

Fragmentos Retrato Coletivo: a identidade da aldeia histórica de Idanha-a-Velha numa instalação de vídeo interativa

Miguel de Almeida Ferreira
Tese para obtenção do Grau de Doutor em
Media Artes
(3^o ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira

Júri:
Presidente: Prof. Doutor Joaquim Mateus Paulo Serra
Prof. Doutora Mirian Estela Nogueira Tavares
Prof. Doutor Fernando Manuel Raposo
Prof. Doutor Francisco Tiago Antunes Paiva
Prof. Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira
Prof. Doutora Águeda Simó
Prof. Doutora Joana Casteleiro Alves Pitrez Ferreira
Prof. Doutor Flávio Henrique de Almeida
Prof. Doutor Tiago Jorge Alves Fernandes

26 de Maio de 2023

Declaração de Integridade

Eu, Miguel de Almeida Ferreira que abaixo assino, estudante com o número de inscrição D2273 de Media Artes da Faculdade de Artes e Letras, declaro ter desenvolvido o presente trabalho e elaborado o presente texto em total consonância com o **Código de Integridades da Universidade da Beira Interior**.

Mais concretamente afirmo não ter incorrido em qualquer das variedades de Fraude Académica, e que aqui declaro conhecer, que em particular atendi à exigida referenciação de frases, extratos, imagens e outras formas de trabalho intelectual, e assumindo assim na íntegra as responsabilidades da autoria.

Universidade da Beira Interior, Covilhã 07/07 /23

(assinatura conforme Cartão de Cidadão ou preferencialmente
assinatura digital no documento original se naquele mesmo formato)

Dedicatória

À minha família,

Aos meus pais e ao meu irmão, pela educação e valores que me transmitiram, e que fazem de mim e de quem sou hoje em dia.

À Ana, a minha companheira, que me apoia e acompanha neste percurso que é a vida.

Agradecimentos

Um percurso como este consiste sempre num longo caminho a percorrer, sendo que são várias as pessoas que de uma forma ou outra ajudaram e contribuíram para a conclusão deste ciclo de estudos, nomeadamente a produção da instalação *Fragmentos Retrato Coletivo: a identidade da aldeia histórica de Idanha-a-Velha numa instalação de vídeo interativa*. A todos eles agradeço.

À Ana Constantino, a minha companheira que me apoiou sempre, nomeadamente nos momentos mais complicados.

Ao meu orientador, o Professor Doutor Luís Carlos da Costa Nogueira, pelo acompanhamento, apoio e disponibilidade que sempre demonstrou e que foi crucial para o desenvolvimento desta investigação.

Ao Luís Marques Costa, com quem partilho o gosto e a experiência adquirida ao longo dos últimos anos e que desde o início participou e contribuiu, não só para esta instalação, mas para todos os trabalhos ou projetos realizei até à data na área das media artes.

Aos meus amigos, Luís Santos, Fábio Caires, André Martins, Ricardo Martins, Nuno Silva, Ana Freitas pelo contributo essencial que deram em todo o processo de desenvolvimento deste trabalho.

Ao João Rolo, que foi crucial durante a residência em Idanha-a-Velha, nomeadamente pelos contatos que me permitiu estabelecer com todas aquelas pessoas e que apoiou o projeto desde o início.

A todos os habitantes de Idanha-a-Velha que aceitaram participar e dessa forma contribuir com a sua própria identidade para que este projeto fosse possível.

A todos que visitaram, experimentaram e, através do contato com a instalação, contribuíram para eventuais correções ou melhorias no funcionamento da Instalação.

Resumo

A identidade de um país, uma região, uma cidade ou uma aldeia pode definir-se pelo papel que cada indivíduo representa na sociedade e na forma como cada um se comporta no seu contexto cultural.

No caso das aldeias, principalmente pela sua dimensão, mas também pela sua localização geográfica, património histórico e cultural, podemos dizer que essa identidade depende muito dos seus habitantes, das suas características sociais, herdadas socialmente ou desenvolvidas ao longo dos tempos, da forma como veem o mundo e como se posicionam em relação ao mesmo. As Aldeias são o reflexo das pessoas, dos seus habitantes, e as pessoas refletem o espaço onde se inserem. Nesse sentido, podemos pensar num retrato coletivo que define ou representa a identidade cultural de uma aldeia. Trata-se de um processo contínuo e em constante atualização, o que significa que é perpétuo, mas está sujeito a mudanças, seja por influência interna ou externa, seja a nível privado ou público. Este retrato coletivo é construído a partir da relação entre as características internas e externas. Internas, através de ações individuais, das memórias e das histórias de cada pessoa; externas, pela influência de todas as pessoas com quem se relacionam. Estas características culturais definem diretamente a construção da nossa identidade, uma vez que são parte fundamental para a vida em sociedade de uma qualquer aldeia.

Este projeto de investigação propõe um retrato coletivo da aldeia histórica de Idanha-a-Velha, partindo de uma revisão bibliográfica e por sua vez um enquadramento teórico, e da criação de uma obra artística no âmbito das Media Artes, e sob a forma de instalação de vídeo interativa. A instalação, enquanto elemento prático de estudo, utiliza imagem, som e informação fragmentada dos vários habitantes da aldeia que funciona ou reage ao posicionamento no espaço dos espectadores. Uma representação artística e conceptual, não da Aldeia em si, do seu valor histórico e patrimonial, mas sim da sua identidade cultural, dos seus habitantes, das suas vidas, do seu quotidiano, das histórias que os retratam e da forma como se relacionam. O passado, o presente e o futuro são formas inconstantes representadas sob forma de fragmentos que compõem a identidade de cada lugar, de cada espaço, de cada história. Identidade onde os protagonistas são e sempre serão as pessoas que aí habitam. O objetivo principal deste projeto é analisar e refletir sobre as potencialidades da instalação de vídeo enquanto caracterização de uma comunidade específica, de uma aldeia.

Palavras-chave

Instalação; videoarte; retrato; splitscreen; fragmentos.

Abstract

The identity of a country, a region, a city or a village can be defined by the role each individual plays in society and the way each one behaves in their cultural context.

In the case of villages, mainly because of their size, but also because of their geographic location, historical and cultural heritage, we can say that this identity depends a lot on their inhabitants, on their social characteristics, socially inherited or developed over time, on the way in which they see the world and how they position themselves in relation to it. Villages are a reflection of people, their inhabitants, and people reflect the space in which they are located. In this sense, we can think of a collective portrait that defines or represents the cultural identity of a village. It is an ongoing process that is constantly being updated, which means that it is perpetual, but it is subject to change, whether by internal or external influence, whether at the private or public level. This collective portrait is built from the relationship between internal and external characteristics. Internal, through individual actions, memories and stories of each person; external, by the influence of all the people with whom they relate. These cultural characteristics directly define the construction of our identity, since they are a fundamental part of life in society in any village.

This research project proposes a collective portrait of the historical village of Idanha-a-Velha, based on a bibliographical review, theoretical framework, state of the art, and the creation of an artistic work in the context of Media Arts, and in the form of an installation interactive video. The installation, as a practical element of study, uses image, sound and fragmented information from the various inhabitants of the village that works or reacts to the positioning in the spectators space. An artistic and conceptual representation, not of the Village itself, of its historical and heritage value, but of its cultural identity, its inhabitants, their lives, their daily lives, the stories that portray them and the way they relate to each other. Past, present and future are shifting forms represented in the form of fragments that make up the identity of each place, each space, each story. Identity where the protagonists are and always will be the people who live there. The main objective of this project is to analyze and reflect on the potential of video installation as a characterization of a specific community, a village.

Keywords

Installation; video art; portrait; splitscreen; fragments.

Índice

Introdução	11
Objetivos	13
Metodologia	15
Estrutura da Tese	16
1. Enquadramento Teórico	18
1.1. Fragmento.....	18
1.1.1. Do splitscreen ao multiscreen.....	22
1.2. Retrato	25
1.2.1. Retrato: Definição	26
1.2.2. Retrato na pintura, na fotografia, no cinema	28
1.3. Instalação.....	34
1.3.1. Instalação de Vídeo	36
1.3.2. Videoarte	37
1.3.3. Arte Interativa	42
1.4. Fragmentos Retrato Coletivo: Uma inspiração.....	44
2. Processo Criativo	63
2.1. Ideia	63
2.1.1. Gênese	65
2.2. Prototipagem e experimentação.....	73
2.3. Produção Audiovisual.....	83
2.3.1. Residência artística; diário, conversas, notas e esboços	83
2.3.2. Captação de Imagem e som	95
2.3.3. Pós-Produção de Imagem e som.....	97
2.3.4. Música	100
2.4. Instalação Interativa.....	101
2.4.1. Produção.....	101
2.4.2. Programação.....	112
2.4.3. Arquitetura de Funcionamento	120
2.4.4. Sensor de movimento e Interatividade.....	124
2.4.5. Projeção de vídeo e mapeamento	125
2.4.6. Cor	128
2.5. <i>Fragmentos Retrato Coletivo: Uma Reflexão</i>	130
Conclusão.....	148
Bibliografia	153
Webgrafia.....	157

Lista de Figuras

Figura 1 Chuck. Self-Portrait/Composite/Nine Parts.	21
Figura 2 “GrandPrix”, de John Frankenheimer.....	23
Figura 3 “DIAPLOYEKRAN”, Josef Svoboda.	24
Figura 4 "Self Portrait as a Drowned Man" de Hippolyte Bayard	31
Figura 5 Retrato de Wintson Churchill, Yousuf Karsh.....	32
Figura 6 Andy Warhol Screen Tests	34
Figura 7 Nam June Paik “Exposition of Music - Electronic Television” em Wuppertal, Alemanha.....	39
Figura 8 Wolf Vostell - 6 TV Dé-Coll/age, 1961	40
Figura 9 Cybernetic Serendipity (Londres, 1968).....	43
Figura 10 Mirage Stage - Museo Reina Sofia.....	46
Figura 11 “Die Winde”, 1980	47
Figura 12 Test Pattern [n° 3], Ryoji Ikeda, 2010	48
Figura 13 Delphine, Diana Thater	50
Figura 14 Four Seasons, David Hockney, (1)	51
Figura 15 Four Seasons, David Hockney, (1)	51
Figura 16 Mother + Father, Candice Breitz	53
Figura 17 Bill Viola, "Martyr Series," 2014.	54
Figura 18 Martyrs, Bill Viola.....	55
Figura 19 Movie Mural, Stan VanDerBeek	56
Figura 20 About a Face, Anthony Howe	57
Figura 21 Ian - 2014 - Iron wire 0.5 mm, white canvas 50 x 100 x 70 cm	58
Figura 22 Weave Mirror – 2007 (1).....	59
Figura 23 Weave Mirror - 2007, (2)	59
Figura 24 Videorative Portrait, Randall Okita (1).....	61
Figura 25 Videorative Portrait, Randall Okita (2)	61
Figura 26 Fragmentos, 2013, Miguel de Almeida Ferreira (1).....	66
Figura 27 Fragmentos, 2013, Miguel de Almeida Ferreira (2)	67
Figura 28 Faces, 2015, Miguel de Almeida Ferreira, (1).....	68
Figura 29 Faces, 2015, Miguel de Almeida Ferreira, (2)	68
Figura 30 Cartaz do Festival Aldeias Artísticas, Terceira Pessoa, 2015	69

Figura 31 Vultus, 2016, (1)	69
Figura 32 Vultus, 2016, (2)	71
Figura 33 Vultus, 2016, (3)	72
Figura 34 Maquete para projeção, simulação de efeito de espelho partido.....	74
Figura 35 Esboço da estrutura física para Fragmentos Retrato Coletivo.....	75
Figura 36 Matriz para o quadrante principal	77
Figura 37 Protótipo de fragmentação da imagem.....	77
Figura 38 Esquema de funcionamento para programação	78
Figura 39 Motor de render e servidor Syphon	79
Figura 40 Matriz de vídeo em Max	80
Figura 41 Interface de MadMapper	81
Figura 42 Primeiros testes de projeção à escala real.....	82
Figura 43 Tarde com a Ti Maria Isabel	93
Figura 44 Exemplo de plano de entrevista	96
Figura 45 Captação de imagem e som	97
Figura 46 Pós-produção	98
Figura 47 Posicionamento, escala e rotação (1)	99
Figura 48 Posicionamento, escala e rotação (2)	99
Figura 49 Divisão principal e base de todo o funcionamento da instalação.....	101
Figura 50 Desenho técnico final de Fragmentos Retrato Coletivo.....	102
Figura 51 Desenho técnico- dimensões e quantidades.....	103
Figura 52 Produção da estrutura base (1)	104
Figura 53 Produção da estrutura base (2).....	105
Figura 54 Lacagem (processo de pintura)	106
Figura 55 Teste de montagem entre a estrutura e os fragmentos individuais.....	107
Figura 56 Estrutura base dividida em três partes para facilitar o transporte.....	108
Figura 57 Montagem dos primeiros fragmentos.....	108
Figura 58 Alinhamento.....	109
Figura 59 Montagem.....	109
Figura 60 Elevação e suspensão da estrutura completamente montada (1).....	110
Figura 61 Elevação e suspensão da estrutura completamente montada (2).....	111
Figura 62 Computador com o painel de controlo e sensores de movimento.....	111
Figura 63 Planta de circulação	112
Figura 64 Matriz de programação para composição visual.....	113

Figura 65 Corte e aumento da escala.....	114
Figura 66 Corte e aumento da escala.....	114
Figura 67 Urn - motor de aleatoriedade do carregamento dos vídeos	115
Figura 68 Interface de MAX/MSP com o processo de composição da matriz	116
Figura 69 Pastas de vídeos na raiz do projeto	117
Figura 70 Localização dos ficheiros de vídeo carregados com um ficheiro.txt	117
Figura 71 Vídeos Path - base de dados com nível 1, 2 e 3 e as respetivas “folder:choose”	118
Figura 72 Matriz de vídeo para nível 01	119
Figura 73 Matriz de vídeo para nível 02.....	119
Figura 74 Matriz de vídeo para nível 03.....	120
Figura 75 Esquema de funcionamento de zonas interativas.....	121
Figura 76 Funcionamento do estágio 02.....	123
Figura 77 Reconhecimento do corpo humano através da Kinect e do software Delicode NIMATE	125
Figura 78 Acerto das máscaras individuais em MadMapper	126
Figura 79 Mapeamento em MadMapper	127
Figura 80 Esquema de cores.....	128
Figura 81 Criação das cores em RGB e seleção aleatória das mesmas	129
Figura 82 Instalação Fragmentos Retrato Coletivo.....	131
Figura 83 Cartaz de divulgação de Fragmentos Retrato Coletivo	133
Figura 84 Presença de público na instalação Fragmentos Retrato Coletivo.....	134
Figura 85 Comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (1).....	136
Figura 86 Comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (2)	137
Figura 87 Comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (3)	139
Figura 88 comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (4).....	140
Figura 89 Sé Catedral de Idanha-a-Velha.....	142
Figura 90 Sé Catedral de Idanha-a-Velha, interior	143
Figura 91 Um retrato de Penha Garcia (1)	144
Figura 92 Um retrato de Penha Garcia (2)	144

Figura 93 Um retrato de Penha Garcia (3)	144
Figura 94 Um retrato de Penha Garcia (4)	145
Figura 95 Um retrato de Penha Garcia (5)	145
Figura 96 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (1)	146
Figura 97 Figura 98 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (2)	146
Figura 98 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (3).....	146
Figura 99 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (4).....	147

Introdução

Fragmentos Retrato Coletivo: a identidade da aldeia histórica de Idanha-a-Velha numa instalação de vídeo interativa, é um projeto de investigação que resulta do percurso no Doutoramento em Media Artes da Faculdade de Artes e Letras da Universidade da Beira Interior.

Trata-se de um trabalho de investigação e reflexão que procura estabelecer a ligação entre a arte e a tecnologia através da criação de uma obra artística, mais especificamente, uma instalação de vídeo interativa, e de um questionamento de base teórica sobre o processo de investigação sustentado na prática, desenvolvido ao longo do ciclo de estudos.

A instalação constitui a obra central. A propósito da mesma, elaborou-se o enquadramento teórico, descreveu-se o processo criativo e, por fim, realizou-se a reflexão sobre a receção da obra pelo público. Como defende Machado, as médias artes, nas quais a instalação *Fragmentos Retrato Coletivo* se inclui, podem ser vistas como formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das médias e da indústria do entretenimento em geral (Machado, 2002). Nessa medida, esta obra insere-se claramente neste âmbito, dado que, sendo uma instalação de vídeo interativa, ela recorre às novas tecnologias digitais e aos recursos informáticos para atingir o resultado artístico pretendido. Consistindo numa instalação interativa, mapeada virtualmente, todo o percurso do visitante no espaço expositivo configura uma visita à aldeia histórica de Idanha-a-Velha, não no sentido físico, mas privilegiando uma relação potencial e afetiva com os seus habitantes.

O posicionamento e o movimento do visitante no espaço, ativa a parte interativa, e, em tempo real, faz com que a obra responda ao mesmo. A aproximação ou o distanciamento em relação à obra dá-lhe um novo sentido e permite uma compreensão simultaneamente individual e coletiva dos habitantes da aldeia.

