

AS AVENTURAS DE

Pinóquio


— SANTANDER —
SÃO PAULO

MINISTÉRIO DA CULTURA E SANTANDER
apresentam

Curadoria
RODRIGO GONTIJO



De 19 de dezembro de 2025
a 22 de março de 2026

AS AVENTURAS DE



Patrocínio

Produção

Realização



MINISTÉRIO DA
CULTURA



Para o Santander, é uma satisfação receber a exposição *As Aventuras de Pinóquio* no Farol Santander São Paulo. Nosso compromisso com a cultura se expressa na escolha de projetos que ampliam o acesso, estimulam a imaginação e fortalecem a relação das pessoas com a arte e com a memória simbólica que nos acompanha ao longo da vida.

Ao apresentar esta obra, que se tornou um marco da literatura universal, reafirmamos o papel do Farol Santander como espaço dedicado à reflexão, ao diálogo entre diferentes linguagens e à formação de novos olhares. Esta exposição convida o público a revisitar

um clássico que permanece atual, capaz de despertar afetos, questionamentos e novas interpretações a cada encontro.

Acreditamos que iniciativas como esta têm o poder de enriquecer o repertório cultural da cidade e de contribuir para experiências significativas, que inspiram e aproximam as pessoas do universo das artes.

Desejamos que cada visitante encontre aqui um momento de descoberta, curiosidade e encantamento, em sintonia com a missão do Farol Santander de promover cultura com relevância e propósito.

BIBIANA BERG

Head Sênior de Experiências, Cultura e Impacto Social e
Presidente do Santander Cultural





SUMÁRIO

Capítulo Curatorial I	5
Capítulo I	7
Capítulo II	8
Capítulo III	11
Capítulo VIII	14
Capítulo X	17
Capítulo Curatorial II	20
Capítulo XII	21
Capítulo XIV	23
Capítulo XXXI	24
Capítulo XXXIV	27
Capítulo XXXVI	30
Translation	32
Créditos	38

Os tópicos deste sumário correspondem diretamente aos capítulos do livro "As Aventuras de Pinóquio", de Carlo Collodi e a numeração em algarismos romanos preserva a estrutura original da obra.

AS AVENTURAS DE PINÓQUIO

Depois da exposição *As Aventuras de Alice* (2022), sucesso de público no Farol Santander, apresentamos *As Aventuras de Pinóquio* (2025). As afinidades entre as duas obras são maiores do que imaginamos: lançadas no final do século XIX para um público infanto-juvenil, elas narram o processo de descoberta e amadurecimento de seus protagonistas. Além disso, os dois livros se tornaram *best-sellers* mundiais, apesar de abordarem contextos regionais específicos: Oxford/Inglaterra e Toscana/Itália.

Carlo Collodi escreveu a história de Pinóquio originalmente em fascículos para o jornal *Giornale per i bambini* (1881-1883), batizando o boneco de

madeira com um nome que, no dialeto toscano, significa “pinhão”. Em 1883, no mesmo ano em que concluiu a série, publicou a obra em formato de livro. Collodi, que participou das batalhas pela unificação italiana (*Risorgimento*), desenvolveu uma narrativa em que a jornada de Pinóquio, de marionete de madeira a um “menino de verdade”, pode ser vista como uma metáfora para a formação da identidade nacional italiana. O boneco de pau representa a falta de uma essência definida, e sua transformação simboliza o processo de formação do futuro cidadão. A ambientação, com personagens como o pobre Geppetto e a ameaça constante da fome, reflete a dura realidade social da Itália da época.

E é isso que trazemos em *As Aventuras de Pinóquio*: história e entretenimento; aprendizagem e encantamento.

No 20º andar, a exposição se organiza em quatro núcleos temáticos inspirados nos capítulos do livro. No primeiro núcleo, o visitante encontra um panorama histórico, com informações sobre Carlo Collodi e a reprodução da primeira edição. Na oficina de criação, são exibidas imagens dos primeiros ilustradores, Enrico Mazzanti e Carlo Chiostri, além das mario-

nêtes de Gil Toledo. A biblioteca é dedicada às primeiras traduções e publicações brasileiras com uma instalação de Adriana Peliano, que reinterpreta os irmãos de Pinóquio criados por Monteiro Lobato. Por fim, na sala dos autômatos, o público encontra engenhocas repletas de movimento criadas por Eduardo Salzane e Maurizio Zelada, e uma instalação sonora com variações rítmicas e melódicas de O Grivo, que como eles disseram, “lembra uma espécie de cidade futurista precária”.

RODRIGO GONTIJO

Curador

Era uma vez

*darão logo os meus
pequenos leitores*

— Um rei

*Não, meninos,
você se enganaram.*

*Era uma vez um
pedaço de pau...*



CAPÍTULO I

Como foi que o mestre Cerejo, o carpinteiro, encontrou um pedaço de pau que ria e chorava como uma criança.

“Era uma vez...”

— Um rei — dirão logo os meus pequenos leitores.

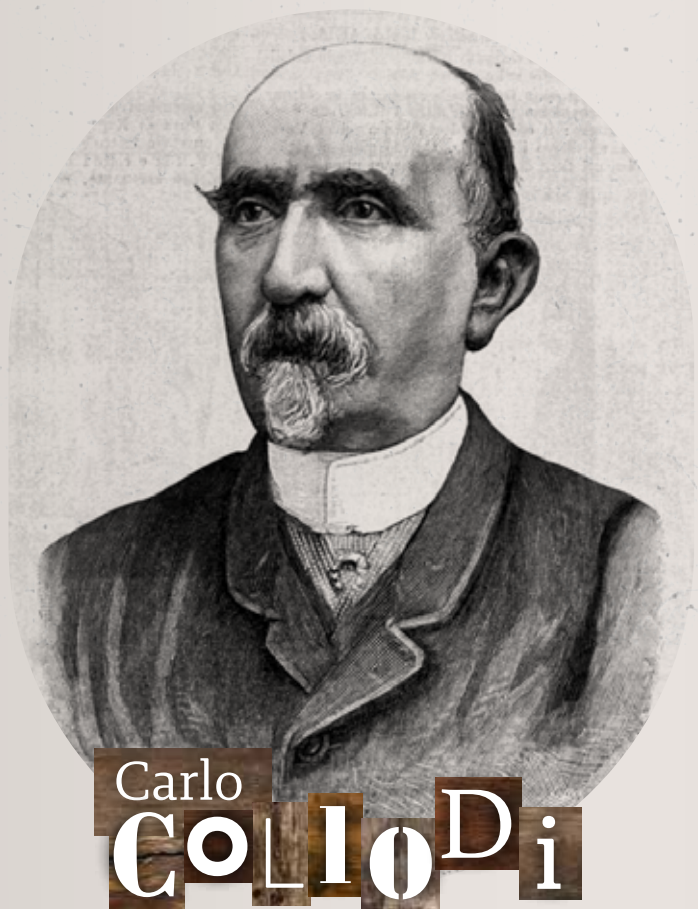
Não, meninos, vocês se enganaram.



Era uma vez um pedaço de pau. ”

CAPÍTULO II

**Mestre Cerejo presenteia o pedaço de pau
a seu amigo Geppetto, que o leva para fazer
um boneco articulado que saiba dançar, lutar
esgrima e dar saltos mortais.**



Carlo Collodi é o pseudônimo de Carlo Lorenzini (Florença, 1826 - Florença, 1890), jornalista e escritor italiano do século XIX, conhecido por ter criado *As Aventuras de Pinóquio*. Filho de Domenico Lorenzini e Angiolina Orzali, ambos de origem camponesa, Collodi nasceu em uma família modesta que havia se mudado do campo para Florença em busca de trabalho em casas de famílias.

Grande estudioso, na juventude, colaborou com jornais locais e, em 1848, fundou o periódico *Il Lampione* (O Lampião), de caráter social e político. Pouco depois, em 1856, adotou o nome artístico de Carlo Collodi, inspirado na pequena cidade natal de sua mãe. A partir de 1876, aproximou-se da literatura infantil ao traduzir do francês para o italiano os contos de Charles Perrault. Essa experiência abriu caminho para sua obra mais célebre.

Em julho de 1881, iniciou a publicação de *La Storia di un Burattino* (A História de um Boneco) no suplemento literário *Giornale per i bambini* (Jornal para as Crianças), vinculado ao jornal *Il Fanfulla*. No 15º capítulo, a história de um boneco de madeira chamado Pinóquio termina com a morte do protagonista.

