

Politécnico do Porto  
Escola Superior de Media Artes e Design

Inês Ferreira da Silva

**A saudade – Uma narrativa visual em Videomapping**

Trabalho de Projeto

**Mestrado em Sistemas e Media Interativos**

Orientação: Prof.(ª) Doutor(a) Rodrigo Carvalho

Vila do Conde, janeiro de 2021

Inês Ferreira da Silva

## A saudade – Uma narrativa visual em Videomapping

Trabalho de Projeto

**Mestrado em Sistemas e Media Interativos**

### **Membros do Júri**

Presidente

Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Tiago Dionísio Severino Rodrigues

Escola Superior de Media Artes e Design – Instituto Politécnico do Porto

Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Rodrigo Guerreiro Vaz Guedes de Carvalho

Professor Adjunto Convidado da ESMAD – Orientador

Prof.<sup>(a)</sup> Doutor(a) Ivo Jorge Meireles de Sousa Teixeira

Professor Auxiliar Convidado da FBAUP – Arguente

Vila do Conde, janeiro de 2021



## AGRADECIMENTOS

Ao orientador de projeto, Professor Doutor Rodrigo Carvalho e aos restantes professores que auxiliaram neste percurso e pela aprendizagem.

Aos meus pais e irmã, por todo o amor, apoio, dedicação e ajuda sem a qual não seria possível finalizar o projeto.

À professora Isabel Lhano pela autorização do uso da sua arte e pela sua disponibilidade em conversar comigo sobre todas as dúvidas que iam surgindo.

À associação Bind'ó Peixe pela ajuda a encontrar testemunhos a entrevistar.

Agradecimento especial aos entrevistados, Sr. Ezequiel Vasco e D<sup>a</sup> Maria de Fátima Arteiro, pela disponibilidade e pela partilha das histórias que fez com que o projeto ficasse mais rico.

A todos sem exceção a minha gratidão.

## 1. Resumo Analítico

O presente projeto consiste numa instalação de Videomapping urbano. Será criada uma narrativa sobre um tema que represente a Cidade, a Pesca na sua forma artesanal. Foi selecionado o Mural localizado num edifício devoluto nos terrenos da antiga Seca do Bacalhau, em Vila do Conde.

A motivação para a realização deste projeto passa por utilizar uma técnica de exibição multimédia sobre uma reconhecida obra de arte na cidade de Vila do Conde, e desta forma, aliar as novas tecnologias do audiovisual às tradicionais formas artísticas, como é o caso das pinturas de murais, e incutir no público que, apesar dos murais de pintura serem representações estáticas, consegue-se imaginá-las em movimento, e com isto, corporizar a mensagem da obra.

O uso da técnica do Videomapping sobre este mural tem como objetivo conferir a esta obra de arte um novo impacto face aquele que o povo de Vila do Conde se foi habituando, isto é, ver a pintura que naturalmente é estática numa mensagem que passará a ser contada com dinâmica visual e sonora. O sucesso deste projeto obterá certamente um incremento na valorização cultural e monumental do mural, e representará de forma mais profunda umas das facetas representativa da identidade da cidade. Com esta valorização, o objetivo passa também por uma maior divulgação dos movimentos culturais da cidade de Vila do Conde e de um maior conhecimento sobre a atividade ancestral da seca do bacalhau que poucos vilacondenses verdadeiramente compreendem.

Irá também louvar as funcionárias que lá trabalharam durante anos e uma direção que sempre esteve a cargo de uma geração familiar.

O mural é da autoria da artística plástica Isabel Lhano, que a própria executou com a colaboração de Marco Castiço e Miguel Pipa, ambos do Núcleo de Arte Urbana de Vila do Conde, e o seu filho, Luís Costa. A mensagem patente neste mural é a Memória da atividade que se desenvolvia no século passado na cidade de Vila do Conde, e que se extinguiu na década de 90: “A Seca do Bacalhau”.

Palavras Chaves: Videomapping, Arte Urbana, Cultura, Pintura de Mural.

## 2. Abstract

This project consists of an urban Videomapping installation. A narrative will be created on a theme that represents the City, Fishing in its artisanal form. The Mural was selected, located in a vacant building in the grounds of the old Seca do Bacalhau, in Vila do Conde.

The motivation for this project is to use a multimedia exhibition technique about a recognized work of art in the city of Vila do Conde, and in this way, to combine the new audiovisual technologies with traditional artistic forms, as is the case of wall paintings, and instill in the public that, although the painting murals are static representations, one can imagine them in movement, and with this, embody the message of the work.

The use of the Videomapping technique on this mural aims to give this work of art a new impact in the face of what the people of Vila do Conde have become used to, that is, to see the painting that is naturally static in a message that will be counted with visual and sound dynamics. The success of this project will certainly obtain an increase in the cultural and monumental value of the mural, and will represent in a deeper way one of the facets representative of the city's identity. With this valorization, the objective is also to make the cultural movements of Vila do Conde more known and to get to know the ancestral activity of the codfish drought that few people from vilacondenses truly understand.

It will also praise the employees who worked there for years and a direction that was always in charge of a family generation.

The mural was designed by Isabel Lhano, who performed it with the collaboration of Marco Castiço and Miguel Pipa, both from the Núcleo de Arte Urbana de Vila do Conde, and her son, Luís Costa. The message evident in this mural is the Memory of the activity that developed in the last century in the city of Vila do Conde, and that was extinguished in the 90's: "A Seca do Bacalhau".

Key Words: Videomapping, Street Art, Culture, Mural Painting.

## Índice

1. Resumo Analítico.....	5
2. Abstract.....	6
Glossário .....	10
3. Introdução .....	11
4. Estado de Arte .....	12
4.1. O Videomapping.....	12
4.2. Contextualização Histórica.....	12
4.3. A técnica.....	17
4.3.1. Tape Mapping.....	18
4.3.1.1. Pinturas de parede.....	19
4.3.1.2. Corpo Humano.....	19
4.3.1.3. Grandes Arquiteturas.....	20
4.3.1.4. Objetos .....	21
4.3.1.5. Concertos e Teatros .....	21
5. Trabalhos Prévios .....	22
5.1. Videomapping Objeto .....	22
5.2. Videomapping em Letras.....	23
5.3. Videomapping interativo.....	23
6. Projeto .....	24
6.1. A Ideia.....	24
6.2. Motivação e Objetivos.....	24
6.2.1. História da Seca do Bacalhau .....	25
6.2.2. História do edifício.....	26
6.2.3. História de Vila do Conde .....	27
6.3. Qual o termo correto a atribuir à pintura no edifício? .....	28
6.4. Implementação do Projeto.....	30
6.4.1. Fase 1: Autorizações.....	30
6.4.2. Fase 2: Pré-Produção .....	30
6.4.3. Fase 3: Entrevistas.....	32
6.4.4. Fase 4: Execução do projeto prático.....	32
7. Conclusão .....	36
8. Referências Bibliográficas.....	38

9. Anexos.....	39
----------------	----

## Lista de Figuras

Figura 1 - Massão Assombrada - Diney, 1969.....	13
Figura 2 - Displacements - Michael Naimark, 1980.....	13
Figura 3 - Instalação de Krzysztof no rio Ota.....	14
Figura 4 - Maquete de Projeto - The The office of the future.....	15
Figura 5 - Regresso ao Palácio - A Viagem Concerto - OCUBO, 2017.....	16
Figura 6 - Porto Legends - OCUBO, 2019.....	17
Figura 7 - Deep Seas - Ondé e Tape-Over, 2013.....	19
Figura 8 - Deep Seas - Ondé e Tape-Over, 2013.....	19
Figura 9 - Sofles- Juddy Roller, 2015.....	19
Figura 10 - Sofles - Juddy Roller, 2015.....	19
Figura 11 - Lady Gaga - Entrega de prémios Grammy, 2016.....	20
Figura 12 - Ink Mapping - Oskar e Gaspar, 2015.....	20
Figura 13 - American Got Talent - Oskar e Gaspar, 2017.....	20
Figura 14 - Jennifer Lopez - American Idol 2015.....	20
Figura 15 - Union Station Centennial - Quixotic, 2014.....	21
Figura 16 - Omicron - AntiVJ, 2012.....	21
Figura 17 - Kinvara 3 - Estúdio OVATION, 2015.....	21
Figura 18 - LAPHil, concerto Hollywood Bowl - Xitelabs, 2017.....	22
Figura 19 - Hakanai, Athens Digital Arts Festival - Adrien M & Claire B, 2013.....	22
Figura 20- Eletronic Sneaker - Afonso, Daniela e Inês, 2019.....	23
Figura 21 - Duas Letras - Afonso, Daniela e Inês, 2019.....	23
Figura 22 - Pian'ò Matic - Afonso, Daniela e Inês, 2019.....	24
Figura 24 - Turf War, Banksy, 2003.....	30
Figura 23 - Obra de Banksy realizada durante a pandemia de coronavírus.....	30
Figura 25 - Planta de disposição.....	31
Figura 26 - Frame do vídeo de making off.....	32
Figura 27 - Frame do vídeo de making off.....	32
Figura 28 - Frame do vídeo de making off.....	32
Figura 29 - Timeline do Projeto.....	33

