



INSTITUTO
POLITÉCNICO DO PORTO

ESMAE | POLITÉCNICO
DO PORTO

Instituto Politécnico do Porto
Escola Superior de Música, Artes e Espectáculo

“Ponto Cego”

O vídeo interactivo como dispositivo cénico numa intervenção num espaço público.

Monografia para obtenção do grau de Mestre em Teatro, ramo Cenografia

Inês Alexandra Monteiro e Castro Pereira

Orientador: Helder Maia
Co-orientador: Guilherme Martins

Porto, 2014

DEDICATÓRIA

À noite no meu quarto olho as estrelas e não encontro o brilho de outrora. Por vezes tento dormir e não consigo. Os pensamentos voam à procura de uma explicação e não consigo encontrar. A angústia sufoca. Lágrimas correm e não conseguem aliviar o peso da alma. E continuo a procurá-lo em cada esquina da vida, mas em nenhuma delas ele está. Sim, em muitos momentos da vida, alguém especial tem que partir antes de nós. E fica a pergunta: "Como continuar? ". A dor é forte demais e a vontade de desistir persiste.

Porém, podemos e devemos continuar. Se o sorriso de outrora não pode mais ser visto, tento encontrá-lo na alegria expressada no rosto de todos; Se as mãos não podem mais ser tocadas, o calor de um abraço sincero e forte pode ajudar; Se a voz não pode mais ser ouvida, procuro a força no silêncio; Se o físico se foi, o espírito ainda vive e sente.

Devemos acreditar que o reencontro está marcado. Sim, devemos continuar. Devemos sentir saudades sim, mas jamais tristeza. Devemos preencher o vazio que sentimos. Porque só a força de vontade é capaz de grandes transformações e de nos levar a crer que as perdas que a vida nos impõe custam, mas devemos sempre continuar. Foi isto que aprendi sempre contigo e por isso chego mais longe.

“O céu é o limite”.

Ao meu avô.

AGRADECIMENTOS

Apesar de uma tese de mestrado ser um processo muitas vezes solitário a que um investigador está muitas vezes destinado, contei com o apoio de várias pessoas que não posso deixar de referir. Mesmo estando longe de casa durante dois anos, agradeço a todas as pessoas que me fizeram sentir em casa.

Aos **SETE PECADOS, Mariana Neto, Luisa Catalão, Fernanda Veiga, Mónica Estrela, Bárbara Pinto, Maria João Faria – Mi, Lu, Fe, Mó, Bá e Jay** pelo carinho, amizade, as visitas e passeios na cidade do Porto. Quero agradecer-vos, por mesmo estando distante, toda a força e incentivo que me deram ao longo destes dois anos. Mas quero principalmente agradecer-vos pela amizade de anos que nos une e vai unir sempre. Perto ou longe;

Joana Rodrigues, agradeço-te por me teres recebido na tua casa ao longo destes dois anos e por toda a amizade que construímos. Por todas as vezes que me ouviste, que desabafei contigo, que ri e chorei. Por todas as nossas noites e por todos os momentos, bons e maus, que partilhámos e ultrapassámos;

Ao 2+1;

Profundo agradecimento **aos meus pais, Paula Monteiro e Paulo Castro Pereira, e avó, Preciosa Monteiro**, por todo o esforço feito ao longo destes dois anos para que fosse possível criar este percurso académico e terem de aguentar a minha ausência e saudades;

Ao meu namorado, **André Sousa**, por todas as horas dedicadas a minha tese, por todo o carinho, por todo o amor, por toda a preocupação e principalmente por toda a paciência. Obrigada por seres um bom ouvinte em todas as dúvidas, inquietações, insucessos e sucessos e pela valorização do meu trabalho sempre com um grande sorriso.

Aos meus orientadores, **Helder Maia e Guilherme Martins**, que comigo foram interessadamente discutindo ideias e argumentos e me ajudaram de alguma forma a desenvolver o meu próprio pensamento;

À minha colega e companheira **Carolina Lyra**.

RESUMO

O tema proposto no meu projecto de final de Mestrado é a relação entre o vídeo interactivo e a cenografia no contexto actual, em que a cenografia rompe com os conceitos tradicionais de espaço cénico.

A cenografia é vista como uma prática e técnica de projectar e executar a instalação de cenários para espectáculos com recurso a dispositivos cénicos. Estes últimos, como um espaço cénico que cria uma atmosfera visual adequada, funcionam como um espaço de interacção com o individuo que se insere numa determinada narrativa, de modo a propiciar uma boa relação entre actor e cenário, fazendo com que o público se integre no espectáculo, transportando-o para o local onde se passa a acção.

Neste contexto, faz sentido introduzir uma concepção cenográfica ampliando novas formas de construção (vídeo) a cenários e espaços rompendo desta forma com a concepção de que cenografia só existe em espaços preparados a uma peça teatral ou a um espectáculo.

Assim, este projecto consiste em utilizar o vídeo interactivo como um dispositivo cénico aplicado num espaço público, estação de metro. Ao apresentar o projecto neste espaço público e de uso quotidiano neste espaço da sociedade, do quotidiano, deu-me a possibilidade de permitir aliar dois universos diferentes: um universo sensorial e um universo social. Ambos têm como objectivo provocar sensações e percepções que partem da visão e podem despoletar um encadeamento de pensamentos.

Este projecto pretende reflectir sobre a cenografia adaptada à realidade da cidade, aos olhos de pessoas que nunca as vivenciaram e mostrar a relação que estabelecemos com os outros e com o mundo, onde os transeuntes do deste espaço público acabam por ser actores num palco, possibilitando o convívio, o confronto, o desviar do olhar, a memória de um lugar e, quem sabe, uma reflexão.

PALAVRAS-CHAVE: CENOGRAFIA, VÍDEO INTERACTIVO, ESPAÇO PÚBLICO, PÚBLICO

ABSTRACT

The proposed theme for my master's end project is the relation between interactive video and scenography in nowadays context, in which scenography brakes with the standard concepts of scenic space.

Scenography is seen as a practice and technique of projecting and executing the installation of scenery to different shows, using scenic devices. These devices, that create a suitable visual atmosphere, function as a ground for interaction with the individual, being all inserted in a certain narrative, so the best relation between actor and scenery can be achieved. This makes the audience feel they are part of the spectacle, transporting them do the site of action.

In this kind of context, makes all sense to introduce a new scenographic conception, expanding new forms of construction (video) to scenery spaces, breaking with, by doing so, the usual way (of scenography) that only exists in locations set up to a particular stage play or other show.

Therefore, this project consists on using interactive video as a scenic device applied in a public place, such a subway station. By presenting the project in this public quotidian location of our society, I was given the opportunity to combine two different universes: the sensory and the social. Both have as purpose to induce and raise feelings, sensations and perceptions throughout sight, and may trigger train of thoughts.

This project is intended to think over scenography adapted to city reality, to people's eyes that never experienced such, show the connection we establish with other people and the world we live in, where passers in public space end up being actors in a stage, allowing common living, the confrontation, the look away, a memory of a place and, who knows, a reflection.

KEYWORDS: SCENOGRAPHY, INTERACTIVE VIDEO, PUBLIC PLACE, AUDIENCE

ÍNDICE

DEDICATÓRIA.....	3
AGRADECIMENTOS	4
RESUMO	5
ABSTRACT	6
INTRODUÇÃO.....	10
Objectivos.....	12
Metodologia.....	12
Estrutura	13
Capítulo 1 – Contextualização. Selecção e definição de conceitos e de relações entre conceitos	14
1.2. Intervenção Urbana.....	18
1.3. O Conceito de não-inscrição.....	21
1.4. Alteridade e Escultura Social	22
Capítulo 2 - Proposta do projecto Ponto Cego	25
2.1. Conceito.....	26
2.2 Planeamento da ideia	27
2.3 Apresentação da empresa Artica CC e do programa EinsteinVideoPlayer.....	28
2.3.1.Potencialidades do programa – Interactividade.....	29
2.3.2. Explicação da sua utilização (noções básicas)	30
.....	32
2.4 Descrição do espaço a intervir – Estação de Metro.....	33
2.5 Detecção de falhas na fase de observação e avaliação do público	34
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36

ÍNDICE DE ILUSTRAÇÕES

Ilustração 1 – Programa EinsteinVídeoPlayer.....	30
Ilustração 2 - Programa EinsteinVídeoPlayer	31
Ilustração 3 - Programa EinsteinVídeoPlayer	32

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Quadro 1 – Modelo de Análise.....	12
Quadro 2 – Classificação de Intervenções Humanas.....	19

LISTA DE ABREVIATURAS

ESMAE – Escola Superior de Música, Artes e Espectáculo

SET – Semanas das Escolas de Teatro

INTRODUÇÃO

O projecto que apresento alia dois interesses: a Cenografia e o Vídeo interactivo no qual o campo de acção escolhido foi um espaço público, Estação de Metro.