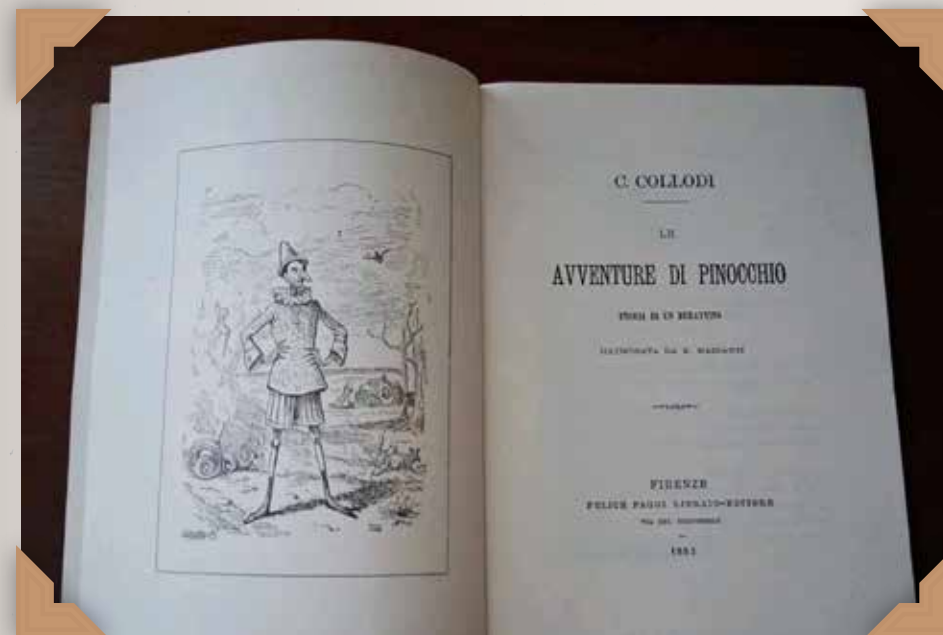
No entanto, diante dos inúmeros pedidos de leitores e também do próprio jornal, Collodi decidiu continuar a narrativa. Em fevereiro de 1882, retomou a publicação e, em janeiro de 1883, no 36º capítulo, concluiu o ciclo de aventuras com a transformação de Pinóquio em um menino de verdade.

Devido ao enorme sucesso, ainda em 1883, Collodi reuniu todos os capítulos em um único volume, revisou cuidadosamente o texto e publicou *Le Avventure di Pinocchio - Storia di un Burattino*, obra que se tornaria um dos maiores clássicos da literatura infantil.



Le avventure di Pinocchio. Storia di un Burattino,
CARLO COLLODI.

Capa da primeira edição publicada em 1883.



Primeiras páginas do livro
Le avventure di Pinocchio. Storia di un Burattino.

LA STORIA DI UN BURATTINO

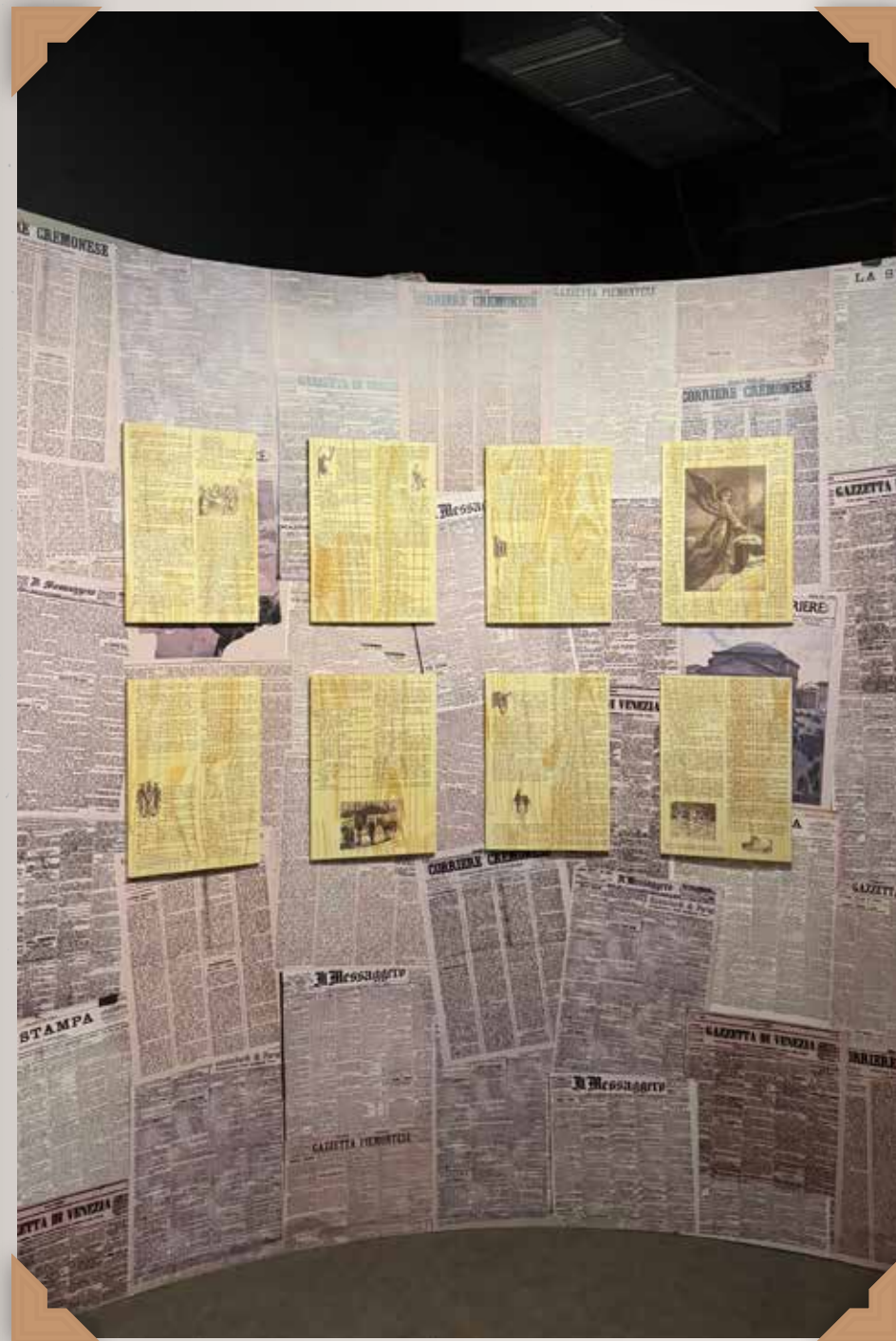
No final do século XIX, a Itália vivia um momento de intensas transformações sociais e políticas. O país, recém-unificado em 1861, buscava uma identidade nacional coesa, apesar dos diferentes dialetos e estruturas econômicas distintas.

Nesse período, ele era majoritariamente agrário e marcado por grandes desigualdades. A economia enfrentava dificuldades, e muitos italianos viviam na pobreza, com altos índices de analfabetismo e escassez de oportunidades, o que levaria, nas décadas seguintes, a uma grande onda migratória para as Américas, inclusive para o Brasil.

A região da Toscana, cuja capital é Florença, no final do século XIX, era uma terra de contrastes: o esplendor cultural e artístico

convivia com a dureza do campo; o ideal de uma nova nação italiana contrastava com a persistência de certas estruturas feudais. Tratava-se de uma região em transição, entre o passado agrário e o início da modernidade.

É nesse contexto, refletindo essas inquietações, que Carlo Collodi escreveu *La Storia di un Burattino* (A História de um Boneco), sobre Pinóquio, publicada em fascículos de 1881 a 1883 no *Giornale per i Bambini*, o primeiro jornal italiano dedicado às crianças, símbolo do esforço de alfabetização e modernização do país. O público-alvo eram os filhos da nova classe média urbana, e as histórias, escritas em linguagem simples e permeadas de ironia, também dialogavam com o imaginário popular.



CAPÍTULO III

De volta à casa, Geppetto começa logo a fabricar o boneco e lhe dá o nome de Pinóquio.

"Depois de encontrar o nome para seu boneco, passou a trabalhar com afinco, e foi logo fazendo os cabelos, depois o rosto, depois os olhos.



ENRICO MAZZANTI

(Itália, 1850 – 1910)

Foi um cartunista italiano que ilustrou a primeira edição de *As Aventuras de Pinóquio*, lançada em 1883.



CARLO CHIOSTRI

(Itália, 1863 – 1939)

Foi um pintor e artista gráfico italiano. Suas ilustrações para o livro *As Aventuras de Pinóquio* foram feitas a caneta e aquarela, e depois gravadas em madeira para a edição de 1902.

Prontos os olhos, imaginem seu encantamento quando percebeu que os olhos se moviam e olhavam bem fixos para ele."

trou em casa, Geppetto logo
mentas e começou a talhar
o seu boneco.

— Que nome lhe darei? —
disse para si mesmo

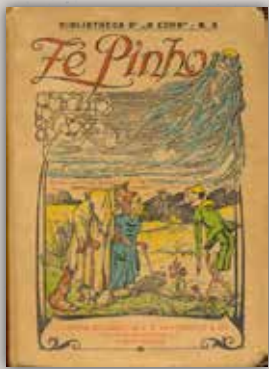
— Quero que se
chame Pinóquio.

MEMÓRIAS DE INFÂNCIA GIL TOLEDO

Desde o início dos anos 1980, GIL TOLEDO
cria versões de Pinóquio, personagens
que marcam sua infância, explorando suas
múltiplas formas e expressões.