Como refere Silva na sua obra, “a arte dos novos média geralmente envolve interação entre artista e observador ou entre observadores e a arte, que lhes responde” (Silva, 2002. p. 73). Em *Fragmentos Retrato Coletivo*, o visitante torna-se parte da instalação, dado que esta reage ou comunica com o visitante, permitindo uma abordagem não linear de todo o conteúdo apresentado. Não existe uma narrativa ou uma ordem cronológica convencional do que o visitante vê, mas sim uma resposta variada em tempo real gerada por um algoritmo que faz com que a obra seja uma espécie de retrato orgânico, vivo e em constante mutação.

O objetivo da instalação não é propriamente conhecermos cada uma das personagens, mas sim, que cada uma delas contribua para este retrato coletivo, seja através dos fragmentos de imagem que o compõe, seja através de fragmentos de informação sobre as suas vidas, a sua relação com a aldeia ou o seu papel na comunidade.

Como descreve Silva, o objetivo das médias artes não é que as pessoas consigam ver tudo de forma linear e clara. Desde há algum tempo, mas sobretudo na atualidade, a arte vem-se afastando dessa conceção, permitindo que as pessoas construam as suas próprias experiências com a peça. A não-linearidade descreve um trajeto da arte em que esta escapa da narrativa convencional proveniente de romances, peças de teatro e filmes. A arte não-linear geralmente requer participação do público ou, pelo menos, o fato de que o visitante é levado em consideração pela representação, alterando o conteúdo exibido (Silva, 2002).

Em *Fragmentos*, a ideia de participação foi implementada precisamente através da componente interativa, em que tudo o que o espectador vê, ouve e sente está diretamente relacionado com o seu posicionamento no espaço e com as ações que o próprio toma, estabelecendo desta forma um paralelismo entre a visita e o contato da aldeia, com a visita e o contato com a instalação.

Podemos dividir este projeto de investigação em duas partes distintas, mas interligadas: a instalação, por um lado, e a reflexão teórica que sustentou a criação da mesma. A instalação, por sua vez, está dividida igualmente em dois conceitos: o de Fragmentos, em que a imagem, o som e demais informações são fragmentados e manipulados, constituindo a parte física; o de Retrato Coletivo, que funciona como tema geral do projeto. A parte física da instalação – os fragmentos – tem como inspiração o “efeito” de um espelho partido, sob a forma de uma imagem dividida em múltiplos fragmentos, em que cada um deles parece estar numa dimensão diferente.

A motivação e aplicação criativa desse efeito iniciou-se em 2013, com a instalação “Fragmentos”, e originou a técnica, ainda que, com resultados diferentes, de projeção em múltiplas superfícies com profundidades diferentes. Desta forma, não só é representado o efeito de espelho partido, como as imagens ganham uma dimensão concetual diferente, alterando substancialmente a perceção visual do visitante. Em função disso, o que muda não são as imagens, mas sim a nossa perceção das mesmas.

Quanto ao tema geral do projeto, subsumido no conceito de Retrato Coletivo, e tendo, neste caso, como objeto de estudo a aldeia histórica de Idanha-a-Velha, pretende abordar a

representação de uma comunidade, de uma aldeia, não pelo lado histórico ou patrimonial, mas pelo lado humano, pela cultura, passada de geração em geração através das gentes da Beira Baixa, das gentes de Idanha-a-Velha, uma pequena aldeia do distrito de Castelo Branco.

Objetivos

Cada vez mais vemos surgir novos conceitos artísticos resultantes da combinação de diversos media, nomeadamente o vídeo, dando origem a novas vertentes onde a arte e a tecnologia acabam por criar ligações muito variadas. Já os media digitais assumem-se quer como a obra em si, quer como o meio de difusão. Produzir conhecimento através da arte, através do processo de criação, de tentativa-erro, tendo como suporte os novos recursos tecnológicos, é atualmente, um caminho recorrente, é a busca de novas soluções e novas abordagens. Segundo Wagner, quando analisa e caracteriza a obra de arte do futuro, a ciência, é o meio de conhecimento, e a forma de o alcançar, é através do procedimento mediato onde o erro é o resultado da renegação e desprezo pela sensibilidade. A vida, por sua vez baseia-se no imediato, naquilo que se determina a si mesma, consciente de si mesma. Se a dissolução da ciência é o reconhecimento da vida imediata, que se condiciona a si mesma, então tal reconhecimento ganha a sua expressão imediata mais sincera na arte, ou mais exatamente na obra de arte. (Wagner,2003)

Esta tese tem como objetivo desenvolver um projeto de investigação e produzir conhecimento que permita criar uma obra artística sobre questões essenciais da sociedade, da identidade e da cultura de uma aldeia ou comunidade e encontrar soluções de representação das mesmas através da produção, apresentação e exibição de uma instalação interativa, assim como através das reflexões sobre o seu funcionamento e a interação com o público.

Partindo da pesquisa bibliográfica, da análise de obras e autores afins à nossa proposta e de processos de trabalho desenvolvidos ao longo do meu percurso prévio e durante o doutoramento – como o desenvolvimento de técnicas de projeção de vídeo, de mapeamento de espaço virtual e de sistemas interativos –, pretende-se gerar conhecimento nos domínios técnico, artístico e académico que incida sobre o processo criativo, o trabalho de atelier, o trabalho de oficina, a investigação e a escrita, os quais, através do princípio da replicabilidade, devem contribuir para o desenvolvimento de projetos futuros, nomeadamente obras de arte que utilizem sistemas interativos.

Fragmentos Retrato Coletivo é, pois, um projeto artístico em Media Artes que tem como objetivo principal utilizar os dispositivos de que se socorre para caracterizar uma comunidade específica, através da criação de um retrato coletivo de um conjunto de pessoas unidas por laços comunitários, culturais, sociais e geográficos. Como define Wagner, a obra de arte do futuro é coletiva, quer do ponto de vista das mais variáveis vertentes ou áreas de trabalho, quer do ponto de vista da sua origem, encontrando no povo a origem da mesma. (Wagner, 2003)

Ora, se a natureza, através da sua conexão com o homem, alcança a sua consciência precisamente no homem, e se o exercício prático dessa consciência é a própria vida humana – por assim dizer enquanto representação, enquanto imagem da natureza -, então a vida humana atinge a sua própria inteligência através da ciência que por sua vez faz dela objeto do seu conhecimento; porém, o exercício prático da consciência alcançada através da ciência, a representação da vida conhecida por intermédio dela, a imagem da necessidade e da verdade da vida é... a arte em geral, ou em especial, a arte do futuro. (Wagner, 2003, p.11)

Pretende-se criar uma experiência imersiva e sensorial que proporcione a interação do visitante com a comunidade de Idanha-a-Velha, muito mais do que uma obra de arte tradicional. Uma experiência social que aborde a proximidade e a cumplicidade que é possível estabelecer com os habitantes que ali residem. Pretende-se assim criar, não só uma instalação específica, com um tema concreto, mas também, desenvolver um modelo de instalação com base num sistema interativo criado de raiz e que permita gerar outros retratos coletivos, independentemente da área de intervenção e dos conteúdos ou informação a transmitir. Um sistema que permita criar em tempo real, através de um algoritmo específico, uma composição visual composta por inputs externos de vídeo e que possa criar outros retratos coletivos, que possa mudar, evoluir, e ser aplicado a diferentes aldeias, comunidades ou grupos sociais. O trabalho não se esgota aqui.

Apesar de uno e acabado, este projeto é mais um módulo, uma versão, mas que não esgota o potencial, antes se presta à reiteração.

Metodologia

Este trabalho constitui um percurso de investigação e reflexão, através do processo criativo do próprio autor/artista. Esta pesquisa em arte, baseada na prática contemplou uma abordagem conceptual e de criação artística. Sobre a questão da investigação Flick defende que, a definição de um paradigma de investigação constitui uma tarefa de fundamental importância para um estudo, considerando a que determina o seu modelo de orientação metodológica. (Flick, 2013)

Fragmentos Retrato Coletivo é o centro deste projeto de investigação e, por sua vez, o próprio objeto de estudo, onde se reflete o conceito de retrato coletivo, a ideia para o representar com uma obra artística e o processo criativo da produção, desenvolvimento, montagem no espaço e a apresentação pública da instalação.

Tal como defende Cunha, a pesquisa em arte, o objeto de estudo não é um dado preliminar, o artista/investigador necessita produzir o seu próprio objeto de estudo em simultâneo com a investigação e daí extrair as questões que vai investigar. Assim, o objeto de estudo não é um objeto parado no tempo, mas sim em constante processo. (Cunha, 2017) Ao longo do percurso de doutoramento, o processo criativo sofreu diversas alterações, quer no desenvolvimento da própria instalação, uma vez que todo o sistema interativo e de processamento em tempo real que tornam a instalação interativa foram desenvolvidos de raiz e através de um processo de tentativa erro, onde a evolução foi extremamente significativa para o processo de investigação. A nível do objeto de estudo, com o próprio retrato coletivo de Idanha-a-Velha, com as personagens, a residência artística, a informação ou a falta dela, tudo influenciou a metodologia de desenvolvimento.

Apesar da ideia inicial sempre ter sido trabalhar com o conceito de Retrato Coletivo, a aldeia de Idanha-a-Velha não foi a primeira hipótese apresentada, surgindo no decorrer do projeto pela sua importância histórica e cultural. Assim como defende Salles, o processo de criar é contínuo, em que regressão e progressão infinitas são inegáveis e no qual é impossível determinar com nitidez o instante primeiro que desencadeou o processo e o momento de seu ponto final. (Salles, 2009, p. 29) Em Fragmentos, e apesar de concluir uma etapa importante, não posso dizer que é um projeto encerrado uma vez que todo o processo desenvolvido está preparado para que, eventualmente possa continuar a crescer com mais personagens para o retrato de Idanha-a-Velha ou mesmo evoluir para um retrato coletivo com outro tema ou objeto de estudo.

Desta forma, investigação em arte não pode ser tão específica como na investigação na ciência, sendo a criação de um artefacto digital, neste caso, uma instalação interativa, a componente principal de investigação.

Como investigação baseada na prática, itera entre a criação de artefactos digitais que correspondem a explorações subjetivas, e uma componente reflexiva que engloba contribuições mais vastas compreendendo a aplicação e desenvolvimento de métodos híbridos e inovadores. À ênfase na concretização de um projeto prático está associado o compromisso na disseminação do conhecimento e afetação das comunidades envolvidas. (Mendes, 2019, p.50)

Durante o processo de investigação não foi adotada nenhuma metodologia clássica, quer seja qualitativa, quantitativa ou mista, mas sim numa metodologia que assenta na investigação baseada na prática tal como defende Cunha quando escreve que investigar em arte supõe, como em qualquer outro ramo do saber, criar novos conhecimentos, usando métodos e técnicas afins e não modelos e metodologias que não se encaixam na sua verdadeira natureza. (Cunha, 2017)

Estrutura da Tese

A tese apresentada é constituída por dois capítulos, os quais descrevem e refletem as várias vertentes e etapas do trabalho em causa. No primeiro capítulo, dividido em 4 subcapítulos, efetuei um enquadramento teórico centrado nos três aspetos fundamentais da pesquisa: o fragmento, o retrato e a instalação, procurando entender de que forma foram questionados por diversos autores, assim como uma análise a um conjunto de obras e artistas que de alguma forma foram ou serviram de inspiração no processo criativo da instalação *Fragmentos Retrato Coletivo*.

No primeiro subcapítulo, onde abordo o fragmento, procuro investigar o efeito de fragmentação tendo em conta os conceitos específicos de splitscreen e multiscreen, bem como a presença do fragmento na pintura, na fotografia, no cinema e no vídeo. No segundo subcapítulo, o retrato, procuro, não só uma definição possível, como estabelecer uma relação entre a obra proposta neste projeto e o retrato na pintura, na fotografia e no cinema. No terceiro subcapítulo, a instalação, é privilegiada a influência da videoarte, da arte

interativa e da instalação no retrato enquanto projeto artístico. Para fechar este capítulo, no quarto subcapítulo, farei ainda uma análise de artistas e obras com trabalho desenvolvido no âmbito dos conceitos e práticas fundamentais da minha investigação, procurando perceber de que forma isso se reflete na própria obra e de que modo a proposta supera ou propõe alternativas às mesmas.

No segundo capítulo, como o nome indica, são apresentados o processo criativo e o desenvolvimento da instalação *Fragmentos Retrato Coletivo*, começando pela ideia, na qual é abordada a gênese de todo o projeto, passando para a prototipagem e a fase de experimentação. Segue-se a produção audiovisual, na qual é feita uma planificação da recolha de imagem e som numa residência artística desenvolvida na aldeia histórica de Idanha-a-Velha durante o mês de Agosto de 2020. Dessa residência resultou um diário de bordo com conversas, notas e esboços propiciados pelo contacto com os habitantes locais. Depois deu-se a captação imagem e som, sobretudo em registo de entrevista, seguindo-se a pós-produção de imagem e som. Por fim, foi composta a música, que funciona como elo de ligação de toda a instalação. De seguida explico toda a produção da instalação propriamente dita, começando pela estrutura de projeção ou o lado físico da obra, abordo os materiais usados na construção, a programação, a arquitetura de funcionamento (que se divide em três momentos denominados de estágios), o sistema de mapeamento e projeção de vídeo recorrendo a técnicas de videomapping, o sistema interativo e os sensores utilizados para criar a interatividade, a cor e a simbologia da mesma na obra, e por fim o espaço onde se insere ou é exibida a instalação.

Para finalizar o segundo capítulo sobre o processo criativo da obra, é realizada uma reflexão sobre a apresentação pública da instalação e o impacto da mesma nos visitantes.

1. Enquadramento Teórico

Fragmentos Retrato Coletivo é um projeto de investigação em Media Artes que combina o conceito de fragmentação, quer da imagem, quer da informação, e o de retrato, no caso específico, o retrato coletivo da aldeia histórica de Idanha-a-Velha, enquadrando-se no âmbito artístico da instalação. Decompondo o próprio título da tese, o enquadramento teórico da mesma encontra-se dividido em quatro subcapítulos: os primeiros três: o fragmento, o retrato e a instalação, procuro fazer uma recolha, uma análise e uma reflexão sobre dos conteúdos teóricos, seja ao nível da fundamentação de escolhas seja da explicitação de referências, bem como estabelecer ligações entre os três conceitos que configuram o projeto, chamando autores que tenham refletido ou artistas que tenham criado nos domínios em questão. No quarto subcapítulo, intitulado *Fragmentos Retrato Coletivo: Uma inspiração*, irei abordar artistas e por sua vez obras específicas que de alguma forma contribuíram para o processo criativo e desenvolvimento da instalação interativa *Fragmentos Retrato Coletivo*.

1.1. Fragmento

Sendo o título do projeto Fragmentos, torna-se pertinente contextualizar e conceptualizar o conceito de fragmentos ou de fragmentação. De uma forma geral quando pesquisamos por fragmento, é normal surgir informação ou referências do mesmo, na literatura ou mesmo na filosofia, sendo que esta abordagem, esta investigação, será sempre direcionada para aquilo que o fragmento representa na obra em questão e não para uma investigação histórica ou descritiva do próprio conceito. A instalação *Fragmentos Retrato Coletivo* surge como uma representação de um todo através de várias partes, com base em diversos fragmentos, quer sejam de imagem ou som, podemos criar algo mais complexo, nomeadamente podemos criar uma identidade que represente, no caso concreto do meu projeto de investigação, a aldeia histórica de Idanha-a-Velha.

Quando que pensamos no conceito de fragmento, ou de fragmentação, somos levados, quase inconscientemente a pensar no todo, ou na totalidade de algo. Se alguma coisa está fragmentada, pressupomos que possa existir exatamente o oposto. Calabrese faz uma análise da etimologia de fragmento e descreve que este:

Deriva do latim «frangere», ou seja, «quebrar». De «frangere» derivam também, entre outros, mais dois vocábulos, que constituem parte em relação a um todo: «fração», e «fratura». Note-se que a sua diversidade depende da marca temporal que escande a rotura: o fragmento sucede-lhe, a fração é o ato divisório, a fratura é uma potencialidade de rotura não necessariamente definitiva. (Calabrese, 1988, p.87).

Quando falamos de Fragmento, além da fração e fratura, existe a tendência de utilizar a palavra pormenor como sinónimo de fragmento, contudo, aquilo que se procura a obter no desenvolvimento da obra artística são exatamente fragmentos de um todo e não pormenores, que têm significados distintos como nos explica Ribeiro:

Quando pensamos em pormenor visualizamos exatamente o bocado do todo que queremos isolar, enquanto no fragmento, devido à sua génese que significa quebrar, as fronteiras apresentam-se aleatórias e é essa característica que estabelece a ligação que pretendemos de um todo imaginário e que se pode definir como a arte do fragmento. (Ribeiro, 2010, p. 27)

Segundo o mesmo autor, a fragmentação está ligada ao estilhaço, ao divisível, ao uno, que é totalidade em si, na sua ligação ao visível e não ao ontológico, elementos que são centrais na arte contemporânea, ainda que tenham surgido no passado (Ribeiro 2010).