Tendo em conta que a cenografia no século XXI se afasta cada vez mais de uma concepção clássica e que o teatro moderno nos propõe um cruzamento de várias áreas criativas que se relacionam sem vergonhas nem preconceitos, pretendo com este projecto criar uma linguagem própria que ultrapassa o palco ou as quatro paredes de um teatro e que aliado ao vídeo interactivo se torna numa nova linguagem com uma determinada narrativa e uma forma de diálogo entre o público e o artista.

Defendo que a noção de cenografia se baseia numa interacção entre diferentes espaços: o espaço-intelectual, o espaço-físico e o espaço-tempo. O quarto espaço é o espaço de apresentação quando há uma exposição e uma interacção com o público. No espaço de apresentação, estação de metro, os transeuntes são incluídos na acção e pretendo encontrar no discurso cenográfico uma forma de percepção mental e corporal que ultrapassa o nível simples do cinema (ver) para dar lugar a uma vivência (sentir).

Já nos anos cinquenta e sessenta os *Happenings* eram vistos como uma produção teatral que abandonava a estrutura do palco e plateia, bem como o conceito de uma linha narrativa do teatro tradicional. Passam antes a apropriar-se de espaços públicos, recorrendo a dispositivos cénicos com o objectivo de atribuir a estes espaços novos significados e novas relações entre artista e comunidade, tal como no meu projecto.

Outro aspecto que me motivou a desenvolver este projecto foi o meu fascínio pelo vídeo como linguagem artística e pelas suas potencialidades comunicativas.

De um lado chamamos o vídeo um conjunto de obras semelhantes às do cinema e da televisão, roteirizadas, gravadas com câmaras, posteriormente editadas e que, no final do processo, são dadas a ver ao espectador numa tela grande ou pequena. Mas, de outro, vídeo pode ser também um dispositivo: um evento, uma instalação, uma complexa cenografia de telas, objectos e carpintaria, que implicam o espectador em relações ao mesmo tempo perceptivas, físicas e activas, abrangendo portanto muito mais do que aquilo que as telas mostram. (Dubois, 2004, p.13)

A escolha do meu tema, o vídeo interactivo como dispositivo cénico num espaço público, foi consequência do meu percurso enquanto estudante de cenografia. Depois de um

primeiro contacto em 2012 com o programa EinsteinVideoPlayer criado pelo Guilherme Martins, aquando um workshop de Cenografias Móveis organizado pela Culturgest em Lisboa, a vontade de explorar as potencialidades do vídeo aumentou e levou a realização deste estudo. Das muitas funcionalidades que o EinsteinVideoPlayer permite, interessa-me o vídeo interactivo. Assim, numa tentativa de progredir e abranger os meus conhecimentos, neste projecto propus-me a conhecer e aplicar o programa porque acredito ser uma mais-valia na minha formação enquanto cenógrafa.

Durante o mestrado, participei no projecto da pós-graduação em ópera, “Les Enfants et les Sortilleges” de Ravel no Teatro Helena Sá e Costa com a encenação de António Durães. O objectivo deste projecto era que trabalhasse com um aluno de vídeo e ter contacto com a programação de vídeo e incluí-lo na minha proposta cenográfica. Porém a separação entre a cenografia e o vídeo foi desde início bastante clara e a não comunicação entre a equipa de cenografia e vídeo levou, no meu entender, a um resultado pejorativo tanto no meu trabalho como para os outros elementos, de luz e figurinos. Apesar de não ter conseguido alcançar os meus objectivos e expectativas iniciais, tirei um grande partido desta experiência, concluindo que não se deve separar o trabalho de cenografia e do vídeo, porque deve existir um diálogo e trabalho de equipa para se obter um resultado coeso e eficiente.

Noutro momento do mestrado, a realização de um trabalho na disciplina Espaços de Intervenção intitulado “*E o que diz a etiqueta?*”, suscitou outro dos meus interesses quando tive de criar uma intervenção urbana e em transformar a cidade num palco e actuar no espaço “obrigando” as pessoas a confrontarem-se com a obra. Aqui a cenografia busca expandir os limites do palco ou de telas trazendo uma relação com o meio para dentro da obra e dando outro significado à relação do olhar, não apenas do artista, mas do espectador que pode ter ou não uma interacção com a obra.

Estas várias experiências, juntamente com o interesse de saber mais sobre a relação entre o vídeo interactivo e cenografia, tendo como campo de apresentação um espaço público, deu origem a este projecto que terá como objectivo final a proposta de um dispositivo cénico utilizando o vídeo interactivo que possa, ao ser incluído numa das paredes da estação de metro, despertar curiosidade por parte dos transeuntes – desviando o olhar-, e ao mesmo tempo dotar o espaço com novas interacções por parte do espectador que passa a ter um papel activo, passando a ser o movimento do seu corpo o suporte da cenografia.

Objectivos

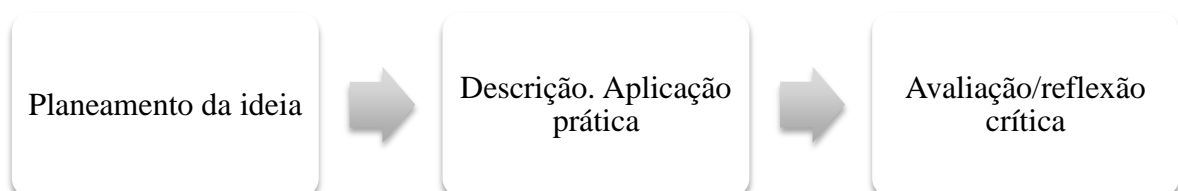
Os termos em torno dos quais se desenvolverá a presente reflexão são, à partida: Cenografia, Vídeo interactivo e Espaço público.

Pretendi com este projecto desenvolver uma cenografia com vídeo interactivo num espaço público para entender qual a relação entre ambos os termos. Para isso, propus-me a aprender o programa EinsteinVideoPlayer porque acredito ser uma mais-valia na minha formação como cenógrafa.

Metodologia

De acordo com os objectivos anunciados para o processo de investigação, a metodologia assentou em duas vertentes complementares: **pesquisa**, através da qual, se pretendeu abordar referencias, conceitos subjacentes a todo o projecto e uma análise qualitativa de experiências e influências de artistas e obras que trabalharam dentro das áreas de interesse, permitindo compreender melhor toda a minha proposta a partir de uma pesquisa e da experiência já adquirida em trabalhos anteriores; **aprendizagem do programa EinsteinVideoPlayer**, na empresa Artica CC, onde também existiu um diálogo com profissionais da área do vídeo e onde me foi permitido testar, experimentar e criar conteúdos de vídeo.

A prática é usada como método e forma de investigação para obter novos conhecimentos e compreensão. Assim, utilizei a prática desenvolvendo uma cenografia com vídeo interactivo, original, onde tinha como objectivo aprender o programa EinsteinVideoPlayer e compreender uma intervenção no espaço público tendo em conta o contacto com o público. Perante isto, e sendo a prática a nortear o meu estudo desenvolvi um modelo de análise que possibilitou um desenvolvimento do meu projecto. Como representa o gráfico, cada uma das fases descreve uma etapa do processo, que depois de concluída poderá passar para a próxima:



Quadro 1 – Modelo de Análise

Estrutura

Em relação à estrutura a presente tese organiza-se em dois capítulos.

O capítulo 1 é dedicado à contextualização onde seleccionei e defini conceitos subjacentes a todo o meu projecto.

O capítulo 2 é dedicado à proposta de um dispositivo cénico utilizando o vídeo interactivo, cujo objectivo final é a interacção e apresentação numa estação de metro, com o intuito de provocar no público uma experiência activa. Neste capítulo é ainda feita uma apresentação da empresa Artica CC, que me acolheu e ensinou a trabalhar com o programa EinsteinVideoPlayer. Por último, descreve a aplicação do dispositivo no espaço como veículo de comunicação com o público bem como as minhas observações conclusivas da posição do público e da receptividade do mesmo.

Capítulo 1 – Contextualização. Selecção e definição de conceitos e de relações entre conceitos

1.1. Interactividade

O vídeo é cada vez mais abundante na nossa sociedade. Diariamente é utilizado, melhorado e integrado em todas as artes e todos os meios de comunicação.

Os artistas em meados do século XXI começaram a explorar a integração de tecnologias média em performances ao vivo, desde o teatro à ópera passando pela dança ou exposições.

Uma das vertentes do vídeo integrado em espectáculos mas mais frequentemente em exposições é o vídeo interactivo. Este campo é muito diferente daquele que o teatro oferece pois não existe uma divisão clara entre palco/plateia, obra/publico. No vídeo interactivo o publico deixa de ser mero observador e entra num jogo não ensaiado. O espectador passa a ser o agente compositor.

Numa definição rápida e simples, interacção “é um tipo de acção que ocorre entre duas ou mais entidades quando a acção de uma delas provoca uma reacção da outra ou das restantes.” (Jensen,1998)

Por “interactividade” me refiro à possibilidade de tornar o espectador num participante criando e/ou adicionando elementos ao trabalho proposto pelo artista.