Geppetto vende o próprio casaco para comprar uma cartilha para Pinóquio.

PINÓQUIO NO BRASIL



LEOPOLDO BRENTANO
Zé Pinho - Conto Divertido para Pequenos e Grandes.



MARY BAXTER LEE
Pinocchio - Aventuras Maravilhosas de um Boneco de Pau.



MONTEIRO LOBATO
Pinocchio.

A primeira tradução do livro *Le avventure di Pinocchio. Storia di un Burattino* para o português do Brasil surgiu na década de 1920. Adaptando o personagem ao contexto local, o padre LEOPOLDO BRENTANO apresentou uma versão livre do italiano (como indicado na folha de rosto), publicada pela Livraria Selbach & Cia, de Porto Alegre – estado marcado pela presença de imigrantes italianos. Nessa adaptação, Pinóquio recebeu um nome tipicamente brasileiro e o livro foi intitulado como: *ZÉ PINHO – CONTO DIVERTIDO PARA PEQUENOS E GRANDES*.

Em 1929, o boneco retomou seu nome original na tradução de MARY BAXTER LEE, publicada pela Imprensa Methodista, de São Paulo, sob o título *PINOCCHIO – AVENTURAS MARAVILHOSAS DE UM BONECO DE PAU*.

Em 1933, Pinóquio recebeu uma nova tradução, desta vez realizada por MONTEIRO LOBATO. O au-

tor manteve o nome original em italiano, *PINOCCHIO*, e a obra foi publicada pela Companhia Editora Nacional, em São Paulo. Lobato voltaria a mencionar o personagem na história nº 8, intitulada “O Irmão de Pinóquio”, do livro *Reinações de Narizinho*, consolidando-o de vez no imaginário infantil brasileiro.



Adriana Peliano

O IRMÃO DO PINÓQUIO

Na história 8 do livro *Reinações de Narizinho*, Monteiro Lobato relatou: “A boa senhora (Dona Benta) teve de escrever a um livreiro de S. Paulo, pedindo que lhe mandasse quanto livro novo fosse aparecendo. O livreiro assim fez. Mandou um e depois outro e depois outro e por fim mandou o *PINOCCHIO*.”

A chegada do livro *Pinocchio* ao Sítio do Pica-pau Amarelo enche a casa de entusiasmo. A leitura de Dona Benta desperta tamanho fascínio, que Emília, sempre pronta para transformar histórias em ação, propõe inventar o irmão de Pinóquio. Ela organiza um concurso entre os moradores e cada personagem cria então sua própria versão.

Entre o Pau Vivo e a boneca falante, ADRIANA PELIANO, reinterpreta Lobato, que já reinterpretava Collodi.

Segundo Peliano:

“Ao recriar o concurso do irmão de Pinóquio, mergulhei em uma metalinguagem que se desdobra em múltiplas camadas. Collodi criou o boneco que sonhava ser menino, Lobato reinventou a fábula, e os moradores do Sítio imaginaram seus próprios irmãos de Pinóquio. Minhas imagens generativas encontraram corpo nas esculturas em madeira do Gepeto contemporâneo, o artista Gil Toledo. Pinóquio, criatura liminar entre matéria e vida, torna-se o personagem ideal para um ciclo contínuo de metamorfoses”.

Agradecimento:
Instituto Peck Pinheiro



CAPÍTULO X

**As marionetes reconhecem seu irmão
Pinóquio e lhe fazem uma grande festa.**



Desde o século XVIII, os autômatos – engenhocas capazes de simular gestos humanos – povoam o imaginário como uma fronteira entre o vivo e o inanimado. Feitos de madeira, engrenagens e muita imaginação, eles antecipam inquietações centrais na história de Pinóquio, como o desejo de ganhar vida.

É nesse território entre a técnica e o sonho que se situam as criações de EDUARDO SALZANE e MAURIZIO ZELADA. Suas peças combinam a precisão da engenharia artesanal com a poética do brinquedo, resgatando passagens do livro *As Aventuras de Pinóquio*.



EDUARDO SALZANE



MAURIZIO ZELADA

O GRIVO

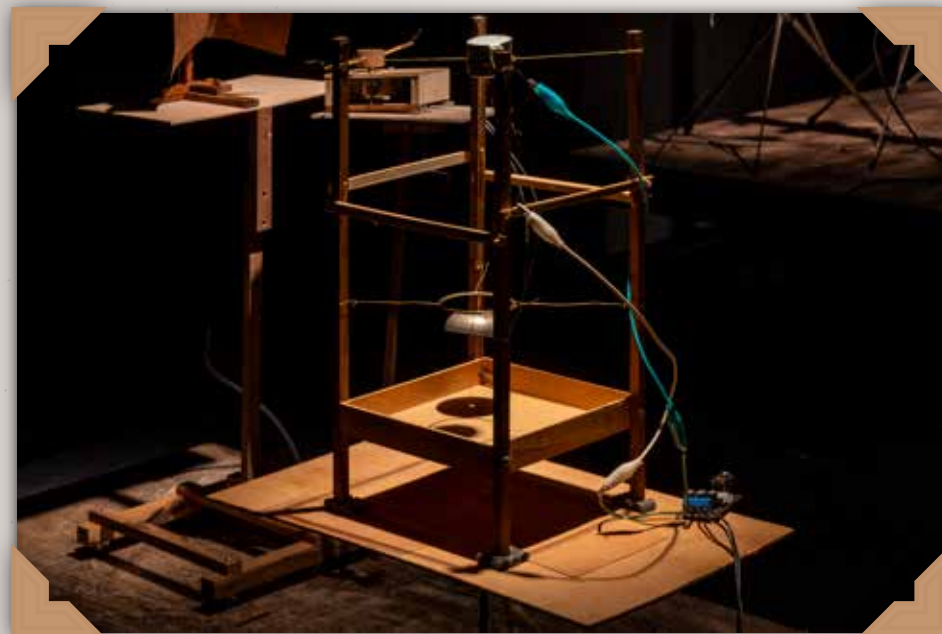
CONSTELAÇÃO

Assim como Pinóquio transita entre o orgânico e o mecânico, encontrando a voz na fronteira do que é feito à mão com o que ganha vida, estas pequenas máquinas escultóricas sonoras criam territórios repletos de paradoxos. Elas refletem as *Aventuras de Pinóquio*, oscilando entre a ilusão de controle do TEATRO DE MARIONETES e a desobediência da TERRA DE BRINQUEDOS (cenários presentes na história), estabelecendo um conjunto de indeterminação e encantamento.

Criada por O GRIVO (Nelson Soares e Marcos Moreira), a instalação CONSTELAÇÃO investiga as relações entre som, movimento e matéria.

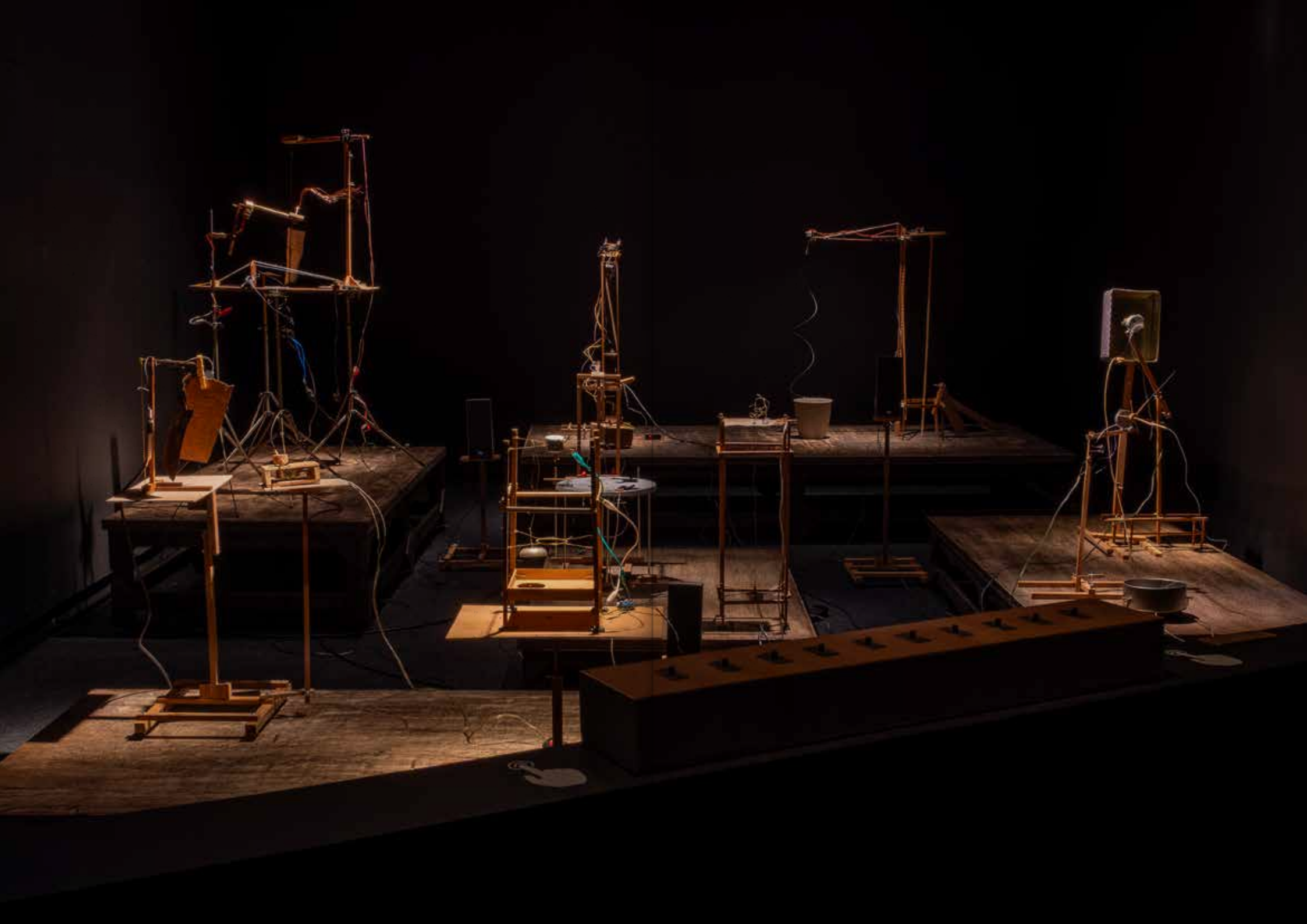
De acordo com os artistas:

