

tato bitato®





O Processo Criativo_

O projecto Tato Bitato nasceu de uma vida inteira dedicada a contar histórias. Leonor Bandeira, com o seu percurso de quase trinta anos no teatro de marionetas e na cenografia, traz este saber único para o projeto: a capacidade de perceber como é que um objeto, quando ganha movimento, consegue despertar emoções e prender a nossa atenção.

É esta "magia" cénica que dá vida a tudo o que fazemos.

A ideia surgiu da necessidade de encontrar um pretexto, um fio condutor, que tirasse as pessoas da passividade do dia a dia e as trouxesse de volta à experiência direta. Percebemos que, tal como o teatro convoca a imaginação, um cenário habitável pode convocar a interação real entre as pessoas.

Por isso, o desafio foi desenhar objetos que são, ao mesmo tempo, esculturas e dispositivos de jogo. Cada peça é pensada para contar uma história, antes mesmo de alguém lhe tocar.

Estes "jogos" rompem propositadamente com o modelo do brinquedo competitivo. O que nos guia é uma ideia simples: ganhar é o que menos importa. O verdadeiro objetivo é a manipulação, o sentir, o tocar. O projeto foi pensado para que os adultos deixem de estar lá fora, na postura de quem olha para o telemóvel à espera que o tempo passe, e se tornem participantes ativos ao lado dos filhos. No fim de contas, o que queremos é transformar uma praça ou um parque numa cenografia viva.

Não é apenas uma exposição interativa, é um ambiente onde o objeto artístico serve de ponte para encontros entre gerações.

Usamos a cenografia para construir o palco perfeito para o que realmente interessa: criar laços, partilhar espantos e construir memórias que, ao contrário de uma partida de jogo, não acabam quando se volta para casa..



O Conceito_

Esta exposição interativa parte de uma premissa simples: a arte completa-se através do toque. Aqui, os jogos e as estruturas funcionam como dispositivos sensoriais que desafiam o olhar, estimulam a coordenação e despertam a memória afetiva. Cada objeto poético só ganha pleno significado quando uma mão curiosa se atreve a manipulá-lo, transformando a interação no verdadeiro motor da obra.

Enquanto instalação participativa, o projeto foca-se na ativação social do espaço. O design poético das peças e a ausência de barreiras são um convite implícito à participação espontânea de miúdos e graúdos. Sem guiões rígidos ou regras que limitem a imaginação, o público é livre para explorar, errar e construir a sua própria jornada. Afinal, a verdadeira experiência não acontece na estrutura em si, mas no espaço invisível que se cria entre as pessoas: um ecossistema de partilha, risos e cumplicidade coletiva.

"Um cenário ao ar livre que nos desafia a soltar o tempo e, simplesmente, a estar."



“Podemos chamar-lhe jogos, exposição interativa ou instalação participativa, a designação importa pouco.

Na sua essência, Tato Bitato é um pretexto para estarmos juntos num ambiente fértil em ideias e espanto, onde usamos um pano de fundo intencional para criar memórias afetivas que perduram muito depois de a brincadeira terminar.”

Ficha artística

Produção

Pedra Dura, Associação Cultural

Direcção Artística

Leonor Bandeira

Construção

Rui Macedo, Leonor Bandeira

Ficha técnica

» Área mínima 200m², plana, em relvado, pedra ou cimento.

» Acessibilidade para carrinha até ao local.

» Espaço de estacionamento próximo do local.

Tempo de montagem 1:30h

Tempo de desmontagem 1:30h

Actividade 4h a 6h diárias com ou sem intervalo.



Galeria_



Galeria_



Galeria_