Ao longo das últimas décadas, observou-se um aumento significativo na concepção de instalações interactivas digitais. As suas aplicações são variadas assim como os contextos em que se inserem. Despertam o interesse, não só no meio artístico, como de outras áreas distintas. Actualmente em Portugal existem duas empresas que trabalham com este tipo de sistema e desenvolvem softwares interactivos como é o caso da Ydreams e da Artica CC.

“Não se pode trabalhar hoje com métodos de ontem e esperar fazer negócios amanhã”
(Ydreams,2000)

Enquanto a Ydreams, fundada em Junho de 2000, investiga e desenvolve tecnologia em áreas como Realidade Aumentada, interfaces activadas por gestos e computação invisível para desenvolver ambientes interactivos em lojas ou exposições, a Artica CC, fundada em 2011, apesar de também estar focada na produção, criação e personalização de tecnologia numa grande variedade de disciplinas como a robótica, instalações interactivas ou fabricação digital também teve algumas colaborações em vários espectáculos utilizando o vídeo para

performances ao vivo. Um dos fundadores da Artica CC, Guilherme Martins, desenvolveu o programa EinsteinVideoPlayer durante um espectáculo de dança intitulado “Einstein Dreams” criado por Rui Horta na Ópera de Gotemburgo na Suécia em 2010. Outros espectáculos se seguiram, sendo a Artica CC responsável pelos efeitos visuais e pelo software de projecção, como *Tryangle* (Montemor-o-novo - 2012) instalação que projectava em vídeo rotativo – 360 graus- uma fotografia também ela tirada em 360 graus, *Júlio de Matos* (UAU, dirigido e interpretado por Joaquim Monchique - 2011), *E como diz o outro* (UAU, dirigido por Tiago Guedes - 2011), *Pedro e Inês* (Companhia de Teatro O Bando e dirigido por Anatoly Praudin - 2011), *O Tempo* (Performance da actriz e cantora Adriana Queiroz - 2011), *4’33 Tribute to John Cage* (Casa da Música com direcção e conceitos multimédia por Rui Horta - 2011), *Flowering Tree* (Fundação Caloute Gulbenkian, com direcção musical de Joana Carneiro e direcção de palco por Rui Horta -2011), *Pinte-me* (ó Culturgest. Direcção e Cenografia de Rui Horta, música de Luís Tinoco e script de Stephen Plaice - 2011).

É de referir o trabalho da empresa Ars Electronica, uma empresa de design, sediada na Áustria que funciona segundo o triângulo arte, tecnologia e sociedade. Surgiu em Setembro de 1970. Esta empresa tem um núcleo de pesquisa, o Ars Electronica Futurelab que é um laboratório que desenvolve métodos e estratégias de pesquisa aplicada e desenvolve uma gama de serviços voltados para experiências em áreas como mídia arte, arquitectura, design, exposições interactivas, realidade virtual em tempo real. O Ars Electronica Futurelab trabalha em parceria com vários artistas. Entre eles é de ressaltar a colaboração no projecto *Apparition* com Klaus Obermaier. Klaus tem desenvolvido ao longo do seu trabalho principalmente desde 1998 a projecção no corpo de bailarinos.

Klaus Obermaier concebeu entre 1998 e 2000, em colaboração com o bailarino e coreógrafo Chris Haring uma obra de teatro dança intitulada *D.A.V.E* que utilizava o corpo do bailarino como base de projecção numa narrativa consistente. Em 2002 embarca noutro projecto chamado *Vivisector* (2002), onde colocou quatro bailarinos em palco utilizando uma técnica de redução na projecção do corpo para explorar as limitações da percepção.

Apparition é um projecto que envolve uma interacção complexa entre a fisicalidade dos intérpretes e um sistema de projecção em tempo real. É construído através de processos computacionais para modelar e simular a física do mundo real. O sistema de rastreamento de movimento baseada numa câmara utiliza complexos algoritmos de visão para extrair o contorno do intérprete do fundo para proporcionar informações actualizando em tempo real a

projeção no corpo do bailarino bem como cálculos de dinâmica – velocidade, direcção, intensidade e volume. Este trabalho de laboratório contribui para uma evolução estética na performance interactiva de palco.

Outra das colaborações da Ars Electronica Futurelab marcante no campo da interactividade foi o projecto *Messa di Voce* com o artista Golan Levin.

Em *Messa di Voce* (2003) dois vocalistas gritam, cantam e produzem outros sons a que correspondem visualizações interactivas em tempo real. É um projecto que explora temas de comunicação abstracta, relações de sinestesia, linguagem de desenhos animados, escrita e pontuação, tudo dentro de um contexto bem-humorado mas sofisticado com uma narrativa audiovisual. A cada som corresponde um gráfico. *Messa di Voce* é o cruzamento entre o desempenho humano e o tecnológico e é projectado para dúvidas sobre o significado e os efeitos dos sons da fala.

Porém onde a interactividade é mais utilizada e desenvolvida é sem dúvida no campo das artes plásticas, onde encontramos diferentes tipos de interacção. Exemplo disso é a instalação *Playing the Building*, concebida pelo músico e artista visual David Byrne.

A instalação *Playing the Building* foi concebida para ocupar a Färgfabrik, uma velha fábrica em Estocolmo, na Suécia, em 2005. Consistia numa estrutura de baixa tecnologia que transformou o edifício num instrumento musical gigante, o qual podia ser tocado através de um órgão que se encontrava no meio da sala e funcionava como um comando. Ao pressionar cada tecla, eram emitidos impulsos através de cabos activando os dispositivos que causavam batidas ou vibrações de ar nas tubulações, vigas ou pilares correspondentes. A cada uma destas estruturas estava associado um som. Por exemplo, buracos foram perfurados nas tubulações desactivadas, transformando-as em “flautas” com o toque nas teclas do órgão.

No chão, em frente ao órgão lia-se: PLEASE PLAY (POR FAVOR, TOQUE). Tal pedido levava o público a participar activamente na instalação.

No campo da arte digital interactiva encontramos o artista Daniel Rozin. Daniel Rozin é dono da empresa Smoothware Design que desenvolve softwares interactivos. Um dos trabalhos mais conhecidos são os seus espelhos criados com superfícies não-reflectivas, como por exemplo, madeira. Estas esculturas interagem com quem está a ver, atribuindo ao público o papel principal na criação das suas obras.

No centro de cada uma das suas esculturas é instalado uma câmara que capta a imagem da pessoa e faz activar os mecanismos formando a sua própria figura com a movimentação dos cubos de madeira.

Rafael Lozano-Hemmer é um artista visual que começou a trabalhar e a explorar a tecnologia aliada a arquitectura e a performance no intuito de criar obras interactivas em que o público é parte integral da obra de arte.

Uma das suas maiores inspirações foi Dick Higgins um dos fundadores do Fluxus, que defendia o conceito de Intermedia – uma produção interdisciplinar que mistura a voz, o visual, a música e o teatro. Adoptando este conceito criou duas linhas de trabalho: obras em espaços públicos e obras em museus e galerias. Muitos dos seus trabalhos no espaço público são encomendas de políticos com a intenção de atrair as pessoas para a rua e para os centros das cidades. Assim, a maioria dos seus trabalhos são em grandes praças onde pretende criar uma arquitectura relacional, ou seja, com interacção do pública através de câmaras, sensores e outros materiais técnicos. Um dos seus trabalhos mais notáveis intitule-se *Sandbox, 2010*. É uma instalação interactiva de grande escala criada originalmente para o Glow em Santa Monica (festival de arte). A obra consiste em duas caixas de areia onde se pode ver pequenas projecções de pessoas que estão na praia. Uma câmara detecta as mãos dos participantes e projecta-as no chão através de dois projectores. Desta forma as pessoas assistem a três escalas: as minúsculas imagens de pessoas na praia, a escala humana e a escala monstruosa das suas próprias mãos.

Relativamente a instalações de vídeo interactivas é de sublinhar o artista e compositor Carlos Sena Caires que tem trabalhado activamente nesta área.

Carlos Sena Caires, cria o projecto O Comboio do Amor, uma instalação vídeo interactiva, em que se apropria de uma cena comum a vários filmes (a de um beijo num comboio) para recriar um cenário de encontro amoroso. Para que a peça se concretize, ou seja, para que esse encontro se realize, o espectador terá de intervir accionando o mecanismo que fará a imagem mover-se. Caires atribui, desta forma, o poder de decidir se esse encontro se realiza ou não ao espectador. É também este que poderá decidir o tempo de duração da peça – mais curto, se o dispositivo for accionado energicamente, mais longo (ou até suspenso), caso o espectador opte por accionar mais lentamente o mecanismo." (Guerra,2010).

1.2. Intervenção Urbana

Intervenção urbana é um termo utilizado para designar os movimentos artísticos que tomam como “pano de fundo” os espaços públicos.