Figura 30 - 1ª Animação.....	33
Figura 31 - 2ª Animação.....	33
Figura 33 - 4ª Animação.....	34
Figura 32 - 3ª Animação.....	34
Figura 35 - Entrevista Dª Maria de Fátima.....	35
Figura 34 - 5ª Animação.....	35
Figura 36 - Entrevista Ezequiel Vasco.....	36

## Glossário

Kinect: Sensor de movimento desenvolvido para a Xbox 360 e Xbox One. É usada para capturar movimentos.

Touch: Zona de toque com interação. Como se a parede fosse uma tela de toque.

VHS: Cassete de gravação analógica

Pure Data: Programa de linguagem de programação visual para criação de sons.

VPT8: Programa de projeção em tempo real.

After Effects: Programa de criação de gráficos com movimentos e efeitos visuais especiais.

MIDI: Interconexão física e lógica que facilita a comunicação em tempo real. É usado com música como também para alteração de gráficos.

Madmapper: Programa de projeção de vídeo em tempo real onde é possível usar diversos projetores. É possível criar gráficos em 2D e 3D.

Rio Ota: Situado no Japão e desagua na periferia de Hiroshima.

Photoshop: Programa de manipulação de imagem e design gráfico.

Tape Mapping: Fita cola de papel na parede de forma a criar uma figura e depois mapear.

Bacalhoeiro: Navio da pesca do bacalhau e também o negociante.

Timeline: Linha de tempo

Dóri: Pequeno barco, empregado da pesca do bacalhau.

### 3. Introdução

Neste projeto irá ser abordado o trabalho da secagem do bacalhau. Foram entrevistados dois testemunhos. Um, é uma antiga funcionária do armazém que lá trabalhou durante 1 ano, mas com anos de experiência num outro armazém. O outro entrevistado é o último encarregado.

No início da atuação ouve-se a voz OFF do vilacondense Vítor Silva, onde o mesmo dá uma pequena introdução do que será abordado ao longo da performance. As animações foram realizadas de maneira a recriar a história do edifício. Há a presença de sons relacionados com a pesca, como o mar e o som das gaivotas na doca.

Ao longo dos capítulos é possível conhecer um pouco da história do Videomapping e como o mesmo se desenvolveu ao longo das décadas. É também abordado o tema sobre qual a diferença entre um grafiti e um mural de rua, pois, o que irá ser mapeado é um mural de pintura.

No final é explicado todo o processo que houve para a realização do projeto e são descritas todas as fases do mesmo, incluindo não só imagens do produto final como também um vídeo de *making off* de todo o projeto.

## 4. Estado de Arte

### 4.1. O Videomapping

De acordo com João Beira (Beira, 2016) “A introdução da média digital na criação de ambientes imersivos criou a possibilidade de estar fisicamente presente na realidade e no mundo virtual ao mesmo tempo”. Há diferentes denominações para a técnica de mapear em vídeo: “Videomapping”, “Projection Mapping” ou “Spatial Augmented Reality”. Cada uma destas denominações têm um tempo e espaço na história do Videomapping. Segundo a página Projection Mapping<sup>1</sup>, efetuar uma pesquisa com a expressão “Projection Mapping”, apenas vão aparecer resultados de pesquisa com intervalo de três anos. Afirma também que o termo Projection Mapping é mais usado no outro lado do oceano Atlântico, nos Estados Unidos da América.

O Videomapping, de acordo com o site Projection Mapping, é uma técnica de projeção de vídeo usada para transformar qualquer superfície, objetos, superfícies irregulares, como rochas ou mural de pintura, numa exibição dinâmica de vídeo. O Videomapping, de forma formal é uma projeção de imagem em superfícies ou objetos irregulares, bidimensional ou tridimensional.

A técnica de Videomapping é utilizada em diversas áreas, tais como espetáculos de dança, desfiles de moda, festivais de música, concertos, inclusivamente em conjunto com outras artes do espetáculo, nomeadamente com o teatro. É também usado de forma isolada em instalações de museus de arte.

Há ainda instalações em que a arte é usada de forma interativa, com zonas de “touch” àquela que está mapeada. É usado um detetor de movimento, i.e., uma Kinect onde é detetado o movimento e a animação reage. O objetivo é o espectador interagir com a obra, tornando o conteúdo mais dinâmico e aliciante, potenciando assim o gosto pela arte e pela cultura. O contacto com o objeto exposto deixa-se ser apenas por observação.

### 4.2. Contextualização Histórica

Em 1969, foi realizado um dos primeiros projetos de Videomapping. Consistia numa instalação na Mansão Assombrada na Disneyland (figura 1) em que usaram cinco bustos e com uma música fizeram fantasmas cantantes.

---

<sup>1</sup> Projection Mapping, URL: <http://projection-mapping.org/> . Acedido a 29 de abril de 2020



Figura 1 - Massão Assombrada - Diney, 1969

Em 1980 o uso do Videomapping teve uma abordagem diferente da primeira. Fez parte do filme “Displacements” de Michael Naimark (figura 2), e a cena passava-se numa sala de estar em que no lugar da camera estava um projetor a lançar a cor dos sólidos na sala, em que todos os elementos e envolvente estava a branco. Posteriormente, personagens gravaram cenas no mesmo espaço, a interagir com os objetos, como por exemplo, levantar de uma cadeira ou pegar na guitarra.



Figura 2 - Displacements - Michael Naimark, 1980

Krzysztof Wodiczko foi um dos pioneiros de instalação em espaços públicos. Segundo o site Art21<sup>2</sup>, o artista nasceu em 1943 na Polónia e desde 1980 que faz instalações de Videomapping em espaços públicos, nomeadamente em monumentos ou em arquiteturas que lhe despertam algum sentimento de saudade. Em 1996 começou a adicionar sons e movimentos às suas instalações e espetáculos. No mesmo ano, iniciou exposições em locais outrora emblemáticos, mas que, com o tempo, se tornaram devolutos e vandalizados. É possível afirmar que este projeto vai ao encontro à ideologia do artista. Devolver memórias e dar-lhes o valor que se fora perdendo com a degradação e danificação, inúmeras vezes sujeitas. Wodiczko aborda temas nas suas projeções tais

---

<sup>2</sup> Secção de artista do website Art21, URL: <https://art21.org/artist/krzysztof-wodiczko/> - Acedido a 20 de março de 2020

como os direitos humanos, a democracia e a violência. Em 1999, recebe um prêmio de Arte Hiroshima pela sua contribuição para a paz no Mundo. A projeção é realizada através de gravações de entrevistas em que apenas são visíveis as mãos dos entrevistados e escutam-se as suas declarações sobre como foi passar por aquele momento na cidade. A projeção foi feita no rio Ota. (figura 3). De acordo com (Teixeira, 2018), o principal objetivo de Wodiczko é questionar o conceito de poder, dando mais voz às comunidades onde implementa os seus projetos.



