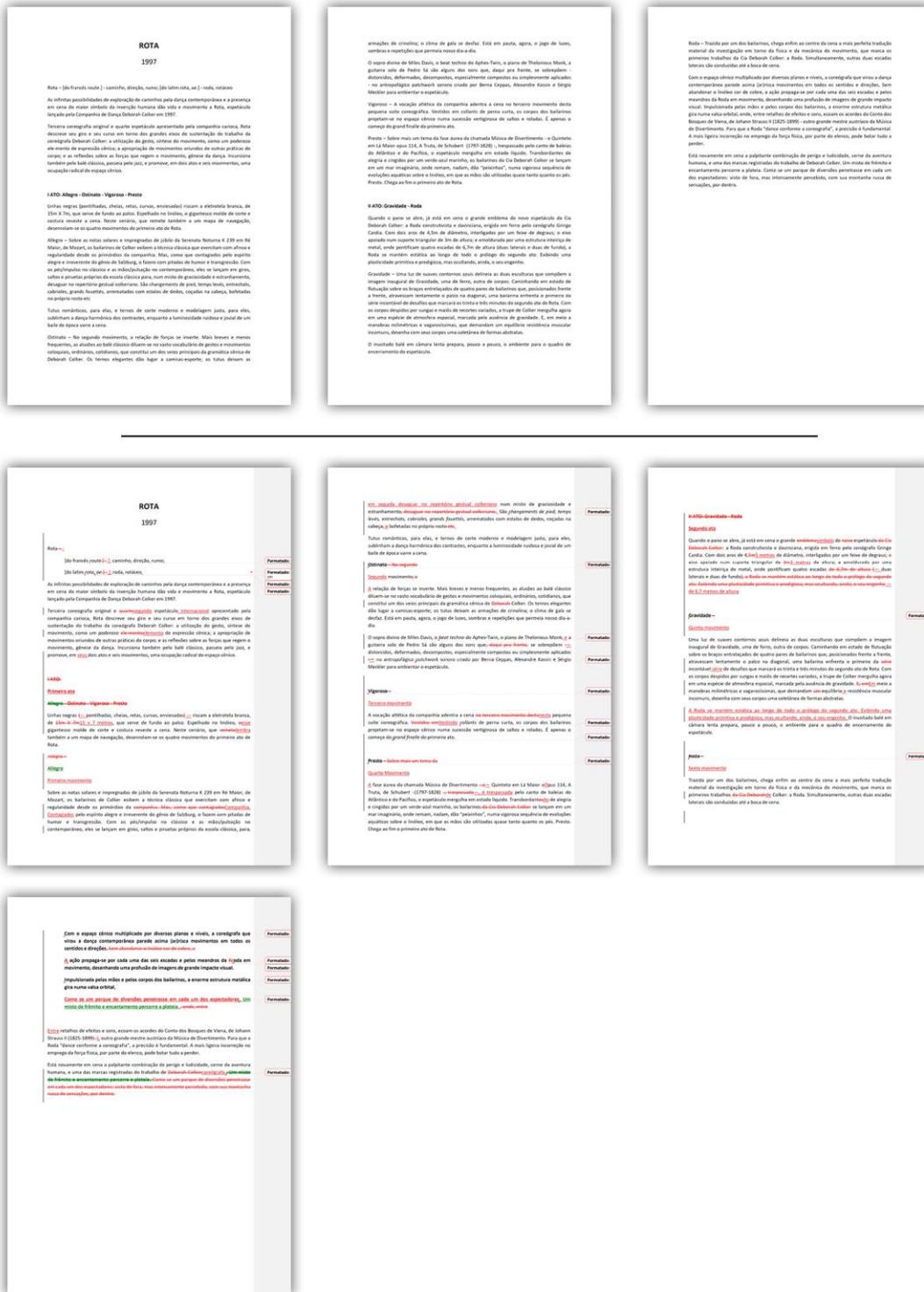
Conforme abordado anteriormente, o livro-objeto é o suporte físico da publicação e funciona como elemento central da narrativa transmídia sobre Colker. Apresenta como conteúdo escrito os textos retirados do site da Companhia de Dança Deborah Colker, que podem ser visualizados, em sua versão original, ANEXO 1 e ANEXO 2. O ANEXO 1 trás textos de autoria da própria Companhia de Dança Deborah Colker, enquanto o texto do ANEXO 2 tem Angela de Almeida com autora.

Inicialmente a intenção foi utilizar os textos originais sem nenhuma edição, no entanto, os mesmos apresentam pouca unidade entre si, tanto no quesito quantidade de conteúdo quanto na estrutura da apresentação dos dados. Foi, portanto, necessário editá-los, reorganizando os conteúdos e unificando a linguagem. Os textos adaptados que foram aplicados no projeto podem ser visualizados no APÊNDICE 1.

Na Figura 27 é apresentada a comparação entre o texto original e o texto resultante da adaptação feita pelo autor para aplicação no livro *Rota*. O conteúdo textual

sobre Rota, apresentado em caráter exemplificativo, representa o nível de adaptação de todo o conteúdo aplicado no projeto do livro-objeto.

Figura 27: Comparação entre o texto original e texto adaptado pelo autor para aplicação no livro Rota



Fonte: Autor.

Já os textos presentes no APÊNDICE 2 foram criados pelo autor do presente trabalho. A primeira parte trata-se de um texto explicando a própria publicação, sua inspiração, seu formato e seu funcionamento. Também podem ser encontrados no APÊNDICE 2 as passagens referentes aos créditos da publicação, ficha catalográfica e colofão. Essas passagens foram adaptadas a partir dos trechos equivalentes do livro “Deborah Colker: 20 anos” lançado oficialmente pela Companhia. Também a partir da consulta a esse livro escolheu-se a Réptil Editora para ser a editora da a publicação proposta no projeto.

5.2 CONTEÚDO DESTINADO AO SUPORTE VITUAL

A partir da leitura e apreciação do livro-objeto, o leitor é conduzido a conteúdos complementares disponíveis de forma virtual on-line, transformando assim o livro-objeto na narrativa-mãe de uma narrativa transmídia sobre Colker. A condução para o meio virtual on-line é feita através do uso de QR Codes presentes na versão física.

O conteúdo destinado ao meio virtual pode ser dividido em seis categorias. As três primeiras compreendem linguagens que não se adequam ao formato impresso, ou seja, vídeos dos espetáculos, galeria fotográfica e áudios da sua trilha sonora. As outras três são formadas por conteúdos textuais de caráter completar, o que justifica não estarem presentes na narrativa-mãe, mas sim no seu desdobramento. É importante ressaltar que suprimir esses conteúdos textuais complementares do livro físico — alguns deles bastante extensos — deu liberdade ao processo criativo e ao projeto gráfico-editorial final.

Uma vez conduzido para o meio virtual on-line, o leitor tem acesso a uma interface na qual escolhe qual conteúdo prefere conhecer. Em seguida é conduzido para arquivos de vídeo, imagens, áudios e textos que utilizam o próprio navegador de internet para visualizar, não exigindo — tampouco permitindo — o download dos arquivos para smartphone, tablete ou computador.

A Companhia de Dança Deborah Colker tem uma presença on-line bem distribuída, possuindo não apenas perfis nas redes sociais mais tradicionais — Facebook, Google Plus, Twitter e Instagram — mas também no Flickr e YouTube, onde mantém uma boa quantidade de fotos e vídeos. Isso possibilitou à interface virtual proposta utilizar os dois serviços, redirecionando assim para o acervo oficialmente selecionado pelo grupo de dança. Assim, ao se optar por visualizar os vídeos e a galeria fotográfica o leitor é conduzido, respectivamente, para o Flickr e para o canal do YouTube oficiais da Companhia.

O uso de QR Codes é apropriado para facilitar o acesso através de smartphones e tablets. No entanto, prevendo que alguns leitores preferam visualizá-lo em outros suportes, como o computador, o endereço do site foi incluído no impresso.

6 SELEÇÃO E ANÁLISE DE SIMILARES

Uma vez definidos o conteúdo da publicação e as características desejadas para o livro impresso, formalizou-se a análise de similares. A busca de similares foi iniciada antes mesmo da formalização dos objetivos desse projeto, uma vez que a apreciação de livros não convencionais motivou a escolha pelo tema. Sendo assim, a coleta de similares foi bastante extensa e com grande número de títulos.

A partir da consciência do conteúdo específico a ser adaptado, se reduziu consideravelmente o número de similares a analisar e apresentar. Também se buscou a diversidade tipos/gêneros de publicações na escolha desses similares, que variam entre o livro infantil, o livro-objeto de cunho artístico e o livro-objeto de cunho comercial/publicitário. A seguir, esses títulos são apresentados e analisados.

6.1 POEMÓBILES

Concebido pelo poeta Augusto de Campos e pelo artista plástico espanhol, naturalizado brasileiro, Julio Plaza (1938-2003), Poemóbiles é um título brasileiro lançado em 1974. Silveira (2008) o elenca como um marcante exemplo de projeto editorial brasileiro não convencional.

Independente da classificação que recebe de pesquisadores de diferentes áreas, seja ela livro-objeto, livro-poema ou livro de artística; Poemóbiles é o que no design gráfico costumeiramente se classifica como livro-objeto devido ao seu formato não convencional, acabamentos bastante elaborados e igualdade de peso entre forma e conteúdo.

O livro-poema é constituído de doze peças, cada uma delas composta por um poema articulado num móbile-página ou vice-versa: “Abre”, “Open”, “Cable”, “Change”, “Entre”, “Impossível”, “Luzcor”, “Luxo”, “Reflete”, “Rever”, “Vivavaia” e “Voo”. Alguns dos poemas de Augusto de Campos já haviam sido publicados anteriormente como “Vivavaia”, “Luxo” e “Rever”. Plaza definiu Poemóbiles como livro-poema ou livro-objeto, que se pautava por ser, ele mesmo, um suporte significativo, ao propor

uma relação na qual há equilíbrio entre o espaço e o tempo e na qual o texto adquire perfil pictográfico e ideográfico no corpo do papel, agora ativado por seu caráter escultórico e móvel (BONVICINO, 2010).

Como características especialmente interessantes para o presente projeto se destaca a forma fragmentada do livro, composto por doze impressos independentes acondicionados em uma caixa simples fechada com fio. A ideia de fragmentação se destaca, enquanto a fragilidade da caixa não parece adequada para o projeto deste trabalho.

Outra característica que se destaca é o fato de que todo o conteúdo impresso ser textual, sem uso de fotografias, ilustrações e outras formas de representação muito utilizadas em outros títulos classificáveis como livro-objeto. Assim, a tipografia associada a volumetria propiciada pelo uso de facas de corte especiais resultam em um volume muito interessante.

A seguir são apresentadas algumas imagens de Poemóviles:

Figura 28: Poemóviles



Fonte: <https://www.artsy.net/artist/augusto-de-campos-julio-plaza>

Figura 29: Poemóviles



Fonte: <https://www.artsy.net/artist/augusto-de-campos-julio-plaza>

Figura 30: Poemóviles



Fonte: <http://sibila.com.br/critica/relendo-poemobiles-de-augusto-e-plaza/4536>

Figura 31: Poemóviles



Fonte: <http://sibila.com.br/critica/relendo-poemobiles-de-augusto-e-plaza/4536>

6.2 BILI COM LIMÃO VERDE NA MÃO

Concebido por Décio Pignatari (1927-2012), um dos principais poetas brasileiros contemporâneos, Bili Com Limão Verde na Mão tem 80 páginas e foi publicado pela Editora Cosac & Naify em 2009.

Oficialmente classificado como livro infantil, as características gráficas da publicação parecem mais atraentes aos admirados de livros não convencionais do que a crianças, tendo em vista suas ilustrações minimalistas e geometrizadas. O conteúdo textual é redigido com uma tipografia geométrica marcante.

Com relação a sua configuração física, se destacam as inúmeras páginas dobradas especiais e a capa que envolve todo o volume. A diagramação não convencional, marcada pelo uso da diagonal; e efeitos que simulam a falha no registro de impressão, por exemplo, tornam o livro um exemplo peculiar entre os títulos lançados recentemente no país.

A seguir são apresentadas algumas imagens de Bili Com Limão Verde na Mão:

Figura 32: Bili Com Limão Verde na Mão



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 33: Bili Com Limão Verde na Mão



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 34: Bili Com Limão Verde na Mão



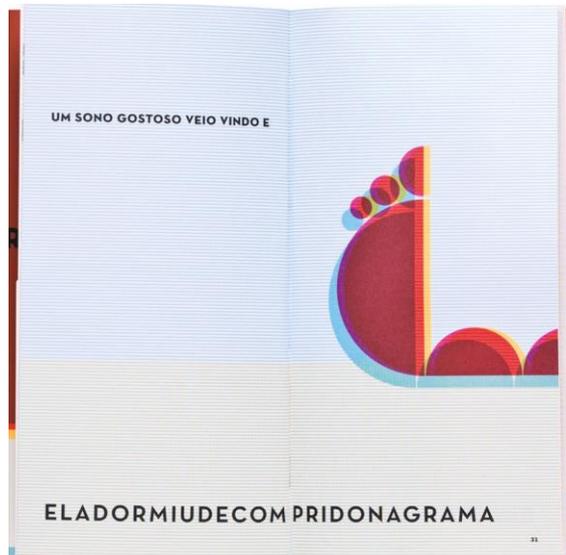
Fonte: www.amazon.com.br

Figura 35: Bili Com Limão Verde na Mão



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 36: Bili Com Limão Verde na Mão



Fonte: www.amazon.com.br

6.3 CONTOS DA MAMÃE GANSA

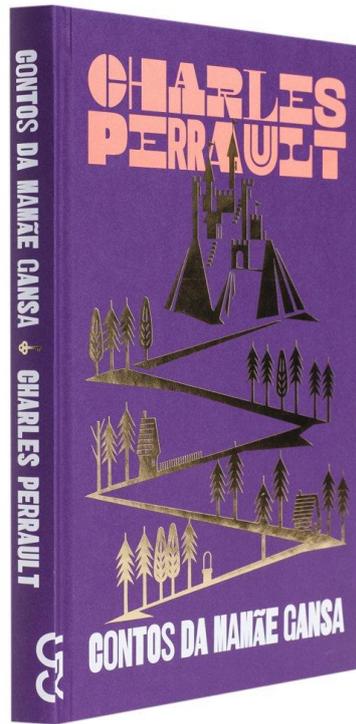
Coletânea de contos considerados as obras-primas do francês Charles Perrault, o livro trás títulos clássicos como “O Gato de Botas” e “Cinderela ou A Gata Borralheira” e contos menos populares como “Riquet, o Topetudo”, e “Pele de Asno”.

Volumetricamente o livro é bastante convencional, com miolo em brochura costurada e capa dura com lombada quadrada. O aplicação de hot stamping dourado na capa é o único acabamento especial utilizado, no entanto, a qualidade do resultado é questionável.

As ilustrações do estúdio espanhol Milimbo trazem uma técnica diferente para cada um dos nove contos e esse aspecto é o que mais merece atenção para o presente trabalho. Assim como variam as técnicas de ilustração, também mudam complementamente as características de diagramação do texto de um conto para o outro. A liberdade de não se comprometer com uma diagramação, tipografia, mancha gráfica e cor foram consideradas no desenvolvimento do projeto.

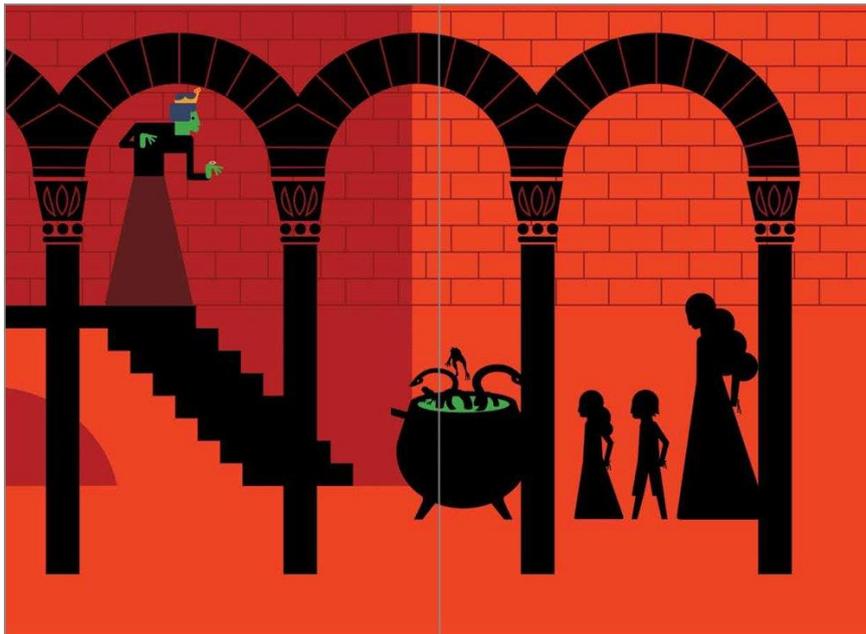
A seguir são apresentadas algumas imagens de Contos da Mamãe Gansa ou Histórias do Tempo Antigo:

Figura 39: Contos Da Mamãe Ganas



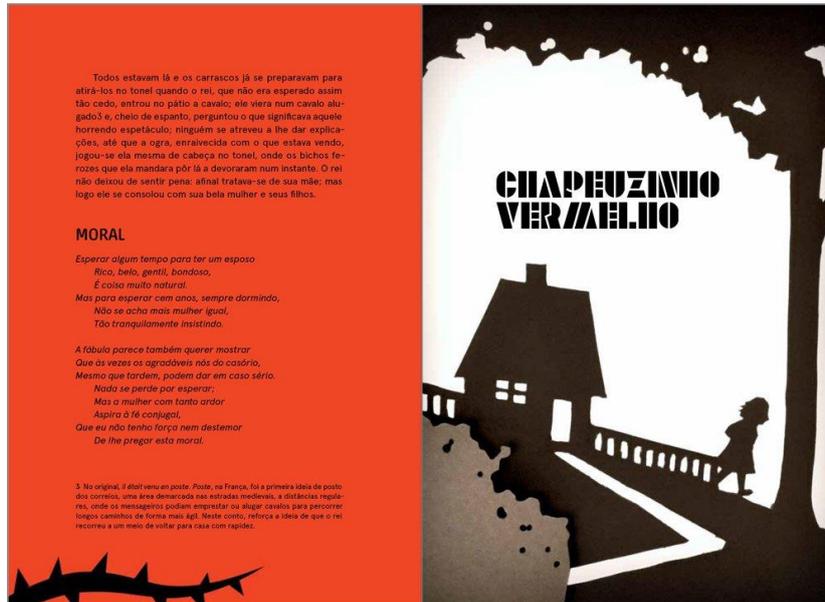
Fonte: www.amazon.com.br

Figura 40: Contos Da Mamãe Ganas



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 41: Contos Da Mamãe Ganas



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 42: Contos Da Mamãe Ganas



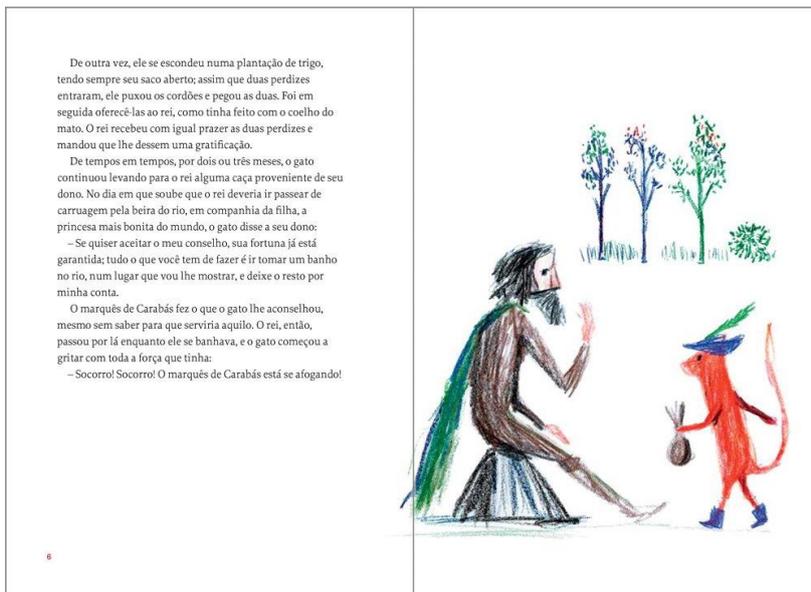
Fonte: www.amazon.com.br

Figura 43: Contos Da Mamãe Ganas



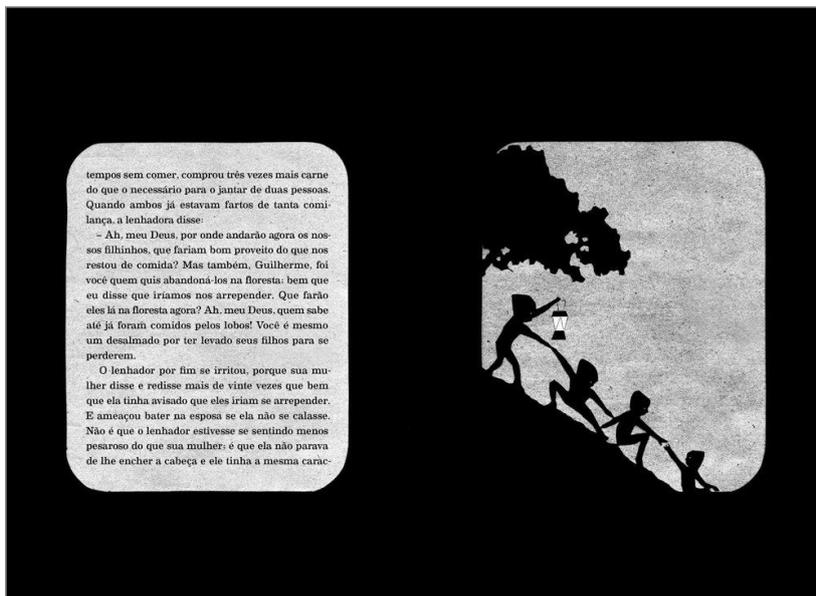
Fonte: www.amazon.com.br

Figura 44: Contos Da Mamãe Ganas



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 45: Contos Da Mamãe Ganas



Fonte: www.amazon.com.br

Figura 46: Contos Da Mamãe Ganas



Fonte: www.amazon.com.br

6.4 LACOSTE LIVE POP-UP STORY

Trabalho bastante interessante, especialmente por se tratar de um livro não publicado. Foi concebido especialmente para a gravação do comercial de um perfume da marca Lacoste LIVE!, variação jovem da marca Lacoste. O perfume, chamado Lacoste LIVE! Pour Homme, tem a perspectiva e ângulo de visão trabalhadas em seu frasco e comunicação publicitária.

Entre as inúmeras técnicas de representação não convencional sobre papel, se destacam o Pop-up, mas também está presente o padrão moiré, por exemplo. A combinação dessas técnicas e a forma como o comercial foi filmado evidenciam a ilusão de óptica que certos ângulos de visão propiciam. As ilustrações são simples, bastante apropriadas aos acabamentos especiais presentes em todas as páginas do impresso.

No final do livro há um QR Code que dá acesso ao vídeo do próprio comercial do perfume e um Pop-up para acomodação do smartphone durante a visualização do vídeo.

A seguir são apresentadas algumas imagens de Lacoste Live Pop-up Story:

Figura 47: Lacoste Live Pop-up Story



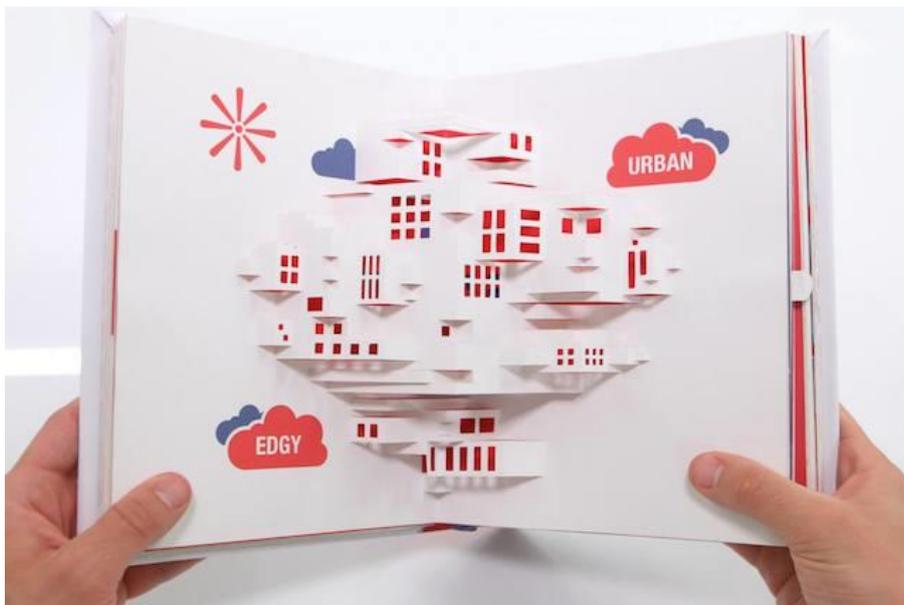
Fonte: www.lacoste.com

Figura 48: Lacoste Live Pop-up Story



Fonte: www.lacoste.com

Figura 49: Lacoste Live Pop-up Story



Fonte: www.lacoste.com

Figura 50: Lacoste Live Pop-up Story



Fonte: www.lacoste.com

Figura 51: Lacoste Live Pop-up Story



Fonte: www.lacoste.com

7 SELEÇÃO DE LINGUAGENS VISUAIS

A seleção e análise de similares editoriais possibilitou a formação de repertório de estéticas visuais que foram considerados no projeto. No entanto, concomitantemente a essa seleção, também foram pesquisadas referências visuais em outros produtos culturais diferentes do livro.

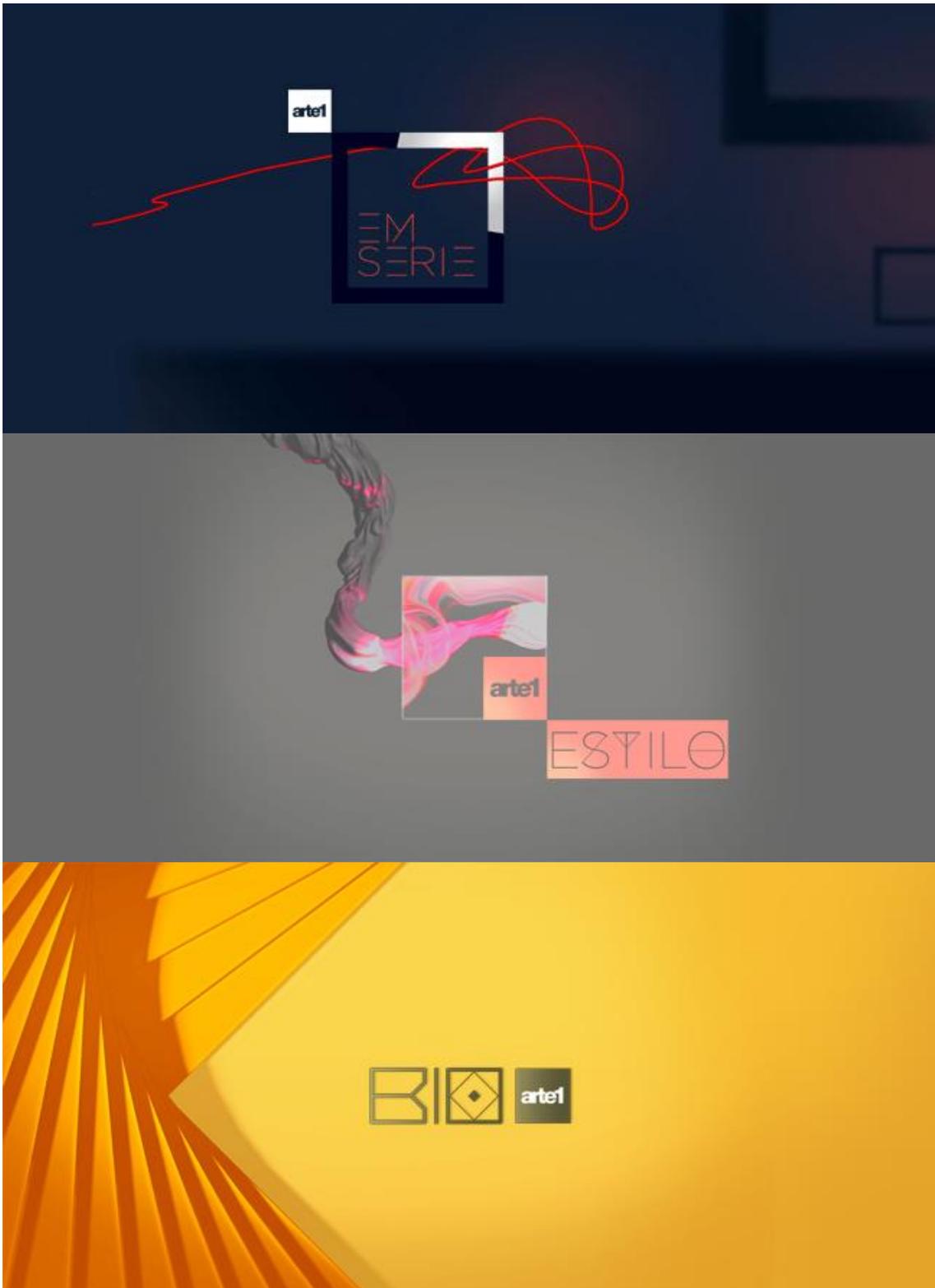
Entre as referências coletadas destacou-se a identidade visual do canal de televisão por assinatura Arte1. Seguem imagens dessa identidade e suas aplicações:

Figura 52: Identidade Visual do canal de televisão por assinatura Arte1.



Fonte: <http://arte1.band.uol.com.br/>

Figura 53: Aplicações da Identidade Visual do canal de televisão por assinatura Arte1.



Fonte: <http://arte1.band.uol.com.br/>

O quadrado em positivo com o *lettering* do logotipo centralizado em negativo tem forte apelo visual e inúmeras possibilidades de desdobramento, no entanto, em todas esses desdobramentos identifica-se a forma quadrada como elemento gráfico central. O uso do formato quadrado pode ser lido como uma referência à forma do principal símbolo associado à arte: o quadro artístico (por mais que telas artísticas retangulares sejam mais frequentes que quadradas). Dessa forma, a identidade visual, extremamente simples, cumpre sua função ao fazer referência ao conteúdo do canal e mantém-se extremamente versátil para as mais diversas aplicações e interferências estéticas, como se comprova nas aplicações apresentadas.

A outra referência visual vem da própria Companhia de Dança Deborah Colker, através dos seus cartazes de divulgação dos espetáculos. A seguir dois cartazes são apresentados:

Figura 54: Cartazes de dois espetáculos da Companhia de Dança Deborah Colker



Fonte: <http://www.ciadeborahcolker.com.br/>

O uso de preto é uma constante em todas as peças de divulgação do grupo. Está presente em seus cartazes, na impressão de seus DVDs e Blu-Rays — tanto nas mídias quanto nas capas — no seu site, nos convites e em diversas outras peças.

8 PROJETO DO LIVRO-OBJETO

Na etapa de projeto do livro-objeto os conhecimentos adquiridos na pesquisa da Fundamentação Teórica, a apreciação conteúdo sobre Deborah Colker – textual e audiovisual — e as referências coletadas na análise de similares e linguagens visuais foram aplicadas. O processo de criação não se deu de forma segmentada, mas sim de forma fluída com as decisões sobre diferentes componentes do projeto sendo tomadas concomitantemente. No entanto, para o registro desse processo optou-se por abordar as escolhas de projeto separadas nas categorias “Formato”, “Composição”, “Tipografia”, “Paleta Cromática”, “Fotografias” e “Diagramação” apresentadas em detalhes nas páginas a seguir.

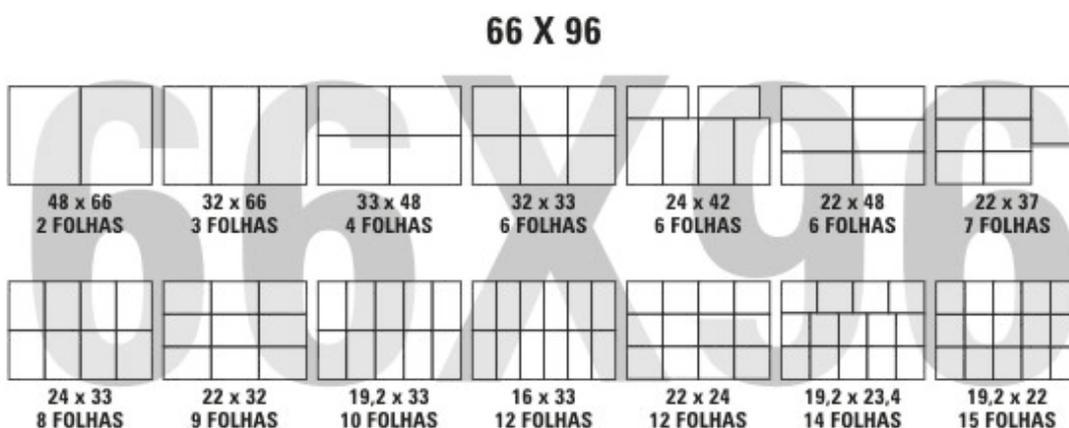
8.1 FORMATO

A definição do formato e estrutura do livro mostrou-se imprescindível para se dar início à fase de projeto. A partir da referência do quadrado da identidade visual do canal de televisão por assinatura Arte1 e do destaque que livros quadrados costumam ter, em meio a grande maioria de livros retangulares, passou-se a considerar tal formato para o livro. Nesse momento, algumas ponderações importantes foram feitas, em especial o fato de que os formatos quadrados são conhecidos por não propiciarem um bom aproveitamento de papel, aspecto com desdobramentos econômicos e ambientais.

Com relação ao aspecto econômico, entendeu-se que o público a que o livro se destina faz parte do grupo que Fawcett-Tang (2007) chamou de “visualmente educado”, composto por leitores fortemente ligados a cultura visual e, portanto, dispostos a adquirir livros com uma média de preço superior a média de outros públicos. Além disso, aspectos relacionados à previsão de custo final para o consumidor precisaram ser eventualmente desconsiderados tendo em vista que uma das intenções do projeto foi explorar a editoração de livros não convencionais e com acabamentos especiais, características onerosas para qualquer projeto.

Além do formato quadrado, o projeto procurou um tamanho um pouco acima da média de tamanho dos livros convencionais, tendo em vista o impacto visual que causa e o fato de que livros ligados à cultura visual são normalmente encontrados em tamanhos consideravelmente grandes. Deu-se início então a procura do melhor aproveitamento de papel para formatos quadrados entre 25 e 30 cm de lado. Chegou-se ao aproveitamento de 33 x 32 cm, a partir da divisão da folha de 96 x 66 cm em 6, conforme figura a seguir:

Figura 55: Opções de aproveitamento de papel a partir do formato de 66 x 96 cm



Fonte: <http://www.equigraf.com.br/tabela-de-aproveitamento-de-papel/>

No entanto, parte da folha de 32 x 33 cm precisa ser reservada para a sangra, refil e pegas da impressora. A profissional responsável por orçamentos da Gráfica da UFRGS foi consultada e, segundo ela, o tamanho máximo para arte nesse aproveitamento deve ser de 29 x 29 cm. Tendo em vista que o projeto em questão previa acabamentos manuais como a aplicação de fio têxtil e que algumas páginas seriam encadernadas com o técnica da dobra francesa com colagem posterior, se optou por um formato dois centímetros menor, de 27 x 27 cm.

8.2 COMPOSIÇÃO

Tendo como base Poemóviles — cujo miolo é desconstruído em folhas dobradas avulsas acondicionadas em uma caixa — e a estrutura do conteúdo destinado ao suporte físico, se optou pela seguinte composição para o livro-objeto:

- 6 livros independentes de 27 x 27 cm;
- 1 caixa para acondicionar os sei livros.

Essa composição respeitou a divisão natural do conteúdo, composto por seis partes distintas. A primeira delas apresenta um texto de autoria da própria Companhia de Dança e um texto crítico de Angela de Almeida. O texto da Companhia tem caráter introdutório, incluindo um breve retrospecto histórico e prêmios conquistados. Já o texto de Angela de Almeida, disponibilizado oficialmente pela Companhia em seu site, discute a produção artística da coreógrafa. As outras cinco partes apresentam os cinco espetáculos produzidos ao longo dos dez anos seguintes a primeira turnê internacional do grupo, que ocorreu em seu terceiro ano de existência, compreendendo os espetáculos: Mix (1996), Rota (1997), Casa (1999), 4 por 4 (2002) e Nó (2005). A escolha desse recorte se deve ao fato do espetáculo Mix ser um *medley* das duas primeiras criações de Colker, Vulcão (1994) e Velox (1995). A partir da apresentação da fusão desses dois espetáculos como Mix, em 1996, a Companhia ganhou destaque internacional e uma produtiva trajetória de sucesso no Brasil e no exterior se seguiu.

8.3 TIPOGRAFIA

Selecionou-se uma única família tipográfica, no entanto, composta por mais de 70 variações, a Neutra. A seguir são apresentadas as quatro variações utilizadas no projeto:

Neutra Display Titling:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

Neutra Text Book:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Neutra Text Book Italic:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Neutra Text Book SC:

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
1234567890

8.4 PALETA CROMÁTICA

Para a definição da principal cor da paleta cromática, considerou-se a ideia de que o leitor, antes de abrir o livro, se encontra na mesma posição que o espectador do espetáculo de dança enquanto aguarda o início da apresentação: no escuro. Optou-se então pelo uso do preto em todas as faces externas da publicação, tanto caixa quanto livros. Essa escolha também tem amparo na própria comunicação visual da Companhia, que tem o preto como principal cor, regularmente presente nas suas peças de divulgação.

8.5 FOTOGRAFIAS

Inicialmente cogitou-se não utilizar fotografias dos espetáculos no livro por dois motivos. O primeiro, devido ao livro já publicado pela Companhia que é essencialmente visual. O segundo, devido a incerteza de um resultado satisfatório ao se aplicar acabamento não convencionais sobre fotografias e uma possível falta de unidade entre as duas linguagens.

No entanto, tendo em vista a beleza e o forte impacto visual que todas as fotografias dos espetáculos possuem, reconsiderou-se a primeira opção e optou-se por trabalhar conjuntamente com fotografias e acabamentos. No entanto, para preservar apreciação das fotografias, não foram aplicados acabamentos não convencionais sobre as mesmas.

8.6 DIAGRAMAÇÃO

As escolhas de diagramação e layout de páginas aplicadas no livro-objeto podem ser visualizadas no subcapítulo a seguir. Dentre essas diferentes diagramações e layouts de página cabe discorrer mais detalhadamente sobre aquela utilizada nas páginas de conteúdo textual sobre as obras de Colker. A diagramação dessas páginas respeitou o princípio expresso pela seguinte relação:

Dançarino — Cenário

Texto — Diagramação

Dessa forma, convencionou-se considerar a página como palco; a diagramação como cenário; e o conteúdo textual como os dançarinos. Essa relação foi estabelecida a partir do consenso dos críticos de dança de que o elemento de destaque e que mais diferencia a obra de Colker é o cenário e a interação que os dançarinos têm com o mesmo.

Trechos específicos do conteúdo textual foram trabalhados (ou acomodados) sobre diagramações alusivas ao cenário e ao espaço cénico. Posicionado dentro desse

cenário simplificado, geometrizado e bidimensional, o texto ocupa o espaço que no palco é ocupado pelos bailarinos.