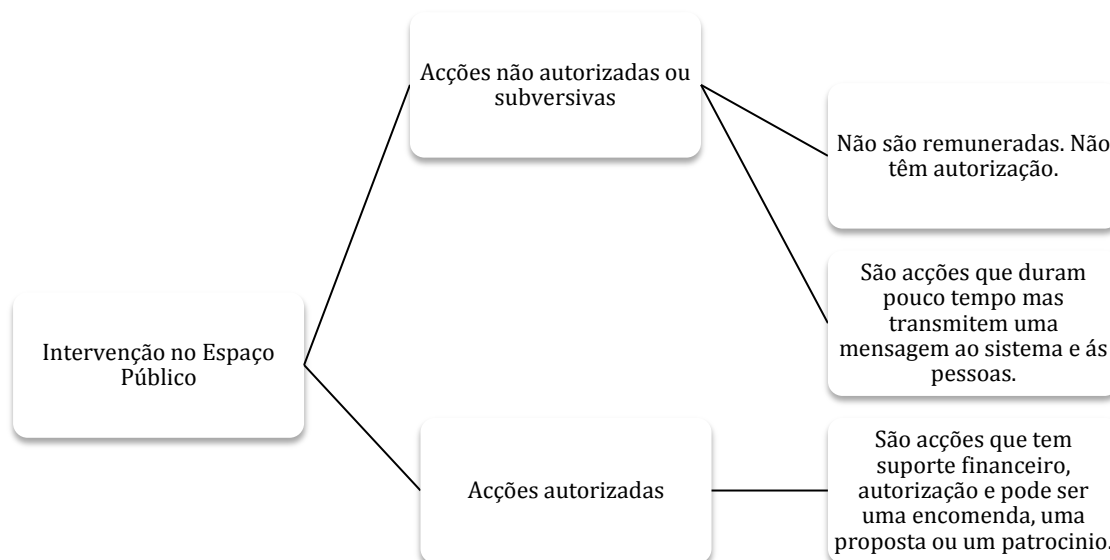
Os espaços públicos escolhidos podem ser tanto um lugar grande e movimentado como um centro urbano ou num deserto. O lugar é pensado como suporte de uma determinada acção ou obra que pensam a cidade tendo em conta a sua história, a geografia ou a sua lógica socio-espacial.

Existem intervenções que vão desde pequenos stencils ou cartazes nas paredes até grandes instalações artísticas. Ambas têm em conta componentes como: o indivíduo, o fluxo urbano, o trânsito; a arquitectura, a paisagem, o clima, a cultura e demais fenómenos ocorrentes no espaço público onde a intervenção se inscreve.

Nas intervenções urbanas as pessoas são confrontadas com a obra: provocadas ou convidadas a entrar num determinado universo. O que interessa em primeiro lugar não é a interpretação do público mas sim provocar a mudança do olhar – o olhar é despertado e pode ou não haver reflexão.

“Utilizo a arte como ferramenta: ferramenta para conhecer o mundo, ferramenta para me confrontar com a realidade e ferramenta para me opor a este tempo em que vivemos.” (Hirschhorn, como referido em Holzwarth, 2010)

A arte urbana contraria o pressuposto de que o espaço expositivo deve ser neutro e bem iluminado, destacando as obras de arte sem nunca ofuscá-las. Procura-se antes criar um ambiente único em que a obra de arte se insere, mas ao mesmo tempo se destaca. As obras no espaço público transformam esse espaço num espaço de arte, assim como o próprio público passa também a fazer parte dessa instalação e é obrigado a confrontar-se com a mesma.



Quadro 2 – Classificação de Intervenções Humanas

“A cidade é a galeria.” (Srur, 2014)

O meu trabalho foi influenciado pela obra do artista visual Eduardo Srur que é reconhecido actualmente pelas suas exposições temporárias no espaço público, com obras que alteram a paisagem da cidade e questionam o sistema social de forma crítica e bem-humorada. Um dos seus trabalhos de realce chamasse *Sobrevivência*. Nesta intervenção, utiliza coletes salva-vidas em 16 monumentos da cidade de São Paulo em que o objectivo desta obra era provocar o público visto que este está muitas vezes anestesiado. Eduardo Srur pretende reactivar visualmente elementos ignorados pela população. É necessário criar um curto-circuito para travar esta anestesia e para retirar as pessoas da sua zona de conforto.

A função da intervenção do espaço público é cativar o espectador. Trazer o espectador para o jogo e estabelecer com ele uma obra em conjunto. Transformar a cidade como plataforma de trabalho para a produção artística.

Cada vez mais é necessário que as pessoas despertem e ocupem as ruas. Bloqueiem pontes e paralise portos. Marchem nas ruas, formem grupos de interesses, criem os seus próprios meios de comunicação, digam finalmente o que têm a dizer e talvez sejam por fim ouvidas. Os protestos e a desobediência civil são actualmente um aspecto exterior em constante evolução de algo mais profundo e poderoso: uma sublevação pública em expansão que tem como principais armas a receptividade, a democracia e a acção directa pacífica.

A cidade é: Concreta, Simbólica, Fluxo, Espaço para trocas, visível e invisível, Movimento, Caminho, Transito, Circuito, Área de actuação, Camadas, Palco, Deslocamento, Ciclovias, Simultaneidade, Acaso, Encontro, Pensamento, Relação, Ruído, Política, Ocupação, Praças, Bairros, Ruas, Espaço aberto para as pessoas, Transformação, Paisagem utópica, Aglutinação, Disputa visual, Construção de imaginário, Espaço público, Lugar para poesia. Fique atento à cidade

(Porro, 2010)

1.3. O Conceito de não-inscrição

O conceito de não-inscrição foi criado pelo filósofo José Gil. Segundo José Gil (2007) “a não-inscrição é quando o acontecimento não acontece. E não acontece porque há uma espécie de buraco negro que suga o espaço público, entre o acontecimento e a vida privada do indivíduo. Por exemplo, no plano artístico e cultural, os portugueses não têm uma escala de valores para aferir o que é e o que não é importante. Eles vão buscar lá fora.

Se os filósofos Peter Sloterdijk e Slavoj Žižek começam a ser muito comentados em França, em Inglaterra ou nos EUA, então eles se tornam muito importantes aqui. Mas, afinal, qual é a importância para nós? É puramente fachada, não é uma importância real que modifica o nosso comportamento. Nós não temos a capacidade de ver o alcance de um discurso, um pensamento ou um comportamento. Não se inscrevem na nossa vida, e isso é dramático.”

Cada vez mais são-nos apresentadas visões que influenciam a nossa maneira de pensar e valorizar certas situações. São criadas realidades contrastantes que fazem com que vivamos num mundo ilusório e enganador. Um dos principais responsáveis deste entorpecimento e de não real, de não-acontecimento de nevoeiro que envolve a sociedade portuguesa e que não permite que discirnam os factos com clareza é a mediatização e a televisão.

Este facto é acentuado com a não-inscrição, um traço dominante na sociedade portuguesa. As coisas passam mas não deixam marca/ferida e assim não se inscrevem, levando a que nos tornemos inertes, com falta de afirmação e de responsabilização sobre as coisas: "Os portugueses não sabem falar uns com os outros, nem dialogar, nem debater, nem conversar. Duas razões concorrem para que tal aconteça: o movimento saltitante com que passam de um assunto a outro e a incapacidade de ouvir".(Gil,2007) A verdade é que se ouvirmos dez notícias más e uma última boa, é a boa que vamos reter porque é a que nos conforta.

1.4. Alteridade e Escultura Social

As imagens quando são utilizadas como objecto artístico, na minha opinião, pretendem formular entendimentos criando pontes entre si, na criação e com o público no momento da apresentação. Dois momentos distintos e duas formas de intervenção: intervenção durante a criação, onde cada um dá de si espaço, tempo e disponibilidade intelectual e no momento da apresentação onde a criação se expõe a um entendimento com o público, no qual também será sugerido um envolvimento físico, temporal e intelectual. Sabemos de antemão que qualquer imagem ou objecto artístico pressupõe público, no sentido em que necessita dele para se afirmar e confirmar. O espectador legitima o trabalho do criador, sem ele a criação não tem cabimento. E não é este um dos princípios da alteridade? Sendo que, alteridade, é a concepção que tem como princípio básico que todo o homem social interage e interdepende do outro. “A existência do "eu individual" só é permitida mediante um contacto com o outro, ou seja, para individualizar é necessário um colectivo”.(Coelho, 2012)

Somos pessoas que agimos em relação aos outros e decidimos o curso dos acontecimentos: "Como ele (Maurice Blanchot) escreveu, são precisos sempre dois para dizer uma só coisa, porque quem a diz é sempre o outro." (Coelho, 2012).

Joseph Beuys defende o termo Escultura Social para ilustrar a sua ideia de que a arte podia transformar a sociedade. O conceito de Escultura Social defende que todos somos artistas e que podemos desenvolver o nosso potencial criativo. Ao artista cabe a função de oferecer instrumentos ao público que levassem a um debate; muitas das suas obras acabavam por ser centradas no sujeito e na acção, e não exclusivamente no objecto.