“Alguns pequenos motores fazem com que pequenos objetos percutam e raspem folhas de aço e outras superfícies de metal, produzindo uma gama de sons muito variados do ponto de vista do timbre; para além desta melodia de timbres, é construída uma polirritmia, cujos pulsos ou cadências têm características diferentes. [...] A indeterminação se torna o objeto do trabalho. A variação musical (rítmica e melódica) e as contínuas surpresas visuais que o movimento indeterminado produz nos aproxima da ideia de constelação. Tanto no seu aspecto de um conjunto de estruturas, como no sentido das ligações entre elas, e ainda no sentido de algo em contínua reconfiguração”.



O GRIVO

Constelação, 2024
Máquina sonora
Coleção dos artistas



AS AVENTURAS DE PINÓQUIO

A exposição *As Aventuras de Pinóquio* é um convite para ler e reler a obra de Carlo Collodi, afinal, como escreveu seu conterrâneo Ítalo Calvino: “um clássico é um livro que nunca terminou de dizer aquilo que tinha para dizer”. Pinóquio é assim, um livro cheio de camadas, ou melhor, dois livros em um. A primeira parte é marcada pela teimosia, que termina com a morte do protagonista; a segunda, o personagem ressuscita pelas mãos da Fada Azul e vive uma jornada de desafios e transformações.

Importantes escritores, jornalistas e filósofos dedicaram-se a pensar Pinóquio, abrindo diversas camadas de leitura para a obra de Collodi. É nesse campo ampliado de interpretações que apresentamos, na primeira sala deste andar, um compilado de reflexões elaboradas pelos italianos Ítalo

Calvino, Giorgio Manganelli, Umberto Eco, Giorgio Agamben e pelo argentino Alberto Manguel. Como lembrou Manganelli, “nenhum livro acaba; os livros não são longos, são largos”, apontando para a expansão interpretativa que o texto provoca. Essa capacidade marcou também o percurso de Pinóquio no cinema, representado aqui pela primeira adaptação para as telas, realizada por Giulio Antamoro em 1911, ao lado das ilustrações de Roberto Innocenti, que recriam ruas e vilarejos com uma minúcia quase cinematográfica.

Da primeira adaptação ao *blockbuster* de Guillermo del Toro (2022), a figura do boneco atravessou cinematografias e imaginários distintos: surgem Pinóquios, para além da Itália, com cada país reinterpretando o personagem a partir de seus contextos culturais,

quase sempre distantes da versão simplificada e amplamente difundida pela Disney. A animação norte-americana apresentou Pinóquio de maneira dócil e inocente, enquanto o original é marcado pela ingratidão e pela desobediência, com elementos visuais associados à cultura alemã, com roupas que remetem à Baviera e com relógios de madeira que evocam a tradição da Floresta Negra.

Seguindo os capítulos do livro, no espaço seguinte, apresentamos esculturas de Zé Bezerra feitas em troncos de árvores, figuras que evocam seres místicos prestes a ganhar vida, rodeadas por compilações de cenas de filmes e animações em que Pinóquio se per-

de na floresta. No País dos Brinquedos, acompanhamos a transformação de Pinóquio em burro, representada pelas ilustrações de Alex Cervený, que expõe parte de seus originais em *cliché-verre*, e do pintor e gravurista Jim Dine. Na seção do tubarão-baleia, criatura que a Disney transformou em uma baleia, as ilustrações saturadas de Lorenzo Mattotti dialogam com trechos de filmes que evocam a passagem de Pinóquio pelas entranhas do animal. Na última sala, num clima futurista-retrô, o boneco de pau se torna um “menino de verdade” numa instalação interativa mediada por inteligência artificial, em diálogo com cenas do filme *I.A.* (2001) de Steven Spielberg, encerrando o percurso expositivo.

RODRIGO GONTIJO
Curador

CAPÍTULO XII

O marionetista Manjafogo dá cinco moedas de ouro para Pinóquio presentear seu pai Geppetto; e Pinóquio, em vez disso, deixa-se ludibriar pela Raposa e pelo Gato, e vai com eles.

PINOCCHIO (1911)

GIULIO ANTAMORO

(Itália, 1877 - 1945)

Em 1911, o cinema italiano dava seus primeiros passos rumo à fabulação moderna. Nesse contexto, *Pinocchio*, dirigido por Giulio Antamoro, com 54 minutos de duração, surge como a primeira adaptação cinematográfica da obra de Carlo Collodi.

A película, produzida apenas trinta anos após a publicação do livro, conserva ainda o encantamento dos primeiros truques visuais. O movimento de Pinóquio, interpretado por Polidor (Ferdinand Guillaume), ator de origem cir-

cense, é quase mecânico, mas repleto de graça e surpresa, pois sua fisicalidade evoca a animação das marionetes.

A instalação aqui apresentada, com projetores suspensos de madeira, traz quatro fragmentos dessa obra que podem ser assistidos simultaneamente, evocando o caráter artesanal e mágico do primeiro cinema - um tempo em que a luz, a madeira e o movimento ainda aprendiam juntos a contar histórias.



Frames de *Pinocchio* (1911)



ROBERTO INNOCENTI

(Itália, 1940)

As ilustrações de *Pinocchio* realizadas por ROBERTO INNOCENTI (1988) transformam o clássico de Carlo Collodi em uma poderosa leitura visual da Itália. Longe da fantasia atemporal, o artista inscreve a narrativa do boneco de madeira em um contexto histórico e social: a Toscana do final do século XIX, atravessada pela pobreza, pelo trabalho infantil e pela reconstrução nacional após a unificação italiana.

Com minúcia cinematográfica, Innocenti recria ruas, oficinas e vilarejos. Suas imagens constroem uma ponte entre a imaginação e a memória, entre o mito e a história, a metamorfose do boneco torna-se também a metamorfose de uma nação.

CAPÍTULO XIV

Pinóquio, por não ouvir os bons conselhos do Grilo Falante, encontra os bandidos.

Zé Bezerra

ESCULTURAS ENCANTADAS

Assim como Gepeto dá forma a Pinóquio, ZÉ BEZERRA faz brotar da madeira seres que parecem ganhar vida própria. Ambos partem do mesmo gesto primordial: o de esculpir o que já está oculto na matéria. No universo de Pinóquio, o boneco sonha em se tornar menino; nas esculturas de Zé Bezerra, a madeira sonha em se tornar bi-

cho, gente, mito. Entre o sertão nordestino – mais precisamente o Vale do Catimbau (PE) – e a fábula italiana nascida na região da Toscana, ambos revelam a vitalidade do que é imperfeito, a magia do que nasce do erro e do imprevisto: um encantamento que transforma o inanimado em presença viva.

"Pinóquio desatou a correr novamente atravessando campos e vinhedos. E os bandidos atrás, sempre atrás dele, sem se cansarem nunca."



ZÉ BEZERRA

(Brasil, 1952)

Esculturas em madeira
Galeria Estação

Enganado repetidas vezes pelo Gato e pela Raposa,
Pinóquio atravessa a floresta, perdido entre o
medo e o desejo de ser livre.

SELEÇÃO DE CENAS DE FILMES DE DIFERENTES NACIONALIDADES INSPIRADOS NO LIVRO DE CARLO COLLODI.

Frame dos filmes:

Pinocchio (1940)

Direção: Ben Sharpsteen.

Priklyucheniya Burantino (1960)

Direção: Dmitriy Babichenko, Ivan
Ivanov-Vano e Mikhail Botov.