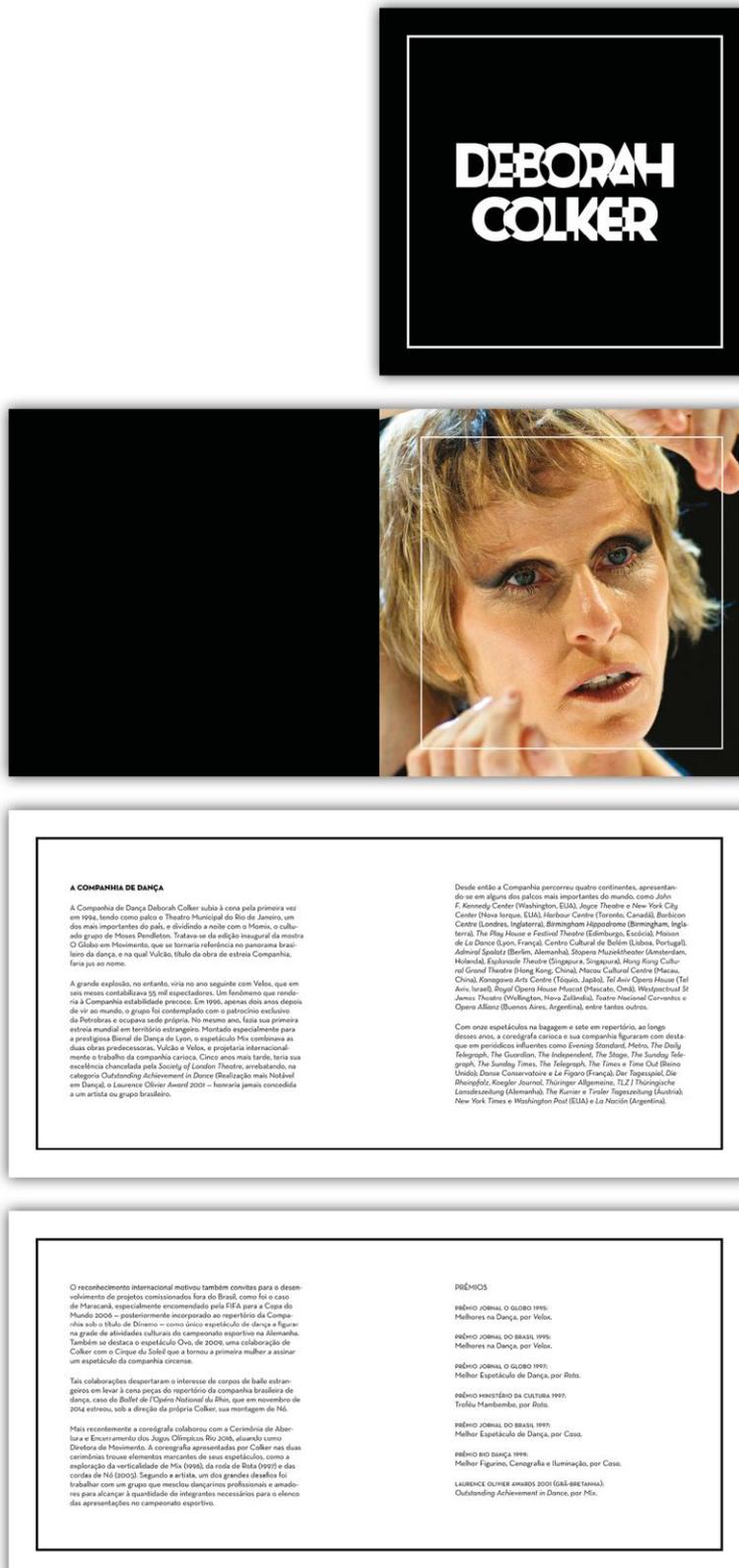
Enquanto optou-se por não aplicar acabamentos especiais sobre as fotografias para evitar a competição; nas “páginas-cenário” o uso de técnicas de reprodução não convencionais e demais acabamentos foi explorado para se chegar a resultados mais alusivos aos singulares cenários de Colker. A relação desses acabamentos é apresentada juntamente com a arte final das páginas no subcapítulo a seguir.

8.7 PROJETO GRÁFICO-EDITORIAL

As artes finais do projeto gráfico-editorial de cada um dos seis livros que compõe a publicação podem ser visualizadas nas imagens das páginas seguir, da Figura 56 à Figura 73. Essas artes finais também podem ser visualizadas no APÊNDICE 3, onde são apresentadas em tamanho maior.

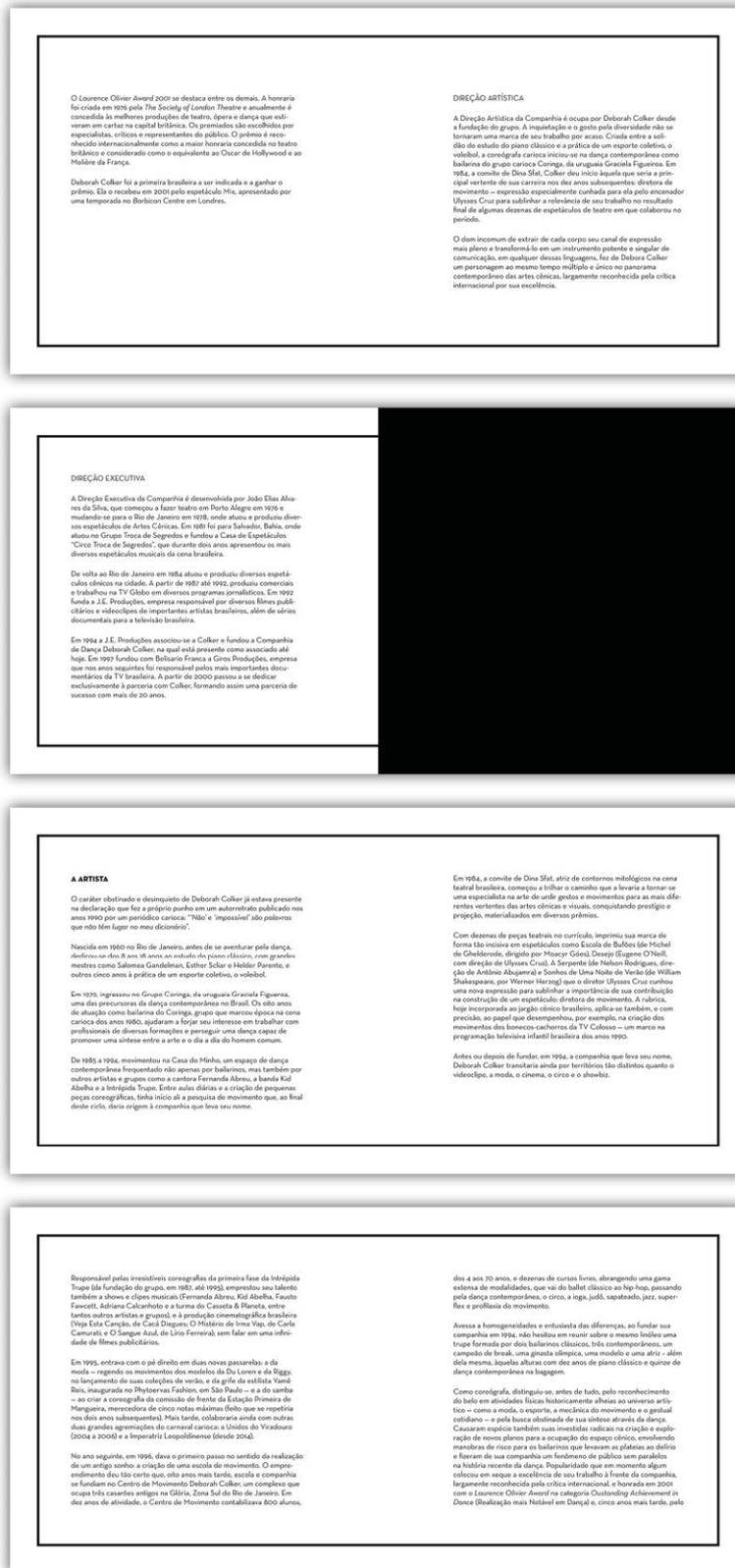
As páginas que possuem acabamentos especiais e técnicas de representação não convencionais estão sinalizadas através das legendas numéricas de 1 a 9. As explicações para cada uma dessas legendas se encontram na sequência do texto após a Figura 73.

Figura 56: Projeto do livro Deborah Colker: primeira capa, segunda capa e páginas de 1 a 5



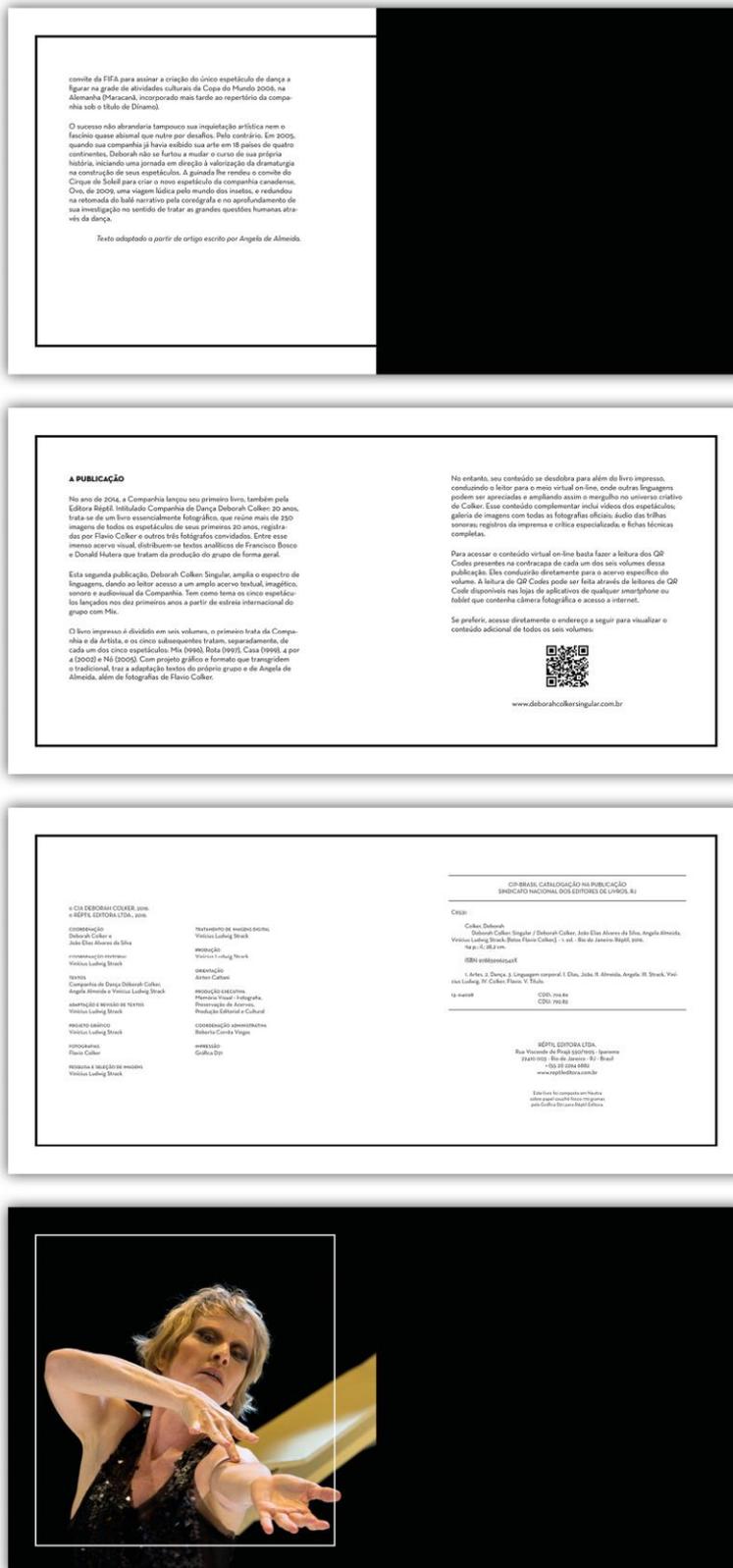
Fonte: Autor.

Figura 57: Projeto do livro Deborah Colker: páginas de 6 a 13



Fonte: Autor

Figura 58: Projeto do livro Deborah Colker: páginas de 14 a 20 e terceira capa



Fonte: Autor

Figura 59: Projeto do livro Deborah Colker: quarta capa



Fonte: Autor

Figura 60: Projeto do livro Mix: primeira capa, segunda capa e páginas de 1 a 5



Fonte: Autor

Figura 61: Projeto do livro Mix: páginas de 6 a 17

HÁQUINAS
SEXTO MOVIMENTO

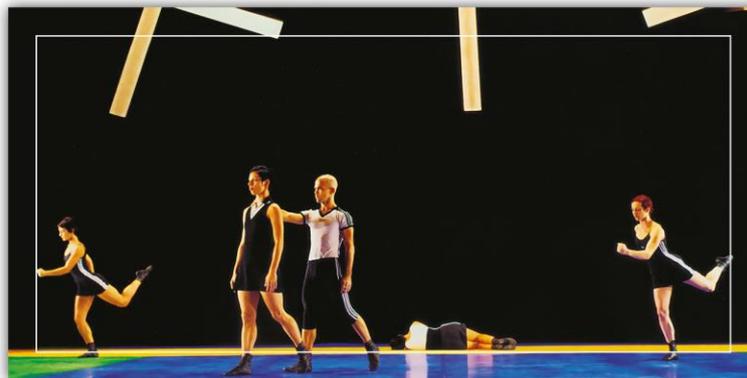
O corpo humano, a mais bem arquitetada criação da natureza, explora seus limites físicos. Procura se conectar às suas raízes de ordem. Um canal no emulador e a cena, sem amplificações eletrônicas e tecnológicas. O som é bruto, industrial, misturando-se a ruidos e microondas. A luz agreste e permanente do espaço físico faz lembrar o vídeo de uma grande fábrica dos anos 30, recorrendo a atmosfera de clássicos do cinema como *Metrópolis* e *Tempus Moderno*.
Espectáculo de origem: Valdo.

DESFILE
SEXTO MOVIMENTO

Uma delirante coleção de gestos e movimentos. Em ritmo de samba, maracatu e baile, bailarinos e bailarinas desfilam entre flashes e câmeras, a princípio na passarela. Ao longo, três câmeras hiper-empastadas brincam com a ideia de filmagem em movimento por terra e noção de múltipla vista.
Espectáculo de origem: Valdo.

PAIXÃO TERCEIRO MOVIMENTO	O sublime e o pleno transbordam. Aquele momento em que o corpo humano se liberta e se entrega a uma paixão que o leva a realizar feitos extraordinários. Aquele momento em que o corpo humano se liberta e se entrega a uma paixão que o leva a realizar feitos extraordinários.	CONFINAMENTO QUARTO MOVIMENTO	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.
Temperatura no ar, poder, violência, competição, uma colagem de imagens, uma criação de um mundo paralelo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.
Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.
Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.	Um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo, um espaço físico e repetitivo.

1



ALPINISMO
SEXTO MOVIMENTO

A busca de equilíbrio absoluto, obsessão de todo bailarino. É levada ao paroxismo no quadro final de *Mix*.

Os bailarinos dançam com intensidade descomunal numa grande coreografia de 6,4 metros de altura por 8,4 metros de largura.

O CHÃO VERTICALIZA-SE

NUM DESAFIO À LEI DA GRAVIDADE

O Brasil revelou a sua capacidade de superar limites e criar um espetáculo de dança e profusão com o espetáculo *Mix*.

Espectáculo de origem: Valdo.

2

Fonte: Autor

Figura 62: Projeto do livro Mix: páginas de 18 a 20, terceira capa e quarta capa



Fonte: Autor

Figura 63: Projeto do livro Rota: primeira capa, segunda capa e páginas de 1 a 5



Fonte: Autor

Figura 64: Projeto do Rota: primeira capa, segunda capa e páginas de 6 a 13

PRIMEIRO ATO
Linhas negras – pontilhadas, cheias, retas, curvas, onduladas – e ricas a abstratas. Sobre as setas solazes o impagável do João da Senzala. História 2.20 em 20. Mano de Mestre!, os bailarinos de Collier e outros a Mônica clássica que escolham com aflicto e regularidade desde os primeiros 40. Comenta. Contraponto pelo espírito alegre e irreverente do gênio de Salzburg, e fazem com pitadas de humor e transgressão. Com os palcos no clássico e as mãos/feições no contemporâneo. Eles se largam em gestos, saltos e piruetas próprios da escola clássica, para em seguida desgarar no repertório gustoso colacionado num misto de graciosidade e estranhamento. São chargement de pied, tempo forte, ostinato, rubato, grande fouetté, arremalhados com estalos de dedos, copadas na cabeça e bofetadas no próprio rosto.

ALLEGRO
PRIMEIRO MOVIMENTO
Sobre as setas solazes o impagável do João da Senzala. História 2.20 em 20. Mano de Mestre!, os bailarinos de Collier e outros a Mônica clássica que escolham com aflicto e regularidade desde os primeiros 40. Comenta. Contraponto pelo espírito alegre e irreverente do gênio de Salzburg, e fazem com pitadas de humor e transgressão. Com os palcos no clássico e as mãos/feições no contemporâneo. Eles se largam em gestos, saltos e piruetas próprios da escola clássica, para em seguida desgarar no repertório gustoso colacionado num misto de graciosidade e estranhamento. São chargement de pied, tempo forte, ostinato, rubato, grande fouetté, arremalhados com estalos de dedos, copadas na cabeça e bofetadas no próprio rosto.

OSTINATO
SEGUNDO MOVIMENTO
A relação de forças se inverte. Mais breves e menos frequentes, as andas no lado clássico diluem-se no vasto vocabulário de gestos e movimentos colapsos, críspos, colididos, que constitui um dos vestes principais da gramática única do Collier. Os ternos elegantes dão lugar a camisas esportivas, os fuzos deixam as arremidas de cordões e óleos de palmeiras. Está em pausa, agora, o jogo de luzes, sombras e repetições que permeia nossa dia-a-dia.

VIGOROSO
TERCEIRO MOVIMENTO
A vocação aflicta da companhia adentra a cena recém-paventa sobre coreográfica. Vestindo collants de perna curta, os corpos dos bailarinos projetam-se no espaço cênico numa sucessão vertiginosa de saltos e rotações. É apenas o começo do grand finale do primeiro ato.

PRESTO
QUARTO MOVIMENTO
A fase Áurea da chamada Música de Divertimento – Quando em La Mare Ouais tit. de Truda, de Schubert (1797-1828) – é trespassada pelo canto de balnear de Albitros e de Pacifico, o espetáculo mergulha em estado líquido. Transbordando de alegria e cingidos por um ardeur eufórico, os bailarinos se lançam em um mar imaginário, onde remanescem. São! Transitar, numa agremia sequência de evoluções aquáticas sobre o índico, em que as mãos são utilizadas quase tanto quanto os pés. Presto. Chega ao fim o primeiro ato de Rota.

3



SEGUNDO ATO
Quando o peso se abate, já está em cena o grande símbolo do espetáculo: a Rota construída e diviniçada, ergida em ferro pelo cenógrafo Gringo Cavali. Com dois eixos de 4,5 metros de diâmetro, interligada por um feixe de vigas cujo apoio triangular de 2 metros de altura, e emoldurada por uma estrutura mínima de metal, onde pontificam quatro escadas – duas laterais e duas de fundo – de 8,7 metros de altura, a Rota se mantém estática ao longo de todo o prólogo do segundo ato.

GRAVIDADE
QUINTO MOVIMENTO
Uma luz de suaves contornos azuis define as duas escadarias que compõem a imagem inaugural de Grandada, uma de ferro, outra de coroa. Caminhando em estado de flutuação sobre os braços estendidos de quatro pares de bailarinos que, posicionados frente a frente, abrem-se lentamente o palco na diagonal, uma bailarina enfrenta o primeiro da secundária lateral de decurso que marcará os trinta e três minutos do segundo ato de Rota. Com os corpos despojos por sangue e matiz de nuances variadas, a trupe de Collier mergulha agora em uma espécie de desfiladeiro espacial, marcada pela ausência de gravidade. Em meio a manobras milimétricas e regressivas, mas, que demandam equilíbrio e resistência muscular incômoda, desenha com seus corpos uma colúmbia de formas abstratas.

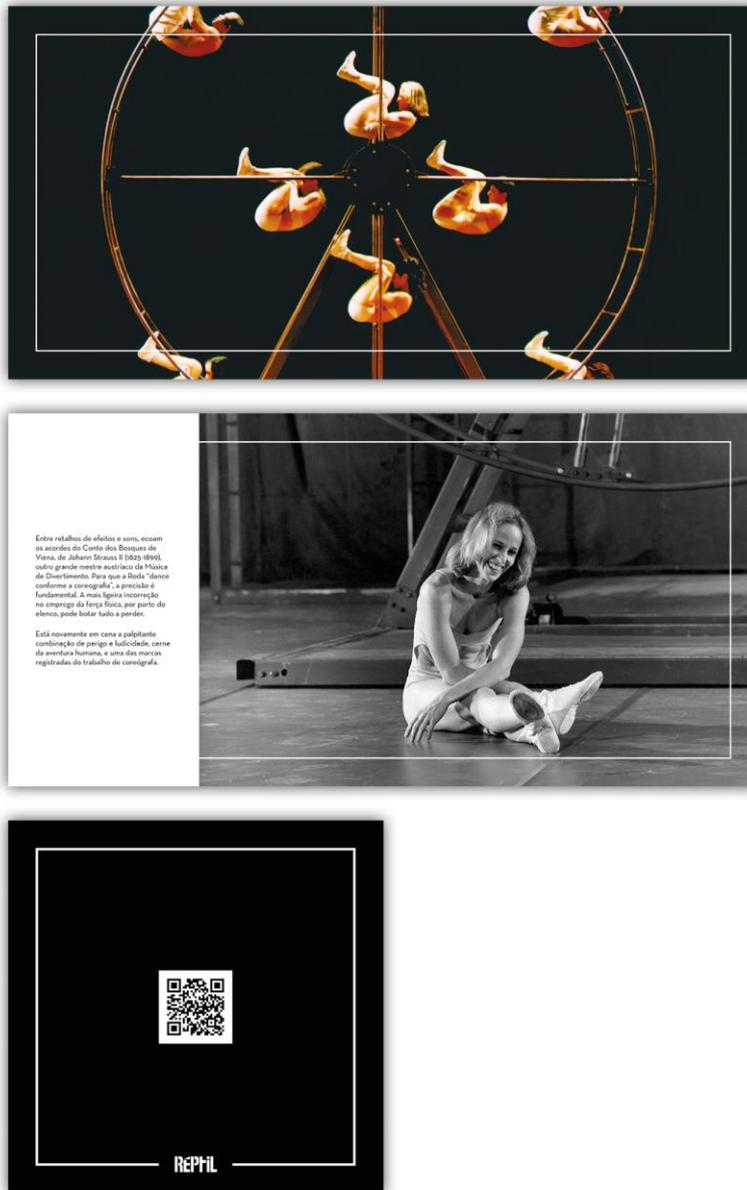
A Rota se mantém estática ao longo de todo o prólogo do segundo ato. Exaltando uma plasticidade prolixa e prolixa, mas escutando, ainda, o seu engenho. O modulado balé em clima lento prepara, pouco a pouco, o ambiente para o quadro de encerramento do espetáculo.

ROBA
SEXTO MOVIMENTO
Traída por um dos bailarinos, chega enfim ao centro da cena a mais perfeita tradução autônoma do movimento em forma de Rota e da mecânica do movimento, que marca os primeiros trabalhos de Collier a Rota. Simultaneamente, outras duas escadarias laterais são conduzidas até a boca de cena.

4

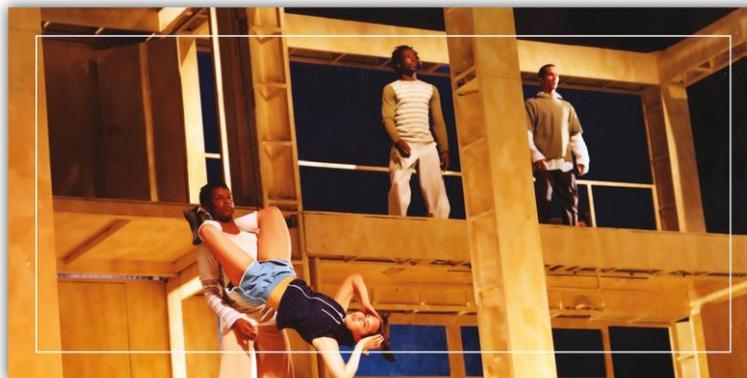
Fonte: Autor

Figura 65: Projeto do livro Rota: páginas de 14 a 16, terceira capa e quarta capa



Fonte: Autor

Figura 66: Projeto do livro Casa: primeira capa, segunda capa, páginas de 1 a 4 e terceira capa



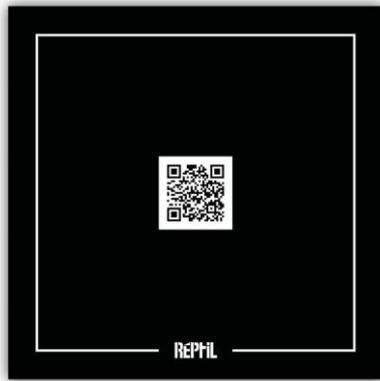
<p>CONSTRUIR UMA CASA É CONSTRUIR ESPAÇOS. DANÇAR É OCUPAR ESPAÇOS. A ARQUITETURA DO MOVIMENTO.</p>		<p>Para o espaço rítmico, Grego Cordeiro criou uma casa de três andares, com vários compartimentos. Ele partiu do princípio do homem inserido na arquitetura. Trabalhou com a referência do urbano e teve como norteador de sua inspiração o pintor americano Edward Hopper, cuja obra relaciona arquitetura com pessoas.</p>
<p>O movimento em terra. Com liberdade em terra, partiu-se para uma busca sempre inventiva que aponta para a arquitetura do movimento. O resultado é uma casa que se apresenta como uma forma de movimento em terra.</p>	<p>Os edifícios apresentam sempre elementos, abstracionistas por natureza, luminosos e espacialmente plausíveis.</p>	<p>Deborah quis usar o quarto de Mendelssohn, uma de suas fontes de inspiração. A partir daí, instrumentos como o obok, cello, baixo acústico e programação eletrônica pesada foram utilizados para criar a trilha sonora.</p>
<p>O que se faz numa casa? Comer, dormir, cozinhar, vestir, ver televisão, ler jornais, não fazer nada, sonhar... O grande fascínio é poder falar de um único tema, em um só lugar e sem interrupção, partindo de uma ideia conceitual, a linha dramática e dinâmica foi desenvolvida concomitantemente com a pesquisa de movimentos.</p>		<p>O figurino busca respeitar a intimidade que as pessoas têm na própria casa.</p>

5



Fonte: Autor

Figura 67: Projeto do livro Casa: quarta capa



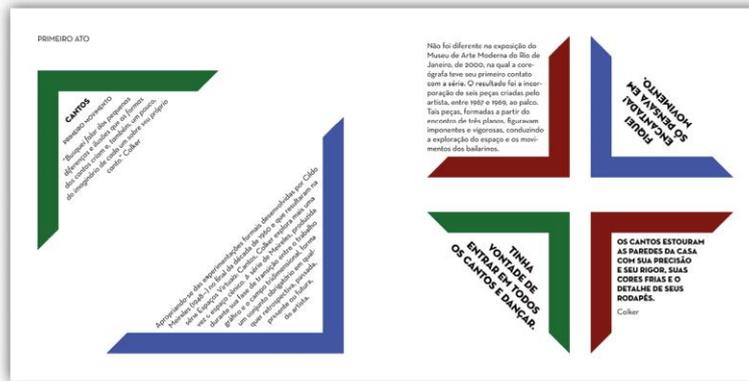
Fonte: Autor

Figura 68: Projeto do livro 4 Por 4: primeira capa, segunda capa e páginas de 1 a 5



Fonte: Autor

Figura 69: Projeto do livro 4 Por 4: páginas de 6 a 13



6

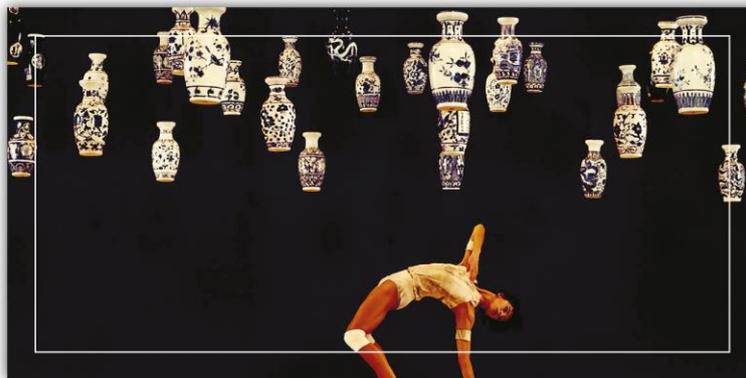


Fonte: Autor

Figura 70: Projeto do livro 4 Por 4: páginas de 14 a 18, terceira capa e quarta capa

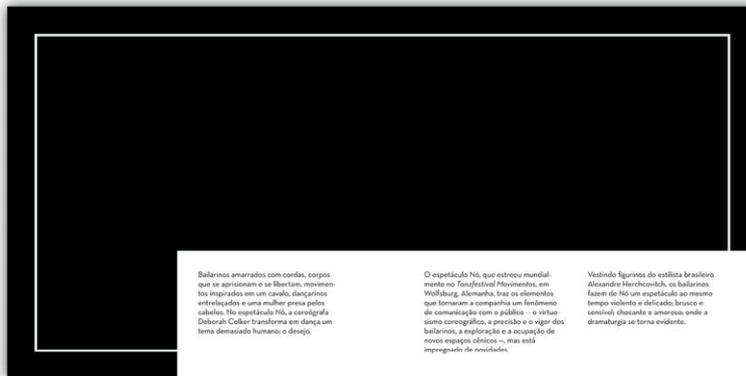
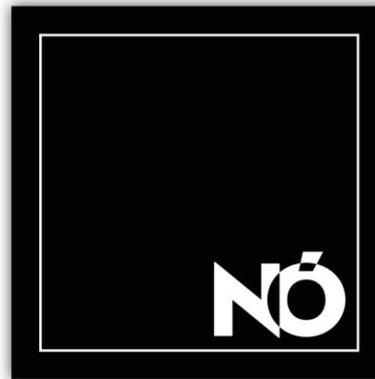


7



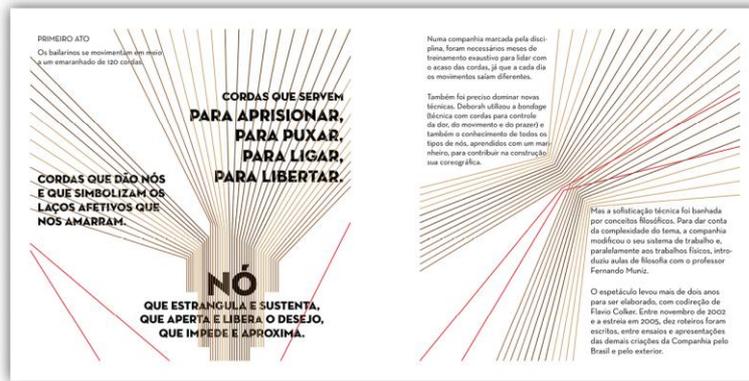
Fonte: Autor

Figura 71: Projeto do livro Nó: primeira capa, segunda capa e páginas de 1 a 5

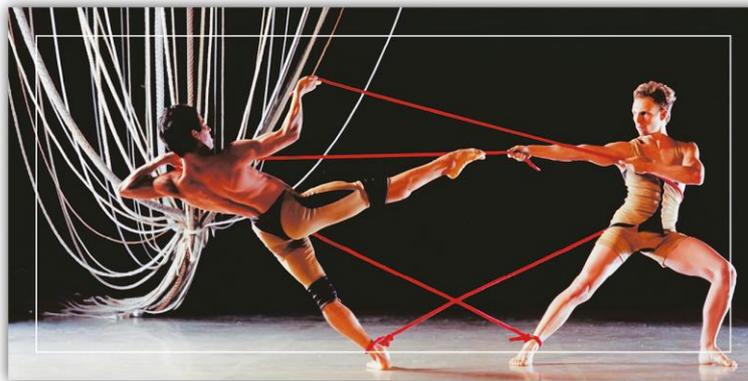


Fonte: Autor

Figura 72: Projeto do livro *Nó*: páginas de 6 a 13



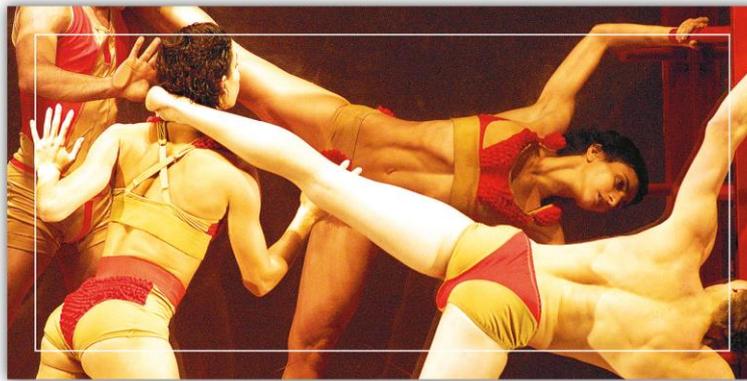
8



9

Fonte: Autor

Figura 73: Projeto do livro Nó: páginas de 14 a 16, terceira capa e quarta capa



Fonte: Autor

As legendas numéricas de 1 a 9 apresentadas à direita das imagens de páginas duplas referem-se a seguinte relação de acabamentos especiais e técnicas de representação não convencionais:

- 1) Entre as duas páginas de texto foram adicionadas duas páginas especiais. A primeira trata-se de uma folha de gelatina para refletores de teatro vermelha, fazendo alusão a presença marcante da luz vermelha nesse momento de espetáculo. A segunda se trata de uma página com frente e verso na cor preta sobre a qual foi aplicado uma faca de corte especial compondo um vazado ortogonal alusivo ao figurino dos dançarinos.
- 2) Aplicação do recurso de pop-up — para verticalizar a página — alusivo a verticalização do palco proposta por Colker nesse momento do espetáculo.
- 3) Aplicação de verniz localizado brilhoso sobre os traços pretos que compõem o grafismo de fundo da página.
- 4) Aplicação do recurso do vouvelle — que permite o giro do círculo sobreposto à página principal — alusivo à grande roda giratório do espetáculo. O uso desse recurso obriga a utilização de encadernação do tipo dobra francesa com posterior fechamento da base e do topo da página através de colagem.
- 5) Aplicação de verniz localizado *soft touch* sobre as áreas com impressão na cor marrom.
- 6) Aplicação de alto-relevo nas áreas com impressão nas cores vermelha, azul e verde, alusivos à volumetria das estruturas “cantos” utilizadas no espetáculo.
- 7) Aplicação de faca de corte especial e inserção de linguetas/tiras de papel por trás dos vasos impressos em alusão a interação dos dançarinos com os vasos presentes no palco do espetáculo. O uso desse recurso obriga a utilização de encadernação do tipo dobra francesa com posterior fechamento da base e do topo da página através de colagem.

8) Aplicação da técnica de fio têxtil em alusão ao cenário composto de cordas do espetáculo. O uso desse recurso obriga a utilização de encadernação do tipo dobra francesa com posterior fechamento da base e do topo da página através de colagem.

9) Aplicação de faca de corte para compor o vazado que revela à impressão interna da dobra francesa. Em alusão à estrutura acrílica do cenário, foi adicionado acetato transparente por trás das áreas vazadas. O uso desse recurso obriga a utilização de encadernação do tipo dobra francesa com posterior fechamento da base e do topo da página através de colagem.

9 PROJETO DA PLATAFORMA TRANSMÍDIA

O site para o qual o leitor será encaminhado a partir dos QR Codes foi desenvolvido em HTML 5 através do serviço gratuito Wix.

Cada um dos volumes/livros que compõem a publicação impressa possui um QR Code próprio que direciona para o acervo completar respectivo no meio virtual online. A partir da interface inicial, o usuário conduz a leitura de acordo com sua preferência.

O conteúdo adicional do livro de introdução à Deborah Colker e sua Companhia de Dança se divide em:

- A Companhia;
- A Artista.

Já o conteúdo adicional de cada um dos cinco espetáculos se divide em:

- Vídeos;
- Galeria;
- Trilha Sonora;
- Crítica;
- Imprensa;
- Ficha Técnica.

A interface das páginas do site buscou acompanhar os princípios presentes na versão impressa, como a linearidade, a ortogonalidade, o uso de imagens sangrando na página/tela e o uso da cor preto.

A seguir são apresentadas imagens das telas de página inicial (Figura 74), página interna sobre Deborah Colker (Figura 75), página interna sobre o espetáculo Rota (Figura 76) e página interna sobre o espetáculo 4 Por 4 (Figura 77):

Figura 74: Projeto do site: tela da página inicial



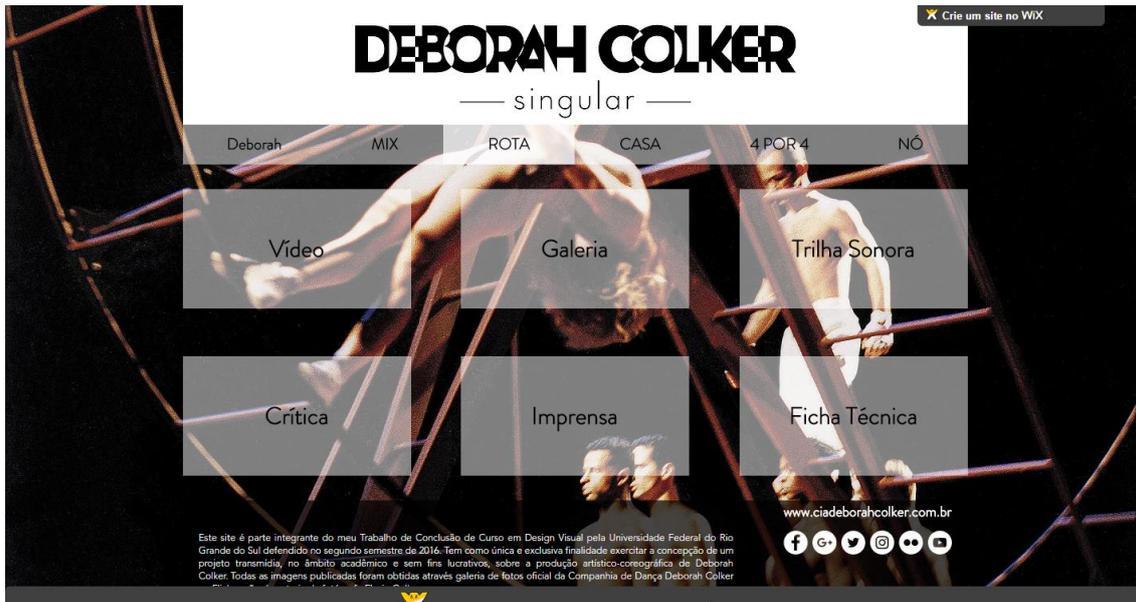
Fonte: Autor

Figura 75: Projeto do site: tela da página interna sobre Deborah Colker



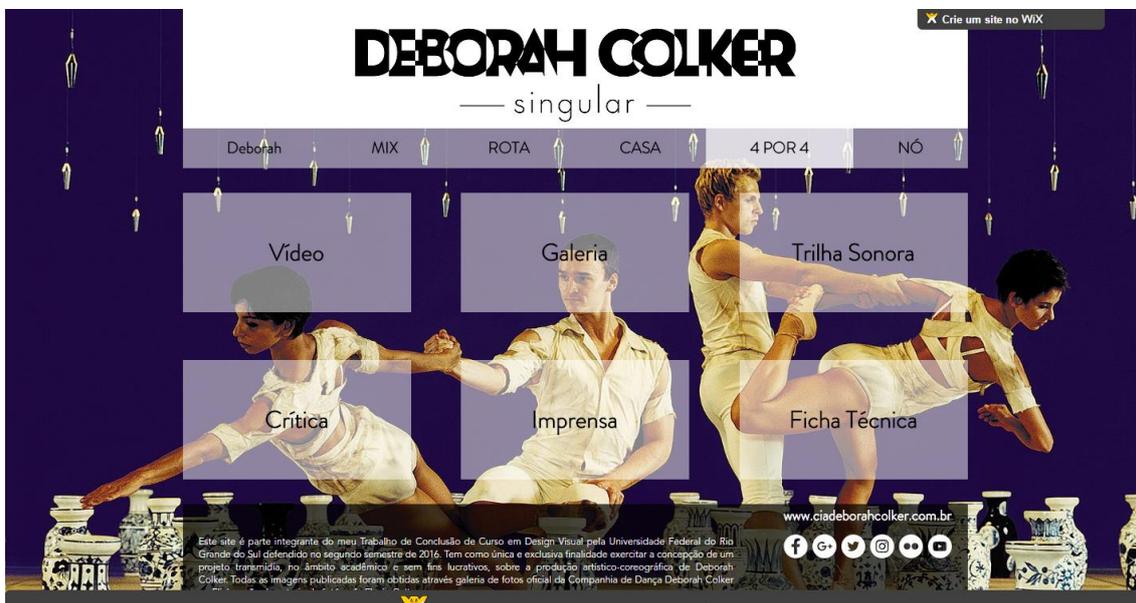
Fonte: Autor

Figura 76: Projeto do site: tela da página interna sobre o espetáculo Rota



Fonte: Autor

Figura 77: Projeto do site: tela da página interna sobre o espetáculo 4 Por 4



Fonte: Autor

Conforme definido nos Objetivos Específicos, a intensão do projeto foi simular parcialmente os recursos e funcionalidades da plataforma transmídia. Definiu-se, portanto, deixar funcionais apenas as Galerias de todos os espetáculos e o Vídeo do

espetáculo Rota. Além desses, os links para o site oficial e para as redes sociais oficiais da Companhia também estão funcionais.

