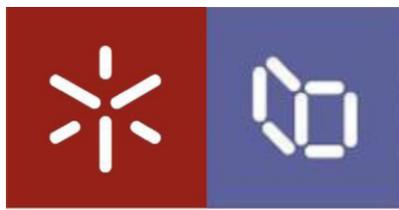


Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Ana Cristina Rodrigues Machado

***DIGITAL STORYTELLING: UM OLHAR SOBRE OS
CAMINHOS DA ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS
NO SÉCULO XXI***

Outubro 2015



Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas

Ana Cristina Rodrigues Machado

***DIGITAL STORYTELLING: UM OLHAR SOBRE OS
CAMINHOS DA ARTE DE CONTAR HISTÓRIAS
NO SÉCULO XXI***

Relatório de Estágio
Mestrado em Mediação Cultural e Literária

Trabalho efetuado sob a orientação da:
Doutora Idalete Dias

Outubro 2015

DECLARAÇÃO

Nome: Ana Cristina Rodrigues Machado

Endereço eletrónico: cristina.machado.3@hotmail.com

Título do relatório de estágio: *Digital Storytelling*: Um olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI

Orientador: Doutora Idalete Dias

Ano de conclusão: 2015

Designação do Mestrado: Relatório de Estágio Mestrado em Mediação Cultural e Literária

É AUTORIZADA A REPRODUÇÃO PARCIAL DESTE RELATÓRIO APENAS PARA EFEITOS DE INVESTIGAÇÃO, MEDIANTE DECLARAÇÃO ESCRITA DO INTERESSADO, QUE A TAL SE COMPROMETE.

Universidade do Minho, 30/10/2015

Assinatura: _____

Agradecimentos

O espaço limitado desta secção de agradecimentos, seguramente, não me permite agradecer, como deveria, a todas as pessoas que, ao longo do meu Mestrado em Mediação Cultural e Literária, me ajudaram direta ou indiretamente a cumprir os meus objetivos e a realizar mais uma etapa na minha formação académica.

Desta forma, deixo apenas algumas palavras, poucas, mas com um profundo sentimento de reconhecimento.

Ao Coordenador do Mestrado, Doutor Sérgio Sousa, e ao Doutor Manuel Curado, agradeço a oportunidade e o privilégio que tive em frequentar este Mestrado que muito contribuiu para o enriquecimento da minha formação.

Ao Mosteiro de S. Martinho de Tibães, nas pessoas de Teresa Silva e Joaquim Loureiro que me receberam, integraram e me proporcionaram as condições e material necessário para a elaboração deste relatório. Agradeço a simpatia e disponibilidade que demonstraram desde o primeiro contacto.

À Universidade do Minho/Instituto de Letras e Ciências Humanas pelas condições proporcionadas durante o Mestrado e pelo apoio e disponibilidade do seu corpo docente e não docente.

À Professora Idalete Dias, pela sua orientação, total apoio, disponibilidade, pela transmissão de saberes, pelas opiniões e críticas, pela total colaboração no que respeita a solucionar dúvidas e problemas que foram surgindo ao longo da realização deste trabalho e por todas as palavras de incentivo. Agradeço também a oportunidade que me deu de trabalhar com a sua pessoa reconhecendo, com gratidão, não só a confiança que em mim depositou, desde o início, mas também, o sentido de responsabilidade que me inculuiu em todas as fases do Projeto.

Por último, tendo consciência de que nada disto teria sido possível sozinha, dirijo um agradecimento especial à minha família. Esta merece um lugar de destaque por ser modelo de coragem. Pelo incentivo, amizade demonstrada, pela total ajuda na superação dos obstáculos que ao longo desta caminhada foram surgindo. A vós, a ti em especial dedico este trabalho!

Digital Storytelling: Um olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI

Resumo:

Um olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI e a configuração de uma profissão que tem vindo a ser adaptada ao longo dos séculos - o contador de histórias. Um olhar para a memória como espaço de possibilidade de criação através das mais diversas formas de tecnologias de informação e comunicação que podem ser utilizadas na dinamização e divulgação do Mosteiro de São Martinho de Tibães e de muitos outros locais por onde a História foi deixando um rasto que, ainda que por vezes pareça adormecido, sobrevive às mais diversas amarguras sociais e paisagísticas.

Do real ao imaginário, através do *Digital Storytelling*, a arte de contar histórias do século XXI, obtendo um olhar digital sobre um Mosteiro que deixou um rasto na História do Barroco, permitindo uma reflexão sobre esta arte enquanto uma tradição oral legada pelos nossos antepassados que se apresenta envolta de um manto de memória.

Palavras Chave: Contador de histórias; Lugar de memória; Real; Imaginário; *Digital Storytelling*; Mosteiro de São Martinho de Tibães.

Digital Storytelling: A look into the art of telling stories during the XXI century

Abstract:

A look into the art of telling stories during the XXI century and the configuration of an occupation that has been adapted over the centuries - the storyteller. A look at memory as a possible space of creation through the most diverse forms of information and communication technologies that can be used in the stimulation and disclosure of the Monastery of São Martinho de Tibães and many other places where History has left a trace that, though it sometimes appears to be asleep, survives the most diverse social and landscape hardships.

From the real life to the imaginary, through Digital Storytelling, the art of telling stories of the XXI century, obtaining a digital look at a monastery that left a trace in the History of Baroque, allowing a reflection on this art as an oral tradition, a legacy from our ancestors which presents itself wrapped in a memory mantle.

Key Words: Storyteller; Place of Memory; Real; Imaginary; Digital Storytelling; Monastery of São Martinho de Tibães.

Índice

Resumo:	v
Abstract:	vii
Índice de Figuras	xii
Índice de Esquemas.....	xiii
Capítulo I.....	15
Introdução	15
1. Introdução	17
1.1. Problemática e objetivos da investigação.....	18
1.2. Metodologia	20
Capítulo II	23
Enquadramento Contextual do Estágio	23
2. Enquadramento Contextual do Estágio.....	25
2.1. O Mosteiro de São Martinho de Tibães	25
2.2. São Bento e a Ordem Beneditina	29
2.3. A função simbólica dos Mosteiros	31
Capítulo III.....	33
Mais do que um Lugar, uma Memória.....	33
3. Mais do que um Lugar, uma Memória	35
Capítulo IV.....	37
<i>Digital Storytelling: Um Olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI.....</i>	<i>37</i>
4. <i>Digital Storytelling: Um Olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI.....</i>	<i>39</i>
4.1. Contadores de Histórias	39

4.2. Evolução da Literatura Oral	41
Capítulo V	47
Vantagens da utilização do <i>Storytelling</i>	47
5. Vantagens da utilização do <i>Storytelling</i> para o Turismo	49
5.1. Como utilizar o <i>Digital Storytelling</i>	49
5.2. O que é o <i>Transmedia</i> no <i>Storytelling</i>	52
5.3. Avanços da tecnologia	57
Capítulo VI	63
Uma Aventura pelo Passado	63
6. Uma Aventura pelo Passado	65
Capítulo VII	97
Conclusões	97
7. Conclusões	99
Bibliografia	101
Bibliografia	103

Índice de Siglas

App – Aplicação

BD – Banda Desenhada

CMS – *Content Management System*

MSMT – Mosteiro São Martinho de Tibães

RA – Realidade Aumentada

QR-Code – *Quick Response Code* – código de resposta rápida

SMS – *Short Message Service*

UC – Unidade Curricular

URL – *Uniform Resource Locator*

Índice de Figuras

Ilustração 1. Mosteiro de São Martinho de Tibães

Ilustração 2. Figura do Monge Beneditino

Ilustração 3. O famoso bardo irlandês Turlough O'Carolan a tocar harpa

Ilustração 4. A evolução da escrita

Ilustração 5. Ferramenta útil para criação de guiões de texto – *inklewriter*

Ilustração 6. *Popeye*

Ilustração 7. Coca-Cola *Happiness Factory*

Ilustração 8. Representação do conceito “*Transmedia Storytelling*”

Ilustração 9. *Inklewriter* - opções a tomar na história *Uma Aventura Pelo Passado*

Ilustração 10. URL – *Uniform Resource Locator*

Ilustração 11. *Wordpress*

Ilustração 12 *QR-Code Generator*

Ilustração 13. Canto Gregoriano

Ilustração 14. *Travel Plot*

Ilustração 15. *Hidden Florence*

Ilustração 16. *O Pequeno Príncipe*

Ilustração 17. Vista sobre a cidade de Braga

Ilustração 18. Figura do Monge Beneditino

Ilustração 19. Cruzeiro

Ilustração 20. Escudo da ordem Beneditina

Ilustração 21. Sineta

Ilustração 22. Claustro do Cemitério

Ilustração 23. Azulejo Claustro do Cemitério

Ilustração 24. Representação dos Monges no Claustro do Cemitério

Ilustração 25. Folha de Ouro

Ilustração 26. Orgão

Ilustração 27. Figura do Diabo

Ilustração 28. Estante coral

Ilustração 29. Mísulas

Ilustração 30. Cadeiral em forma de U

Ilustração 31. Galeria dos Gerais

Ilustração 32. Hospedaria

Ilustração 33. Representação da figura do monge

Ilustração 34. Passadiço

Ilustração 35. Barbearia

Ilustração 36. Sala do Capítulo

Ilustração 37. Pátio do Galo

Ilustração 38. Representação virtual do refeitório

Ilustração 39. Representação da Desfolhada

Índice de Esquemas

Esquema 1. Ferramentas úteis para a criação de uma *Digital Story*

Capítulo I

Introdução

“A maior parte dos habitantes da minha terra não sabe ler nem escrever. Mas eles sabem contar histórias. E sabem escutar. São pessoas que guardam essa meninice dentro de si e acreditam que esse olhar de criança é importante para ser feliz e produzir felicidade para os outros.”

(MIA COUTO, 2008, p. 38)

1. Introdução

É certo que a inovação tecnológica tem levado ao encurtamento das distâncias geográficas. Estamos perante uma realidade que nos conduz cada vez mais ao uso democratizado das tecnologias como um fator de mobilidade espacial e rompimento com o sedentarismo, podendo incentivar a viagem e até mesmo a abertura das populações no que respeita ao contacto com o espaço geográfico, seja ele de proximidade, ou até mesmo mais distanciado ou remoto. É neste argumento e na tentativa de proporcionar novas sensações e também de explorar uma profissão que está novamente em ascensão – o contador de histórias - que reside a escolha deste tema. Ainda que possamos não nos termos apercebido, dada a velocidade com que a mesma evoluiu, esta profissão foi sendo introduzida no seio da nossa sociedade de forma quase impercetível.

Sendo o ser humano alguém que, cada vez mais, segue atentamente a evolução das tecnologias, o objetivo deste projeto passa por “juntar o útil ao agradável” criando uma *Digital Story* que poderá ser usada em âmbitos tecnológicos e que permitirá ao turista uma visão diferente de um espaço que é hoje um livro de memórias, o Mosteiro de São Martinho de Tibães, doravante designado MSMT.

É certo que as mudanças culturais e tecnológicas ocorridas nas últimas décadas conduzem a uma análise mais profunda das tecnologias como aliadas da literatura. Hoje em dia, a forma como por vezes usufruímos dos espaços e da cultura em nada se compara com a forma como os nossos antepassados usufruíam dos mesmos, acreditando mesmo que por vezes a tradição e as raízes culturais tenham sido até vulgarizadas. No entanto, acreditamos que a tentativa de revalorização destas raízes permitirá de facto proporcionar experiências novas ao turista do século XXI.

Desta forma, este estudo encontra-se subdividido em sete partes.

No Capítulo I procedemos a uma breve introdução ao relatório, seguida da descrição da problemática e dos objetivos da investigação: os antecedentes à otimização da utilização de uma *Story* aliada aos media; os pressupostos das opções tomadas na sua criação e, em pormenor, a sequência de tarefas a elaborar. Este capítulo culmina com a apresentação das metodologias utilizadas na realização do presente relatório.

O Capítulo II apresenta o enquadramento contextual do local de estágio onde são abordados temas como: a origem e significado do vocábulo "Mosteiro" e ainda uma breve referência a São Bento e à Ordem Beneditina.

Por sua vez, o Capítulo III intitulado, *Mais do que um Lugar, uma Memória*, servirá para uma breve reflexão sobre o conceito de “lugar de memória”. Este capítulo mostra-se fundamental para percebermos de que forma os conceitos de história e memória se aproximam e se cruzam.

No Capítulo IV é debatido o tema principal do projecto, o conceito de *Digital Storytelling* e a forma como este se relaciona com a literatura e o planeamento de rotas turísticas. É, ainda, debatida a evolução da figura do contador de histórias, uma profissão que esteve em tempos em vias de extinção.

Segue-se o Capítulo V, onde são enunciadas algumas das potencialidades da utilização do *Storytelling* e posteriormente comparadas entre si de forma a evidenciar diferenças e a obter conclusões. É, ainda, neste capítulo que são demonstradas aplicações desta tecnologia como um aliado ao Turismo.

No Capítulo VI é apresentado o resultado final da narrativa digital, intitulada *Uma Aventura Pelo Passado*, que foi então criada em torno de toda a informação histórica recolhida na elaboração deste projecto e que poderá ser utilizada nas mais diversas atividades do Mosteiro.

Finalmente no Capítulo VII, o último capítulo deste relatório, são então apresentadas as conclusões obtidas após o estudo efetuado. Expõe-se uma síntese conclusiva com as principais limitações do trabalho desenvolvido e também as principais recomendações.

1.1. Problemática e objetivos da investigação

Pretende-se mostrar com este estudo que a dinâmica de difusão e expansão das atividades locais, dos lugares de lazer e do turismo patrimonial, um complexo interdisciplinar social e geograficamente desequilibrado, podem na atualidade caminhar de mãos dadas com o desenvolvimento tecnológico e com o avanço das ciências humanas.

Facto é que, a inovação tecnológica alterou as práticas do ser humano em múltiplas vertentes pela compressão do espaço-tempo, pela proximidade relativa que se pode criar entre os diferentes lugares, pelo acesso virtual aos mesmos, pela forma como a tecnologia condiciona os diversos métodos de construção da imagem de destinos turísticos escolhidos, pela intermediação digital entre os diferentes agentes ou pelo desenvolvimento de formas inovadoras de viajar através dos locais.

Este estudo pretende demonstrar a evolução de uma profissão em ascensão – o contador de histórias – e as suas potencialidades no mundo tecnológico de hoje e de futuro, que tornam possível teletransportar o indivíduo para um espaço e para uma vivência que em tempos longínquos se respirou nos espaços que ainda hoje subsistem parcialmente despídos. Uma demonstração que comprova que as tecnologias podem influenciar rotinas de lazer, diversificando as opções chegando por vezes a alterar o quotidiano, acrescentando mobilidade e flexibilidade a práticas, no passado, mais confinadas, abrindo-as a novos públicos. Daqui se infere que as tecnologias mudaram a relação dos visitantes com o espaço e talvez por isso, hoje, se discutam as vantagens e desvantagens da evolução de tecnologias como esta que caminham também em paralelo com outras áreas como é o caso da literatura que será o principal foco desta investigação. Como referido anteriormente, o presente estudo visa analisar a evolução da literatura oral e de uma profissão quase extinta que ganhou impulso e até aliados.

Com o objetivo de identificar conceitos e aplicações da abordagem de *Digital Storytelling* em diferentes contextos de pesquisa, em particular, a partir da investigação de recentes experiências com a utilização de algumas aplicações no setor do Turismo, pretende-se propor uma análise que poderá vir a ser adotada de forma estratégica no MSMT e nos mais diversos lugares de memória. Neste caso específico, o uso do relato de uma história recriada a partir de factos históricos que poderá servir como mais um impulsionador para a divulgação e dinamização do MSMT. Espera-se com esta adaptação, poder transmitir a necessidade de preservação de um legado cultural e histórico deste espaço, dando oportunidade ao turista de, por um lado, sentir a “mistica Tibanense” e, por outro, contar a sua experiência, fazendo com que a História do Mosteiro permaneça na memória de quem o visita, passando a fazer parte daquele que é hoje um livro de memórias.

Com a intenção de viabilizar a História do Mosteiro, a criação de uma *Digital Story* visa ainda o desenvolvimento do exercício de valorizar as histórias no contexto organizacional como um motor que pode criar um dinamismo para enfrentar o futuro no exercício diário da execução de atividades como uma simples visita de estudo. Neste contexto, este estudo analisará a abordagem de *Digital Storytelling* como uma alternativa para identificar estratégias vivenciadas, apresentando ao leitor histórias de forma atrativa e agradável. A abordagem do *Digital Storytelling* pode ser utilizada em ambientes organizacionais para diversos objetivos, entre eles um muito específico, e que é para este estudo de todo relevante, a análise da memória.

1.2. Metodologia

A metodologia utilizada na realização deste relatório de investigação fundamenta-se, sobretudo, numa revisão sistemática da literatura, um método, segundo Kitchenham (2004), de avaliação e interpretação relevante realizada para uma determinada questão de investigação, uma determinada área de interesse ou um evento. O objetivo prende-se em tentar encontrar novas linhas de investigação, e consequentemente recomendações que possam conduzir a trabalho futuros. Consideramos que o uso deste método permite avaliar e interpretar evidências e/ou fragilidades capazes de conduzir a um posicionamento adequado do estado da arte da investigação a fim de identificar ou sugerir novos trabalhos.