Em Fragmentos procura-se especificamente, explorar essa ligação de vários fragmentos, quase como estilhaços de um espelho partido ou efetivamente a divisão de um retrato coletivo em vários fragmentos que o compõem, neste caso, de rostos ou retratos diferentes, bem como a informação sonora que cada um deles contem, uma vez que a instalação funciona com um suporte audiovisual, na busca da criação ou formação de um retrato coletivo. A fragmentação permite criar uma narrativa não linear, transmitindo liberdade na forma como a obra pode ser apresentada, os conteúdos apresentados deixam de ter uma ordem cronológica e passam a ser apresentadas de forma aleatória. Contudo, existe uma explicação para o uso das palavras pormenor e fragmento nas obras de arte como se fossem palavras sinónimas, pois, de acordo com Calabrese:

A análise das obras através do pormenor ou do fragmento é não só comum, como também materialmente evidente (pensemos em todos os pormenores que a história de arte nos mostra, ou em todos os fragmentos que a arqueologia utiliza...De um ponto de vista criativo, é muito frequente os artistas contemporâneos, procederem ao fabrico de obras-pormenor ou de obras-fragmento. (Calabrese, 1988, p.84).

Pode ainda acontecer, um fragmento tornar-se, ele mesmo, o próprio sistema: “Isto é, quando se apresenta uma obra fragmentária de aspeto verdadeiramente inteiro. Neste caso, falta sua referência, e o ‘fragmento’ nada pressupõe fora dele, remete para a sua pura fenomenologia” (Calabrese, 1988, p.89).

Ao longo dos tempos, o fragmento tem sido utilizado na arte, de diversas formas, ou em diversas vertentes artísticas, seja na pintura, na fotografia, no vídeo, no cinema. Segundo Mercado a fragmentação na arte:

Tem sido um recurso usado com sentidos, intenções e resultados muito diferentes ao longo do tempo, desde os mosaicos romanos que formam uma imagem a partir de fragmentos de tamanho semelhante, até as colagens cubistas que usam peças obtidas de fontes diferentes para compor um plano, para mencionar apenas duas estéticas baseadas na fragmentação, muito distantes uma da outra, tanto em intenções como historicamente. (Mercado, 2021, p. 16)

Como defende Mercado, a palavra fragmento remete-nos para algo que está partido ou despedaçado, daí, de igual forma, somos remetidos para o pensamento de que aquele fragmento pertence a algo que, num outro momento, foi algo completo ou inteiro. (Mercado 2021). Ao olharmos para algo como um fragmento, entendemos implicitamente que aquilo, anteriormente fazia parte de outro lugar, de outra totalidade da qual era um componente do qual foi extraído. Desta forma, o fragmento contém informações sobre seu estado original, mas, ao mesmo tempo, é usado para uma nova composição visual. O sistema interativo de *Fragmentos Retrato Coletivo*, tem aqui um papel fundamental, pois, como veremos posteriormente, a composição visual é formada precisamente de várias partes, ou fragmentos de retratos individuais, que na sua nova construção, formam o retrato coletivo. Omar Calabrese defende que o processo de fragmentação pode ser uma forma dos artistas contemporâneos se reinventarem e procurarem no passado, elementos que possam renovar novos materiais:

Se por um instante pensarmos na extrema dificuldade para o artista contemporâneo de fazer obras renovando os materiais expressivos, verificaremos que supondo a impossibilidade de encontrar “nova” matéria plástica – os fragmentos do passado começam por ser eles o novo material da hipotética paleta do artista. Por outras palavras, a arte do passado é apenas um depósito de materiais, que por isso mesmo é expresso pelo todo contemporâneo e que, ainda por cima, implica necessariamente

fragmentação. Só fragmentando o que já está feito é que se anula o efeito, e só tornando autónomo o fragmento em relação aos precedentes inteiros é que a operação é possível. (Calabrese, 1988, p. 100)

Na arte contemporânea, a imagem fragmentada tem sido utilizada seguindo uma grande diversidade de práticas diferentes, não apenas nas artes visuais, mas também em diferentes movimentos e disciplinas artísticas. Segundo Mercado, um exemplo, de um artista que utilizou a fragmentação na sua arte, especificamente na pintura, foi Chuck Close, nascido nos Estados Unidos em 1940 e é conhecido como um pintor hiper-realista. Nos primeiros trabalhos do artista, podemos observar um esforço para imitar a textura lisa e plana da imagem fotográfica na sua obra, mas nos trabalhos posteriores, Close deixa esse efeito de lado, permitindo, pelo contrário, perceber a fragmentação com a qual trabalha. (Mercado, 2012)



Figura 1 Chuck. Self-Portrait/Composite/Nine Parts.

Na obra de Chuck Close (figura 1), tal como em *Fragmentos Retrato Coletivo* a fragmentação da imagem transmite-nos uma ideia de rutura entre os diversos fragmentos, mas em simultâneo permite-nos continuar a identificar um retrato, um rosto, neste exemplo de um autorretrato, na instalação, um retrato coletivo, a representação de um todo enquanto aldeia e comunidade.

1.1.1. Do splitscreen ao multiscreen

Partindo da ideia de fragmentação, e, tendo a obra artística em questão, a sua génese no efeito visual de um espelho partido é imprescindível o recurso a divisão e multiplicação da imagem. Para essa fragmentação da imagem a técnica utilizada foi a técnica de splitscreen ou multiscreen, onde existe uma divisão da tela para a criação de múltiplas projeções. Na verdade, todo o conceito da instalação passa por projetar simultaneamente fragmentos de vários retratos diferentes com o objetivo de criar algo coletivo. A composição daí resultante é conseguida através dessa divisão, através de splitscreen e da multiplicação através de multiscreen. Para Affini e Cazani Junior: “A técnica das múltiplas telas ou splitscreen consiste na divisão da tela de apresentação em duas ou mais, que passam a veicular simultaneamente diferentes conteúdos.” (Affini & Cazani Junior, 2016, p. 97)

Esta técnica, pode ser utilizada em diversas vertentes artísticas, como no vídeo, fotografia, cinema, entre outros e, segundo Affini e Cazani Junior, exige do espectador um maior grau de atenção para compreender o que é exibido, assim como, atrai um maior interesse pelo produto principalmente com a intensa atividade desenvolvida no espaço onde é exibido (Affini & Cazani Junior, 2016). No caso particular de *Fragmentos Retrato Coletivo* julgo não ser tanto pela exigência de um maior grau de atenção para a sua compreensão, mas sobretudo para atrair o público numa composição visual que através das múltiplas imagens ou divisões de imagem criam algo aceite como um todo. A técnica permite ainda, a projeção de vários conteúdos diferentes em simultâneo, o que se torna essencial para a criação pretendida.

A técnica do splitscreen pode ter algumas variações e pode obter efeitos e significados diferentes, segundo Barbosa, um deles, consiste em, depois de registar duas ou mais ações em tempos e ou locais diferentes, combinarem no processo de montagem das duas imagens em simultâneo, de forma a ocuparem em simultâneo um espaço no ecrã. (Barbosa, 2011) Em fragmentos existe um registo de imagem de vários intervenientes, em que a imagem de cada um deles se divide e esta variação permite que quem esteja a assistir à obra consiga ter várias perspetivas em simultâneo e sem ver cada um dos intervenientes individualmente. Barbosa assume que:

(...) o espetador tem a possibilidade de assistir em simultâneo a mais do que um espaço e tempo real pelo que apesar do tempo do discurso ser breve o tempo fílmico é expandido pelo espectador o que permite expor num texto audiovisual curto ações

reais mais longas e que se desenrolaram em momentos diferentes. (Barbosa, 2011, p.59)

Em *Fragmentos Retrato Coletivo* esta técnica permite criar uma narrativa audiovisual fragmentada, onde temos vários personagens que são apresentados simultaneamente, tornando não só a componente visual mais complexa, mas sobretudo interligar todos os testemunhos áudio numa composição visual em constante evolução.

No cinema, onde a técnica do *splitscreen* é mais comum, este dispositivo ganhou popularidade na década de 1960, com filmes como, por exemplo, *O homem que detestava as mulheres*, de Richard Fleischer, e *GrandPrix*, de John Frankenheimer. Na sua utilização mais comum, é normal vermos uma divisão para mostrar diferentes pontos de vista ou enquadramentos específicos. Desta o espetador tem acesso a mais informação que pode ser interpretada no sentido narrativo ou estético.



Figura 2 “GrandPrix”, de John Frankenheimer.

Na figura 2 podemos ver um exemplo do filme *GrandPrix*, de John Frankenheimer onde temos um plano frontal de 4 pilotos em simultâneo, de forma a dar ritmo e transmitir mais emoção para os espetadores.

A técnica *splitscreen*, é, normalmente, associada ao vídeo, ao cinema ou mesmo à fotografia, mas existem outras vertentes a considerar, sendo inevitável falar em Josef Svoboda, um arquiteto da República Checa que dedicou toda a sua vida ao teatro. Se destacamos este nome, é porque, no projeto que apresento neste ciclo de estudos, existe, sob a forma de

Instalação, um lado cénico muito importante, não do ponto de vista do teatro ou da representação, mas do ponto de vista da cenografia e da espacialidade.

Este artista criou imensas produções nas quais a cenografia ganha autossustentabilidade, através de um desenho de cena num sentido amplo, que inclui imagem, espaço e sobretudo movimento. Uma das obras mais conhecidas de Svoboda, na qual utilizou a técnica do splitscreen, é Diaployekran, como podemos ver na Figura 3, uma montagem cinética que transforma uma superfície bidimensional em tridimensional e vice-versa.



Figura 3 “DIAPOLYEKRAN”, Josef Svoboda.

O objetivo desta instalação era contar a história da criação do mundo através da imagem em movimento, e explorando novas formas de cenografia. O trabalho de Svoboda teve uma grande influência em *Fragmentos Retrato Coletivo*, nomeadamente pela divisão e multiplicação dos diversos planos que formam a composição visual, mas também pela componente cénica, ou a perceção da obra, uma vez que esta se altera radicalmente consoante posicionamento do público no espaço. Neste caso o cenário não se transforma numa superfície bidimensional ou tridimensional como no trabalho de Svoboda, mas a própria estrutura ou construção da obra está pensada e desenhada para que a perceção das imagens se altere em função do posicionamento do público.

1.2. Retrato

Se o fragmento é nuclear no trabalho, será igualmente plausível assumir que o retrato seja o tema central da instalação, na medida em que todo o projeto está desenhado para a construção do mesmo, neste caso em específico, um retrato coletivo.

Talvez mais do que qualquer outra forma de arte, o retrato surge numa grande variedade de suportes. O retrato está presente, no desenho, na pintura, na escultura, na gravura, na fotografia, no cinema, nas médias artes, na instalação entre outros. O retrato está, na sua origem diretamente ligado à representação do rosto, embora a presença de um não implique a presença do outro, mas, segundo Aumont:

Además, retrato no implica rostro. Hay retratos sin rostro y, por supuesto, rostros sin retrato (entendamos por el momento: rostros pintados). Pero la exigencia de verdad, la necesidad fundamental de una suposición de verdade depositada en la representación, vincula el retrato al rostro, si es que el rostro está él mismo vinculado a la verdad, si es la verdadera ventana del alma. (Aumont, 1992, p. 27)

O retrato é sempre uma forma de identidade, uma forma de reconhecer e lembrar alguém, e, desde a sua origem, está diretamente ligado àqueles que representa, mas um retrato não tem necessariamente de ser um rosto, ou pelo menos um rosto na sua versão mais representativa. Em *Fragmentos Retrato Coletivo*, propõem-se criar um retrato, não propriamente com o rosto de cada personagem ou habitante da aldeia histórica de Idanha-a-Velha, mas sim uma obra que caracterize a comunidade na sua pluralidade, por um lado e unidade por outro, um grupo de pessoas unidas pela sua origem, pela sua terra, pelas suas memórias, pelas suas tradições e, representadas num retrato que as identifique como tal, num retrato que expresse aquilo que é o sentido de comunidade, de grupo. Para isso recorreu-se às novas tecnologias digitais, as quais permitem uma composição visual inscrita na prática e na tradição do retrato, mas composta por diversos fragmentos provenientes de um conjunto de retratos individuais. Deste modo, o individual e o coletivo cruzam-se e imbricam-se, permutando a sua condição: o individual ganha novo sentido no coletiva e o coletivo ganha sentido a partir do individual.

Segundo Jacques Aumont, o retrato é um género expressivo, e a sua história está diretamente ligada com a própria ideia de expressão. Para realizar um retrato, é preciso acreditar que algo pode ser expresso, que pode tornar-se realidade. (Aumont, 1992). Esta

instalação visa acreditar que uma comunidade ou uma aldeia possam ser representados num retrato coletivo.

1.2.1. Retrato: Definição

Um retrato não é apenas uma representação visual de um personagem, um retrato é uma obra que nos remete para a identidade, para o caráter, para a personalidade, posição social, relacionamentos, profissão, idade e género do sujeito em questão. Segundo West, o termo retrato significa:

Although the meaning of the term ‘portraiture’ may appear to be self-evident, there is often only a fine distinction between objects that could be considered portraits and those that are best classified differently. Usually a portrait is a work of art that represents a unique individual, but this simple definition belies the complexity and contradictions of portraiture. (West, 2004, p21)

Desta forma, o retrato mantém viva a presença do sujeito da representação, ainda que este esteja ausente. No trabalho que apresentamos, o retrato assume um papel de representação da identidade da aldeia, numa dimensão comunitária, permitindo que essa memória perdure no tempo. Como refere Ramos, “a função primordial dos retratos surge, assim, de uma motivação que oscila entre a recordação e a veneração” (Ramos, 2010, p.13).

Este trabalho pretende, também ele, ser uma evocação nostálgica e uma homenagem simbólica representada por um conjunto de habitantes, retratados individualmente, mas apresentados como um coletivo, de forma a identificar aquilo que os define enquanto habitantes deste local. De acordo com West, embora um retrato possa ter a preocupação com a semelhança das características físicas de um sujeito, também pode privilegiar a representação da posição social ou remeter para características não físicas, como o caráter ou as virtudes do retratado. De uma outra perspetiva, o retrato pode igualmente estar sujeito a convenções sociais ou artísticas que transformam o retratado num espécimen do seu tempo, ou, inversamente, pode exaltar a singularidade de um indivíduo de forma que o diferencie do seu contexto existencial. (West, 2004)

Segundo Medeiros, todo o retrato é uma representação e tem um sentido mimético próprio, capaz de, pela imagem, trazer ao presente quem está ausente ou até mesmo morto. Graças

ao retrato, temos a oportunidade de ver figuras do passado, imortalizados pela representação. (Medeiros, 2000).

A amostra ou os personagens *Fragmentos Retrato Coletivo* são habitantes da aldeia, nos dias de hoje, não é irrelevante notar que se trata de uma população bastante envelhecida, habitantes de um lugar cuja desertificação é um dado adquirido, tornando-se possivelmente, na última geração de habitantes genuinamente de Idanha-a-Velha. Nesse sentido, este retrato coletivo assume assim, o papel e a missão de imortalizar estas pessoas enquanto comunidade. Fazendo-o através da fragmentação, juntamos contributos e características de cada indivíduo, integrados num coletivo, um retrato em constante mutação e que dá mais ou menos notoriedade e visibilidade a essas características consoante o posicionamento, e por sua vez, a interação do visitante.

Calado, por seu lado, defende que na época do Renascimento assistimos a uma mudança no artista, que deixa de ser um artesão para se tornar num pensador atento ao seu envolvimento e com uma visão particular do mundo (Calado, 2012), algo que colocará novos desafios aos retratistas, tornando-se este género cada vez mais frequente, e substituindo, de algum modo, a representação de Cristo e demais divindades.

Azara, por seu lado, destaca o Renascimento nórdico, entre o século XV e XVII, como fator decisivo para a revolução na representação do ser humano que então ocorre. Mesmo que este movimento artístico tivesse manifestações específicas consoante a zona onde se desenvolveu, importa realçar os seus princípios transversais. A pintura que caracteriza o Renascimento centra-se no olhar e desvaloriza o corpo. O que é apresentado nestes retratos espelha a realidade, despida de sentimentos, revelando a verdade do rosto marcado pelo passar do tempo (Azara, 2002).

Já o Renascentismo italiano, segundo o mesmo autor, propõe uma abordagem significativamente distinta sobre a representação do ser humano: ao contrário da pintura do norte da Europa, oferece retratos não do mundo interior, mas sim do mundo exterior. A aparência era importante, mas o retrato não tinha que corresponder ao aspeto do modelo (Azara, 2002).

Segundo Gonçalves, um dos principais retratistas deste género foi Frans Hals, que satisfazia a classe burguesa do norte da Europa e apostava no culto da própria individualidade e dos grupos a que pertencia (Gonçalves, 2012).

Com o decorrer do tempo, o retrato foi ganhando outras funções para além da simples representação do rosto de alguém. Dias defende que, entre o século XVI e XIX, acentua-se a função sócio-afetiva do retrato pintado. Os retratados faziam-se representar com medalhões, contendo estes retratos de outras pessoas, evidenciando as relações de proximidade e afeto entre os representados (Dias, 2011).