O acesso via QR Code pode ser feito através de qualquer aplicativo leitor de QR Code disponível nas lojas de aplicativos de smartphones e tablets. A seguir, o QR Code que redireciona para a página inicial do site é apresentado na Figura 78. Esse QR Code encontra-se impresso no interior do livro Deborah Colker, no final do texto criado para explicar a publicação, sua inspiração, seu formato e seu funcionamento.

Figura 78: QR Code que redireciona para a página inicial do site



Fonte: Autor

Os QR Codes específicos que redirecionam para as páginas internas do site relativas a cada um dos seis livros encontram-se impressos na sua respectiva quarta capa. Esses QR Codes podem ser visualizados nas imagens a seguir, nas Figuras 79 a 84.

Figura 79: QR Code que redireciona para a página interna relativa ao livro Deborah Colker



Fonte: Autor

Figura 80: QR Code que redireciona para a página interna relativa ao livro Mix



Fonte: Autor

Figura 81: QR Code que redireciona para a página interna relativa ao livro Rota



Fonte: Autor

Figura 82: QR Code que redireciona para a página interna relativa ao livro Casa



Fonte: Autor

Figura 83: QR Code que redireciona para a página interna relativa ao livro 4 Por 4



Fonte: Autor

Figura 84: QR Code que redireciona para a página interna relativa ao livro N6



Fonte: Autor

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O processo de desenvolvimento do presente Trabalho de Conclusão do Curso foi acompanhado pela tomada de consciência do quão importante é o estudo e a definição de uma metodologia projetual própria para o bom andamento de um projeto de design. Em certos episódios laborais — raros ao longo do curso de graduação, mas frequentes durante na vivência profissional concomitante — não é incomum o designer se deparar com demandas de baixa ou média complexidade cuja solução é alcançada pela sucessão de etapas que parecem naturais e automáticas, sem que se separe um momento prévio para estruturação dessas etapas em uma metodologia projetual. Esse não foi o caso do presente trabalho, pois sua natureza complexa, multidisciplinar e individual exigiu a organização das etapas metodológicas e a atuação não apenas como projetista, mas também como gestor de projeto de design. Assim a metodologia criada norteou e ordenou as ações futuras, diminuindo assim possíveis equívocos.

A complexidade e multidisciplinaridade citadas também exigiram a etapa de pesquisa e levantamento teórico característica do trabalho científico e acadêmico, mas sem dúvida também necessária na prática profissional do designer na condução de seus projetos. Através dessa etapa foi possível confirmar conceitos importantíssimos para o trabalho, inclusive para dar certeza sobre o emprego correto de termos presentes no próprio título do projeto, caso dos termos livro-objeto e narrativa transmídia. Também foi possível lembrar muitos aspectos técnicos sobre a produção de livros, aspectos teóricos sobre cultura da convergência, dentre outros assuntos esclarecidos graças à bibliografia consultada. Merece destaque, no entanto, a excelente formação de repertório de design que o levantamento teórico permitiu, aspecto muitas vezes não associado à prática da consulta bibliográfica. Esse não foi o caso, tendo em vista que vários livros e artigos apresentaram exemplos excelentes de publicações; uma delas incluída na análise de similares, mas sem dúvida todas elas relevantes para formação de repertório pessoal importantíssimo para qualquer designer.

A ideia de formação de repertório trás a tona uma das etapas mais importantes para um projeto de design, a análise de similares. Assim como em todas as disciplinas

da graduação, o processo de seleção e análise de similares foi imprescindível para o projeto e a importância que recebe em inúmeras metodologias de projeto presentes na bibliografia foi confirmada.

O desenvolvimento do projeto gráfico-editorial em si trouxe muitos desafios, mas também muitas satisfações. A natureza individual do trabalho nessa etapa é ao mesmo tempo positiva — tendo em vista a liberdade criativa que permite —, mas também exaustiva — tendo em vista as diversas frentes de trabalho. A edição e redação do conteúdo textual da publicação, que na prática profissional muitas vezes ficaria a cargo de outro profissional, foi uma dessas frentes que tornaram o projeto desafiador. No entanto, nessa etapa foi possível perceber o quanto a escolha por um tema que interesse ao autor do projeto é importante para que as dificuldades sejam encaradas com persistência e o objetivo por um bom resultado não seja abandonado.

Foi uma satisfação unir livro-objeto, transmidialidade e a produção de Deborah Colker em um único projeto. O apreço — e porque não dizer fascínio? — pelo trabalho de Deborah Colker foi importantíssimo para tornar o projeto prazeroso e totalmente apropriado como conteúdo para uma publicação cujo suporte exerce o mesmo apreço — e fascínio —, o livro-objeto. Ao mesmo tempo, a inserção da transmidialidade permitiu propor uma publicação que explorou todas as possibilidades do conteúdo e mostrou o quanto as novas mídias podem se integrar ao formato impresso, enriquecendo-o e garantindo sua materialidade relevante numa época em que é tão questionada.

FONTES PRIMÁRIAS

4 Por 4. Direção de Deborah Colker. Rio de Janeiro: J. E. Produções. 1 DVD (60 min).

Casa. Direção de Deborah Colker. Rio de Janeiro: J. E. Produções. 1 DVD (60 min).

COLKER, Deborah; ELIAS, João (Coord.). **Companhia de Dança Deborah Colker: 20 anos.** Rio de Janeiro: Réptil, 2013. 312 p.

COLKER, Flavio. **Cia de Dança Deborah Colker.** Acervo fotográfico disponibilizado na internet através do site Flickr. Disponível em: < <https://www.flickr.com/photos/cia-deborahcolker/albums>>. Acesso em: 09 set. 2016.

COMPANHIA DE DANÇA DEBORAH COLKER. **A Companhia.** Disponível em: < <http://www.ciadeborahcolker.com.br/a-companhia>>. Acesso em: 22 ago. 2016.

COMPANHIA DE DANÇA DEBORAH COLKER. **Deborah Colker.** Disponível em: < <http://www.ciadeborahcolker.com.br/deborah-colker>>. Acesso em: 22 ago. 2016.

COMPANHIA DE DANÇA DEBORAH COLKER. **Obras.** Disponível em: < <http://www.ciadeborahcolker.com.br/obras>>. Acesso em: 22 ago. 2016.

Cruel. Direção de Deborah Colker. Rio de Janeiro: J. E. Produções. 1 Blu-ray (60 min).

Rota. Direção de Deborah Colker. Rio de Janeiro: J. E. Produções. 1 DVD (60 min).

REFERÊNCIAS

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Design Thinking**. Porto Alegre: Bookman, 2011.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. **Impressão & acabamento**. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- ANTIKAINEN, Hannele; KANGAS, Sonja; VAINIKAINEN, Sari. Three views on mobile cross media entertainment. In: **VTT Information Technology**, Research Report, 2004. Disponível em: <http://www.souplala.net/show/crossmedia_entertainment.pdf>. Acesso em: 22 out. 2015.
- BANN, David. **Nono manual de produção gráfica**. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- BONVICINO, Régis. Relendo Poemóviles de Augusto e Plaza. **Sibila**: Revista de poesia e crítica literária, São Paulo, Ano 17, 2010. Disponível em: <<http://sibila.com.br/critica/relendo-poemobiles-de-augusto-e-plaza/4536>>. Acesso em: 17 set. 2016.
- BRINGHURST, Robert. **Elementos do estilo tipográfico**. 3. ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.
- CHARTIER, Roger. **A aventura do livro do leitor ao navegador**: conversações com Jean Lebrun. Tradução Reginaldo de Moraes. São Paulo: Editora UNESP / Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 1999.
- COLLARO, Antonio Celso. **Produção Gráfica**: arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- CORRÊA, Rochelle Tonello Zago. **TV Brasil e redes sociais virtuais**: o programa Estúdio Móvel no Facebook. Curitiba. v. 14. n. 35, p. 399-413. Set./dez. 2013. Dissertação de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2013.
- CORREIA, Danilo; FILGUEIRAS, Lucia. Introdução à mídia cruzada. In: **Grupo de Estudos em interação do LTS**. Escola Politécnica da Universidade de São Paulo, 2008. Disponível em: <<http://lts-i.pcs.usp.br/xgov/pub/TutorialMidiaCruzada.pdf>>. Acesso em: 22 out. 2015.
- D'ANGELO, Biaggio. Entre materialidade e imaginário: atualidade do livro-objeto. **IPO-TESTI**, Juiz de Fora, v.17, n.2, p. 33-44, jul./dez. 2013.

DENA, Christy. Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design. In: **European Information Society Technologies (IST) Event**. Netherlands, 2004. Disponível em: <http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf>. Acesso em: 22 out. 2015.

FAWCETT-TANG, Roger. **O livro e o designer I: Embalagem, Navegação, Estrutura e Especificação**. São Paulo: Rosari, 2007. 192 p.

FERNANDES, Amaury. **Fundamentos de produção gráfica para quem não é produtor gráfico**. Rio de Janeiro: Rubio, 2003.

FRAGOSO, Suely. Reflexões sobre a convergência midiática. **Líbero**, São Paulo, Ano VIII, n. 15-16, p. 16-21, 2005. Disponível em <https://geminisufscar.files.wordpress.com/2009/05/reflexoes_convergencia.pdf>. Acesso em: 10 out. 2015.

FREITAS, Rodrigo Afonso Dornelles de. **Buffyverse: rastros de um projeto transmídia**. Trabalho de Conclusão de Curso em Publicidade e Propaganda UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2014.

FUENTES, Rodolfo. **A prática do design gráfico: uma metodologia criativa**. Tradução Osvaldo Antonio Rosiano. São Paulo: Edições Rosari, 2006.

HASLAM, Andrew. **O livro e o designer II: como criar e produzir livros**. 2. ed. São Paulo: Rosari, 2010. 256 p.

HENDEL, Richard. **O Design do Livro**. 2. ed. São Paulo: Ateliê Editorial, 2003.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

_____. _____. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LYONS, Martyn. **Livro - Uma Historia Viva**. São Paulo: Senac, 2011. 224 p.

MARTINS, Allysson Viana. Experiência das Narrativas Cross e Transmídias no Webjornalismo. **LOGOS 34: Estatuto da Cibercultura no Brasil**. v. 34. n. 01. P. 18-31. 1º set. 2011. Disponível em: <http://www.logos.uerj.br/PDFS/34/02_logos34_martins_experiencias_narrativas.pdf>. Acesso em: 22 out. 2015.

MASSAROLO, João Carlos; MESQUITA, Dario. Narrativa transmídia e a Educação: panorama e perspectivas. **Revista Ensino Superior Unicamp**. p. 34-42.

MATTOS, André Zambam de; ROSSINI, Miriam de Souza. Leão na pela de passarinho: transmídia *storytelling* do filme vencedor do Cannes Lions. **Conexão** – Comunicação e Cultura. Caxias do Sul: UCS. v. 11. n. 21. Jan./jun. 2012.

MÉDOLA, Ana Silvia Lopes Davi. Televisão digital brasileira e os novos processos de produção de conteúdos: os desafios para o comunicador. In: **Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação**. E-Compós, Brasília, v. 12, n. 3, p. 1-12, 2009. Disponível em: <<http://www.compos.org.br/seer/index.php/e-compos/article/viewFile/379/376>>. Acesso em: 22 out. 2015.

MUNARI, Bruno. **Design e comunicação visual**: contribuição para uma metodologia didática. Tradução Daniel Santana. São Paulo: Martins Fontes, 2006. 350 p.

PAIVA, Ana Paula Mathias de. **A aventura do livro experimental**. Belo Horizonte. Autêntica Editora, 2010.

PAULA FILHO, Wilson de Pádua. **Multimídia**: conceitos e aplicações. Rio de Janeiro, RJ: LTC, 2000.

PELLANDA, Eduardo Campos; BICCA, Ana Maria; NUNES, Ana Cecília Bisso; BARBOSA, Cíntia; BARRETO, Thales. Personalização de Conteúdos e Soluções Crossmedia. In: SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA, 10., 2009, Porto Alegre. Porto Alegre, RS: PUCRS, 2009. Disponível em: <http://www.pucrs.br/edipucrs/XSalaolC/Ciencias_Sociais_Aplicadas/Comunicacao/7_1156-ANA_MARIA_BICCA_DA_SILVA.pdf>. Acesso em: 22 set. 2015.

PIVETTA, Luiz Alberto do Canto. **Projeto de história para um universo transmídia**. Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2014.

PORTELLA, Grazielle Bruscatto. **Presença + percepção = impressão**: guia de técnicas de representação visuais aplicáveis ao suporte impresso. Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2011.

PRATTEN, R. **Getting started in transmedia storytelling**: a practical guide for beginners. [S.l.]: Greate Space Independent Publishing Platform, 2011. 106 p.

RIBEIRO, Milton. **Planejamento visual gráfico**. 10. ed. Brasília: LGE, 2007.

ROIG, A. **Cine enconexion**: produccion industrial y social en la era cross-media. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya, 2009. 309 p.

ROZADOS, Helen Beatriz Frota; CORRÊA, Rochelle Tonello Zago. O programa estúdio movél da TV Brasil no Facebook. **Revista Estudos Comunitários**. Curitiba. v. 14. n. 35, p. 399-413. Set./dez. 2013.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura das mídias**. São Paulo: Razão Social, 1992.

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SCHUCH, Bruna Gabriela Anacleto. **O livro como objeto e a exploração da relação entre suporte e conteúdo**: o álbum *Zaireeka*. Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual UFRGS. Porto Alegre: UFRGS, 2013.

SCOLARI, C. A. Lostology: transmedia storytelling and expansion/compression strategies. **Semiótica**, Uberlândia, n. 195, p. 45-68. 2013.

SILVEIRA, Paulo Antonio de Menezes Pereira da. **A página violada**: da ternura à injúria na construção do livro de artista. 2. ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2008. 319 p.

SILVEIRA, Paulo Antonio de Menezes Pereira da. A definição do livro-objeto. In: DERDYK, Edith (Org.). **Entre ser um e ser mil**: o objeto livro e suas poéticas. São Paulo: Senac São Paulo, 2013. p 19-33.

ESPÍNDOLA, Polianne. Comunicação: das visualidades às audiovisualidades e das mídias às multimídias. São Leopoldo: UNISINOS, 2012.

VILLAS-BOAS, André. **Produção gráfica para designers**. 3. ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2010.

YAUGHAN, Tay. **Multimídia na prática**. São Paulo: Makron Books, 1994.

ANEXO 1

Texto original da Companhia de Dança Deborah Colker

Disponível em <<http://www.ciadeborahcolker.com.br/>>

COMPANHIA DE DANÇA DEBORAH COLKER

A COMPANHIA

Em 1994, a Companhia de Dança Deborah Colker subia à cena pela primeira vez no palco Theatro Municipal do Rio de Janeiro, um dos mais importantes do país, dividindo a noite com o Momix, o cultuado grupo de Moses Pendleton. Era a edição inaugural da mostra O Globo em Movimento, que se tornaria referência no panorama brasileiro da dança, e Vulcão, o espetáculo de estreia, faria jus ao nome.

A grande explosão, no entanto, viria no ano seguinte com Velox, que em seis meses contabilizava 55 mil espectadores. Um fenômeno que renderia à companhia uma estabilidade precoce. Em 1996, apenas dois anos depois de vir ao mundo, a Cia Deborah Colker era contemplada com o patrocínio exclusivo da Petrobras e ocupava sede própria. No mesmo ano, fazia sua primeira estreia mundial em território estrangeiro. Montado especialmente para a prestigiosa Bienal de Dança de Lyon, Mix cuidaria de projetar internacionalmente o trabalho da companhia carioca, e, cinco anos mais tarde, teria sua excelência chancelada pela Society of London Theatre, arrebatando, na categoria "Outstanding Achievement in Dance" (realização mais notável em dança), o Laurence Olivier Award 2001 – honraria jamais concedida a um artista ou grupo brasileiro.

De lá para cá, a Cia de Dança Deborah Colker percorreu quatro continentes apresentando-se em alguns dos palcos mais importantes do mundo, como John F. Kennedy Center (Washington, EUA), Joyce Theatre e New York City Center (Nova Iorque, EUA), Harbour Centre (Toronto, Canadá), Barbican Centre (Londres, Inglaterra), Birmingham Hippodrome (Birmingham, Inglaterra), The Play House e Festival Theatre (Edimburgo, Escócia), Maison de La Dance (Lyon, França), Centro Cultural de Belém (Lisboa, Portugal), Admiral Spalatz (Berlim, Alemanha), Stopera Muziektheater (Amsterdã, Holanda), Esplanade Theatre (Singapura, Singapura), Hong Kong Cultural Grand Theatre (Hong Kong, China), Macau Cultural Centre (Macau, China), Kanagawa Arts Centre (Tóquio, Japão), Tel Aviv Opera House (Tel Aviv, Israel), Royal Opera House Muscat (Mascate, Omã), Westpac Trust St James Theatre (Wellington, Nova Zelândia),

Teatro Nacional Cervantes e Opera Allianz (Buenos Aires, Argentina), entre tantos outros.

Com onze espetáculos na bagagem e sete em repertório, ao longo desses anos, a coreógrafa carioca e sua companhia figuraram com destaque em periódicos influentes como Evening Standard, Metro, The Daily Telegraph, The Guardian, The Independent, The Stage, The Sunday Telegraph, The Sunday Times, The Telegraph, The Times e Time Out (Reino Unido); Danse Conservatoire e Le Figaro (França); Der Tagesspiel, Die Rheinpfalz, Kogler Journal, Thüringer Allgemeine, TLZ | Thüringische Landeszeitung (Alemanha); The Kurrier e Tiroler Tageszeitung (Áustria); New York Times e Washington Post (EUA) e La Nación (Argentina).

O reconhecimento internacional motivou também convites para o desenvolvimento de projetos comissionados fora do Brasil, como foi o caso de Maracanã, especialmente encomendado pela FIFA para a Copa do Mundo 2006 (e posteriormente incorporado ao repertório da cia sob o título de Dínamo), e Ovo, de 2009, uma colaboração de Colker com o Cirque du Soleil. E despertou o interesse de corpos de baile estrangeiros em levar à cena peças do repertório da companhia brasileira de dança – como acaba de fazer o Ballet de l’Opéra National du Rhin, que em novembro de 2014 estreou, sob a direção da própria Deborah Colker, sua montagem de Nó.

A Petrobras e a Prefeitura da Cidade do Rio de Janeiro / Secretaria Municipal de Cultura – SMC são patrocinadoras da Companhia de Dança Deborah Colker.

PRÊMIOS

- JORNAL O GLOBO: Os melhores de 1995 na dança – VELOX
- JORNAL DO BRASIL: Os melhores de 1995 na dança – VELOX
- JORNAL O GLOBO: Melhor espetáculo de dança de 1997 – ROTA
- PRÊMIO MINISTÉRIO DA CULTURA: Troféu Mambembe de 1997 – ROTA
- JORNAL DO BRASIL: Melhores espetáculos de dança 1999 – CASA
- PRÊMIO RIO DANÇA 1999: Melhor figurino, cenografia e iluminação – CASA
- LAURENCE OLIVIER AWARDS 2001 (Grã-Bretanha): Coreografia do espetáculo – MIX

DIREÇÃO EXECUTIVA

João Elias Alvares da Silva começou a fazer teatro em Porto Alegre em 1976, mudando-se para o Rio de Janeiro em 1978, onde atuou e produziu diversos espetáculos de Artes Cênicas. Em 1981 foi para Salvador – BA onde atuou pelo Grupo Troca de Segredos, fundou a Casa de Espetáculos “Circo Troca de Segredos”, que durante dois anos apresentou os mais diversos espetáculos musicais da cena brasileira.

De volta ao Rio de Janeiro em 1984 atuou e produziu diversos espetáculos cênicos na cidade. A partir de 1987 até 1992, produziu comerciais e trabalhou na TV Globo em diversos programas jornalísticos. Em 1992 funda a J.E. Produções, empresa responsável por diversos filmes publicitários e videoclipes de importantes artistas brasileiros, além de séries documentais para a TV brasileira.

Em 1994 a J.E. Produções associa-se a Deborah Colker e funda a Cia de Dança que leva seu nome e na qual está presente como associado até hoje.

Em 1997 funda com Belisario Franca a Giros Produções, empresa que nos anos seguintes é responsável pelos mais importantes documentários da TV brasileira.

A partir de 2000 passa a se dedicar exclusivamente a Cia de Dança Deborah Colker.

FICHA TÉCNICA

- Direção Artística: DEBORAH COLKER
- Direção Executiva: JOÃO ELIAS

- Assistente de Direção Artística: JACQUELINE MOTTA
- Ensaiaadores: JACQUELINE MOTTA e JOSÉ ALVAREZ
- Professores de Ballet Clássico: ERIC FREDERIC, ROSINHA PULITINI, ANGÉLICA FIORANI,
- ROBERTO DE OLIVEIRA, MANOEL FRANCISCO, NORA ESTEVES
- Professores de Dança Contemporânea: DEBORAH COLKER, EDNEY D’CONTI e LAVINIA BIZZOTTO.

- Bailarinos: ALINE MACHADO, BIANCA LOPES, DILO ALBERTO, FILIPI ESCUNDINE, ISADORA AMORIM, JAIME BERNARDES, OLIVIA PUREZA, ORLANDO LIMA, PHELIPE CRUZ, PILAR GIRALDO, ROSINA GIL, SHEILA LOKIEC, UATILA COUTINHO e VITOR VARGAS.
- Ortopedista: DR. DANIEL RAMALLO
- Emergência Ortopédica: MARCO ANTONIO ROCHA AFONSO | HOSPITAL SÃO LUCAS
- Consultoria Jurídica: ERNESTO PAULO ZZI JR. ADVOGADOS ASSOCIADOS, SIQUEIRA CASTRO ADVOGADOS
- Operador de Luz: PEDRO FORJAZ
- Maquinista: GILMAR RODRIGUES
- Camareira: ELIUMA SILVA
- Diretor de Produção: GLEDSON TEIXEIRA
- Produção: RITA FAUSTINO SALGADO
- Assistente de Produção: AMANDA LAGEMANN
- Designer Gráfico: PEU FULGENCIO
- Financeiro e Administrativo: MIRIAM FURTADO
- Arquivo e Enquadramentos de Projetos: ISRAEL OLIVEIRA
- Manutenção: ISAÍAS LAGO BASTOS
- Serviços Gerais: ROMÁRIO SOUZA
- Mantenedora: PETROBRAS
- Patrocínio: PREFEITURA DA CIDADE DO RIO DE JANEIRO / SECRETARIA MUNICIPAL DE CULTURA

LAURENCE OLIVIER

Deborah Colker foi a primeira brasileira a ser indicada e a ganhar o Prêmio Laurence Olivier. Ela recebeu o prêmio em 2001 na categoria Dança pelo espetáculo "Mix", apresentado em uma temporada no Barbican Centre em Londres.

O Prêmio Laurence Olivier é um prêmio criado em 1976 pela The Society of London Theatre e anualmente é concedido às melhores produções de teatro, ópera e dança que estiveram em cartaz na capital britânica. Os premiados são escolhidos por especialistas, críticos e representantes do público. O prêmio é reconhecido internacionalmente como a maior honraria concedida no teatro britânico e considerado como o equivalente ao Oscar de Hollywood e ao Molière da França.

PARCEIROS

- Askonas Holt | www.askonasholt.co.uk
- Bimot | www.bimot.co.il
- Menno Plukker Theatre Agent Inc. | www.mennoplukker.com
- Wu promotion co., ltd. | www.wupromotion.com

DEBORAH COLKER

A inquietação e o gosto pela diversidade não se tornaram uma marca do trabalho Deborah Colker por acaso. Criada entre a solidão do estudo do piano clássico e a prática de um esporte coletivo, o voleibol, a coreógrafa carioca iniciou-se na dança contemporânea como bailarina do Coringa, da uruguaia Graciela Figueiroa, grupo que marcou época no Rio de Janeiro dos anos 1980. Em 1984, a convite de Dina Sfat, atriz de contornos mitológicos na cena teatral brasileira, deu início àquela que seria a principal vertente de sua carreira nos dez anos subsequentes: diretora de movimento – expressão especialmente cunhada para ela pelo encenador Ulysses Cruz para sublinhar a relevância de seu trabalho no resultado final de algumas dezenas de espetáculos de teatro com que colaborou neste período. A rubrica, que acabaria se incorporando ao jargão cênico brasileiro, aplica-se também, e com precisão, ao papel que desempenhou, por exemplo, na criação dos movimentos dos bonecos-cachorros da TV Colosso – um marco na programação televisiva infantil brasileira dos anos 1990.

Antes ou depois de fundar, em 1994, a companhia que leva seu nome, Deborah Colker imprimiu sua marca ainda em territórios tão distintos quanto o videoclipe, a

moda, o cinema, o circo e o showbiz. Inscreveu seu nome, também, na história do maior espetáculo de massa do planeta: o desfile das Escolas de Samba do Rio de Janeiro, símbolo maior do carnaval carioca, com o qual contribuiu repetidas vezes assinando a coreografia de comissões de frente de grandes agremiações, a exemplo da Mangueira, da Unidos do Viradouro e, mais recentemente, da Imperatriz Leopoldinense.

O dom incomum de extrair de cada corpo seu canal de expressão mais pleno e transformá-lo em um instrumento potente e singular de comunicação, em qualquer dessas linguagens, fez de Debora Colker um personagem ao mesmo tempo múltiplo e único no panorama contemporâneo das artes cênicas.

Largamente reconhecida pela crítica internacional, a excelência de seu trabalho como coreógrafa foi honrada em 2001 com o Laurence Olivier Award na categoria "Outstanding Achievement in Dance" (realização mais notável em dança).

Cinco anos mais tarde, motivava o convite da FIFA para dar vida ao único espetáculo de dança a figurar na grade de atividades culturais da Copa do Mundo 2006, na Alemanha: Maracanã – incorporado mais tarde ao repertório da Cia Deborah Colker sob o título de Dínamo.

Em 2009, assinava a criação do novo espetáculo do Cirque de Soleil – Ovo, uma viagem lúdica pelo mundo dos insetos.

OBRAS

MIX, 1996

De um olhar europeu sobre a dança contemporânea brasileira, nasceu Mix, espetáculo que promove a fusão de Vulcão e Velox, as duas primeiras criações da Companhia de Dança Deborah Colker. Em meio ao processo de curadoria da 6ª edição da Bienal da Dança de Lyon, dedicada ao Brasil, o francês Guy Darnet, diretor do evento, foi conferir os dois balés, encantou-se com ambos, e propôs à Deborah Colker que preparasse, especialmente para o festival, uma espécie de medley deles.

Mixados com maestria pela coreógrafa carioca e sua afiada trupe de bailarinos, os sentimentos em estado bruto e de ebulição de Paixão, a ironia e a elegância de Desfile, as reflexões em torno da física do movimento, esboçadas em Máquinas e desenvolvidas em Mecânica e Sonar, a babel de gestos e movimentos instaurada em Cotidiano, e o eletrizante balé verticalizado de Alpinismo culminaram em um terceiro espetáculo, que se tornaria um dos clássicos da companhia e alavancaria sua projeção no cenário internacional.

Com a estreia mundial consagradora de Mix no Théâtre National Populaire de Lyon em 16 de setembro de 1996, a Cia Deborah Colker inaugurou um calendário internacional que, em quatro anos, havia cruzado três continentes, percorrendo 12 cidades de oito países, entre Europa, América do Sul, América do Norte e Ásia. Em 2001, cinco anos depois de subir à cena pela primeira vez em Lyon, Mix, que vinha de uma temporada londrina de grande repercussão no Barbican Theatre no ano anterior, tinha sua excelência reconhecida de forma definitiva, brindando sua criadora com uma honraria jamais concedida a um artista brasileiro: o prêmio Laurence Olivier, um dos mais prestigiosos das Artes Cênicas no continente europeu, na categoria "Outstanding Achievement in Dance" (realização mais notável em dança).

Mix, quadro a quadro:

Máquinas (espetáculo de origem: Vulcão) – O corpo humano, a mais bem arquitetada das criações da Natureza, explora seus limites físicos. Precisão e sincronia são as palavras de ordem. Um casal nu emoldura a cena, em ampliações assépticas e totêmicas. O som é techno, industrial, e se mistura a ruídos e microdistorções. A luz sugere a penetração de raios solares pelo telhado de vidro de uma grande fábrica dos anos 30, recriando a atmosfera de clássicos do cinema como *Metrópolis* e *Tempos Modernos*.

Desfile (espetáculo de origem: Vulcão) – Uma intrigante coleção de gestos e movimentos. Em ritmo de samba, maxixe, marcha-rancho, bossa-nova, maracatu ou baião, bailarinos e bailarinas disputam, entre flashes e cotoveladas, a primazia na passarela. Ao fundo, três cadeiras hiperdimensionadas brincam com a ideia da (des)proporção e colocam por terra a noção da medida exata.

Paixão (espetáculo de origem: Vulcão) – O sublime e o patético de um corpo em pleno transe amoroso. Aquele momento único em que todos os limites são abolidos. Frequência cardíaca fora de controle. Temperatura alta e impulsividade absoluta no ar, podendo ocorrer deslocamentos violentos, com eventuais instantes de ternura. Ao som de uma colagem frenética de megahits românticos, uma ciranda de 23 pas-de-deux golpeia a cena. Em filigranas de movimentos, programadas em computador, a tarde cai, lenta e inapelavelmente sobre o palco.

Mecânica (espetáculo de origem: Velox) – Peso, equilíbrio, oposição, geometria. Traduzidas em linguagem coreográfica, as forças centrífuga e centrípeta, princípios básicos do movimento, se materializam no espaço cênico. Seis pás giratórias de 3m de diâmetro, posicionadas na vertical, remetem à passagem do tempo e às engrenagens da mecânica do movimento.

Cotidiano (espetáculo de origem: Velox) – Um turbilhão de gestos e movimentos, repentinos e repetitivos, se interpõe na cena. Ordinários, corriqueiros, cotidianos, carregados de intenção mas recortados de seus contextos, eles evocam o drama, a tragédia, a comédia, o lúdico, o patético, numa babel de diálogos mudos que parece

dar vida e movimento a um quadro expressionista. As pás ainda giram, nervosas. Estri-dente e turbulento, o som mistura ruídos de rua, chiados de rádio, sirenes, diálogos desconexos.

Sonar (espetáculo de origem: Velox) – A lenta desaceleração dos gigantescos ventilado-res-moinhos dá o tom do singelo e breve quarteto que se segue: uma espécie de rito de passagem entre Cotidiano e Alpinismo. Têm início aqui as primeiras investi-gações em torno de um novo eixo. Enquanto as bailarinas se mantêm em estado de lenta flutuação, movimentos ágeis, viris e, por vezes, bruscos sublinham a alternância do elenco masculino entre suspensão e queda. Um som marinho e con-tínuo trespassa a cena.

Alpinismo (espetáculo de origem: Velox) – A busca do equilíbrio absoluto, obsessão de todo bailarino, é levada ao paroxismo no quadro final de Mix. O passé relevé, a pirueta arabesque com relevé, o fouetté dão lugar aqui a um impressionante balé aéreo que deixa a plateia com a respiração suspensa. O chão verticaliza-se e, num desafio à lei da gravidade, os bailarinos da companhia dançam com irretocável desenvoltura numa parede cenográfica de 6,60m de altura por 8,40m de largura.

Ficha Técnica:

- Criação, Coreografia e Direção DEBORAH COLKER
- Direção Executiva JOÃO ELIAS

- Criação, Coreografia e Direção DEBORAH COLKER
- Direção Executiva JOÃO ELIAS

- Direção Musical SÉRGIO MEKLER . CHICO NEVES (Máquinas, Desfile, Paixão)
- BERNA CEPPAS . ALEXANDRE KASSIN . SÉRGIO MEKLER . LEANDRO LEAL (Mecânica, Cotidiano, Sonar, Alpinismo)
- Cenografia GRINGO CARDIA
- Figurinos YAMÊ REIS
- Iluminação MANECO QUINDERÉ (Máquinas, Desfile, Paixão)
- JORGINHO DE CARVALHO (Mecânica, Cotidiano, Sonar, Alpinismo)

- Estreia 16 de setembro de 1996, Théâtre National Populaire, Lyon, França
 - Duração 63 minutos
-
- Ficha técnica original
 - Criação, Coreografia e Direção DEBORAH COLKER
 - Cenografia GRINGO CARDIA
 - Figurinos YAMÊ REIS
 - Direção Musical CHICO NEVES . SERGIO MEKLER (Máquinas, Desfile, Paixão)
 - BERNA CEPPAS . ALEXANDRE KASSIN . SERGIO MEKLER . LEANDRO LEAL | DUB BRASILEIRO (Mecânica, Cotidiano, Sonar, Alpinismo)
 - Iluminação JORGINHO DE CARVALHO (Mecânica, Cotidiano, Sonar, Alpinismo)
 - MANECO QUINDERÉ (Máquinas, Desfile, Paixão)
 - Cabelo CAETANO | IMAGEM CABELEIREIROS
-
- Professores de Ballet Clássico CEME JAMBAY . FAUZI MANSUR
 - Professor de Dança Contemporânea AÍRTON TENÓRIO
 - Professor de Artes Marciais TADZIO GOLDGEWICHT
 - Fisioterapia JOSÉ ROBERTO PRADO JR.
-
- Elenco original CAROLINA WIEHOFF. CLAUDIO RIBEIRO. DEBORAH COLKER .
 - IVALDO MENDONÇA. ITANA MEIRELLES. JACQUELINE MOTA . JEFFERSON ANTONIO .
 - JILL MORAES . LUIZA CONTINENTINO. MARCELO LOPES. MARIANA DE TOLEDO.
 - RICO OZON . TATIANA FRANCE.
-
- Fotos FLAVIO COLKER . CAFI
 - Vídeo FLAVIO COLKER
 - Assessoria de Imprensa ANGELA DE ALMEIDA
-
- Direção de Produção JOÃO ELIAS
 - Secretária de Produção BETINA DENGLER
 - Administração PAULO CONDE
-
- Confecção de Figurinos ADIDAS
 - Cenotécnico e Diretor de Cena HENRIQUE DE SOUZA
 - Operador de Luz JUCA BARACHO
 - Maquinista GILMAR RODRIGUES
 - Motores BERG IND. MECÂNICA

- Trilha Sonora | Participações Especiais
- 1º Bloco: Máquinas
- Samplers HERMANO VIANNA . SÉRGIO MEKLER
- Guitarras DADO VILLA LOBOS . FERNANDO VIDAL
- Baixo AURÉLIO DIAS
- Edição de Samplers CHICO NEVES
- 2º Bloco: Desfile
- Colagem de Ritmos LUCIANO PERRONE
- Montagem SERGIO MEKLER . CHICO NEVES
- 3º Bloco: Paixão
- Colagem de Canções de Amor
- Montagem BERNA . KASSIN . CHICO NEVES . HERMANO VIANNA . SERGIO MEKLER
- 4º, 5º e 6º Blocos:
- Mecânica, Cotidiano BERNA CEPPAS . ALEXANDRE KASSIN
- Sonar, Alpinismo SERGIO MEKLER . LEANDRO LEAL | DUB BRASIL

- Realização JE PRODUÇÕES LTDA.

- Patrocínio Exclusivo PETROBRAS

ROTA, 1997

Rota – [do francês route.] - caminho, direção, rumo; [do latim rota, ae.] - roda, rotáceo

As infinitas possibilidades de exploração de caminhos pela dança contemporânea e a presença em cena do maior símbolo da invenção humana dão vida e movimento a Rota, espetáculo lançado pela Companhia de Dança Deborah Colker em 1997.

Terceira coreografia original e quarto espetáculo apresentado pela companhia carioca, Rota descreve seu giro e seu curso em torno dos grandes eixos de sustentação do trabalho da coreógrafa Deborah Colker: a utilização do gesto, síntese do movimento, como um poderoso elemento de expressão cênica; a apropriação de movimentos oriundos de outras práticas do corpo; e as reflexões sobre as forças que regem o movimento, gênese da dança. Incursiona também pelo balé clássico, passeia pelo jazz, e promove, em dois atos e seis movimentos, uma ocupação radical do espaço cênico.

I ATO: Allegro - Ostinato - Vigoroso – Presto:

Linhas negras (pontilhadas, cheias, retas, curvas, enviesadas) riscam a eletrote-la branca, de 15m X 7m, que serve de fundo ao palco. Espelhado no linóleo, o gigantesco molde de corte e costura reveste a cena. Neste cenário, que remete também a um mapa de navegação, desenrolam-se os quatro movimentos do primeiro ato de Rota.

Allegro – Sobre as notas solares e impregnadas de júbilo da Serenata Noturna K 239 em Ré Maior, de Mozart, os bailarinos de Colker exibem a técnica clássica que exercitam com afinco e regularidade desde os primórdios da companhia. Mas, como que contagiados pelo espírito alegre e irreverente do gênio de Salzburg, o fazem com pitadas de humor e transgressão. Com os pés/impulso no clássico e as mãos/pulsção no contemporâneo, eles se lançam em giros, saltos e piruetas próprios da escola clássica para, num misto de graciosidade e estranhamento, desaguar no repertório gestual

colkeriano. São changements de pied, temps levés, entrechats, cabrioles, grands fouettés, arrematados com estalos de dedos, coçadas na cabeça, bofetadas no próprio rosto etc

Tutus românticos, para elas, e ternos de corte moderno e modelagem justa, para eles, sublinham a dança harmônica dos contrastes, enquanto a luminosidade ruidosa e jovial de um baile de época varre a cena.

Ostinato – No segundo movimento, a relação de forças se inverte. Mais breves e menos frequentes, as alusões ao balé clássico diluem-se no vasto vocabulário de gestos e movimentos coloquiais, ordinários, cotidianos, que constitui um dos veios principais da gramática cênica de Deborah Colker. Os ternos elegantes dão lugar a camisas-esporte; os tutus deixam as armações de crinolina; o clima de gala se desfaz. Está em pauta, agora, o jogo de luzes, sombras e repetições que permeia nosso dia-a-dia.

O sopro divino de Miles Davis, o beat techno do Aphex-Twin, o piano de Thelonious Monk, a guitarra solo de Pedro Sá são alguns dos sons que, daqui pra frente, se sobrepõem - distorcidos, deformados, decompostos, especialmente compostos ou simplesmente aplicados - no antropofágico patchwork sonoro criado por Berna Ceppas, Alexandre Kassin e Sérgio Meckler para ambientar o espetáculo.

Vigoroso – A vocação atlética da companhia adentra a cena no terceiro movimento desta pequena suíte coreográfica. Vestidos em collants de perna curta, os corpos dos bailarinos projetam-se no espaço cênico numa sucessão vertiginosa de saltos e roladas. É apenas o começo do grand finale do primeiro ato.

Presto – Sobre mais um tema da fase áurea da chamada Música de Divertimento - o Quinteto em Lá Maior opus 114, A Truta, de Schubert (1797-1828) -, trespassado pelo canto de baleias do Atlântico e do Pacífico, o espetáculo mergulha em estado líquido. Transbordantes de alegria e cingidos por um verde-azul marinho, os bailarinos da Cia Deborah Colker se lançam em um mar imaginário, onde remam, nadam, dão “peixinhos”, numa vigorosa sequência de evoluções aquáticas sobre o linóleo, em que

as mãos são utilizadas quase tanto quanto os pés. Presto. Chega ao fim o primeiro ato de Rota.

II ATO: Gravidade – Roda:

Quando o pano se abre, já está em cena o grande emblema do novo espetáculo da Cia Deborah Colker: a Roda construtivista e davinciana, erigida em ferro pelo cenógrafo Gringo Cardia. Com dois aros de 4,5m de diâmetro, interligados por um feixe de degraus; o eixo apoiado num suporte triangular de 3m de altura; e emoldurada por uma estrutura inteiriça de metal, onde pontificam quatro escadas de 6,7m de altura (duas laterais e duas de fundo), a Roda se mantém estática ao longo de todo o prólogo do segundo ato. Exibindo uma plasticidade primitiva e prodigiosa, mas ocultando, ainda, o seu engenho.