Os procedimentos para a realização deste relatório foram os seguintes:

- (i) a realização e levantamento de material (impresso e digital) já existente sobre a História do Mosteiro de Tibães, a evolução da Literatura oral, o contador de Histórias; *Digital Storytelling* e lugares de memória, disponível publicamente nas mais diversas bases de dados, utilizando sempre palavras-chave para facilitar a seleção;
- (ii) a seleção das publicações que inicialmente evidenciavam ser interessantes e pertinentes;
- (iii) a análise das potencialidades das mais diversas ferramentas de criação, edição e partilha de conteúdos.

- (iv) a análise das atividades realizadas pelo Mosteiro dirigidas ao público infanto-juvenil e posterior elaboração de um circuito de visita que integre uma narrativa digital e outros conteúdos interativos.
- (v) a elaboração de um sítio *Web* que agregue os conteúdos digitais criados e permita ao utilizador interagir com documentos vários, possibilitando novos olhares sobre o Mosteiro de Tibães.
- (vi) a exploração do papel da representação visual de informação enquanto recurso metodológico e analítico de investigação na área das Humanidades.

Reunida a documentação relativa a estes temas, adquirimos a informação essencial para a criação da narrativa digital e a futura implementação da mesma no Mosteiro de Tibães. Posto isto, procedeu-se à comunicação dos dados, à discussão e apresentação das evidências e proposta de trabalhos futuros. Na pesquisa de materiais foram selecionadas as seguintes bases de dados:

- (i) Documentação da Biblioteca do Mosteiro de São Martinho de Tibães, Biblioteca Geral da Universidade do Minho, Repositório da Universidade do Minho e outras bases de dados eletrónicas.
- (ii) As palavras-chave definidas para as pesquisas foram na sua essência: *Digital Storytelling*, contador de histórias, *Storyteller*, Mosteiro de Tibães, lugares de memória, Literatura portuguesa, turismo, aprendizagem móvel, tecnologias móveis na educação, tecnologias de comunicação, novas pedagogias.

Capítulo II

Enquadramento Contextual do Estágio

“Entrando por uma porta lateral, avistei um mar de ouro banhado pelo sol, onde aos poucos se destacam retábulos, sanefas, púlpitos, grades, bancos e varandas, todos unidos por um estilo monumental. Senti o profundo poder daquele lugar quase abandonado – a mística Tibanense – que nunca mais me tem largado.”

(ROBERT SMITH, 1972)

2. Enquadramento Contextual do Estágio

Foi este o cenário vivido entre outubro de 2014 e Outubro de 2015. O imponente Mosteiro de São Martinho de Tibães, situado na parte sul de Mire de Tibães em Braga, foi o local escolhido para a realização de estágio do Mestrado em Mediação Cultural e Literária.

Foi precisamente em meados de Outubro que ocorreu a primeira reunião numa das salas de reunião do Mosteiro. Chegada ao local tinha cada vez mais a certeza da minha escolha. O meu olhar estava rendido ao majestoso Mosteiro onde poucas vezes tinha estado, talvez pela sua distância do centro de Braga. Via-o agora com um novo olhar ainda que não soubesse descrever o motivo para que tal estivesse a acontecer; o cântico Gregoriano ouvido na Igreja Barroca arrepiara o meu corpo. Começavam aí muitas questões e os apontamentos das potencialidades que o mesmo possui e que podiam vir a ser aproveitadas.

Assim que mantivemos o primeiro contacto com a equipa afeta ao Serviço de Educação do Mosteiro, o Dr. Joaquim Loureiro e a Dr. Teresa Silva, fomos confrontados com as necessidades do Mosteiro, tendo obtido logo à partida dados fundamentais relativos ao público e quais os espaços que não poderiam passar despercebidas a quem por lá passar. Percebemos a cada palavra que o Mosteiro, aparente despido, tem muito mais para oferecer/desvendar. Foi desta forma que se foi estabelecendo um intercâmbio de informações na tentativa de chegar a um projecto que de facto fosse considerado vantajoso para o local.

O estágio foi assentando num plano de ações graduais e sistemáticas que visavam ainda mais a dinamização daquele lugar de memória que desde o início me fascinou, conduzindo, assim, ao desenvolvimento da narrativa digital e a uma reflexão sobre a criação e implementação da mesma.

2.1. O Mosteiro de São Martinho de Tibães

De forma a iniciar este estudo e, por achar pertinente, os próximos parágrafos são então dedicados à História do Mosteiro de Tibães enquanto lugar de memória, “*where a sense of historical continuity persists*” (NORA, 1989, p.7). A contextualização

histórica referida nos pontos 2.1. e 2.2. é maioritariamente resultado das leituras das obras da Biblioteca do Mosteiro.

O Mosteiro de São Martinho de Tibães situa-se a seis quilómetros do centro da cidade de Braga, cidade construída no lugar de um povoado de origem celta, *Bracara Augusta*. Dominado pelos montes de S. Filipe e S. Gens que dão também nome a duas capelas no cimo dos respetivos montes, grande parte dos terrenos do imponente Mosteiro Barroco são agrícolas, estendendo-se desde as suas margens até ao centro da freguesia, onde serpenteia o poluído rio Torto, que, aproveitando os campos planos, acaba por inundá-los constantemente, afastando assim a possibilidade de construções habitacionais perto das suas margens.

Segundo Frei Leão de S. Tomás (1974), cronista beneditino, a fundação deste primitivo Mosteiro remonta ao ano de 562, no tempo do monarca suevo Teodomiro. Constava-se que este possuía junto das águas do Cávado, entre os lugares de Sobrado e Mire, um luxuoso Paço, onde costumava descansar, ausentando-se dos letárgicos da corte de Braga. Talvez, por isso, tenha agradado ao Rei a ideia de construir nas proximidades da Serra de S. Gens, um mosteiro.

São, de facto, alguns os traços históricos que seguem para confirmar a antiguidade deste Mosteiro. Desde a existência de uma lápide onde se encontra gravada a data de 600 da era de César (que corresponde à data de 562 d.C.) até, mesmo, uma carta de Frei Drumário a Frei Frontano, ambos monges beneditinos, registada por extenso num livro do Mosteiro de Pedroso, onde é mencionado expressamente o Mosteiro de Tibães, entre os conventos fundados nos tempos de S. Martinho de Dume.

O edifício que atualmente observamos resulta das construções e reconstruções realizadas durante os séculos XVII, XVIII e inícios do século XIX. Se consultarmos, por exemplo, o Livro dos Testamentos da Sé de Braga, constatamos que uma devota e nobre mulher declara doar, em 1077, à igreja matriz uma propriedade que tinha, designando-a como situada junto do rio Cávado, no local onde então se havia fundado o Mosteiro de Tibães. Destruído e despovoado pelo domínio árabe, foi no Séc. X reconstruído pelo cavaleiro portugalense, Paio Guterres da Silva. Aos três filhos de D. Paio Guterres concedeu o Conde D. Henrique amplo Couto. No tempo de D. Dinis, os descendentes de D. Paio Guterres absorviam o melhor das rendas do Mosteiro do qual eram padroeiros. Depois de 1480, o Mosteiro ficou liberto desses encargos e passou a

ser regido por comendatários. Já no século XVI, o Mosteiro experimentou uma tentativa de reforma devido ao protestantismo e do consequente Concílio de Trento, tornando-se um valioso centro intelectual.

Ultrapassada a crise religiosa dos Séc. XV e XVI, a escolha, em 1567, para “Casa-Mãe” da Congregação Beneditina de Portugal e do Brasil, por bula do Papa Pio V, datada de 22 de Julho de 1569, em cumprimento da qual foi a ordem de S. Bento reformada, leva o velho edificado românico gótico a ser considerado exíguo e inadequado às novas funções, evidenciando a necessidade de redimensionar o espaço de forma a responder às novas exigências temporais e espirituais, um estatuto que manteve até 1834, ano da extinção das Ordens Religiosas. O Mosteiro serviria então de elo de ligação entre todos os mosteiros beneditinos, assim como a residência do Abade Geral. Era ali que, de três em três anos, se reuniam os representantes dos 22 mosteiros da Congregação de São Bento para fazerem a provisão trienal dos cargos diretivos e decidirem sobre os problemas da mesma (DIAS, 2005). Da Idade Média, este Mosteiro era a habitação dos monges beneditinos que faziam votos de pobreza e castidade, que prestavam obediência ao Abade Geral, que praticavam a caridade e a hospitalidade para com os pobres. Trabalhavam manualmente para garantir a subsistência. Rezavam, meditavam e dedicavam-se ao estudo e ensino, surgindo assim as escolas monásticas, inicialmente apenas para formação de futuros monges, em regime de internato e depois, como escolas externas para formação de leigos.

Assim, na primeira metade do século XVII, deu-se início à grande campanha de reedificação e ampliação do Mosteiro, da qual resultou o conjunto hoje existente. O início das obras filia-se ainda na corrente maneirista, mas o barroco e o rococó haveriam de triunfar nas alterações desenvolvidas nos finais do século XVII e ao longo de todo o século XVIII. Entretanto, vão-se decorando os espaços, originando um longo período de criação e riqueza que só terminará no princípio do século XIX.

É ainda importante referir que em 1864 o Mosteiro é vendido a particulares com exceção da igreja, da sacristia, do claustro do cemitério, de uma parte para residência do pároco e uma área de terreno do lado nascente (o passal) que ficam em uso paroquial. Posteriormente a essa data surgiram então anos de incúria, agressão e degradação. A cerca foi adquirida em 1838.

Importa referir também que por Tibães passaram dos melhores artistas, com as mais variadas formações: mestres pedreiros, carpinteiros, arquitetos, imaginários, escultores, entalhadores, pintores e douradores, que contribuíram para a concretização desta obra que atingiu dimensões de facto superiores de requinte e perfeição técnica.

Este conjunto monástico permaneceu até 1986 no domínio privado, ano em que o Estado Português o adquire resgatando-o da ruína completa que o esperava num futuro muito próximo.

Símbolo ímpar do nosso património cultural, o MSMT é um ícone incontornável quando nos reportarmos à História da Igreja em Portugal e à História da Ordem Beneditina no País e na Europa, sendo considerado um dos templos mais grandiosos de Portugal.

O MSMT tem sido ao longo dos últimos 25 anos alvo de grandes campanhas de limpeza, estudo, restauro, recuperação e reabilitação que visam devolver-lhe a dignidade de outrora. Várias têm sido as iniciativas organizadas para trazer de volta vida a este espaço de recolhimento e oração, onde os monges trabalhavam de forma silenciosa, proporcionando uma intensa chuva de graças sobre toda a humanidade. Conhecido como um lugar cada vez mais acolhedor para “miúdos” e “graúdos”, o MSMT tem-se tornado ao longo dos tempos um espaço de referência cultural. Segundo Oliveira (2008, p. 134), “a Igreja, o Mosteiro e as construções arquitectónicas da Cerca, estão classificadas como Imóveis de Interesse Público pelo Decreto n.º 33587, de 27 de Março de 1944. O Cruzeiro do terreiro é Monumento Nacional desde 16 de Junho de 1910. Todo o conjunto é protegido por uma área especial de protecção, estabelecida em Diário da República n.º 242, II.ª Série, de 18 de Outubro de 1949. A Portaria n.º 736/94, de 13 de Agosto, alarga e fixa a Zona Especial de Protecção.

Herdamos de facto esta obra do Barroco e “perder Tibães seria perder uma das mais belas páginas da história da arte portuguesa.” (SMITH, 1972).



Ilustração 1. Mosteiro de São Martinho de Tibães

Fonte: http://farm5.static.flickr.com/4090/5191779528_46ab4ba981_b.jpg

2.2. São Bento e a Ordem Beneditina

Considerado ser adequado e interessante, reservei ainda este espaço para uma breve referência ao fundador da Regra Beneditina.

São Bento, Patriarca de inúmeros religiosos, nasceu na Umbria no ano de 480. Com uma educação exímia, desde criança que contrariou a inclinação natural da idade, mostrando aversão às atividades infantis nutrindo um enorme amor à oração. Estudou em Roma, em circunstâncias que não lhe agradando muito fizeram com que o mesmo resolvesse cortar todas as relações com o mundo, abandonando Roma e isolando-se num lugar ermo.

Sempre acompanhado da sua fiel aia, viajou trinta milhas, até uma aldeia de nome Afila. Por essa altura recebe, pelas mãos de um romano, o hábito de monge, tendo sido instruído sobre a vida regular e os respetivos deveres, ficando retirado numa gruta denominada “Gruta Santa” na serra até então desconhecida e de difícil acesso. Com um único visitante durante três anos, Bento viu o seu segredo revelado quando foi encontrado por um sacerdote.

Tempos depois o paradeiro de São Bento deixou de ser misterioso, foi descoberto por pastores que, assim que o avistaram, julgaram-no como sendo um animal, uma vez que este local era até então tido como inabitável e também pelo facto de São Bento se encontrar coberto pela pele de animais. Aos poucos a morada do Santo foi sendo revelada, assim como a gruta que passou de desconhecida a alvo de visita por quem por lá passava para receber algum conforto e conselhos do eremita.

Devido à fama de santidade, vários foram os pedidos de seguidores que desejavam viver sob a direção de São Bento. Após muitos esforços, Bento aceitou a dignidade de Abade do Convento de Vivaro. Depois de quase ter sido envenenado, voltou para a gruta isolada e começou a ter cada vez mais discípulos e, em poucos anos se fundaram conventos. À época da fundação destes mosteiros estão associados muitos milagres de Bento e, por este motivo, várias eram as famílias nobres de Roma que confiavam os filhos à direção do santo homem. Os santos Plácido e Mauro, ambos filhos de senadores de Roma, figuram entre os primeiros educandos de São Bento.

A nova Ordem, a ordem de São Bento ia progredindo o que não agradava a “gregos e troianos” arrastando, assim, alguns oponentes, sendo o maior Florêncio que espalhou horríveis calúnias sobre o santo. No entanto, Bento manteve-se em silêncio fixando-se em Monte Cassino, onde, em meados de século VI, escreveu a admirável e monumental Regra que marcou a vida monástica e que persiste na atualidade revelando um profundo conhecimento da alma humana e da ciência que conduz ao ápice da perfeição. Como superior da Ordem, o Patriarca dos Monges do Ocidente, era para todos os discípulos, o modelo de monge a seguir e as suas regras adotadas e adaptadas por todos os monges do Ocidente, conservando-se por muito tempo como a base para a vida contemplativa - o silêncio, a oração, o recolhimento, o trabalho, a caridade fraterna e a obediência. Infelizmente, o Mosteiro do Monte Cassino foi destruído no ano de 850, por ocasião da invasão dos Lombardos e na grande guerra mundial, em 1944.

Aos 63 anos de idade, seis dias antes da sua morte, Bento terá previsto - assertivamente - a sua morte, mandando abrir a sua sepultura.

2.3. A função simbólica dos Mosteiros

Descrito como: “Edifício material ou casa onde vivem os membros das ordens monásticas (Benedictinos, Cistercienses e seus ramos).” (DIAS, 2005, p. 202), o vocábulo “Mosteiro” transporta consigo uma série de imagens predefinidas que advêm das nossas experiências quer vivenciadas quer adquiridas através dos mais diversos meios como a literatura, o cinema ou desenhos animados. É certo que sempre que a palavra Mosteiro traz à memória imagens de um local monumental austero, frio, silencioso, simultaneamente misterioso e, como não poderia deixar de ser, imagens da figura do monge e das suas vestes.

Se pensarmos na Literatura Medieval e na importância dos monges copistas que viviam nos mosteiros e abadias da Igreja Católica, facilmente encontramos representações do imaginário tradicionalmente relacionado com essa época. A título de exemplo, refira-se a obra “*O nome da Rosa*” de Umberto Eco, um romance clássico que conta a história de dois monges franciscanos que desvendam uma série de mortes de monges, posteriormente adaptada para cinema por Jean-Jacques Annaud.

As ordens monásticas dedicam grande parte do seu tempo à oração, à contemplação e ao trabalho. Daí os mosteiros serem, por norma, locais isolados, mas com tudo aquilo que é necessário para a subsistência da comunidade que lá vive, de modo a que “(...) os monges não tenham necessidade de andar lá por fora, o que não é nada conveniente para as suas almas.” (S. BENTO, 1992, p.13).

Concebidos como edifícios onde se formaram sociedades poderosas e bem organizadas, muito semelhante ao papel desempenhado pelos castelos feudais, onde os superiores tinham o mesmo poder dos nobres dos feudos, este tipo de construções suntuosas, onde habitam em comunidade os membros de ordens religiosas, são símbolo de um elo que une céu (religião) e terra.

Capítulo III

Mais do que um Lugar, uma Memória

“Mesmo um lugar de aparência puramente material, como um depósito de arquivos, só é lugar de memória se a imaginação o investe de aura simbólica. Mesmo um lugar puramente funcional, como um manual de aula, um testamento, uma associação de antigos combatentes, só entra na categoria se for objeto de um ritual. Mesmo um minuto de silêncio, que parece o extremo de uma significação simbólica, é, ao mesmo tempo, um corte material de uma unidade temporal e serve, periodicamente, a um lembrete concentrado de lembrar. Os três aspectos coexistem sempre (...). É material por seu conteúdo demográfico; funcional por hipótese, pois garante ao mesmo tempo a cristalização da lembrança e sua transmissão; mas simbólica por definição visto que caracteriza por um acontecimento ou uma experiência vivida por pequeno número uma maioria que deles não participou.”