Figura 3 - Instalação de Krzysztof no rio Ota

Em 1998, um grupo de investigadores da Carolina do Norte, fez uma abordagem diferente da técnica de Videomapping. Ramesh Raskar, Greg Welch, Henry Fuchs e Deepak Bandyopadhyay realizaram um estudo sobre “o Videomapping e a realidade aumentada” e como a mesma se desenvolveu até à data. O projeto começou com um artigo, “The office of the Future”. O artigo era sobre a realização de uma videochamada em realidade aumentada: tratava-se de um holograma em tamanho real. A Videochamada é mais interativa e é possível obter a imagem através de um scanner tridimensional, como a Kinect. (figura 4)



Figura 4 - Maquete de Projeto - The The office of the future

Klip Collective é um estúdio fundado por Ricardo Rivera e Pier Nicola D'Amico em 2003 em Philadelphia<sup>3</sup>. A equipa faz instalações imersivas de Videomapping em grande escala. Klip Collective tem vários projetos de Videomapping e vários colaboradores que desempenham diferentes funções e que ajudam no funcionamento adequado de cada projeto. Klip trabalha com clientes e empresas de renome, tais como Adidas, Target e Air Jordan. Rivera, em meados dos anos 90, desafiou as técnicas já anteriormente executados e desenvolveu uma nova usando dois programas da Adobe, o Photoshop e o After Effects, um projetor e um portátil. Ricardo queria patentear o termo “vídeo mapeado” pois foi ele quem o criou. De acordo com James Carter (Carter, 2013), Rivera pediu a advogados conselhos para patentear o termo. Acaba por escrever e ganhar a patente pelo ato de interligar um portátil a um projetor e desenhar através do projetor ao vivo.

A partir de 2004, Raskar e o resto da equipa, começam a explorar os projetores mais pequenos de forma a conseguirem mobilizá-los com maior facilidade, “prevendo os projetores do futuro” (Projection Mapping Central - Projection Mapping Central, sem data) .

Desde 2007 que Pablo Valbuena pratica o Videomapping focado no espaço, tempo e perceção. Valbuena trabalha com sobreposições do real e do virtual. Numa entrevista<sup>4</sup> afirma que trabalhar com as luzes é transformar a perceção que se tem do edifício. Com luzes, Pablo cria ilusões através de sobreposições de animações do real com o virtual

---

<sup>3</sup> Klip Collective, URL: <https://www.klip.tv/> . Acedido a 19 de abril de 2020

<sup>4</sup> Entrevista a Pablo Valbuena:

[https://www.youtube.com/watch?v=hz5a2ZRLHSM&ab\\_channel=barcoTV](https://www.youtube.com/watch?v=hz5a2ZRLHSM&ab_channel=barcoTV) . Acedido a 13 de abril de 2020

gerando, assim, uma dúvida no espectador em diferenciar o real do virtual. Valbuena trabalha com profissionais que o ajudam com a parte mais técnica do projeto, libertando-o para se focar inteiramente na parte ideológica do projeto. O artista defende também que, quando se usam vários projetores, várias ligações e vários computadores para se testar ou ajustar o projeto, a associação do resultado de cada umas destas utilizações, não cria conflitos na resolução da imagem, o que torna a tarefa mais simples e rápida.

Em 2017, a Parques de Sintra organizou um espetáculo de Videomapping no Palácio Nacional de Queluz. A criação da ideia e produção é do atelier OCUBO. Foi um concerto virtual em que a música era difundida ao vivo, mas sem deslumbrar a presença física da banda. Os músicos faziam parte da projeção na fachada de 200 metros de extensão, no palácio juntamente com uma projeção de 360° na estátua D. Maria I. Para um espetáculo mais dinâmico todas as animações são realizadas ao ritmo da música. O cenário para o espetáculo situava-o para o século XVIII. De acordo com a notícia do Parques de Sintra<sup>5</sup>, “Este concerto virtual é uma oportunidade única para ver elementos do património artístico, histórico e decorativo do Palácio a ganhar vida em animações fantásticas e surrealistas, em que os tetos, tapeçarias e porcelanas se animam de forma mágica e poética.” (figura 5)



Figura 5 - Regresso ao Palácio - A Viagem Concerto - OCUBO, 2017

Em outubro de 2019, o atelier OCUBO lança uma instalação virtual imersiva na Alfândega da cidade do Porto. A instalação foi concebida com o objetivo de difundir a cultura da cidade do Porto. O conhecido músico Pedro Abrunhosa e o ator Jeremy Irons foram os narradores do espetáculo. Com a ajuda da investigação realizada pelo historiador Joel

---

<sup>5</sup> Notícia no website do Parques de Sintra, URL: <https://www.parquesdesintra.pt/noticias/palacio-nacional-de-queluz-apresenta-concerto-virtual-de-video-mapping-pioneiro-em-portugal/>. Acedido a 20 de março de 2020

Cleto e a arquitetura peculiar do edifício das Furnas da Alfândega, o atelier conseguiu criar uma narrativa misteriosa, que uniu a realidade com o imaginário. (figura 6)



Figura 6 - Porto Legends - OCUBO, 2019

#### 4.3. A técnica

Quando se trata de instalações de Videomapping, como o nome indica, é o mapeamento de vídeo, isto é, decalcar as formas que farão parte da instalação e criar animações dinâmicas. As superfícies mapeadas podem ser bidimensionais ou tridimensionais (com relevo).

Na Projeção de Vídeo, a técnica já é mais simples e, como o nome indica, apenas é projetado um vídeo numa superfície plana, sem contornos nem formas, e que geralmente é utilizada uma tela lisa de cor clara, para uma melhor definição da imagem.

Há dois tipos de instalações: Interiores e Exteriores. Para cada um deles, há aspetos positivos e negativos. Nas instalações no Interior, o horário em que a performance é realizada, não condiciona o sucesso do trabalho, dado que a luminosidade do espaço pode ser controlada artificialmente, assim como a sonoplastia é bem mais controlável. Porém, no Interior, a baixa capacidade de lotação e o fraco alcance da instalação são muitas vezes obstáculos, sendo possível ainda assim, fazer apresentações no interior com um número elevado de público.

As instalações no Exterior são mais complexas e exaustivas, mas muito mais espetaculares. A complexidade está essencialmente associada com a variedade da logística. Coloca-se um conjunto de diligências organizativas, tais como efetuar estudos técnicos da topografia do local, levantamentos métricos e fotográficos dos elementos urbanos a mapear (edifícios, fachadas, esculturas, i.e., todo e qualquer corpo integrado urbanisticamente), condicionamentos da circulação pedonal e automóvel, e ainda,

requisição e obtenção de licenças de ocupação da via pública e do ruído junto das câmaras e polícias municipais, entre outras tarefas de foro técnico e administrativos. Por norma, a exibição situa-se em espaços públicos que não possuem condições para acomodar os espectadores em circunstâncias seguras, pelo que invariavelmente se exigem soluções para alocar as pessoas de forma a assistirem nas condições apropriadas que o próprio espetáculo requer. Por ser no exterior, e no seio da praça pública, a realização de teste de imagem e som é realizada em tempos restritos e dias antes da sua apresentação. Para contornar esta limitação, os autores recorrem por vezes a elaboração de maquete do objeto à escala, e sobre ela construir o seu projeto audiovisual. É possível, mesmo assim, realizar projetos de dimensão mais pequena e que não requerem tantas burocracias como uma apresentação numa fachada de um museu, por exemplo. No dia de exibição do espetáculo, usando determinadas aplicações informáticas, como por exemplo, o Madmapper, a imagem que fora ensaiada na maquete consegue encaixar todos os vértices no objeto real.

A diferenciação do Videomapping, também se aplica nas técnicas utilizadas. As técnicas distinguem-se não só no tipo de espaço em que é executada, mas também no formato em como é realizada. Há técnicas que têm de ser feitas na hora da sua exibição como há outras em que é realizado um estudo sobre a mesma durante vários meses por se tratar de um projeto de grande dimensão.

#### 4.3.1. Tape Mapping

É a técnica de colar fita cola papel na parede, fazendo desenhos. Esta técnica já existia antes de se unir com Videomapping. Denomina-se Tape Art. Quando a arte se une com o Videomapping, é dado o nome Tape Mapping.

Alguns artistas, como o grupo Tape Over, que vão além da técnica e fazem a junção entre o desenho de rua e a fita cola. Criaram um desenho apenas em linha com a fita e assim fizeram uma animação para um festival de música eletrónica<sup>6</sup> (figura 8 e 7). Esta técnica é possível ser executada no interior e exterior.