Gravidade – Uma luz de suaves contornos azuis delineia as duas esculturas que compõem a imagem inaugural de Gravidade, uma de ferro, outra de corpos. Caminhando em estado de flutuação sobre os braços entrelaçados de quatro pares de bailarinos que, posicionados frente a frente, atravessam lentamente o palco na diagonal, uma bailarina enfrenta o primeiro da série incontável de desafios que marcará os trinta e três minutos do segundo ato de Rota. Com os corpos despídos por sungas e maiôs de recortes variados, a trupe de Colker mergulha agora em uma espécie de atmosfera espacial, marcada pela ausência de gravidade. E, em meio a manobras milimétricas e vagarosíssimas, que demandam um equilíbrio resistência muscular incomuns, desenha com seus corpos uma coletânea de formas abstratas.

O inusitado balé em câmara lenta prepara, pouco a pouco, o ambiente para o quadro de encerramento do espetáculo.

Roda – Trazida por um dos bailarinos, chega enfim ao centro da cena a mais perfeita tradução material da investigação em torno da física e da mecânica do movimento, que marca os primeiros trabalhos da Cia Deborah Colker: a Roda. Simultaneamente, outras duas escadas laterais são conduzidas até a boca de cena.

Com o espaço cênico multiplicado por diversos planos e níveis, a coreógrafa que virou a dança contemporânea parede acima (ar)risca movimentos em todos os sentidos e direções. Sem abandonar o linóleo cor de cobre, a ação propaga-se por cada uma das seis escadas e pelos meandros da Roda em movimento, desenhando uma profusão de imagens de grande impacto visual. Impulsionada pelas mãos e pelos corpos dos bailarinos, a enorme estrutura metálica gira numa valsa orbital, onde, entre retalhos de efeitos e sons, ecoam os acordes do Conto dos Bosques de Viena, de Johann Strauss II (1825-1899) - outro grande mestre austríaco da Música de Divertimento. Para que a Roda “dance conforme a coreografia”, a precisão é fundamental. A mais ligeira incorreção no emprego da força física, por parte do elenco, pode botar tudo a perder.

Está novamente em cena a palpitante combinação de perigo e ludicidade, cerne da aventura humana, e uma das marcas registradas do trabalho de Deborah Colker. Um misto de frêmito e encantamento percorre a plateia. Como se um parque de diversões penetrasse em cada um dos espectadores: visto de fora, mas intensamente percebido, com sua montanha russa de sensações, por dentro.

Ficha Técnica:

- Criação, Coreografia e Direção DEBORAH COLKER
- Direção Executiva JOÃO ELIAS

- Direção Musical BERNA CEPPAS . ALEXANDRE KASSIN . SÉRGIO MEKLER
- Cenografia e Direção de Arte GRINGO CARDIA
- Figurinos YAMÊ REIS
- Iluminação JORGINHO DE CARVALHO

- Estreia 5 de setembro de 1997, Teatro João Caetano, Rio de Janeiro
- Duração 56 minutos

- Ficha Técnica original
- Criação, Direção e Coreografia DEBORAH COLKER

- Diretor Executivo JOÃO ELIAS

- Direção de Arte e Cenografia GRINGO CARDIA
- Direção Musical BERNA CEPPAS, ALEXANDRE KASSIN E SÉRGIO MEKLER
- Iluminação JORGINHO DE CARVALHO
- Figurinos YAMÊ REIS

- Assistente de Direção FLAVIO COLKER
- Assistente de Coreografia JACQUELINE MOTTA
- Ensaiaadora KARINA MENDES
- Fotografia FLAVIO COLKER
- Vídeo PAULO SEVERO
- Assessoria de Imprensa VANESSA CARDOSO E DANIELLA CAVALCANTI
- Fisioterapeuta JOSÉ ROBERTO PRADO JR
- Assistente de Fisioterapeuta TÂNIA AQUINO
- Assistente de Iluminação CÉSAR RAMIRES
- Assistente de Cenografia BERNARD HEIMBURGUER
- Designer Gráfico Assistente LEONARDO EYER
- Cenotecnico JOSÉ FERNANDES
- Diretor de Palco HENRIQUE DE SOUSA
- Operador de Luz EDUARDO RANGEL
- Maquinista GILMAR RODRIGUES
- Ballet Clássico FAUZI MANSUR E MANOEL FRANCISCO
- Dança Contemporânea DEBORAH COLKER
- Instrutor Técnico Roda GERALDIN MIRANDA

- Bailarinos ALEX NEORAL, ANA PAULA MARQUES, CAMILA RIBEIRO, CLÉBIO OLIVEIRA, DANIELLE RODRIGUES, DEBORAH COLKER, DIELOSON PESSOA, JEFFERSON ANTÔNIO, LUIZA CONTINENTINO, MARISA TRAVASSOS, OLÍVIA SECCHIN, RENATA VERSIANI, RICO OZON, RODRIGO WERNECK, VADIM HERMANOVICH

- REALIZAÇÃO J.E. PRODUÇÕES

CASA, 1999

“Construir uma casa é construir espaços. Dançar é ocupar espaços, a arquitetura do movimento”.

Deborah parte de uma ideia simples, investir nas ações banais para entrar no mundo imaginário e transformá-lo em movimento. Como faz parte do seu processo criativo, o cotidiano é uma fonte de inspiração.

O que se faz numa casa? Comer, dormir, cozinhar, vestir, ver TV, ter insônia, não fazer nada, sonhar. O grande fascínio é poder falar de um único tema, em um só lugar e sem intervalo, partindo de uma ideia concreta, a linha dramática e dinâmica foram sendo desenvolvidas junto com a pesquisa de movimentos.

Gringo criou uma casa de três andares, com vários compartimentos. Ele partiu do princípio do homem inserido na arquitetura. Trabalhou com a referência do urbano e teve como norteador de sua inspiração o pintor americano Edward Hopper, que relaciona em sua obra arquitetura com pessoas.

Deborah quis usar o quarteto de Mendelsohn, uma de suas fontes de inspiração. A partir daí, Berna e Kassim utilizaram instrumentos como o oboé, cello, baixo acústico e programação eletrônica pesada para criar a trilha sonora.

Yamê Reis concebeu o figurino respeitando a intimidade que as pessoas têm na própria casa. Jorginho de Carvalho criou desenhos luminosos para marcar os vários movimentos, sempre diversos. Espaço e tempo. Uma linguagem que acompanha também a própria dança dos cenários.

Ficha técnica original:

- Criação, Direção e Coreografia DEBORAH COLKER
- Diretor Executivo JOÃO ELIAS

- Direção de Arte e Cenografia GRINGO CARDIA

- Direção Musical BERNA CEPPAS, ALEXANDRE KASSIN E SÉRGIO MEKLER
- Iluminação JORGINHO DE CARVALHO
- Figurinos YAMÊ REIS

- Concepção DEBORAH COLKER E FLAVIO COLKER
- Assistente de Coreografia JACQUELINE MOTTA
- Ensaíadora KARINA MENDES
- Produção DAN HASSAN
- Secretária de Produção BARBARA BUTLAND
- Fotografia FLAVIO COLKER
- Vídeo PAULO SEVERO

- Assessoria de Imprensa VANESSA CARDOSO E DANIELLA CAVALCANTI
- Fisioterapeuta JOSÉ ROBERTO PRADO JR.
- Assistente de Fisioterapeuta TÂNIA AQUINO
- Assistente de Iluminação CÉSAR RAMIRES
- Assistente de Cenografia BERNARD HEIMBURGUER
- Designer Gráfico Assistente LEONARDO EYER
- Cenotécnico BATISTA E PAULO FERNANDES
- Maquinário BERG IND. MECÂNICA
- Diretor de Palco HENRIQUE DE SOUSA
- Operador de Luz EDUARDO RANGEL
- Maquinista GILMAR RODRIGUES
- Ballet Clássico FAUZI MANSUR E MANOEL FRANCISCO
- Dança Contemporânea DEBORAH COLKER
- Instrutor Técnico GERALDIN MIRANDA

- Bailarinos ALEX NEORAL, ANA PAULA MARQUES, CAMILA RIBEIRO, CLÉBIO OLIVEIRA,
- DANIELLE RODRIGUES, DEBORAH COLKER, DIELSON PESSOA, JEFFERSON ANTÔNIO,
- LUIZA CONTINENTINO, MARISA TRAVASSOS, OLÍVIA SECCHIN, RENATA VERSIANI,
- RICO OZON, RODRIGO WERNECK, VADIM HERMANOVICH

4 POR 4, 2002

A dança ocupa e explora o espaço. As artes plásticas e a dança interferem na sensação espacial das coisas. A dança escolhe a música. As artes plásticas, o silêncio. (Deborah Colker)

O estudo da relação movimento-espço é uma paixão e uma constante na obra de Deborah Colker. Depois de promover a aproximação da Dança com a Arquitetura, em Casa, espetáculo de 1999, a coreógrafa carioca sentiu a necessidade de somar a colaboração de outros artistas a seu estudo do movimento. O impacto causado por diferentes exposições visitadas por ela entre 1998 e 2000 fez com que as Artes Plásticas se tornassem objeto de desejo e tema mais que perfeito para dar segmento a seu processo investigativo. Afinal, como ela mesma diz, o que é a dança senão imagem em movimento?

Nascia assim 4 POR 4, balé em dois atos e cinco movimentos, onde conceitos como contenção, delicadeza, limitação, ousadia e transparência são explorados pelos bailarinos da Cia Deborah Colker através da interação com obras, pré-existentes e especialmente criadas, de artistas brasileiros de diferentes gerações: Cildo Meireles (Cantos), Chelpe Ferro (Mesa), Victor Arruda (Povinho) e Gringo Cardia (Vasos). As Meninas, que abre o segundo ato e prepara, com extrema delicadeza, o clímax promovido pelo quadro final, Vasos, é a exceção que confirma a regra. Ou quase, já que mesmo não contando com a colaboração de um artista plástico, faz alusão a dois gênios da pintura: o impressionista francês Edgar Degas (1834-1917), cuja obra é notadamente marcada pela recorrência de telas que retratam meninas em aulas de balé, e o espanhol Diego Velázquez (1599-1660), de quem empresta o título. O movimento, quase um intermezzo, traz duas bailarinas dançando na ponta dos pés acompanhadas por Deborah Colker ao piano, interpretando uma sonata de Mozart (1756-1791).

Os 5 movimentos de 4 por 4:

Cantos – Experiência formal importante desenvolvida no final da década de 60 por Cildo Meireles (1948), numa fase de transição do trabalho gráfico para o campo tridimensional, a série Espaços Virtuais: Cantos forma até hoje um conjunto obrigatório em qualquer retrospectiva, passada, presente ou futura, do artista. E foi na retrospectiva da obra de Cildo exibida em 2000 no Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro-MAM que Deborah Colker teve o primeiro contato com a série. “Fiquei encantada. E só pensava em movimento. Tinha vontade de entrar em todos os Cantos e dançar”, relata. Resultado: seis das peças criadas pelo artista entre 1967 e 1969 para a série, a partir de três planos que se encontram, figuram, imponentes e vigorosas, no primeiro movimento de 4 por 4. “Os cantos estouram as paredes da casa com sua precisão e seu rigor, suas cores frias e o detalhe de seus rodapés”, observa Deborah. “Nesta coreografia busquei falar das pequenas diferenças e ilusões que as formas dos Cantos criam e, também, um pouco, do imaginário de cada um sobre seu próprio canto.”

Mesa – Formado em 1995 pelos artistas plásticos Luiz Zerbini (1959) e Barrão (1959), o editor de imagens Sergio Mekler (1963) e o produtor musical Chico Neves (1960), o grupo Chelipa Ferro desenvolve um trabalho multimídia que se alimenta da imbricação entre as artes visuais, a música e a performance. Movida por uma admiração geracional, Deborah Colker, que sempre acompanhou de perto a produção do quarteto, lançou seus integrantes em um novo desafio: a criação de uma obra capaz de suscitar o diálogo com uma arte até então inexplorada por eles – a dança. Muitas conversas e experimentações depois, veio à luz o objeto – misto de mesa, esteira de rolagem e aparelho de som – de dentro da qual sai a música e sobre o qual um trio de bailarinos interpreta a coreografia escrita por Colker para o segundo quadro de 4 por 4. “A ideia é mexer com o tempo. Como se a movimentação viesse ocorrendo há muitos anos e estivesse fadada a se repetir por mais milhões de anos”, explica.

Povinho – Victor Arruda (1947) já tinha posto sua arte no chão em 2000, quando criou a pintura-instalação Pintura para Ser Pisada, trabalho que ocupou a Sala 13 de Maio do Museu do Paço Imperial, no Rio de Janeiro, em 2001, e hoje pertence ao

Acervo do Museu de Arte Contemporânea de Niterói. A convite de Deborah Colker o artista criou, desta vez, especialmente para 4 por 4 uma obra para ser dançada. Sobre um painel de forte apelo erótico, de 12m x 14m, e tendo ao fundo um segundo painel de 8m X 14m, também criado para o espetáculo, os bailarinos da Cia de Dança Deborah Colker dançam ao som de *Someday My Prince Will Come* (tema de Branca de Neve, da Disney) a coreografia ao mesmo tempo sensual e infantil batizada por sua criadora de Povinho, em referência à simplicidade dos atos e tipos representados nas peças de Arruda. “São gestos íntimos, cotidianos: cheirar, ocupar todos os buracos do corpo. É como se este povinho tivesse outros códigos, outros costumes. Como crianças, que descobrem seu corpo, seu sexo, com muita espontaneidade e alegria”, diverte-se.

As Meninas – Inspirada nas jovens alunas de balé que povoam a obra de Degas, Deborah Colker criou o movimento de abertura do segundo ato de 4 por 4, através do qual realiza dois desejos de longa data: utilizar música ao vivo em cena aberta e lidar com a ponta dos pés. Com o título emprestado de uma obra de outro grande mestre da pintura, Velázquez, em *As Meninas*, a coreógrafa propõe um diálogo de contrastes e complementaridade entre a dança contemporânea e o balé clássico, travado entre duas bailarinas sobre a célebre Sonata para Piano nº 11 em Lá Maior, K 331, composta pelo “gênio de Salzburg” na Paris de 1778, e interpretada, ao vivo e a cores, pela própria Deborah ao piano. O quadro evoca e revive uma tradição da Grécia Antiga – a *Musiké Téchne*, “A Arte das Musas”, em que dança, poesia e música constituíam uma unidade indissociável. “A menina que começa a dançar, a estudar piano. A sala de aula da bailarina. As pontas potencializam a performance das intérpretes, trazendo ao mesmo tempo vigor e beleza ao movimento”, avalia a coreógrafa.

Vasos – As artes plásticas voltam a ocupar a cena no quinto e último movimento de 4 por 4. O diretor de arte do espetáculo, Gringo Cardia, um aficionado da arte oriental, é o autor da instalação de 90 vasos de porcelana pintados à mão que compõem o espaço cenográfico por onde os bailarinos da companhia se esgueiram para dar vida Vasos. A coreografia, de alto risco, exige concentração, precisão e delicadeza, colocando em teste, uma vez mais, os limites da trupe de Colker na sua relação com o

espaço, e levando a plateia a vivenciar os píncaros de excitação e tensão que se tornaram marca registrada dos espetáculos da companhia. Suavidade, vigor, destreza, controle, kung-fu. A arte da precisão. Dançar em meio a esses 90 vasos é uma tarefa árdua. Um desafio que busca uma nova maneira de dançar com a alma”, sintetiza Deborah.

Ficha técnica original:

- Criação, Direção e Coreografia DEBORAH COLKER
- Diretor Executivo JOÃO ELIAS

- Direção de Arte e Cenografia GRINGO CARDIA
- Direção Musical BERNA CEPPAS
- Criação Musical BERNA CEPPAS E KASSIN
- Desenho de Luz JORGINHO DE CARVALHO
- Figurinos YAMÊ REIS

- Co-Direção e Fotografia FLAVIO COLKER
- Vídeo PAULO SEVERO
- Design Gráfico GRINGO CARDIA
- Assistente de Coreografia JACQUELINE MOTTA E ANSELMO ZOLLA
- Ensaíadora KARINA MENDES
- Bailarino Assistente MARCELO LOPES
- Cenógrafo Assistente BERNARD HEIMBURGER
- Assistente de Iluminação CEZAR RAMIRES
- Assistentes de Figurino ANA CAROLINA ALMEIDA E TATIANA MENEZES
- Coordenação Cenografia GRINGO CARDIA
- Fisioterapeutas JOSÉ ROBERTO PRADO JR E TÂNIA AQUINO
- Ortopedista ANDRÉ COUTO
- Professores de Ballet Clássico FRAUZI MANSUR, MANOEL FRANCISCO E LUCIANA MALUF
- Maître de Ballet Convidada TATIANA LESKOVA
- Professores de Dança Contemporânea DEBORAH COLKER E ANSELMO ZOLLA
- Instrutor Técnico GERALDIN MIRANDA
- Designer Gráfico Assistente LÉO EYER
- Textos e Supervisão LUIZ FERNANDO VIANNA

- Camareiro JOSÉ ALEXANDRE
 - Sandálias “Cantos” CONSTANÇA BASTO
 - Cabelos CRYSTAL CABELEREIROS
 - Projeto e Execução Engenharia BERG INDÚSTRIA MECÂNICA LTDA
 - Engenheiro BATISTA DE SOUZA
 - Pintura de Arte (Vasos e Cantos) CLÉCIO REGIS
-
- Diretor de Palco HENRIQUE DE SOUSA
 - Diretor Técnico e Operador de Luz EDUARDO RANGEL
 - Cenotécnicos PRO-LONGA
 - Maquinista JOSE CLAUDIO GALLO
 - Produção Transporte DELCIR TRANSPORTES
 - Manutenção ISAÍAS LAGO BASTOS
 - Office Boy ISRAEL OLIVEIRA
 - Produção GLEDSON TEIXEIRA
 - Agente Internacional IONÁ ZALCBERG
 - Financeira JANETE CARVALHO
 - Assessoria Jurídica MARISA GANDELMAN
 - Assistente de Produção ANA LUIZA DE ANGELIS, LIDY MARX E ZECA RODRIGUES
-
- A COREOGRAFIA DESTE ESPETÁCULO FOI CRIADA COM A COLABORAÇÃO DOS BAILARINOS E DE JACQUELINE MOTTA E KARINA MENDES
-
- Bailarinos ALINE MACHADO, ANA PAULA MARQUES, CÍNTIA PIMENTEL, CAROL PAGANO, CAROLINA DWORSCHAK, CRISTIANO JOAQUIM, DANIELLE RODRIGUES, DIELSON PESSOA, EDSON BESERRA, JAIME BERNARDES, OLÍVIA SECCHIN, JOSÉ ANTONIO RAMOS,
 - LARISSA ROMANOWSKI, RENATA VERSIANI, RICO OZON, RODRIGO WERNECK,
 - DAIANE BATISTA (ESTAGIÁRIA).

NÓ, 2005

Bailarinos amarrados com cordas, corpos que se aprisionam e se libertam, movimentos inspirados em um cavalo, dançarinos entrelaçados, uma mulher presa pelos cabelos. Em seu sétimo espetáculo, *Nó*, a coreógrafa Deborah Colker transforma em dança um tema demasiado humano: o desejo.

O espetáculo, que estreou mundialmente no Tanzfestival Movimentos, em Wolfsburg, Alemanha, traz os elementos que tornaram a companhia um fenômeno de comunicação com o público – o virtuosismo coreográfico, a precisão e o vigor dos bailarinos, a exploração e a ocupação de novos espaços cênicos –, mas está impregnado de novidades.

Vestindo figurinos do estilista brasileiro Alexandre Herchcovitch, os bailarinos fazem de *Nó* um espetáculo ao mesmo tempo violento e delicado, brusco e sensível, chocante e amoroso, onde a dramaturgia se torna evidente.

No primeiro ato, eles se movimentam em meio a um emaranhado de 120 cordas. Cordas que dão nós e que simbolizam os laços afetivos que nos amarram. Cordas que servem para aprisionar, para puxar, para ligar, para libertar. Numa companhia marcada pela disciplina, foram necessários meses de treinamento exaustivo para lidar com o acaso das cordas, já que a cada dia os movimentos saíam diferentes.

Também foi preciso dominar novas técnicas. Deborah utilizou a *bondage* (técnica com cordas para controle da dor, do movimento e do prazer) e também o conhecimento de todos os tipos de nós, aprendidos com um marinhaeiro, para contribuir na construção sua coreográfica.

Mas a sofisticação técnica foi banhada por conceitos filosóficos. Para dar conta da complexidade do tema, a companhia modificou o seu sistema de trabalho e, paralelamente aos trabalhos físicos, introduziu aulas de filosofia com o professor Fernando Muniz.

Deborah levou mais de dois anos para elaborar o espetáculo, que tem co-direção de Flavio Colker. De novembro de 2002 até a estreia, dez roteiros foram escritos, entre os ensaios e as apresentações da companhia pelo Brasil e pelo exterior.

No segundo ato, saem as cordas e o palco é ocupado por uma caixa transparente de 3,1 x 2,5 metros, uma criação do cenógrafo Gringo Cardia. A inspiração veio de uma viagem que Deborah fez a Amsterdã, Holanda, onde visitou o Red Light District (Bairro da Luz Vermelha), em que garotas de programa se expõem em vitrines nas fachadas das casas. Neste aquário gigante, feito de alumínio e policarbonato – material usado na blindagem de carros –, os bailarinos se enlaçam, se atraem e se repulsam, se atam e se desatam. É uma metáfora do desejo, daquilo que se quer, mas não se pode pegar, daquilo que se vê, mas não se pode ter, daquilo que se ambiciona, mas não se pode realizar. Ao fundo, a voz de Elizeth Cardoso em Preciso aprender a ser só, ilustra a solidão daquelas mulheres e de seus “clientes”. Os bailarinos equilibram técnica clássica e contemporânea em movimentos delicados e brutais.

A ficha técnica traz os nomes que acompanham Deborah desde o surgimento da companhia. Jorginho de Carvalho é responsável pela iluminação, João Elias, o diretor-executivo, e a direção musical é de Berna Ceppas, que desta vez optou por uma trilha menos pop e mais conceitual. No primeiro ato, um zumbido intenso é seguido de guitarras, da harpa de Alice Coltrane e de músicas que buscam o estranhamento, compostas por Ceppas e Alexandre Kassin. A este início hardcore se segue o lirismo de Ravel, como que a mostrar que é possível encontrar delicadeza em meio a um universo de perversão.

O segundo ato começa com Chet Baker (My one and only love) e transcorre sob um fundo musical que inclui Moacir Santos (Coisa nº 9), o tema de Spartacus e a divina Elizeth (Cardoso). A novidade é o figurino de Herchcovitch, que abusa do erotismo com suas malhas cor de carne, com partes em preto ou vermelho.

Com um olhar voyeurístico, o público acompanha os bailarinos num espetáculo visceral, recheado de elementos fetichistas como cabelos e cordas. Deborah evita eleger vítimas e culpados. Ela quer mostrar que, nas relações de dominação, há espaço

para a escolha e para o consentimento. Um domina e o outro é dominado, mas os papéis se invertem e se misturam. Os nós humanos se fazem e se desfazem, a perversão seduz, a sedução perverte.

– Nó que estrangula e sustenta, que aperta e libera o desejo, que impede e aproxima – sintetiza Deborah.

Ao lançar Nó, a Companhia de Dança Deborah Colker, surgida no cenário artístico em 1994, a já havia colocado em cena Vulcão, Velox, Mix, Rota, Casa, 4 por 4 e Dínamo – apresentados com sucesso em países como Inglaterra, Itália, Alemanha, Áustria, França, Nova Zelândia, EUA, Canadá, Argentina, Colômbia e Chile. Com Mix, a coreógrafa ganhou, em 2001, o prêmio Laurence Olivier, um dos mais prestigiados das artes cênicas em Londres, na categoria Outstanding Achievement in Dance (Destaque em Dança).

De volta à cena com um espetáculo de 59 minutos, ela mantém a intensa comunicação com o público, ao mesmo tempo em que atíça a sensibilidade e nos leva a investigar partes inexploradas de nós mesmos.

Críticas e reportagens:

VER: <http://www.ciadeborahcolker.com.br/criticas-no>

Ficha técnica original

- Criação, Coreografia e Direção DEBORAH COLKER
- Direção Executiva JOÃO ELIAS

- Co-Direção e Fotografia FLAVIO COLKER
- Direção Musical BERNA CEPPAS
- Trilha Original BERNA CEPPAS . KASSIN
- Cenografia e Direção de Arte GRINGO CARDIA
- Figurinos ALEXANDRE HERCHCOVITCH
- Iluminação JORGINHO DE CARVALHO

- Cabelo e Maquiagem CELSO KAMURA . WESLEY DE FARIA

- Professor de Filosofia FERNANDO MUNIZ
- Instrutor de Nós e Amarras JOSÉ FURTADO

- Elenco original ALEX NEORAL . ANA PAULA MARQUES . CAMILA RIBEIRO . DEBORAH COLKER . DANIEL CALVET . DANIELLE RODRIGUES . JEFFERSON ANTÔNIO . CLÉBIO OLIVEIRA .
- LUIZA CONTINENTINO . MARISA TRAVASSOS . OLÍVIA SECCHIN . RAFAEL GOMES .
- RENATA VERSIANI . RICO OZON . RODRIGO WERNECK . VADIM HERMANOVICH

- Produção GLEDSON TEIXEIRA . CLÁUDIA LIMA
- Agente Internacional IONÁ ZALCBERG
- Produção Transporte AURÉLIO BASÍLIO ARANHA

- Direção de Fotografia JOSÉ GUERRA
- Vídeo PAULO SEVERO
- Assessoria de Imprensa VANESSA CARDOSO . DANIELLA CAVALCANTI
- Computação Gráfica para Cenografia BRUNO WARCHAVSKI . DIOGO MAGALHÃES

- Assistente de Coreografia JACQUELINE MOTTA
- Ensaiaadora KARINA MENDES
- Professores de Ballet Clássico FAUZI MANSUR . MANOEL FRANCISCO .
- JACY FRANÇA . NORA ESTEVES
- Professores de Dança Contemporânea DEBORAH COLKER . PAULA ÁGUAS . ANA VITÓRIA .
- MARIA ALICE . MARISE REIS . JOÃO SALDANHA . THIAGO GRANATO
- Instrutor Técnico GERALDIM MIRANDA
- Fisioterapeutas JOSÉ ROBERTO PRADO JR . TÂNIA AQUINO

- Cenotécnico BAPTISTA DE SOUZA
- Diretor Técnico e Operador de Luz EDUARDO RANGEL

- Cenógrafos Assistentes BERNARD HEIMBURGER . RENATA PITTIGLIANE
- Assistente de Iluminação CÉSAR RAMIRES
- Assistente de Palco MARIANA PINTO

- Maquinaria BERG INDÚSTRIA MECÂNICA
 - Maquinistas GILMAR RODRIGUES . JORGE KUGLER . JOSÉ DOS SANTOS ANDRADE
 - Camareiro JOSÉ ALEXANDRE
-
- Realização JE PRODUÇÕES LTDA.
 - Patrocínio Exclusivo PETROBRAS

ANEXO 2

Texto original de Angela de Almeida

Disponível em <<http://www.ciadeborahcolker.com.br/>>

DEBORAH COLKER

“‘Não’ e ‘impossível’ são palavras que não têm lugar no meu dicionário.” Deborah Colker

A declaração, feita de próprio punho, em autorretrato publicado nos anos 1990 por um periódico carioca não deixa dúvidas sobre o caráter obstinado e desinquieto de Deborah Colker.

Nascida em 1960 no Rio de Janeiro, antes de se aventurar pela dança, dedicou 10 anos (dos 8 aos 18) ao estudo do piano clássico, com grandes mestres no instrumento – como Salomea Gandelman, Esther Scliar e Helder Parente –, e outros cinco à prática de um esporte coletivo, o voleibol.

Em 1979, ingressava no Grupo Coringa, da uruguaia Graciela Figueroa, uma das precursoras da dança contemporânea no Brasil. Os oito anos de atuação como bailarina do Coringa, grupo que marcou época na cena carioca dos anos 1980, ajudaram a forjar seu interesse em trabalhar com profissionais de diversas formações e perseguir uma dança capaz de promover uma síntese entre a Arte e o dia a dia do homem comum.

De 1985 a 1994, movimentou na Casa do Minho, no bairro carioca de Laranjeiras, um espaço de dança contemporânea frequentado não apenas por bailarinos, mas também por outros artistas e grupos como a cantora Fernanda Abreu, a banda Kid Abelha e a Intrépida Trupe. Entre aulas diárias e a criação de pequenas peças coreográficas, tinha início ali a pesquisa de movimento que, ao final deste ciclo, daria origem à CIA DE DANÇA DEBORAH COLKER.

Em 1984, a convite de Dina Sfat, atriz de contornos mitológicos na cena teatral brasileira, começou a trilhar o caminho que a levaria a tornar-se uma especialista na arte de urdir gestos e movimentos para as mais diferentes vertentes das artes cênicas e visuais, conquistando prestígio e projeção, materializados em diversos prêmios. Com dezenas de peças teatrais no currículo, imprimiu sua marca de forma tão incisiva em espetáculos como Escola de Bufões (de Michel de Ghelderode, dirigido por Moacyr

Góes), Desejo (Eugene O’Neill, com direção de Ulysses Cruz), A Serpente (de Nelson Rodrigues, direção de Antônio Abujamra) e Sonhos de Uma Noite de Verão (de William Shakespeare, por Werner Herzog) que o diretor Ulysses Cruz cunhou uma nova expressão para sublinhar a importância de sua contribuição na construção de um espetáculo: diretora de movimento. A rubrica, hoje incorporada ao jargão cênico brasileiro, aplica-se também, e com precisão, ao papel que desempenhou, por exemplo, na criação dos movimentos dos bonecos-cachorros da TV Colosso – um marco na programação televisiva infantil brasileira dos anos 1990.

Antes ou depois de fundar, em 1994, a companhia que leva seu nome, Deborah Colker transitaria ainda por territórios tão distintos quanto o videoclipe, a moda, o cinema, o circo e o showbiz.

Responsável pelas irresistíveis coreografias da primeira fase da Intrépida Trupe (da fundação do grupo, em 1987, até 1995), emprestou seu talento também a shows e clipes musicais (Fernanda Abreu, Kid Abelha, Fausto Fawcett, Adriana Calcanhoto e a turma do Casseta & Planeta, entre tantos outros artistas e grupos), e à produção cinematográfica brasileira (Veja Esta Canção, de Cacá Diegues; O Mistério de Irma Vap, de Carla Camurati; e O Sangue Azul, de Lírio Ferreira); sem falar em uma infinidade de filmes publicitários.

Em 1995, entrava com o pé direito em duas novas passarelas: a da moda – regendo os movimentos dos modelos da Du Loren e da Riggy, no lançamento de suas coleções de verão, e da grife da estilista Yamê Reis, inaugurada no Phytoervas Fashion, em São Paulo – e a do samba – ao criar a coreografia da comissão de frente da Estação Primeira de Mangueira, merecedora de cinco notas máximas (feito que se repetiria nos dois anos subsequentes). Mais tarde, colaboraria ainda com outras duas grandes agremiações do carnaval carioca: a Unidos do Viradouro (2004 a 2006) e a Imperatriz Leopoldinense (desde 2014).

No ano seguinte, em 1996, dava o primeiro passo no sentido da realização de um antigo sonho: a criação de uma escola de movimento. O empreendimento deu tão certo que, oito anos mais tarde, escola e companhia se fundiam no CENTRO DE MO-

VIMENTO DEBORAH COLKER, um complexo que ocupa três casarões antigos na Glória, Zona Sul do Rio de Janeiro. Em dez anos de atividade, o CMDC contabilizava 800 alunos, dos 4 aos 70 anos, e dezenas de cursos livres, abrangendo uma gama extensa de modalidades, que vai do ballet clássico ao hiphop, passando pela dança contemporânea, o circo, a ioga, judô, sapateado, jazz, superflex e profilaxia do movimento.

Avesa a homogeneidades e entusiasta das diferenças, ao fundar sua companhia em 1994, não hesitou em reunir sobre o mesmo linóleo uma trupe formada por dois bailarinos clássicos, três contemporâneos, um campeão de break, uma ginasta olímpica, uma modelo e uma atriz – além dela mesma, àquelas alturas com dez anos de piano clássico e quinze de dança contemporânea na bagagem.

O dom incomum de extrair de cada corpo seu canal de expressão mais pleno e transformá-lo em um instrumento potente e singular de comunicação, fez de Deborah Colker um personagem ao mesmo tempo múltiplo e único no panorama contemporâneo das artes cênicas.

Como coreógrafa, distinguiu-se antes de mais nada pelo reconhecimento do Belo em atividades físicas historicamente alheias ao universo artístico – como a moda, o esporte, a mecânica do movimento e o gestual cotidiano – e pela busca obstinada de sua síntese através da dança. Causaram espécie também suas investidas radicais na criação e exploração de novos planos para a ocupação do espaço cênico, envolvendo manobras de risco para os bailarinos que levavam as plateias ao delírio e fizeram de sua companhia um fenômeno de público sem paralelos na história recente da dança. Popularidade que em momento algum colocou em xeque a excelência de seu trabalho à frente da cia, largamente reconhecida pela crítica internacional, e honrada em 2001 com o Laurence Olivier Award na categoria “Outstanding Achievement in Dance” (realização mais notável em dança) e, cinco anos mais tarde, pelo convite da FIFA para assinar a criação do único espetáculo de dança a figurar na grade de atividades culturais da Copa do Mundo 2006, na Alemanha (Maracanã, incorporado mais tarde ao repertório da cia sob o título de Dínamo).

O sucesso não abrandaria tampouco sua inquietação artística nem o fascínio quase abismal que nutre por desafios. Pelo contrário. Em 2005, quando sua companhia já havia exibido sua arte em 18 países de quatro continentes, Deborah não se furtou a mudar o curso de sua própria história, iniciando uma jornada em direção à valorização da dramaturgia na construção de seus espetáculos. A guinada lhe rendeu o convite do Cirque de Soleil para criar o novo espetáculo da companhia canadense, Ovo, de 2009, uma viagem lúdica pelo mundo dos insetos, e redundou na retomada do balé narrativo pela coreógrafa e no aprofundamento de sua investigação no sentido de tratar as grandes questões humanas através da dança.

Texto: Angela de Almeida

APÊNDICE 1

**Conteúdo textual adaptado dos textos originais da
Companhia de Dança Deborah Colker e de Angela de Almeida**

DEBORAH COLKER

A COMPANHIA DE DANÇA

A Companhia de Dança Deborah Colker subia à cena pela primeira vez em 1994, tendo como palco o Theatro Municipal do Rio de Janeiro, um dos mais importantes do país, e dividindo a noite com o Momix, o cultuado grupo de Moses Pendleton. Tratava-se da edição inaugural da mostra O Globo em Movimento, que se tornaria referência no panorama brasileiro da dança, e na qual Vulcão, título da obra de estreia Companhia, faria jus ao nome.

A grande explosão, no entanto, viria no ano seguinte com Velox, que em seis meses contabilizava 55 mil espectadores. Um fenômeno que renderia à Companhia estabilidade precoce. Em 1996, apenas dois anos depois de vir ao mundo, o grupo foi contemplado com o patrocínio exclusivo da Petrobras e ocupava sede própria. No mesmo ano, fazia sua primeira estreia mundial em território estrangeiro. Montado especialmente para a prestigiosa Bienal de Dança de Lyon, o espetáculo Mix combinava as duas obras predecessoras, Vulcão e Velox, e projetaria internacionalmente o trabalho da companhia carioca. Cinco anos mais tarde, teria sua excelência chancelada pela *Society of London Theatre*, arrebatando, na categoria *Outstanding Achievement in Dance* (Realização mais Notável em Dança), o *Laurence Olivier Award 2001* — honraria jamais concedida a um artista ou grupo brasileiro.

Desde então a Companhia percorreu quatro continentes, apresentando-se em alguns dos palcos mais importantes do mundo, como *John F. Kennedy Center* (Washington, EUA), *Joyce Theatre* e *New York City Center* (Nova Iorque, EUA), *Harbour Centre* (Toronto, Canadá), *Barbican Centre* (Londres, Inglaterra), *Birmingham Hippodrome* (Birmingham, Inglaterra), *The Play House e Festival Theatre* (Edimburgo, Escócia), *Maison de La Dance* (Lyon, França), Centro Cultural de Belém (Lisboa, Portugal), *Admiral Spalatz* (Berlim, Alemanha), *Stopera Muziektheater* (Amsterdã, Holanda), *Esplanade Theatre* (Singapura, Singapura), *Hong Kong Cultural Grand Theatre* (Hong Kong, China), *Macau Cultural Centre* (Macau, China), *Kanagawa Arts Centre* (Tóquio, Japão), *Tel Aviv Opera House* (Tel Aviv, Israel), *Royal Opera House Muscat*

(Mascate, Omã), *Westpactrust St James Theatre* (Wellington, Nova Zelândia), *Teatro Nacional Cervantes* e *Opera Allianz* (Buenos Aires, Argentina), entre tantos outros.

Com onze espetáculos na bagagem e sete em repertório, ao longo desses anos, a coreógrafa carioca e sua companhia figuraram com destaque em periódicos influentes como *Evening Standard*, *Metro*, *The Daily Telegraph*, *The Guardian*, *The Independent*, *The Stage*, *The Sunday Telegraph*, *The Sunday Times*, *The Telegraph*, *The Times* e *Time Out* (Reino Unido); *Danse Conservatoire* e *Le Figaro* (França); *Der Tagesspiel*, *Die Rheinpfalz*, *Koegler Journal*, *Thüringer Allgemeine*, *TLZ | Thüringische Landeszeitung* (Alemanha); *The Kurrier* e *Tiroler Tageszeitung* (Áustria); *New York Times* e *Washington Post* (EUA) e *La Nación* (Argentina).

O reconhecimento internacional motivou também convites para o desenvolvimento de projetos comissionados fora do Brasil, como foi o caso de Maracanã, especialmente encomendado pela FIFA para a Copa do Mundo 2006 — posteriormente incorporado ao repertório da Companhia sob o título de *Dínamo* — como único espetáculo de dança a figurar na grade de atividades culturais do campeonato esportivo na Alemanha. Também se destaca o espetáculo *Ovo*, de 2009, uma colaboração de Colker com o *Cirque du Soleil* que a tornou a primeira mulher a assinar um espetáculo da companhia circense.

Tais colaborações despertaram o interesse de corpos de baile estrangeiros em levar à cena peças do repertório da companhia brasileira de dança, caso do *Ballet de l'Opéra National du Rhin*, que em novembro de 2014 estreou, sob a direção da própria Colker, sua montagem de *Nó*.

Mais recentemente a coreógrafa colaborou com a Cerimônia de Abertura e Encerramento dos Jogos Olímpicos Rio 2016, atuando como Diretora de Movimento. A coreografia apresentada por Colker nas duas cerimônias trouxe elementos marcantes de seus espetáculos, como a exploração da verticalidade de *Mix* (1996), da roda de *Rota* (1997) e das cordas de *Nó* (2005). Segundo a artista, um dos grandes desafios foi trabalhar com um grupo que mesclou dançarinos profissionais e amadores para alcan-

çar à quantidade de integrantes necessários para o elenco das apresentações no campeonato esportivo.

PRÊMIOS

- Prêmio Jornal O Globo 1995: Melhores na Dança, por Velox.
- Prêmio Jornal Do Brasil 1995: Melhores na Dança, por Velox.
- Prêmio Jornal O Globo 1997: Melhor Espetáculo de Dança, por Rota.
- Prêmio Ministério Da Cultura 1997: Troféu Mambembe, por Rota.
- Prêmio Jornal Do Brasil 1997: Melhor Espetáculo de Dança, por Casa.
- Prêmio Rio Dança 1999: Melhor Figurino, Cenografia e Iluminação, por Casa.
- Laurence Olivier Awards 2001 (Grã-Bretanha): Outstanding Achievement in Dance, por Mix.

O *Laurence Olivier Award 2001* se destaca entre os demais. A honraria foi criada em 1976 pela *The Society of London Theatre* e anualmente é concedida às melhores produções de teatro, ópera e dança que estiveram em cartaz na capital britânica. Os premiados são escolhidos por especialistas, críticos e representantes do público. O prêmio é reconhecido internacionalmente como a maior honraria concedida no teatro britânico e considerado como o equivalente ao Oscar de Hollywood e ao Molière da França. Deborah Colker foi a primeira brasileira a ser indicada e a ganhar o prêmio. Ela o recebeu em 2001 pelo espetáculo *Mix*, apresentado por uma temporada no *Barbican Centre* em Londres.