Turlis Abenteuer (1967)

Direção: Walter Beck e Ron Merk.

Le Avventure di Pinocchio (1972)

Direção: Luigi Comencini.

Kashi No Ki Mokku (1972)

Direção: Jinzo Toriumi e Ippei Kuri.

Priklyucheniya Burantino (1976)

Direção: Leonid Nechaev.

The Adventures of Pinocchio (1996)

Direção: Steve Barron.

Pinocchio (2002)

Direção: Roberto Benigni.

Pinocchio (2008)

Direção: Alberto Sironi.

Pinocchio (2012)

Direção: Enzo D'Alò.

Pinocchio (2015)

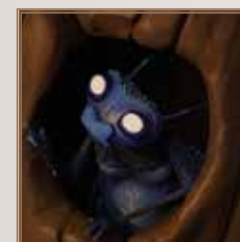
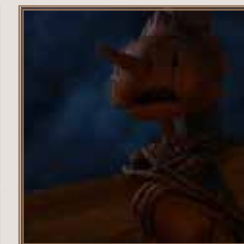
Direção: Stepán Gajdoš.

Pinóquio (2022)

Direção: Robert Zemeckis.

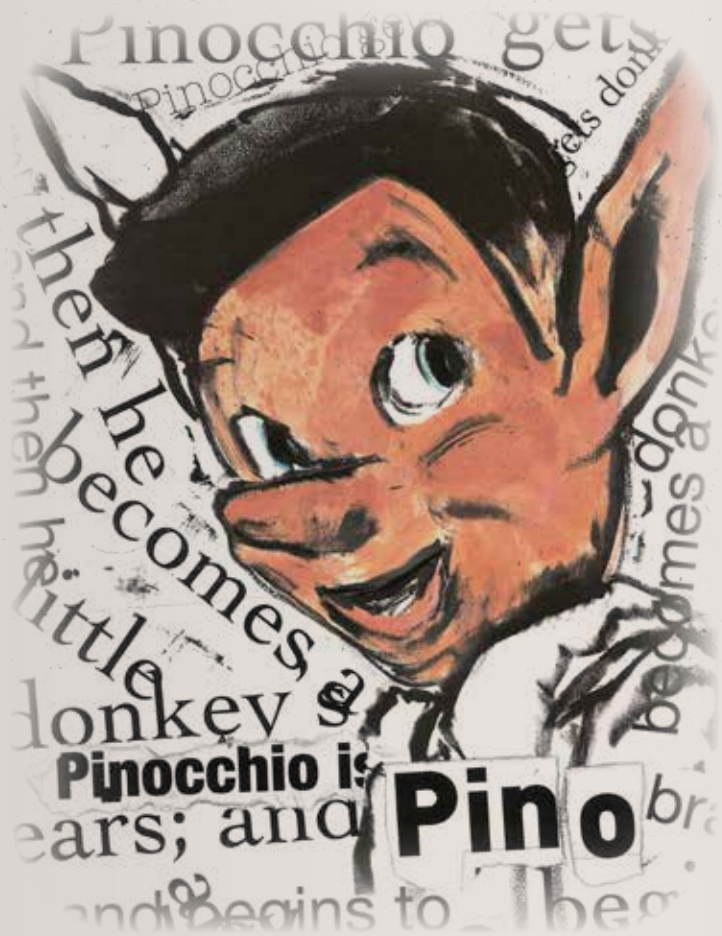
Pinóquio (2022)

Direção: Guillermo del Toro.



CAPÍTULO XXXI

Depois de cinco meses de brincadeiras, para a grande surpresa de Pinóquio, cresce um belo par de orelhas de asno, e ele vira um burrinho, com direito a rabo e tudo.



JIM DINE
(EUA, 1935)

O pintor, escultor e gravurista norte-americano JIM DINE dedica-se ao universo de Pinóquio desde a década de 1990, tendo realizado exposições como “Pinocchio As

I Knew Him” (2005) e publicado obras como *Pinocchio* (2006) e *Donkey in the Sea Before Us* (2013).

Alex Cerveny

CLICHÉ-VERRE

Para ilustrar a edição de Pinóquio lançada pela Cosac Naify em 2011, o artista ALEX CERVENY utilizou a técnica *cliché-verre*, desenvolvida no final do século XIX, período em que também foi escrita a história original de Pinóquio.

Esta consiste em chamuscar uma placa de vidro com a chama de uma vela até que sua superfície fique coberta de fuligem. Sobre essa camada opaca, Cerveny desenhou com um objeto pontiagudo, revelando o vidro transparente. O resultado é

um negativo do desenho, e depois, a partir de um contato fotográfico, é realizada a impressão.

São apresentadas aqui as placas de vidro originais e suas respectivas impressões, além de um mapa ilustrado e da animação *As Aventuras de Pinóquio* [o filme] (dir. José Sampaio, 2013), que, juntos, expandem o imaginário de Alex Cerveny sobre o clássico de Collodi.



ALEX CERVENY

(Brasil, 1963)

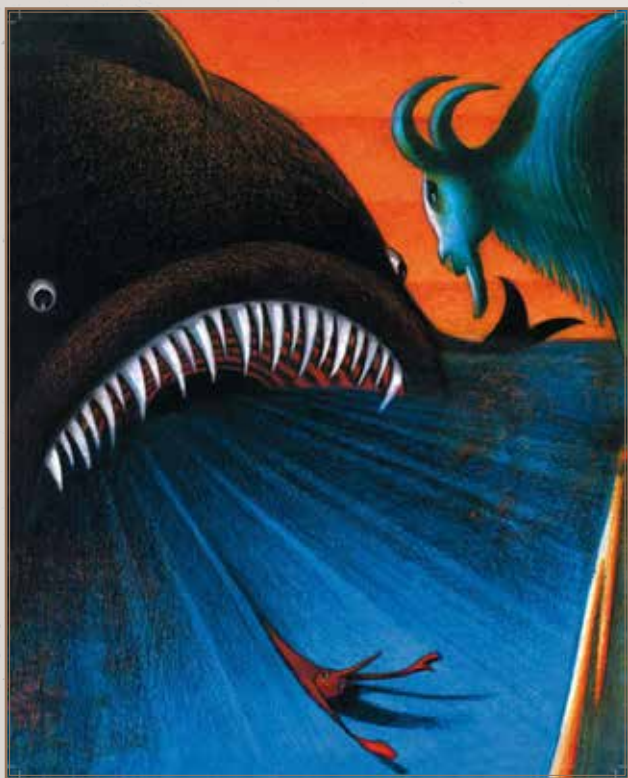
As Aventuras de Pinóquio, 2011

Cliché-verre

Coleção do artista

CAPÍTULO XXXIV

Pinóquio, atirado ao mar, é comido pelos peixes e volta a ser um boneco de madeira como antes; mas, ao nadar para se salvar, é engolido pelo terrível Tubarão-Baleia.



"E Pinóquio, nadando mais rápido do que nunca, foi, foi e foi, como se fosse uma bala de fuzil. Mas já era tarde! O monstro o havia alcançado..."



LORENZO MATTOTTI

(Itália, 1954)

As primeiras ilustrações do italiano LORENZO MATTIOTTI para o clássico de Collodi foram publicadas inicialmente em 1990. Com um estilo marcadamente expressionista, o trabalho utiliza cores

saturadas e intensas, aplicadas em grandes áreas para definir a atmosfera onírica de cada cena. Pinóquio é representado por uma figura esguia e angular, que transmite inquietação e movimento.

Pinóquio enfrenta seu teste final: ser engolido pelo Tubarão-Baleia e conseguir escapar. Esta montagem reúne cenas de filmes de diversas nacionalidades, todos inspirados na obra Carlo Collodi.

A SUCESSÃO DE CENAS EXPLORA O MEDO DO BONECO, A ESCURIDÃO DO CONFINAMENTO E SEU REENCONTRO COM GEPETO.

Frame dos filmes:

Pinocchio (1940)

Direção: Ben Sharpsteen.

Turlis Abenteuer (1967)

Direção: Walter Beck e Ron Merk.

Le Avventure di Pinocchio (1972)

Direção: Luigi Comencini.

The Adventures of Pinocchio (1996)

Direção: Steve Barron.

Pinocchio (2002)

Direção: Roberto Benigni.

Pinocchio (2008)

Direção: Alberto Sironi.

Pinocchio (2012)

Direção: Enzo D'Alò.

Pinocchio (2015)

Direção: Stepán Gajdoš.

Pinóquio (2022)

Direção: Robert Zemeckis.

Pinóquio (2022)

Direção: Guillermo del Toro.





Pinocchio (2015)
Direção: Štěpán Gajdoš. República Tcheca.
Longa-metragem.

CAPÍTULO XXXVI

Finalmente Pinóquio deixa de ser um boneco e vira um menino.

METAMORFOSE | I.A.

Dedicada ao ponto alto da obra de Carlo Collodi, esta seção explora, por meio de um dispositivo mediado por Inteligência Artificial, a metamorfose de Pinóquio — de artefato inanimado a ser humano. O boneco de madeira, figura central de uma jornada de desobediência e aprendizado, finalmente, através da Fada Azul e pelo mérito de sua bondade, transforma-se em um menino de verdade.