---

<sup>6</sup> Explicação do projeto Deep Seas, URL: <https://www.artconnect.com/projects/tape-mapping-deep-seas>. Acedido a 21 de julho de 2020



Figura 8 – Deep Seas – Ondé e Tape-Over, 2013



Figura 7 – Deep Seas – Ondé e Tape-Over, 2013

#### 4.3.1.1. Pinturas de parede

Videomapping em murais com arte urbana trata-se de adição de luzes e efeitos visuais que tornam real o desenho pintado à mão (figura 9 e 10). A pintura é mapeada digitalmente e pode ser animada ao vivo. A técnica de Videomapping faz passar a mensagem com diferentes tipos de desenhos distorcendo a pintura para que se torne o mais realista possível, juntando mais elementos de esboço ao desenho já existente. O uso do Videomapping é a melhor escolha para experiências imersivas em conjunto, pois em Realidade Virtual, vive-se a experiência solitariamente.



Figura 9 - Sofles- Juddy Roller, 2015



Figura 10 - Sofles - Juddy Roller, 2015

#### 4.3.1.2. Corpo Humano

A artista Lady Gaga em 2016 fez uma atuação na entrega de prêmios Grammys (figura 11), onde a técnica de Videomapping foi usado no rosto e também no vestido. Uma atuação que atualmente ainda é falada, não só pela performance que a artista fez como também a homenagem que prestou a David Bowie. O trabalho foi realizado pelo artista Nobumichi Asai. Ainda no ramo da música, Jennifer Lopez em 2015 fez uma performance da banda sonora do filme “Home: A minha casa”, no American Idol (figura 14), onde o vestido foi tela de demonstrações de cenas do filme. Esta técnica tem uma elevada exigência pois qualquer movimento pode deformar a os efeitos.

Oskar e Gaspar são uma dupla portuguesa reconhecida mundialmente, ligada ao Videomapping e tem projetos em que usam o corpo humano como tela. Um dos seus trabalhos é o mapeamento de tatuagens em diversos corpos. A dupla realizou um projeto num bar de Lisboa, onde várias pessoas foram tela para a projeção da animação nas suas tatuagens (figura 13 e 12).



Figura 14 - Jennifer Lopez - American Idol 2015



Figura 11 - Lady Gaga - Entrega de prémios Grammy, 2016



Figura 13 - American Got Talent - Oskar e Gaspar, 2017



Figura 12 - Ink Mapping - Oskar e Gaspar, 2015

#### 4.3.1.3. Grandes Arquiteturas

De acordo com João Martins (Martins, 2014), o Videomapping inserido nas grandes arquiteturas, como por exemplo, fachadas de museus, “(...)não se limita aos elementos formais, mas também, à relação entre o público e o espaço no qual o projeto de Videomapping se insere(...)”. Há uma interação com o público e torna o edifício mais importante depois da performance, pois mais tarde, é observado de uma outra perspectiva. Há também instalações arquitetónicas realizadas no interior, como por exemplo, no interior de uma cúpula de igreja, como o projeto do estúdio AntiVJ (figura

16), Omicron, projeto realizado na capela Hala Stulecia na Polónia com uma projeção de 360°.



Figura 16 - Omicron –AntiVJ, 2012



Figura 15 - Union Station Centennial –Quixotic, 2014

#### 4.3.1.4. Objetos

A nível de instalações de pequena escala, há uma grande variedade de casos, tais como o uso de sapatilhas, sapatos ou outro tipo de vestuário, formas geométricas, objetos tridimensionais, etc. O Videomapping neste caso é usado como estratégia de marketing. O produto torna-se mais atrativo e terá uma percentagem de venda superior. As empresas de publicidade estudam o mercado e querem sempre estar a par das novas tecnologias/tendências, e como o Videomapping está a crescer e a causar furor, as empresas apostam numa publicidade mais elaborada.



Figura 17 - Kinvara 3 – Estúdio OVATION, 2015

#### 4.3.1.5. Concertos e Teatros

A técnica começou a ser aplicada em teatros e concertos, para os espetáculos tornarem-se mais dinâmicos. O teatro tornou-se mais interativo entre os atores e o público pois é possível ter uma diferente perceção da peça ao usar diferentes técnicas como a ilusão de ótica. O Videomapping apareceu como peça atrativa nas peças de teatro.

A performance pode ser tão interativa ao ponto de não haver diálogos entre os atores e ser apenas interação com a projeção. Há peças de teatro em que é utilizado um sensor de

movimento para que o ator interaja através do movimento com a projeção e executar um bom espetáculo.

Em concertos, tanto de bandas como de grupos corais, o Videomapping acrescenta mais vida ao espetáculo e torna-o mais dinâmico.



Figura 18 - LAPHil, concerto Hollywood Bowl – Xitelabs, 2017



Figura 19 – Hakanai, Athens Digital Arts Festival - Adrien M & Claire B, 2013

## 5. Trabalhos Prévios

### 5.1. Videomapping Objeto

Durante o meu percurso académico, realizei alguns trabalhos de Videomapping em grupo juntamente com Afonso Pereira, Daniela Faria, Luís Carlos e Patrícia Meinedo.

O primeiro trabalho consistiu em fazer Tape Mapping, criando uma figura à nossa escolha. No interior da figura tinha de haver formas geométricas, como quadrados ou triângulos. O grupo desafiou a tarefa, e em modo de superação das suas capacidades, escolheu uma sapatilha da marca Vans. Tratava-se de uma marca “cool”, em busca de um público contemporâneo, irreverente e radical, fazendo ainda passar uma música de batidas fortes e vibrantes. O objetivo do projeto passava por idealiza um anúncio comercial para o lançamento do modelo do calçado. O trabalho foi realizado no software Madmapper e algumas animações reagiam ao ritmo da música “In My Mind” de Dynoro & Gigi D’Agostino. Foi utilizado o teclado MIDI para manipular a opacidade.



Figura 20- Eletronic Sneaker <sup>7</sup> – Afonso, Daniela e Inês, 2019

### 5.2. Videomapping em Letras

O segundo projeto consistia em construir com placas de esferovite uma palavra e fazer a animação. O grupo escolheu a palavra “CMYK” por estar de alguma forma relacionada com a nossa área de estudo. Mais uma vez, as animações foram feitas ao ritmo da música. A música escolhida para o projeto foi a “Do I Wanna Know?” dos Arctic Monkeys, e como tal, aproveitou-se a linha do batimento da música usada também no videoclip. O projeto foi realizado no After Effects.



Figura 21 – Duas Letras <sup>8</sup>– Afonso, Daniela e Inês, 2019

### 5.3. Videomapping interativo

E por fim, o terceiro projeto realizado foi um Videomapping interativo. O enunciado pedia que fosse criado um piano humano. Através do software VPT, foi possível

---

<sup>7</sup> Vídeo do projeto da sapatilha:

[https://www.youtube.com/watch?v=SQZeaEv7N98&t=1s&ab\\_channel=SOJAPRODUCTIONS](https://www.youtube.com/watch?v=SQZeaEv7N98&t=1s&ab_channel=SOJAPRODUCTIONS)

<sup>8</sup> Página do Vimeo dos Soja Productions, onde é possível encontrar estes e outros trabalhos do grupo:

<https://vimeo.com/user92985268>

identificar áreas onde um certo som iria tocar. Os sons eram produzidos através do Pure Data que também estava conectado com o VPT.

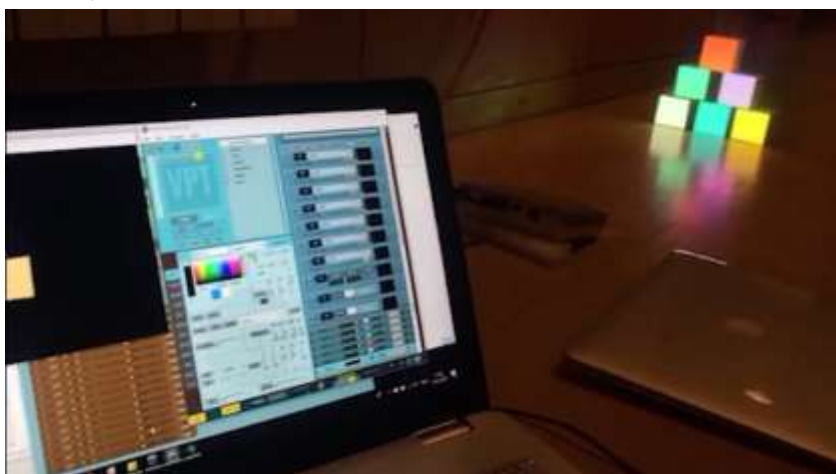


Figura 22 - Pian'ò Matic – Afonso, Daniela e Inês, 2019

## 6. Projeto

### 6.1. A Ideia

O projeto pretende narrar a história sobre a atividade da Seca do Bacalhau de Vila do Conde. O objetivo principal é contar a história usando as imagens do mural, conferindo vida às mesmas, complementado com vozes “OFF” das diversas pessoas que pertenceram à história daquela atividade, usando também efeitos sonoros temáticos. Com esta animação do mural, pretende-se despertar a saudade daquela época, essencialmente dirigido aos vilacondenses, com maior relevo para aqueles que se relacionaram direta ou indiretamente com aquela atividade e respetivos familiares.