DIREÇÃO ARTÍSTICA

A Direção Artística da Companhia é ocupada por Deborah Colker desde a fundação do grupo. A inquietação e o gosto pela diversidade não se tornaram uma marca de seu trabalho por acaso. Criada entre a solidão do estudo do piano clássico e a prática de um esporte coletivo, o voleibol, a coreógrafa carioca iniciou-se na dança contemporânea como bailarina do grupo carioca *Coringa*, da uruguaia *Graciela Figueiroa*. Em 1984, a convite de Dina Sfat, Colker deu início àquela que seria a principal vertente de sua carreira nos dez anos subsequentes: diretora de movimento — expressão especi-

almente cunhada para ela pelo encenador Ulysses Cruz para sublinhar a relevância de seu trabalho no resultado final de algumas dezenas de espetáculos de teatro em que colaborou no período.

O dom incomum de extrair de cada corpo seu canal de expressão mais pleno e transformá-lo em um instrumento potente e singular de comunicação, em qualquer dessas linguagens, fez de Debora Colker um personagem ao mesmo tempo múltiplo e único no panorama contemporâneo das artes cênicas, largamente reconhecida pela crítica internacional por sua excelência.

DIREÇÃO EXECUTIVA

A Direção Executiva da Companhia é desenvolvida por João Elias Alvares da Silva, que começou a fazer teatro em Porto Alegre em 1976 e mudando-se para o Rio de Janeiro em 1978, onde atuou e produziu diversos espetáculos de Artes Cênicas. Em 1981 foi para Salvador, Bahia, onde atuou no Grupo Troca de Segredos e fundou a Casa de Espetáculos “Circo Troca de Segredos”, que durante dois anos apresentou os mais diversos espetáculos musicais da cena brasileira.

De volta ao Rio de Janeiro em 1984 atuou e produziu diversos espetáculos cênicos na cidade. A partir de 1987 até 1992, produziu comerciais e trabalhou na TV Globo em diversos programas jornalísticos. Em 1992 funda a J.E. Produções, empresa responsável por diversos filmes publicitários e videoclipes de importantes artistas brasileiros, além de séries documentais para a televisão brasileira.

Em 1994 a J.E. Produções associou-se a Colker e fundou a Companhia de Dança Deborah Colker, na qual está presente como associado até hoje. Em 1997 fundou com Belisario Franca a Giros Produções, empresa que nos anos seguintes foi responsável pelos mais importantes documentários da TV brasileira. A partir de 2000 passou a se dedicar exclusivamente à parceria com Colker, formando assim uma parceria de sucesso com mais de 20 anos.

A ARTISTA

O caráter obstinado e desinquieto de Deborah Colker já estava presente na declaração que fez a próprio punho em um autorretrato publicado nos anos 1990 por um periódico carioca: “‘Não’ e ‘impossível’ são palavras que não têm lugar no meu dicionário”.

Nascida em 1960 no Rio de Janeiro, antes de se aventurar pela dança, dedicou-se dos 8 aos 18 anos ao estudo do piano clássico, com grandes mestres como Salomea Gandelman, Esther Scliar e Helder Parente, e outros cinco anos à prática de um esporte coletivo, o voleibol.

Em 1979, ingressou no Grupo Coringa, da uruguaia Graciela Figueroa, uma das precursoras da dança contemporânea no Brasil. Os oito anos de atuação como bailarina do Coringa, grupo que marcou época na cena carioca dos anos 1980, ajudaram a forjar seu interesse em trabalhar com profissionais de diversas formações e perseguir uma dança capaz de promover uma síntese entre a arte e o dia a dia do homem comum.

De 1985 a 1994, movimentou na Casa do Minho, um espaço de dança contemporânea frequentado não apenas por bailarinos, mas também por outros artistas e grupos como a cantora Fernanda Abreu, a banda Kid Abelha e a Intrépida Trupe. Entre aulas diárias e a criação de pequenas peças coreográficas, tinha início ali a pesquisa de movimento que, ao final deste ciclo, daria origem à companhia que leva seu nome.

Em 1984, a convite de Dina Sfat, atriz de contornos mitológicos na cena teatral brasileira, começou a trilhar o caminho que a levaria a tornar-se uma especialista na arte de urdir gestos e movimentos para as mais diferentes vertentes das artes cênicas e visuais, conquistando prestígio e projeção, materializados em diversos prêmios.

Com dezenas de peças teatrais no currículo, imprimiu sua marca de forma tão incisiva em espetáculos como Escola de Bufões (de Michel de Ghelderode, dirigido por Moacyr Góes), Desejo (Eugene O’Neill, com direção de Ulysses Cruz), A Serpente (de Nelson Rodrigues, direção de Antônio Abujamra) e Sonhos de Uma Noite de Verão (de

William Shakespeare, por Werner Herzog) que o diretor Ulysses Cruz cunhou uma nova expressão para sublinhar a importância de sua contribuição na construção de um espetáculo: diretora de movimento. A rubrica, hoje incorporada ao jargão cênico brasileiro, aplica-se também, e com precisão, ao papel que desempenhou, por exemplo, na criação dos movimentos dos bonecos-cachorros da TV Colosso — um marco na programação televisiva infantil brasileira dos anos 1990.

Antes ou depois de fundar, em 1994, a companhia que leva seu nome, Deborah Colker transitaria ainda por territórios tão distintos quanto o videoclipe, a moda, o cinema, o circo e o showbiz.

Responsável pelas irresistíveis coreografias da primeira fase da Intrépida Trupe (da fundação do grupo, em 1987, até 1995), emprestou seu talento também a shows e clipes musicais (Fernanda Abreu, Kid Abelha, Fausto Fawcett, Adriana Calcanhoto e a turma do Casseta & Planeta, entre tantos outros artistas e grupos), e à produção cinematográfica brasileira (Veja Esta Canção, de Cacá Diegues; O Mistério de Irma Vap, de Carla Camurati; e O Sangue Azul, de Lírio Ferreira); sem falar em uma infinidade de filmes publicitários.

Em 1995, entrava com o pé direito em duas novas passarelas: a da moda — regendo os movimentos dos modelos da Du Loren e da Riggy, no lançamento de suas coleções de verão, e da grife da estilista Yamê Reis, inaugurada no Phytoervas Fashion, em São Paulo — e a do samba — ao criar a coreografia da comissão de frente da Estação Primeira de Mangueira, merecedora de cinco notas máximas (feito que se repetiria nos dois anos subsequentes). Mais tarde, colaboraria ainda com outras duas grandes agremiações do carnaval carioca: a Unidos do Viradouro (2004 a 2006) e a Imperatriz Leopoldinense (desde 2014).

No ano seguinte, em 1996, dava o primeiro passo no sentido da realização de um antigo sonho: a criação de uma escola de movimento. O empreendimento deu tão certo que, oito anos mais tarde, escola e companhia se fundiam no Centro de Movimento Deborah Colker, um complexo que ocupa três casarões antigos na Glória, Zona Sul do Rio de Janeiro. Em dez anos de atividade, o Centro de Movimento contabilizava

800 alunos, dos 4 aos 70 anos, e dezenas de cursos livres, abrangendo uma gama extensa de modalidades, que vai do ballet clássico ao hip-hop, passando pela dança contemporânea, o circo, a ioga, judô, sapateado, jazz, superflex e profilaxia do movimento.

Avessa a homogeneidades e entusiasta das diferenças, ao fundar sua companhia em 1994, não hesitou em reunir sobre o mesmo linóleo uma trupe formada por dois bailarinos clássicos, três contemporâneos, um campeão de break, uma ginasta olímpica, uma modelo e uma atriz – além dela mesma, àquelas alturas com dez anos de piano clássico e quinze de dança contemporânea na bagagem.

Como coreógrafa, distinguiu-se, antes de tudo, pelo reconhecimento do belo em atividades físicas historicamente alheias ao universo artístico — como a moda, o esporte, a mecânica do movimento e o gestual cotidiano — e pela busca obstinada de sua síntese através da dança. Causaram espécie também suas investidas radicais na criação e exploração de novos planos para a ocupação do espaço cênico, envolvendo manobras de risco para os bailarinos que levavam as plateias ao delírio e fizeram de sua companhia um fenômeno de público sem paralelos na história recente da dança. Popularidade que em momento algum colocou em xeque a excelência de seu trabalho à frente da companhia, largamente reconhecida pela crítica internacional, e honrada em 2001 com o Laurence Olivier Award na categoria Outstanding Achievement in Dance (Realização mais Notável em Dança) e, cinco anos mais tarde, pelo convite da FIFA para assinar a criação do único espetáculo de dança a figurar na grade de atividades culturais da Copa do Mundo 2006, na Alemanha (Maracanã, incorporado mais tarde ao repertório da companhia sob o título de Dínamo).

O sucesso não abrandaria tampouco sua inquietação artística nem o fascínio quase abismal que nutre por desafios. Pelo contrário. Em 2005, quando sua companhia já havia exibido sua arte em 18 países de quatro continentes, Deborah não se furtou a mudar o curso de sua própria história, iniciando uma jornada em direção à valorização da dramaturgia na construção de seus espetáculos. A guinada lhe rendeu o convite do Cirque de Soleil para criar o novo espetáculo da companhia canadense, Ovo, de 2009, uma viagem lúdica pelo mundo dos insetos, e redundou na retomada do balé narrativo

pela coreógrafa e no aprofundamento de sua investigação no sentido de tratar as grandes questões humanas através da dança.

Texto adaptado a partir de artigo escrito por Angela de Almeida.

MIX

O espetáculo Mix nasceu de um olhar europeu sobre a dança contemporânea brasileira a partir da fusão das duas primeiras criações da Companhia de Dança Deborah Colker: Vulcão e Velox. Durante o processo de curadoria da 6ª Bienal da Dança de Lyon, dedicada ao Brasil, o francês Guy Darnet, diretor do evento, assistiu as duas obras, encantou-se e propôs à Colker que preparasse, especialmente para o festival, um medley das mesmas.

Mixados com maestria pela coreógrafa carioca e sua afiada trupe de bailarinos, os sentimentos em estado bruto e de ebulição de paixão, de ironia, de elegância, de desfile e de reflexões em torno da física do movimento, esboçadas em máquinas e desenvolvidas em mecânica e sonar; a babel de gestos e movimentos instaurada no cotidiano; e por fim o eletrizante balé verticalizado de alpinismo culminaram no primeiro espetáculo da Companhia a realizar turnê fora do Brasil. Rapidamente tornou-se um clássico entre as apresentações de Colker e alavancou sua projeção no cenário internacional da dança.

Com a consagrada estreia mundial de Mix no Théâtre National Populaire de Lyon em 16 de setembro de 1996, a Companhia de Dança Deborah Colker inaugurou um calendário internacional que, em quatro anos, cruzou três continentes, percorrendo doze cidades de oito países, entre Europa, América do Sul, América do Norte e Ásia. Em 2001, cinco anos depois de subir à cena pela primeira vez em Lyon, Mix, que vinha de uma temporada londrina de grande repercussão no Barbican Theatre no ano anterior, teve sua excelência reconhecida de forma definitiva, brindando sua criadora com uma honraria jamais concedida a um artista brasileiro: o prêmio Laurence Olivier, um dos mais prestigiosos das Artes Cênicas no continente europeu, na categoria Outstanding Achievement in Dance (Realização mais Notável em Dança).

MÁQUINAS

Primeiro movimento

O corpo humano, a mais bem arquitetada criação da natureza, explora seus limites físicos. Precisão e sincronia são as palavras de ordem. Um casal nu emoldura a cena, em ampliações assépticas e totêmicas. O som é techno, industrial, misturando-se a ruídos e microdistorções. A luz sugere a penetração de raios solares pelo telhado de vidro de uma grande fábrica dos anos 30, recriando a atmosfera de clássicos do cinema como Metrópolis e Tempos Modernos.

Espetáculo de origem: Vulcão.

DESFILE

Segundo movimento

Uma intrigante coleção de gestos e movimentos. Em ritmo de samba, maxixe, marcha-rancho, bossa-nova, maracatu e baião, bailarinos e bailarinas disputam, entre flashes e cotoveladas, a primazia na passarela. Ao fundo, três cadeiras hiperdimensionadas brincam com a ideia da (des)proporção e colocam por terra a noção da medida exata.

Espetáculo de origem: Vulcão.

PAIXÃO

Terceiro movimento

O sublime e o patético de um corpo em pleno transe amoroso. Aquele momento único em que todos os limites são abolidos. Frequência cardíaca fora de controle. Temperatura alta e impulsividade absoluta no ar, podendo ocorrer deslocamentos violentos, com eventuais instantes de ternura. Ao som de uma colagem frenética de

megahits românticos, uma ciranda de 23 pas-de-deux golpeia a cena. Em filigranas de movimentos, programadas em computador, a tarde cai, lenta e inapelavelmente sobre o palco.

Espetáculo de origem: Vulcão.

MECÂNICA

Quarto movimento

Peso, equilíbrio, oposição e geometria. Traduzidas em linguagem coreográfica, as forças centrífuga e centrípeta, princípios básicos do movimento, se materializam no espaço cênico. Seis pás giratórias de três metros de diâmetro, posicionadas na vertical, remetem à passagem do tempo e às engrenagens da mecânica do movimento.

Espetáculo de origem: Velox.

COTIDIANO

Quinto movimento

Um turbilhão de gestos e movimentos, repentinos e repetitivos, se interpõe na cena. Ordinários, corriqueiros, cotidianos, carregados de intenção, mas recortados de seus contextos, eles evocam o drama, a tragédia, a comédia, o lúdico, o patético, numa babel de diálogos mudos que parece dar vida e movimento a um quadro expressionista. As pás ainda giram, nervosas. Estridente e turbulento, o som mistura ruídos de rua, chiados de rádio, sirenes e diálogos desconexos.

Espetáculo de origem: Velox.

SONAR

Sexto movimento

A lenta desaceleração dos gigantescos ventiladores-moinhos dá o tom ao singelo e breve quarteto que se segue. Têm início aqui as primeiras investigações em torno de um novo eixo. Enquanto as bailarinas se mantêm em estado de lenta flutuação, movimentos ágeis, viris e, por vezes, bruscos sublinham a alternância do elenco masculino entre suspensão e queda. Um som marinho e contínuo trespassa a cena.

Espetáculo de origem: Velox.

ALPINISMO

Sexto movimento

A busca do equilíbrio absoluto, obsessão de todo bailarino, é levada ao paroxismo no quadro final de Mix.

O passé relevé, a pirueta arabesque com relevé, o fouetté dão lugar aqui a um impressionante balé aéreo que deixa a plateia com a respiração suspensa.

O chão verticaliza-se.

Num desafio à lei da gravidade.

Os bailarinos dançam com irretocável desenvoltura numa parede cenográfica de 6,6 metros de altura por 8,4 metros de largura.

Espetáculo de origem: Velox

ROTA

Rota: [do francês route.]: caminho, direção, rumo; [do latim rota, ae.]: roda, rotáceo.

As infinitas possibilidades de exploração de caminhos pela dança contemporânea e a presença em cena do maior símbolo da invenção humana dão vida e movimento a Rota, espetáculo lançado pela Companhia de Dança Deborah Colker em 1997.

Terceira coreografia original e segundo espetáculo internacional apresentado pela companhia carioca, Rota descreve seu giro e seu curso em torno dos grandes eixos de sustentação do trabalho da coreógrafa Deborah Colker: a utilização do gesto, síntese do movimento, como um poderoso elemento de expressão cênica; a apropriação de movimentos oriundos de outras práticas do corpo; e as reflexões sobre as forças que regem o movimento, gênese da dança. Incursiona também pelo balé clássico, passeia pelo jazz, e promove, em seus dois atos e seis movimentos, uma ocupação radical do espaço cênico.

PRIMEIRO ATO

Linhas negras — pontilhadas, cheias, retas, curvas, enviesadas — riscam a eletrotela branca, de 15 x 7 metros, que serve de fundo ao palco. Espelhado no linóleo, esse gigantesco molde de corte e costura reveste a cena. Neste cenário, que lembra também a um mapa de navegação, desenrolam-se os quatro movimentos do primeiro ato de Rota.

ALLEGRO

Primeiro movimento

Sobre as notas solares e impregnadas de júbilo da Serenata Noturna K 239 em Ré Maior, de Mozart, os bailarinos de Colker exibem a técnica clássica que exercitam com afinco e regularidade desde os primórdios da Companhia. Contagiados pelo espírito alegre e irreverente do gênio de Salzburg, o fazem com pitadas de humor e transgressão. Com os pés/impulso no clássico e as mãos/pulsação no contemporâneo, eles se lançam em giros, saltos e piruetas próprios da escola clássica, para em seguida desaguar no repertório gestual colkeriano num misto de graciosidade e estranhamento. São changements de pied, temps levés, entrechats, cabrioles, grands fouettés, arrematados com estalos de dedos, coçadas na cabeça e bofetadas no próprio rosto.

Tutus românticos, para elas, e ternos de corte moderno e modelagem justa, para eles, sublinham a dança harmônica dos contrastes, enquanto a luminosidade ruidosa e jovial de um baile de época varre a cena.

OSTINATO

Segundo movimento

A relação de forças se inverte. Mais breves e menos frequentes, as alusões ao balé clássico diluem-se no vasto vocabulário de gestos e movimentos coloquiais, ordinários, cotidianos, que constitui um dos veios principais da gramática cênica de Colker. Os ternos elegantes dão lugar a camisas-esporte; os tutus deixam as armações de crinolina; o clima de gala se desfaz. Está em pauta, agora, o jogo de luzes, sombras e repetições que permeia nosso dia-a-dia.

O sopro divino de Miles Davis, o beat techno do Aphex-Twin, o piano de Thelonious Monk e a guitarra solo de Pedro Sá são alguns dos sons que se sobrepõem — distorcidos, deformados, decompostos, especialmente compostos ou simplesmente aplicados — no antropofágico patchwork sonoro criado por Berna Ceppas, Alexandre Kassin e Sérgio Meckler para ambientar o espetáculo.

VIGOROSO

Terceiro movimento

A vocação atlética da companhia adentra a cena nesta pequena suíte coreográfica. Vestindo collants de perna curta, os corpos dos bailarinos projetam-se no espaço cênico numa sucessão vertiginosa de saltos e roladas. É apenas o começo do grand finale do primeiro ato.

PRESTO

Quarto Movimento

A fase áurea da chamada Música de Divertimento — Quinteto em Lá Maior Opus 114, A Truta, de Schubert (1797-1828) —, é trespassada pelo canto de baleias do Atlântico e do Pacífico, o espetáculo mergulha em estado líquido. Transbordando de alegria e cingidos por um verde-azul marinho, os bailarinos se lançam em um mar imaginário, onde remam, nadam, dão “peixinhos”, numa vigorosa sequência de evoluções aquáticas sobre o linóleo, em que as mãos são utilizadas quase tanto quanto os pés. Presto. Chega ao fim o primeiro ato de Rota.

SEGUNDO ATO

Quando o pano se abre, já está em cena o grande símbolo do espetáculo: a Rota construtivista e davinciana, erigida em ferro pelo cenógrafo Gringo Cardia. Com dois aros de 4,5 metros de diâmetro, interligados por um feixe de degraus; eixo apoiado num suporte triangular de 3 metros de altura; e emoldurada por uma estrutura inteiriça de metal, onde pontificam quatro escadas — duas laterais e duas de fundo — de 6,7 metros de altura.

GRAVIDADE

Quinto movimento

Uma luz de suaves contornos azuis delinea as duas esculturas que compõem a imagem inaugural de Gravidade, uma de ferro, outra de corpos. Caminhando em estado de flutuação sobre os braços entrelaçados de quatro pares de bailarinos que, posicionados frente a frente, atravessam lentamente o palco na diagonal, uma bailarina enfrenta o primeiro da incontável série de desafios que marcará os trinta e três minutos do segundo ato de Rota. Com os corpos despidos por sungas e maiôs de recortes variados, a trupe de Colker mergulha agora em uma espécie de atmosfera espacial, marcada pela ausência de gravidade. Em meio a manobras milimétricas e vagarosíssimas, que demandam equilíbrio e resistência muscular incomuns, desenha com seus corpos uma coletânea de formas abstratas.

A Roda se mantém estática ao longo de todo o prólogo do segundo ato. Exibindo uma plasticidade primitiva e prodigiosa, mas ocultando, ainda, o seu engenho. O inusitado balé em câmara lenta prepara, pouco a pouco, o ambiente para o quadro de encerramento do espetáculo.

RODA

Sexto movimento

Trazida por um dos bailarinos, chega enfim ao centro da cena a mais perfeita tradução material da investigação em torno da física e da mecânica do movimento, que marca os primeiros trabalhos de Colker: a Roda. Simultaneamente, outras duas escadas laterais são conduzidas até a boca de cena.

Com o espaço cênico multiplicado por diversos planos e níveis, a coreógrafa que virou a dança contemporânea parede acima (ar)risca movimentos em todos os sentidos e direções.

A ação propaga-se por cada uma das seis escadas e pelos meandros da Roda em movimento, desenhando uma profusão de imagens de grande impacto visual.

Impulsionada pelas mãos e pelos corpos dos bailarinos, a enorme estrutura metálica gira numa valsa orbital.

Como se um parque de diversões penetrasse em cada um dos espectadores. Um misto de frêmito e encantamento percorre a plateia.

Entre retalhos de efeitos e sons, ecoam os acordes do Conto dos Bosques de Viena, de Johann Strauss II (1825-1899), outro grande mestre austríaco da Música de Divertimento. Para que a Roda “dance conforme a coreografia”, a precisão é fundamental. A mais ligeira incorreção no emprego da força física, por parte do elenco, pode botar tudo a perder.

Está novamente em cena a palpitante combinação de perigo e ludicidade, cerne da aventura humana, e uma das marcas registradas do trabalho de coreógrafa.

CASA

Construir uma casa é construir espaços. Dançar é ocupar espaços, a arquitetura do movimento.

O espetáculo Casa, lançado em 1999, partiu de uma ideia simples: investir nas ações banais para entrar no mundo do imaginário e transformá-lo em movimento. O cotidiano integra mais uma vez o processo criativo, como fonte de inspiração de Colker.

O que se faz numa casa? Comer, dormir, cozinhar, vestir, ver televisão, ter insônia, não fazer nada, sonhar... O grande fascínio é poder falar de um único tema, em um só lugar e sem intervalo, partindo de uma ideia concreta, a linha dramática e dinâmica foi desenvolvida concomitantemente com a pesquisa de movimentos.

Para o espaço cênico, Gringo Cardia criou uma casa de três andares, com vários compartimentos. Ele partiu do princípio do homem inserido na arquitetura. Trabalhou com a referência do urbano e teve como norteador de sua inspiração o pintor americano Edward Hopper, que relaciona em sua obra arquitetura com pessoas.

Deborah quis usar o quarteto de Mendelsohn, uma de suas fontes de inspiração.

A partir daí, instrumentos como o oboé, cello, baixo acústico e programação eletrônica pesada foram utilizados para criar a trilha sonora.

O figurino busca respeitar a intimidade que as pessoas têm na própria casa.

Os vários movimentos, sempre diversos, são realçados por desenhos luminosos minuciosamente planejados.

Espaço e tempo. Linguagem que acompanha também a própria dança dos cenários.

4 POR 4

O estudo da relação movimento-espço é uma paixão e uma constante na obra de Colker. Depois de promover a aproximação da Dança com a Arquitetura, em Casa, espetáculo de 1999, a coreógrafa carioca sentiu a necessidade de somar a colaboração de outros artistas a seu estudo do movimento. O impacto causado por diferentes exposições visitadas por ela entre 1998 e 2000 fez com que as Artes Plásticas se tornassem objeto de desejo e tema mais que perfeito para dar segmento a seu processo investigativo. Afinal, como ela mesma diz, o que é a dança senão imagem em movimento?

A dança ocupa e explora o espaço. As artes plásticas e a dança interferem na sensação espacial das coisas. A dança escolhe a música. As artes plásticas, o silêncio.
Deborah Colker

PRIMEIRO ATO

CANTOS

Primeiro Movimento

Busquei falar das pequenas diferenças e ilusões que as formas dos Cantos criam e, também, um pouco do imaginário de cada um sobre seu próprio canto.

Apropriando-se das experimentações formais desenvolvidas por Cildo Meireles (1948—) no final da década de 1960 e que resultaram na série Espaços Virtuais: Cantos, Colker explora mais uma vez o espaço cênico. A série de Meireles, produzida durante sua fase de transição entre o trabalho gráfico e o campo tridimensional, forma um conjunto obrigatório em qualquer retrospectiva, passada, presente ou futura, do artista.

Não foi diferente na exposição do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, de 2000, na qual a coreógrafa teve seu primeiro contato com a série. O resultado foi a

incorporação de seis peças criadas pelo artista, entre 1967 e 1969, ao palco. Tais peças, formadas a partir do encontro de três planos, figuravam imponentes e vigorosas, conduzindo a exploração do espaço e os movimentos dos bailarinos.

Fiquei encantada! Só pensava em movimento.

Tinha vontade de entrar em todos os Cantos e dançar

Os cantos estouram as paredes da casa com sua precisão e seu rigor, suas cores frias e o detalhe de seus rodapés.

MESA

Segundo movimento

O trabalho multimídia que se alimenta da imbricação entre as artes visuais, a música e a performance desenvolvido pelo grupo Chelva Ferro, foi a inspiração para o segundo movimento de 4 por 4. O grupo formado em 1995 pelos artistas plásticos Luiz Zerbini (1959—) e Barrão (1959—), o editor de imagens Sergio Mekler (1963—) e o produtor musical Chico Neves (1960—) sempre foi alvo de admiração de Colker, que acompanhou de perto suas produções. Movida por uma admiração geracional, a coreógrafa lançou ao quarteto um novo desafio: a criação de uma obra capaz de suscitar o diálogo com uma arte até então inexplorada por eles — a dança. Muitas conversas e experimentações depois, veio à luz o objeto — misto de mesa, esteira de rolagem e aparelho de som — de dentro da qual sai a música e sobre o qual um trio de bailarinos interpreta a coreografia. “A ideia é mexer com o tempo. Como se a movimentação viesse ocorrendo há muitos anos e estivesse fadada a se repetir por mais milhões de anos”, explica Colker.

POVINHO

Terceiro movimento

O alvo do terceiro movimento, Victor Arruda (1947—), já tinha posto sua arte no chão em 2000, quando criou a instalação Pintura para Ser Pisada, trabalho que esteve no Museu do Paço Imperial, em 2001, e hoje pertence ao Acervo do Museu de Arte Contemporânea de Niterói. A convite de Companhia, o artista criou, especialmente o espetáculo, uma obra para ser dançada. Sobre um painel de forte apelo erótico, de 12 x 14 metros, e tendo ao fundo um segundo painel de 8 x 14 metros, os bailarinos do grupo dançam ao som de Someday My Prince Will Come (tema de Branca de Neve, da Disney) a coreografia ao mesmo tempo sensual e infantil batizada por sua criadora de Povinho, em referência à simplicidade dos atos e tipos representados nas peças de Arruda. “São gestos íntimos, cotidianos: cheirar, ocupar todos os buracos do corpo. É como se este povinho tivesse outros códigos, outros costumes. Como crianças, que descobrem seu corpo, seu sexo, com muita espontaneidade e alegria”, diverte-se a coreógrafa.

SEGUNDO ATO

AS MENINAS

Quarto movimento

Inspirada nas jovens alunas de balé que povoam a obra de Degas, Colker criou o movimento de abertura do segundo ato de 4 por 4, através do qual realiza dois desejos de longa data: utilizar música ao vivo em cena aberta e lidar com a ponta dos pés. Com o título emprestado de uma obra de outro grande mestre da pintura, Velázquez, em As Meninas, a coreógrafa propõe um diálogo de contrastes e complementaridade entre a dança contemporânea e o balé clássico, travado entre duas bailarinas sobre a célebre Sonata para Piano nº 11 em Lá Maior, K 331, composta pelo “gênio de Salzburg” na Paris de 1778, e interpretada, ao vivo e a cores, pela própria Colker ao piano. O quadro evoca e revive uma tradição da Grécia Antiga — a Musiké Téchne, “A Arte das Musas”,

em que dança, poesia e música constituíam uma unidade indissociável. “A menina que começa a dançar, a estudar piano. A sala de aula da bailarina. As pontas potencializam a performance das intérpretes, trazendo ao mesmo tempo vigor e beleza ao movimento”, avalia Colker.

VASOS

Quinto movimento

As artes plásticas voltam a ocupar a cena no quinto e último movimento de 4 por 4.

O diretor de arte do espetáculo, Gringo Cardia, um aficionado pela arte oriental, é o autor da instalação de 90 vasos de porcelana pintados à mão que compõem o espaço cenográfico por onde os bailarinos se esgueiram para dar vida a Vasos.

A coreografia, de alto risco, exige concentração, precisão e delicadeza, colocando em teste, uma vez mais, os limites da trupe de Colker na sua relação com o espaço, e levando a plateia a vivenciar os píncaros de excitação e tensão que se tornaram marca registrada dos espetáculos da companhia.

“Suavidade, vigor, destreza, controle, kung-fu.”

“A arte da precisão.”

“Dançar em meio a esses 90 vasos é uma tarefa árdua. Um desafio que busca uma nova maneira de dançar com a alma”, sintetiza Deborah.

Nascia assim, em 2002, o espetáculo 4 por 4, balé em dois atos e cinco movimentos, onde conceitos como contenção, delicadeza, limitação, ousadia e transparência são explorados pelos bailarinos da Companhia através da interação com obras, algumas pré-existentes e outras especialmente criadas, de artistas brasileiros de diferentes gerações: Cildo Meireles (Cantos), Chelpe Ferro (Mesa), Victor Arruda (Povinho) e Gringo Cardia (Vasos). O movimento As Meninas, que abre o segundo ato e

prepara, com extrema delicadeza, o clímax promovido pelo quadro final, Vasos, é a exceção que confirma a regra. Ou quase, já que mesmo não contando com a colaboração de um artista plástico, faz alusão a dois gênios da pintura: o impressionista francês Edgar Degas (1834—1917), cuja obra é notadamente marcada pela recorrência de telas que retratam meninas em aulas de balé, e o espanhol Diego Velázquez (1599—1660), de quem empresta o título. O movimento, quase um intermezzo, traz duas bailarinas dançando na ponta dos pés acompanhadas por Colker ao piano, interpretando uma sonata de Mozart (1756—1791).

NÓ

Bailarinos amarrados com cordas, corpos que se aprisionam e se libertam, movimentos inspirados em um cavalo, dançarinos entrelaçados e uma mulher presa pelos cabelos. No espetáculo Nó, a coreógrafa Deborah Colker transforma em dança um tema demasiado humano: o desejo.

O espetáculo Nó, que estreou mundialmente no Tanzfestival Movimentos, em Wolfsburg, Alemanha, traz os elementos que tornaram a companhia um fenômeno de comunicação com o público — o virtuosismo coreográfico, a precisão e o vigor dos bailarinos, a exploração e a ocupação de novos espaços cênicos —, mas está impregnado de novidades.

Vestindo figurinos do estilista brasileiro Alexandre Herchcovitch, os bailarinos fazem de Nó um espetáculo ao mesmo tempo violento e delicado; brusco e sensível; chocante e amoroso; onde a dramaturgia se torna evidente.

PRIMEIRO ATO

Os bailarinos se movimentam em meio a um emaranhado de 120 cordas.

Cordas que dão nós e que simbolizam os laços afetivos que nos amarram.

Cordas que servem para aprisionar, para puxar, para ligar, para libertar.

Nó que estrangula e sustenta, que aperta e libera o desejo, que impede e aproxima.

Numa companhia marcada pela disciplina, foram necessários meses de treinamento exaustivo para lidar com o acaso das cordas, já que a cada dia os movimentos saíam diferentes.

Também foi preciso dominar novas técnicas. Colker utilizou a bondage (técnica com cordas para controle da dor, do movimento e do prazer) e também o conheci-

mento de todos os tipos de nós, aprendidos com um marinheiro, para contribuir na construção da coreográfica.

Mas a sofisticação técnica foi banhada por conceitos filosóficos. Para dar conta da complexidade do tema, a companhia modificou o seu sistema de trabalho e, paralelamente aos trabalhos físicos, introduziu aulas de filosofia com o professor Fernando Muniz.

O espetáculo levou mais de dois anos para ser elaborado, com codireção de Flavio Colker. Entre novembro de 2002 e a estreia em 2005, dez roteiros foram escritos, entre ensaios e apresentações das demais criações da Companhia pelo Brasil e pelo exterior.

SEGUNDO ATO

Saem as cordas e o palco é ocupado por uma caixa transparente de 3,1 x 2,5 metros, uma criação do cenógrafo Gringo Cardia feita de alumínio e policarbonato. A inspiração veio de uma viagem que Colker fez a Amsterdã, Holanda, onde visitou o Red Light District (Bairro da Luz Vermelha), em que garotas de programa se expõem em vitrines nas fachadas das casas.

Ao fundo, a voz de Elizeth Cardoso em Preciso Aprender a Ser Só, ilustra a solidão daquelas mulheres e de seus “clientes”. Os bailarinos equilibram técnica clássica e contemporânea em movimentos delicados e brutais.

Neste aquário gigante, os bailarinos se enlaçam, se atraem e se repulsam, se atam e se desatam.

É uma metáfora do desejo,

Daquilo que se quer, mas não se pode pegar,

Daquilo que se vê, mas não se pode ter,

Daquilo que se ambiciona, mas não se pode realizar.

O trilha sonora se afasta do pop dos espetáculos anteriores e busca uma sonoridade mais conceitual. No primeiro ato, um zumbido intenso é seguido de guitarras, da harpa de Alice Coltrane e de músicas que buscam o estranhamento, compostas por Ceppas e Alexandre Kassin. Após o início hardcore se segue o lirismo de Ravel, como que a mostrar que é possível encontrar delicadeza em meio a um universo de perversão. O segundo ato começa com Chet Baker (My One and Only Love) e transcorre sob um fundo musical que inclui Moacir Santos (Coisa nº 9), o tema de Spartacus e mais uma vez a divina Elizeth Cardoso.

Com um olhar voyeurístico, o público acompanha os bailarinos num espetáculo visceral, recheado de elementos fetichistas como cabelos e cordas. Deborah evita eleger vítimas e culpados. Ela quer mostrar que, nas relações de dominação, há espaço para a escolha e para o consentimento. Um domina e o outro é dominado, mas os papéis se invertem e se misturam. Os nós humanos se fazem e se desfazem, a perversão seduz, a sedução perverte.

A novidade é o figurino de Herchcovitch, que abusa do erotismo com suas malhas cor de carne, com partes em preto ou vermelho.

De volta à cena com um espetáculo de 59 minutos, Colker mantém sua intensa comunicação com o público, ao mesmo tempo em que atíça a sensibilidade e nos leva a investigar partes inexploradas de nós mesmos.

Ao lançar Nó, a Companhia de Dança Deborah Colker já havia se apresentado com sucesso em países como Inglaterra, Itália, Alemanha, Áustria, França, Nova Zelândia, EUA, Canadá, Argentina, Colômbia e Chile.

APÊNDICE 2

Conteúdo textual produzido sobre a publicação, seus créditos e dados técnicos

DEBORAH COLKER

A PUBLICAÇÃO

No ano de 2014, a Companhia lançou seu primeiro livro, também pela Editora Réptil. Intitulado Companhia de Dança Deborah Colker: 20 anos, trata-se de um livro essencialmente fotográfico, que reúne mais de 250 imagens de todos os espetáculos de seus primeiros 20 anos, registradas por Flavio Colker e outros três fotógrafos convidados. Entre esse imenso acervo visual, distribuem-se textos analíticos de Francisco Bosco e Donald Hutera que tratam da produção do grupo de forma geral.

Esta segunda publicação, Deborah Colker: Singular, amplia o espectro de linguagens, dando ao leitor acesso a um amplo acervo textual, imagético, sonoro e audiovisual da Companhia. Tem como tema os cinco espetáculos lançados nos dez primeiros anos a partir de estreia internacional do grupo com Mix.

O livro impresso é dividido em seis volumes, o primeiro trata da Companhia e da Artista, e os cinco subsequentes tratam, separadamente, de cada um dos cinco espetáculos: Mix (1996), Rota (1997), Casa (1999), 4 por 4 (2002) e Nó (2005). Com projeto gráfico e formato que transgridem o tradicional, traz a adaptação textos do próprio grupo e de Angela de Almeida, além de fotografias de Flavio Colker.

No entanto, seu conteúdo se desdobra para além do livro impresso, conduzindo o leitor para o meio virtual on-line, onde outras linguagens podem ser apreciadas e ampliando assim o mergulho no universo criativo de Colker. Esse conteúdo complementar inclui vídeos dos espetáculos; galeria de imagens com todas as fotografias oficiais; áudio das trilhas sonoras; registros da imprensa e crítica especializada; e fichas técnicas completas.

Para acessar o conteúdo virtual on-line basta fazer a leitura dos QR Codes presentes na contracapa de cada um dos seis volumes dessa publicação. Eles conduzirão diretamente para o acervo específico do volume. A leitura de QR Codes pode ser feita através de leitores de QR Code disponíveis na loja de aplicativos de qualquer smartphone ou tablet e que contenha câmera fotográfica e acesso a internet.

Se preferir, acesse diretamente o endereço a seguir para visualizar o conteúdo adicional de todos os seis volumes: www.deborahcolkersingular.com.br

CRÉDITOS

©CIA DEBORAH COLKER, 2016.

©RÉPTIL EDITORA LTDA., 2016.

COORDENAÇÃO: Deborah Colker e João Elias Alvares da Silva

COORDENAÇÃO EDITORIAL: Vinícius Ludwig Strack

TEXTOS: Companhia de Dança Déborah Colker, Angela Almeida e Vinícius Ludwig Strack

ADAPTAÇÃO E REVISÃO DE TEXTOS: Vinícius Ludwig Strack

PROJETO GRÁFICO: Vinícius Ludwig Strack

FOTOGRAFIAS: Flavio Colker

PESQUISA E SELEÇÃO DE IMAGENS: Vinícius Ludwig Strack

TRATAMENTO DE IMAGENS DIGITAL: Vinícius Ludwig Strack

PRODUÇÃO: Vinícius Ludwig Strack

ORIENTAÇÃO: Airton Cattani

PRODUÇÃO EXECUTIVA: Memória Visual - Fotografia, Preservação de Acervos, Produção Editorial e Cultural

COORDENAÇÃO ADMINISTRATIVA: Roberta Corrêa Viegas

IMPRESSÃO: Gráfica D21

RÉPTIL EDITORA LTDA.

Rua Visconde de Pirajá 550/1905 - Ipanema

22410 003 - Rio de Janeiro - RJ - Brasil

+ (55 21) 2294 6882

www.reptileeditora.com.br

FICHA CATALOGRÁFICA

CIP-BRASIL CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO / SINDICATO NACIONAL DOS EDITORES DE LIVROS, RJ

C653C

Colker, Deborah

Deborah Colker: Singular / Deborah Colker, João Elias Alvares da Silva, Angela Almeida, Vinícius Ludwig Strack; [fotos Flavio Colker;]. - 1. ed. - Rio de Janeiro: Réptil, 2016.

140 p.: il.; 28,2 cm.

ISBN 978859962542X

1. Artes. 2. Dança. 3. Linguagem corporal. I. Elias, João. II. Almeida, Angela.

III. Strack, Vinícius Ludwig. IV. Colker, Flavio. V. Título.

CDD: 792.82

CDU: 792.82

13-04028

COLOFÃO

Este livro foi composto na fonte Neutra sobre papel opalina liso branco 180 gramas pela Gráfica D21 para Réptil Editora.