A mesma passagem ressurgiu em cenas do filme *A.I. - INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL* (2001), de Steven Spielberg.

Nessa releitura futurista do mito, o menino-robô, busca tornar-se “real” aos olhos de sua mãe humana.

O trecho exibido, em que o boneco se transforma em garoto, ecoa a cena clássica da obra de Collodi, deslocando o ateliê de Geppetto para o laboratório tecnológico.

Em ambos os casos, o gesto da transformação não é apenas físico, mas existencial: um anseio por pertencimento, afeto e reconhecimento.



Frames de *A.I. - Inteligência Artificial* (2001)



For Santander, it is a pleasure to host the exhibition *The Adventures of Pinocchio* at Farol Santander São Paulo. Our commitment to culture is expressed through the selection of projects that expand access, stimulate the imagination, and strengthen people's relationship with art and with the symbolic memory that accompanies us throughout life.

By presenting this work, which has become a landmark of world literature, we reaffirm the role of Farol Santander as a space dedicated to reflection, dialogue between different forms of expression, and the formation of new ways of seeing. This

BIBIANA BERG

Head of Experience and Culture at Santander Brazil and
President of Santander Cultural



exhibition invites the public to revisit a classic that remains relevant, capable of awakening emotions, questions, and new interpretations with each encounter.

We believe that initiatives such as this have the power to enrich the city's cultural repertoire and to contribute to meaningful experiences that inspire and bring people closer to the world of the arts.

We hope that each visitor finds here a moment of discovery, curiosity, and enchantment, in harmony with Farol Santander's mission to promote culture with relevance and purpose.

THE ADVENTURES OF PINOCCHIO

Following the exhibition *The Adventures of Alice* (2022), a public success at Farol Santander, we present *The Adventures of Pinocchio* (2025). The affinities between the two works are greater than one might imagine: released in the late nineteenth century for a young audience, both narrate the process of discovery and maturation of their protagonists. Moreover, both books became worldwide bestsellers despite addressing very specific regional contexts: Oxford/England and Tuscany/Italy.

Carlo Collodi originally wrote the story of Pinocchio in installments for the newspaper *Giornale per i bambini* (1881-1883), giving the wooden puppet a name that, in the Tuscan dialect, means "pine nut." In 1883, the same year he completed the series, he published the work in book form. Collodi, who took part in the battles for Italian unification (*Risorgimento*), developed a narrative in which Pinocchio's journey—from a wooden marionette to a "real boy"—can be seen as a metaphor for the formation of Italian national identity. The wooden puppet represents the absence of a defined essence, and his transformation symbolizes the process of shaping the future citizen. The setting, with characters such as the poor Geppetto and the constant threat of hunger, reflects the harsh social reality of Italy at the time.

And this is what we bring to *The Adventures of Pinocchio*: history and entertainment; learning and enchantment.

On this floor, we present four thematic sections inspired by the chapters of the book. In the first room, visitors encounter a historical overview, with information about Carlo Collodi and a reproduction of the first edition. In the creation workshop, images by the early illustrators Enrico Mazzanti and Carlo Chiostri are displayed, along with marionettes by Gil Toledo. The library is dedicated to the first Brazilian translations and publications, featuring an installation by Adriana Peliano that reinterprets Pinocchio's brothers created by Monteiro Lobato. Finally, in the automata room, visitors encounter ingenious, movement-filled devices created by Eduardo Salzane and Maurizio Zelada, as well as a sound installation with rhythmic and melodic variations by O Grivo, which, as they have said, "resembles a kind of precarious futuristic city."

The journey continues on the floor below. We invite you to follow Collodi's spirit and embark on this adventure as well.

RODRIGO GONTIJO
Curator

CHAPTER I

How Master Cherry, the carpenter, found a piece of wood that laughed and cried like a child.

CHAPTER II

Master Cherry gives the piece of wood to his friend Geppetto, who takes it home to make a marionette that can dance, fence, and perform somersaults.



CARLO COLLODI is the pen name of Carlo Lorenzini (Florence, 1826 – Florence, 1890), a 19th-century Italian journalist and writer, best known for creating *The Adventures of Pinocchio*.

The son of Domenico Lorenzini and Angiolina Orzali, both of peasant origin, Collodi was born into a modest family that had moved from the countryside to Florence in search of work in private households.

A dedicated scholar, in his youth he collaborated with local newspapers and, in 1848, founded the periodical *Il Lampione* (The Lantern), with a social and political focus. Shortly thereafter, in 1856, he adopted the artistic name Carlo Collodi, inspired by his mother's small hometown.

From 1876 onward, he turned toward children's literature by translating Charles Perrault's fairy tales from French into Italian. This experience paved the way for his most famous work.

In July 1881, he began publishing *La Storia di un Burattino* (*The Story of a Puppet*) in the literary supplement *Giornale per i Bambini* (*Journal for Children*), affiliated with the newspaper *Il Fanfulla*. In the 15th chapter, the story of the wooden puppet Pinocchio ends with the protagonist's death.

However, in response to countless requests from readers and the newspaper itself, Collodi decided to continue the story. In February 1882, he resumed publication, and in January 1883, with the 36th chapter, concluded the cycle of adventures with Pinocchio's transformation into a real boy.

Due to its enormous success, later in 1883 Collodi gathered all the chapters into a single volume, carefully revised the text, and published *Le Avventure di Pinocchio – Storia di un Burattino*, a work that would become one of the greatest classics of children's literature.

LA STORIA DI UN BURATTINO

At the end of the 19th century, Italy was undergoing intense social and political transformations. Recently unified in 1861, the country sought a cohesive national identity despite its many dialects and distinct economic structures.

During this period, Italy was predominantly agrarian and marked by deep inequalities. The economy faced serious difficulties, and many Italians lived in poverty, with high illiteracy rates and scarce opportunities. In the following decades, this would lead to a major wave of migration to the Americas, including Brazil.

The region of Tuscany, whose capital is Florence, was a land of contrasts at the end

of the 19th century: cultural and artistic splendor coexisted with the harshness of rural life; the ideal of a new Italian nation contrasted with the persistence of feudal structures. It was a region in transition, between an agrarian past and the dawn of modernity.

It is within this context, reflecting these tensions, that Carlo Collodi wrote *La Storia di un Burattino* (*The Story of a Puppet*), about Pinocchio, published in installments from 1881 to 1883 in *Giornale per i Bambini*, the first Italian newspaper dedicated to children and a symbol of the country's efforts toward literacy and modernization. The target audience was the children of the new urban middle class, and the stories—written in simple language and infused with irony—also resonated with popular imagination.

CHAPTER III

Back home, Geppetto immediately begins to make the puppet and gives it the name Pinocchio.

"After finding a name for his puppet, he worked with great diligence, first making the hair, then the face, then the eyes.

When the eyes were finished, imagine his amazement when he noticed that they moved and stared fixedly at him."

CHAPTER VIII

Geppetto sells his own coat to buy a primer for Pinocchio.

PINOCCHIO IN BRAZIL

The first Brazilian Portuguese translation of *Le avventure di Pinocchio*. Storia di un burattino appeared in the 1920s. Adapting the character to the local context, Father LEOPOLDO BRENTANO presented a free version from Italian (as indicated on the title page), published by Livraria Selbach & Cia, in Porto Alegre—a state marked by strong Italian immigration. In this adaptation, Pinocchio was given a typically Brazilian name, and the book was titled *ZÉ PINHO - A FUN STORY FOR CHILDREN AND ADULTS*.

In 1929, the puppet regained his original name in the translation by MARY BAXTER LEE, published by Imprensa Methodista in São Paulo, under the title *PINOCCHIO - MARVELOUS ADVENTURES OF A WOODEN PUPPET*.

In 1933, Pinocchio received yet another translation, this time by MONTEIRO LOBATO. The author kept the original Italian name, *PINOCCHIO*, and the work was published by Companhia Editora Nacional in São Paulo. Lobato would later reference the character again in story no. 8, titled *The Brother of Pinocchio*, from the book *Reinações de Narizinho*, firmly establishing Pinocchio in the Brazilian children's imagination.

Adriana
Peliano

THE BROTHER OF PINOCCHIO

In story no. 8 of *Reinações de Narizinho*, Monteiro Lobato wrote:

"The good lady (Dona Benta) had to write to a bookseller in São Paulo, asking him to send her every new book that appeared. The bookseller did so. He sent one, then another, then another, and finally he sent *PINOCCHIO*."

The arrival of Pinocchio at the Sítio do Picapau Amarelo fills the house with enthusiasm. Dona Benta's reading inspires such fascination that Emília—always ready to turn stories into action—proposes inventing Pinocchio's brother. She organizes a contest among the residents, and each character creates their own version.

Between the Living Log and the talking doll, ADRIANA PELIANO reinterprets Lobato, who himself was already reinterpreting Collodi.