(PIERRE NORA, 1993, p. 21)

3. Mais do que um Lugar, uma Memória

Olhar para o nosso passado a partir do tempo presente. É esta passagem de testemunho da memória que tem vindo a ser adotada e à qual este estudo pretende dar continuidade. Tudo isto através da ligação que os indivíduos que trabalham neste Mosteiro foram mantendo e herdando ao longo dos tempos quer dos seus antecessores, dos escritos e até mesmo das próprias vivências no espaço físico que muitos mistérios tem por revelar.

Partindo do conceito de “Lugar de Memória” (*lieu de mémoire*), que nos chegou através do historiador francês Pierre Nora, percorreremos a história do Mosteiro até à criação de uma *Digital Story* para perceber como se pode construir e viabilizar um lugar de memória ao longo dos séculos. Como refere Nora, “the lieu de mémoire is double: a site of excess closed upon itself, concentrated in its own name, but also forever open to the full range of its possible significations” (NORA, 1989, p. 23).

Nora concebe os lugares de memória como sendo uma estrutura tricéfala: material, funcional e simbólica que resumidamente pode ser entendida como uma seleção de meios com que se materializará para assegurar a manutenção de um lugar. Tendo presente as dimensões material, funcional e simbólica do Mosteiro, a construção deste lugar de memória articula-se sobretudo com fatores religiosos, históricos e culturais. Um processo de reconstrução de identidade em que o “património” emerge como protagonista. Não querendo cair na generalização, recorrendo à atualidade, estamos cada vez mais próximos do esquecimento da nossa identidade, sendo urgente a realização do inventário de lugares de interesse como este Mosteiro. É necessário visitar e documentar para conservar seja com a criação de uma história digital ou outras formas capazes de conduzir a preservação do nosso passado. A palavra “história” do antigo termo grego “*Historie*” pode ser entendida como uma série de acontecimentos passados, ou a narração dos mesmos que contribuem para a compreensão do presente. Por outro lado, temos a memória intimamente ligada à história permitindo-nos fazer referência a uma realidade viva que subsiste no presente. Parece inevitável falar não só em passado ou presente, mas sim de ambos, não fosse o presente resultar da recuperação da memória que ainda se consegue resgatar do passado.

É certo que a utilização dada à memória hoje em dia é diferente da dada em outros tempos. Talvez a memória esteja mesmo a deixar de conseguir cumprir, de forma

plena, o seu papel como transmissora de referências, uma vez que a cada dia que passa o olhar do indivíduo fica mais desatento àquilo que é a conservação e preservação das raízes culturais. O facto de termos esta consciência de que a memória pode por vezes falhar, uma vez que cada indivíduo retém apenas os fragmentos que deseja, faz com que nem sempre esteja assegurada a transmissão de valores que supostamente deveriam ser transmitidos, levando ao desencadeamento de processos de construção dos já referidos lugares onde a própria memória é a protagonista.

Torna-se evidente que os lugares de memória surgem para dar resposta ao sentimento de descontinuidade entre o tempo presente e o tempo passado que se revela influenciado pelas rápidas transformações da sociedade atual. A (re)construção destes lugares não ocorre de forma espontânea, sendo que os espaços reconstruídos no presente, consolidam uma ideia de continuidade do nosso passado. Em suma, estamos perante lugares de memória que não sendo lugares estáticos, fechados em si mesmos, encontram-se em constante mutação, uma característica assegurada pelo carácter vivo que a própria memória possui sendo o indivíduo a verdadeira prova de que tal acontece.

Da mesma forma que na esfera do religioso, os santuários e os altares representam lugares que asseguram ao indivíduo o contacto entre uma realidade factual que é a terrena e uma realidade divina que é intangível, também os lugares de memória têm este poder, o de permitir o encontro de dois tempos diferenciados. A sobrevivência destes lugares de memória passa pela sua capacidade de alimentarem o carácter sagrado que possuem, ou seja, a sua dimensão simbólica ao longo dos séculos. Acreditamos que há quem procure garantir continuidade entre estes dois tempos, não permitindo ruturas significativas e fazendo com que as nossas tradições se perpetuem.

A preocupação com o passado, sem nunca esquecer o nosso futuro, remete-nos de facto para a forma como podemos recuperar memórias, seleccionando bens culturais e transmitindo legados através de pequenos gestos, pequenas ideias como a criação de uma *Digital Story* que nos leva a viajar entre o tempo passado e presente que se vive neste Mosteiro e na sociedade em pleno século XXI.

Capítulo IV

Digital Storytelling: Um Olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI

“Há centenas de milhares de anos, quando o Homo Sapiens aprendeu a falar, começou a reunir-se à volta da fogueira para contar histórias. Há 80 anos, quando o rádio era a maior novidade, homens e mulheres reuniam-se em redor de grandes recetores de rádio para ouvir histórias. Há 50 anos, quando as televisões eram uma pequena tela incrustada numa enorme caixa, os vizinhos reuniam-se para contar histórias.”

(CRAIG DAVIS)

4. *Digital Storytelling*: Um Olhar sobre os caminhos da arte de contar histórias no século XXI

4.1. Contadores de Histórias

Foi assim que tudo iniciou. Presente no imaginário de inúmeras gerações ao longo da história do ser humano, a figura do contador de histórias foi criada sob o ouvido atento das populações. Num universo onde não existiam os recursos mediáticos de hoje em dia, o contador era uma figura imprescindível para a formação do indivíduo, conferindo às crianças, através das narrativas de histórias, imagens menos alarmantes da realidade então povoada pelo desconhecido. Ao mesmo tempo em que amenizavam os medos e existências muitas vezes desfavoráveis, o narrador tinha a difícil missão de ajudar as pessoas a entenderem melhor o que as rodeava. Na era Medieval, o contador de histórias aparecia nos castelos sombrios, nas moradas mais remotas, nos povoados distribuídos pelas áreas rurais. Partilhando as suas vivências, gerava em torno do grupo o encanto do momento e da força do coletivo, através das narrativas que eram contadas num tom mágico capaz de captar a atenção do espectador. É este poder “mágico” da arte de contar histórias que serve como âncora para o tema seleccionado, uma vez que o Mosteiro é também ele um local, por vezes, descrito como sombrio e misterioso onde existem todos os fatores propícios para recriar este ambiente e captar a atenção do viajante. Reunidos os ingredientes necessários e atendendo à História envolvente foi necessário descobrir personagens capazes de captar a atenção do público, sendo a personagem principal a figura do misterioso “Monge Negro” que podemos observar na figura abaixo indicada.



Ilustração 2. Figura do Monge Beneditino

Fonte: <http://www.rotadoromanico.com/SiteCollectionImages/Noticias/RR/Visitas/Ver%C3%A3o%20Activo/29.jpg>

Antes ainda de entrarmos na narrativa digital, criada com a finalidade de permitir ao visitante explorar o MSMT de uma forma educativa e simultaneamente criativa, foi necessário retomar os primórdios desta quase “extinta” profissão do contador.

O narrador oral é bem mais antigo do que nos possa parecer, remontando historicamente à Antiguidade greco-romana, na figura dos bardos. Conhecidos por possuírem habilidades poéticas, artísticas e académicas, cabia-lhes então a missão de transmissão dos ensinamentos quer através de histórias, de lendas e até mesmo através de poemas orais em forma de canção.



Ilustração 3. O famoso bardo irlandês Turlough O'Carolan a tocar harpa

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-jVUnneXx_8Q/UIVta6hOcmI/AAAAAAAAAMc/df_xaZw59j4/s320/Carolan+playing+%2528Scanned%2529.jpg

Quanto mais desconhecido era o mundo, maior a necessidade de povoar este universo com imagens que pudessem, ao mesmo tempo, educar e fortalecer a coragem, conduzindo o indivíduo a enfrentar os monstros, dragões e demónios que habitavam a sua mente. O contador de histórias não era um mero reprodutor de narrativas, gerava também os próprios relatos, simplesmente mantendo-se atento à reação dos seus ouvintes. Conforme o ambiente que se fazia sentir, improvisava e ampliava os seus contos, tendo sempre como instrumento principal a palavra, detentora do poder de transformar o comportamento humano. Certo é que esta imagem do contador de histórias tem vindo, ao longo dos anos, a sofrer mutações, retomando principalmente a partir da segunda metade do século XX a importância de outrora. Esta figura que parecia adormecida durante séculos seguidos tornou-se nos últimos tempos uma figura presente no quotidiano do indivíduo, quer pela sua presença nas mais diversas redes sociais quer num contexto mais educativo como nas escolas e universidades.

Inúmeras pessoas, reconhecendo as potencialidades desta profissão, nomeadamente no Turismo, iniciaram o seu percurso na descoberta por cursos e oficinas técnicas habilitando-se profissionalmente. Prova disso é o facto de as escolas e até mesmo as Universidades na atualidade possuírem unidades curriculares como, por exemplo, “Escrita Criativa” (presente também neste percurso de Mestrado em Mediação Cultural e Literária da Universidade do Minho), e “Oficina de Escrita” onde são abordadas técnicas de *storytelling* que possibilitam ao estudante adquirir conhecimentos e desenvolver capacidades neste domínio.

4.2. Evolução da Literatura Oral

Com o passar dos anos temos a percepção de que a abordagem ao *Storytelling* tem vindo a ganhar destaque na literatura, dado que as narrativas se têm mostrado eficientes meios de interação ao abraçarem informações que no seu conjunto transmitem vida, emoção, racionalidade e sentimentos. Este vocábulo inglês – *Storytelling* – está relacionado com a narrativa e significa a capacidade de contar histórias relevantes. Na sua composição temos, por um lado, a palavra “*history*” que designa os factos e acontecimentos reais e, por outro, a palavra “*story*” que está intimamente ligada à estrutura narrativa, geralmente associada à ficção. Importa ainda esclarecer o

significado da expressão "*tell a story*" – contar uma história e "*storyteller*" - o contador de histórias, já referido e apresentado anteriormente.

Para se contar uma história, seguindo o conceito de drama proposto por Aristóteles, na sua obra *Arte Poética*, é necessário encadear eventos, dentro de uma estrutura lógica composta pelos seguintes elementos: exposição, desenvolvimento da ação, peripécia e o resultado final. A história que iremos encontrar no capítulo VI baseou-se neste conceito, apresentando um protagonista, que é o personagem com o qual as pessoas se irão identificar; um adversário que, neste caso específico, será o tempo e os obstáculos que o protagonista enfrenta; uma sequência com princípio, meio e fim, passando pelo menos por um clímax.

Com a introdução de novas tecnologias no seio da nossa sociedade, a arte de contar histórias foi-se adaptando a esta nova realidade onde o ser humano estabelece ligações interpessoais através da partilha, muitas vezes de forma imediata, as suas próprias histórias. É neste contexto que surge o conceito de *Digital Storytelling* que está presente nas mais diversas áreas - cinema, televisão, literatura, teatro e até mesmo nos jogos de consolas.

Digital Storytelling is the modern expression of the ancient art of storytelling. Throughout history, storytelling has been used to share knowledge, wisdom, and values. Stories have taken many different forms. Stories have been adapted to each successive medium that has emerged, from the circle of the campfire to the silver screen, and now the computer screen. (The Digital Storytelling Association)

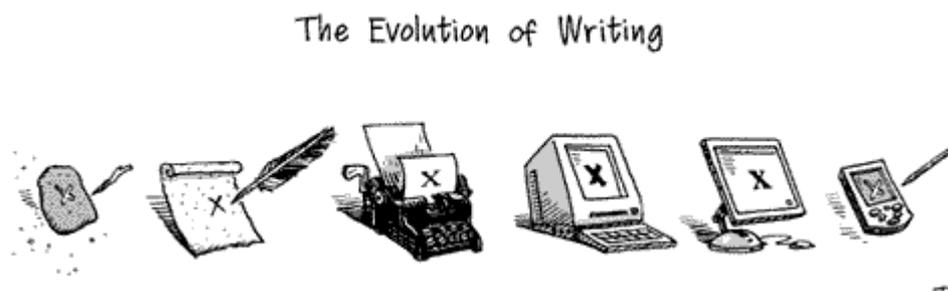
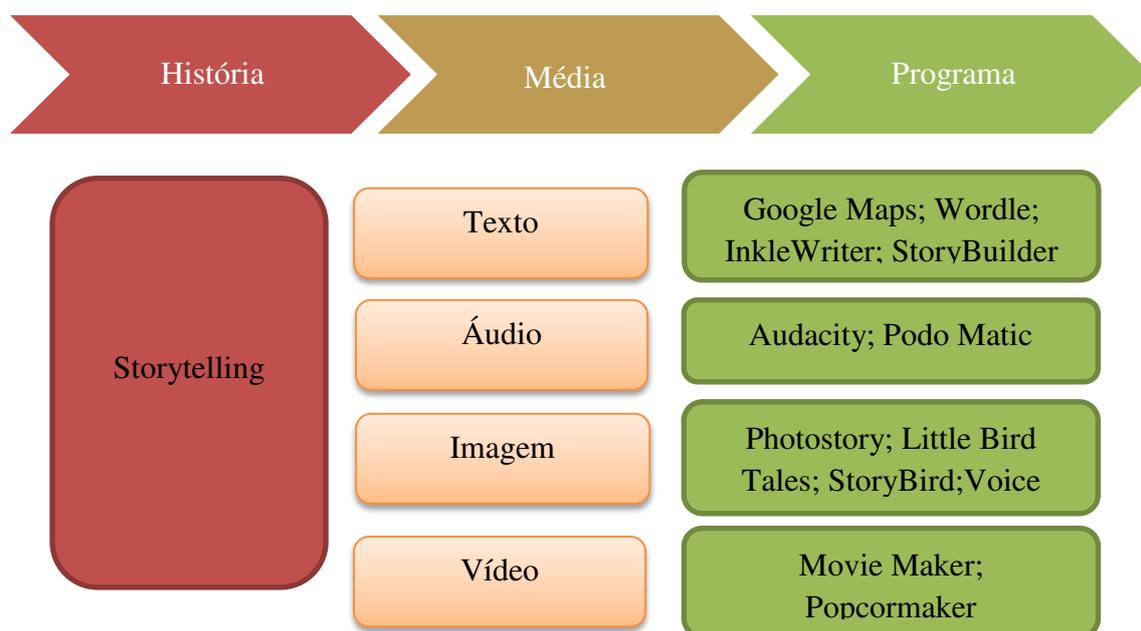


Ilustração 4. A evolução da escrita

Fonte: http://midialienacao.files.wordpress.com/2013/04/1295_evolut3a7c3a3odaescrita.gif

Antes de iniciar a criação da narrativa, importa identificar os elementos imprescindíveis da mesma, o público alvo e o seu conteúdo. Como referido anteriormente, para ser considerada uma boa história, a mesma tem de ser interativa, visual, e ter um clímax – o ponto de viragem na história, - ser capaz de despertar sentidos e emoções, usar diálogo realista, um personagem que se consiga aproximar do público e ainda um conflito facilmente identificado e que é resolvido.

O *Digital storytelling* é uma arte que pode ser desenvolvida e posteriormente complementada com o apoio de ferramentas como as que podemos ver representadas no Esquema 1.



Esquema 1. Ferramentas úteis para a criação de uma *Digital Story*.

Elaboração própria

O conceito é amplamente utilizado como estratégia de marketing para motivar os colaboradores internos e externos de uma empresa ou o lançamento de um produto, numa campanha de publicidade; para dinamização de espaços culturais e até mesmo na educação como metodologia de ensino/aprendizagem.

Uma das ferramentas de texto que foi adoptada na criação da narrativa criada no âmbito deste relatório foi o *InkleWriter*, uma plataforma de escrita *online* da

inklestudios, que permite a criação de histórias interativas. Como escritor/“contador” é possível adicionar opções para diferentes partes de história permitindo que o leitor escolha a direção das suas aventuras. É também possível importar imagens a partir de uma *URL* para ajudar a contar a história. É uma plataforma relativamente fácil de usar e acessível no sentido que é gratuita ainda que exija um registo através de correio electrónico. Após a criação da conta é possível ainda a divulgação e difusão da história nas mais diversas redes através de uma hiperligação. É, sem dúvida, uma forma de texto dinâmica para escritores e leitores.



Ilustração 5. Ferramenta útil para criação de guiões de texto – *InkleWriter*

Elaboração própria

A utilização desta ferramenta pode tornar-se uma mais valia, dado que possibilita uma rápida disseminação da história por meio de uma simples *URL* que facilmente pode ser incorporada nas mais diversas redes sociais. Nos dias que correm, poucas são as pessoas que não têm contacto com as mais diversas redes sociais, seja através de um computador ou de um dispositivo móvel, sendo este tipo de ferramentas

uma mais valia capaz de contribuir para enriquecer a experiência vivenciada neste lugar de memória e posteriormente conduzir a um aumento de visitantes ao Mosteiro.

Se, por um lado, estas ferramentas se mostram bastante vantajosas, por outro, as mesmas poderão não ser tão acessíveis a visitantes menos familiarizados com as novas tecnologias. Quando aplicadas, estas ferramentas impulsionam o *Digital storytelling*, a arte de contar histórias de uma forma dinâmica e multimodal, constituindo uma das maneiras mais eficazes de obter a atenção da geração dos nativos digitais que são o nosso futuro.