A obra só se finaliza e só tem interesse para o artista quando as acções promoviam uma experiência e reflexão por parte do público, ou seja, no momento de apresentação.

O meu estudo de instalações com vídeo interactivo cujos conteúdos são produzidos por acções corporais, surgiu exactamente deste meu interesse pela participação e colaboração do público no trabalho artístico. Onde antes existia uma quebra entre a obra e o público – como numa pintura exposta numa galeria em que apenas existia contemplação -, agora é permitido a experimentação da obra. O público passa a ter uma postura activa e integrante na obra. Sem o público a obra não se completa.

1.5. As imagens como objecto artístico

“O resultado mais significativo da actividade fotográfica é dar-nos a sensação de que a nossa cabeça pode conter o mundo todo – como uma antologia de imagens.” (Sontag, 2012, p.11)

Susan Sontag afirma que a fotografia ao evoluir gradualmente, veio empatar todas as coisas que, de alguma forma também retractam algo. A beleza na fotografia pode ser encontrada em qualquer imagem, segundo Sontag, que argumenta a revolução cultural proclamando que tudo é arte.

Cada fotografia tem a sua própria beleza instruída. Quando um fotógrafo fotografa, este fotografa para si, porque viu ali algo significativo. Nem sempre o que é belo está directamente associado ao que é realmente visível, e julgo que é aí que está a verdadeira essência da beleza da fotografia. Na verdade o que é bonito para uma pessoa pode não ser para outra. Como está citado no capítulo “A América Vista através de Fotografias, Sombriamente”, Edward Steichen, um dos fotógrafos com mais influência do século XX, ao apresentar uma fotografia de uma garrafa de leite considerando esta arte, provoca uma certa revolução. Nas primeiras décadas da fotografia, os ideais de uma boa fotografia era esta representar algo belo, logo Walt Whitman veio desenvolver um maior interesse pela fotografia artística defendendo assim os aspectos menos valorizados, mais banais e casuais do dia-a-dia dos americanos. Sontag alega que fotografar é atribuir importância mas esta é variável quando se trata de cultura, visto que em determinadas culturas alguém que é fotografado é encarado uma celebridade. É interessante verificar que a autora não deixa de salientar que neste caso então toda a gente é uma celebridade. Depois destas abordagens feitas por Sontag, a meu ver a fotografia tem sentido por si só tendo em conta que cada fotógrafo percebe e atribui o seu próprio significado. Tal atribuição está dependente de vários factores, nomeadamente o contexto sociocultural do indivíduo assim como as suas experiências de vida, emoções ou memórias. Ou seja, segundo Deleuze, todas as fotografias estão sujeitas a situações sensório-motoras.

Actualmente, “uma sociedade capitalista requer uma cultura baseada em imagens” (Sontag, 2012, p.173). Todos os dias somos confrontados por sensacionalismos jornalísticos, através dos jornais ou dos telejornais em contraste com revistas de moda ou revistas cor-de-rosa que ilustram um mundo materialista e sem problemas.

Apesar de diariamente sermos engolidos por realidades exageradas que utilizam imagens chocantes para apelar emoções, mas também por realidades ficcionadas e

completamente alteradas como revistas de moda, penso que estes conjuntos de imagens pertencem a mesma realidade. E aí está a chave da questão. Não importa despertar uma dualidade de sentimentos até porque muitas vezes o espectador não é receptivo a isso mas sim mostrar que somos todos vítimas de uma ilusão e ignorância fabricadas.

“O espectador permanece face a uma aparência, ignorando o processo de produção dessa aparência ou a realidade que a aparência encobre.” (Rancière, 2010, p.53)

O fotojornalismo por mais compassivo que seja sofre pressões para satisfazer a sociedade e dar respostas, como informações reais e importantes sobre o mundo. Porém estas imagens são manipuladas a fim de estimular o consumo e anestesiar o sofrimento da sociedade.

Na minha opinião ambas deixaram de ser uma fotografia para ser um acontecimento programado com direitos de intervir, interferir, ocupar ou ignorar o que não interessa;

Favorecem o jogo de situações “sensório-motoras” – Como defendia Gilles Deleuze, cada um reconhece o mundo exterior tendo autonomia para explorá-lo e construir a sua percepção do mundo. Isto faz com que quando vemos uma imagem, percebemos sempre menos. O nosso interesse é canalizado devido aos nossos interesses económicos, às nossas crenças ideológicas e às nossas exigências psicológicas. Mesmo que retratem uma determinada realidade, estão ainda “constrangidos por imperativos tácitos do gosto e da consciência” (Sontag, 2012, p.18). Ou seja, tanto no foto-jornalismo como na fotografia de moda os interesses são filtrados e é-nos apresentada sempre uma falsa verdade, porque essa verdade já é a verdade de outrem;

A fotografia, cada vez mais, foi-se transformando num divertimento como outro qualquer, o que significa que a maioria das pessoas não pratica arte com a fotografia mas sim utiliza como um “rito social”. A fotografia sempre se fascinou pelos contrastes sociais, pelo confronto entre o violento e a tranquilidade, não pretendendo deixar o espectador desconfortável mas fascinado com o próprio terror e crueldade que representa. Porém, não posso deixar de salientar que não deixa de ser verdade que quando vemos algo encarado como mau temos tendência para nos questionar sobre os nossos próprios problemas, que por consequência nos fazem ponderar sobre eles próprios, concluindo que afinal estes não são tão maus como parecem. Porém o impacto provocado pelas fotografias de catástrofes vai diminuído com sucessivas observações e a sociedade afundasse de novo num entorpecimento e não-acontecimento.

Capítulo 2 - Proposta do projecto Ponto Cego

Este projecto surge, conforme descrito anteriormente, como conclusão da experiência adquirida ao longo de outros trabalhos e como resultado de um questionamento pessoal de novas possibilidades cenográficas ligadas ao vídeo interactivo e à exploração em espaços públicos.

Reflectindo sobre abundante utilização do vídeo integrado em diferentes contextos, sejam eles peças de teatro, performances, espectáculos de dança, ópera ou até mesmo em instalações, interroguei-me sobre o papel do vídeo enquanto veículo de comunicação entre o artista e o público.

O digital está presente e o aparecimento de novas tecnologias permite auxiliar toda a produção artística. Assim, na tentativa de aliar diferentes áreas como o vídeo interactivo e a cenografia numa intervenção urbana, o projecto que se segue evidencia um percurso que começa na empresa Artica CC.

No meu projecto, o vídeo interactivo é utilizado como dispositivo cénico. O conceito de dispositivo cénico sofreu profundas alterações, no sentido em que deixou de ser apenas decoração ou servir como uma auxiliar para passar, muitas vezes, a ser o corpo da acção. Seguindo este raciocínio em que os objectos cenográficos são importantes como um atmosfera e não meramente decorativos, em que é comum a presença de dispositivos em espaços de confronto com o público como a estação de metro é importante o cruzamento entre diversas disciplinas que compõem o teatro, sejam elas o vídeo e a cenografia.

O dispositivo cénico foi pensado e projectado para assumir várias funções, num momento estático e noutra momento interactivo, pois, só desta forma estes dispositivos colocados em espaços públicos poderão ganhar significado. Um dos factores a ter em atenção foi a interactividade pois somente quem coabita e interage com o vídeo, é que lhe atribui funcionalidade, sentido e dimensão, ainda que momentâneo, pois é o movimento do corpo das pessoas com todas as suas possibilidades e limitações em interacção com a câmara que permite as alterações na projecção.

2.1. Conceito

Neste projecto procurei realçar o facto de estarmos impotentes em relação ao que se passa à nossa volta. Vivemos alienados a observar o mundo sem ter reacção, sem interesse pelo outro, observando imagens de desespero. Não pretendo explorar uma identificação por parte do público mas sim mostrar um enigma cuja resposta ele deverá procurar.

Esta ideia está logo presente no título do meu projecto: Ponto Cego. O ser humano tem um pequeno ponto cego no olho. Fica localizado no fundo da retina. Está situado ao lado da fóvea e é o ponto que liga a retina ao nervo óptico. Estranhamente é desprovido de visão. A escolha deste título prende-se com o facto de tal como o olho tem um ponto cego, também nós apesar de sermos dotados de visão, olhamos mas não vemos ou não queremos ver. Preferimos ficar sentados, alienados do mundo, entregues ao nosso comodismo. Cada vez mais, cada um vive por si e para si sem interesse no outro.

Ao sobrepor duas imagens aparentemente de universos diferentes, uma fotografia de moda e um vídeo jornalístico, convido o espectador a observar os fatos e a retirar as respectivas conclusões porém o individuo ao passar pela câmara com o movimento do seu corpo activa o mecanismo interactivo mas não terá qualquer controlo sobre as imagens apenas o seu movimento apaga uma imagem e revela outra.

Aparentemente os objectos contradizem-se, colocam duas realidades em confronto: uma imagem de moda sobre um vídeo de uma tragédia mundial. A imagem de moda sobrepõem-se ao vídeo tentando ilustrar o que se passa hoje em dia, assimilamos em primeiro lugar, as coisas boas e ficcionais ou temos necessidade de encontrar um ponto positivo porque é mais confortável, porém acabamos sempre por ter de nos confrontar com a realidade.