### 6.2. Motivação e Objetivos

A ideia do projeto nasceu devido ao facto de passar diversas vezes pelo edifício localizado nos terrenos da antiga Seca do Bacalhau, e reparar que dia após dia, o mural estampado numa das fachadas, foi sendo danificado pelo mau tempo que habitualmente ocorre nesta zona costeira do Norte, mas também por atos de vandalismo. E paradoxalmente, foi a própria degradação do mural que me fez olhar para ele com mais interesse e curiosidade, e com este sentimento, ocorre-me a chance de poder fazer algo por ele, em jeito de homenagem ao mural propriamente dito, mas principalmente à mensagem que a escultora e pintora Isabel Lhano quis retratar com aquela pintura de arte urbana. E para dar seguimento ao que a artista realizou, pensei em valorizar o mural usando técnicas digitais modernas, como o Videomapping.

Em reunião com a artista discutimos sobre o que a levou a fazer este trabalho. Isabel Lhano liderava um grupo denominado NAU, Núcleo de Arte Urbano, e num fim-de-semana o grupo, clandestinamente, foi para o interior do armazém (edifício do mural) e juntou um grupo de ilustradores e graffitis da Póvoa de Varzim e de Vila do Conde. Nele realizaram vários trabalhos de pinturas e ilustrações nas paredes. Mais tarde, os trabalhos foram alvo de grande interesse cultural, ao ponto de várias escolas terem organizado visitas de estudo ao interior do armazém. Como o edifício estava a degradar-se, o grupo teve de deixar o local, e nunca mais lá voltaram. Mais tarde, em 2016, a artista é contactada pela Câmara Municipal sendo convidada a criar uma obra de arte naquele armazém, de modo a perpetuar a memória que nele trabalharam arduamente. Isabel Lhano, com a colaboração do filho e outros vários artistas, elaboraram a pintura que hoje resultou naquele mural. O mural regista a tradição da seca do bacalhau, dando destaque às mulheres que lá trabalharam. A completar o mural, há uma frase redigida pelo escritor Valter Hugo Mãe, natural de Vila do Conde: *“Este foi o mar das mulheres. Aqui se glorificaram e aqui naufragaram.”* A pintura foi finalizada em agosto de 2016.

#### 6.2.1. História da Seca do Bacalhau

Até o bacalhau chegar às instalações da seca, há um processo prévio durante a sua pesca. Pescadores embarcavam durante seis meses para os mares frios, como o Canadá ou a Gronelândia. Ezequiel<sup>9</sup>, o entrevistado desta pesquisa e o último encarregado da seca de bacalhau de Vila do Conde, conta que antes de ser encarregue dos armazéns da seca, foi para o mar, e foi bacalhoeiro. Conta que foram momentos difíceis, apesar de tudo com saudade, mas que toda a escola que tem hoje, se deve à seca. Conta que os “verdes”, os caloiros, eram sempre acompanhados com um “maduro”, aqueles que já lá tinham passado, para que aprendessem como se fazia a pesca do bacalhau e todos os truques. Saíam do navio e com o dóri afastavam-se num raio de sete quilómetros do mesmo. Havia quem ficasse no navio a pescar o bacalhau à rede, mas quem ia nos dóris, fazia a tradicional pesca do peixe, mordendo assim o bacalhau a isca. Ezequiel descreve que era preciso ter cuidado no mar por serem águas muito frias onde tubarões e baleias rondavam a zona da pesca. Atualmente tem uma marca de guerra dos tempos que passou na pesca. Quando estava nas frias águas da Gronelândia, cortava as cabeças ao bacalhau e salgava-os um a um. Uma vez, com as mãos cheias de sangue das cabeças do peixe,

---

<sup>9</sup> Entrevista em vídeos nos anexos.

cortou um dedo sem se aperceber, apercebendo-se apenas quando começou a perder os sentidos. Ezequiel, já era um maduro e estava sozinho no barco e não havia maneira de voltar para o seu navio por já se sentir fraco. Quando consegue ver um navio, levanta o remo e é socorrido. Esteve internado no Gil Eannes, o navio hospital Português durante um mês sem ninguém saber, nem mesmo a mulher e filho.

Quando os bacalhoeiros, ao fim de seis meses no mar, voltavam para terra, as mulheres da seca, subiam até ao navio e carregavam o bacalhau às costas até ao armazém, onde este era empilhado com uma camada de sal entre cada linha de peixe. O bacalhau era tanto que fazia pilhas até ao teto do armazém.

#### 6.2.2. História do edifício

António José de Souza Júnior, em meados do século XIX mandou construir o edifício, de seu nome “Casa de Risco” com a ideia de ser um local para guardar o bacalhau que tinha chegado da Terra Nova, Canadá. No início de 1950, a mando dos sócios Artur Paiva e Baltazar “foram construídos dois armazéns destinados à Seca do Bacalhau”. Junto com Baltazar trabalhavam os seus filhos e com o passar dos anos, os filhos pediram ao pai para ficarem encarregados do negócio, mas ele não aceitou. Baltazar acaba por adoecer e o armazém fica parado até uma empresa assumir as instalações e dar continuidade à seca do bacalhau durante dois anos. Ao fim destes dois anos, o edifício sofre uma mudança de nome, pois a empresa mudou e passa a fazer parte das “Organizações Taveira da Mota, Guimarães Cardoso e C<sup>a</sup> Lda.”, ficando encarregado Baltazar Vasques, filho de Baltazar, tendo laborado até final da década de 1990. O Sr. Ezequiel, neto do fundador Baltazar, ainda tentou “segurar” a empresa, mas esta acaba por falir e encerrar o negócio.

Existiam três armazéns. Um estava destinado para o armazenamento do bacalhau que chegava dos bacalhoeiros; outro era para o bacalhau que já estava pronto para ser embalado e o terceiro servia para alocar as trabalhadoras, onde cozinhavam, jantavam e dormiam. Eram mulheres de diversas cidades portuguesas, longe de Vila do Conde, e como tal, necessitavam de alojamento. As trabalhadoras mais novas tinham idade entre os 14 e 15 anos, e estando longe de casa e dos seus familiares, socorriam-se dos convívios com senhoras mais velhas experientes. Outras testemunhas que era um trabalho árduo e mal pago, mas não se arrependem, fruto das boas recordações dos tempos ali passados.

Atualmente, as antigas empregadas recordam um passado doloroso, pois era um trabalho muito exigente que era preciso usarem muito a força de braços e pernas, não só para transportar o peixe, mas também na sua lavagem. Fátima, a entrevistada para a pesquisa do projeto, descreve o quão doloroso era a lavagem do peixe e quão demorado era. Conta que se levantavam às 7h00 da manhã, tinham pouco tempo para almoçar, ou mesmo comer qualquer coisa a meio do turno. No turno terminava às 20h00 e muitas vezes, no verão, o horário era alargado. No inverno as horas de trabalho eram menores, o que lhes permitiam jantar com mais descanso, sobrando-lhes ainda tempo para um serão de confraternização e divertimento. Era um emprego sazonal pois os bacalhoeiros estavam no mar durante seis meses e os outros seis meses serviam para a secagem do bacalhau. Fátima diz que o bacalhau já não é igual ao do antigamente, pois antes, o bacalhau era tratado um a um e de forma delicada. Atualmente o bacalhau vai para o mercado mal lavado e com “as peles ainda penduradas”. E são poucas as mulheres que ainda cá estão para contar as histórias.