A história apresentada no Capítulo VI, intitulada *Uma Aventura Pelo Passado*, é uma história única, baseada em factos reais, foi transposta para um universo infanto-juvenil com o objetivo de criar uma relação de proximidade entre o MSMT e o visitante. Não poderia terminar este ponto sem fazer referência ao conceito de *Transmedia storytelling*, um conceito que conduz à transmissão de uma história em diferentes tipos de média, adequando a forma como é contada. Daí que uma das possíveis adaptações idealizada desta narrativa seja a sua articulação com o sistema bidimensional *QR-Code*. A articulação da história com o sistema de *QR-Codes* vem confirmar que a adaptação da mesma é possível com recurso às novas tecnologias e que esta capacidade conduz a um maior alcance a nível de público alvo. Como refere Fontana (2009, p. 6),

pode-se dar significado a pequenas histórias, narrativas curtas e compostas de profunda significação, para dar sentido a um determinado contexto, seja individual, uma ação coletiva, procurando analisar e representar eventos de forma acessível e agradável a um maior público.

Por incrível que pareça, a estrutura narrativa é utilizada desde o tempo em que os nossos ancestrais se sentavam em redor das fogueiras a contar as suas aventuras. Desta forma, além de entreter a tribo, conseguiam “viralizar” e perpetuar as suas histórias, onde estavam contidos os conhecimentos necessários para a sobrevivência das mesmas, desde ensinamentos práticos até normas de conduta no seio daquela comunidade, passando por tentativas de explicar os mistérios da vida e do universo. No

melhor espírito “quem conta um conto, acrescenta um ponto”. Daí se advém que as histórias se foram modificando dando origem aos mitos e às culturas locais.

Capítulo V

Vantagens da utilização do *Storytelling*

5. Vantagens da utilização do *Storytelling* para o Turismo

Não seria possível finalizar este relatório sem explorar as vantagens de utilização do *Storytelling* neste Mosteiro e nos mais diversos pontos de interesse público. Certo é que guardamos uma informação mais facilmente quando a mesma se encontra associada a uma estrutura como a do *Storytelling*. Todos sabemos que quando relacionados vários elementos como texto, áudio e imagem em uma história, a mesma ganha um impacto diferente. O segredo está em atribuir significados emocionais a elementos técnicos por meio de um contexto, capazes de captar a atenção do turista. Richard Maxwell, co-autor da obra *The Element of Persuasion: Use Storytelling to Pitch Better, Sell Faster & Win More Business* no programa da BCC intitulado “*Jackanory Politics*” cita Jerome Bruner, um psicólogo americano, que defende que um facto tem 20 vezes mais probabilidade de ser lembrado se estiver “ancorado” numa história. Tendemos, assim, a considerar que nossa memória funciona como se de um álbum de fotografias se tratasse, no entanto na realidade mais se assemelha a uma coleção de filmes.

5.1. Como utilizar o *Digital Storytelling*

Variadas são as formas como podemos utilizar o *Digital Storytelling* para a dinamização e divulgação de lugares de memória. De forma a aplicar este conceito ao Mosteiro de Tibães foi criada uma narrativa baseada em factos reais recolhidos da literatura consultada. Através do olhar atento de um rapaz jovem muito curioso que segue um misterioso “monge negro” somos conduzidos até ao interior do Mosteiro onde se desenrolam diversas peripécias que nos transportam para o ano de 1750 e nos dão a conhecer a história que se respirou naquela época. Após entrar nesta aventura pelo passado será necessário desvendar os enigmas que serão colocados pelos Monges Beneditinos. Para os mais curiosos fica o enigma: “Se neste jogo te queres divertir o circuito de QR-Codes terá de seguir”.



Aqui fica um desafio para todos aqueles que tiverem a oportunidade de ler este relatório. Deixo ainda a indicação que: “Para melhor entender o relatório *QR-Code – Uma janela bidimensional ao serviço do Turismo* terá de ler”. Este *QR-Code* é o início de um circuito pelo Mosteiro de Tibães, resultado de uma das muitas possíveis adaptações desta história.

Para uma maior clarificação do conceito *Digital Storytelling*, vejamos ainda dois exemplos que tiveram um enorme sucesso:



Ilustração 6. Popeye

Fonte: <http://kingfeatures.com/wp-content/uploads/2012/12/Popeye-raising-spinach-257x360.png>

Quem não conhece o famoso *Popeye*? O herói marinheiro, um clássico de banda desenhada criado em 1929 por Elzie Crisler Segar. O marinheiro carismático que protegia sempre a sua namorada, Olivia Palito, do seu inimigo Brutus, originalmente não precisava comer espinafres para possuir força, sendo que os espinafres foram introduzidos algum tempo depois, aquando das primeiras adaptações da banda

desenhada para o cinema. Deu-se uma espécie de “*product placement*” – uma estratégia de inserir uma mensagem publicitária de uma forma subtil - de uma empresa de espinafre. Verdade ou não, *Popeye* tornou-se um fenómeno ajudando até a indústria de espinafres a ter uma maior taxa de vendas nos EUA, um aumento de 30% nos anos subsequentes, salvando esse segmento de uma crise.

Um exemplo mais recente de como o universo ficcional pode ser criado é a *Happiness Factory* da Coca-Cola que nos teletransporta literalmente para um mundo no interior de uma máquina de vendas – usando o estrangeirismo - “*vending machine*”, com personagens e também regras próprias. Adaptar esta ideia e toda a sua imagética para outro ambiente de comunicação poderá ser uma mais valia para esta empresa. Não ocorreu mas quem sabe, talvez fique aqui o registo para que tal aconteça. Sempre poderia ser adotado para uma longa-metragem ou até mesmo uma série de banda desenhada.



Ilustração 7. Coca-Cola - *Happiness Factory*.

Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=QmpYA8-h_E

Estes e muitos mais exemplos poderiam aqui ser apresentados para demonstrar o potencial que o *Digital Storytelling* pode proporcionar às mais diversas empresas/instituições, seja ao nível de crescimento de visitantes, no caso do Mosteiro de Tibães, seja ao nível de aumento de vendas no caso da Coca-cola ou na empresa de espinafres.

Desde a narrativa, à imagem e ao áudio, chegamos a estes exemplos que marcaram a minha e certamente a vida de várias gerações e nos chamam à atenção para o conceito de *Transmedia* aplicado ao *Storytelling*.

5.2. O que é o *Transmedia* no *Storytelling*

Existem várias definições possíveis para este conceito de *Transmedia Storytelling*. No âmbito deste relatório, a definição que melhor se enquadra é a proposta por Jenkins (2003),

each medium does what it does best — so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa.

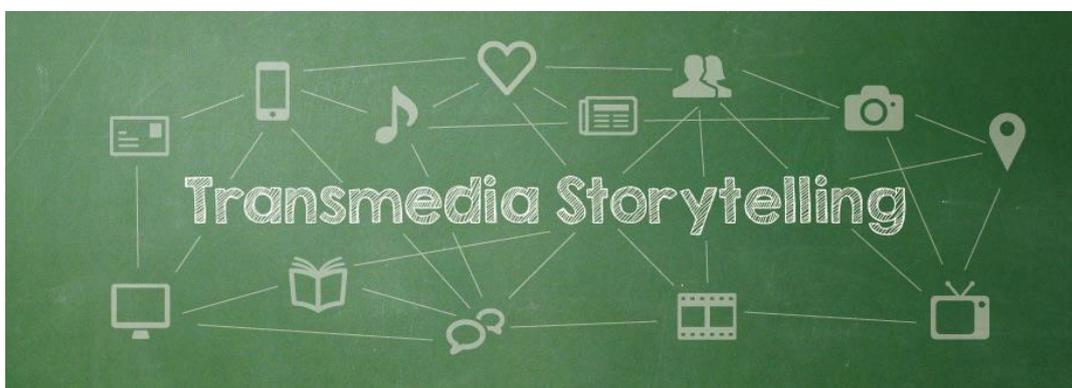


Ilustração 8. Representação do conceito "*Transmedia Storytelling*"

Fonte: <http://www.eg1.com.br/wp-content/uploads/2013/01/Transmedia-Storytelling-Workshop-820x330.jpg>

O *Transmedia* no *storytelling*, quando aliado às mais diversas instituições, apoia a comunicação com os diversos públicos, conduzindo a uma união contextual mais elaborada e vantajosa. Em suma, é necessário ter sempre em mente que sem uma boa história o resto não funciona, tendo aqui a literatura um papel importante a desempenhar.

Passemos à história que foi criada no âmbito deste projeto e que servirá de exemplo prático. A mesma, intitulada “*Uma Aventura Pelo Passado*”, constará no Capítulo VI. Esta criação da minha autoria visa complementar as visitas com áudio-guia, já existentes no Mosteiro. A criação de um novo percurso capaz de teletransportar o visitante para um tempo passado fazendo com que o mesmo consiga “pular a cerca”. Uma espécie de máquina do tempo que através de enigmas conduz o visitante a desvendar alguns dos mistérios que se encontram camuflados naquele que é hoje um lugar de memória.

Esta narrativa quando integrada com diferentes média – *Transmedia* – apela à participação de “miúdos a graúdos”, fornecendo informações sobre o impacto que uma história com estas características pode suscitar em gerações diferentes, possibilitando um estudo sobre o tipo de público que o Mosteiro tem capacidade de atrair.

Vejamos alguns recursos que permitem a concretização daquilo que temos vindo a enunciar como ferramentas capazes de sustentar e difundir a narrativa criada.

- (i) ***InkleWriter***: Uma ferramenta que permite criar narrações interativas.

Certamente todos se recordam daqueles livros que se tornaram populares nos anos 80 do século passado. Livros que num determinado momento obrigavam o leitor a interagir com a narrativa, a escolher o rumo que pretendiam que mesma tomasse, optando por um ou mais caminhos. Estes caminhos remetiam o leitor para as páginas seguintes onde era possível continuar com a própria história.

Hoje em dia é possível fazer o mesmo com a ferramenta *Inklewriter* que permite tanto a edição, como a leitura da história *online* de forma rápida e gratuita.

A Ilustração 9. representa um trecho da história criada onde é permitido ao leitor tomar dois percursos. O rectângulo verde permite ao leitor optar por seguir o Monge negro, opção que o conduzirá até ao interior do Mosteiro; o vermelho permite ao leitor não segui-lo, podendo assim regressar a casa depois de um dia cansativo.



Ilustração 9. Inklewriter - opções a tomar na história *Uma Aventura Pelo Passado*

Autoria Própria

Uma vez finalizada a história, esta pode ainda ser partilhada nos mais diversos média através de uma simples *URL* - Uniform Resource Locator.



Ilustração 10. URL - Uniform Resource Locator

Autoria própria

(ii) **WordPress:** Sistema de gestão de conteúdos (*CMS Content Management System*) que permite criar e gerir de maneira simples e robusta o conteúdo de um *blog* ou *site*. Uma plataforma também gratuita, conhecida pelo seu sucesso nos últimos anos e que foi sem dúvida alguma a rampa de lançamento para muitas empresas. A gestão de conteúdos é feita através de um simples painel administrativo com as seguintes vantagens:

- a) Facilidade de publicação de conteúdos;

- b) *Plugins* práticos - programas de computador usados para adicionar funções especializadas a outros programas;
- c) Diversos temas gratuitos (*design* de páginas criados por utilizadores);
- d) Não é necessário ser um *designer Web* para publicar conteúdo ou até mesmo manter um *site*.

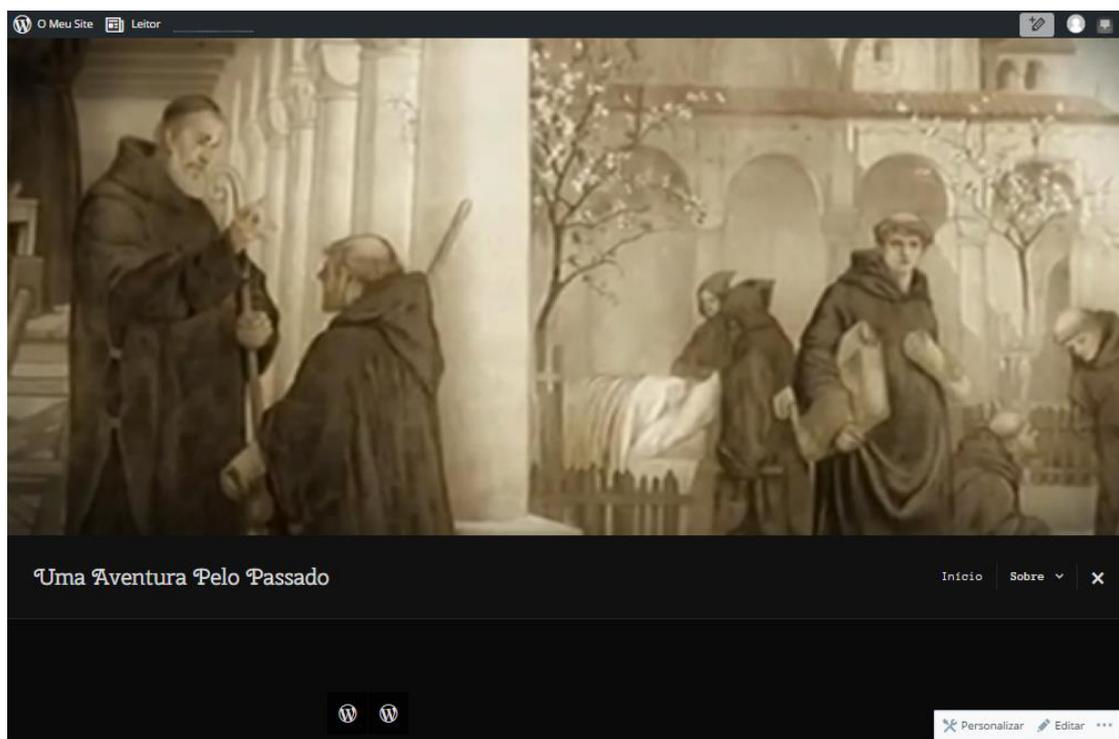


Ilustração 11. *WordPress*

Autoria própria - <https://mosteirosaomartinhodetibaes.wordpress.com/>

Neste projeto, o *WordPress* foi utilizado para a criação de um *sítio Web* onde constam informações sobre o Mosteiro que foram surgindo nos mais diversos meios de comunicação. Nesta página, encontrar-se-á ainda ligação para o *blog* oficial do Mosteiro e a concretização prática da história desenvolvida neste relatório com recurso a ferramentas de áudio, imagem e vídeo.

(iii) ***Quick Response Code***: Conhecido entre o público como *QR-Code* é um código de barras bidimensional compatível com a maioria dos equipamentos móveis que possuem uma câmara. Este código é convertido em texto interativo, uma *URL*, que nos pode conduzir das mais diversas formas desde números de telefone, localizações georreferenciadas, correio eletrónico, *Short Message Service - SMS*, entre

outros, sendo que no seu conteúdo poderão estar as mais diversas informações como: texto, imagem, vídeo. Para os mais curiosos fica a informação adicional de que o mesmo terá sido criado de forma inicial para catalogar peças na produção de veículos.

Para a criação dos mesmos estão disponíveis aplicações gratuitas como a ilustrada na figura 12. O programa *QR-Code Generator* abaixo representado foi utilizado na criação do *QR-Code* que consta no Subcapítulo 5.1., cujo conteúdo é um vídeo promocional da história criada.

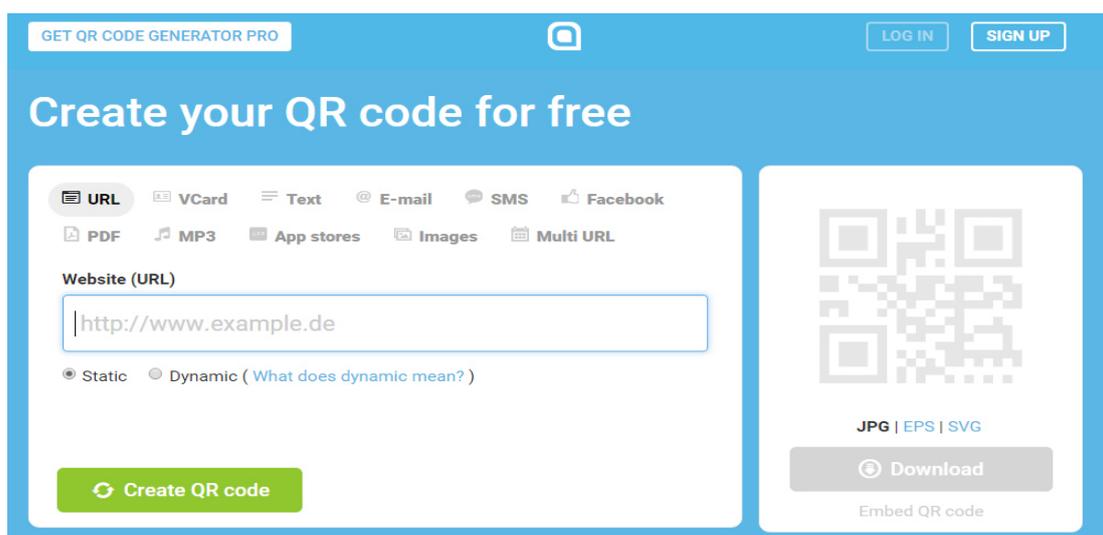


Ilustração 12. *QR Code Generator*

Elaboração própria

(iv) **Windows Movie Maker** – Para a produção do vídeo promocional referido anteriormente, recorri ao mais conhecido *software* de edição de vídeos da *Microsoft*, o *Windows Live Movie Maker*, que possui um amplo suporte a vídeos em alta definição e compatibilidade com os dispositivos móveis mais populares. Recomendado para a criação de filmes curtos e apresentações de fotos de uma forma bastante rápida e prática. Tenciona-se com este vídeo promocional “abrir o apetite” dos mais curiosos.