Nas imagens criadas na instalação, a maioria das pessoas reconheceria facilmente um área ou interesse geral, ao que Roland Barthes dá o nome de *Studium*. O *Studium* é reconhecível por todos em função do saber de cada um, é o gosto, o interesse vago. Só os mais atentos seriam “feridos”. A esta “ferida”, marca, chegamos ao *Punctum*. O *Punctum* é um elemento fora-de-campo, ele salta da imagem lançando o desejo para além daquilo que dá a ver.

Os nossos desejos são artificiais. Devem-nos ensinar a desejar. A procurar um *Punctum*, um ponto que nos faça parar e reflectir. Pensar nas coisas e desenvolver um sentido crítico. Ao sobrepor a imagem ao vídeo de dois universos diferentes o léxico de *Punctum* aumenta, que vai ser diferente de pessoa para pessoa. Neste projecto desenvolve-se, como diz Žizek, uma vista geral (transforma duas imagens normais criando um mapeamento geral, que

faz com que pareça apenas uma só imagem, e só depois nos apercebemos dos detalhes particulares.); e pontos de vista (que à semelhança do que acontece no cinema, é-nos apresentado imagens em camadas, cada camada tem um significado com diferentes leituras e percepções.)

2.2 Planeamento da ideia

A instalação além de visual utiliza o movimento do corpo dos transeuntes do metro como elemento interactivo. O objectivo é criar um ambiente experimental e único numa estação do metro – Metro da Trindade. Este ambiente é criado pela presença dos utilizadores e da sua movimentação no espaço.

A instalação é constituída por elementos visuais: uma imagem de moda sobreposta a um vídeo de uma tragédia mundial. Como conteúdo da projecção selecionei sete fotografias de moda do fotógrafo Papion e sete vídeos de tragédias mundiais, retirados do Youtube, mas transmitidos por telejornais mundiais.

O individuo depara-se num primeiro momento com uma imagem estática de moda. Ao passar pela área de actuação, ângulo que a câmara abrange, o seu movimento é detectado e ao mesmo tempo apaga a imagem de moda e surgem vídeos de tragédias mundiais. Revelam imagens que à semelhança da televisão alternam entre beleza e tragédia mas que já não nos chocam porque estão do outro lado como se pertencessem a outra realidade.

Inserida na estação do metro, o dispositivo poderá gerar no público vários contrastes e dualidades no sentido em que, a presença de cada corpo dará o seu próprio significado à acção. Se não existir movimento não há acção. Será a interacção do público sobre o dispositivo cénico que atribuirá significado à cenografia. As pessoas são confrontadas com imagens, com um discurso, que apesar de lhes desviarem o olhar não as chocam, não as fazem parar, tomar uma atitude ou reflectir sobre determinado assunto.

2.3 Apresentação da empresa Artica CC e do programa EinsteinVideoPlayer

A Artica.CC, empresa recentemente fundada por André Almeida e Guilherme Martins, centra-se na produção e criação de conteúdos personalizados que abrangem áreas distintas entre elas: vídeo para espectáculo, instalações interactivas, robótica criativa e educacional e fabricação digital. A Computação Criativa é para a Artica CC o elemento fundamental ao serviço da criação e da estética, fundindo a arte no sentido mais absoluto com a informática e a electrónica.

André Almeida soma uma extensa experiência em arquitectura de interactividade e criação tecnológica. Após sete anos de aprendizagem e crescimento na YDreams, uma das mais respeitadas empresas de Portugal, André abraça um novo desafio formando a sua própria empresa, Artica.cc, em parceria com Guilherme Martins.

Desde cedo se revelou amante das artes, especialmente de teatro, e no seu percurso nos palcos privou com alguns dos mais conceituados artistas nacionais, abrindo-lhe ainda mais o gosto por toda a concepção artística até ao resultado final.

Guilherme Martins é artista visual com preferência pelo desenho, ilustração, pintura, e fotografia, mas foi no vídeo que conseguiu juntar todos estes elementos. Os ambientes visuais de Guilherme Martins têm percorrido obras de dança, ópera, teatro e espectáculos performativos desde 2007. A sua pesquisa incessante por novas formas de expressão levou Guilherme ao que mais tarde viria a intitular de “Robótica Criativa”. Juntar componentes electrónicas e mecânicas, sem qualquer compromisso, leva-o a descobrir novas fronteiras.

O EinsteinVideoPlayer é uma aplicação de gestão de conteúdos audiovisuais, desenvolvido inicialmente por Guilherme Martins, e mantido hoje em dia pela ArticaCC. É construído sobre a plataforma MaxJitter, e o facto de ser modular permite ser adaptado aos mais diversos contextos.

Este programa é da autoria de Guilherme Martins, que durante o seu trabalho com Rui Horta teve a necessidade de utilizar uma aplicação de simples utilização e que pudesse ser modificada consoante os diversos cenários e contextos artísticos. Foi utilizado em óperas, bandas musicais, teatro, dança.

2.3.1. Potencialidades do programa – Interactividade

Entre diversas funcionalidades, o Einstein permite ser utilizado com um ou múltiplos projectores de vídeo, corrigir perspectivas de projecção, transições suaves entre vídeos, programar listas de deixas, ligar a dispositivos externos como por exemplo órgão de luzes e dispositivos midi.

Ao carregar uma pasta com vídeos para o programa, estes podem ser despoletados manualmente através de uma interface gráfica, ou podem ser despoletados através da utilização de sensores e dispositivos externos (sensores de movimento, sensores de proximidade, processamento de imagem, microfones).

A interactividade é criada com o apoio do programa EinsteinVideoPlayer que é capaz de trabalhar com o vídeo e imagens em tempo real. O dispositivo criado segue uma trajectória:

1. Projecção da imagem fixa
2. Captação da imagem do indivíduo em tempo real
3. Identificação do movimento do utilizador
4. Distinção dos utilizadores
5. Criação do objecto de interactividade
6. Reacção entre utilizadores e objecto

Para esta trajectória ser possível os objectos utilizados para o funcionamento do vídeo interactivo foram: um computador, um projector, uma câmara de filmar, fios e cabos que permitiam a ligação entre os dispositivos. Assim, através do computador e do programa EinsteinVideoPlayer é projectada na parede a imagem estática de moda (1). As pessoas passam pelo ângulo abrangido pela câmara e esta capta o movimento do utilizador (2,3). Distingue ainda os vários utilizadores projectando as diferentes silhuetas (4). Ao identificar os vários utilizadores aparece na projecção a sua silhueta e rasto na imagem, desvendando ao mesmo tempo o vídeo que se esconde por trás (5).