Segundo Faria, o retrato verdadeiro significa aquilo que os historiadores da arte classificam como:

A categoria do retrato autónomo, em que o personagem representado não executa qualquer ação, nem mostra expressão alguma que afaste o interesse de sua própria pessoa.” (Faria, 2020, p. 45)

Em termos sociais, até ao século XIX o retrato é uma arte cujos principais clientes são a monarquia e a Igreja, que a ele recorrem como forma de acentuar e perpetuar a sua presença junto dos súbitos e crentes, controlando atentamente a liberdade dos artistas nas suas encomendas (Azara, 2002). Em termos de processo, até meados do século XVIII os artistas tinham um conjunto de modelos e esquemas clássicos que serviam de guias na composição das imagens. Estas regras, muito rígidas, foram-se modificando, pois não se enquadram com o ritmo do mundo moderno, que vivia em constante transformação, pois não refletiam o presente, a fugacidade do tempo e o movimento que animava as ruas e a vida. É precisamente a estes fatores que os artistas passam a ir buscar os modelos para retratar, bem como as circunstâncias e contextos que os inspiram ou envolvem (Azara, 2002). Progressivamente, os retratos aparecem decompostos, irreais, e, em alguns casos, de difícil leitura ou reconhecimento, assumindo-se como reflexo do tempo moderno, o qual exige que o indivíduo se multiplique numa série de papéis impostos pela sociedade.

1.2.2. Retrato na pintura, na fotografia, no cinema

Depois de uma abordagem mais generalista sobre a definição de retrato, nomeadamente com base em diversos autores, é importante destacar o papel do retrato naquelas que são as vertentes artísticas de maior destaque, a pintura a fotografia e por fim o cinema.

Podemos assumir que o retrato surge com a pintura, embora para Ramos, o retrato é a origem da pintura. O retrato pintado é desde logo uma tentativa de vencer a barreira do tempo, prolongando a presença do ausente, atravessando os séculos e podendo ser encontrado em diferentes civilizações. Tal como nas outras formas de arte, também o retrato pintado sofreu alterações com o tempo, de modo a acompanhar o desenvolvimento da sociedade (Ramos, 2010). Já para Faria, o retrato pintado contemporâneo, reflete uma indagação comum a partir do advento da fotografia (Faria, 2020). Pommier, por sua vez, defende que: “a pintura começa pelo retrato, que é um perfil, tirado de uma imagem ao natural, uma a sombra projetada” (Pommier, 2007, p. 172). Podemos afirmar e contatar a importância do retrato ao longo dos séculos, nomeadamente no peso que isso significa a nível de pintura. O retrato sempre foi uma das vertentes artísticas da pintura e sempre teve um papel fundamental na representação e na identidade das mais variáveis personagens da história.

No caso da fotografia, esta veio permitir uma evolução significativa naquilo que era ou simbolizava o retrato, uma vez que, através da fotografia, a produção de um retrato, nomeadamente no tempo de produção, e, por consequência, o seu custo, tornou-se numa prática muito mais recorrente. Segundo Ramos, as grandes transformações sociais impulsionadas pela revolução industrial determinaram grandes mudanças na sociedade, como por exemplo, o aparecimento das grandes cidades, vias de comunicação e um conjunto de equipamentos e dispositivos que ajudavam o homem a produzir tudo o que desejasse. A fotografia surge neste contexto, fruto das necessidades de uma classe social em ascensão. (Ramos, 2004)

Com o nascimento da fotografia o retrato ganhou uma nova dimensão e o processo que envolvia pintar um retrato tornou-se mais simples, mais rápido e sobretudo, na altura mais económico. Fatores decisivos para o crescimento do género sobretudo nas classes sociais mais elevadas, mas não só. Tal como no retrato tradicional, ou seja, na pintura, os fatores sociais são decisivos para o surgimento e proliferação do retrato fotográfico, o qual está fortemente ligado à classe burguesa. Freund, apresenta o retrato fotográfico como um meio de excelência para responder às necessidades de afirmação social, política e cultural da classe burguesa: “à medida que a necessidade de representação de si mesmo se afirmava, esta moda criava novas formas e novas técnicas para a satisfazer” (Freund, 2010, p. 25). Desta forma, o retrato democratiza-se e a fotografia contribui bastante para esse feito. Jaques Amount defende que:

La primera tarea de los fotógrafos en el siglo XIX, la más urgente, fue adaptar el retrato. Ambigua adaptación, ya que quiso a la vez de democratizar su práctica, permitiendo a los burgueses e incluso al Pueblo llano «hacerse un retrato», y preservar su atractivo, su prestigio y casi su magia, reproduciendo en el retrato fotografado. Tan fielmente como fura posible, las puestas en escena y los encuadres de la pintura. (Aumont, 1992, p. 30)

Segundo Michelin e Salvatori, desde o aparecimento da fotografia até à primeira metade do século XIX, o demorado tempo de exposição, o elevado custo do processo e o reduzido número de equipamentos existentes ditavam que o retrato fosse praticado por um número reduzido de artistas, que vinham da classe média e alta burguesia, como Nadar, Carjat ou LeGray (Michelon, Salvatori, 2011). De acordo com Ramos, mais tarde, Disderi contribuiu para a industrialização e simplificação deste processo, o que permitiu que os custos fossem mais reduzidos, fazendo com que existisse uma crescente procura popular por este tipo de retrato (Ramos, 2004). Com a generalização da fotografia no século XIX, Medeiros descreve que: “por um custo dez vezes menor, o fotógrafo podia fornecer retratos, correspondentes, quer económica quer esteticamente, aos gostos e meios da burguesia” (Medeiros, 2000, p.52).

Embora, num momento inicial, a fotografia tenha sido adotada pela classe social dominante, em pouco tempo chegou a todas as outras camadas da população. Medeiros descreve que o favorecimento da visibilidade social desta classe deveu-se ao “(...) carácter projetivo do retrato, e à forma como a fotografia se veio adequar a estratégias de afirmação da intimidade - ou do seu teatro - na cultura ocidental” (Medeiros, 2000, pp.54-55).

Como defende Ramos, a partir do século XX, a fotografia começa a ser utilizada como um instrumento privilegiado para pensar a relação com o real e para pensar sobre o sujeito e o que o rodeia, bem como a forma como o sujeito se representa a si e aos outros (Ramos, 2004). Medeiros escreve que o trabalho de Nadar, um dos primeiros fotógrafos de retrato,

(...) revela a forma como o retrato fotográfico se procura assemelhar em tudo - até na lentidão com que é feito - a uma obra de pintura, mas principalmente no plano do aprofundamento da relação com o modelo: tem muito pouco da ideia de instantâneo, implicando uma relação personalizada entre o fotógrafo e o seu modelo. (Medeiros, 2000, p.45)

É impossível falar de retrato fotográfico e não falar de dois contributos essenciais: primeiramente, um conjunto de autorretratos de Hippolyte Bayard; depois, o trabalho realizado por um dos maiores retratistas de sempre, Yousuf Karsh. Segundo Poivert, um dos géneros que mais animou Bayard foi o autorretrato. Em outubro de 1840, Bayard realizou uma série de três autorretratos invulgares, que ficaram conhecidos por *Le Noyé*. Bayard não tinha como objetivo descrever uma situação real, mas sim uma encenação premeditada. O não reconhecimento das suas descobertas potenciou um trabalho que antecipa a encenação no contexto do fotógrafo, uma prática recorrente da produção fotográfica do século XX (Poivert, 2001), no caso em particular de Bayard simulando um suicídio (figura 4).

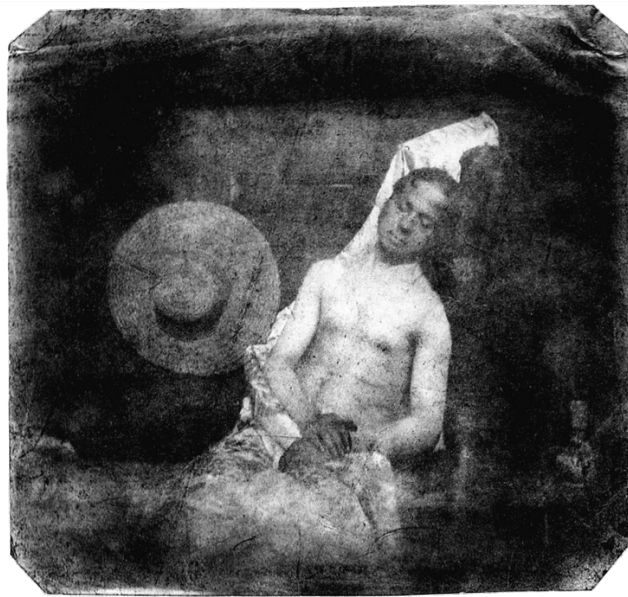


Figura 4 "Self Portrait as a Drowned Man" de Hippolyte Bayard

Yousuf Karsh, por seu lado, é considerado um dos mestres da fotografia do século XX e um dos fotógrafos clássicos mais aclamados do mundo. Uma das suas primeiras imagens a ganhar notoriedade foi um retrato de Winston Churchill, primeiro-ministro da Grã-Bretanha (figura 5), uma das imagens mais reproduzidas da história da fotografia.



Figura 5 Retrato de Wintson Churchill, Yousuf Karsh

O retrato assume assim diversas formas, e, para além das já abordadas, pintura e a fotografia, não pode deixar-se de parte o retrato utilizado na arte cinematográfica. Apesar de não podermos fazer uma associação direta do retrato no cinema, como temos na pintura ou na fotografia, existe, no cinema uma influência clara do retrato no plano frontal. Como afirma Junior:

É vasto o universo de filmes e vídeos em que podemos enxergar uma proposta estética que preenche muitos dos critérios pelos quais a história da arte vem definindo o gênero do retrato. (Junior, 2017, p.184)

Fragmentos Retrato Coletivo consiste num registo em vídeo, nomeadamente um grande plano frontal de cada um dos intervenientes, com o propósito de caracterizar cada uma destas pessoas através da sua história e papel na aldeia. Segundo Junior:

(...) aproximar o cinema da arte do retrato, mesmo nos casos em que não está em relevo um diálogo com as formas pictóricas, implica necessariamente o cotejo com as teorias do retrato na pintura, mediante um recuo às origens da retratística. Grosso modo, os retratos são obras cujo dispositivo estético se organiza em torno da representação de uma pessoa (ou, mais raramente, de um grupo de pessoas) em sua singularidade, isto é, naquilo que a caracteriza e a identifica (Junior, 2017, p.185).

Na realidade, a primeira forma de retrato cinematográfico que se costuma considerar é aquela que consiste num plano de um indivíduo que posa para a câmara do cineasta como faria para um fotógrafo ou para um pintor (Junior, 2017). O mesmo autor considera ainda que o retrato filmado é, então, um registo que respeita o programa figurativo do retrato pictórico, mas que o ultrapassa pela adição de um componente que muda tudo: o tempo ou, mais especificamente, a duração. Ou seja, podemos concluir que, o que diferencia o retrato em cinema, do retrato fotográfico ou na pintura, é o registo contínuo do tempo. Na instalação desenvolvida neste projeto de investigação, o retrato em vídeo, dá-nos a sensação de retrato vivo, não só pela duração, mas sobretudo pelo movimento e pela interligação entre os diversos fragmentos que compõem o coletivo, revelando características específicas de todos os personagens de uma forma extremamente natural.

Segundo Junior, a passagem da imagem fixa para a imagem em movimento apresenta-se, pois, como a base da contribuição que o cinema traz à arte do retrato, (Junior, 2017). Como exemplo disso mesmo, temos os famosos Screen Tests de Andy Warhol (figura 6), nos quais o filme tem a capacidade revelar a essência de uma pessoa de uma forma que seria quase impossível através da pintura ou da fotografia. O filme, ou o vídeo, mostra-nos um lado vivo da pessoa que está a ser retratada, um processo impossível noutros meios, como a fotografia ou a pintura. Ramos descreve que na frieza estática dos seus retratos filmados, “no retraimento, na suspensão minimalista, que Warhol permite à situação de mundo que bate na câmara e em seu sujeito adquirir espessura revelatória.” (Ramos, 2012, p.121)



Figura 6 Andy Warhol Screen Tests

No caso em concreto do trabalho de Andy Warhol, foram feitos retratos em vídeo, com movimentos muito suaves ou mesmo inexistente que ainda foram realçados pela projeção em câmara lenta e em grande formato. Da mesma forma, *Fragmentos Retrato Coletivo* explora ou combina as técnicas mais tradicionais do retrato com o movimento do vídeo, atribuindo-lhe características que seriam impossíveis de representar se utilizássemos imagens estáticas.

1.3. Instalação

Neste subcapítulo, tal como nos anteriores, a pesquisa será direcionada ao suporte e apoio da investigação em causa, não sendo uma abordagem global, histórica e descritiva daquilo que é a instalação, mas sim fazendo uma contextualização do tema no âmbito do desenvolvimento de *Fragmentos Retrato Coletivo*, uma vez que o resultado prático é uma instalação de vídeo interativa. Como tal, direcionamos esta investigação para complementar as várias abordagens da instalação onde iremos fazer uma abordagem à instalação de vídeo, à videoarte e à arte interativa.

Ao longo dos anos, a instalação de arte tornou-se numa forma de arte da qual os artistas recorrem cada vez mais. Hoje em dia, tendo ao seu alcance, inúmeras técnicas e ferramentas

digitais, que permitem realizar processos tecnológicos que os artistas no passado não conseguiam, e agora, não só são possíveis, como conseguem transmitir ao público uma experiência única e singular. Quando falamos de instalação existe um aspeto que a torna diferente das restantes vertentes artísticas e que tem a ver com a forma como todos os elementos que a compõem, estão colocados no espaço. Numa instalação, o espaço onde esta se insere e todos os seus elementos são considerados um só e estão dispostos de forma concreta, para que o espetador tenha uma experiência imersiva e sensorial, tendo mesmo um papel ativo naquilo que podemos definir como a obra propriamente dita. O termo, instalação de arte ou instalação artística não surgiu de qualquer forma e Julie H. Reiss afirma que:

The term “Installation art” is a relatively new one, emerging years after many of the works to which it can be applied were created. Although its definition is somewhat elusive, the term can be used to describe works that share certain key characteristics. In viewing such works, it is important to separate them from other modes of artistic practice, allowing that which is unique about them to be illuminated, and helping the works to be better understood. Before the term “Installation art” became part of the vernacular of contemporary art, there was the term “Environment,” which was used by Allan Kaprow in 1958 to describe his room-size multimedia works. (Reiss, 2000, p.11)

A instalação é caracterizada como um género artístico onde o artista tem como objetivo compreender a função do espaço e utilizá-lo, de forma a que o espetador se sinta parte da obra. A instalação de arte, sob forma de vídeo, fotografia, pintura, ou outros meios, visa sempre a interação da obra artística com o público que a visualiza. O objetivo de uma instalação vai muito além da apresentação de uma obra artística. Esta expressão artística pretende fazer com que o espetador entre em contacto físico com a instalação, que se torne parte da mesma e que exista uma ligação em concreto que não é possível realizar através de outras expressões artísticas. Segundo Bishop:

Installation art therefore differs from traditional media (sculpture, painting, photography, video) in that it addresses the viewer directly as a literal presence in the space. Rather than imagining the viewer as a pair of disembodied eyes that survey the work from a distance, installation art presupposes an embodied viewer whose senses of touch, smell and sound are as heightened as their sense of vision. This insistence on the literal presence of the viewer is arguably the key characteristic of installation art. (Bishop, 2005, p.6)

A instalação será sempre conectada como um tipo de arte em que o espectador participa fisicamente, que torna a obra em algo imersivo, experimental e sensorial, exatamente como se verifica em *Fragmentos Retrato Coletivo* onde o público tem um papel predominante.

1.3.1. Instalação de Vídeo

De muitas variáveis, ou vertentes que podemos destacar na instalação artística, a componente de vídeo, ou a instalação de vídeo é aquela que mais se justifica abordarmos nesta tese. A instalação de vídeo combina a prática criativa e tecnológica do vídeo com a relação do espaço da instalação de arte, em que esta faz uso de todos os aspetos do meio envolvente de forma que o espectador se sinta parte integrante da própria obra artística. Margaret Morse defende que a instalação de vídeo pode ser considerada, sem dúvida, a forma de arte mais complexa da cultura contemporânea. A instalação de vídeo é uma forma de arte que nunca pode ser desassociada da galeria ou do espaço onde está exposta, ao contrário de outros tipos de arte como uma pintura ou escultura que pode ser exibida em diferentes museus, em diferentes espaços ou contextos. (Morse, 1990)

A instalação de vídeo é tida como uma prática comum em diversos ambientes, desde galerias e museus, mas também em eventos urbanos e industriais, sendo a sua apresentação um fator decisivo e que desperta a atenção da audiência. Esta pode ser apresentada em várias plataformas ou de várias formas, seja no ecrã de um computador, numa projeção em tela ou qualquer outra superfície, na televisão ou outro método digital. Segundo Morse:

The designation video installation is not an accurate guide to what is undoubtedly the most complex art form in contemporary culture. However, the term does suggest much about this art form's conditions of existence: Installation per se suggests that an artist must actually come and install the elements, including electronic components in the case of video, in a designated space. Such an activity presumes the support of an entity to clear and hallow the ground to be occupied, i.e., most likely a museum, but sometimes also a gallery, an alternative, or even perhaps a commercial or public space. (Morse, 1990, p 154)

Uma das componentes essenciais para as instalações de vídeo tem sido a projeção de vídeo. Tal como acontece em *Fragmentos*, a projeção de vídeo permite aos artistas explorar diversos aspetos, nomeadamente a dimensão e a relação de escala entre o espectador e a obra

apresentada. Se por um lado, a utilização de ecrãs permitiu composições arrojadas, a projeção de vídeo tem a capacidade de alterar completamente um espaço de instalação.