According to Peliano:

"By recreating the contest for Pinocchio's brother, I immersed myself in a metalinguistic process that unfolds across multiple layers. Collodi created the puppet who dreamed of becoming a boy; Lobato reinvented the fable; and the residents of the Sítio imagined their own brothers of Pinocchio. My generative images found physical form in the wooden sculptures of the contemporary Geppetto, the artist Gil Toledo. Pinocchio, a liminal creature between matter and life, becomes the ideal character for a continuous cycle of metamorphoses."

CHAPTER X

The marionettes recognize their brother Pinocchio and throw him a great celebration.

AUTOMATONS

Since the 18th century, automaton—devices capable of simulating human gestures—have inhabited the imagination as a frontier between the living and the inanimate. Made of wood, gears, and imagination, they anticipate central concerns in the story of

Pinocchio, such as the desire to come to life. It is within this territory between technique and dream that the creations of EDUARDO SALZANE and MAURIZIO ZELADA are situated. Their works combine the precision of handcrafted engineering with the poetry of toys, revisiting passages from *The Adventures of Pinocchio*.

Grivo

CONSTELLATION

Just as Pinocchio moves between the organic and the mechanical, finding a voice at the boundary between what is handmade and what comes to life, these small sculptural sound machines create territories filled with paradoxes. They reflect *The Adventures of Pinocchio*, oscillating between the illusion of control of the PUPPET THEATER and the disobedience of TOYLAND (settings present in the story), establishing a space of indeterminacy and enchantment.

Created by O GRIVO (Nelson Soares and Marcos Moreira), the installation *CONSTELLATION* investigates relationships between sound, movement, and matter. According to the artists:

"Some small motors cause small objects to strike and scrape sheets of steel and other metal surfaces, producing a wide range of sounds in terms of timbre; beyond this melody of timbres, a polyrhythm is constructed whose pulses or cadences have different characteristics. [...] Indeterminacy becomes the object of the work. Musical variation (rhythmic and melodic) and the continuous visual surprises produced by indeterminate movement bring us closer to the idea of a constellation—both in its aspect as a set of structures and in the sense of the connections between them, as well as something in constant reconfiguration."

THE ADVENTURES OF PINOCCHIO

The exhibition *The Adventures of Pinocchio* is an invitation to read and reread Carlo Collodi's work. After all, as his fellow countryman Italo Calvino wrote, "a classic is a book that has never finished saying what it has to say." *Pinocchio* is like that: a book with many layers—or rather, two books in one. The first part is marked by stubbornness and ends with the protagonist's death; in the second, the character is brought back to life by the Blue Fairy and embarks on a journey of challenges and transformation.

Important writers, journalists, and philosophers have devoted themselves to thinking about *Pinocchio*, opening up multiple layers of interpretation of Collodi's work. It is within this expanded field of readings that we present, in the first room on this floor, a compilation of reflections by the Italians Italo Calvino, Giorgio Manganelli, Umberto Eco, Giorgio Agamben, and the Argentine Alberto Manguel. As Manganelli reminded us, "no book ever ends; books are not long, they are wide," pointing to the interpretive expansion the text provokes. This capacity also marked *Pinocchio*'s trajectory in cinema, represented here by the first screen adaptation, made by Giulio Antamoro in 1911, alongside the illustrations of Roberto Innocenti, which recreate streets and villages with an almost cinematic meticulousness.

From the first adaptation to Guillermo del Toro's blockbuster (2022), the puppet has crossed different film traditions and imaginaries: *Pinochios* emerge beyond Italy, with each country reinterpreting the

character through its cultural context—almost always far from the simplified version widely popularized by Disney. The American animation presented *Pinocchio* as gentle and innocent, while the original is marked by ingratitude and disobedience, with visual elements associated with German culture—clothing that evokes Bavaria and wooden clocks reminiscent of the Black Forest tradition.

Following the book's chapters, in the next space we present sculptures by Zé Bezerra carved from tree trunks—figures that evoke mystical beings on the verge of coming to life—surrounded by compilations of scenes from films and animations in which *Pinocchio* gets lost in the forest. In the Land of Toys, we follow *Pinocchio*'s transformation into a donkey, represented by illustrations by Alex Cervený, who shows part of his originals in cliché-verre, and by the painter and printmaker Jim Dine. In the whale shark section—creature that Disney turned into a whale—Lorenzo Mattotti's saturated illustrations enter into dialogue with film excerpts that evoke *Pinocchio*'s passage through the animal's entrails. In the last room, in a futuristic-retro atmosphere, the wooden puppet becomes a "real boy" in an interactive installation mediated by artificial intelligence, in dialogue with scenes from Steven Spielberg's film *A.I.* (2001), bringing the exhibition journey to a close.

RODRIGO GONTIJO
Curator

CHAPTER XII

The puppet master Mangiafuoco gives *Pinocchio* five gold coins to take as a gift to his father Geppetto; and *Pinocchio*, instead, lets himself be deceived by the Fox and the Cat and goes with them.

PINOCCHIO (1911)

In 1911, Italian cinema was taking its first steps toward modern storytelling. In this context, *Pinocchio*, directed by Giulio Antamoro and running 54 minutes, appears as the first film adaptation of Carlo Collodi's work.

Produced only thirty years after the book's publication, the film still preserves the enchantment of early visual tricks.

Pinocchio's movement—played by Polidor (Ferdinand Guillaume), an actor of circus origin—is almost mechanical, yet full of grace and surprise, as his physicality evokes the animation of marionettes.

The installation presented here, with wooden suspended projectors, features four fragments of this work that can be watched simultaneously, evoking the handcrafted and magical character of early cinema—a time when light, wood, and movement were still learning together how to tell stories.

ROBERTO INNOCENTI

In 1911, Italian cinema was taking its first steps toward modern storytelling. In this context, *Pinocchio*, directed by Giulio Antamoro and running 54 minutes, appears as the first film adaptation of Carlo Collodi's work.

Produced only thirty years after the book's publication, the film still preserves the enchantment of early visual tricks. *Pinocchio*'s movement—played by Polidor

(Ferdinand Guillaume), an actor of circus origin—is almost mechanical, yet full of grace and surprise, as his physicality evokes the animation of marionettes.

The installation presented here, with wooden suspended projectors, features four fragments of this work that can be watched simultaneously, evoking the handcrafted and magical character of early cinema—a time when light, wood, and movement were still learning together how to tell stories.

CHAPTER XIV

Pinocchio, for not listening to the good advice of the Talking Cricket, meets the bandits.

Zé
Bezerra

ENCHANTED SCULPTURES

Just as Geppetto gives shape to Pinocchio, ZÉ BEZERRA makes beings sprout from wood—creatures that seem to gain a life of their own. Both begin from the same primordial gesture: carving what is already hidden in the material. In Pinocchio's

universe, the puppet dreams of becoming a boy; in Zé Bezerra's sculptures, the wood dreams of becoming animal, person, myth.

Between Brazil's northeastern backlands—more precisely the Vale do Catimbau (PE)—and the Italian fable born in Tuscany, both reveal the vitality of imperfection, the magic of what is born from error and improvisation: an enchantment that transforms the inanimate into living presence.

"Pinocchio started running again across fields and vineyards. And the bandits behind him, always behind him, never tiring."

CHAPTER XXXI

After five months of play, to Pinocchio's great surprise, a beautiful pair of donkey ears grows, and he becomes a little donkey, complete with a tail and all.

Alex
Cerveny

CLICHÉ-VERRE

To illustrate the 2011 edition of Pinocchio published by Cosac Naify, the artist ALEX CERVENY used the cliché-verre technique, developed at the end of the 19th century—the same period in which the original story of Pinocchio was written.

The technique consists of scorching a glass plate with a candle flame until its surface is covered in soot. Over this opaque layer, Cerveny drew with a pointed object, revealing the transparent glass. The result is a negative of the drawing, and then, through photographic contact, a print is made.

Presented here are the original glass plates and their respective prints, as well as an illustrated map and the animation *The Adventures of Pinocchio* [the film] (dir. José Sampaio, 2013), which together expand Alex Cerveny's imagination around Collodi's classic.

JIM DINE

The American painter, sculptor, and printmaker JIM DINE has been dedicated to the universe of Pinocchio since the

1990s. He has mounted exhibitions such as *Pinocchio As I Knew Him* (2005) and published works such as *Pinocchio* (2006) and *Donkey in the Sea Before Us* (2013).

CHAPTER XXXIV

Pinocchio, thrown into the sea, is eaten by fish and becomes a wooden puppet again as before; but, while swimming to save himself, he is swallowed by the terrible Whale Shark.

LORENZO MATTOTTI

The first illustrations by the Italian LORENZO MATTOTTI for Collodi's classic were initially published in 1990. With a markedly expressionist style, the work uses

saturated, intense colors applied in broad areas to define the dreamlike atmosphere of each scene. Pinocchio is represented as a slender, angular figure that conveys unease and motion.

"And Pinocchio, swimming faster than ever, went and went and went like a rifle bullet. But it was too late! The monster had caught up with him.."