APÊNDICE 3

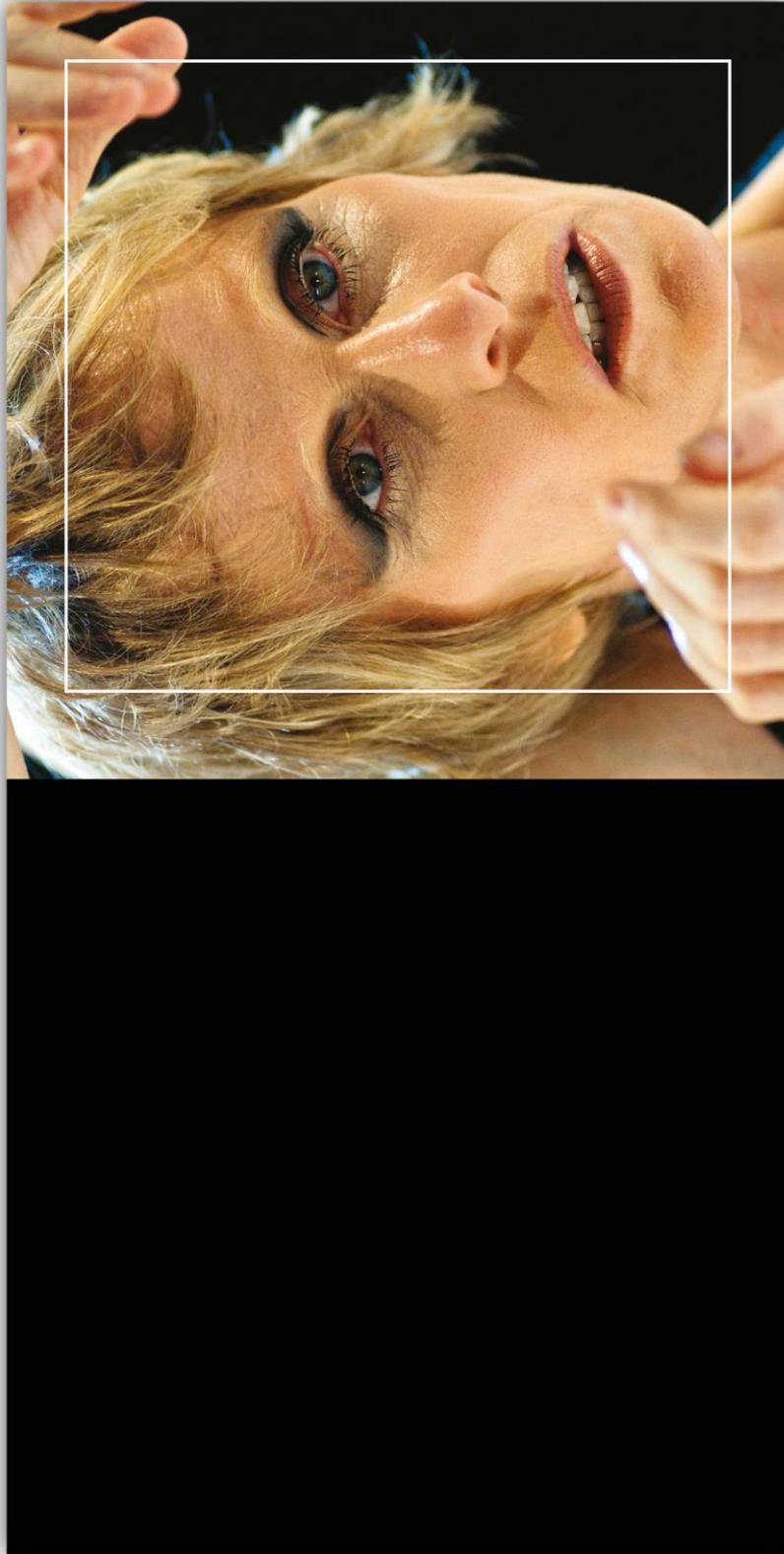
Projeto gráfico-editorial dos livros que compõem o livro-objeto

Figura 85: Primeira capa do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 86: Segunda capa e página 1 do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 87: Página 2 e 3 do livro Deborah Colker

Desde então a Companhia percorreu quatro continentes, apresentando-se em alguns dos palcos mais importantes do mundo, como John F. Kennedy Center (Washington, EUA), Joyce Theatre e New York City Center (Nova Iorque, EUA), Harbour Centre (Toronto, Canadá), Barbican Centre (Londres, Inglaterra), Birmingham Hippodrome (Birmingham, Inglaterra), The Play House e Festival Theatre (Edimburgo, Escócia), Maison de La Danse (Lyon, França), Centro Cultural de Belém (Lisboa, Portugal), Admiral Spalitz (Berlim, Alemanha), Stopera Muziektheater (Amsterdã, Holanda), Esplanade Theatre (Singapura, Singapura), Hong Kong Cultural Grand Theatre (Hong Kong, China), Macau Cultural Centre (Macau, China), Karagawa Arts Centre (Tóquio, Japão), Tel Aviv Opera House (Tel Aviv, Israel), Royal Opera House Muscat (Mascate, Omã), WestpacTrust St James Theatre (Wellington, Nova Zelândia), Teatro Nacional Cervantes e Opera Allianz (Buenos Aires, Argentina), entre tantos outros.

Com onze espetáculos na bagagem e sete em repertório, ao longo desses anos, a coreógrafa carioca e sua companhia figuraram com destaque em periódicos influentes como *Evening Standard*, *Metro*, *The Daily Telegraph*, *The Guardian*, *The Independent*, *The Stage*, *The Sunday Telegraph*, *The Sunday Times*, *The Telegraph*, *The Times* e *Time Out* (Reino Unido), *Danse Conservatoire* e *Le Figaro* (França); *Der Tagesspiegel*, *Die Rheinpfalz*, *Koehler Journal*, *Thüringer Allgemeine*, *TLZ | Thüringische Landeszeitung* (Alemanha); *The Kurrier e Tiroler Tageszeitung* (Áustria); *New York Times* e *Washington Post* (EUA) e *La Nación* (Argentina).

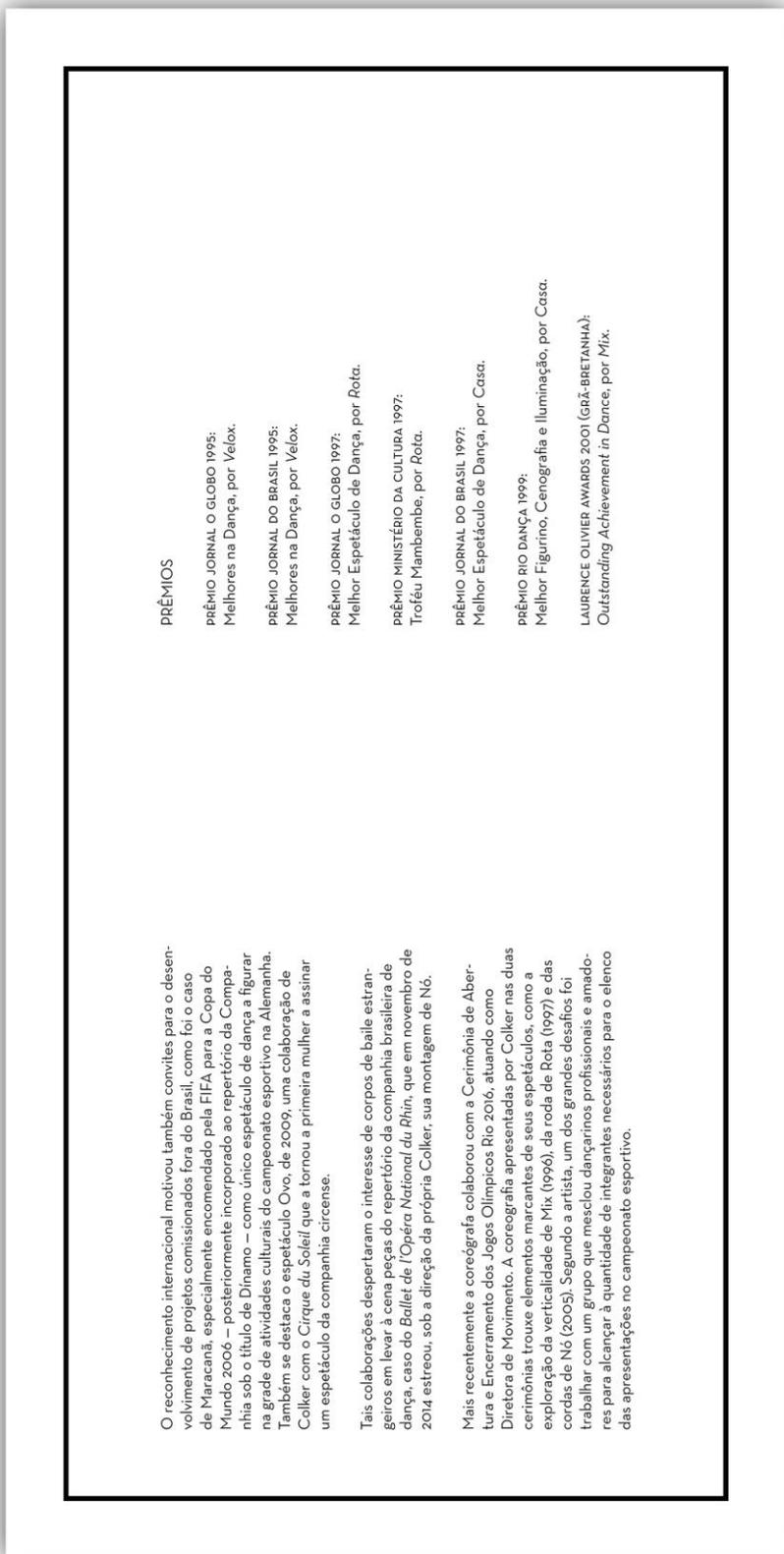
A COMPANHIA DE DANÇA

A Companhia de Dança Deborah Colker subia à cena pela primeira vez em 1994, tendo como palco o Teatro Municipal do Rio de Janeiro, um dos mais importantes do país, e dividindo a noite com o Momix, o culto grupo de Moses Pendleton. Tratava-se da edição inaugural da mostra O Globo em Movimento, que se tornaria referência no panorama brasileiro da dança, e na qual Vulcão, título da obra de estreia Companhia, faria jus ao nome.

A grande explosão, no entanto, viria no ano seguinte com *Velox*, que em seis meses contabilizava 55 mil espectadores. Um fenômeno que renderia à Companhia estabilidade precoce. Em 1996, apenas dois anos depois de vir ao mundo, o grupo foi contemplado com o patrocínio exclusivo da Petrobras e ocupava sede própria. No mesmo ano, fazia sua primeira estreia mundial em território estrangeiro. Montado especialmente para a prestigiosa Bienal de Dança de Lyon, o espetáculo *Mix* combinava as duas obras predecessoras, *Vulcão* e *Velox*, e projetaria internacionalmente o trabalho da companhia carioca. Cinco anos mais tarde, teria sua excelência chancelada pela *Society of London Theatre*, arrebatando, na categoria *Outstanding Achievement in Dance* (Realização mais Notável em Dança), o *Laurence Olivier Award 2001* – honraria jamais concedida a um artista ou grupo brasileiro.

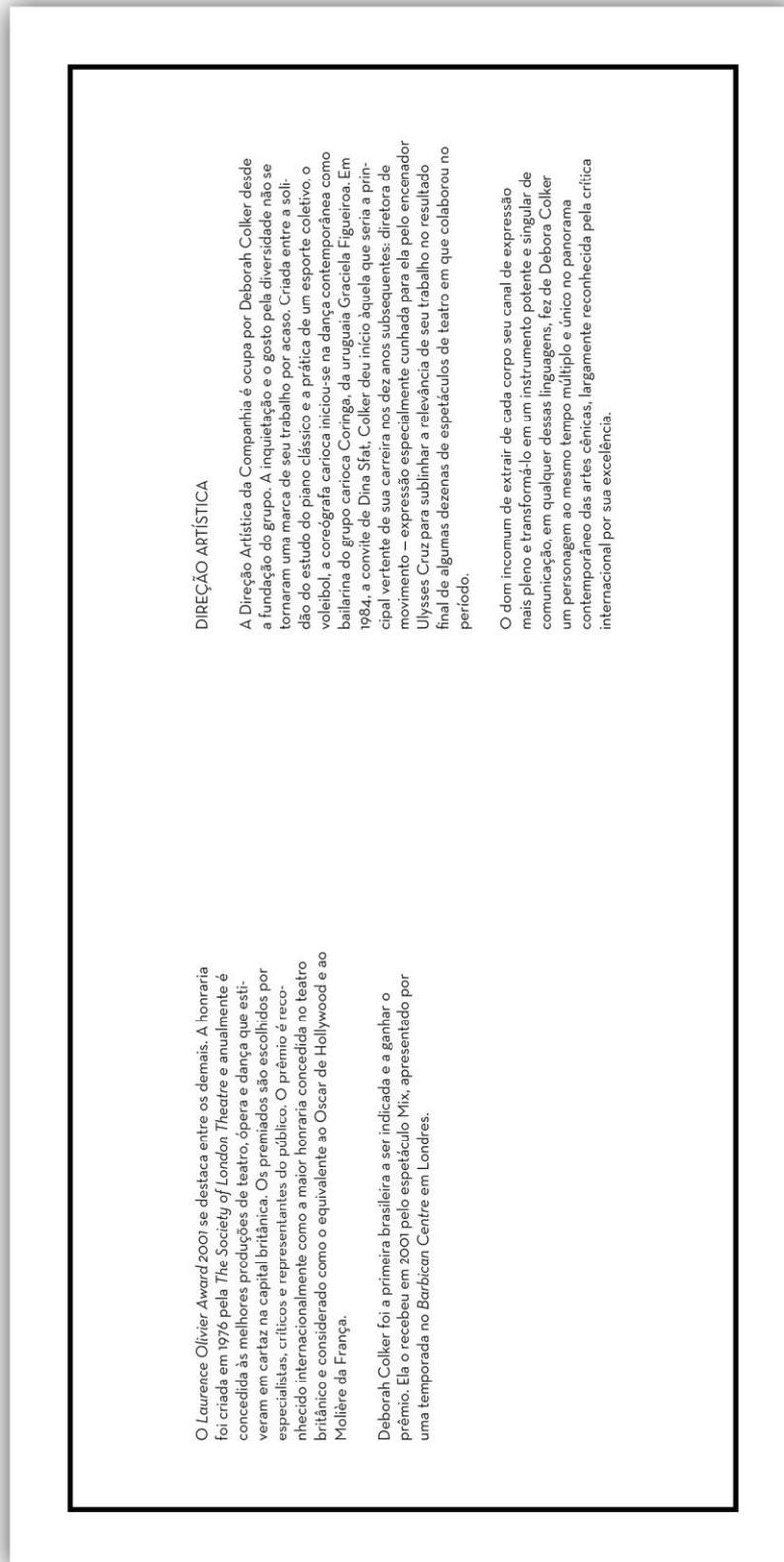
Fonte: Autor.

Figura 88: Página 4 e 5 do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 89: Página 6 e 7 do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 90: Página 8 e 9 do livro Deborah Colker

DIREÇÃO EXECUTIVA

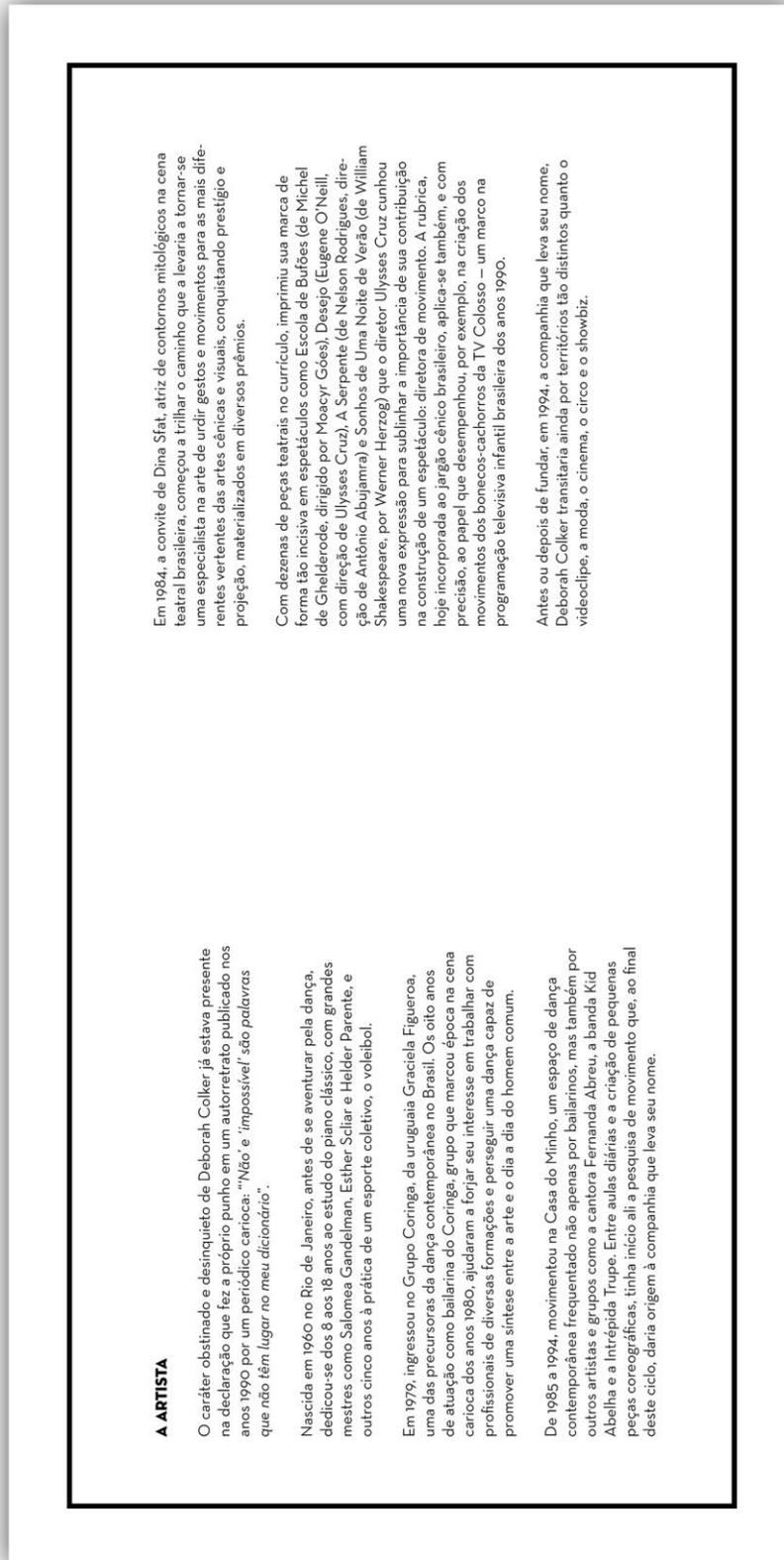
A Direção Executiva da Companhia é desenvolvida por João Elias Alva-
res da Silva, que começou a fazer teatro em Porto Alegre em 1976 e
mudando-se para o Rio de Janeiro em 1978, onde atuou e produziu diver-
sos espetáculos de Artes Cênicas. Em 1981 foi para Salvador, Bahia, onde
atuou no Grupo Troca de Segredos e fundou a Casa de Espetáculos
"Circo Troca de Segredos", que durante dois anos apresentou os mais
diversos espetáculos musicais da cena brasileira.

De volta ao Rio de Janeiro em 1984 atuou e produziu diversos espetá-
culos cênicos na cidade. A partir de 1987 até 1992, produziu comerciais
e trabalhou na TV Globo em diversos programas jornalísticos. Em 1992
funda a J.E. Produções, empresa responsável por diversos filmes publi-
citários e vídeos de importantes artistas brasileiros, além de séries
documentais para a televisão brasileira.

Em 1994 a J.E. Produções associou-se a Colker e fundou a Companhia
de Dança Deborah Colker, na qual está presente como associado até
hoje. Em 1997 fundou com Belisário Franca a Giras Produções, empresa
que nos anos seguintes foi responsável pelos mais importantes docu-
mentários da TV brasileira. A partir de 2000 passou a se dedicar
exclusivamente à parceria com Colker, formando assim uma parceria de
sucesso com mais de 20 anos.

Fonte: Autor.

Figura 91: Página 10 e 11 do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 92: Página 12 e 13 do livro Deborah Colker

Responsável pelas irresistíveis coreografias da primeira fase da Intrépida Trupe (da fundação do grupo, em 1987, até 1995), emprestou seu talento também a shows e clips musicais (Fernanda Abreu, Kid Abelha, Fausto Fawcett, Adriana Calcanhotto e a turma do Casseta & Planeta, entre tantos outros artistas e grupos), e à produção cinematográfica brasileira (Veja Esta Canção, de Cacá Diegues; O Mistério de Irma Vap, de Carla Camurati; e O Sangue Azul, de Lírio Ferreira); sem falar em uma infinidade de filmes publicitários.

Em 1995, entrou com o pé direito em duas novas passarelas: a da moda — regendo os movimentos dos modelos da Du Loren e da Riggy, no lançamento de suas coleções de verão, e da grife da estilista Yamê Reis, inaugurada no Phytoervas Fashion, em São Paulo — e a do samba — ao criar a coreografia da comissão de frente da Estação Primeira de Mangueira, merecedora de cinco notas máximas (feito que se repetiria nos dois anos subsequentes). Mais tarde, colaboraria ainda com outras duas grandes agremiações do carnaval carioca: a Unidos do Viradouro (2004 a 2006) e a Imperatriz Leopoldinense (desde 2014).

No ano seguinte, em 1996, dava o primeiro passo no sentido da realização de um antigo sonho: a criação de uma escola de movimento. O empreendimento deu tão certo que, oito anos mais tarde, escola e companhia se fundiam no Centro de Movimento Deborah Colker, um complexo que ocupa três casarões antigos na Glória, Zona Sul do Rio de Janeiro. Em dez anos de atividade, o Centro de Movimento contabilizava 800 alunos,

dos 4 aos 70 anos, e dezenas de cursos livres, abrangendo uma gama extensa de modalidades, que vai do ballet clássico ao hip-hop, passando pela dança contemporânea, o circo, a ioga, judô, sapateado, jazz, superflex e proflexia do movimento.

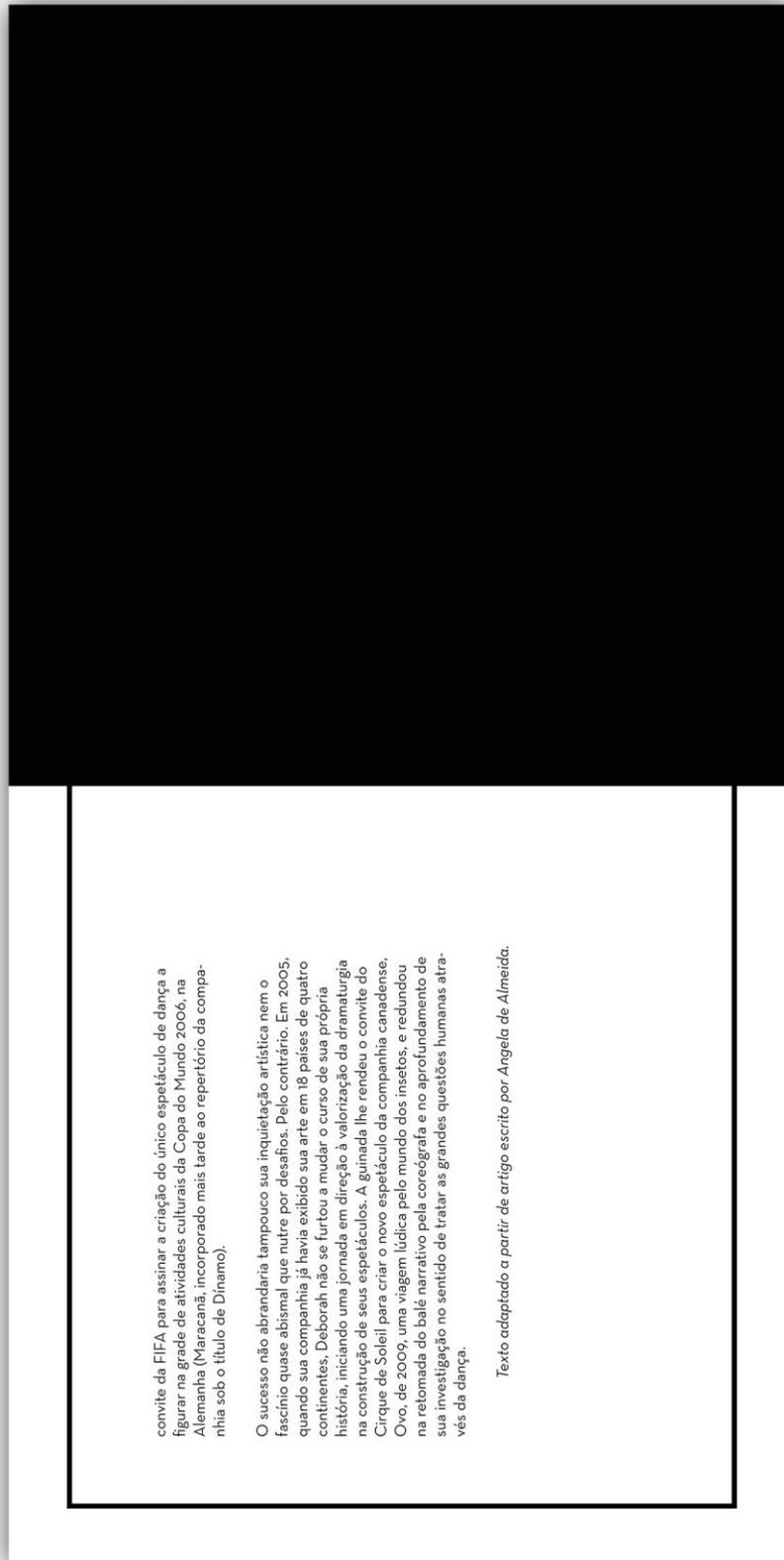
Avesa a homogeneidades e entusiasta das diferenças, ao fundar sua companhia em 1994, não hesitou em reunir sobre o mesmo linéoleo uma trupe formada por dois bailarinos clássicos, três contemporâneos, um campeão de break, uma ginasta olímpica, uma modelo e uma atriz — além dela mesma, àquelas alturas com dez anos de plano clássico e quinze de dança contemporânea na bagagem.

Como coreógrafa, distinguiu-se, antes de tudo, pelo reconhecimento do belo em atividades físicas historicamente alheias ao universo artístico — como a moda, o esporte, a mecânica do movimento e o gestual cotidiano — e pela busca obstinada de sua síntese através da dança.

Causaram espécie também suas investidas radicais na criação e exploração de novos planos para a ocupação do espaço cênico, envolvendo manobras de risco para os bailarinos que levavam as plateias ao delírio e fizeram de sua companhia um fenômeno de público sem paralelos na história recente da dança. Popularidade que em momento algum colocou em xeque a excelência de seu trabalho à frente da companhia, largamente reconhecida pela crítica internacional, e honrada em 2001 com o Laurence Olivier Award na categoria Outstanding Achievement in Dance (Realização mais Notável em Dança) e, cinco anos mais tarde, pelo

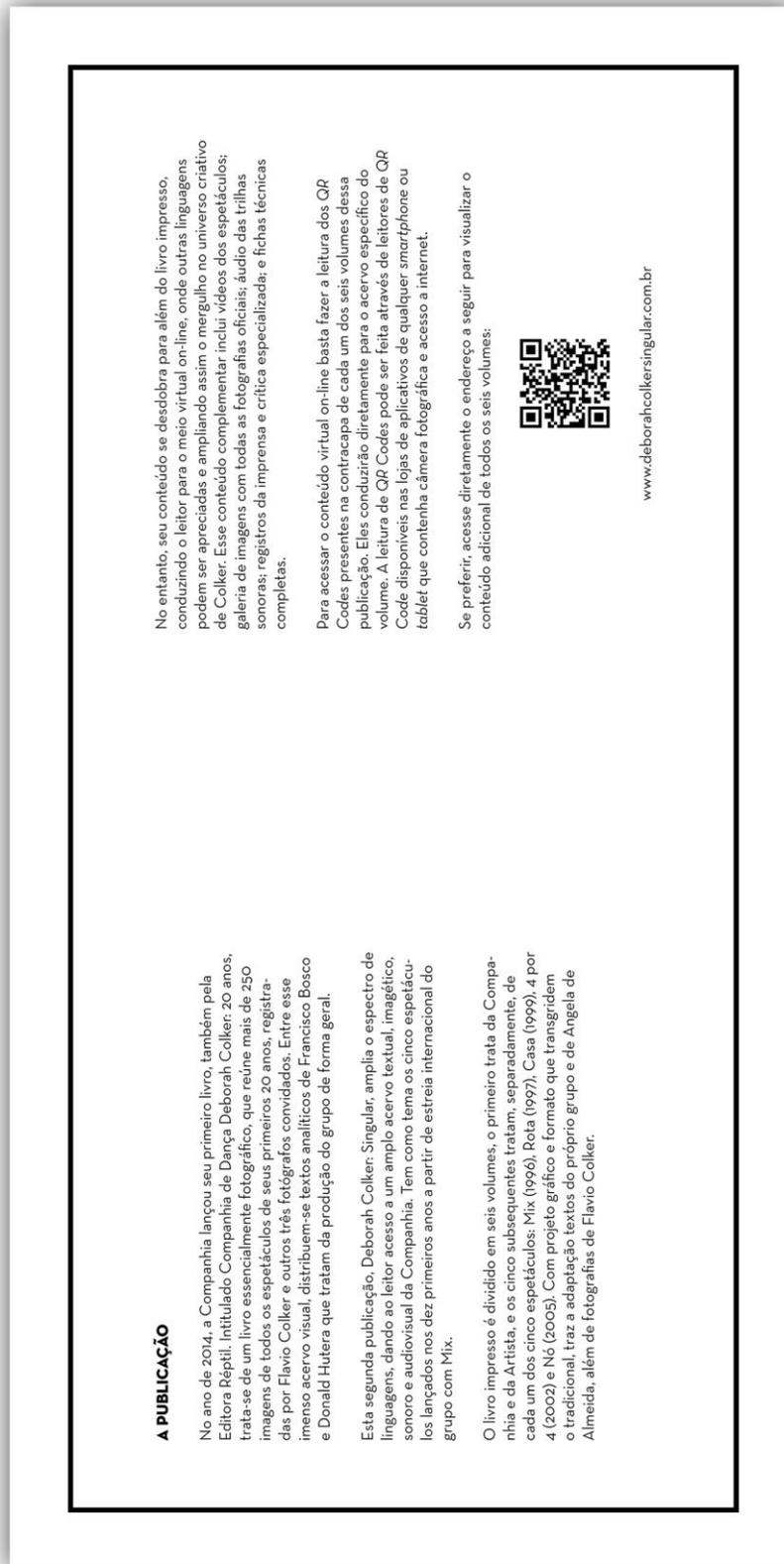
Fonte: Autor.

Figura 93: Página 14 e 15 do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 94: Página 16 e 17 do livro Deborah Colker



A PUBLICAÇÃO

No ano de 2014, a Companhia lançou seu primeiro livro, também pela Editora Réptil. Intitulado Companhia de Dança Deborah Colker, 20 anos, trata-se de um livro essencialmente fotográfico, que reúne mais de 250 imagens de todos os espetáculos de seus primeiros 20 anos, registradas por Flavio Colker e outros três fotógrafos convidados. Entre esse imenso acervo visual, distribuem-se textos analíticos de Francisco Bosco e Donald Hutera que tratam da produção do grupo de forma geral.

Esta segunda publicação, Deborah Colker: Singular, amplia o espectro de linguagens, dando ao leitor acesso a um amplo acervo textual, imagético, sonoro e audiovisual da Companhia. Tem como tema os cinco espetáculos lançados nos dez primeiros anos a partir de estreias internacionais do grupo com Mix.

O livro impresso é dividido em seis volumes, o primeiro trata da Companhia e da Artista, e os cinco subsequentes tratam, separadamente, de cada um dos cinco espetáculos: Mix (1996), Rota (1997), Casa (1999), 4 por 4 (2002) e Nô (2005). Com projeto gráfico e formato que transgridem o tradicional, traz a adaptação dos textos do próprio grupo e de Angela de Almeida, além de fotografias de Flavio Colker.

No entanto, seu conteúdo se desdobra para além do livro impresso, conduzindo o leitor para o meio virtual on-line, onde outras linguagens podem ser apreciadas e ampliando assim o mergulho no universo criativo de Colker. Esse conteúdo complementar inclui vídeos dos espetáculos; galeria de imagens com todas as fotografias oficiais; áudio das trilhas sonoras; registros da imprensa e crítica especializada; e fichas técnicas completas.

Para acessar o conteúdo virtual on-line basta fazer a leitura dos QR Codes presentes na contracapa de cada um dos seis volumes dessa publicação. Eles conduzirão diretamente para o acervo específico do volume. A leitura de QR Codes pode ser feita através de leitores de QR Code disponíveis nas lojas de aplicativos de qualquer smartphone ou tablet que contenha câmera fotográfica e acesso a internet.

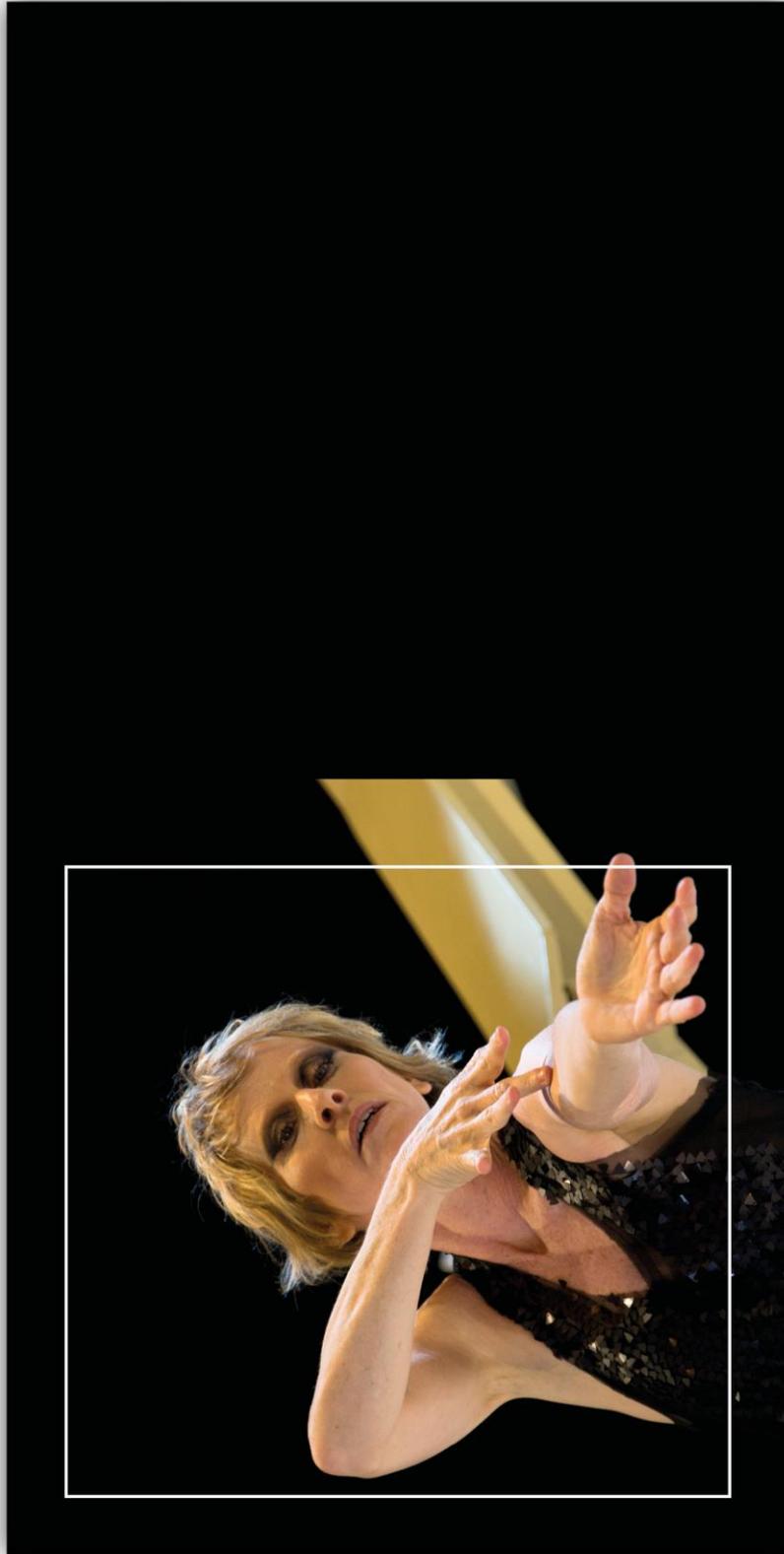
Se preferir, acesse diretamente o endereço a seguir para visualizar o conteúdo adicional de todos os seis volumes:



www.deborahcolkersingular.com.br

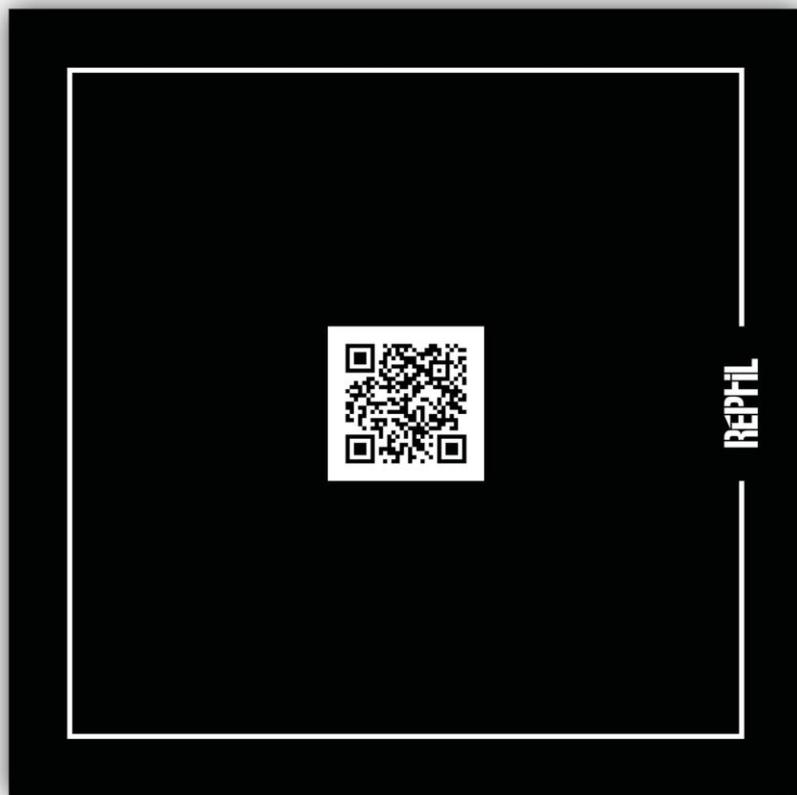
Fonte: Autor.

Figura 96: Página 20 e terceira capa do livro Deborah Colker



Fonte: Autor.

Figura 97: Quarta capa do livro Deborah Colker



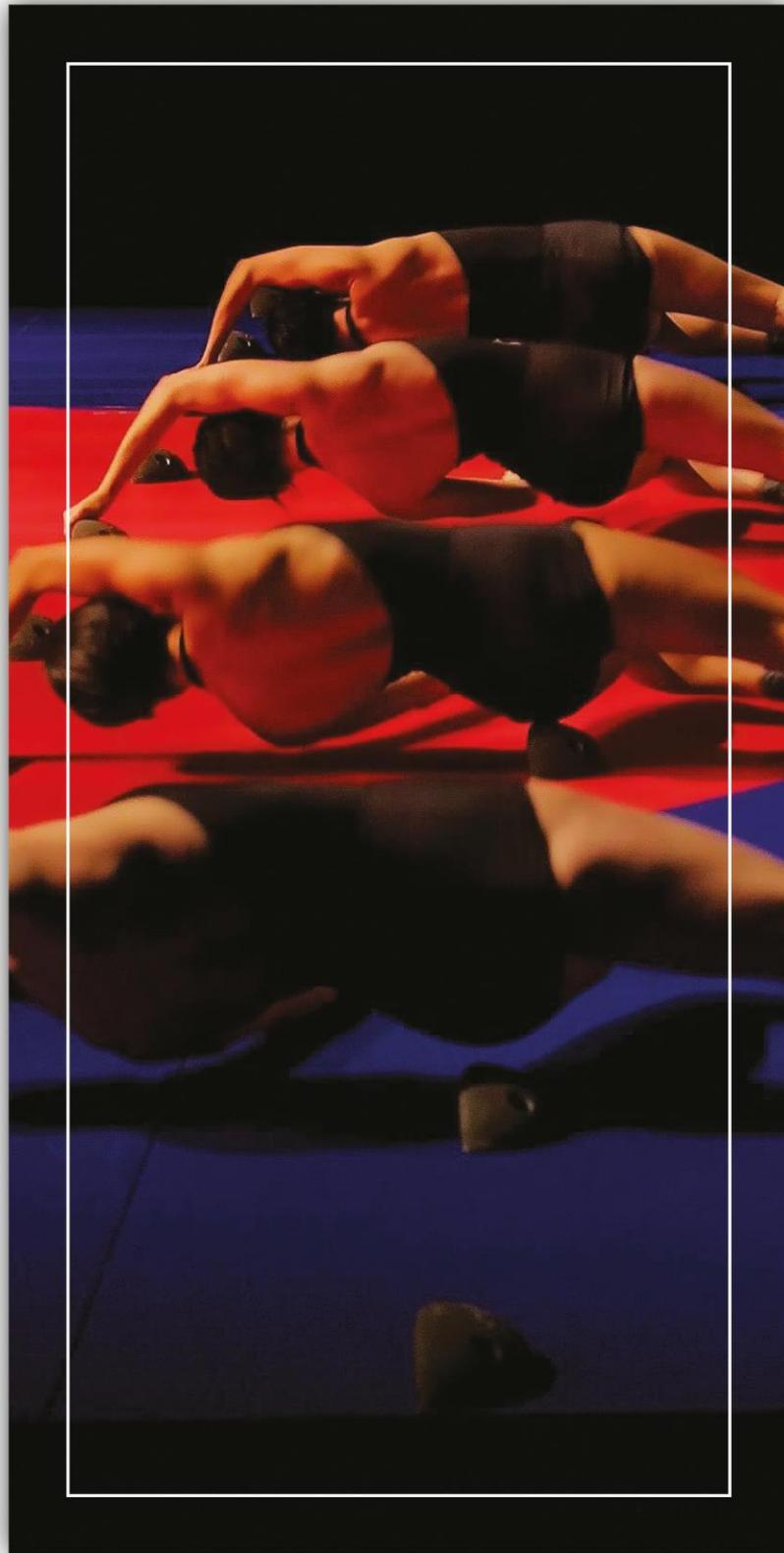
Fonte: Autor.