Quando é abordada a contextualização e conceptualização de instalação de vídeo segundo Meigh-Andrews, existem dois nomes que se destacam, Nam June Paik e Wolf Vostell:

Since the first glimmerings of video as an art medium, it has been associated with the gallery. Vostell and Paik's earliest presentations at the end of the 1950's, although staged long before the term was coined, are perhaps best understood as installations. Outside of the television broadcast context, video has been presented in galleries and has required and demanded a different attitude, appreciation and understanding from its potential audience. (Meigh-Andrews, 2006, p.231)

1.3.2. Videoarte

No projeto *Fragmentos*, podemos considerar a videoarte como a base de todo o processo, tornando-se o fio condutor entre as várias componentes do mesmo. De um ponto de vista mais abrangente, a videoarte foi, desde o início, um elo entre a arte e a tecnologia, tendo surgido com a massificação de equipamentos eletrónicos de gravação de vídeo e som, sobretudo através dos gravadores de vídeo portáteis disponíveis a preços mais acessíveis do que os dispositivos anteriores de captação de imagem e som. Segundo Meigh-Andrews o desenvolvimento do video estará sempre dependente da evolução tecnológica e, por consequência, a evolução da videoarte ou dos artistas que utilizam o video como forma de expressão sofrem do mesmo (Meigh-Andrews, 2006)

Segundo Martin, nos finais dos anos 60, o vídeo instalou-se no contexto artístico, divergindo do cinema e da televisão num ponto essencial: traduzindo diretamente o conteúdo audiovisual para um código analógico ou digital e permitindo, assim, uma maior manipulação dos mesmos. Desta forma, a gravação e o armazenamento têm lugar em simultâneo: ao contrário do que acontecia com a película de filme, o vídeo dissocia-se mais, de um ponto de vista técnico, da realidade diretamente ilustrada (Martin, 2006). Por sua vez, Meigh-Andrews afirma que:

Changes in technology, reliability, miniaturization and advances in electronic imaging systems, synchronization and computer control devices have also influenced the potential for video installation and image display. Video projection is

now a common place, computer controlled systems for multi machine synchronization during playback, Digital Versatile Disk (DVD) players and hard drives have made multi-screen and interactive presentations and continuous replay reliable and practicable. (Meigh-Andrews, 2006, p. 7)

Surgem então novos conceitos e práticas artísticas resultantes da combinação de diversos meios, em particular do vídeo, dando origem a inéditas vertentes, nas quais a arte e a tecnologia acabam por criar ligações renovadas; posteriormente, os media digitais assumem-se quer como a obra em si quer como o meio difusão. Os artistas que trabalham com o vídeo assumem a sua dimensão artística e criativa como inquestionável. Como refere Martin, “Nam June Paik, um dos pioneiros eletrônicos vê o vídeo como um modelo de vida” (Martin, 2006, p. 6).

Em *Fragmentos Retrato Coletivo*, o vídeo não é explorado apenas como suporte do conteúdo de base do projeto, como contendor da mensagem, mas também nas possibilidades de exibição que apresenta, sob a forma de fragmentos que desempenham papéis fundamentais no conjunto de um todo.

Fazendo uma breve contextualização da videoarte implica falar dos artistas que foram pioneiros nesta modalidade artística. Destacamos aqui dois dos mais influentes e precursores, quer no panorama da história da videoarte, quer no desenvolvimento de *Fragmentos Retrato Coletivo*: Nam June Paik e Wolf Vostell. O papel crucial no surgimento da videoarte é normalmente atribuído a Nam June Paik, e coincide com o lançamento no mercado da câmara vídeo e do gravador portáteis. Segundo Balgorri, o vídeo estabelece relações complexas com o cinema e a televisão. (Balgorri, 2007)

Nam June Paik e Wolf Vostell foram os primeiros artistas que se aventuraram na experimentação criativa com o vídeo, de forma particularmente simultânea. Como descreve Martin, Nam June Paik expôs a sua instalação *Exposition of Music - Electronic Television* (figura 7) em Wuppertal, na Alemanha, em 1963, tornando-se este um dos momentos marcantes da história desta forma artística. Paik, nesse evento, combinou 12 aparelhos de televisão preparados com quatro pianos, gira-discos, gravadores, objetos mecânicos de som, e a cabeça de um boi, morto recentemente, pendurada à entrada por onde o público teria que passar, como se fosse um ritual de purificação. Esta exposição esteve no ar 14 dias, com um sucesso moderado (Martin, 2006).



Figura 7 Nam June Paik “Exposition of Music - Electronic Television” em Wuppertal, Alemanha

Paik utilizou diversas técnicas para modificar as imagens eletrônicas transmitidas, como um dos televisores que estava na exposição, ligado a um gravador através do qual a música era introduzida no cenário, em que os impulsos eletrônicos da gravação de som influenciavam a imagem eletronicamente produzida no monitor (Martin, 2006).

Enquanto Paik explorava num sentido estrutural as possibilidades da transmissão de dados eletrônicos e o seu desempenho como dispositivo, Wolf Vostell apresentava as chamadas *décollages* televisivas. De acordo com Meigh-Andrews, e como podemos ver na figura 8, em *Television dé-Collage* (1961), Wolf Vostell sugeriu distorcer a imagem da TV usando interferência aleatória nas imagens de transmissão de recetores de televisão:

Wolf Vostell suggested distorting the TV image using random interference to the broadcast images of television receivers installed in a Paris department store. Thus Vostell's 'dé-Collage' techniques employed the use of public spaces. Traditionally dé-Collage employed a reversal of the more conventional collage technique by erasing, removing and tearing off elements of texts, images and information to reveal and create new combinations. (Meigh-Andrews, 2006, p.11)



Figura 8 Wolf Vostell - 6 TV Dé-Coll/age, 1961

A partir dos anos 70, desaparece a resistência inicial ao vídeo por parte do mercado da arte. Este meio só se conseguirá impor, definitivamente, através dos departamentos especializados de alguns prestigiados museus, que começaram a reconhecer o interesse que despertavam as formas de arte mais alternativas nos setores culturais e artísticos (Martin, 2006). Balgorri sublinha que as possibilidades da videoarte são inúmeras, como, por exemplo, a sua utilização em contexto do happening e da performance, ou em: práticas baseadas na imaterialidade e no caráter processual da obra de arte. (Balgorri, 2007, p.125).

Ao longo do tempo, o vídeo deixou de ser apenas uma ferramenta destinada à gravação, passando a ser uma prática artística com múltiplas características e um potencial próprio, facultando diversas formas de utilização com as mais variadas finalidades. Balgorri refere ainda que artistas mais recentes, com uma tendência criativa de natureza mais conceptual,

não concebem o vídeo primordialmente como uma simples ferramenta de registro, mas dirigem a sua prática artística com este meio para aspetos como o tempo e a duração, a experimentação técnica e a participação do espectador na obra. Em certos casos, o sujeito da obra é o próprio espectador, confrontado com novas experiências e assumindo diferentes interações (Balgorri, 2007).

Meigh-Andrews defende que a estratégia de Paik e Vostell de retirar a televisão doméstica de seu cenário habitual e incorporá-la em performances e instalações subverteu-a como instituição e sublinhou seu papel na formação de opinião e na produção de estereótipos culturais. É impossível contextualizar a videoarte sem abordar movimento artístico dos anos 60, Fluxus, do qual faziam parte Nam June Paik e Wolf Vostell. Segundo Meigh-Andrews ambos os artistas:

(...) were connected to the Fluxus movement, a loosely defined international group of artists interested in debunking the art establishment and other cultural institutions. Drawing on earlier so-called ‘anti-art’ movements including Dadaism, the ready-mades of Marcel Duchamp (1887–1968, France), and highly influenced by the chance operations employed by the American composer John Cage (1912–92, USA), Fluxism flourished from the late 1950s into the early 1970s, and was influential on the development of Conceptual Art. (Meigh-Andrews, 2006, p.11)

Segundo o mesmo autor, os artistas do Fluxus produziram um trabalho irreverente e por vezes difíceis de assimilar, onde era habitual organizarem eventos ao vivo, ou os denominados “*Happenings*” onde o tema mais recorrente era o consumismo e o materialismo. (Meigh-Andrews, 2006). Alguns dos artistas que integraram ou participaram no movimento são, para além dos já referidos, George Brecht, John Cage, Jackson Mac Low, Toshi Ichijanagi, Joseph Beuys, Dick Higgins, Gustav Metzger, Yoko Ono, Allan Kaprov e Marcel Duchamp, o que comprova a grande diversidade de proveniências e tipologias exploradas. Segundo Rocha estes artistas acreditavam que os museus e as instituições culturais não deveriam determinar o valor do objeto artístico nem como tal deveria implicar um conhecimento especial, afastando o observador não especializado. Este grupo de artistas pretendia que a arte devia ser acessível a todos e que todas as pessoas deviam estar sempre, em todas as ocasiões, envolvidas na atividade artística. (Rocha, 2013)

1.3.3. Arte Interativa

A arte interativa é claramente uma das componentes da obra Fragmentos Retrato Coletivo, no sentido em que a mesma só está completa com a presença e interação do público no espaço da instalação. Uma obra de arte interativa tem como componente fundamental o dinamismo, a constante mutação e a capacidade orgânica, sendo responsiva e, como o nome indica, interativa. Na arte interativa a obra não é pensada como um todo, mas como um conjunto de variáveis que respondem precisamente à ação do público, tornando-se, se assim podemos dizer, viva. Isto significa que o autor só detém o controlo da obra até ao momento que esta é aberta ao público. A partir desse momento, o próprio público passa a fazer parte integrante da obra e esta torna-se tanto sua quanto do autor. Segundo Dixon, toda a arte é uma interação entre o espetador e a obra de arte, e portanto, todas as obras de arte são interativas no sentido em que a negociação ou o confronto fazem parte entre o observador e o contemplado. (Dixon, 2007, p 559)

A interatividade tem sido uma característica muito explorada por diversos artistas, aproveitando e estimulando o desenvolvimento de ferramentas audiovisuais e sensoriais que permitem ao público sentir-se, cada vez mais, parte integrante da obra e dos seus processos de interpretação.

Quando falamos de arte interativa, imediatamente associamos a esta vertente o recurso a computadores ou sistemas digitais. Ainda assim, podemos recuar várias décadas e identificar como um dos pioneiros da utilização da interatividade Laszlo Moholy-Nagy. Em 1922, Moholy-Nagy decide, segundo Plaza, “pintar” um quadro por telefone, inaugurando, de forma pioneira, o universo da interatividade (Plaza, 2003). Ainda assim, a arte interativa tem, efetivamente, nessa vertente computacional um aspeto decisivo, no qual todo o processo de criação, com recurso a meios informáticos, faz parte da obra em si, não como uma obra fechada ou acabada, mas sim como algo que está em aberto, algo que é sempre suscetível de atualização e onde a interação com o público acresça ao processo o principal foco de interesse.



Figura 9 Cybernetic Serendipity (Londres, 1968)

Duas questões pertinentes, sem dúvida, que durante vários anos motivaram ou ainda motivam muitas discussões. No que ao Fragmentos Retrato Coletivo diz respeito, penso que a resposta só pode ser positiva, pois todos os aspetos controlados pelo sistema interativo têm funções muito específicas e que através de diversas variáveis, nomeadamente a interação do público, permitem à obra toda esta dimensão da arte interativa. Plaza ainda refere:

Os artistas tecnológicos estão mais interessados nos processos de criação artística e de exploração estética do que na produção de obras acabadas. Eles se interessam pela realização de obras inovadoras e “abertas”, onde a percepção e as dimensões temporais e espaciais representam um papel decisivo na maioria das produções da arte com tecnologia. (Plaza, 2003, p. 17)

A interatividade, para além de fazer com que o espectador se sinta parte da obra exposta, pretende que esse mesmo espectador desenvolva emoções e/ ou sentimentos relativamente ao que está a ver. A arte interativa torna-se, pois, imersiva e sensorial, uma vez que existe uma relação direta entre a obra e o espectador. Ao interagir com a obra, o espectador passa

a contribuir para o resultado ou, melhor ainda, para o resultado gerado nesse mesmo momento como comprova Plaza:

Uma obra de arte interativa é um espaço latente e suscetível a todos os prolongamentos sonoros, visuais e textuais. O cenário programado pode se modificar em tempo real ou em função da resposta dos operadores. A interatividade não é somente uma comodidade técnica e funcional; ela implica física, psicológica e sensivelmente o espectador em uma prática de transformação. (Plaza, 2003, p. 20)

Para além do público ser, mesmo que metaforicamente falando, parte integrante da obra, na arte interativa espera-se que o mesmo tenha o poder de conseguir controlar ou transformar. Segundo England, Schiphorst e Bryan-Kinns as primeiras classificações de arte interativa, dividem-se em três categorias: 1- o sistema estático, que se refere a uma obra fixa, estável e inclui a arte tradicional, onde o público é apenas um espectador sem interação com a mesma; 2 - o sistema dinâmico-passivo, que é controlado por fatores externos, como o tempo por exemplo, e, onde o público mais uma vez não tem influência; 3 - o sistema dinâmico-interativo, que pode ser controlado ou que reage à influência do público. (England, Schiphorst e Bryan-Kinns, 2016)

Em relação à instalação *Fragmentos Retrato Coletivo*, e pelas classificações anteriores, podemos definir que é um sistema dinâmico-interativo.

1.4. *Fragmentos Retrato Coletivo*: Inspirações

Este subcapítulo é simultaneamente o culminar dos pontos anteriormente abordados e o prenúncio do que será o capítulo seguinte, no qual se descreverá e analisará o processo criativo de *Fragmentos*. Aqui procedemos à análise de artistas e obras com trabalho desenvolvido no âmbito dos conceitos e práticas fundamentais da minha investigação: o fragmento, o retrato e a instalação. Será também a oportunidade para relacionar estas referências e cumplicidades com o meu próprio projeto, explanando de que forma contribuíram para o desenvolvimento do mesmo do ponto de vista de influências diretas ou indiretas nas inúmeras variáveis.

Como já referimos, um dos nomes incontornáveis da videoarte é Nam June Paik, segundo Santos, iniciou a carreira na década de 1960 e foi um explorador incansável da imagem eletrónica e das suas propriedades enquanto material expressivo e ontologicamente diferente das outras formas de imagem, através do seu uso em instalações, ambientes em circuito fechado e redes de comunicação (Santos, 2009).

Das imensas obras de Paik, destaca-se uma, que me inspirou e influenciou, *Mirage Stage*, de 1986, que se encontra no Museu Nacional Centro de Arte Reina Sofía e é composta por três vídeos reproduzidos em trinta e três monitores de televisão, como podemos ver na Figura 10. Refere-se à ideia de palco teatral, não só pela sua estrutura e disposição, mas também pela sua monumentalidade e frontalidade. A obra consiste na colagem de diversos planos extraídos dos principais trabalhos de vídeo do artista, numa linha ininterrupta de imagens com as quais Paik comunica a complexidade de um mundo cada vez mais interconectado e interdependente, tudo isto num ambiente sem som, o que potencializa a ideia de miragem e de irrealidade. Paik foi um dos primeiros artistas a criar instalações, recorrendo à utilização de diversos monitores de vídeo e a técnicas de multiscreen, não só em *Mirage Stage*, mas em muitas outras; no entanto, esta despertou-me um interesse particular pela forma como o artista fez a junção de diversos fragmentos de vídeo, provenientes de vários trabalhos seus, e os compilou numa instalação monumental. A fragmentação da imagem e, por sua vez, da informação, que o artista apresenta ao público, permite abordagens e interpretações muito mais completas e complexas.