Acreditando ser uma mais valia, foi ainda adicionado a este vídeo clip de áudio – Cântico Gregoriano - De Silos – de forma a ficarmos com um conjunto de elementos que funcionam em plenitude para o Mosteiro. No que respeita ao áudio, é possível “brincar” com o mesmo, enfatizando a música de fundo, ou até mesmo manter apenas o áudio do vídeo, sendo este elemento uma grande aposta para o conceito de *Digital Storytelling*.

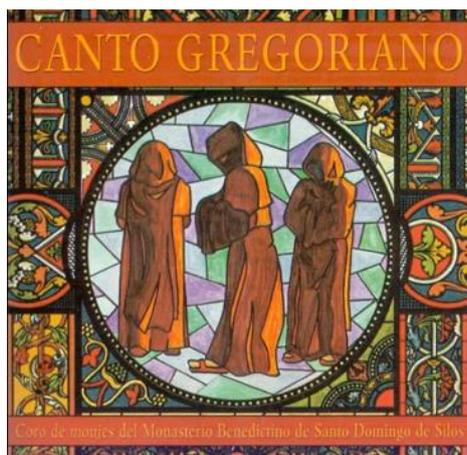


Ilustração 13. Canto Gregorino

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=rJ2FWpgzcf8>

Por considerar relevante de forma a ficarem claras as vantagens da sua utilização seguem os diversos arquivos suportados por esta ferramenta: Windows Media Video (WMV); Windows Media, DV-AVI; 3GP e 3GPP; MPEG-1 e MPEG-2; JPEG, Motion JPEG; TIFF; GIF; Bitmap; PNG; QuickTime; AVCHD; MPEG-4.

Todos os programas anteriormente referidos permitem a partilha dos conteúdos criados de forma fácil nas mais diversas redes sociais, como o *YouTube*, *Facebook* bastando clicar no botão “Share” (partilhar).

5.3. Avanços da tecnologia

Tendo em consideração o avanço da tecnologia e a conseqüente mutação da sociedade em que nos inserimos, importa repensar as potencialidades do *Digital Storytelling* em locais de memória para fins turísticos. Certo é que os efeitos desta evolução tecnológica ultrapassam a transmissão de informações e afeta os processos de interação e organização social.

As organizações têm, cada vez mais, um papel de protagonismo no processo de educação da sociedade e o processo de comunicação passa a ser um elemento vital para a produção de interações internas e externas ao seu ambiente. Neste sentido o MSMT tem uma importante missão.

Em pleno século XXI, o acesso facilitado à internet permite que a informação chegue até nós quase que em tempo real, mostrando como os transmedia proporcionam claras vantagens na utilização de diversos argumentos de comunicação verbal e não-verbal nas mensagens transmitidas, permitindo à história fluir com mais liberdade e naturalidade. Ferrari (2006, p. 87) afirma que se considerarmos as visões mais contemporâneas, é possível compreendermos que “comunicar não passa apenas por transmitir informações, mas sim por algo mais complexo como estabelecer significados”. Roberts (2006, p. 2) também apoia esta posição, afirmando que as marcas precisam descobrir “a arte perdida” de contar histórias. O mesmo pode ser dito no contexto de espaços culturais.

É na descoberta desta “arte perdida” que surge a oportunidade de utilizar a técnica do *Storytelling*, otimizando, assim, possíveis rotas de turismo, quer em estruturas como o MSMT, quer em outros contextos como a mais recente aplicação criada para cidade do Porto - *Travel Plot* - aplicação que desafia o utilizador a entrar na "missão" de salvar o vinho do Porto.



Ilustração 14. *Travel Plot*

Fonte: www.travelplot.com/

Este tipo de aplicações, criativamente contextualizadas, tem vindo a trazer mais-valias nas mais diversas cidades. Vejamos agora um exemplo internacional intitulado *Hidden Florence*.

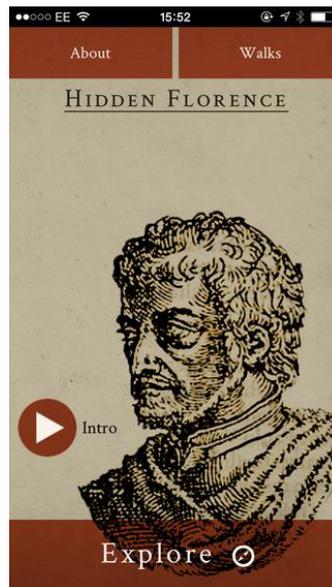


Ilustração 15. *Hidden Florence*

Fonte: <http://hiddenflorence.org/>

Um site gratuito que existe também em aplicação gratuita – *app* – que conduz o turista através dos “olhos de um guia” numa viagem única por Florença. Na companhia de Giovanni, guia e personagem principal, o turista tem a oportunidade de reparar em aspetos muitas vezes colocados num plano secundário pelos mais diversos guias. É este conceito que se pretende agora adaptar no MSMT onde o guia será o nosso “monge de negro”. Vamos, assim, imprimir um significado maior à História, às mensagens que sempre se tenta transmitir ao turista que tem vagueado nos corredores e pela cerca do Mosteiro.

Criando uma comunicação contextualizada de forma criativa, estaremos a enriquecer a experiência do visitante e a contribuir para o sucesso no aumento do número de visitantes que passarão pelo Mosteiro à descoberta de novos desafios. Não obstante, é valioso ressaltar que esta técnica, a resultar, garante uma vantagem adicional harmonizando o relacionamento entre o Mosteiro e o visitante, mostrando a capacidade que a história tem de aumentar a lealdade e o vínculo de um determinado público e, com o tempo, pode mesmo vir a transformá-la numa comunidade, isto é, num público fiel que aprecia as ações e que esteja disposto a cumprir as suas funções também cívicas de conservar, preservar e valorizar esta e todas as estruturas que registam os nossos antepassados. Como disse um dia Albert Einstein: “Além das aptidões e das qualidades herdadas, é a tradição que faz de nós aquilo que somos”.

Bonnet (BONNET, 2006, p. 17) afirma que tudo começa com um evento real ou imaginário que achamos que vale a pena ser contado, algo intrigante que nos compele a repetir, de boca-em-boca, de geração em geração, vai sendo contada e recontada até que contada milhões de vezes começa a ganhar milhões de versões diferentes por todo o mundo. É isso que se pretende com esta história do Mosteiro. De acordo com Brenman (BRENMAN, 2007), as mudanças ocorrem porque as pessoas não decoram as histórias na totalidade, fazendo sempre uma interpretação muito própria. Isto ocorre devido a tendências naturais da mente humana que adapta as histórias de acordo com a sua própria maneira de estar na vida, valorizando aquilo que chama mais a atenção num dado momento e, a partir desses pontos de interesse, transmitem a história da forma que a interpretaram. Uma espécie de telefone estragado.

Para ilustrar este pensamento, sugiro um grande exemplo literário, estudado certamente por todos nós, a obra "O Pequeno Príncipe" da autoria de Antoine de Saint-Exupéry.



Ilustração 16. *O pequeno Príncipe*

Fonte: <https://encrypted-tbn3.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcQTos4neuxEhr87G-XoIzGwntwH1EAQho4Q-BkQbsEBeJFVT2JW>

O porquê desta obra? Pelo simples facto desta ser famosa e por poder ser compreendida das mais variadas formas. Tudo depende da idade e da maturidade do leitor e é este o conceito de criar uma história que todos percebam. Contudo, um dos grandes desafios e para muitos certamente o mais difícil, é aceitar o facto de que a

história inicial provavelmente irá mudar sendo difícil manter o controlo sobre todas as informações e a forma como elas serão retransmitidas. Afinal, a partir de certo momento, a história ganha a sua própria vida e aí torna-se impossível tentar refazer parte dela. O lado positivo é que a partir daí ela será incorporada nas culturas e costumes das comunidades que a irão então difundir.

De forma a deixar que o leitor assuma um papel ativo, deixo no capítulo que se segue, intitulado *Uma Aventura pelo Passado*, o resultado prático de tudo aquilo que tem vindo a ser descrito nos capítulos anteriores. Espero que fiquem com vontade que lhes seja contada “*outra historia, mais outra e mais outra*”...

Capítulo VI

Uma Aventura pelo Passado

“Ficamos mais velhos, mas não mudamos. Tornamo-nos mais refinados, porém no fundo continuamos a ser como quando eramos pequenos, criaturas que esperam ansiosamente que lhes contem outra historia, mais outra e mais outra.”

(PAUL AUSTER)

6. Uma Aventura pelo Passado

Era fim de tarde. Eu tinha chegado há poucos dias a uma pequena cidade, situada no Norte de Portugal, chamada Bracara Augusta. Por lá rezava a lenda que esta tinha sido construída no lugar de um povoado anterior de origem celta e que fora fundada pelo imperador César Augusto cerca de 16 a.C..



Ilustração 17. Vista sobre a cidade de Braga

Fonte: https://tempocativo.files.wordpress.com/2013/08/imgp5666_uma-vista-sobre-a-cidade-de-braga_2048_tc_ma.jpg

Disposto a novas descobertas, dei por mim a caminhar num meio rural, isolado, entre ruas estreitas e calçada de pedra algures nos arredores daquela cidade.

Quando me apercebi, Seguia á minha frente um estranho que me suscitou interesse pela sua roupa. Usava uma camisa de lã e um escapulário, um pedaço de pano que envolvia integralmente os seus ombros.

A sua vestimenta preta mais parecia um hábito religioso, daqueles que só os “monges negros” usavam. Quem seria? Seria mesmo um daqueles monges a sério? Mas porquê uma veste preta? Questionava-me se devia segui-lo.



Ilustração 18. Figura do Monge Beditino

Fonte: <http://www.rotadoromanico.com/SiteCollectionImages/Noticias/RR/Visitas/Ver%C3%A3o%20Activo/29.jpg>

As questões eram tantas que, distraído como sempre, dei conta que caminhava já há algum tempo. Estava exausto da longa caminhada, mas o meu olhar atento não parava de segui-lo até que me deparei com um imponente cruzeiro renascentista, com uma grande cruz de pedra erguida ao ar livre, uma rara e única beleza.

O “monge negro” devoto não parou nem um segundo no imponente cruzeiro que marcava a distância até aquele lugar tão protegido e simultaneamente misterioso para onde ele parecia caminhar.

- O que estaria além?

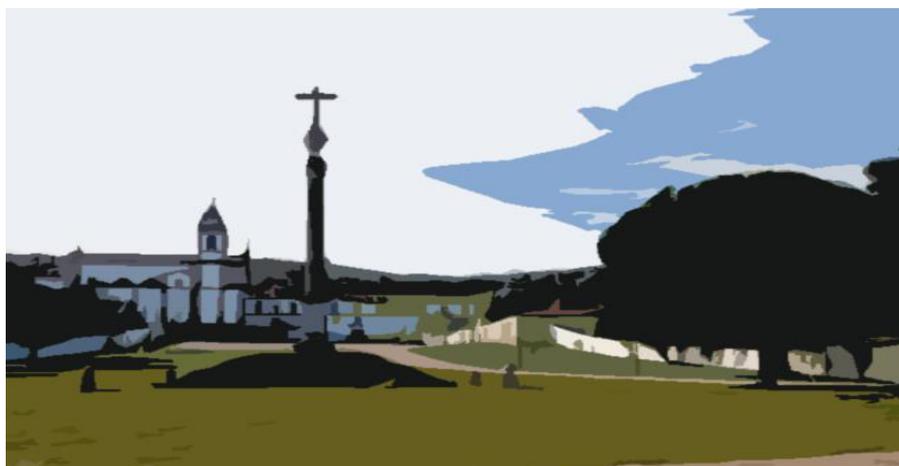


Ilustração 19. Cruzeiro

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-fGC-IMsyMM0/UJ5wgPinMu/AAAAAAAAABTM/BfRuPa8TyEc/s640/218858_504146252930344_1086453731_o.jpg

Bastante curioso, antes de avançar, subi lentamente, os nove degraus do cruzeiro. Tive vontade de me sentar na plataforma quadrada, mas não o podia perder de vista. Estava a delirar com o que via, a plataforma tinha a base muito trabalhada, suportado por quatro leões, que pareciam rugir de forma feroz.

Assustei-me! Mas não podia parar senão perdia de vista aquela misteriosa figura. Antes de avançar tive ainda tempo de observar que uma das faces principais tinha um escudo da Ordem Beneditina. Tinha a certeza do que vira, pois aprendera na última aula de História e aquela imagem não me saía da cabeça.



Ilustração 20. Escudo da ordem Beneditina

Fonte: http://lh6.ggpht.com/-jOASadnQjM/TslB-u1SBtI/AAAAAAAAACeU/wtDYeCTgI0w/DSC05564_thumb.jpg

Segui o meu caminho, agora mais veloz na tentativa de chegar àquela misteriosa “casa” e alcançar o “monge negro”. À medida que ia avançando e deixando o cruzeiro para trás, dei conta de uma sombra que se estendia no solo térreo, uma esfera gomeada, onde assentava uma cruz latina, com hastes almofadadas e remate lanceolado.

Sentia-me, de facto, perante um dos cruzeiros mais imponentes que já vira.

À medida que me ia aproximando ouvi o som de um estranho cântico que me parecia conduzir até à igreja de estilo Barroco e que parecia estar ligada ao resto da “casa”.

Como a claridade do dia já estava rarefeita e o crepúsculo já anunciava a sua chegada, notei uma luz acesa numa das janelas, mas não conseguia passar do enorme portão.

Resolvi bater na porta principal. Knock, knock, knock! - Dei três toques e esperei alguns instantes.

Como não recebi resposta bati de novo, repetindo aquela minha ação por alguns minutos, nos quais ninguém atendeu.

A chegada da noite tornava a aparência da casa ainda mais misteriosa. A rua estava completamente desabitada, não havia vizinhos nem de um lado nem de outro do “casarão”. Começava a ficar assustado do lado de fora quando, para minha surpresa, dei conta que a grande porta se abriu!

Teeiiiee! – rangeu a grande porta.

Dominado por uma irresistível curiosidade, resolvi entrar e investigar.

O hall de entrada da casa era magnífico. Rapidamente o meu olhar foi direcionado para uma velha e maravilhosa sineta já muito enferrujada.



Ilustração 21. Sineta

Fonte: <http://www.priberam.pt/dlpo/images/dlp/sineta.jpg>

Para que serviria ela? – Questionava-me.

Decidi não mexer e procurei uma campainha mas não encontrei nenhuma. Certamente a pessoa que morava ali dificultava bastante o serviço dos correios! Ou será que a sineta...!? Será que ainda funcionava?

Dlim Dlim... Dlim Dlim... Quem será que moraria ali para deixar a porta destrancada? Era certo que estava num local isolado, sem grande perigo, mas mesmo assim nos dias atuais ninguém está totalmente isento de ser assaltado ou roubado. E agora? Será que me seria permitida a entrada?

Eis que surgiu um ancião prudente que, espreitando através de um ralo me responde com modéstia:

- Entrai meu filho está frio aí fora, a noite aproxima-se. Aqui tendes tudo o que precisais desde conforto a pão e remédios.

Não consegui agir no imediato. Rapidamente perdi de vista o ancião. A sua imagem parecia ter desvanecido no meio do nevoeiro que caía sobre a noite. Foi então que fiquei a contemplar a sala iluminada por um grande candelabro, ladeada por escadas.

Decidi subir a escadaria à esquerda para o andar superior de onde saía alguma claridade, seguindo o som de uma espécie de cântico que se ia intensificando indicando que aparentemente haveria gente ali.

Deparei-me com um grande corredor de claustros fracamente iluminado, onde no final eu podia distinguir uma luz mais forte, vinda de uma entrada no fundo à esquerda. Queria conversar pelo menos com o “monge negro” a fim de alertá-lo sobre os perigos de se deixar uma porta destrancada. Na realidade tudo aquilo começava a deixar-me receoso, mas impelido pela curiosidade e pelo espírito de aventura resolvi entrar e desvendar aquilo que já parecia um mistério.

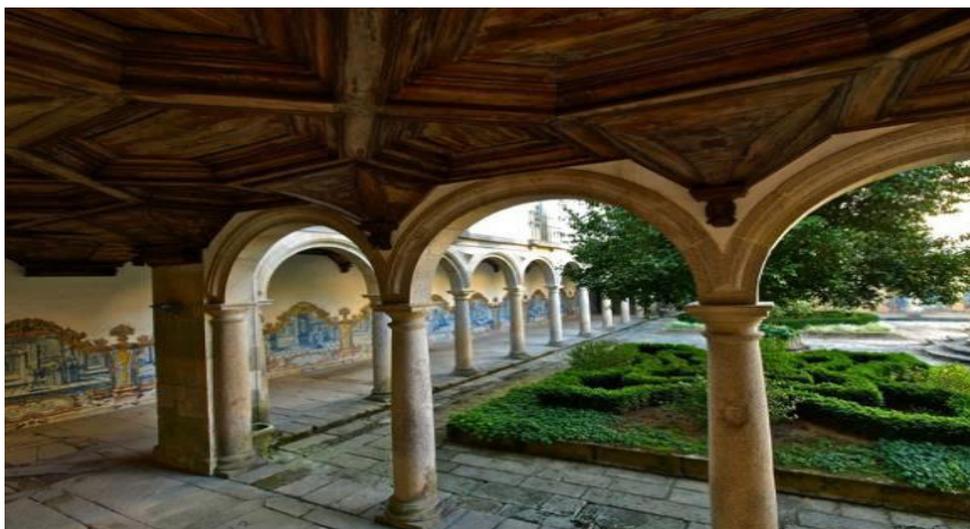


Ilustração 22. Claustro do Cemitério

Fonte: http://www.snpcultura.org/fotografias/vol_mosteiro_tibaes_584px_2.jpg

Comecei então a dirigir-me para lá. Enquanto me aproximava da porta de onde saía uma iluminação mais forte, ia apreciando os painéis de azulejos que pareciam representar a vida de um Santo, talvez S. Bento. Um deles despertou a minha atenção, talvez por possuir uma estranha perspetiva.