Atualmente, nas Caxinas, lugar icónico piscatório de Vila do Conde, ainda se exerce a secagem do peixe ao ar livre, mas já com pouca frequência, e forma esporádico e isolado, por algumas famílias, tradição que aos poucos se vai perdendo. Estendem o pescado numa corda como se tratasse de peças de roupa.

### 6.2.3. História de Vila do Conde

Vila do conde é uma cidade das mais antigas do nosso país. O documento mais remoto e com referência a esta povoação data de 953, onde aparece escrito “Villa de Comitê”. Desde cedo que a cidade é conhecida pela forte ligação com o mar. Há registos que afirmam que no tempo dos romanos, a cidade teve um papel preponderante na atividade mercantil, principalmente por via marítima.

A construção naval é mais um ícone do povo vilacondense, e remonta dos tempos dos descobrimentos. A título comemorativo e de homenagem, flutua no rio Ave, junto á margem dos antigos estaleiros, uma autêntica réplica de uma nau quinhentista, construída há alguns anos, expondo aos visitantes toda a sua beleza e esplendor. Os estaleiros navais de Vila do Conde ainda mantêm a sua atividade com todo o seu vigor.

Por conta desta fama antiga, ao longo do século XIX, desenvolveram-se várias indústrias conserveiras de peixe, o que veio reforçar o setor piscatório local.

“Com uma larga faixa costeira, que vai desde as Caxinas até Labruge”, a arte da pesca sempre esteve presente no “setor profissional da população”. O lugar de Caxinas, pertencente à freguesia de vila do conde, é considerada a zona mais piscatória do litoral de Portugal. “tem uma cultura muito própria”, tanto de costumes como de linguagem. Por ser muito ligada à pesca, as mulheres ficam em terra a cuidar dos filhos enquanto os homens vão para o mar durante semanas. “O luto pela perda dos seus (...) é um caracter comunitário”, pois sentem como se fosse um familiar. Atualmente há um memorial na praia em memória dos que deixaram a vida no mar.

Vila do conde é também muito reconhecido pelas “rendas de bilros (...) chegadas (...) do Baixo Minho”. O Guinness World Records também se rendeu a este artesanato e premiou-o com a maior Renda de Bilro do mundo. A renda de bilros é também o símbolo dum rancho da cidade, o Rancho da Praça, e que rivaliza com outra coletividade, o Rancho do Monte. Nas Festas do São João, o santo padroeiro de Vila do Conde, estes grupos folclóricos, desfilam pelas ruas da cidade, desde o alto da vila, do Mosteiro de Santa Clara, até à praia, exibindo as suas danças e cânticos, imaculadamente trajados a rigor, tipicamente tradicionais e representativos desta região. Chegando à praia “são atoadas ao mar velhas salmodias populares e até dizem “Vamos raparigas todas/ Tomar as ondas ao mar/ O Batista vai connosco/ Dos perigos os vai guardar”<sup>10</sup>.

### 6.3. Qual o termo correto a atribuir à pintura no edifício?

Paul (Paul, 2018) explica que muita gente não sabe o termo certo para a “tinta na parede” então decidiu explicar quais as diferenças entre “graffiti” e “mural”.

É possível afirmar que o desenho presente num muro não se designa como um Graffiti, mas sim como um Mural de Pintura ou de Arte. E porque não um graffiti se é uma pintura numa parede pública? Não é possível ter esse termo porque não é uma pintura pintada com latas de spray, mas sim através de tintas, e um graffiti está ligado à liberdade de expressão, anárquica, em qualquer espaço público. As pinturas grafitadas são desenhos mais minimalistas, simples e rápidos de desenhar. É possível ver obras de graffitis em qualquer superfície vertical lisa, tais como fachadas, muros de vedação, pilares de pontes, túneis, isto é, com preferência em ambiente citadino e de boa visibilidade.

---

<sup>10</sup> Documento com referências nos anexos.

De acordo com Paul (Paul, 2018), um graffiti está mais ligado à pintura sem permissão e “envolve principalmente tags e peças baseadas em letras”. As tags é como se estivessem a marcar território em competição com outros artistas das latas. O graffiti distingue-se das outras pinturas de parede essencialmente por serem de autoria anónima. Quer seja individual ou em grupo, é criado um pseudónimo, pois de acordo com Kelly Wall, jornalista da plataforma TED<sup>11</sup>, eles preferem manter o anonimato para evitar confusões de grupos. Afirma também que durante a II Guerra Mundial, as paredes foram usadas para divulgar os ideais do Partido Nazi e da Resistência. Os graffiti presentes no muro de Berlim foram pintados quatro meses depois da sua queda e “simbolizavam a liberdade e o otimismo, pois antes da sua queda, era um muro intocável”. Porém, há grandes nomes de artistas que fazem graffiti e são contratados para tal.

Os murais de parede preenchem a tela por inteiro e há uma permissão para pintar no local. Os artistas são pagos e reconhecidos pois assinam com o próprio nome ou com o seu pseudónimo, mas estes artistas revelam a identidade. O desenho é previamente pensado e são contratados vários artistas para a elaboração da grande tela. Os murais retratam uma memória de forma simbólica.

Banksy, o grande veterano artista de rua, pintor de graffiti e de telas é um exemplo de que não é só vandalismo. O artista inglês é muito controverso e misterioso. Não se sabe a sua identidade nem se sabe se é um grupo ou apenas uma só pessoa. Banksy começou a carreira de graffiter na cidade de Bristol, na Inglaterra e em 2000 muda-se para Londres e começa a usar a técnica stencil. O seu trabalho destaca-se pelas mensagens irónicas e sarcásticas que passa sobre a sociedade e a política. Os seus desenhos são característicos pois usa muitas vezes crianças, ratos e polícias. Em 2003 faz uma exposição, “Turf War” (figura 24), em que animais vivos, porcos e vacas, estão pintados pelo artista. Em 2005 pinta sob telas de artistas e durante a exposição, Banksy solta ratos. O artista chegou a pôr algumas das suas obras dentro de museus, no meio de outras exposições de forma clandestina. Ninguém sabe quem está por detrás deste pseudónimo, mas muitos admiram a sua arte de criticar, enquanto que outros acham uma falta de respeito. A verdade é que as suas obras já foram vendidas por um elevado preço, apesar de ser contra

---

<sup>11</sup> Ted Talk onde explica a história do graffiti, URL: <https://ed.ted.com/lessons/a-brief-history-of-graffiti-kelly-wall>. Acedido a 25 de maio de 2020

a sua vontade. Banksy recentemente, em abril de 2020, pintou ratos numa casa de banho pública como se eles fizessem parte da mesma e tivessem relacionados com a lixeira presente na divisão.



Figura 24 – Obra de Banksy realizada durante a pandemia de coronavírus.



Figura 23 - Turf War, Banksy, 2003

#### 6.4. Implementação do Projeto

##### 6.4.1. Fase 1: Autorizações

Consegui, por email, a marcação de uma reunião com a Sra. Vereadora da Câmara Municipal, Dra. Dália Vieira para apresentar a ideia e a forma do projeto, e esperar que pudesse contar com o apoio logístico da mesma e colaboração da Polícia Municipal, dado a necessidade de proceder ao corte do trânsito naquele troço de estrada, defronte ao mural. Na reunião a Dra. Dália, afirmou que uma associação já tinha elaborado um projeto com o mesmo tema, mas fê-lo a partir de gravações de entrevistas. A Associação Bind'ó Peixe é uma associação cultural, sediada nas Caxinas e procura “Recolher, preservar e valorizar culturalmente o património material e imaterial de Caxinas e Poça da Barca.”. A reunião terminou com a confirmação do apoio efetivo da Câmara Municipal.

##### 6.4.2. Fase 2: Pré-Produção

Depois do aval da Câmara para seguir com o projeto, elaborei uma lista de todo o material que necessário para realizar o trabalho. Contei com projetores profissionais, do tipo Optoma ZU 850, colunas de som e estrutura porticada de suporte aos equipamentos a uma altura compatível com o campo de visão do público. Para obter este conjunto de material contactei o CPR, Centro de Produção e Recursos da ESMAD, para que fossem facultados os projetores. Mais tarde marquei uma reunião com a Presidente da ESMAD, a Professora Olivia e expus o meu projeto e solicitei o apoio da escola. Tal com a Sra.