Figura 98: Primeira capa do livro Mix



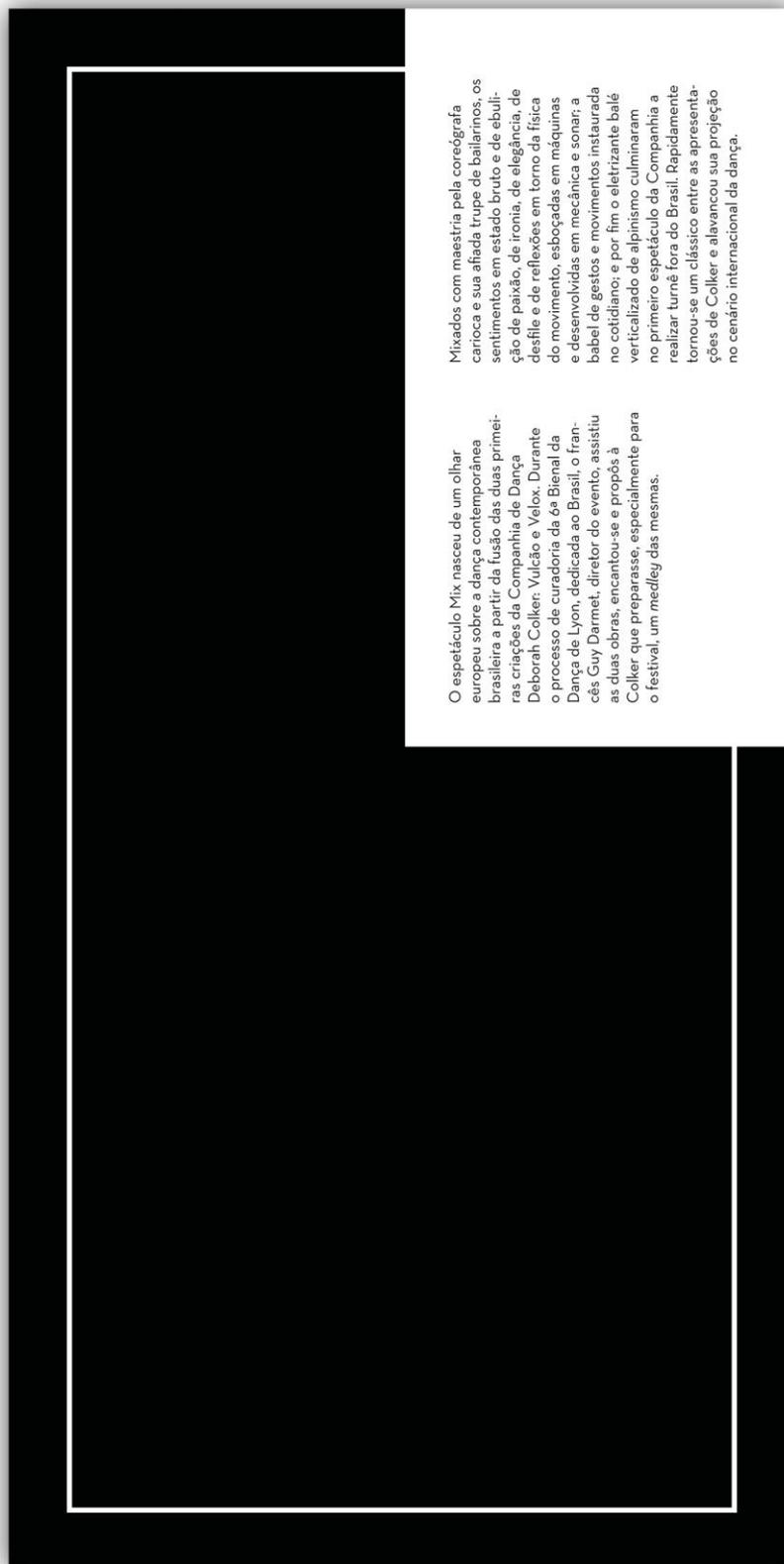
Fonte: Autor.

Figura 99: Segunda capa e página 1 do livro Mix



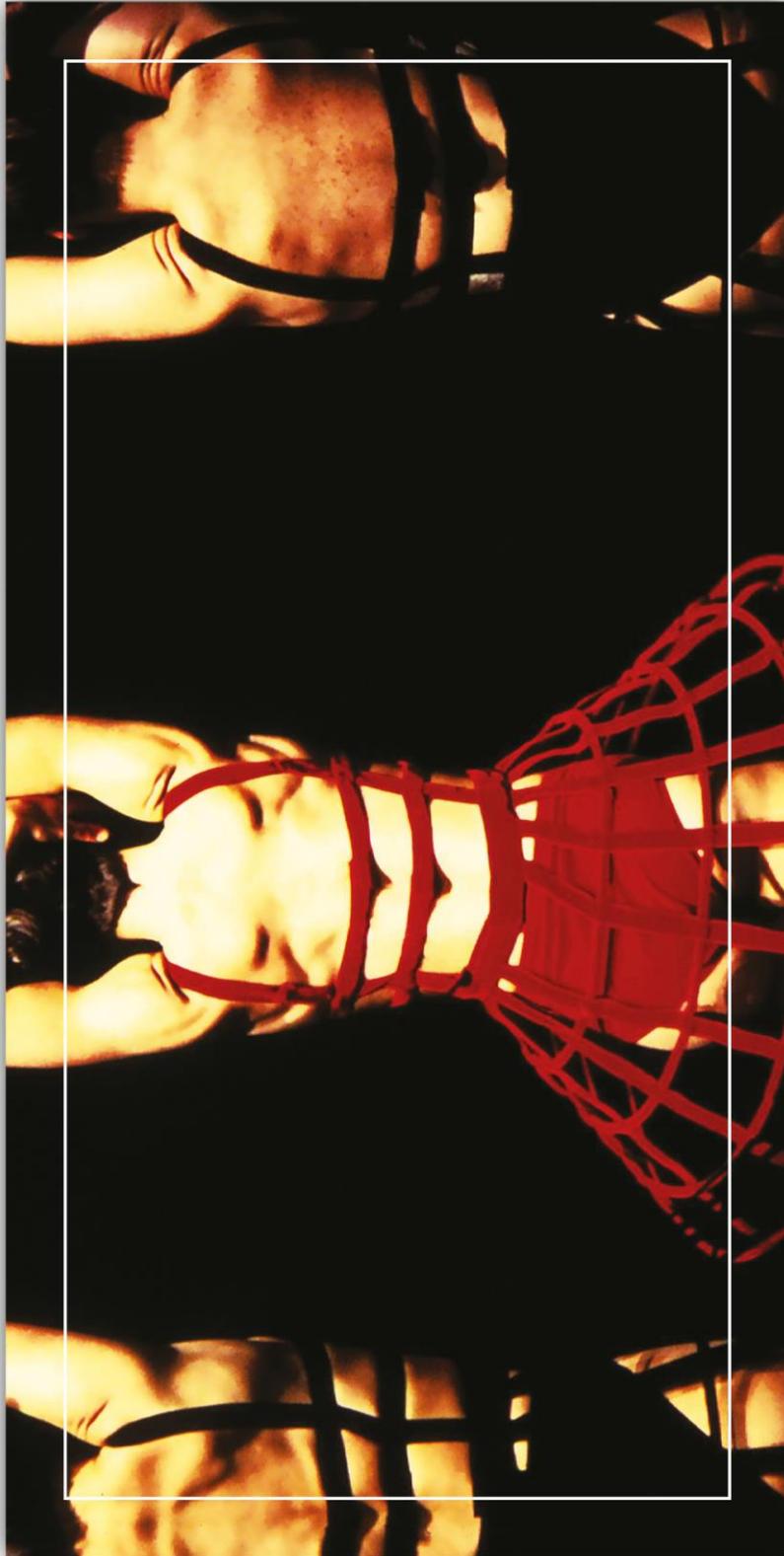
Fonte: Autor.

Figura 100: Páginas 2 e 3 do livro Mix



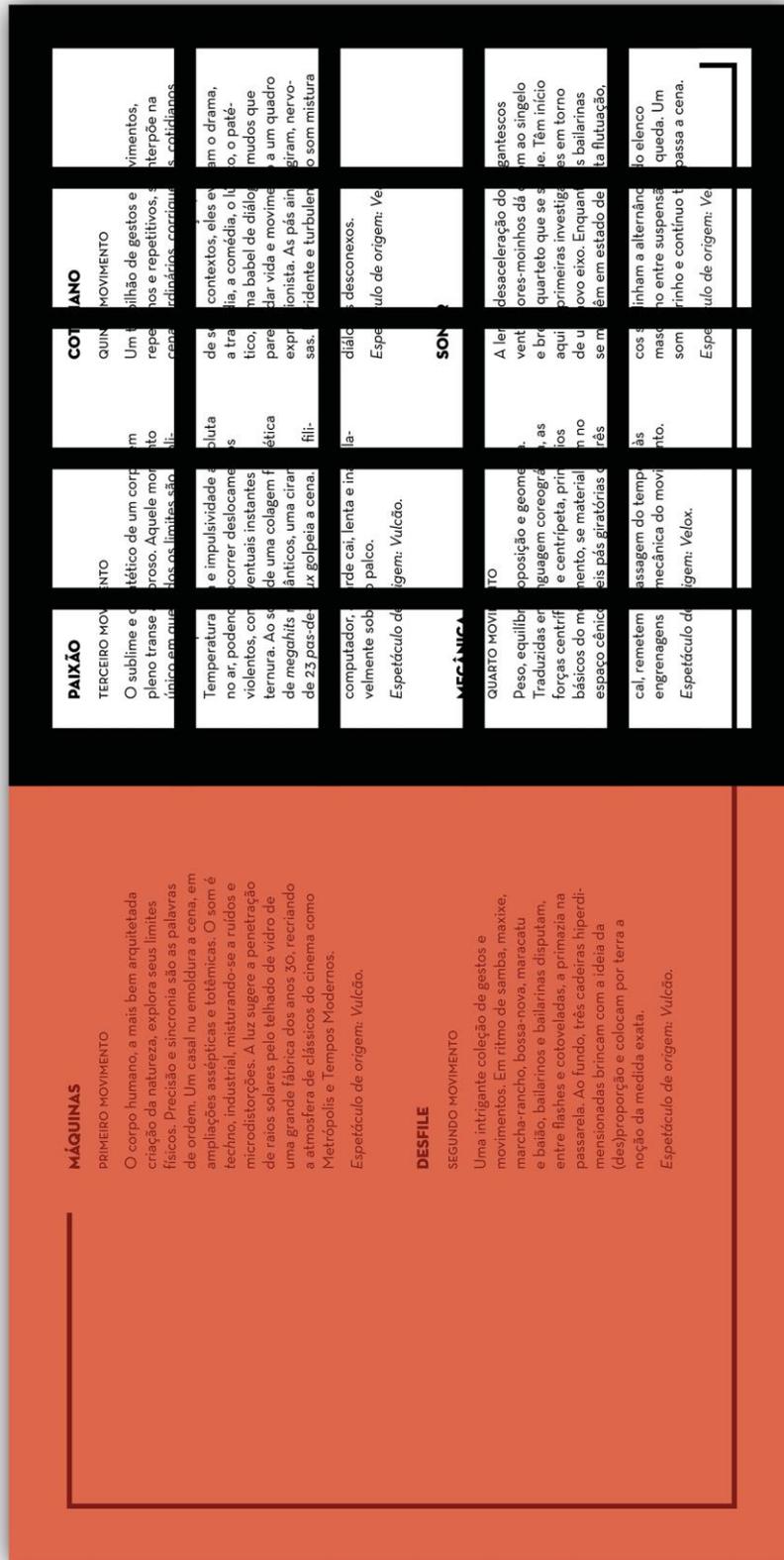
Fonte: Autor.

Figura 101: Páginas 4 e 5 do livro Mix



Fonte: Autor.

Figura 102: Páginas 6 a 11 do livro Mix



Fonte: Autor.

Figura 103: Páginas 12 e 13 do livro Mix



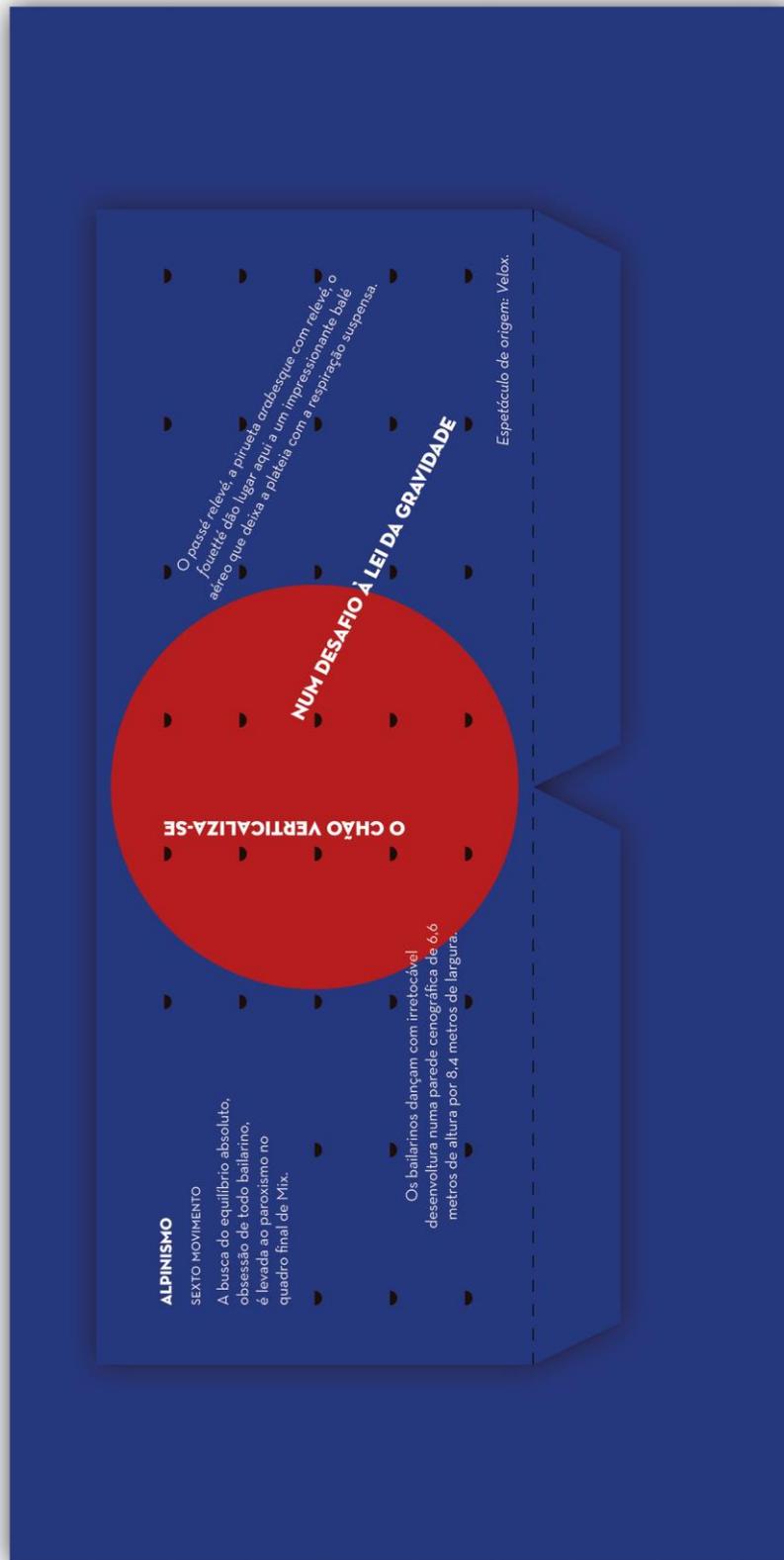
Fonte: Autor.

Figura 104: Páginas 14 e 15 do livro Mix



Fonte: Autor.

Figura 105: Páginas 16 e 17 do livro Mix



Fonte: Autor.

Figura 106: Páginas 18 e 19 do livro Mix



Fonte: Autor.

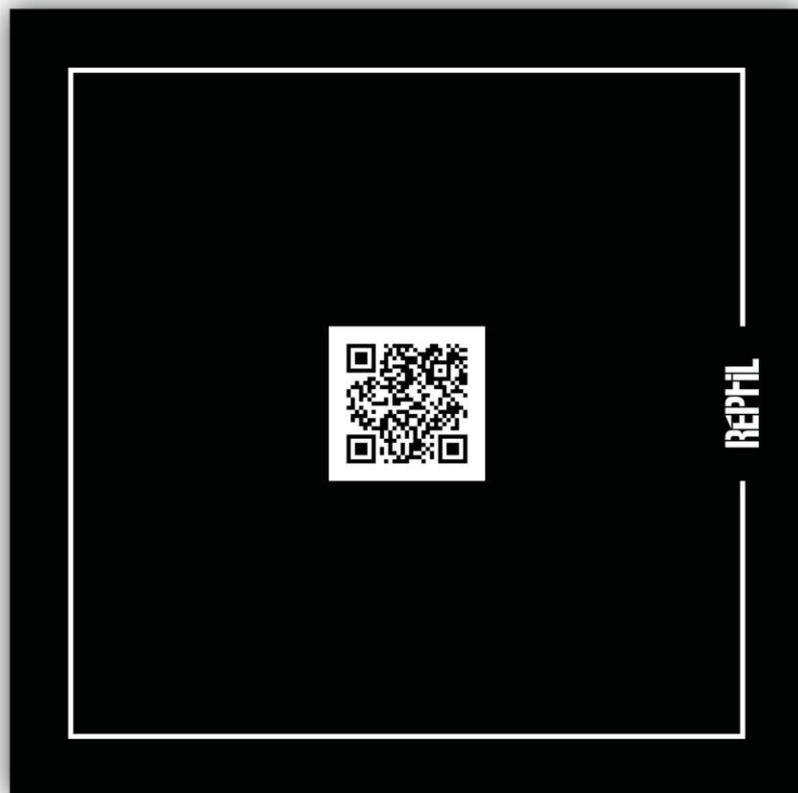
Figura 107: Páginas 20 e terceira capa do livro Mix



Com a consagrada estreia mundial de Mix no Théâtre National Populaire de Lyon em 16 de setembro de 1996, a Companhia de Dança Deborah Colker inaugurou um calendário internacional que, em quatro anos, cruzou três continentes, percorrendo doze cidades de oito países, entre Europa, América do Sul, América do Norte e Ásia. Em 2001, cinco anos depois de subir à cena pela primeira vez em Lyon, Mix, que vinha de uma temporada londrina de grande repercussão no Barbican Theatre no ano anterior, teve sua excelência reconhecida de forma definitiva, brindando sua criadora com uma honraria jamais concedida a um artista brasileiro: o prêmio Laurence Olivier, um dos mais prestigiosos das Artes Cênicas no continente europeu, na categoria Outstanding Achievement in Dance (Realização mais Notável em Dança).

Fonte: Autor.

Figura 108: Quarta capa do livro Mix



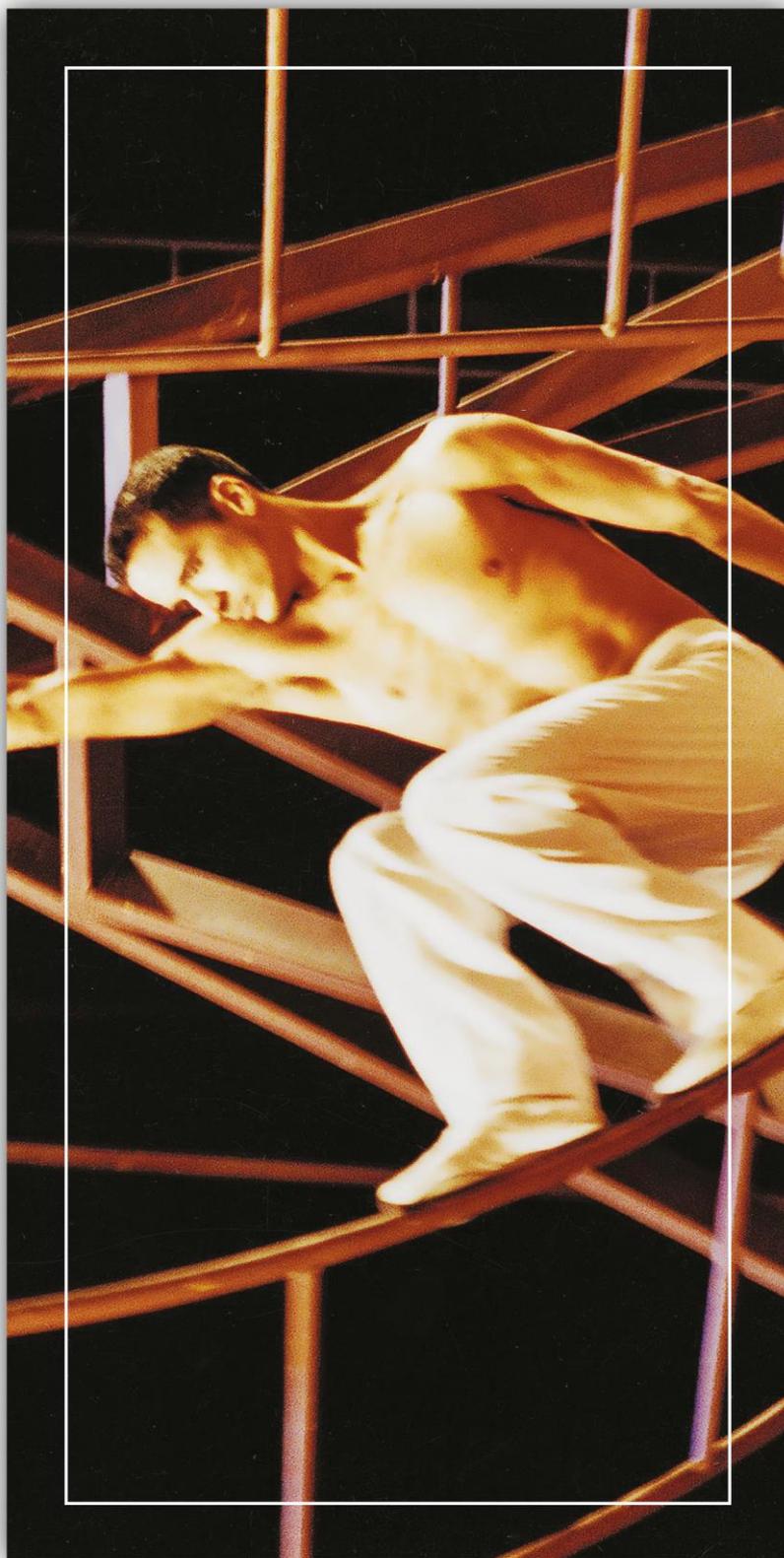
Fonte: Autor.

Figura 109: Primeira capa do livro Rota



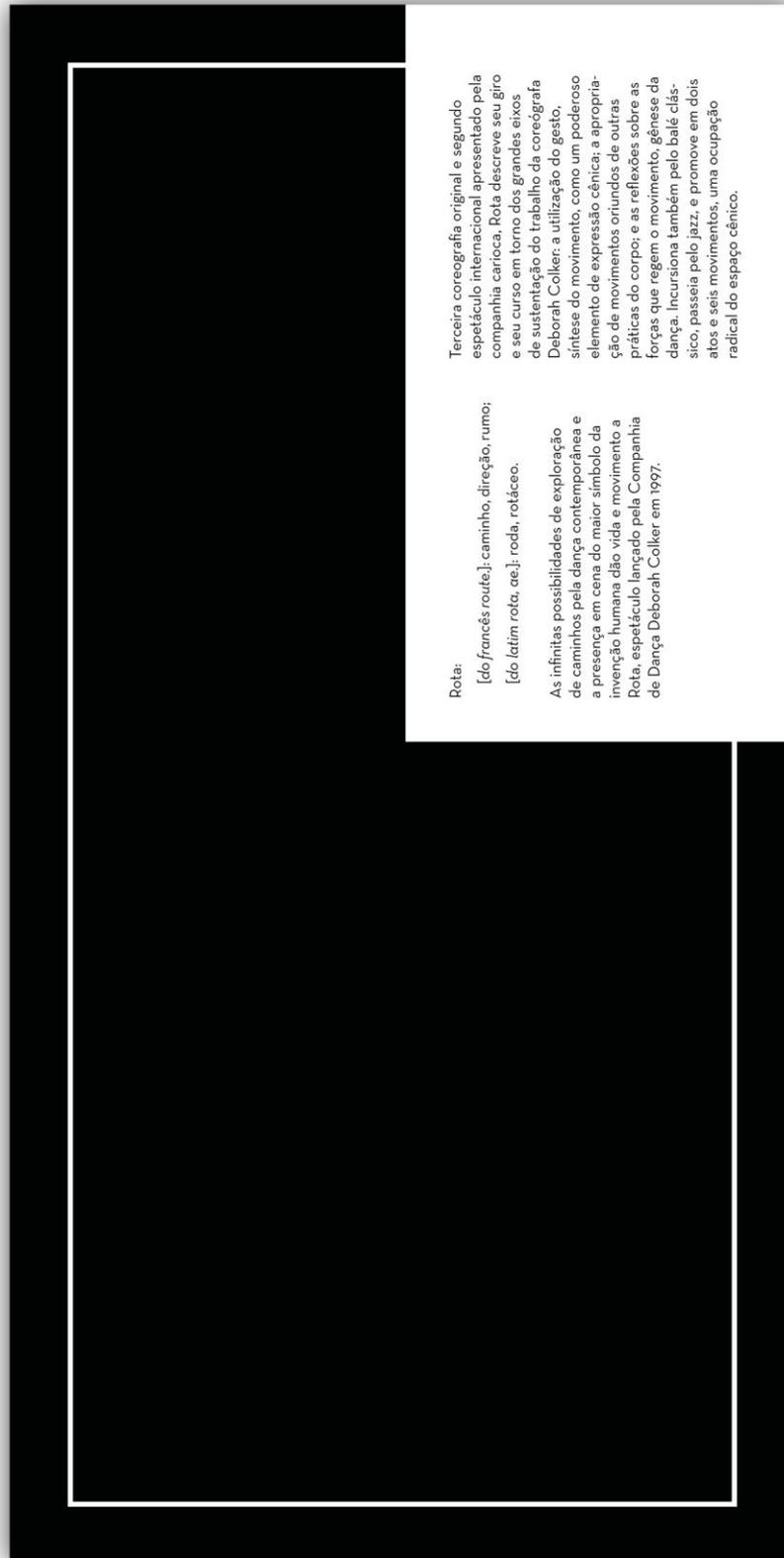
Fonte: Autor.

Figura 110: Segunda capa e página 1 do livro Rota



Fonte: Autor.

Figura 111: Páginas 2 e 3 do livro Rota



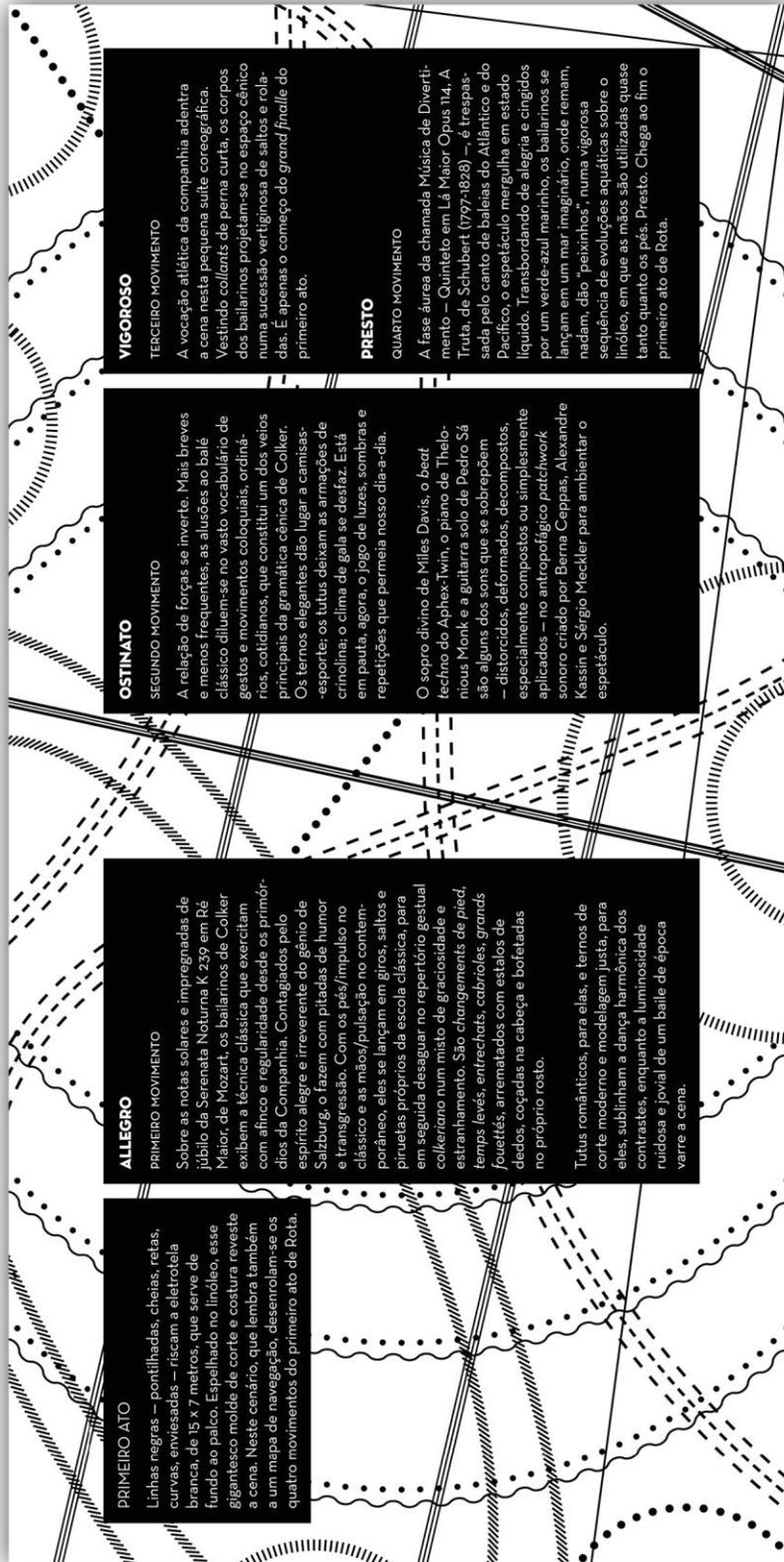
Fonte: Autor.

Figura 112: Páginas 4 e 5 do livro Rota



Fonte: Autor.

Figura 113: Páginas 6 e 7 do livro Rota



PRIMEIRO ATO
Linhas negras — pontilhadas, cheias, retas, curvas, enviesadas — riscam a eletrota branca, de 15 x 7 metros, que serve de fundo ao palco. Espelhado no lindelo, esse gigantesco molde de corte e costura reveste a cena. Neste cenário, que lembra também a um mapa de navegação, desenrolam-se os quatro movimentos do primeiro ato de Rota.

ALLEGRO
PRIMEIRO MOVIMENTO
Sobre as notas solares e impregnadas de júbilo da Serenata Noturna K. 239 em Ré Maior, de Mozart, os bailarinos de Colker exibem a técnica clássica que exercitam com afincio e regularidade desde os primórdios da Companhia. Contagados pelo espírito alegre e irreverente do gênio de Salzburg, o fazem com pitadas de humor e transgressão. Com os pés/impulso no clássico e as mãos/pulsão no contemporâneo, eles se lançam em giros, saltos e piruetas próprios da escola clássica, para em seguida desaguar no repertório gestual colkeriano num misto de graciosidade e estranhamento. São *changementés de pied*, tempos leves, *enflechats*, *cabrioles*, *grands fouettés*, arrematados com estalos de dedos, coçadas na cabeça e bofetadas no próprio rosto.
Tutus românticos, para elas, e ternos de corte moderno e modelagem justa, para eles, sublinham a dança harmônica dos contrastes, enquanto a luminosidade ruidosa e jovial de um baile de época varre a cena.

OSTINATO
SEGUNDO MOVIMENTO
A relação de forças se inverte. Mais breves e menos frequentes, as alusões ao balé clássico diluem-se no vasto vocabulário de gestos e movimentos coloquiais, ordinários, cotidianos, que constitui um dos veios principais da gramática cênica de Colker. Os ternos elegantes, dão lugar a camisas-esporte; os tutus deixam as armações de crinolina; o clima de gala se desfaz. Está em pauta, agora, o jogo de luzes, sombras e repetições que permeia nosso dia-a-dia.
O sopro divino de Miles Davis, o *beat techno* do Aphex-Twin, o piano de Theonius Monk e a guitarra solo de Pedro Sá são alguns dos sons que se sobrepõem — distorcidos, delimitados, decompostos, especialmente compostos ou simplesmente aplicados — no antropofágico *patchwork* sonoro criado por Berna Ceppas, Alexandre Kassin e Sérgio Meckler para ambientar o espetáculo.

VIGOROSO
TERCEIRO MOVIMENTO
A vocação atlética da companhia adentra a cena nesta pequena suite coreográfica. Vestindo *collants* de perna curta, os corpos dos bailarinos projetam-se no espaço cênico numa sucessão vertiginosa de saltos e rola-das. É apenas o começo do *grand finale* do primeiro ato.
PRESTO
QUARTO MOVIMENTO
A fase áurea da chamada Música de Divertimento — Quinteto em Lá Maior Opus 114. A Truta, de Schubert (1797-1828) —, é trespassada pelo canto de baleias do Atlântico e do Pacífico, o espetáculo mergulha em estado líquido, Transbordando de alegria e cingidos por um verde-azul marinho, os bailarinos se lançam em um mar imaginário, onde remam, nadam, dão “peixinhos”, numa vigorosa sequência de evoluções aquáticas sobre o lindelo, em que as mãos são utilizadas quase tanto quanto os pés. Presto. Chega ao fim o primeiro ato de Rota.

Fonte: Autor.

Figura 114: Páginas 8 e 9 do livro Rota



Fonte: Autor.

Figura 115: Páginas 10 e 11 do livro Rota



Fonte: Autor.

Figura 116: Páginas 12 e 13 do livro Rota



SEGUNDO ATO

Quando o pano se abre, já está em cena o grande símbolo do espetáculo: a Roda construída em ferro pelo cenógrafo Gringo Cardia. Com dois arcos de 4,5 metros de diâmetro, interligados por um feixe de degraus; eixo apoiado num suporte triangular de 3 metros de altura; e emoldurada por uma estrutura inteira de metal, onde pontificam quatro escadas – duas laterais e duas de fundo – de 6,7 metros de altura, a Roda se mantém estática ao longo de todo o prólogo do segundo ato.

GRAVIDADE

QUINTO MOVIMENTO

Uma luz de suaves contornos azuis delimita as duas esculturas que compõem a imagem inaugural de Gravidade, uma de ferro, outra de corpos. Caminhando em estado de flutuação sobre os braços entrelaçados de quatro pares de bailarinos que, posicionados frente a frente, atravessam lentamente o palco na diagonal, uma bailarina enfrenta o primeiro da incontável série de desafiadores que marcará os trinta e três minutos do segundo ato de Rota. Com os corpos despidos por sungas e maiôs de recortes variados, a trupe de Colker mergulha agora em uma espécie de atmosfera espacial, marcada pela ausência de gravidade. Em meio a manobras milimétricas e vagarosíssimas, que demandam equilíbrio e resistência muscular incomuns, desenha com seus corpos uma coletânea de formas abstratas.

A Roda se mantém estática ao longo de todo o prólogo do segundo ato. Exibindo uma plasticidade primitiva e proclamação, mas ocultando, ainda, o seu engenho. O inusitado balé em câmara lenta prepara, pouco a pouco, o ambiente para o quadro de encerramento do espetáculo.

RODA

SEXTO MOVIMENTO

Trazida por um dos bailarinos, chega enfim ao centro da cena a mais perfeita tradução material da investigação em torno da física e da mecânica do movimento, que marca os primeiros trabalhos de Colker a Roda. Simultaneamente, outras duas escadas laterais são conduzidas até a boca de cena.

Fonte: Autor.

Figura 117: Páginas 14 e 15 do livro Rota



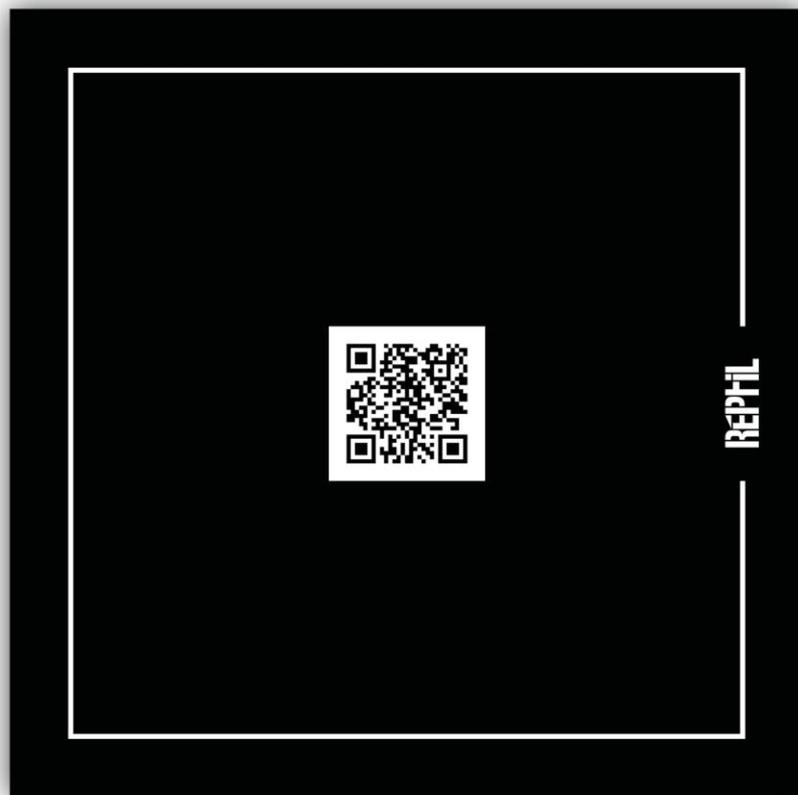
Fonte: Autor.

Figura 118: Páginas 16 e terceira capa do livro Rota



Fonte: Autor.

Figura 119: Quarta capa do livro Rota



Fonte: Autor.

Figura 120: Primeira capa do livro Casa



Fonte: Autor.

Figura 121: Segunda capa e página 1 do livro Casa



Fonte: Autor.