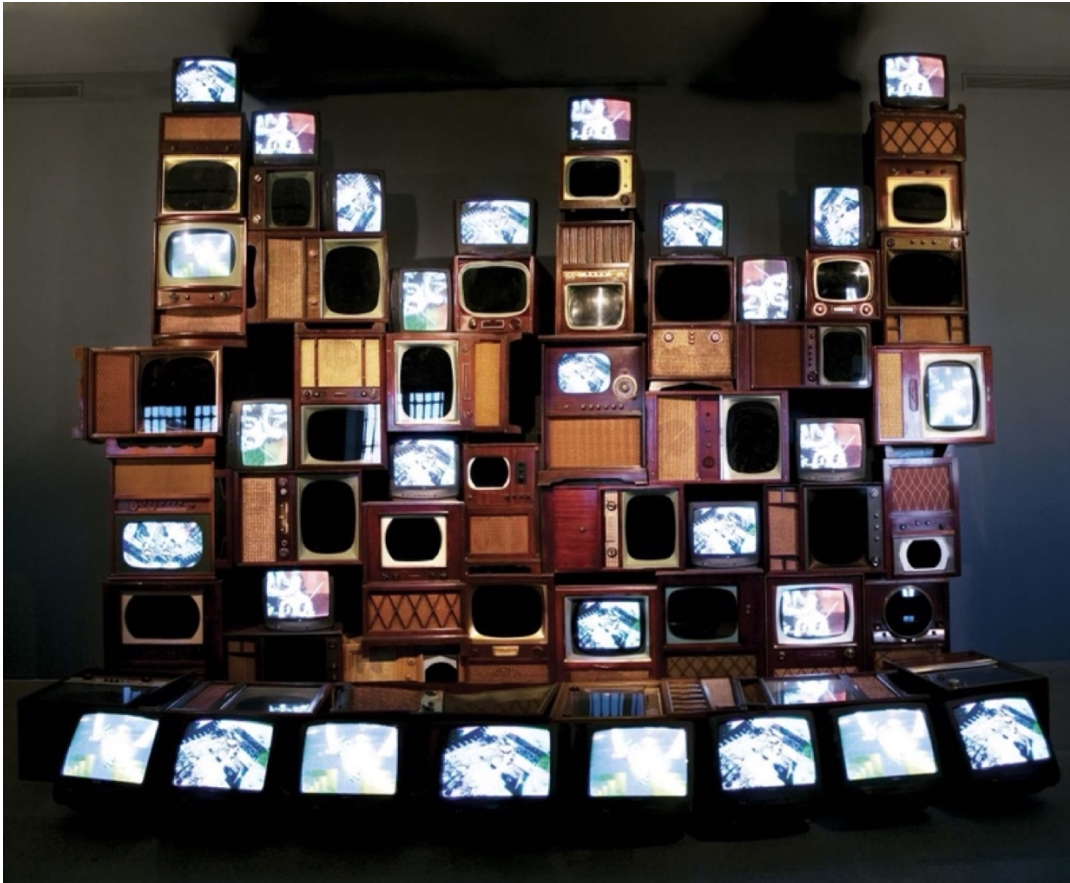


Figura 10 Mirage Stage - Museo Reina Sofia

No projeto artístico desenvolvido nesta investigação, pretende-se igualmente partir de imagens ou fragmentos de imagens para criar algo mais complexo e conceptual, não utilizando múltiplos monitores, mas recorrendo a múltiplos planos mapeados de forma independente, e por sua vez, projetados em superfícies isoladas, como se de monitores se tratasse.

Outro artista-referência para Fragmentos Retrato Coletivo é Wolf Vostell, nascido em 1932 na Alemanha e falecido em 1998. Wolf Vostell, estudou na Escola de Artes Aplicadas de Wuppertal, Alemanha. Mais tarde iria viver em Paris, onde começou a desenvolver o conceito da *dé-coll/age*, explorando os erros e as falhas tecnológicas dos media e das suas produções. No final da década de 50, começa por utilizar aparelhos de rádio e televisões para formar as suas primeiras composições, colocando, por exemplo, como podemos ver na obra *Die Winde* de 1980 (figura 11), um Cadillac com inúmeros monitores de televisão.



Figura 11 “Die Winde”, 1980

Além de pioneiro na videoarte, Wolf Vostell explorou a instalação de vídeo e usou a mesma para passar mensagens ou conceitos fortes, muitos deles abordando temas ou problemáticas sociais como a fome ou a guerra por exemplo. A ideia de retrato coletivo nasce, também, desse alinhamento entre a criação artística e o papel de intervenção da arte, procurando representar um lado mais social da aldeia histórica de Idanha-a-Velha, tendo em conta a desertificação do interior e a perda de identidade das pessoas e dos locais ao longo do tempo, já que os habitantes representados na obra são possivelmente, uma das últimas gerações de pessoas genuinamente de Idanha-a-Velha, um território cada vez mais isolado e vazio.

Num sentido substancialmente diferente, vale a pena referir o trabalho inspirador do artista japonês Ryoji Ikeda, nascido em 1966 em Gifu, Japão, e atualmente a viver e trabalhar entre Paris e Kyoto. Considerado um dos principais compositores eletrónicos e artistas visuais do Japão, no seu trabalho, centra-se nas características essenciais do próprio som e dos visuais, como, por exemplo, a luz, matérias que opera com precisão e estética matemática. Ikeda ganhou reputação como um dos poucos artistas internacionais que trabalham tanto na média visual quanto sonora, utilizando especificamente sons, conteúdos visuais, diversos materiais, fenómenos físicos e noções matemáticas em apresentações e instalações ao vivo.

Paralelamente à atividade musical, Ikeda tem trabalhado em projetos de longo prazo através de performances ao vivo, de instalações, de livros e CDs como “datamatics” (2006), “test pattern” (2008), “spectra” (2001), “superposition” (2012), “supersymmetry” (2014) e “micro | macro” (2015).

Ryoji Ikeda sempre me inspirou desde que tive contacto com a sua obra. O uso do som, os algoritmos digitais e toda a vertente tecnológica das suas obras são alguns dos aspetos que cativaram a minha atenção e interesse, nomeadamente a obra Test Pattern (figura 12), onde o autor explica que o “test pattern” é um sistema projetado pelo próprio, que converte qualquer tipo de dado (textos, sons, fotos e filmes) em padrões de código de barras e padrões binários de zeros e uns. Através da sua aplicação, o projeto visa examinar a relação entre os pontos críticos de desempenho do dispositivo e o limiar da perceção humana.

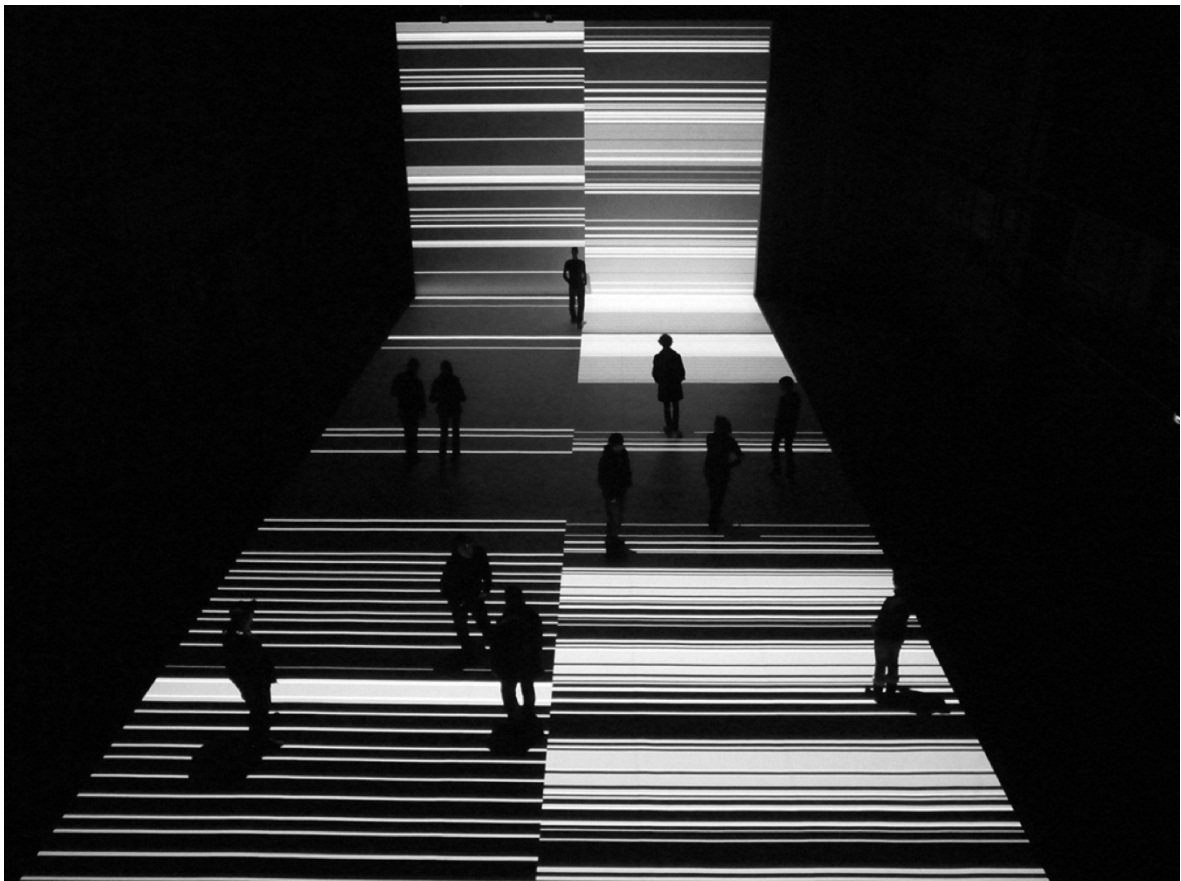


Figura 12 Test Pattern [n°3], Ryoji Ikeda, 2010

Apesar do trabalho de Ryoji Ikeda ser extremamente minimalista, nomeadamente a nível dos conteúdos visuais gerados em tempo real, a dimensão e a sincronia entre as imagens e o som fazem com que todas as obras sejam únicas e praticamente impossíveis de descrever ou caracterizar, tornando a instalação não só naquilo que se vê e ouve, mas também a

experiência que o público consegue viver ao estar perante o seu trabalho. Esta experiência é um pouco aquilo que pretendo no desenvolvimento do meu trabalho, uma vez que a presença e interação do público é fundamental para experienciar a instalação na sua plenitude, levando mesmo o espetador a desenvolver emoções e sentimentos de empatia com aquelas pessoas que surgem na projeção.

Tal como ocorre em *Test Pattern*, *Fragmentos Retrato Coletivo* explora a perceção visual que o público tem das imagens que está a ver, e apercebe-se de como ela pode alterar consoante o seu posicionamento no espaço.

Diana Thater é uma artista, curadora e escritora norte-americana, nascida em San Francisco em 1962. Desde o início dos anos 90 que se dedica à videoarte e à instalação de vídeo, nomeadamente através de obras que lidam poeticamente com ameaças ao mundo natural, da extinção de espécies a desastres ambientais de longa duração. A instalação de vídeo multicanal *Delphine* (1999) foi exibida na exposição individual da artista, *The Sympathetic Imagination*, no Los Angeles County Museum of Art (figura 13)

Neste trabalho podemos ver, sobretudo, imagens de um golfinho a girar debaixo de água de uma forma extremamente sensorial, como se estivesse mesmo ao nosso lado. Thater afirma que o objetivo da instalação é gerar empatia entre o espectador e os golfinhos, criando uma nova forma de comunicação entre espécies. *Delphine*, como podemos ver na figura 13, é constituída por quatro filmes projetados nas paredes do museu e que mostram vários golfinhos a nadar, com o espetador a assumir a posição do mergulhador atrás da câmara. Existem também duas paredes com monitores de vídeo posicionadas no chão da sala, que mostram o sol e a perspetiva dos habitantes do oceano e do mergulhador. A ideia da artista é que o visitante tenha uma experiência imersiva de contacto com os golfinhos e com a natureza.



Figura 13 Delphine, Diana Thater

Tal como no trabalho de Diana Thater, que incide sobretudo nas relações entre humanos e natureza, criando ambientes que estabelecem proximidade entre o público e os golfinhos, na minha obra artística, o objetivo é, não só a caracterização da aldeia através do retrato coletivo, mas também que o público ou o visitante estabeleçam relações emocionais com os intervenientes, cujas imagens estão a ser projetadas, podendo interagir com os mesmos, em três níveis diferentes.

Nestes três níveis, denominados “estágios” como podemos ver no capítulo seguinte, são abordadas as relações ou interações com as pessoas representadas na instalação e que reagem consoante o posicionamento do visitante. Tal como em *Delphine*, o público assume um papel fundamental na instalação; neste caso, em particular, o papel de visitante da aldeia numa viagem com os seus habitantes.

Outra obra determinante no processo de criação e investigação de *Fragmentos* foi a instalação *Four Seasons*, de David Hockney, pintor, desenhador, gravador, cenógrafo e fotógrafo inglês. David Hockney, sobretudo devido à sua contribuição para o movimento pop art dos anos 1960, é considerado um dos artistas britânicos mais influentes do século XX. A obra *Four Seasons* (figura 14 e 15) é uma peça inovadora de videoarte, apresentando imagens em movimento em quatro telas gigantes, levando o público através de uma viagem

pelas quatro estações do ano, no interior de Yorkshire. Trata-se de uma instalação com quatro projeções diferentes, que representam as quatro estações do ano, todas elas gravadas e apresentadas numa estrutura de nove planos individuais e dispostos em 3x3. O facto de serem planos individuais, captados com nove câmaras montadas numa estrutura com a mesma disposição, faz com que cada um destes planos tenha características únicas e criem uma divisão na imagem que, apesar de subtil, cria o efeito de fragmentação do plano geral.



Figura 14 Four Seasons, David Hockney, (1)



Figura 15 Four Seasons, David Hockney, (1)

Tal como a obra de David Hockney, também *Fragmentos Retrato Coletivo* utiliza uma divisão da imagem, através da fragmentação com recurso a ferramentas de videomapping, para criar diferenças de dimensão e escala na projeção das imagens.

Apesar da utilização de dispositivos técnicos diferentes, a composição visual resultante da divisão ou fragmentação da imagem é semelhante. Em ambos os casos, as pequenas “falhas” na divisão das imagens atribuem um sentido estético à composição geral que me transporta para a ideia que está na origem da minha instalação - como se se tratasse de uma imagem refletida num espelho partido.

Candice Breitz é uma artista nascida em Joanesburgo em 1972 e que vive em Berlim. Ao longo da sua carreira, nomeadamente através de projetos de instalação, explorou a forma como um indivíduo se torna ele mesmo no contexto de uma comunidade maior, seja a comunidade imediata da família ou das comunidades reais ou imaginárias, moldadas não apenas por questões de pertença nacional, raça, género e religião, mas também pela cada vez mais, influência dos média, como a televisão, o cinema e outros suportes de cultura popular.

Como no trabalho da artista em questão, todo o meu projeto de investigação explora a identidade de cada habitante de Idanha-a-Velha enquanto parte de uma comunidade global, a própria aldeia.

De entre os trabalhos de Candice Breitz, as obra *Mother + Father* (figura 16), exibidas pela primeira vez em Veneza, no ano de 2005, é uma instalação constituída por seis monitores, que alinhados formam doze monitores, sob um fundo escuro, os quais transmitem imagens de diversos atores e atrizes conhecidos do cinema de Hollywood, em planos retirados de filmes onde participam. Num processo de cortes rápidos e bruscos, Candice Breitz constrói novas narrativas que representam relações complexas entre mãe e filha, pai e filho, através da manipulação de várias cenas com diálogos entre os personagens, imagens que os espectadores devem tentar associar nos monitores, como se estivessem frente a um ecrã de cinema.

Como refere Martin,

Breitz produziu uma colagem rítmica e eletrónica, onde as performances teatrais dos atores e as repetições e mudanças abruptas de ângulos realçam o isolamento das figuras do pai e da mãe. As imagens exageradas do pai e da

mãe são apresentadas como produto de uma indústria de media dominante.
(Martin, 2006, p. 36)



Figura 16 Mother + Father, Candice Breitz

O trabalho de Candice Breitz assenta criativa e artisticamente, na manipulação de vídeo, nomeadamente através de edição, recorrendo a atores e/ou atrizes reconhecidos e utilizando fragmentos de informação para construir uma narrativa completamente diferente daquela para a qual foram produzidos, permitindo ao espetador criar as suas próprias histórias e narrativas a partir desses excertos cinematográficos.

O trabalho desenvolvido em Mother+Father teve uma influência substancial para a definição do retrato coletivo no contexto específico deste projeto, partindo de entrevistas individuais a cada um dos personagens, em que cada um expõe um ponto de vista da aldeia, de si próprio e do seu papel na comunidade. As personagens são entrevistadas e, após essas entrevistas, o vídeo das mesmas é manipulado de forma que pequenos excertos (ou fragmentos) de informação sejam parte de uma caracterização global da aldeia, criando, assim, uma narrativa completamente diferente. Devido ao algoritmo criado – e que descreveremos no capítulo seguinte –, essa narrativa não só é diferente do contexto pessoal, como está em constante evolução ou mutação, uma vez que a colagem ou montagem dos diversos fragmentos de informação é completamente aleatória, estando ainda sujeita à

interação por parte do público. Neste caso, ao contrário do trabalho de Candice Breitz, onde a artista desenvolve toda a narrativa deixando a interpretação para o público, *Fragmentos Retrato Coletivo*, está preparado para que a narrativa criada, seja sempre diferente, uma vez que é gerada em tempo real e aleatoriamente.

Dos artistas mais influentes na delimitação de *Fragmentos Retrato Coletivo*, Bill Viola, artista americano nascido em 1951 em Nova Iorque e reconhecido internacionalmente como um dos principais artistas da atualidade, devido ao papel fundamental que teve no estabelecimento do vídeo como uma forma decisiva da arte contemporânea. As suas instalações são ambientes completos que envolvem o espectador em imagem e som, como é o caso de *Martyrs*, na qual explora os quatro elementos num políptico, como podemos ver nas figuras 17 e 18.



Figura 17 Bill Viola, "Martyr Series," 2014.

A obra consiste em quatro monitores de plasma, cada um apresentando uma figura que é progressivamente dominada pelo ataque de uma força natural. As experiências dos quatro indivíduos são orquestradas em conjunto para formar um todo, numa obra de vídeo de alta-definição, a cores e com a duração de 7,15 minutos.