Vereadora Dália, a professora também recomendou que abordasse a Associação Bind'ó Peixe.

A Professora Olivia forneceu-me o contacto de Dânia Lucas, da associação, e após uma breve conversa telefónica, Dânia Lucas esclareceu que as entrevistas gravadas apenas seriam de pescadores de Bacalhau e não propriamente das trabalhadoras da Seca, pois geralmente, eram as mulheres desses mesmos pescadores que lá trabalhavam. Então, sugeri que as entrevistas fossem efetuadas especialmente às trabalhadoras que antigamente laboraram na Seca do Bacalhau, e assim, os seus testemunhos fossem escutados durante a instalação.

A fotografia também faz parte do projeto e para isso desloquei-me ao Arquivo Municipal e recolhi as fotos mais significativas. Foi necessário ter uma autorização da Câmara para o uso das mesmas.

Simultaneamente, fui fazendo trabalhos de campo, nomeadamente, levantamento das medidas do mural (largura e altura do edifício) e a distância a que se encontra da estrada. Feitas as medições, apurei que o edifício media 80 metros de frente. A ideia de fazer a instalação de toda a extensão no mural todo não seria possível, por ausência de equipamento capazes. Optei então por usar apenas 30 metros do mural, usando assim os dois projetores que a faculdade fornece. Os dois projetores profissionais disponibilizam 15 metros de abertura cada um. Escolhida a parte do desenho, tive de compatibilizar o afastamento dos projetores ao edifício, e com isto, realizar uma marcação prévia no pavimento, dos pontos certos de implantação dos equipamentos.

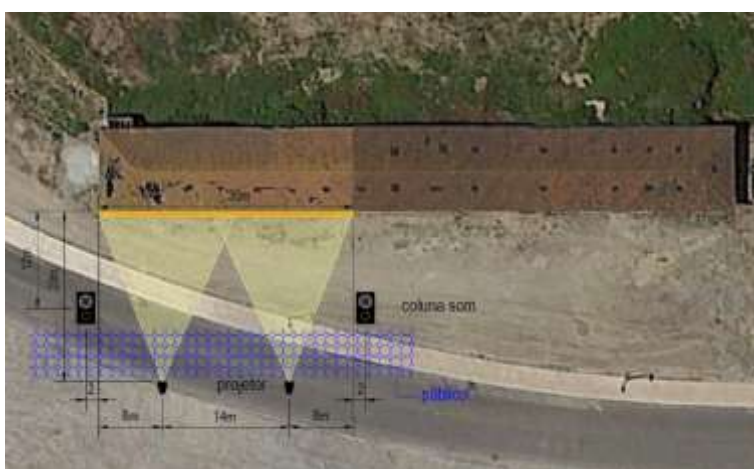


Figura 25 - Planta de disposição



Figura 26 - Frame do vídeo de making off



Figura 27 - Frame do vídeo de making off



Figura 28 - Frame do vídeo de making off

#### 6.4.3. Fase 3: Entrevistas

Com a ajuda de alguns amigos e familiares, foi possível encontrar alguns ex-funcionários da Seca do Bacalhau, e realizar as entrevistas. Um deles foi o último encarregado daquela indústria. As informações e história colhidas foram muito interessantes, e algumas até apaixonantes, e aprendi basicamente toda a cadeia processual do bacalhau como nós o conhecemos, desde a sua captura pelos bacalhoeiros até á sua seca artesanal.

#### 6.4.4. Fase 4: Execução do projeto prático

Antes de tudo é necessário fazer uma *Timeline* e apontar todas as ideias, de forma a que o projeto fique mais organizado e de seguida construir o projeto. A primeira ideia seria

começar por se delinear o desenho com linha branca e fundo preto. Mas acabei por alterar, e resolvi que o projeto devesse começar do início, ou seja, a partir da construção do próprio armazém.

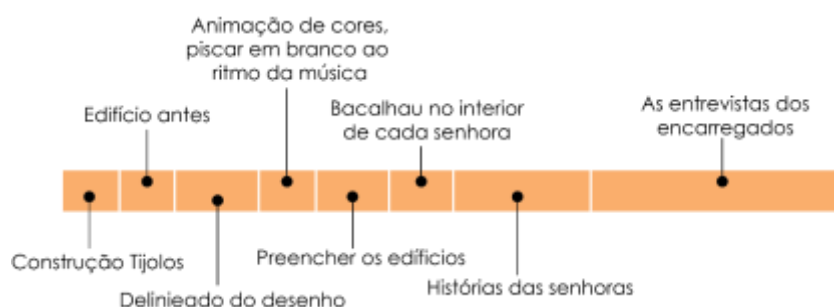


Figura 29 - Timeline do Projeto

A animação inicia-se com uma voz OFF. A voz pertence a Vítor Silva, vilacondense com o coração ligado á cidade. Foi-lhe proposto ser o narrador do projeto e aceitou com todo o agrado. Após os primeiros cinco segundos, em que a tela ainda está apagada e ouve-se a música épica, é realizada a construção do edifício através de uma animação de colocação de tijolos. De seguida, o edifício surge erguido, mas na sua aparência original, ou seja, sem a pintura do mural, mas com a inscrição que tinha originalmente, ‘Organizações Taveira da Mota Guimarães Cardoso, Lda’. É importante reviver as características iniciais do armazém, antes de ser uma atração de arte urbana.

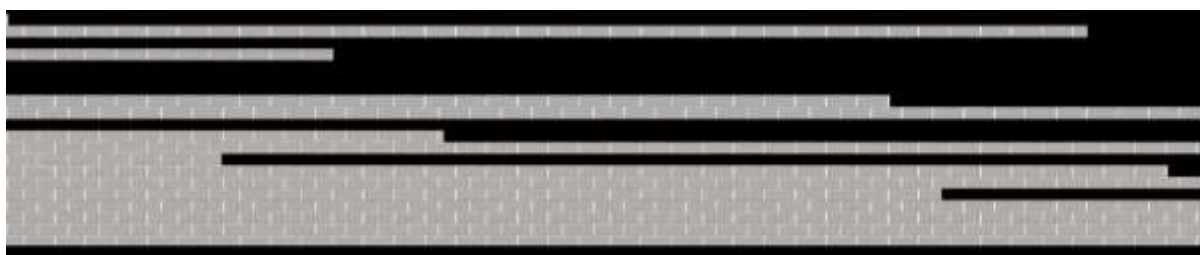


Figura 30 - 1ª Animação



Figura 31 - 2ª Animação

“Apagam-se a luz” e inicia-se o processo do delineado da pintura a branco, como se fosse uma caneta contra um papel. Neste momento é retratado o trabalho que a artista Isabel Lhano e o seu filho tiveram e a dedicação que deram ao mesmo. A linha é desenhada de uma forma rápida e dinâmica para que a animação não se torne cansativa e repetitiva.



Figura 33 - 3ª Animação

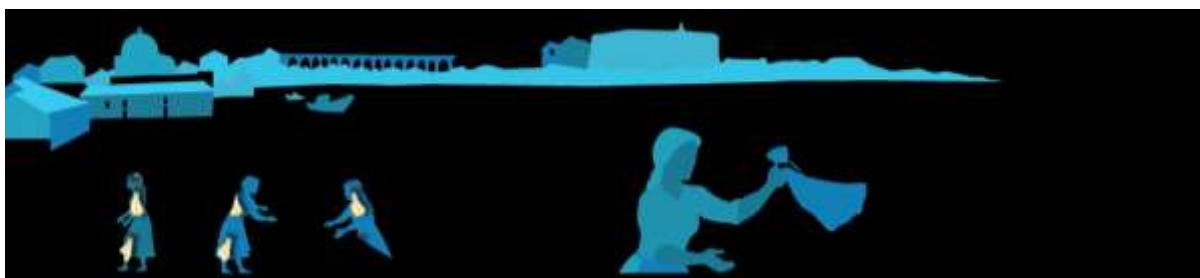


Figura 32 - 4ª Animação

Com a pintura toda representada, esta começa a receber cor de forma a dinamizar a animação. Os edifícios, as operárias em pano de fundo debruçadas sobre os estendais, e a operária em primeiro plano são pintados em vários tons de azul de forma a simbolizar o mar e como o mesmo fez parte das suas vidas, tanto na seca, como o aperto no coração que sentiam quando os seus familiares embarcavam. No mesmo instante, aparecem a nadar bacalhaus (de forma personificada) dentro das senhoras, simbolizando que elas próprias se fizeram mulheres da relação com o bacalhau e respetivo manuseamento permanente, levando com elas, e para a vida, todo o labor que ali desempenharam. O desenho do peixe foi realizado com base no original da professora Isabel. De seguida, os edifícios são preenchidos com a cor próxima da original, diferenciando cada monumento.