Figura 122: Página 2 e 3 do livro Casa

<p>CONSTRUIR UMA CASA É CONSTRUIR ESPAÇOS. DANÇAR É OCUPAR ESPAÇOS, A ARQUITETURA DO MOVIMENTO.</p>	<p>O espetáculo em 1991, foi iniciado por uma ideia simples: Casa, partido em 1991, investiu nas ações básicas para entrar no mundo do magistério e transformar uma vez o processo criativo, como fonte de inspiração de Collier.</p>	<p>Para o espaço cênico, Gringo Cardia criou uma casa de três andares, com vários compartimentos. Ele partiu do princípio do homem inserido na arquitetura. Trabalhou com a referência do urbano e teve como norteador de sua inspiração o pintor americano Edward Hopper, cuja obra relaciona arquitetura com pessoas.</p>	<p>Os vários movimentos, sempre diversos, são realçados por desenhos luminosos minuciosamente planejados.</p>	<p>Deborah quis usar o quarteto de Mendelssohn, uma de suas fontes de inspiração.</p>	<p>A partir daí, instrumentos como o oboé, cello, baixo acústico e programação eletrônica pesada foram utilizados para criar a trilha sonora.</p>	<p>Espaço e tempo. Linguagem que acompanha também a própria dança dos cenários.</p>	<p>O figurino busca respeitar a intimidade que as pessoas têm na própria casa.</p>
--	---	---	---	---	---	---	--

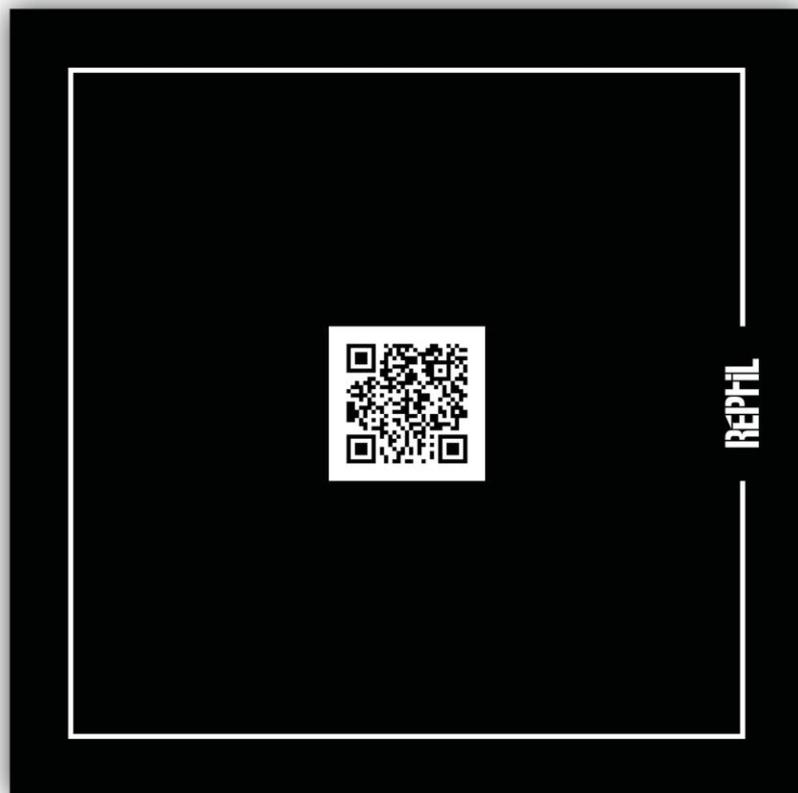
Fonte: Autor.

Figura 123: Página 4 e terceira capa do livro Casa



Fonte: Autor.

Figura 124: Quarta capa do livro Casa



Fonte: Autor.

Figura 125: Primeira capa do livro 4 Por 4



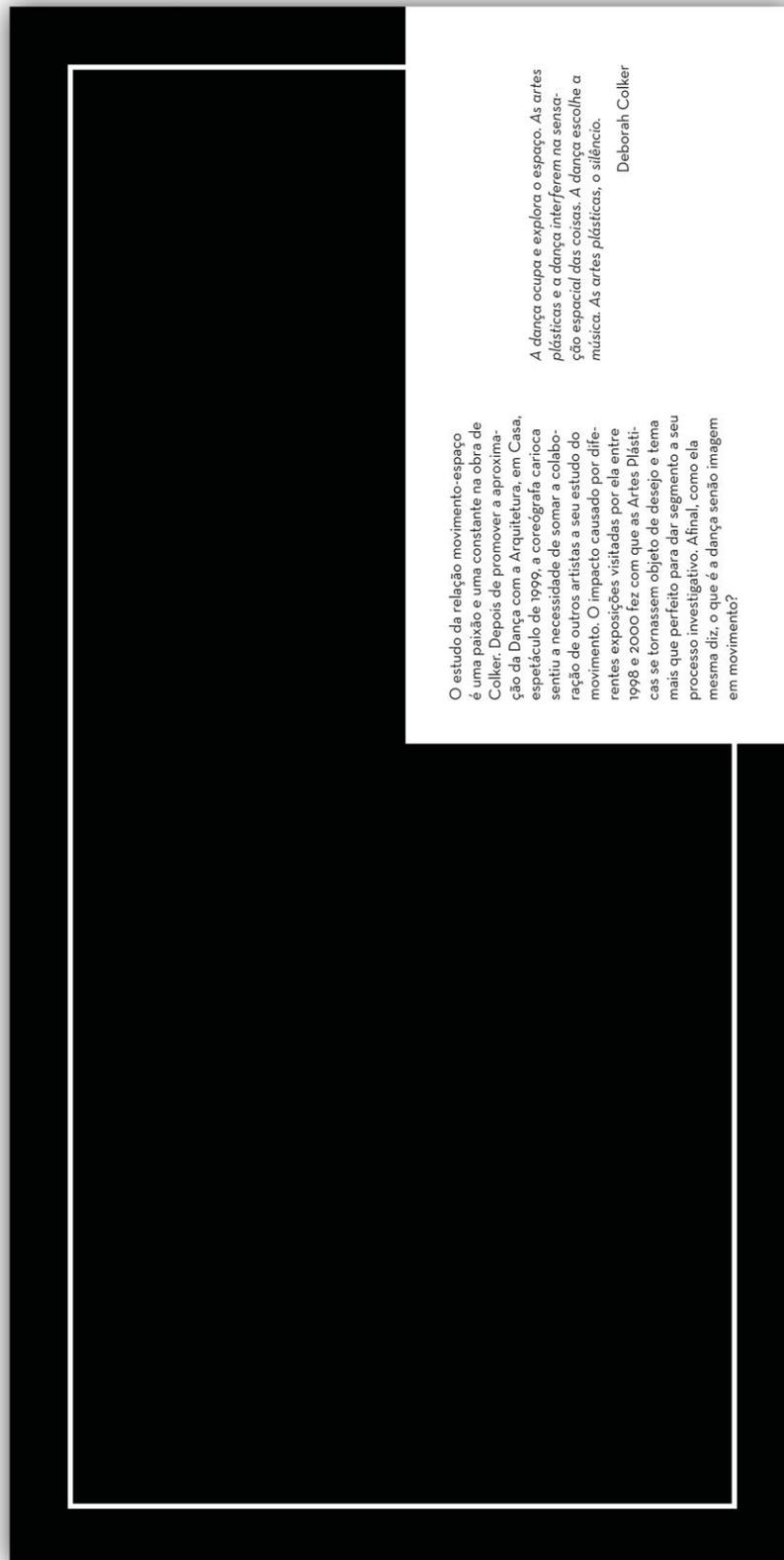
Fonte: Autor.

Figura 126: Segunda capa e página 1 do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

Figura 127: Página 2 e 3 do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

Figura 128: Página 4 e 5 do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

Figura 129: Página 6 e 7 do livro 4 Por 4



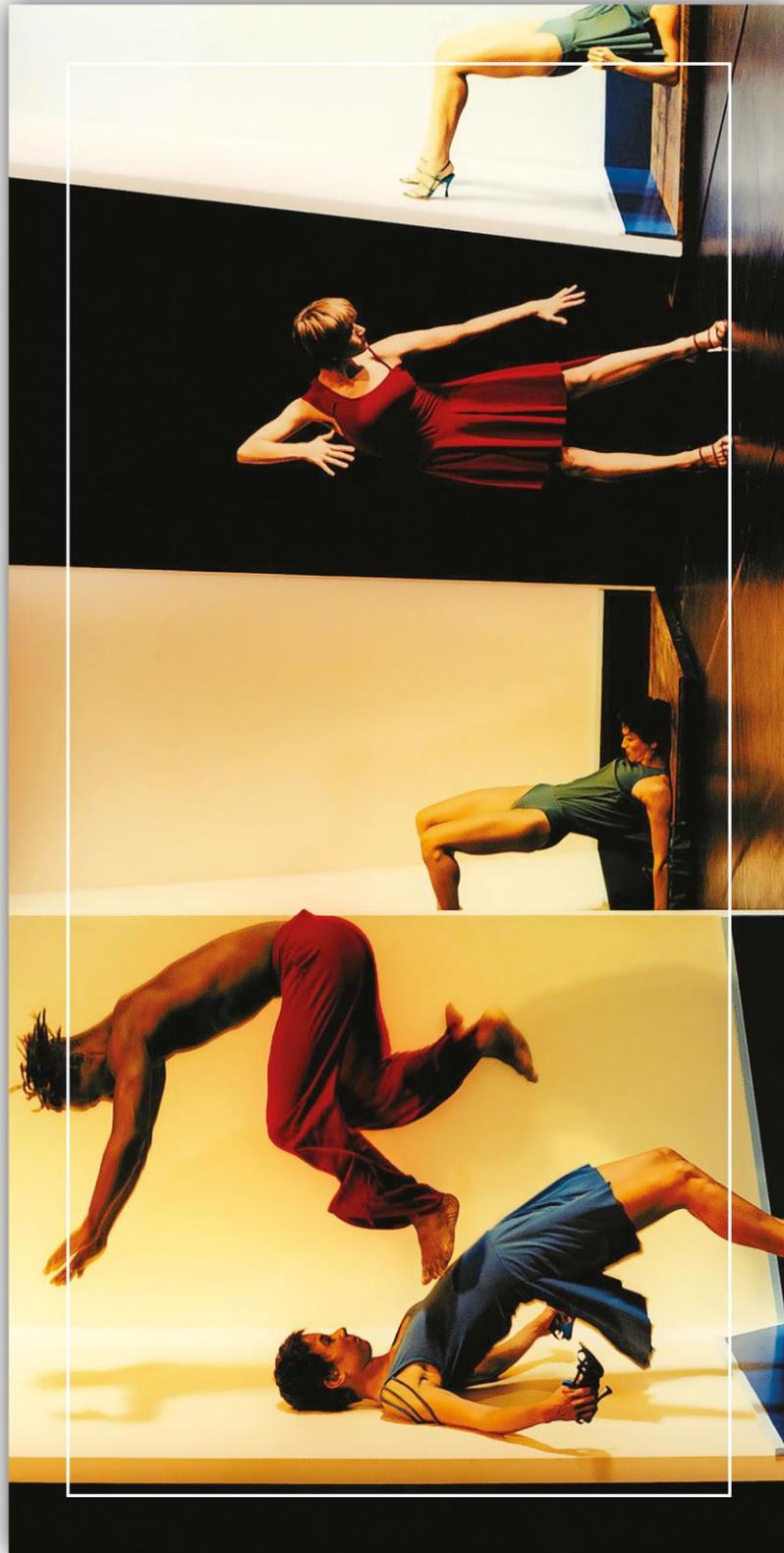
Não foi diferente na exposição do Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, de 2000, na qual a coreógrafa teve seu primeiro contato com a série. O resultado foi a incorporação de seis peças criadas pelo artista, entre 1967 e 1969, ao palco. Tais peças, formadas a partir do encontro de três planos, figuravam imponentes e vigorosas, concluindo a exploração do espaço e os movimentos dos bailarinos.

"Bastar! Falar das pequenas diferenças e ilusões que as formas do mundo de cada um sobre seu próprio canto." Colker

Apropriação das experimentações formais desenvolvidas por Cildo Meireles (1942-) no final da década de 1960 e que resultaram na série Espaços Virtuais: Cantos, Colker explora, produzida durante sua fase de transição entre o trabalho gráfico e o campo tridimensional, forma um conjunto obrigatório em qual-quer retrospectiva, passada, presente ou futura.

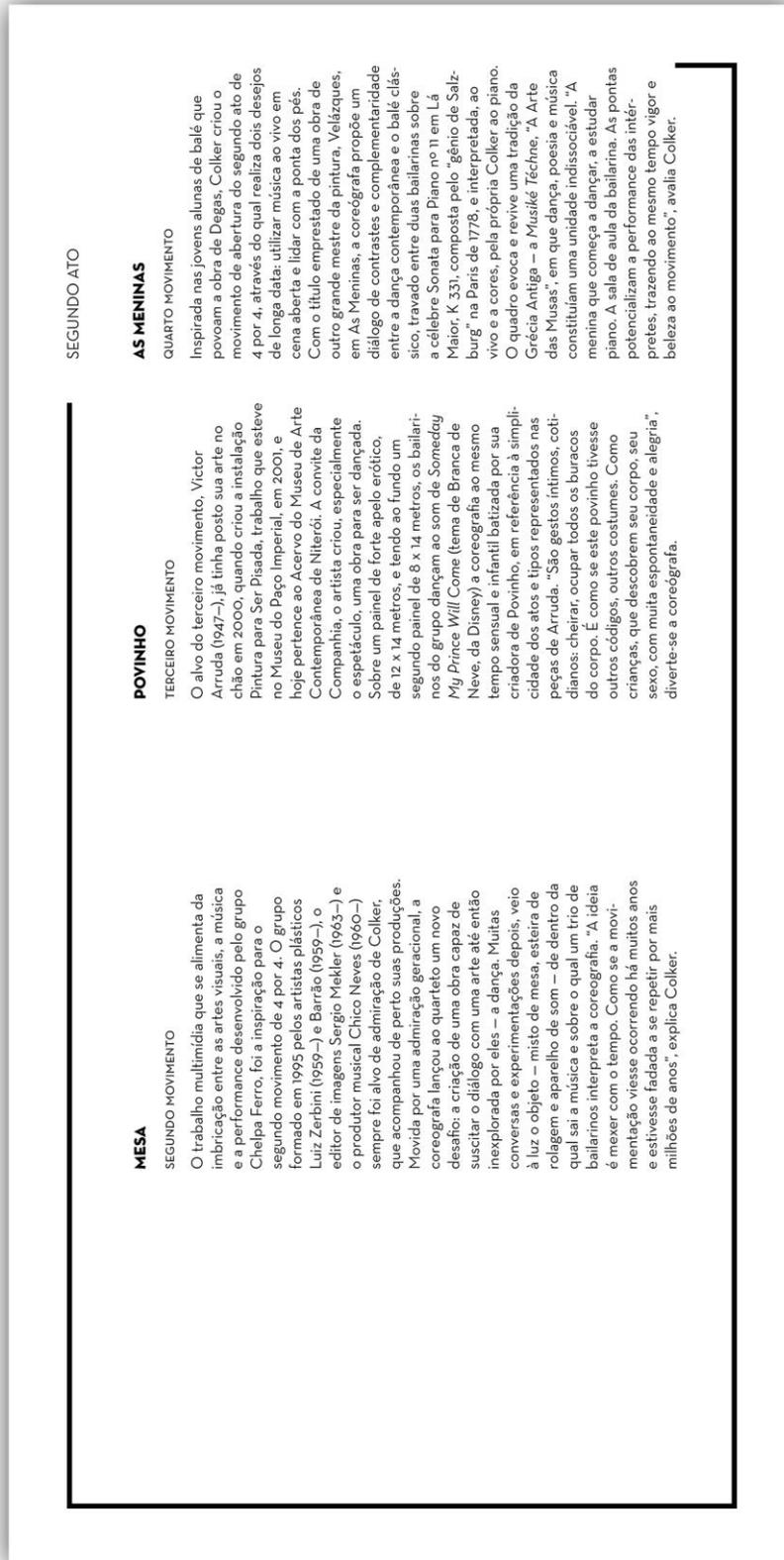
Fonte: Autor.

Figura 130: Página 8 e 9 do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

Figura 131: Página 10 e 11 do livro 4 Por 4



SEGUNDO ATO

MESA

SEGUNDO MOVIMENTO

O trabalho multimedial que se alimenta da imbricação entre as artes visuais, a música e a performance desenvolvido pelo grupo Chelvas Ferro, foi a inspiração para o segundo movimento de 4 por 4. O grupo formado em 1995 pelos artistas plásticos Luiz Zerbini (1959-) e Barrão (1959-), o editor de imagens Sérgio Mekler (1963-) e o produtor musical Chico Neves (1960-) sempre foi alvo de admiração de Colker, que acompanhou de perto suas produções. Movida por uma admiração geracional, a coreógrafa lançou ao quarteto um novo desafio: a criação de uma obra capaz de suscitar o diálogo com uma arte até então inexplorada por eles — a dança. Muitas conversas e experimentações depois, veio à luz o objeto — misto de mesa, esteira de rolagem e aparelho de som — de dentro da qual sai a música e sobre o qual um trio de bailarinos interpreta a coreografia. “A ideia é mexer com o tempo. Como se a movimentação viesse ocorrendo há muitos anos e estivesse fadada a se repetir por mais milhões de anos”, explica Colker.

POVINHO

TERCEIRO MOVIMENTO

O alvo do terceiro movimento, Victor Arruda (1947-), já tinha posto sua arte no chão em 2000, quando criou a instalação Pintura para Ser Pisada, trabalho que esteve no Museu do Paço Imperial, em 2001, e hoje pertence ao Acervo do Museu de Arte Contemporânea de Niterói. A convite da Companhia, o artista criou, especialmente o espetáculo, uma obra para ser dançada. Sobre um painel de forte apelo erótico, de 12 x 14 metros, e tendo ao fundo um segundo painel de 8 x 14 metros, os bailarinos do grupo dançam ao som de *Someday My Prince Will Come* (tema de Branca de Neve, da Disney) a coreografia ao mesmo tempo sensual e infantil batizada por sua criadora de Povinho, em referência à simplicidade dos atos e tipos representados nas peças de Arruda. “São gestos íntimos, cotidianos: cheirar, ocupar todos os buracos do corpo. É como se este povinho tivesse outros códigos, outros costumes. Como crianças, que descobrem seu corpo, seu sexo, com muita espontaneidade e alegria”, diverte-se a coreógrafa.

AS MENINAS

QUARTO MOVIMENTO

Inspirada nas jovens alunas de balé que povoam a obra de Degas, Colker criou o movimento de abertura do segundo ato de 4 por 4, através do qual realiza dois desejos de longa data: utilizar música ao vivo em cena aberta e lidar com a ponta dos pés. Com o título emprestado de uma obra de outro grande mestre da pintura, Velázquez, em *As Meninas*, a coreógrafa propõe um diálogo de contrastes e complementaridade entre a dança contemporânea e o balé clássico, travado entre duas bailarinas sobre a célebre Sonata para Piano nº 11 em Lá Maior, K 331, composta pelo “gênio de Salzberg” na Paris de 1778, e interpretada, ao vivo e a cores, pela própria Colker ao piano. O quadro evoca e revive uma tradição da Grécia Antiga — a *Musiké Téchne*, “A Arte das Músas”, em que dança, poesia e música constituíam uma unidade indissociável. “A menina que começa a dançar, a estudar piano. A sala de aula da bailarina. As pontas potencializam a performance das intérpretes, trazendo ao mesmo tempo vigor e beleza ao movimento”, avalia Colker.

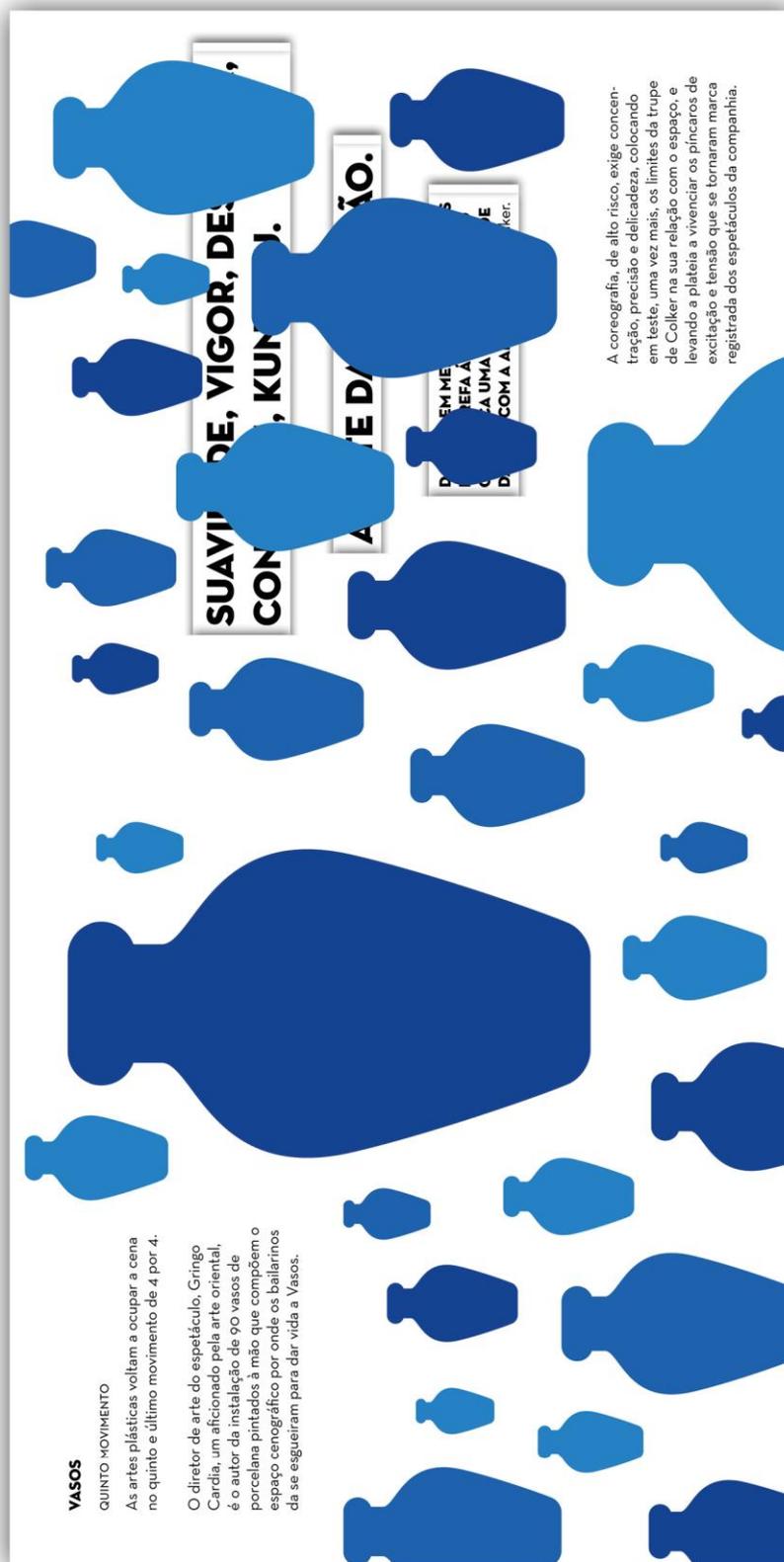
Fonte: Autor.

Figura 132: Página 12 e 13 do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

Figura 133: Página 14 e 15 do livro 4 Por 4



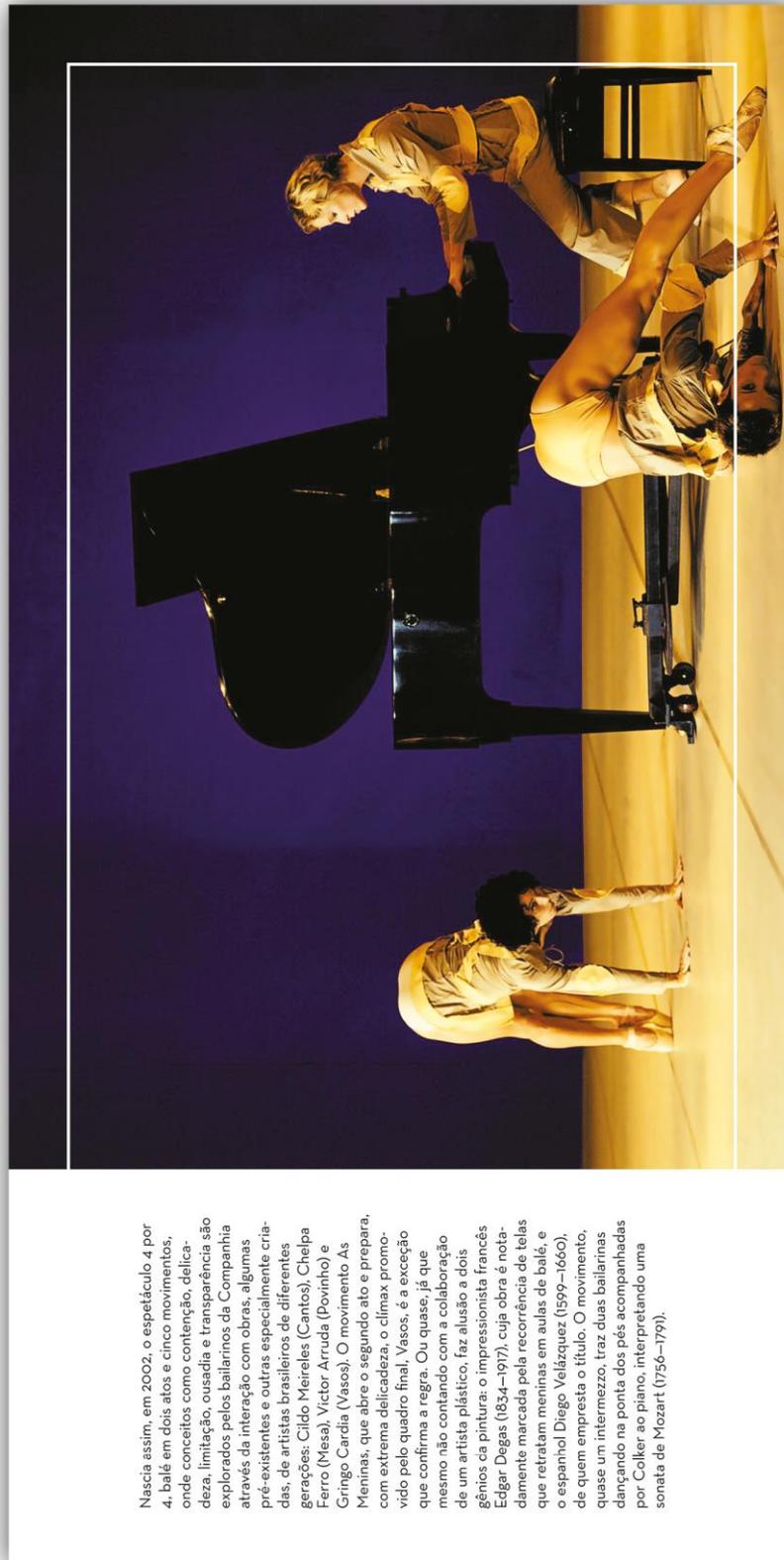
Fonte: Autor.

Figura 134: Página 16 e 17 do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

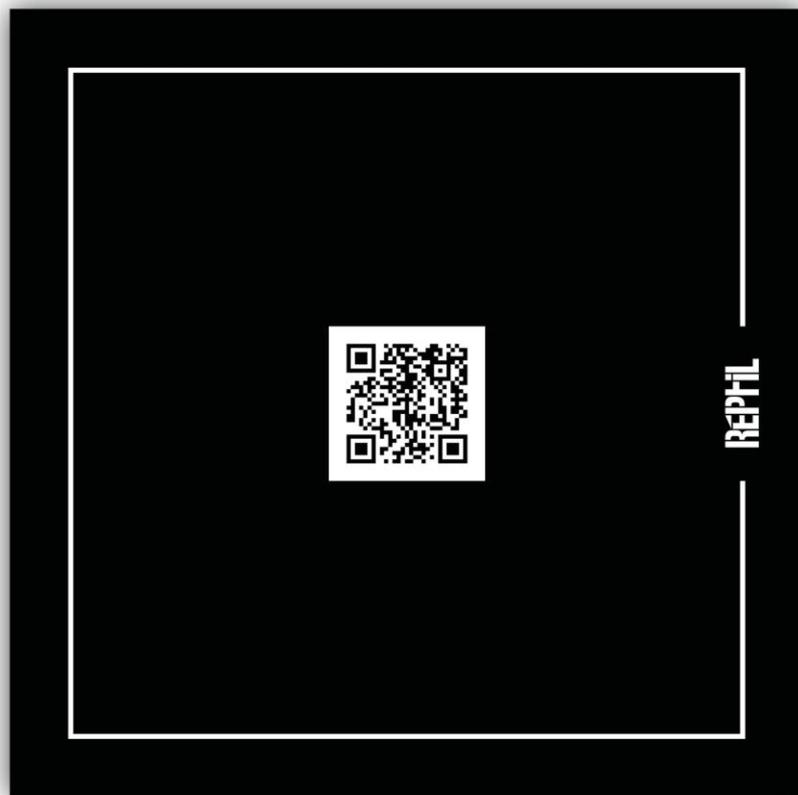
Figura 135: Página 18 e terceira capa do livro 4 Por 4



Nasce assim, em 2002, o espetáculo 4 por 4, balé em dois atos e cinco movimentos, onde conceitos como contenção, delicadeza, limitação, ousadia e transparência são explorados pelos bailarinos da Companhia através da interação com obras, algumas pré-existentes e outras especialmente criadas, de artistas brasileiros de diferentes gerações: Cildo Meireles (Cantos), Chelpa Ferro (Mesa), Victor Arruda (Povinho) e Gringo Cardia (Vasos). O movimento As Meninas, que abre o segundo ato e prepara, com extrema delicadeza, o clímax promovido pelo quadro final, Vasos, é a exceção que confirma a regra. Ou quase, já que mesmo não contando com a colaboração de um artista plástico, faz alusão a dois gênios da pintura: o impressionista francês Edgar Degas (1834—1917), cuja obra é notadamente marcada pela recorrência de telas que retratam meninas em aulas de balé, e o espanhol Diego Velázquez (1599—1660), de quem empresta o título. O movimento, quase um intermezzo, traz duas bailarinas dançando na ponta dos pés acompanhadas por Collier ao piano, interpretando uma sonata de Mozart (1756—1791).

Fonte: Autor.

Figura 136: Quarta capa do livro 4 Por 4



Fonte: Autor.

Figura 137: Primeira capa do livro Nó



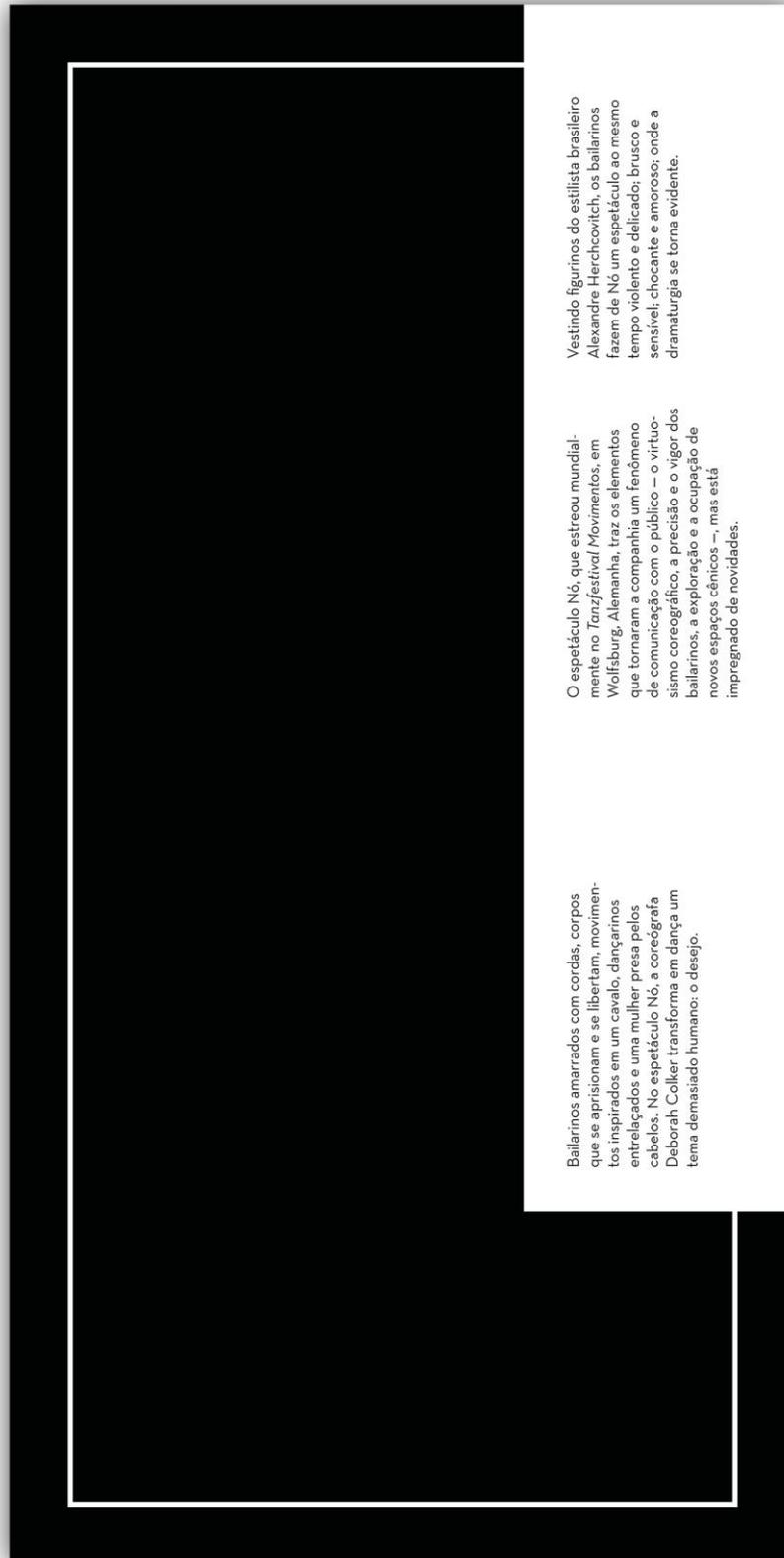
Fonte: Autor.

Figura 138: Segunda capa e página 1 do livro Nó



Fonte: Autor.

Figura 139: Página 2 e 3 do livro *Nó*



Fonte: Autor.

Figura 140: Página 4 e 5 do livro Nó



Fonte: Autor.

Figura 141: Página 6 e 7 do livro Nó



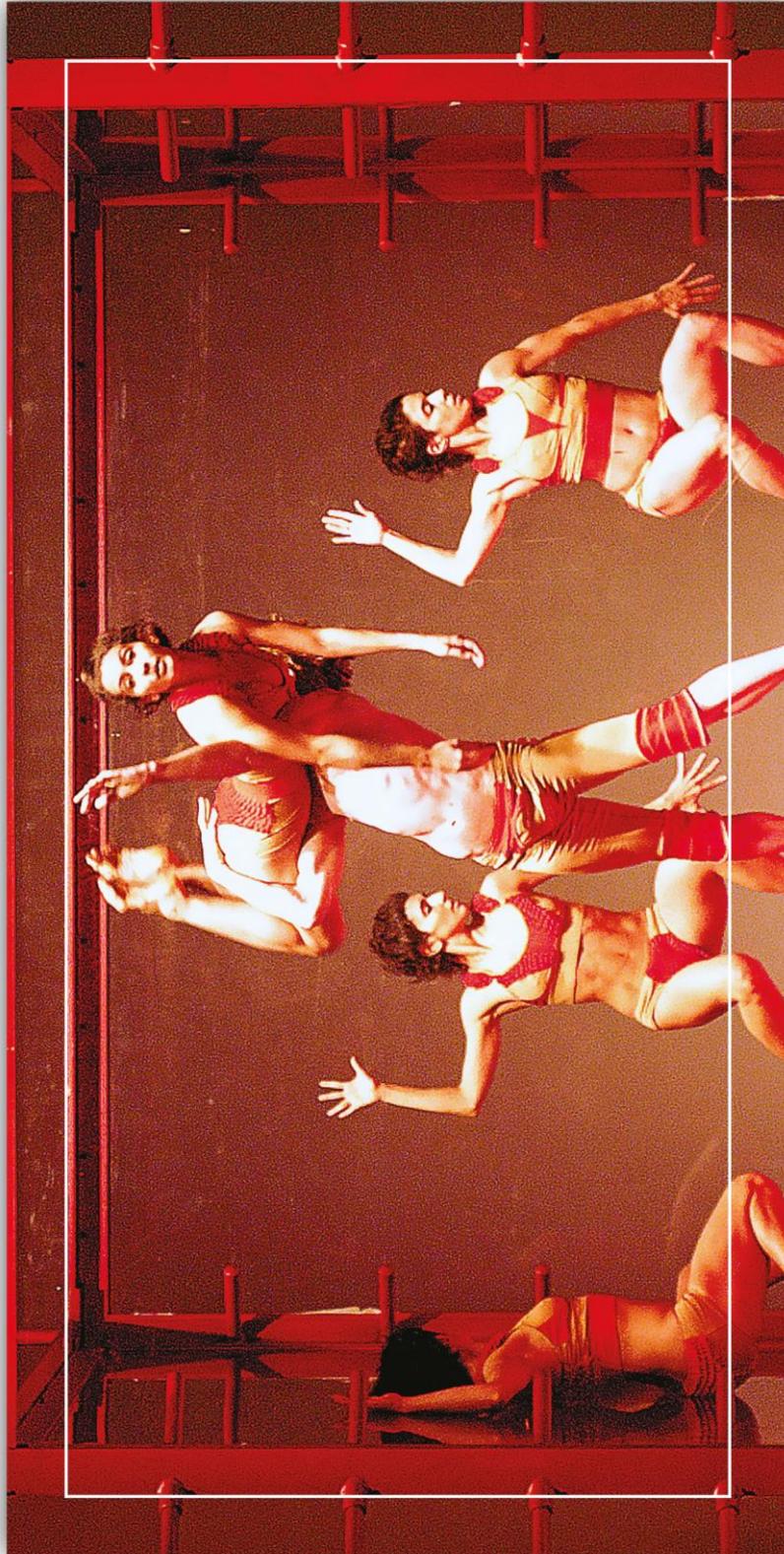
Fonte: Autor.

Figura 142: Página 8 e 9 do livro Nó



Fonte: Autor.

Figura 143: Página 10 e 11 do livro Nó



Fonte: Autor.

Figura 144: Página 12 e 13 do livro N6



Fonte: Autor.

Figura 145: Página 14 e 15 do livro Nó



Fonte: Autor.

Figura 146: Página 16 e terceira capa do livro Nó

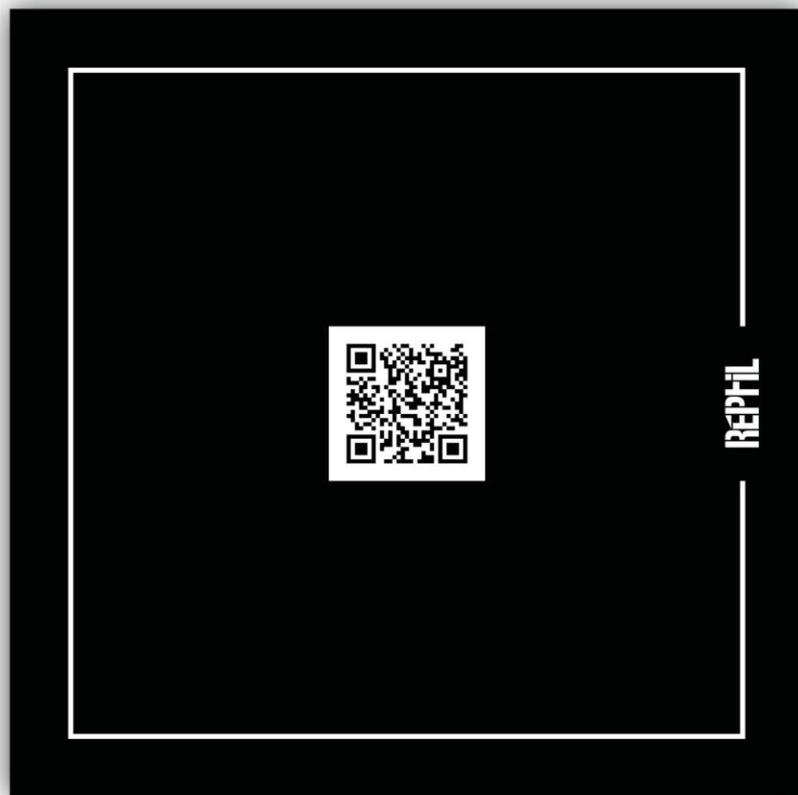


De volta à cena com um espetáculo de 59 minutos, Colker mantém sua intensa comunicação com o público, ao mesmo tempo em que atiza a sensibilidade e nos leva a investigar partes inexploradas de nós mesmos.

Ao lançar Nó, a Companhia de Dança Deborah Colker já havia se apresentado com sucesso em países como Inglaterra, Itália, Alemanha, Áustria, França, Nova Zelândia, EUA, Canadá, Argentina, Colômbia e Chile.

Fonte: Autor.

Figura 147: Quarta capa do livro Nó



Fonte: Autor.