Tentei percebê-lo, coloquei-me nas mais diversas posições mas algo de estranho se passava! Por mais que mudasse a minha posição a mesa estava sempre com o centro voltado para mim!



Ilustração 23. Azulejo Claustro do Cemitério

Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-S1iOinswBNo/T2U-OBhxthI/AAAAAAAAAB w/1hsRs1DJ8VU/s640/Tibaes-azulejos.JPG>

Ia jurar que tinha visto esta imagem também na aula de História onde falamos do Mosteiro de Tibães. Segundo o professor Duarte, rezava a lenda que quem tratava destes azulejos era o Patriarca S. Bento que, orando, lendo e meditando tinha ainda tempo de tratar dos belos painéis de azulejo que habitam nas paredes do claustro.

O professor contou-me ainda que os monges de Tibães, conhecidos por guardar o silêncio, passavam algum do seu tempo no Claustro do Cemitério, que era também espaço de enterramento da comunidade monástica, a par com as suas capelas laterais e a própria Igreja. Questionava-me onde estariam os túmulos!?



Ilustração 24. Representação dos Monges no Claustro do Cemitério

Fonte: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/10413.pdf>

Não quis acreditar quando uma das pedras por baixo do meu sapato se mexeu. Estaria eu sobre um túmulo? Achei fantástico, mas ao mesmo tempo um pouco desrespeitoso, devia sair de cima do túmulo, mas quando coloquei um pé para fora, a pedra moveu-se e o meu outro pé ficou preso. Não estava a doer, por mais estranho que parecesse. Puxei, puxei, puxei. Até que a pedra se moveu, rodou sobre si e eu fui engolido por ela. Escorreguei vários metros, como se fosse um escorrega do parque aquático que em vez de água tinha muito pó. Quando o escorrega acabou, caí num chão de madeira. Levantei-me assustado, enquanto sacudia o pó da roupa e tentava perceber onde estava.

O que via, parecia-me ser um túmulo. Mas eu não parecia estar no mesmo sítio. Havia algo estranho a acontecer.

Uma voz mesmo atrás de mim respondeu:

- Sim estais perante túmulos! – respondeu alguém que trabalhava em alguma coisa, pois podia ouvir o barulho de ferramentas.

Sorrateiramente aproximei-me, enquanto me apercebia que estava no interior de uma igreja, onde uma espécie de altar estava a ser reparado pelo monge que eu seguia. Estava bastante compenetrado no trabalho que fazia.

Fiquei maravilhado com o que via, era mesmo um monge e trabalhava ao som de um cântico gregoriano.

Não podia ir embora sem antes me apresentar e explicar o motivo de minha presença. Dirigi-me ao monge nestes termos:

- Desculpe-me a intromissão, mas não encontrei nenhuma campainha e ao bater na porta ninguém respondeu. Como vi que esta estava aberta, tomei a liberdade de entrar.

O Monge parou de fazer os reparos e não parecendo surpreso, disse em tom amistoso:

- Não se preocupe meu filho eu costumo deixar a porta aberta, sê bem vindo!

- Mas o senhor não acha perigoso deixar a porta aberta? E por que não há campainhas?

- Campainhas? – Questionava sorrindo.

- Sim campainha aquele instrumento muito útil que permite avisar os ocupantes de uma casa quando queremos entrar ou conversar. Aprendi com o professor de História que foi inventada, por um senhor chamado Joseph Henry, em 1831. O senhor não aprendeu isso com o seu professor de história?

- 1831? Mas nós estamos em Maio de 1750.

- 1750? Não é possível!

- Então não é?

- Esse é o ano em que faleceu O Magnânimo, D. João V!

- El Rei D. João? Impossível! Ele tem fraca saúde, mas ainda agora, no mês passado, ai espere! Foi há uns bons meses, já foi em janeiro que ele assinou o tratado de Madrid. Sabe como é menino, vaso ruim num quebra, por isso eu acredito que ele ainda leve o nosso reino de Portugal àvante!

- Isto só pode ser uma brincadeira!

- Ora essa! Como ousa desconfiar de um mensageiro de Deus.

- Um mensageiro de Deus?

- Sim! Sou um verdadeiro Beneditino.

- Uohhhh. Mas como vim eu parar aqui? Então não há campanhas? – insisti ainda confuso, sem perceber se tudo estaria realmente a acontecer.

- Aqui só temos velhas sinetas como a que certamente encontras-te na portaria. Já para não falar que a cidade é bastante calma – respondeu convicto - não oferecendo tantos perigos assim, e não preciso de campanha, pois quase não recebo visitas. Contudo hoje é um dia especial, que se repete apenas de três em três anos. Neste dia ocorre uma reunião magna que reúne os representantes de 22 mosteiros da congregação Beneditina para fazerem a provisão trienal dos cargos diretivos e decidem sobre os problemas da mesma. Nesta são eleitos o D. Abade Geral de toda a Congregação, os Abades dos respetivos mosteiros e ainda os outros oficiais do capítulo.

- Tanta gente importante assim? Numa noite só?

- Sim e é já esta noite! É possível que possas assistir a algo pelo que espero há umas noites, nas quais trabalhei incansavelmente para que estivesse tudo pronto. Tenho trabalhado dia e noite. – pousou as ferramentas e aproximou-se – Mas antes vem comigo, vou dar-te a conhecer a Igreja que tem a forma de uma cruz latina, uma nave ampla, três capelas laterais de cada lado e dois altares. De estilo barroco, o rococó está bastante presente nas capelas, retábulos, órgão, púlpitos, sanefas, caixilhos, portas e janelas, grades, bancos e estantes concedendo um campo privilegiado à talha dourada que se atricula maravilhosamente com a escultura, o mobiliário, a ourivesaria e os têxteis.

- Talha dourada?

- Sim, uma técnica de esculpir a madeira que é posteriormente dourada, revestida em ouro.

- Uohhhhh! Ouro, mesmo ouro a sério?

- Sim ouro, mesmo folhas de ouro preparadas pelo Mestre Bate folha.

- Preparadas?

- Sim. Primeiro o Mestre tem de fundir o lingote de ouro maciço que é colocado entre dois rolos que vão produzindo tiras bem finas. Quando estas já estiverem bem fininhas aí o Mestre começa a bater as folhas com um martelo. Bate-as durante horas, tendo sempre um ritmo constante. E, ao contrário do que possa parecer o ouro é maleável, no entanto o uso da folha de ouro requer um conhecimento avançado e também a arte de manuseamento de ferramentas próprias.



Ilustração 25. Folha de Ouro

Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-K0JRYbM-GLU/UZ6n9I6VgMI/AAAAAAAAADS0/wzVWHyDzkn4/s1600/folha+de+ouro+como+%25C3%25A9+feita+6.JPG>

- Mas atenção – continuou – que não foi ele que fez tudo isto, vários foram os arquitetos, entalhadores, escultores e douradores, que tornaram a Igreja do Mosteiro de São Martinho de Tibães num dos mais elevados expoentes da arte portuguesa que vês agora. Segue-me, vou mostrar-te mais pormenores da Igreja! Repara no órgão monumental no fundo da Igreja! Gostas?



Ilustração 26. Orgão

Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-DpBKFN-3MFU/T2U3i9udSZI/AAAAAAAAAB-Y/QYh6-9peVLk/s400/Tibaes-Igreja-Orgao.jpg>

- Adoro!
- Coloca-te mais para esquerda, mais um pouco e mais. Altoo!
- Aqui está bom?
- Agora sim, bem debaixo dele. Olha para cima.

Foi nesse momento que me assustei. Não acreditava no que via, eram figuras demoníacas. Ao fim de minutos de silêncio ganhei coragem e perguntei:



Ilustração 27. Figura do Diabo

Fonte: http://1.bp.blogspot.com/-eOeFYkGk4UQ/T2U3I3I_6rI/AAAAAAAAAB-g/mGzh2-T5xaw/s400/Tibaes-Igreja-Orgao-Figura01.jpg

- O que significam estas figuras? Aquele é...?

- Sim, é a imagem do diabo que carrega às suas costas o monumental órgão de tubos. É a representação de um mundo paralelo. No fundo temos um mundo subterrâneo, das profundezas que se vai elevando até algo luminoso no topo do órgão, o céu, a santidade.

- Podemos conhecer mais um pouco? Está a deixar-me ainda mais curioso. O que há lá em cima? Podemos ir até lá?

- Ali? – perguntou, apontando para o piso superior - Ali está o coro alto. Vem vamos até lá.

Quando lá chegamos não sabia para onde me virar, tinha um monte de pormenores que eu queria explorar. Sentia-me dentro de um verdadeiro “ovo kinder”, onde em cada pedacinho que explorava encontrava uma surpresa. Aguardava a explicação do monge enquanto falava com os meus botões.

- Aqui os monges, vestindo uma cogula, entram de joelhos e, no cadeiral, permanecem longas horas em canto litúrgico, seguindo os grandes livros iluminados, colocados na estante coral.



Ilustração 28. Estante coral

Fonte:

http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/coro/LFA_20091215_13.jpg

- Uma co-co?
- Uma cogula, uma túnica larga com um capuz e umas mangas largas.
- E o que fazem mesmo aqui?
- Ficamos em pé, sentando apenas para a recitação dos salmos e durante as leituras.
- E não ficam cansados por estarem tanto tempo em pé?
- Vou mostrar-te as misericórdias, elas servem de conforto, de apoio. – Dizia colocando a sua mão sobre as cadeiras – Repara na forma como a sala está exposta. Ocupada pelo cadeiral estofado com espaldares dourados. Em forma de U, podemos ver duas filas, com a de trás num plano mais elevado. As cadeiras, com decoração também entalhada tem assento levadiço e têm também no lado inferior, pequenas mísulas, com a forma de máscaras fantasiosas de rostos humanos, sátiros e animais que nos falam de factos beneditinos.



Ilustração 29. Mísulas

Fonte: <https://mosteirosaomartinhodetibaes.files.wordpress.com/2015/10/misulas.png>



Ilustração 30. Cadeiral em forma de U

Fonte: http://2.bp.blogspot.com/-4gQKpb5Vi3I/T2UrVrA6r-I/AAAAAAAAAB9g/cyvzWgxpuuk/s400/Tibaes-Igreja-Cadeiral_coro_alto.JPG

- Ah! Peço desculpa! – a minha mão tinha-se movido pela imensa curiosidade – Não resisti, tive de lhes tocar.

- Podes sentar se quiseres. – Dizia sorrindo.

- Não é preciso, não preciso. – Respondi eu, com um ar um pouco tímido.

Na realidade estava a sentir-me estranho não sabia muito bem o que pensar de tudo, por um lado queria voltar a casa por outro estava bastante curioso e queria explorar ainda mais.

Foi no momento de indecisão que o Monge questionou:

- O que se passa?

- Nada! - Respondi com tanta dificuldade que as letras pareciam não sair.

- Vamos dar mais uma volta, vou levar-te ao Salão Ouvidoria.

- Salão Ouvidoria? Assim, tipo uma sala dos ouvidos?

- Chama-se assim porque é nesta sala que o abade sentado no seu cadeiral, ostentando a Vara do ouvidor, atende às reclamações dos habitantes do Couto, que não concordam com as decisões do juiz.

Estava perante uma grande sala, o chão era composto por grandes tabuões e o teto era maravilhoso, tinha grandes caixotões de madeira de castanho entalhada. Possuía azulejos nas paredes, bancos de encosto nas paredes, um relógio de pêndulo e um grande quadro de moldura entalhada e dourada que chamou a minha atenção pelo seu enorme tamanho.

- Quem é aquele senhor? – Questionei apontando para o grande quadro.

- É o São Martinho. Mas se gostas de quadros tens mais para ver – Dizia apontando - Temos aqui retratos dos arcebispos de Braga, São Vítor e São Frutuoso, do confessor de Santo Inácio de Loiola, Frei João Chanones e as molduras das pinturas do rei suevo Teodomiro e de São Martinho de Dume. Vem, vou mostrar-te mais uma ala. Sabes onde estamos?

- Hmmmm, não. Isto tem aspeto de um quarto, mas assim muitas vezes maior que o meu!

- Exatamente, Estamos na Galeria dos Gerais. Aqui situam-se as celas daqueles que ajudam o Abade Geral na administração da Congregação Beneditina.



Ilustração 31. Galeria dos Gerais

Fonte:

[http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/galeriadosgerais/CO
RREDOR%20-%20ALA%20NORTE.jpg](http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/galeriadosgerais/CO
RREDOR%20-%20ALA%20NORTE.jpg)

- Conte-me mais sobre quem são eles.

- O padre Secretário, o Padre companheiro do Abade e o Padre Gastador. Tem ainda espaço para a Secretaria, Cella das Visitas e a "Caza dos Despechos da Sacristia".

- Celas?

- Dormitórios. Talvez assim percebas melhor.

- Dormiam aqui pessoas mesmo importantes!

- Sim. Esta galeria foi construída com muito gosto e conforto entre, 1686-1689. Repara no teto e no chão, é igual ao da Ouvidoria. As paredes são também cobertas de quadros.

- E quem temos nestes quadros?

- Temos desde papas, a bispos, reis, príncipes e filósofos como Diógenes, Séneca, Platão e Aristóteles.

- E os peregrinos, que me disse que acolhem, onde dormem?

- Os peregrinos ficam na Hospedaria. Celas semelhantes a estas mas de dimensões inferiores, menos luxuosas. Os beneditinos acolhem os seus hóspedes e entregam-nos ao cuidado do Monge Hospedeiro que nunca deve perguntar-lhes as “novas” do mundo. Vem comigo, vou entregar-te a ele, afinal de contas tu és um hóspede.



Ilustração 32. Hospedaria

Fonte:

<http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/hospedaria/CORREDOR%20-%20ALA%20POENTE.jpg>

-Mas eu... espere! A minha mãe disse que eu não devia falar com desconhecidos e dois no mesmo dia já começa a ser demais, ela vai chatear-se quando eu chegar a casa e lhe contar. – *Mas como ia eu chegar a casa?*, pensei assustado.

Rapidamente fui arrastado para conhecer o Monge Hospedeiro, sem que me fosse dada outra alternativa.

- Como estais irmão? Trago-vos aqui um hóspede.

Eu estava cada vez mais baralhado. Eles eram iguais vestiam a mesma roupa e ambos tinham falta de cabelo. Certamente naquela altura ainda não sabiam que existiam extensões e tratamentos capilares, assim como estilistas ou a moda da *Primark*.



Ilustração 33. Representação da figura do monge

Fonte: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/736x/54/27/be/5427bea962d94b9eadd5775c83dd744b.jpg>

- Mas então os Monges não tinham mesmo contacto com o mundo?
- Ora! Já é tão tarde! Desculpa! Mas tenho mesmo de ir ainda tenho muita coisa para tratar. – Dizia enquanto se afastava deixando-me para trás.
- Podes aproximar-te, não te vou fazer mal. – disse o outro monge.
- A minha mãe disse para eu não falar com estranhos.
- Sou um Monge, não vou fazer-te mal. Já alguma vez ouviste falar de um Monge malvado?
- Eu sei lá! Nos dias de hoje há tanto louco à solta!
- Tu és muito engraçado. Mas posso ao menos indicar-te a minha missão aqui no Mosteiro? Talvez depois fales comigo.
- Ok... – Respondi ainda um pouco receoso.
- A minha missão é tratar-te com palavras santas e devotas. A tua função enquanto hóspede é prestar obediência ao Abade, tendo de respeitar a regra do silêncio, de assistir ao ofício da Terça e das Completas, e não comunicar com a comunidade.
- Comer e rezar, portanto. Hmmm não me parece muito difícil. Visto dessa maneira faz-me pensar porque não tropecei mais cedo. Em casa sempre que tento essa técnica do comer e dormir a minha mãe fica furiosa. Não quero nem lembrar. Continue,

continue. Já agora diga-me onde se come que, por acaso, já sinto um leão a rugir dentro de mim.

- Irás comer no Hospício.

- No hospício? Mas... Mas... Está a chamar-me louco?

O Monge Hospedeiro não conseguiu conter-se e soltou uma gargalhada – Ah ah ah. Claro que não. O hospício é um local distinto do Refeitório conventual. Tencionas ficar por quantos dias?

Agora este já me está a mandar embora, pensava eu enquanto preparava uma resposta. – O outro Monge era mais simpático. Pelo menos esse não queria que eu fosse embora.

- Não é isso. A minha missão é mostrar-te como tudo funciona e se ficares três dias não tem qualquer problema, mais do que isso é que já terás de pagar pela estadia.