CHAPTER XXXIV

Finally Pinocchio stops being a puppet and becomes a boy.

METAMORPHOSIS | A.I.

This room, dedicated to the climax of Carlo Collodi's work, explores—through a device mediated by Artificial Intelligence—Pinocchio's metamorphosis: from inanimate artifact to human being.

The wooden puppet, the central figure in a journey of disobedience and learning, finally—through the Blue Fairy and by the merit of his kindness—becomes a real boy. The same passage reappears in scenes from Steven Spielberg's film *A.I. - ARTIFICIAL*

INTELLIGENCE (2001). In this futuristic retelling of the myth, the robot boy seeks to become "real" in the eyes of his human mother.

The excerpt shown, in which the puppet turns into a boy, echoes the classic scene in Collodi's work, shifting Geppetto's workshop into a technological laboratory. In both cases, the gesture of transformation is not merely physical but existential: a longing for belonging, affection, and recognition.



SANTANDER BRASIL

Presidente

Mario Leão

Head Sênior de Experiências, Cultura e Impacto Social e Presidente do Santander Cultural
Bibiana Berg

FAROL SANTANDER SÃO PAULO

Head de Experiências & Cultura e Diretor do Santander Cultural
Marcelo Demétrius

Líder Sênior de Marketing, Comunicação e Eventos
Sheila Ferreira

Especialista - Exposições
Danielle Domingues

Especialista - Eventos
Cátiuscia Michelin

Especialista - Comunicação
Guilherme Mota Sandes

Estagiários (as)
Eduarda Souto Silva
Gustavo Almeida Da Silva

Jovem Aprendiz
Sarah Godói Alves de Carvalho

Gestão Predial
Barbara Rema
Geany Adrielly Bezerra Xavier
Mauricio Tadeu de Nobrega
Tools Digital Services

Maria Eduarda Alves Araújo
Maria Helena Ferreira da Silva
Cushman & Wakefield

Manutenção Predial e Missão Crítica
Giovana Sguissardi Losso
Juliane Thome Santos
Rian Pereira dos Santos
Tools Digital Services

Manutenção Predial

Alessandro Anibal Da Conceição
Anderson Duarte Rocha
Andrey Mayk Sobreira Dos Santos
Antonio Souza
Ari Antonio José Alves
Diogo Williams De Oliveira
Djelson Paz Cavalcante
Eduardo Gouveia Neves
Everton Sávio
Fernando Moreira de Souza
Jedson Feliciano
João Vitor de Lemos Marques
Luiz Henrique Santos De Oliveira
Mariana Souza
Nicolly Gama Ferreira
Renato Barbosa Da Silva
Rhuan Dos Santos
Vinicius Sebastian Soares
Manserv

Áudio e Vídeo

Charles Costa
Luiza de Souza Zichinelli
Susana da Silva Lima
Empresa KVM

Coordenadora de assistentes culturais

Fernanda Muniz Damasceno Jorge
Joelma Lopes da Silva
Sympla

Assistentes culturais

Antonny Oliveira da Silva
Azeni Lucas dos Santos
Debora Cristina Penha
Douglas Amorim Pego
Ellen Vitória Coimbra de Barros
Ettore Thierry de Lima Leite
Fabiana Santos Minas Monteiro
Felipe Mesquita
Fhayla Marina de Oliveira Xavier
Francielle Aparecida Custódio
Gustavo Silva de Oliveira
Hellen Sousa Gomes de Oliveira
João Gabriel Honorato Costa
Karoline Soares Damascena Macena
Leonardo Paixão de Azevedo
Lucas Miguel de Almeida
Sympla

Especialista de Segurança

Renato Ferreira dos Santos

Supervisor de Segurança

Edson Costa
Grupo Espartaco

Inspetor de Segurança

Helio Gonçalves da Silva
Grupo Espartaco

Bombeiros, vigilantes e controladores de acesso

Alex Saraiva Belo
Alexandre Mariano de Souza
Alisson Gabriel Pina Tavares
Allan Vital da Silva
Ana Claudia da Silva
Ana Julia Lima Ferreira
Andreia Torres de Lima Braga
Antonio Raimundo C. de Jesus
Artur Pereira dos Santos
Barbara Martins Meira
Beatriz Almeida dos Santos
Breno Tavares Carvalho Nogueira
Carlos Alexandre Jesus
Cristiane Sena da Silva
Danilo Pereira Belo
Denis Franciscus Alves Silva
Edson Andre da Silva
Emerson Pergentino da Silva
Everaldo Antônio da Silva
Fabiana X. dos S. Nascimento
Felipe Adorno Ikeda
Gianluca Ribeiro Galli
Gilmar Santana Hipólito
Guilherme Castelo Teixeira
Iranilson Candido Silva
Jair Alves Pires
Jean Paulo Martins Santos
Jesilene Lopes de Moraes
José Jorge Raimundo
Josenil Sandes Santos
Juliana Santos da Silva
Larissa Cristina Tavares Guimarães
Leandro Bueno
Leo Jaime Cruz Almeida
Marcos Reis
Milton Aleixo de Souza Junior
Nádia Aleixo de Souza
Newton Carlos Ferreira Procópio
Pedro Cremildo de Souza
Regiane Marrichi Rufino
Rodrigo Faustino Miranda
Ruan Pedrosa Cavalcante
Sebastião Rabelo da Silva
Sergio Carrara
Sidney Costa de Lima
Sinatiely Lorena da Silva Avelino
Tiago Oliveira de Souza
Ulisses Caetano de Oliveira
Victor Hugo Lima de Souza
Vinicius Alexandre R. Leitão
Wendhel Moraes da Silva
Grupo Espartaco

Recepção

Larissa Souza dos Santos
Paula Pricila Raimundo da Costa
Empresa OSESP Serviços

Coordenação de Limpeza Predial

Ana Lucia Alves de Sousa
Joana Dare
Jonas Costa Santos
Grupo GPS

Limpeza Predial

Aline Ferreira Florencio dos Santos
Amarildo Assunção
Angela Maria Ramos
Antonio Alves Sobrinho
Antonio Carlos Siqueira Neto
Clarislane Aparecida
Dalvani Araujo
Daniel Neri
Elizabete Maria do Nascimento
Fabiano Dos Santos
Geovania Lima Leite
Gilvan Augustinho
Jennyfer Barbosa De Melo
Jessica Silva Santos
Joselita Nascimento
Josiane Jesus
Maria Eliane
Maria De Fatima Do Nascimento
Nancy Mara
Neuraci Nunes
Otavio Ribeiro
Regivaldo de Jesus
Rodrigo Santana
Tamires Da Silva Alves
Valdenice Costa
Valter da Silva
Wesley Serafim
Grupo GPS

AS AVENTURAS DE PINÓQUIO

Curadoria e Pesquisa

Rodrigo Contijo

Organização Geral

AYO Cultural

Direção de Produção e Produção Executiva

Angela Magdalena
Julia Brandão

Produção

Gabriel Pires de Camargo Curti

Assistente de Produção

Carolina Rousseau

Cenografia

Lee Dawkins

Assistente de Cenografia

João Ferreira Dualibi

Design Gráfico e Comunicação Visual

Tissa Kimoto

Assistente

Laura Brandão

Desenho Audiovisual

Agnes Rosa
Sergio Santos (coordenação)

Desenvolvimento de Autômatos

Eduardo Salzano
Maurizio Zelada

Composições e Assemblages

Adriana Peliano

Edição de Imagens

Matheus Martins Hernandez

Desenho de Luz

MMV
Primeira Opção

Coordenação de Montagem

Lee Dawkins

Montagem

Carlos Eduardo Ferreira
Helio Bartsch
Jeff Lemes
Luiz Fernando Narcizo Gomes
Marcelo Costa Comparini (O Grivo)

Execução da Cenografia

Gil Toledo (bonecos)
Rafael Mlatissoma (lettering)

Artos

Quilombo Cenografia

Comunicação Visual

Criart

Revisão de Textos

Cícero Oliveira

Mediadores

Giullia Alvarenga Dozzo
Gleice Vargas
João Carlos Pinto da Silva
Julio César Cyrillo
Kaïque Anderson Bevilacqua Silva
Marya Eduarda Gobo Assis
Stefanon Bailiot de Alcantara
Vinicius França de Souza Alvares Barreiras

Gestão Financeira

Nelma Alos
Tatiane Monteiro

Logística e Transporte

Millenium Transportes

Assessoria de Imprensa

Marra Comunicação

Seguro

Howden Brasil

Agradecimentos

Alex Cervený
Giselli Cumiero
João Laginha
José Sampaio
Marcos Moreira
Nelson Pimenta
Renan Quevedo

Almeida & Dale

Cosac Naify
Galeria Estação

Todos os esforços foram feitos para encontrar os detentores dos direitos autorais incidentes sobre as imagens/obras aqui publicadas. Caso alguém identifique algum registro de sua autoria, solicitamos o contato pelo e-mail ayocultural@gmail.com.

Patrocínio

Produção

Realização