Figura 18 Martyrs, Bill Viola

Em *Fragmentos Retrato Coletivo*, a divisão principal consiste em quatro quadrantes específicos que constroem a imagem principal, cuja percepção pode corresponder a um todo, funcionar dois a dois ou de forma independente. Tal como Bill Viola, que utiliza a divisão de quatro monitores para representar os quatro elementos, o retrato coletivo funciona como um políptico que congrega a identidade coletiva de Idanha-a-Velha.

Stan VanDerBeek nasceu a 6 de janeiro de 1927 nos Estados Unidos da América e faleceu a 19 de setembro de 1984. Foi um pioneiro no desenvolvimento de filmes experimentais e de técnicas de animação live-action, tendo conhecido um amplo reconhecimento no cinema de vanguarda americano. As suas experiências em multimédia incluíram murais de filmes, sistemas de projeção, eventos de planetário e a exploração dos primeiros computadores e sistemas de processamento de imagem. É consensualmente tido como um artista revolucionário no pensamento sobre o poder das imagens e da tecnologia nas suas instalações das décadas de 1960 e 1970.

O artista explorou a forma como as imagens existentes na sociedade contemporânea (filmes, anúncios, obras de arte, fotografias) poderiam ser usadas para criar uma linguagem visual universal. Defensor da aplicação de uma fusão utópica de arte e tecnologia, começou a fazer filmes em 1955 e já na década de 70 construiu um Movie Drome em Nova Iorque, um laboratório audiovisual para a projeção de filmes, de dança, de teatro mágico, de som e outros efeitos visuais. Exemplo da sua obra, *Movie Mural* (figura 19) é uma instalação multimédia imersiva, composta por várias projeções de cinejornais, found footage, slides e stop-motion do artista.



Figura 19 Movie Mural, Stan VanDerBeek

Com o conceito de Movie Mural, o artista descreve diversas projeções independentes que, quando vistas juntas, criam uma linguagem visual própria. Posso afirmar que, tal como para VanDerBeek, no meu trabalho a ideia principal sempre foi representar um retrato coletivo, através de vários fragmentos de várias personagens, não utilizando a imagem de cada um de forma individual, mas sim contando que cada fragmento contribua para um todo. A ideia de uma linguagem visual, e sonora, uma vez que o som tem um papel fundamental na obra, onde o conjunto de fragmentos representa, não cada um deles, mas sim da comunidade onde se inserem. Cada um destes fragmentos de forma isolada têm um significado, mas quando apresentados em conjunto, transformam-se também numa linguagem visual mais complexa e com uma mensagem mais específica.

Uma das premissas de *Fragmentos Retrato Coletivo* sempre foi a construção de uma instalação que pudesse mudar ou evoluir, que fosse viva, orgânica, e não um retrato estático como uma pintura ou uma fotografia. O pressuposto sempre foi que o retrato coletivo deveria evoluir e transformar-se constantemente.

No trabalho desenvolvido por Anthony Howe, artista nascido em 1954 nos Estados Unidos da América, escultor cinético que cria esculturas desenhadas com recurso a software de modelação 3D e cortadas a plasma, que são depois trabalhadas com técnicas tradicionais de metalurgia, encontramos uma característica semelhante. O artista não utiliza recursos digitais, mas cria esculturas que, através do vento, estão em constante movimento. Na

maioria dos casos, as obras deste autor têm como base, formas geométricas e movimentos regulares.

Dos vários trabalhos de Anthony Howe destaca-se a obra *About a Face*, como podemos ver na figura 20, nomeadamente pelo recurso ao retrato, um dos conceitos deste trabalho e por ser uma peça composta por painéis de aço inoxidável balanceados individualmente, que se movem com o vento, livremente.



Figura 20 *About a Face*, Anthony Howe

Tal como na minha instalação, onde existe um algoritmo que faz com que a obra não repita um padrão igual e ainda está condicionada pela interação do público com a mesma, a obra de Anthony Howe tem na sua origem uma base composta por elementos dinâmicos que por intervenção do vento estão em constante mutação.

À semelhança do exemplo anterior, Ralf Westerhof é um escultor holandês que cria esculturas metálicas, neste caso peças minimalistas com arame, que ganham vida através do movimento. Estas obras consistem em linhas finas que surgem suspensas e exploram o movimento e o espaço. Entre outros trabalhos destaca-se “Ian - 2014” (figura 21), mais uma

vez, não só pelo facto que explorar o retrato como forma, mas também pelo movimento que assume e as diferentes perspetivas que o publico pode ter em relação à mesma.

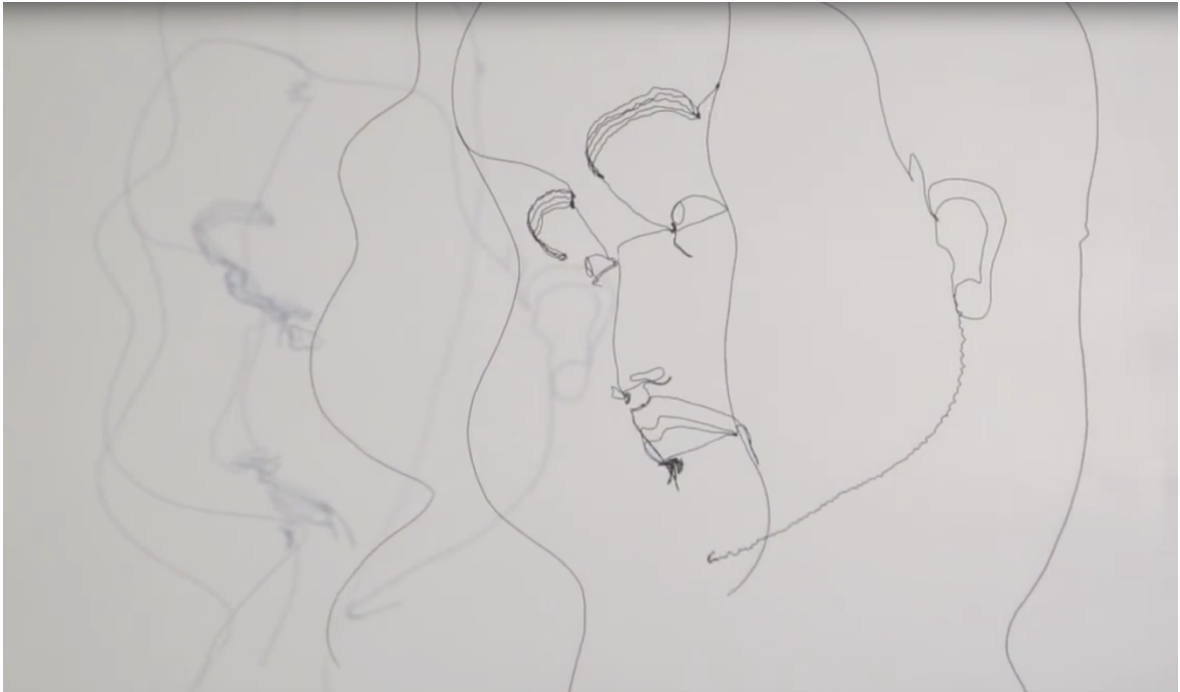


Figura 21 Ian - 2014 - Iron wire

À semelhança das esculturas de Ralf Westerhof, a minha instalação, assume perspetivas que se alteram em função da posição de visionamento da mesma, na verdade as formas e os conteúdos são os mesmos, mas a perspetiva permite-nos ter uma perceção diferente.

No que diz respeito à área da arte interativa, *Fragmentos Retrato Coletivo* é uma obra que está diretamente dependente da relação com o público, gerando diferentes versões consoante o seu posicionamento.

Daniel Rozin, nascido em Jerusalém em 1961, trabalha essencialmente com arte digital interativa e cria instalações e esculturas controladas através da presença do próprio espectador, fazendo deste uma parte integrante da peça e conferindo-lhe um papel ativo na criação da mesma. Uma das obras de maior destaque de Rozin é o Weave Mirror, (figuras 22 e 23) que contém 768 pequenos motores com uma folha laminada em forma de “C” que imitam um cesto de verga: quando em standby, não temos qualquer imagem, mas à medida que o espectador aproxima o rosto a tela transforma-se com ligeiros movimentos acompanhados de sons, que ainda intensificam mais a experiência sensorial. A obra consegue detetar a silhueta do espetador e ativar movimentos desses pequenos motores, gerando em tempo real uma espécie de reflexo num espelho.



Figura 22 Weave Mirror – 2007 (1)

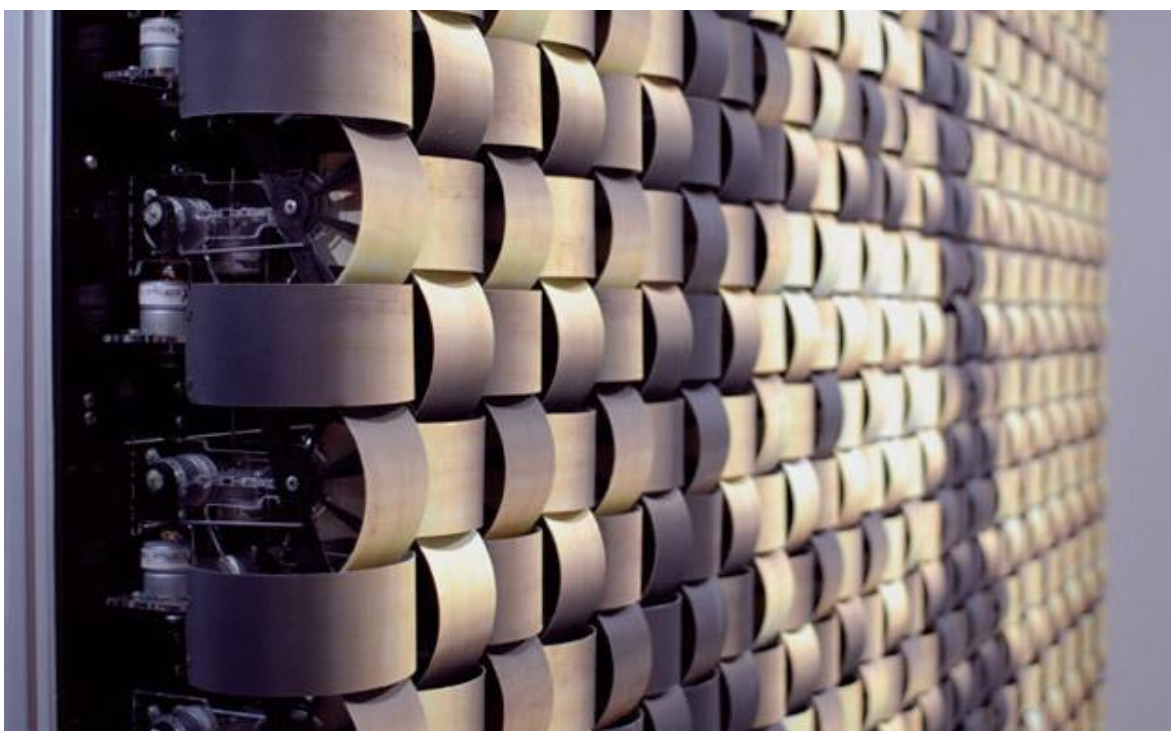


Figura 23 Weave Mirror - 2007, (2)

Durante algum tempo a obra de Daniel Rozin foi a referência fundamental para mim no que respeita à vertente interativa que pretendo explorar em *Fragmentos*. Neste projeto, a

interação do público com a obra é também processada através do movimento e da relação do mesmo com a instalação, neste caso ao nível da proximidade. Embora a reação da obra seja criada através de imagem de vídeo projetada, ao contrário de movimentos mecânicos, inicialmente, esta, era uma solução que pretendia implementar, trabalhando com movimentos orgânicos da própria escultura. Infelizmente, e essencialmente por uma questão de custos de produção, essa opção teve de ser abandonada, embora, seja algo a explorar no futuro. Tal como na obra de Rozin, a parte interativa da instalação é gerada por sensores de movimento que leem coordenadas no espaço em tempo real, interpretam os valores e fazem despoletar ações ou vídeos, para ser mais concreto, que tornam a experiência do público mais imersiva e sensorial.

Tal como no caso anterior, Sergio Albiac, é um artista visual, que trabalha na interseção entre os média tradicionais e o código generativo. Albiac escreve e expressa as suas ideias sobre beleza ou emoções humanas de diversas formas, como pintura, impressão, vídeo, retrato digital e instalação. Contudo, é sobretudo devido aos seus projetos sobre retrato que este artista surge na minha investigação.

Albiac usa recortes de jornais aleatórios, criando, por exemplo, um retrato da rainha de Inglaterra a partir de pequenos vídeos da internet. Mas é em *Videorative Portrait of Randall Okita* (figura 24 e 25) que o artista atinge o seu expoente criativo, uma instalação que representa um novo tipo de retrato, para além das aparências físicas e criado com técnicas de pintura generativa. Usando vídeos pessoais, alguns com conceitos relevantes, emoções e até mesmo descrições, o retrato é pintado digitalmente usando ferramentas digitais de geração de conteúdos em tempo real. O retrato recebe maior profundidade emocional e é feito com a colagem de memórias em vídeo, que, alternados, constroem um retrato vivo da pessoa, com imagens marcantes dos seus pensamentos e memórias.

Tal como em *Fragmentos* e obra de Albiac está “viva” no sentido em que mais vídeos podem ser adicionados ao longo do tempo, ou seja, pode ser alimentada com novos dados e ter uma evolução temporal fazendo com que as experiências do sujeito retratado também possam aumentar ao longo do tempo. O trabalho de Sergio Albiac explora assim, não só o retrato, mas o processo criativo para a formação de um retrato através de inúmeros fragmentos/partes de outras imagens.



Figura 24 Videorative Portrait, Randall Okita (1)

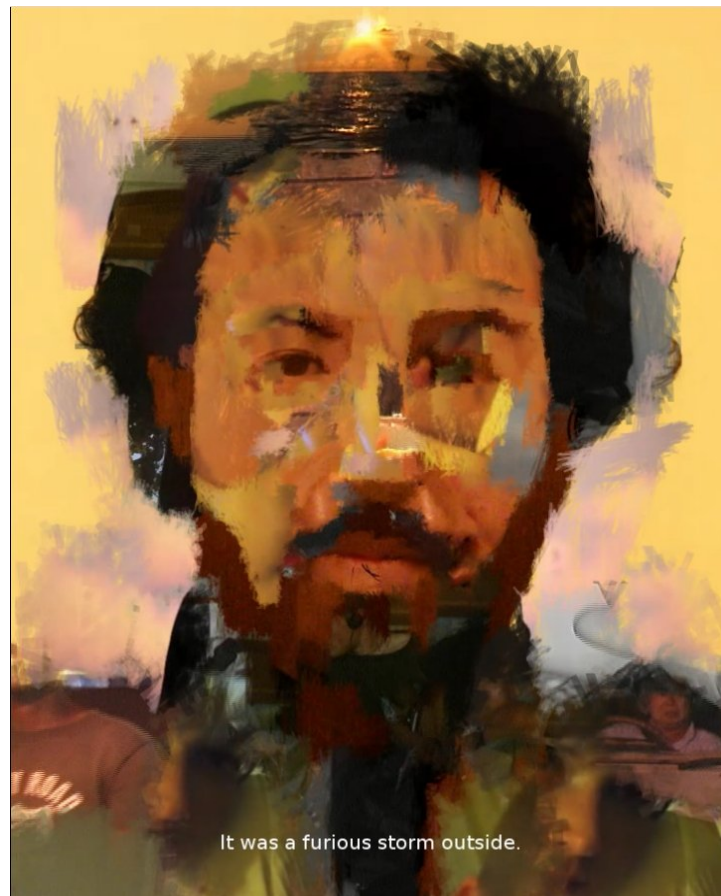


Figura 25 Videorative Portrait, Randall Okita (2)

Não esgotando todas as obras que, de forma mais ou menos consciente, contribuíram para o desenvolvimento deste projeto, estes foram os autores e as obras de maior relevância na investigação, tratando-se de projetos que exploram, de formas várias, as temáticas do fragmento, do retrato e da instalação, mediante abordagens artísticas contemporâneas. É importante referir que o objetivo nunca foi fazer uma investigação ou uma análise aprofundada sobre cada um destes autores ou obras em particular, mas sim relacioná-las com a investigação em causa, com o desenvolvimento artístico e conceitual da minha instalação. Independentemente do contributo criativo que cada um destes artistas, ou obras em específico, representam, *Fragmentos Retrato Coletivo* é uma instalação que resulta de várias influências, quer de outros autores/artistas, quer da própria evolução pessoal e do percurso artístico próprio, contribuindo para aquilo que é cada vez mais um conceito de obra de arte total. Uma obra, que apesar de estar aqui centrada numa instalação em específico, resulta de um percurso de criação artístico muito mais vasto e completo, quer no sentido de tudo o que foi realizado no passado e influenciou este projeto, quer naquilo que este próprio projeto irá influenciar no futuro.

2. Processo Criativo

Após a fase de investigação, em que foi realizada a conceptualização, análise e reflexão sobre os três conceitos fulcrais deste projeto – o fragmento, o retrato e a instalação –, relacionando o tema da minha instalação com autores e artistas diversos, neste capítulo irei expor o processo criativo da instalação *Fragmentos Retrato Coletivo*.