2.3.2. Explicação da sua utilização (noções básicas)

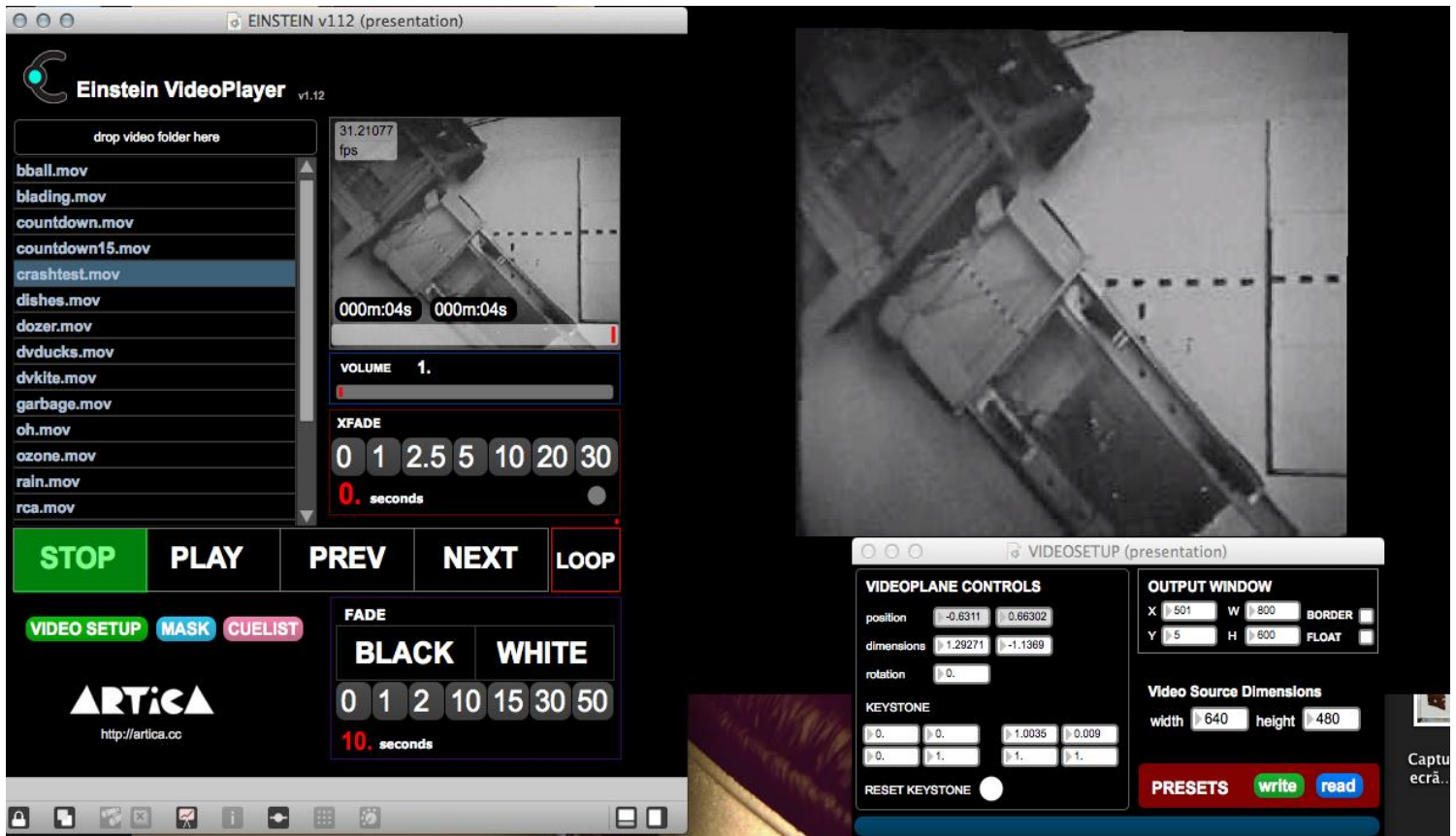
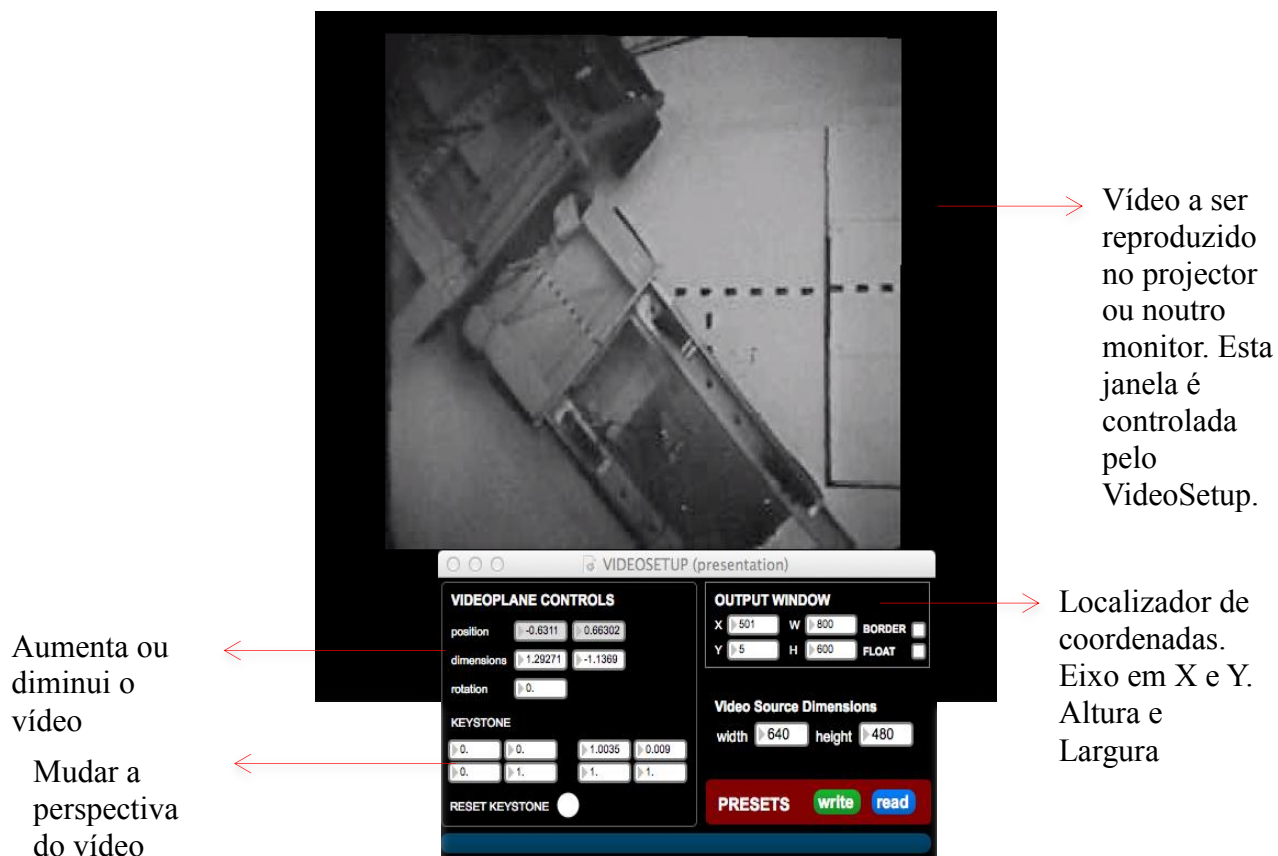


Ilustração 1 – Programa EinsteinVideoPlayer



Ilustração 2 - Programa EinsteinVideoPlayer



→ Vídeo a ser reproduzido no projector ou noutro monitor. Esta janela é controlada pelo VideoSetup.

→ Localizador de coordenadas. Eixo em X e Y. Altura e Largura

← Aumenta ou diminui o vídeo
Mudar a perspectiva do vídeo

Ilustração 3 - Programa EinsteinVideoPlayer

2.4 Descrição do espaço a intervir – Estação de Metro

Neste projecto pretende-se criar um dispositivo cénico com vídeo interactivo num espaço público em que os transeuntes são parte integrante e fundamental, onde é utilizado o movimento do seu corpo, captado por uma câmara, como meio de interacção. O ambiente onde se integra constitui um papel importante para as conclusões tiradas na comunicação entre a minha criação/ o meu discurso com o público. Deste modo, o espaço escolhido torna-se tão importante em conjunto com os conteúdos transmitidos na projecção de vídeo.

O espaço público pode ser um lugar de passagem, uma praça, uma rua, um jardim, uma estação, que em o indivíduo tem uma interacção com o meio. É um local onde as pessoas se cruzam, se encontram ou convivem.

Quando falo em espaço público refiro-me a um espaço urbano, de uso social e de utilização do quotidiano cujo acesso está garantido a todos.

Cada vez mais assistimos a mudanças sociais que determinam novas práticas teatrais, assim como a ocupação de lugares como a rua, edifícios abandonados, jardins, praças, conferindo-lhes um carácter experimental.

A escolha da estação de metro como espaço de apresentação vai de encontro a uma variedade de públicos que é confrontado com uma experiencia inesperada naquele que é, para muitos, o seu local de passagem diária. É um local de transição, cruzamento e de encontro entre indivíduos.

Ao incluir o vídeo interactivo numa das paredes da estação, possibilita inúmeras possibilidades criando no público/transeuntes, a sensação de surpresa e inesperado, deixando de ser um mero local de passagem de pessoas. A presença de um objecto estranho naquele que é um local de comum utilização diária, na minha opinião suscita de imediato no público um desviar do olhar, uma paragem, uma especulação.

A opção de ser numa estação de metro tem ainda como objectivo confrontar e dinamizar o espaço através de um dispositivo cénico, o vídeo interactivo, que pretende transformar o público num participante activo, podendo desta forma criar uma memória num espaço de quem o vivencia diariamente.

A estação de metro escolhida foi a estação de metro da Trindade, Porto, porque é uma estação de transição que ligas as inúmeras linhas do metro. No entanto, num primeiro momento, de carácter experimental, foi realizada uma apresentação incluída no festival SET, na estação de metro Campo 24 de Agosto.

2.5 Detecção de falhas na fase de observação e avaliação do público

Um dos maiores objectivos ao participar no festival SET, foi detectar se existiriam falhas ou se iriam surgir problemas ao colocar o protótipo em utilização, para desta forma corrigir todos os erros aquando a apresentação final do projecto. Com a participação no festival, deparei-me com uma série de outros factores a ter em conta além do número de pessoas que frequenta o local. Foram eles:

- **Luminosidade-** foi um dos aspectos que revelou alguns problemas. O local da estação de metro teve de estar minimamente iluminado por causa da passagem das pessoas. Este factor não prejudicou o funcionamento do dispositivo mas a projecção não ficou tão contrastante e visível. Porém era perceptível e não prejudicou a interacção;
- **Escala-** a parede disponível para a projecção era bastante larga o que fez com que a imagem perdesse significado. A escolha da parede é um dos factores mais importantes a ter em conta. É importante que a projecção não seja mero rectângulo que se perde numa parede extensa.
- **Material técnico** - se tiver a vista revela tudo o que se passa, assim foi necessário criar outra solução, uma coluna preta, que servirá de suporte para colocar o material técnico tornando o espaço mais limpo e não revelando à partida todos os objectos necessários à concretização do projecto.