- Três dias? Não posso ficar tanto tempo! Só estou à procura de uma saída.

- Saída?

- Sim! Eu nem sequer sei como vim cá parar, mas a verdade é que eu sou de 2015. Tenho que encontrar uma saída o quanto antes, ou a minha mãe vai esperar-me com uma colher de pau na mão. – gracejei – Mas conte-me quantos hóspedes conseguem ter aqui?

- Esta hospedaria tem 16 celas para os hóspedes, a casa da rouparia, a casa da roupa das hospedarias e as secretas. – foi explicando enquanto me dava um naco de pão.

- Podemos ver um quarto?

- Sim, claro.

As celas eram pequenas e tinham apenas uma cama, algumas cadeiras e uma mesa com uma ou duas gavetas. Eram apenas iluminadas por velas em castiçais de latão. Basicamente continham apenas o necessário para uns três dias. Agora entendia o conceito. Pelo menos tinha lençóis, travesseiros e cobertores, quem lá ficasse certamente frio não teria. Tinha também produtos de higiene como toalhetes e toalhas das mãos.

- Vá, anda, tem ali algo que vais adorar. Gostas de mistérios?
- Quem não gosta?
- Então desafio-te a perceber um mistério que temos ali no passadiço anda.



Ilustração 34. Passadiço

Fonte:

http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/passadico/LFA_20091215_31.jpg

- Passadiço de passagem?

- Isso mesmo. Este foi construído para o bem estar dos "Gerais" e também da comodidade dos hóspedes e da administração beneditina. Este Passadiço une o Coristado à Hospedaria.

- É seguro andar ali?

- Sem receio, é uma construção com tijolo e pedra. Tem uns bonitos alegretes para flores, assentos onde podes descansar e parapeitos de pedra lavrada. Apresenta arcadas para a zona de serviço a sul e para norte, para a portaria, um grande pano de parede rebocada com um nicho de pedra lavrada com a imagem de vulto, em terracota, de S. João Batista. A norte do Passadiço temos o Jardim de S. João que está ladeado por alegretes. Tem oito canteiros e no meio um chafariz de pedra lavrada.

- Então e o mistério?

- Estas a ver esta fonte?

Estávamos no meio do Passadiço onde existia uma bonita fonte de pedra lavrada com o cordeiro. E eu questionava de frente para a mesma:

- Não deita água?

- Então aqui vai o mistério - dizia sorrindo - Se a água quiser lançar o botão mágico terás de alcançar!

- Não entendi. Uma pista! Só uma pista, pode ser?

- Experimenta chegar o teu pé direito um pouco mais a frente.

- O meu pé? E o que tem isso a ver com deitar água ou não?

- Experimenta. És muito curioso, fazes mesmo muitas questões!

Não sabendo muito bem o que pretendia o Monge, acabei por mover o meu pé. Enquanto o mesmo dizia:

- Quente... quente... frio... quente... a escaldar!

Para meu espanto a água foi lançada pela boca do cordeiro.

- Uohhhhhh! Ó Diabo! – Tapei a boca para corrigir o erro, estava num mosteiro!
– Ó valha-me Deus!

Rapidamente dei um passo atrás e a fonte deixou de lançar água.

- Mas afinal o que se passa aqui? Serão feitiços ou há aqui qualquer mecanismo no chão? – Perguntava-me, enquanto dava passos para a frente e para trás, e a água ora era lançada ora parava. Até que me apercebi de uma pedra “mágica”, um estranho mecanismo que fazia com que a água fosse lançada sempre que o peso do meu corpo se encontra-se sobre aquela pedra.

Era tudo muito engraçado. Estava a gostar bastante! Eu já adorava história, mas aquela aventura estava a valer todo o meu estudo. Já que ia ficar de castigo, pelo menos conhecia o resto do mosteiro. Pedi ao Monge que me mostrasse mais pormenores interessantes daquele lugar intrigante.

- Podemos conhecer mais divisões, mais segredos? – pedi.

- Vamos, então, em busca de mais segredos. Sabias que existe aqui uma barbearia?



Ilustração 35. Barbearia

Fonte: http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/barbeariabotica/IMG9915_DxOcopy.jpg

- A sério que até barbearia eles tinham? E o barbeiro onde está?

- Não está cá sempre. Vem de 12 em 12 dias para barbear os monges. Desde a véspera desse dia que um caldeirão de água ferve com carqueja. Está equipada com todos os apetrechos necessários e possui armários fechados para a roupa.

- Se eu for barbeiro posso ficar mais dias aqui? Ofereço o meu trabalho em troca de estadia. Isto é, o barbeiro é pago certo?

- Sim. É-lhe pago a soldada anual de 70 alqueires de pão meado, 1 marrã de 50 arráteis ou 1.000 reis, 500 reis de sabão e 4 alqueires de trigo.

- Isso traduzido em euros é quanto?

- Em?

- Pois, não deve fazer ideia do que eu estou a falar pois o euro não é do seu tempo.

- Não percebi nada, mas respondendo à tua questão, não podes ser barbeiro, não és formado nisso e depois a pessoa que cá vem não corta apenas o cabelo, também faz sangrias, lança sanguessugas e tira dentes.

- Oh minha nossa! Um verdadeiro barbeiro de um filme de terror! Ok, ok estou convencido a seguir outra profissão. Vamos andando, que estou todo arrepiado só de pensar nas sanguessugas. – o meu corpo estremeceu.

- Vá não fiques triste, vou levar-te a Sala do taco.

- Do taco?

- Uma sala de jogos onde os monges que são proibidos pelas Constituições de praticar jogos de azar, tem a oportunidade de jogar gamão, xadrez e bilhar.

- Porque Taco?

- Taco ou bilhar é assim que lhe chamamos. É com este jogo que nos divertimos nas horas vagas dos exercícios Monásticos.

- Bem, pelo menos algo que nós ainda fazemos, há ainda muitas salas de jogos com bilhar, lá no ano de 2015. Mas esta sala é muito mais bonita que as que lá se usam. Além disso tem vários quadros de filósofos e mapas geográficos dos quatro continentes e um mapa-múndi. Gosto muito mais deste tipo de decoração!

Interrompidos pelo pêndulo do relógio o Monge despede-se de mim meio atordoado e sai disparado a correr.

- Chegou a hora, é a reunião Geral que vai decorrer na Sala do Capítulo. Mas antes não te esqueças: Para o teu rumo encontrar o mistério final terás de desvendar.

Impelido pela curiosidade, ainda que a última frase do Monge me estivesse a deixar com a cabeça em rodopios, não ia abandonar o Mosteiro sem dar um espreitadela na tão falada Sala do Capítulo.



Ilustração 36. Sala do Capítulo

Fonte: <https://mosteirosaomartinhotetibaes.files.wordpress.com/2015/10/saladocapitulo.png>

Segui o Monge e sem que se apercebessem esgueirei a cabeça para dentro da sala que tinha a porta entreaberta. Estava diante da "cabeça", o local das grandes decisões. Ali estava como descrita, como uma:

“grande Mesa do Definitório, coberta de cordovão preto e guarnecida, em redor, de panos verdes com galão verde de lã; a grande cadeira de braços do Reverendíssimo, com assento e encosto de damasquilho preto com cabelo e os quatro canapés com assentos e encostos de almofadas, que se reunia, de três em três anos, no terceiro dia do mês de maio, dia da festa da Santa Cruz, a Congregação de S. Bento de Portugal e da Província do Brasil. Abades, Visitadores, Definidores, Padres Companheiros e Secretários, Piores, Mestres dos Noviços e Mestres de Teologia juntavam-se para eleger o Geral, os Dom Abades e todas as prelaças de cada mosteiro e providenciar do governo trienal da ordem, quer no campo espiritual, quer no material.”

A sala era enorme, muito bem iluminada pela luz da lua cheia que parecia agora cair sobre o Mosteiro. Inundada pelos intensos cheiros da Natureza que vinham do exterior. O seu teto era como a maior parte das divisões que passara, constituído por “caixotões de madeira pintada, rematados por uma platibanda policromada de madeira entalhada, com mísulas, folhas, urnas, cabeças de anjos e pássaros”.

A sala era ladeada por amplas janelas com sacadas, as paredes estavam decoradas com painéis de azulejo rococós sobre a vida de José do Egito e por grandes

quadros pendurados, verdadeiras obras-primas com ricos caixilhos de madeira entalhada, pintados a dourado, de S. Bento e de Santa Escolástica, de Frei Plácido Villa Lobos e de Frei Pedro de Chaves; de D. Sebastião e do Cardeal D. Henrique; dos Papas Clemente XIV e Pio VI.

Repentinamente, alguém na sala se levantou. Com receio de ter sido apanhado comecei a correr. Entrei na primeira porta que vi aberta. Escondi-me atrás da porta e acabei por me sentar no chão e soltar um suspiro de alívio.

- Ufa, foi por pouco.

- Precisas de ajuda meu filho? – alguém falou, deixando-me ainda mais assustado.

- Outra vez não! Monge Hospedeiro?

O Monge solta uma gargalhada:

- Ah ah aha! Estou a ver que já cá estás há algum tempo. Já conheces o Monge Hospedeiro?

- Vocês são mesmo todos iguais! Podiam ter alguma marca própria, é um pouco falta de originalidade e de gosto que usem todos roupas iguais, que não são propriamente bonitas e chegam a ser assustadoras. – Disse eu um pouco mais desbocado por causa do susto. Rapidamente coloquei a minha mão sobre a boca pedindo desculpa.

- Não tem mal meu filho. Eu sou o Monge Livreiro e tu quem és?

- Sou um hóspede que procura o regresso a casa. Será que me pode ajudar? - O Monge não olhara ainda para mim, estava concentrado a colocar livros numa estante. Foi aí que me apercebi do local onde estava. Só podia ser a Livraria. – Você trabalha aqui na Livraria?

- Trabalho sim. Sabes que esta não é uma Livraria qualquer? É uma das melhores Livrarias da província Entre-Douro-e-Mínho, uma das mais bem apetrechadas.

- Como é possível encontrar algum livro aqui? É quase como aquele ditado que a minha mãe tanto usa lá em casa: “encontrar um agulha num palheiro”.

- É para isso que eu cá estou para ajudar na procura.

-Ia adorar mas infelizmente tenho de ir andando, a minha mãe já deve estar preocupada e a noite já vai alta.

- Posso acompanhar-te um pouco se quiseres, para não andares por ai sozinho e não te perderes, ou andares por onde não deves.

- Ok.- consenti, já sem receio. Na verdade eles tinham ar amistoso e não me tinham feito mal algum – O que é aquilo? Podemos ir ali?

- Aquilo é o Pátio do galo. Mas de onde és tu afinal?

- Isso é uma história muito longa. De uma forma resumida eu sou um viajante do tempo e preciso de encontrar o meu caminho para o meu presente, ou seja, o ano de 2015.

- Tu vens do futuro então? Isso quer dizer que este Mosteiro perpétua no futuro?

- Sim o Mosteiro existe, mas é pena que nem todos os meninos da minha idade possam vir até aqui ao passado para entenderem melhor toda a história que envolve este Mosteiro.

- Vá, não percamos tempo então, tens de ir contar a história aos teus amigos. Mas antes, deixa-me só contar-te a história deste pátio. Foi concebido inicialmente como uma varanda sobre a Cerca, com assentos, canteiros de flores e uma fonte alimentada pela água da mina da Cabrita, conduzida até ao Mosteiro por aquedutos e arcos de pedra, foi remodelado em 1727, há 23 anos atrás. Parte da fonte original foi transferida para o patamar de S. Bento, e no seu lugar foi construída outra.



Ilustração 37. Pátio do Galo

Fonte: http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/patiogalo/LFA_20091215_30.jpg

- Porque se chama Pátio do Galo?

- Repara na imagem é S. Pedro e tem um Galo, esculpido no granito, donde brota a água.

Enquanto apreciava os detalhes da fonte, o monge falou:

- Está na minha hora de orar, mas vem comigo, vou deixar-te com o Padre Mordomo.

Movemo-nos até ao refeitório onde eram visíveis “17 mesas com plintos de pedra e assentos, colocados sobre cachorros de pedra, com espaldares de azulejo e supedâneos de madeira. No meio do maior silêncio, o monge leitor, do alto do púlpito, lia os textos sagrados”.

Radiante queria fazer questões ao Monge que rapidamente colocou o seu dedo indicador em frente aos lábios indicando-me que deveria fazer silêncio. Só depois em conversa com o Padre Mordomo percebi que “a proibição de falar no refeitório era muito rigorosa tanto que a disciplina monástica chegou a formular uma autêntica gramática de gestos e sinais para os monges comunicarem aos serventes as suas necessidades durante a refeição.”

Excluindo os dias de jejum existiam duas refeições: o jantar e a ceia, marcadas pelas principais orações quotidianas. Assim, o jantar tinha lugar, consoante a época do ano, às 10 ou às 11 horas, exceto durante a Quaresma em que só era servido depois do ofício das Vésperas; a ceia comia-se após as Completas. Nos dias de jejum, em vez da ceia, tinham uma refeição ligeira - a colação.

Ao jantar, nos dias de carne, servia-se, em norma, 1/3 de arrátel de picado ou fumado de carne de vaca e um arrátel de vaca e uma talhada de toucinho; nos dias de peixe havia um "principio de legumes ou cousas semelhantes" e 1 arrátel de peixe com a sua "assoudela de caldo ou de grãos ou de ervas ou cousa semelhante". Havia sempre arroz. Os monges que não comiam peixe tinham nos dias de jejum 3 a 4 ovos. À ceia, nos dias de carne, comia-se 0,5 arrátel de carneiro; nos outros, «um principio", três quartos de peixe ou 2 ou 3 ovos, produtos da horta como rábanos, alfaces e outros semelhantes e, às vezes, talhada de queijo, azeitonas ou fruta. À sobremesa tinham essencialmente fruta, fresca ou em compota, ficando os doces, como o arroz doce, os

pastéis, os ovos reais e as covilhetes de doce para os dias de «folga conventual" e festas solenes. Bebiam, sobretudo, vinho de "acima do Douro" e, se cumprissem as Constituições, serviam-se de 1 quartilho ao jantar e outro à ceia e meio nos dias de colação”. Era o Padre Mordomo que coordenava o 1º e o 2º cozinheiros, os dois forneiros e os moços. Eram visíveis: o forno, chaminés e seis arcos.

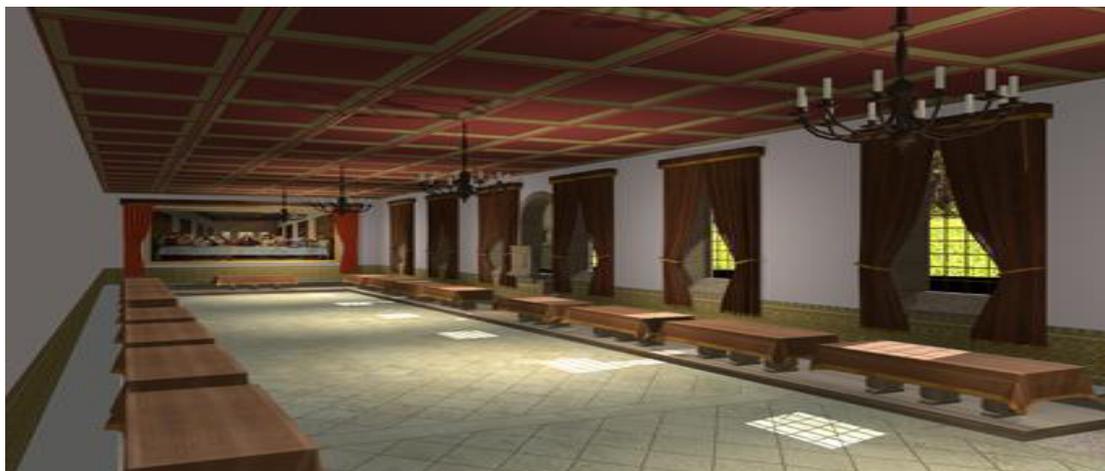


Ilustração 38. Representação virtual do refeitório

Fonte: <http://www.mosteirodetibaes.org/multimedia/Image/refeitorio/08.jpg>

Dividida em três espaços distintos tinha uns ferros, onde estavam penduradas as panelas e os caldeirões, os armários eram embutidos, a pia um moinho e uma mesa de pedra.

- Então, o que achas do nosso nobre mosteiro?

- Estou a adorar a visita, mas tenho mesmo de ir andando. Contudo preciso de ajuda para desvendar um mistério, será que me podia ajudar?

- Qual é o mistério meu filho, diz-me lá.

- O monge disse que para regressar a casa tinha de resolver o mistério: “Para o teu rumo encontrar o mistério final terás de desvendar.”

- Posso estar errado, mas certamente ele estaria a falar na Desfolhada.

- Desfolhada do Milho? Vocês aqui fazem disso? No nosso tempo só os nossos avós fazem isso, nós só o fazemos em jogos de computador, como o farmville.

- Pois... - olhou-me com um ar de quem não tinha percebido nada, recompôs-se e continuou – Ora pois! Desfolhadas de milho! Com certeza não seriam desfolhadas de batatas, não é? Sabias que existe aqui uma cerca conventual com aproximadamente 40 héctares, a maior cerca monástica preservada em Portugal, é única no seu género, combina funções agrícolas e de mata com um jardim barroco. Aqui dá-se a desfolhada, uma tradição que permanece bem viva no nosso quotidiano. Quando o milho já é uma plantinha verde, o terreno é sachado para tirar as ervas daninhas que são raras pois, durante o ano, são aplicados produtos químicos no solo. Nesta época, vezes sem conta, os agricultores vão buscar as águas das represas. Quando o milho cresce, é-lhe cortado a bandeira que servirá de alimento aos animais. Depois de colhidas vemos aquilo que te vou agora mostrar.