Figura 35 - 5ª Animação

No final da animação, ouvem-se os testemunhos dos entrevistados. A primeira entrevista é uma antiga funcionária da Seca<sup>12</sup>. Trabalhou em Vila do Conde durante 1 ano, mas trazia com ela a experiência de um outro armazém na Boavista, onde conheceu o seu atual marido com quem casou há 60 anos. Maria de Fátima, entrevistada nas instalações da Escola Superior de Media Artes e Design, começou a trabalhar com 13 anos e relata como conseguiu ser contratada. As raparigas eram colocadas em fila e os supervisores selecionavam as mais fortes. Maria de Fátima afirma ter sido feliz, apesar de não gostar de recordar os momentos difíceis que passou na época.



Figura 34 - Entrevista Dª Maria de Fátima

O entrevistado seguinte é Ezequiel Vasco, o último encarregado da seca de bacalhau de Vila do Conde<sup>13</sup>. Ezequiel nasceu e cresceu na seca. Aprendeu todos os truques com o avô e o pai. Fez a tropa no mar como bacalhoeiro durante sete anos e conta como era um trabalho duro e difícil. Durante a pesca, num certo dia, Ezequiel cortava as cabeças ao peixe para demolhar e sem dar conta, cortou um dedo e começou a perder muito sangue. A pesca era feita nas águas da Gronelândia e as temperaturas eram muito baixas. Perde os sentidos e com as forças que ainda tinha, conseguiu levantar um remo e um navio apanhou-o, pois Ezequiel fazia pescava bacalhau em dórís e estavam a 7 milhas do navio principal onde pernoitavam. Ficou internado cerca de um mês no navio hospital, Gil Eanes, que atualmente está atracado em Viana do Castelo, servindo como museu. Conta

---

<sup>12</sup> Entrevista nos anexos.

<sup>13</sup> Entrevista nos anexos

com muita tristeza o facto de não ser devidamente reconhecida a tradicional secagem de bacalhau com séculos de história e a família, onde o cargo de encarregado passou de geração em geração. Afirma também que foi muito difícil deixar as instalações pois tinha crescido e conhecido uma grande família que leva para sempre no coração.



Figura 36 - Entrevista Ezequiel Vasco

A acompanhar as entrevistas, estão presentes animações para completar o diálogo dos entrevistados, conferindo-lhe maior dinamismo.

Para finalizar o projeto, a voz inicial, de Vítor Silva, entra de novo em cena, declamando um poema de um grande poeta vilacondense, José Régio. O poema selecionado é “Cântico Negro”.

## 7. Conclusão

O Mural localizado no edifício devoluto da antiga Seca do Bacalhau, em Vila do Conde, terá mais para contar e recordar. A realização do Videomapping sobre a fachada deste edifício exaltará a atividade da seca do bacalhau, que efetivamente se encontrava esquecida e desvalorizada. Narrar-se-á uma história usando as imagens do mural, devolvendo-lhes corpo e vida, complementadas com vozes OFF de antigos trabalhadores, e efeitos sonoros temáticos.

Daí que o Mural não será mais visto e apreciado unicamente pela sua pintura artística, mas também pelo Videomapping que ali será exibido e do qual será possível conhecer algo mais sobre a Seca do Bacalhau e os seus Trabalhadores, graças a corporização e dinamismo das figuras pintadas na fachada.

Todo o trabalho de pesquisa e recolha da matéria para a elaboração da narrativa textual e audiovisual despoletou-me ensinamentos sociais e culturais muito ricos sobre aquela atividade na cidade. A divulgação da apresentação ao público devolver-me-á um enorme e emocionante orgulho, e constituirá o verdadeiro resultado da minha motivação.

Em época de pandemia, pelo vírus Covid-19, surgiram dificuldades de várias ordens. A principal foi o encerramento da escola e todas as implicações que advieram, tais como a limitação do acesso ao Centro Produção e Recursos, e aulas/reuniões presenciais com os professores. Houve igualmente constrangimentos no estabelecimento de contactos físicos para entrevistas, e a inoperacionalidade com o executivo camarário, e que culminou no cancelamento da apresentação ao vivo do trabalho. Surgiram a apreensão e a preocupação generalizada do povo devido aos surtos epidémicos e ao isolamento social, determinando não só atrasos na obtenção de matéria narrativa, como uma evasão do meu foco na concretização do projeto. Estes constrangimentos ditaram a limitação na qualidade e abrangência do trabalho, tanto ao nível do número de entrevistados, como ao nível da quantidade de animações e efeitos especiais. Em suma, não fora a pandemia, e o foco na realização do trabalho seria incontestavelmente maior, o que elevaria o projeto para um patamar ainda mais digno e profissional.

Como tal, ainda que o projeto vá ser apreciado no estado em que agora apresento, tenho como objetivo pessoal melhorá-lo, e voltar a abordar a Câmara Municipal para que seja efetivamente realizado ao vivo o Espetáculo de Videomapping no Mural do Edifício da Seca do Bacalhau de Vila do Conde, e com isto atingir a verdadeira motivação e objetivo do projeto, que é a de valorizar social e culturalmente aquela pintura e tudo o que ela representa, aos olhos dos cidadãos.

## 8. Referências Bibliográficas

- Beira, J. F. (2016). *Projection Mapping and Sensing Bodies: A Study in Interactive Dance Performance*. The University of Texas at Austin.
- Carter, J. (2013, Junho 17). The Fathers Of Video Mapping? Klip Collective Claim The Ubiquitous Art Form. *Vice*. [https://www.vice.com/en\\_uk/article/d7xabx/the-fathers-of-video-mapping-klip-collective-claim-the-ubiquitous-art-form](https://www.vice.com/en_uk/article/d7xabx/the-fathers-of-video-mapping-klip-collective-claim-the-ubiquitous-art-form)
- Martins, J. D. M. (2014). *Videomapping, uma ferramenta para o Design de Comunicação*. Faculdade de Arquitetura - Universidade de Lisboa.
- Paul, P. (2018, Fevereiro). 'Mural' vs. 'Graffiti' vs. 'Street Art': My definitions. *Paul - Walsh*. <https://paulwalsh.co.nz/mural-vs-graffiti-vs-street-art-my-definitions/>
- Projection Mapping Central—Projection Mapping Central*. (sem data). Obtido 29 de Abril de 2020, de <http://projection-mapping.org/>
- Raskar, R., Welch, G., Cutts, M., Lake, A., Stesin, L., & Fuchs, H. (1998). The office of the future: A unified approach to image-based modeling and spatially immersive displays. *Proceedings of the 25th Annual Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques - SIGGRAPH '98*, 179–188.  
<https://doi.org/10.1145/280814.280861>
- Silva, M. de A. (2016). *Utilização de interfaces visuais no concerto jazzístico: Interloquções entre o videomapping e a performance jazzística*. Universidade de Aveiro Departamento de Comunicação e Arte.
- Teixeira, I. (2018). *O Espaço Aumentado na Experiência Artística: Ecrãs, Sistemas e Contextos Físicos*. Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto.

## 9. Anexos

“História de Vila do Conde” - Documento escrito por Vítor Silva onde o mesmo escreve um pouco sobre a cidade.

“Entrevista - D. Fátima” – Uma entrevista a uma das antigas funcionárias da seca do bacalhau em Vila do Conde.

“Entrevista - Sr. Ezequiel” – Entrevista ao último encarregado de armazém da seca de bacalhau de Vila do Conde.

“Making-Of” - O making of de como foi realizado o levantamento de medidas para a realização da maquete e algumas imagens onde é possível ver a edição das animações.