Apesar destas falhas, que poderão ter influenciado a interacção com os indivíduos e o impacto, penso que as expectativas foram correspondidas. Todas as pessoas desviaram o olhar e a sua trajectória, algumas chegaram a parar.

O tempo dedicado ao meu dispositivo pode depender de factores como a falta de tempo, a correria com que as pessoas andam diariamente em locais como uma estação ou simplesmente por o dispositivo não agradar. Um facto interessante é que, os transeuntes do metro, quando isolados, ficavam mais tempo a observar e andar de trás para a frente para entender do que se tratava e do que o movimento do seu corpo era capaz. Esta postura talvez se deva por não se sentirem observados.

Era notória que a atenção ficava mais focada quando os utilizadores com mais tempo percebiam que as duas silhuetas ficavam marcadas na projecção e revelavam outra imagem diferente daquela que era visível num primeiro momento.

No geral, em relação ao que se observou das reacções das pessoas, os utilizadores ao passarem pela zona de acção desviaram todos o olhar, foram surpreendidos, mas poucos

foram os que pararam para perceber o rascão que a sua silhueta deixava na projecção.

Quanto a interpretação do conceito e arrisco mesmo a dizer, quando ao conteúdos das imagens penso que nenhum parou para conseguir entender ou especular sobre tal facto. Tal como defendo no meu conceito, nenhuma delas parou nem deu de si tempo e disponibilidade para perceber do que se tratava. O que confirma o meu ponto de vista sobre uma suposta alienação por parte da sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer desta tese explorou-se uma cenografia mais flexível que interage com o espaço público onde é introduzido a e o indivíduo. Assiste-se a uma introdução do vídeo como dispositivo cénico, através da utilização de um conceito e do programa EinsteinVideoPlayer tornando-o num objecto transportável e nómada visto que foi montado em duas estações do metro, cada uma com as suas características próprias a nível de luz, espaço e número de pessoas que a frequenta diariamente.

Este projecto ultrapassou uma concepção meramente visual para dar lugar a uma ideia de cenografia mais participativa por parte do público que interage e coopera com a acção e projectado para uma realidade citadina, fora das paredes do teatro.

O dispositivo cénico desenvolvido nesta tese, centrou-se essencialmente na relação que estabelece com o espaço público, que associado à utilização do vídeo interactivo permitiu maior facilidade de montagem, mobilidade e de adaptação ao espaço mas principalmente, permitiu um maior interesse, captação e exploração por parte do público que assiste e/ou interage com ele. Esta carga de significado do dispositivo cénico só é possível porque existe interligação humana com este objecto. Embora ele suscite momentaneamente curiosidade no indivíduo/público, este só ganhou sentido e função com a participação e relação directa, quando as várias pessoas que frequentam o metro passaram pela câmara.

O meu projecto foi o resultado de uma necessidade de explorar e abranger os espaços cenográficos, utilizando o espaço público e abandonando uma cenografia de carácter mais tradicional. Pretendi criar um dispositivo cenográfico inserido no meio, numa estação de metro, em interacção com a sociedade.

Por outro lado quis pôr em prática vários conhecimentos do meu percurso pessoal, profissional e académico, dentro e fora da ESMAE, enquanto cenógrafa.

Assim sendo, o objectivo deste trabalho foi apresentar uma proposta e através desta minha visão de cenografia, explorar, como tantos outros autores, uma nova realidade que valorize principalmente o momento participativo, o momento da experiência em que muito mais do que um projecto de construção, as pessoas/ o público se sintam em sintonia com o mesmo, mas também, com tudo o que o circunda e que o faça sentir como elemento fundamental desta relação.

Em suma, este dispositivo cénico muito mais que uma projecção, é uma iniciativa para promover a crescente participação do público nas iniciativas artísticas e trazer o contributo

teatro para outras áreas disciplinares. Acredito que isto possa concorrer para uma abertura a cruzamentos disciplinares que entendo ser uma mais-valia para o teatro, e especificamente para a cenografia bem como para as diferentes linguagens convocadas como a instalação e a arte interactiva.

REFERÊNCIAS

- Arnheim, R. (1997). *Arte e Percepção Visual, Uma Psicologia da Visão Criadora*. São Paulo: Livraria Pioneira Editora.
- Aumont, J. (2009). *A Imagem*. Lisboa: Edições Texto e Grafia.
- Barbosa, P. (2002). *Arte, Comunicação & Semiótica*. Porto: Edições Universidade Fernando Pessoa.
- Barthes, R. (2012). *Câmara Clara*. Lisboa: Edições 70.
- Magalhães, T. (2009). *O espaço e o tempo da vídeo-arte* (Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Criação Artística Contemporânea). Universidade de Aveiro, Aveiro. <http://ria.ua.pt/bitstream/10773/1215/1/2010000525.pdf>.
- Carrilho, R. (2009). *Vídeo-arte e cinema: cruzamento de linguagens contemporâneas* (Dissertação para obtenção do grau de Mestre em Criação Artística) Universidade de Aveiro, Aveiro. <http://ria.ua.pt/bitstream/10773/1207/1/2010000458.pdf>.
- Coelho, E. (2012, 15 de Novembro). *Público*.
- Dubois, P. (2004). *Cinema, Vídeo, Godard* (M.A.Silva, Trad.). São Paulo: Cosac Naify.
- Ferraz, R. (2013). *Vídeo e teatro, a fusão de dispositivos na criação dos trabalhos da Inestética Companhia Teatral*. Lisboa: Faculdade de Belas Artes.
- Ferreira, H. (2012). *Da imagem projectada*. Lisboa: Faculdade de Belas Artes.
- Guerra, R. (2010). *Comboio do Amor*. Recuperado dia 5 de Abril de 2014. <http://www.carloscaires.org/>.
- Gil, J. (2007). *Portugal, hoje – o medo de existir*. Lisboa: Relógio D' Água

Gil, J. (2007). *Portugal e a síndrome de Liliput*. Recuperado dia 8 de Janeiro de 2014. <http://www.revistatropico.com.br/tropico/html/textos/2845,1.shl>.

Holzwarth, H. (2010). *100 artistas contemporâneos de A – Z*. Taschen.

Horn, E. & Paula, S. (2011). *Videopoéticas contemporâneas: um olhar sobre a produção imagética*. Recuperado 15 de Janeiro, 2014. <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/discursosfotograficos/article/view/9973/9187>.

Jensen, J. (1998). *Interactivity: Tracing a new concept in media and communication studies*. Nordicom Review.

Jorgensen, U. (2012). *Bodies and real-time interfaces: in vídeo performance and interactive digital 3D installation art by VALIE EXPORT and Jette Gejl Kristensen*. Recuperado 17 de Janeiro 2014. <http://www.aestheticsandculture.net/index.php/jac/article/view/18149/22793>.

Logullo, E. (1997). *Arte e Tecnologia*. São Paulo: Instituto Cultural Itaú.

Martin, S. (2006). *Video Art*. Lisboa: Taschen

Martinho, J. (2009). *Edição e Visualização Criativa de Vídeo*. Lisboa: Universidade de Lisboa, Faculdade de Ciências.

Meigh-Andrews, C. (2006). *A History of Video Art: The Development of Form and Function*. Bloomsbury Academic.

Oliveira, R. e Azevedo, M. (2008). *Novos Media: Investigação Artística*. São Paulo: Museu de Arte Contemporânea – Universidade de São Paulo.

Pavis, P. (2007). *Contemporary Mise en Scène: Staging Theatre Today*. Nova Iorque: Routledge.

Porro (2010). Fique atento à cidade.[Ficheiro Vídeo] Recuperado em 10 de Maio de

2014. <http://poro.redezero.org/video/video-fique-atendo-a-cidade-2010/>

Rancière, J. (2010). *O espectador emancipado*. Lisboa: Orfeu Negro.

Rauen, M. (2009). *A Interactividade, O Controle da Cena e o Público como Agente Compositor*. Salvador: EDUFBA.

Rush, M. (2007). *Video Art*. Londres: Thames & Hudson, Lda.

Sontag, S. (2012). *Ensaio Sobre Fotografia*. Lisboa: Quetzal.

Srur, E. (2014). *Eduardo Srur*. Recuperado em 20 de Março de 2014, <http://www.eduardosrur.com.br/>.

Tavares, G. (2009). *O Senhor Swedenborg e as investigações geométricas*. Lisboa: Editorial Caminho, SA.

Ydreams, (2000). <http://company.ydreams.com/#/pt/aboutus/>

Zizek, S. (2005). *Zizek!, 2005* [Ficheiro video]. Recuperado dia 15 de Fevereiro de 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=HiLFV-xtZ0E>

Zizek, S. (2006). *The perverts guide to cinema* [Ficheiro video]. Recuperado dia 17 de Fevereiro de 2014. <http://cinema3historia.blogspot.pt/2013/03/documentario-o-guia-pervertido-do.html>.