- Uauuuuu! - Estava diante dos meus olhos uma bonita tela da tradição da desfolhada.



Ilustração 39. Representação da Desfolhada

Fonte: <http://irisinclusiva.pt/files/94/941.jpg>

- E fazem isto tudo num dia?

- De dia, o milho é retirado dos campos e transportado, em gigas à cabeça ou em carrinhos de mão, para a eira ou para a casa do lavrador. À noite o que vês agora, é a união que faz a força em que se juntam os amigos, os vizinhos e os familiares para se ajudarem uns aos outros. Toda a comunidade se junta para celebrar a colheita e conversar. As espigas são desfolhadas, uma a uma, sendo amontoadas umas sob as

outras em gigas. As gigas cheias são depois esvaziadas no espigueiro, para que possam secar.

- Até crianças tem aqui!

- Sim, os adultos, pela noite dentro, vão contando histórias e as crianças vão brincando.

- Deve ser bastante cansativo para todos.

- Sim mas é recompensador. No fim tem sempre o chamado comes-e-bebes. São estes pequenos momentos que tornam a vida repleta de alegria.

Aquela imagem fez-me perceber que os nossos antepassados, em tempos de trabalhos árduos e de fome, eram tão alegres e não se esmoreciam perante os trabalhos árduos. As gerações de agora estavam muito mal habituadas e não sobreviveriam se voltassem atrás no tempo e tivessem que trabalhar tanto quanto os que nos garantiram o presente em que vivíamos.

- Mas voltando ao teu enigma! Para o rumo encontras tens de ir à descoberta do “milho rei”.

- Milho Rei?

- Sim ou Rainha! Reza a lenda de que quem o milho Rei encontrar um beijinho ou um abraço de quem mais deseja irá ganhar! Se desejares muito abraçar a tua mãe só tens de procurar o milho Rei.

- E como vou eu encontra um Milho rei no meio de tanta espiga?

- Este Milho Rei tem uma característica especial, é vermelho ao contrário dos outros todos. E é tão raro que normalmente só é encontrado por uma ou duas pessoas.

- Oh não! Com tanta gente aqui como é que vou encontrar o meu milho rei?

- Não há nada que a força de vontade e a fé não ajudem.

Sentei-me ao lado de um monge com umas bochechas rosadinhas e uma criança que estava com algumas dificuldades por ter as mãos muito pequeninas, e comecei a desfolhar. Para um rapaz da cidade, como eu, era algo novo que até estava a ser

divertido. Fui ouvindo os cânticos e as rezas, as histórias e as lendas que eles iam contando. Estava a adorar. Talvez me juntasse aos meus avós no outono seguinte para os ajudar também, mesmo que eles fossem achar que eu estava louco por ter desfolhado com monges no ano de 1750.

Estava tão concentrado que só me apercebi do burburinho quando o monge bochechudo me deu uma cotovelada.

- Olha aquele já vai dar um beijo com esperanças de casamento!

- Oh não! O meu milho rei! – comecei a ficar seriamente preocupado, qual era a probabilidade de existir outro milho rei? Estaria eu condenado a ficar preso no ano de 1750?

Senti-me tão desanimado que cruzei os braços como uma criança amuada. O pequeno rapaz que estava à minha esquerda continuava com muitas dificuldades em desfolhar.

- Desculpe! – falou envergonhado – Não estou a conseguir desfolhar, pode ensinar-me como se faz?

- Claro. Não que eu tenha uma licenciatura nisto, mas ainda percebo algumas coisas de agricultura.

Peguei numa espiga sem prestar muita atenção e fui desfolhando vagarosamente, explicando à criança como deveria fazer. Atirei a espiga para o cesto, enquanto a criança terminava e atirava a dele também.

- Oh rapaz! – berrou o monge!

- O que se passa?

- A quem vais dar um beijinho?

- Porquê?

- Já viste o que atiraste para a giga? Encontraste o milho rei.

- Oh my god!

- Ai que esta rapaziada de agora diz coisas estranhas... - gracejou o monge.

Corri à giga e segurei o meu milho rei como o Rafiki segurou o Simba. Foi o meu momento de glória, na minha ainda curta vida.

- Então, então, a quem vais dar o beijinho? Andam aí muitas moças bonitas e solteiras! – brincou novamente o monge.

- Talvez o deixe para a minha mãe, a ver se ela não me põe de castigo.

- És um malandrecão, estou a ver. E onde está a tua mãe?

- No meu presente, em 2015. À minha espera.

Dei uns saltinhos de alegria, queria correr ao monge Hospedeiro para lhe mostrar o meu milho rei, mas quando estava a correr, caí por causa de umas espigas no chão e bati com a cabeça na giga.

- Mas que belo galo que tu tens aí. – ouvi uma voz suave e familiar.

Ainda meio atordoado abri os olhos. A minha mãe segurava um saco com gelo, enquanto várias pessoas, curiosamente portuguesas, se juntavam à minha volta. O que tinha acontecido?

- O que... - principiei, mas dei conta que aquela figura vestida de negro ainda lá estava. *Querem ver que agora trouxe os monges para 2015?*

- Então rapaz, quantos dedos estão aqui? – perguntou a minha mãe, mostrando três dedos.

- Cinco!

- Oh Diabo!

- Lá porque só levantaste três, não quer dizer que na mão não tenhas os cinco dedos.

A minha mãe ajudou-me a levantar, e eu vi uma placa meia torta, pendurada numa parede mais ou menos à minha altura.

- Pois é... só me dás despesas, espero bem que a câmara não me cobre a reabilitação da placa que tu quase destruístes. Realmente és cabeça dura. – brincou a minha mãe.

- Fui eu que bati ali com a cabeça?

- Não te dói? – pressionou o gelo contra a minha testa – Onde estavas tu com a cabeça para não veres esta placa? Se ainda fosse pequena, mas é grande!

- Estava atrás daquele monge! – expliquei, apontando para a figura de negro.

- Monge? Onde? Onde? – perguntou a figura.

- Não é um monge? – insisti ainda confuso.

- Não! Eu, monge? Claro que não! Religioso, mas nem tanto! Sou apenas um farricoco, ou melhor um figurante na recriação da tradição da Semana Santa aqui em Braga.

- Então não tem nada que ver com o Mosteiro de Tibães?

- Não. Já lá fui muitas vezes, tem uma história muito bonita e é um local muito misterioso, mas aqui estás mais perto da Sé!

- Ora... estou muito confuso.

- Bem, vou andando que estou a ficar atrasado para a procissão. Já vi que estás bem, e é isso que importa.

- Nós também vamos ver a procissão, mãe? – perguntei.

- Claro!

- Ainda bem! Estou a adorar estas histórias e tradições que Braga tem... mesmo que algumas sejam verdadeiras, mas fruto da minha imaginação historicamente fértil.

Capítulo VII

Conclusões

7. Conclusões

Em pleno século XXI, o conceito de *Storytelling*, aliado à era digital, acrescenta um novo nível de entretenimento capaz de diferenciar locais turísticos, através da arte de contar histórias, envolvendo o património local e o turista que tem assim a oportunidade de vivenciar pontos de interesse de uma forma mais atrativa.

Não esquecendo que as redes sociais permitem alcançar a vários tipos de público em apenas alguns segundos, concluímos que as histórias, quando bem “contadas” e divulgadas, são um contributo precioso para atrair visitantes. O que claramente se pretende com este tipo de aplicações de difusão de experiências é tornar o visitante parte integrante do destino da história do MSMT.

É certo que poderíamos ter ido mais longe e podia ter sido explorada a possibilidade de realidade aumentada (RA) - a integração de informações do mundo virtual como elementos do mundo real, criando um ambiente misto em tempo real e de forma interativa a três dimensões.

Através das mais diversas aplicações móveis que foram sendo apresentadas ao longo deste relatório, verifica-se a existência de um vínculo muito forte entre as nossas experiências de viagem e a era das tecnologias. Contudo, nunca deveremos esquecer que o toque humano e autenticidade da experiência em pessoa deverão continuar a ser relevantes na nossa sociedade. Assim como não podemos esquecer que apesar de toda a tecnologia e das diversas formas de comunicação, a narração continuará a definir-nos como seres humanos num meio privilegiado para partilhar informações e oferecer experiências.

O narrador apresenta um conhecimento já existente, reconfigurando o modo como é descrito, acrescentando pormenores que tornem o acontecimento narrado uma linguagem agradável e simples, procurando aproximar os interlocutores e, desta forma fazer com que as histórias, orais e escritas, que nem sempre são fáceis de lembrar e compreender, quando contadas suscitem novas lembranças entendidas como contributos para o seu enriquecimento. Neste sentido, o *Digital Storytelling* revela-se uma estratégia que influencia um determinado público através da história narrada, podendo ser utilizado como uma ferramenta por pequenos ou grandes municípios que certamente irão ganhar bastante com a aplicação deste conceito.

O desenvolvimento de redes sociais e a imaterialidade de muitas interações poderá dar a entender que existe um decrescente contacto com a natureza e com os suportes físicos da paisagem deixando também a aparência de que a posição geográfica perdeu valor estratégico, como se fosse irrelevante estar-se aqui ou acolá.

Concretamente, o que aconteceu aquando da criação da parte prática deste relatório foi a possibilidade de definir e mergulhar em aspetos importantes da história real do Mosteiro e também na vida pessoal dos beneditinos da altura. Este processo permite ao visitante ser teletransportado para este cenário de forma a perceber o seu lugar na sociedade e na história. Para que o objetivo deste projeto seja atingido é necessário que o visitante se debruce sobre as suas vivências, aglutine e construa instrumentos de ação no sentido de preservação deste e dos mais diversos lugares de memória que devemos conservar. Enfatizar o contributo cultural, cívico, social, moral e económico de cada indivíduo, é um verdadeiro desafio, e são estes elementos que, através da metodologia, adquirem uma importância cada vez maior.

Em suma, rever e analisar um pequeno número de histórias ajuda a estruturar o *feedback* no processo de produção de roteiros turísticos. Além disso, inspira um grau de reflexão profunda e experimentação criativa nos participantes. Estamos perante uma atualidade onde valorizar a oralidade dos sujeitos comuns num contexto de extrema individualização e enclausuramento social tornou-se a condição necessária à manutenção da memória coletiva.

A abordagem *Digital Storytelling* busca interpretar as histórias contadas desenvolvendo a narrativa com a vivência do indivíduo. Certo é que estas histórias tornam esta abordagem um meio ou uma ferramenta para a ampliação das possibilidades de sucesso das estratégias organizacionais.

Bibliografia

Bibliografia

AMARAL, Adriana Jorge Ferreira do. (1992). *Viagem no tempo ao Mosteiro de Tibães*. Braga: Museu do Mosteiro de São Martinho de Tibães.

BENTO, São. (1992). *Regra do Patriarca S. Bento*. Santo Tirso: Mosteiro de Singeverga, Edições «Ora et Labora».

CALADO, Luís Ferreira; PEREIRA, Paulo; LEITE, Joaquim Passos. (2002). *O regresso dos monges: intervenções do IPPAR em conjuntos monásticos. Património: Estudos*. Lisboa: IPPAR.

CARVALHO, Ana. (2011). “Os Museus e o Património Cultural Imaterial: Estratégias para o Desenvolvimento de Boas Práticas”, Vol. 28. In *Biblioteca – Estudos & Colóquios*. Lisboa: Edições Colibri, CIDEHUS-Universidade de Évora.

CARVALHO, Ana. (2011). “Os Museus e o Património Cultural Imaterial. Algumas Considerações”. In Alice Semedo e Patricia Costa (Eds.), *Ensaios e práticas em museologia*. Porto: Universidade do Porto. Disponível em: <http://ler.letras.up.pt/uploads/ficheiros/8935.pdf>

COSTA, João Manuel Martins. (2012). *A visibilidade do Mosteiro de S. Martinho de Tibães em Braga*. Braga: Instituto de Ciências Sociais, relatório de estágio da licenciatura em Sociologia (não publicado).

COUTO, Mia. (2008). *O gato e o escuro*. São Paulo: Cia das Letrinhas.

DIAS, Geraldo José Amadeu Coelho. (2005). “Glossário Monástico-Beneditino: Em torno dos espaços religiosos – monásticos e eclesiásticos”. In *Livro de Actas de Conferência Nacional – Repositorium Aberto*. Porto: Faculdade de Letras da Universidade do Porto/Instituto de História Moderna, (pp. 193-207).

FONTES, Luís. (2005). *São Martinho de Tibães, um sítio onde se fez um mosteiro. Ensaio sobre Arqueologia da Paisagem e da Arquitectura*. Lisboa: IPPAR, Departamento de Estudos.

NORA, Pierre. (1993). “Entre memória e história: a problemática dos lugares”. In *Projeto História: Revista do Programa de Estudos Pós-graduados em história e do Departamento de História*, n.10. PUC/SP.

OLIVEIRA, Paulo João da Cunha. (2005). *A Congregação Beneditina Portuguesa no percurso para a extinção (1800-1834)*. Viseu: Palimage Editores.

OLIVEIRA, Paulo João da Cunha. (1996). “Camilo e os primeiros galopins eleitorais à luz das actas capitulares de Tibães”. In *Mínia*. 3ª Série, nº 4. Braga: Aspa.

PAULA, Bruno De, (S/D). *A evolução da Escrita*. Livraria Digital E-Book's. Acedido em Setembro 14, 2015 em http://livrariabookdigital.blogspot.pt/2013/08/introducao_1.html.

RAMOS, Luís A. de Oliveira. (1984). “Os Beneditinos e a cultura: ressonâncias da ilustração”. In *Revista da Faculdade de Letras: história*. 2ª série, vol. 1. Porto: Faculdade de Letras.

RIO, João Pereira. (1923). *Elucidário do viajante em Braga: esboço histórico e descritivo*. Braga: Tipografia Moderna.

RUSSELL, Arthur. (2013). *Turlough O'Carolan, the Last of the Irish Bards (1670-1738)*. *English Historical Fiction Authors*. Acedido em Outubro 21, 2015 em <http://englishhistoryauthors.blogspot.pt/2013/10/turlough-ocarolan-last-of-irish-bards.html>.

SAINT-EXUPÉRY, Antoine de. (2009). *O pequeno príncipe* (48ª edição / 49ª reimpressão). Rio de Janeiro, Editora Agir. Tradução por Dom Marcos Barbosa.

SANTOS, Ademar Ferreira (1982). “Mosteiro de Tibães: qualquer dia já não há mais nada para vender”. In *Jornal Expresso*, 10-12-1982. Lisboa: Expresso, p. 37-R.

SÃO TOMÁS, Frei Leão. (1974). *Beneditina Lusitana*, Vol. I. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda.

SILVA, Armando Malheiro da. (1985). *Inventário do fundo monástico conventual*. Braga: Arquivo Distrital de Braga; Universidade do Minho. p.79-87, 106-118.

SMITH, Robert C. (1972). *Frei Cipriano da Cruz escultor de Tibães*. Fundação Calouste Gulbenkian, Vol. 2.

- S/D. (2008). *Inside the Happiness Factory – a documentary HD*. YouTube. Acedido em Setembro 11, 2015 em https://www.youtube.com/watch?v=QrnpYA8-h_E.
- S/D. (2009). *Verão Activo na RRSV. Rota do Românico*. Acedido a Junho 7, 2015, em <http://www.rotadoromanico.com/vPT/Actualidades/Noticias/Paginas/VeraoActivonaRRVS.aspx>.
- S/D. (2012). *Hidden Florence - homepage*. Hidden Florence. Acedido em Novembro 23, 2014 em <http://hiddenflorence.org/>.
- S/D. (2012). *Transmedia Storytelling – Atraia a Atenção dos Clientes com Conteúdo Relevante e Espalhado na Web*. Agência egl Marketing Didital. Acedido em Setembro 11, 2015 em <http://www.egl.com.br/storyelling-e-transmidia-como-isso-aumenta-vendas-e-clientes/>.
- S/D. (2012). *Popeye Rings In New Year With Santa Monica Eat Well Week*. King Features – A unit of Hearst Corporation. Acedido em Agosto 18, 2015 em <http://kingfeatures.com/2012/12/popeye-rings-in-new-year-with-santa-monica-eat-well-week/>.
- S/D. (2012). *Travel Plot – Can You Find The Treasure?. Travel Plot Porto*. Acedido em Novembro 23, 2014 em <http://www.qr-code-generator.com/>.
- S/D. (2014). *Creat your Qr Code for free*. Qr code Generator. Acedido em Novembro 23, 2014 em <http://www.qr-code-generator.com/>.
- S/D. (S/D). *Inklewriter – Write your very own interactive stories*. Inklewriter. Acedido em Novembro 23, 2014 em <http://www.inklestudios.com/inklewriter/>.
- S/D. (S/D). *Saber Mais. Mosteiro_de São Martinho de Tibães*. Acedido em Outubro 3, 2014 em <http://www.mosteirodetibaes.org/pagina.aspx?mid=232>.
- S/D. (S/D). *Wordpress.Org Portugal*. Wordpress. Acedido em Novembro 23, 2014 em <https://pt.wordpress.org/>.