Este projeto nasceu da necessidade de criar, produzir e construir algo único e original. Contudo, colocar a criatividade em prática não é um processo simples. Por esse mesmo motivo, é fulcral que aquando da idealização do projeto, a escolha seja feita com base nos gostos pessoais do autor do projeto, suscitando a curiosidade, aumentando o interesse e mantendo a motivação, para que seja criado algo que, efetivamente, tenha valor para o autor e para quem se depara com o projeto.

2.1. Ideia

O motivo para o surgimento de uma ideia ou da inspiração artística pode ser um evento interno, como uma sensação, um sonho, uma memória, ou, por outro lado, um evento externo, algo que acontece nas nossas vidas, algo que vemos no dia-a-dia, numa fotografia, no cinema, na natureza e que desperta curiosidade, fazendo com que a inspiração se junte à intenção, o que leva ao início do processo criativo.

Para além da ideia, é necessário haver intenção, vontade e conhecimento no ato criativo. Quando um artista percebe que pode utilizar todas estas influências e conjugá-las com as ferramentas certas, com vista num objetivo concreto, pode direcionar os seus pensamentos num caminho mais específico e dar início ao trabalho de criação. Essa motivação ou a ideia base para o desenvolvimento deste projeto artístico surge, relembramos, do efeito visual resultante de um espelho partido e da forma como uma imagem é refletida no mesmo. Ao vermos uma imagem refletida num espelho partido, conseguimos ver, não só uma divisão da imagem, mas também a sua fragmentação, quase como se todos os fragmentos criados estivessem numa dimensão diferente e individual. Uma imagem refletida num espelho partido cria a ilusão de diferentes profundidades, algo muito diferente de uma simples divisão da imagem ou da reflexão num espelho que foi cortado, e, posteriormente, colado. A instalação interativa *Fragmentos Retrato Coletivo* surge no sentido de explorar essa ideia-base, originando um projeto artístico no domínio das Media Artes, através da combinação da vertente artística com a tecnológica para criar um retrato coletivo de Idanha-a-Velha,

composto por rostos que formam um só retrato, um retrato, criando uma analogia com a nossa própria face refletida num espelho partido.

Do ponto de vista da concepção da obra, o primeiro desafio foi encontrar uma forma física de representar esse efeito visual. Depois de vários testes, nomeadamente em ensaios ou mesmo instalações anteriores, onde a projeção de vídeo sempre foi uma técnica presente, percebi que conseguia criar profundidades distintas na imagem se a superfície de projeção não fosse plana, se tivesse superfícies irregulares ou com cotas diferentes. Depois disso foi necessário aprofundar algumas questões técnicas, nomeadamente como seria feita a fragmentação, divisão, quer na própria imagem, quer na própria superfície de projeção.

Numa primeira fase o efeito visual pretendido, não foi logo conseguido, mas com o apoio de ferramentas de video mapping o resultado já foi diferente. De forma a ter um maior controlo da manipulação das imagens decidi utilizar formas regulares retas, ou seja, quadrados e retângulos. Ao projetarmos uma imagem desta forma, existe uma fragmentação da imagem que faz com que a perceção visual do espectador se altere consoante o seu posicionamento em relação à obra. No caso concreto do retrato, se o espectador estiver numa posição frontal verá um rosto, embora com fragmentos de várias caras, mas acima de tudo um rosto, um retrato, a representação de um todo; contudo, se o espectador circular pelo espaço de instalação, a sua perceção desse rosto vai sofrer alterações, ficando com a ilusão de fragmentos suspenso no ar, quase como se víssemos cada uma daquelas pessoas, que formam o retrato coletivo, individualmente. Na verdade, aquilo que muda é a nossa perceção das imagens, criada pelas diferentes profundidades onde a imagem é projetada.

A esta dimensão física, junta-se uma parte conceptual, onde o espectador pode interagir com a mesma. Aqui temos uma representação daquilo que seria um contacto direto entre qualquer pessoa que visite a aldeia e os seus habitantes, a forma como as pessoas se relacionam e convivem. Da mesma forma que existe uma aproximação social quando se visita a aldeia, em que vamos conhecendo todos os habitantes. Na instalação, através de mapeamento virtual do espaço e sensores de movimento, essa aproximação é representada por três momentos diferentes, que intitulei de estágios, com três níveis de interação. À medida que o espectador se aproxima da obra, esta reage e o retrato coletivo vai alterar-se ou evoluir.

Como descrito anteriormente, é possível dizer que a ideia deste projeto resulta da influência de vários ensaios e instalações anteriores, de autoria própria, onde foram abordadas e desenvolvidas técnicas que acabaram por influenciar e contribuir para este projeto. De entre

muitos destacam-se três instalações que irei descrever no subcapítulo seguinte, *Fragmentos* de 2013, *Faces* em 2015 e *Vultus* em 2016. Trata-se de um percurso criativo, contínuo, que explora técnicas e suportes de projeção de vídeo, video mapping, sistemas interativos e sensores. Este projeto surge desta forma, como obra de arte total, como um culminar de várias ideias e resultados de projetos anteriores.

2.1.1. Gênese

Desde muito cedo que a projeção de vídeo me despertou um interesse particular, ainda enquanto aluno da licenciatura em Design Multimédia e Produção Audiovisual, entre 2000 e 2005, comecei por explorar as potencialidades, não só a imagem em si, mas também a forma como esta seria apresentada ou exibida. Uma vertente que me chamou a atenção foi a criação e manipulação de imagens em tempo real, nomeadamente através de performance de vj, onde se pode dizer que iniciei todo este processo. Rapidamente comecei a explorar esta técnica e a participar em eventos relacionados com música, em discotecas e concertos, ou mesmo em desfiles de moda e outros eventos que utilizavam a imagem como suporte de comunicação, como conferências ou apresentações. Ao longo do tempo essas técnicas foram evoluindo e surgiram outros desafios, inicialmente com cenografia virtual para espetáculos e mais tarde com o videomapping.

Durante vários anos a desenvolver conteúdos visuais para os mais diversos suportes, a projeção de vídeo, inicialmente em superfícies planas, e, mais tarde, em superfícies irregulares – através de técnicas de videomapping –, foi sempre o elo entre os projetos e acabou por estar na génese deste projeto.

Como referido anteriormente, de entre vários projetos destacam-se três que contribuíram muito para este trabalho: em 2013, a instalação interativa *Fragmentos*, da qual deriva o nome desta instalação e a estética de fragmentação da imagem; em 2015, uma performance em *live act* intitulada *Faces*, de onde surge a ideia de retrato coletivo; e, em 2016, a instalação interativa *VULTUS*, na qual explorei, tal como no primeiro *Fragmentos*, a interatividade e a possibilidade do espectador ser parte integrante da obra.

Descrevendo retrospectivamente, em 2013 realizei a instalação interativa “*Fragmentos*” (figura 26 e 27), um projeto multidisciplinar de arte contemporânea que combina a componente artística com as novas tecnologias, explorando várias vertentes, como a projeção vídeo, o videomapping, o design de som e a interatividade. A instalação é uma

metáfora da percepção da realidade e da sua interpretação: através de uma projeção de vídeo numa peça, criada de raiz para o efeito, constituída por vários cubos e profundidades diferentes, a projeção, que, vista de frente, se apresentava visualmente normal, com a deslocação no espaço fragmentava-se completamente, uma vez que a projeção estava mapeada para que a imagem apenas incidisse nas superfícies frontais.



Figura 26 Fragmentos, 2013, Miguel de Almeida Ferreira (1)

Podemos considerar que *Fragmentos* (2013), é uma instalação ou um ensaio sobre percepção visual e sonora, uma representação dos muitos fragmentos que compõem as imagens que vemos todos os dias, do ponto de vista estético e lógico, e a forma como elas podem mudar ou alterar de acordo com o nosso ponto de vista ou experiência.

A instalação foi o ponto de partida, para os projetos seguintes, onde esta questão da representação do efeito de espelho partido e a percepção que temos das imagens pode mudar consoante a relação entre o posicionamento da obra e do público. Trata-se de uma metáfora

artística, não daquilo que vemos, mas da forma como vemos, da forma como interpretamos, de acordo com os elementos da memória, do raciocínio, do juízo e do afeto pessoal.



Figura 27 Fragmentos, 2013, Miguel de Almeida Ferreira (2)

Em 2015 realizei a instalação/performance “*Faces*”(figuras 28 e 29), no âmbito do Festival Aldeias Artísticas (figura 30), criado pelo coletivo artístico Terceira Pessoa, que tinha como objetivo levar diferentes expressões artísticas a diversas aldeias do concelho de Castelo Branco. A instalação “*Faces*” resulta da captação de imagens de vídeo (retrato) dos diversos habitantes de uma aldeia, a aldeia de Juncal do Campo. A ideia primordial era criar uma composição visual, que seria projetada no recinto da escola primária da aldeia e que pudesse caracterizar a aldeia através dos seus habitantes.

A instalação consistia numa fragmentação da imagem, neste caso retratos que se misturavam, reagindo em tempo real ao som que estava a ser reproduzido. A instalação era

interativa e estava preparada para misturar estes fragmentos de imagem consoante a entrada de som no computador. Aliado à reação ao som, a mesma tinha uma componente live, em que, em tempo real, eram aplicados alguns efeitos visuais na composição.



Figura 28 Faces, 2015, Miguel de Almeida Ferreira, (1)



Figura 29 Faces, 2015, Miguel de Almeida Ferreira, (2)

A génese do conceito de retrato coletivo surge com este projeto, funcionando como uma das principais razões pelas quais iniciei a idealização de uma instalação de vídeo com base na

identidade e na caracterização de uma comunidade e/ou grupo social através de retrato em vídeo.



Figura 30 Cartaz do Festival Aldeias Artísticas, Terceira Pessoa, 2015

Em 2016 surge “*VULTUS*” (figura 31), uma instalação interativa que explora o conceito de vulto, corpo e pessoa. Uma obra artística e conceptual que cria uma relação direta com o público em tempo real, não só pela representação da cena principal como pela possibilidade de cada pessoa poder interagir diretamente com a composição visual apresentada.

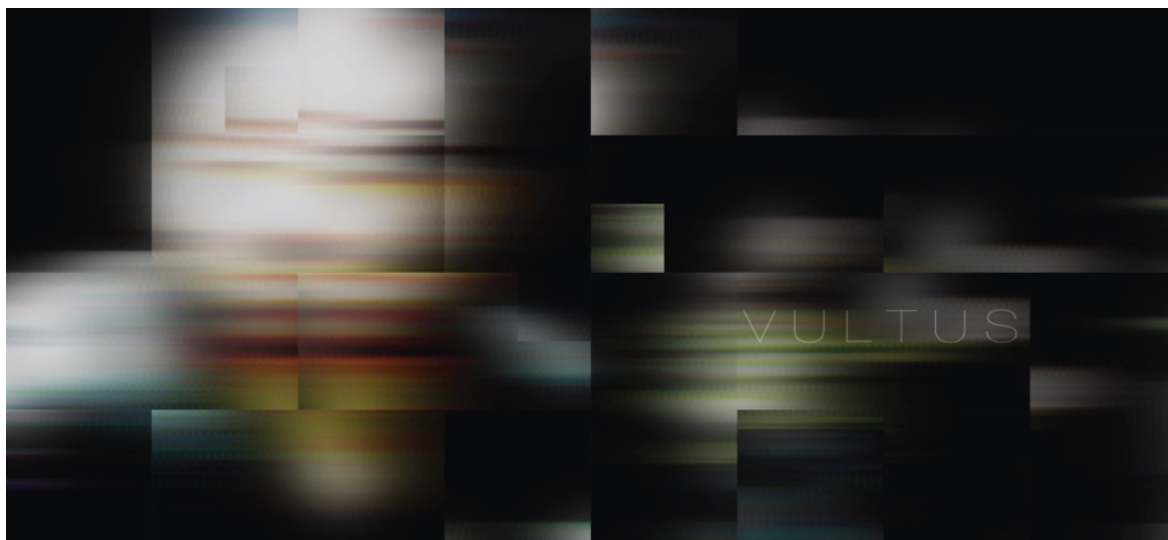


Figura 31 Vultus, 2016, (1)

Trata-se de um projeto multidisciplinar que envolve criação de imagem e som em tempo real, a partir da interatividade do público com o espaço envolvente. Uma metáfora artística

dos vultos que somos nós, enquanto seres humanos e enquanto memórias do tempo e do espaço. A instalação foi apresentada numa antiga fábrica têxtil na cidade de Castelo Branco, e os vultos gerados pela presença do público remetiam-nos para as centenas de pessoas que outrora ali trabalhavam e sustentavam as suas vidas.

Neste projeto em concreto tudo aquilo que víamos na instalação era gerado em tempo real, (figura 32 e 33) pelo posicionamento do público na instalação, não só na composição visual como no som que reagia à aproximação do espetador em relação à obra. Em Vultos ainda existia um elemento extra que eram as sombras que resultavam da interrupção do feixe de luz do projetor por parte do público e que de uma forma natural, além da digital, eram incluídos na composição visual.

Em *Fragmentos*, apesar da imagem e do som não estarem a ser gerados em tempo real, a composição visual sim, reagindo com imagem e som, na medida em que o público se aproxima ou movimenta no espaço de instalação.



Figura 32 Vultus, 2016, (2)



Figura 33 Vultus, 2016, (3)

No que diz respeito a *Fragmentos Retrato Coletivo*, podemos afirmar que se trata de um trabalho em continuidade, pelas influências claras, das instalações anteriores, a nível conceptual e a nível técnico, e daquilo que resulta do processo de investigação, quer a nível de autores ou conceitos artísticos, quer a nível de artistas e influências da cultura visual adquirida ao longo dos anos. Podemos considerar então que esta instalação, apesar de representar a conclusão de uma etapa, a instalação propriamente dita, é, eventualmente, mais uma parte, naquilo que podemos definir como obra de arte total. Na obra de Richard Wagner, a “Obra de Arte do Futuro” o autor defende:

É verdade que o artista não começa por proceder de modo imediato; a sua atividade de criação é decerto mediadora, selecionante, arbitraria: mas sempre que o artista seleciona e transmite, o produto da sua atividade ainda não é obra de arte; aí, o seu procedimento é afinal o da ciência, o procedimento de busca, de investigação, e, portanto, procedimento arbitrário e erróneo. Só quando o resultado da escolha está encontrado, quando a escolha foi escolha necessária e selecionou o necessário, ou seja, quando o artista se reencontrou a si mesmo no objeto tanto quanto o homem

perfeito se reencontra na natureza, só então a obra de arte ganha vida, só então é algo de real, algo de imediato, determinando-se a si mesmo. (Wagner, 2003, p.14)

Desta forma e assumindo cada vez mais o conceito de obra de arte total, como definido anteriormente, esta instalação tem nos seus objetivos ser um modelo evolutivo que não só possa ser uma base para outros “retratos” como possa gerar conhecimento nos domínios técnico, artístico e acadêmico que incida sobre o processo criativo, o trabalho de atelier, o trabalho de oficina, a investigação e a escrita, os quais, através do princípio da replicabilidade, devem contribuir para o desenvolvimento de projetos futuros, nomeadamente obras de arte que utilizem sistemas interativos.

2.2. Prototipagem e experimentação

Numa fase em que tudo são possibilidades e intenções, é importante materializar as ideias para perceber se podemos ou devemos avançar, e em que direção o devemos fazer. Durante o processo criativo surgem imensas ideias e abrem-se inúmeras opções, mas, claramente, é necessário chegar a um ponto em que se torna possível, para criarmos um protótipo daquilo que se pretende: “protótipo são todas as representações que de uma forma abstrata ou virtual simulam alguns aspetos do produto” (Cunha, 2009, p.77). Trata-se de algo que nos permita testar e ensaiar algo até então é meramente fictício, imaginário. Durante todo o processo inicial vamos idealizando e pensando em soluções para os problemas que vão surgindo, mas só quando criamos um protótipo, um modelo, uma maquete, é que começamos a decidir se aquele é o caminho certo a seguir.

De acordo com Palhais, a prototipagem é uma importante ferramenta para o processo de desenvolvimento de um determinado produto. A prototipagem auxilia no processo de conceção, uma vez que possibilita a simulação do resultado final em escala real, permitindo a identificação de erros. Numa determinada fase do processo de pesquisa e desenvolvimento de um novo projeto, existe a necessidade de prever o comportamento real do mesmo, sendo o recurso à prototipagem uma mais-valia (Palhais, 2015).

Na fase de prototipagem é importante desenvolver todas as ideias existentes, de modo a que na fase seguinte, a experimentação, possamos testá-las. Estas ideias são muitas vezes conceitos abstratos cujo resultado é algo desconhecido e que só depois de as testar, experimentar podemos fazer escolhas concetuais ou técnicas, de acordo com os resultados obtidos. Nesse sentido, podemos dividir a prototipagem de *Fragmentos* em três fases

distintas: um protótipo físico, para projeção de vídeo, um protótipo de imagem, para enquadramento dos retratados em função da estrutura de suporte dos fragmentos e da sua divisão e multiplicação, e, por fim, um protótipo da arquitetura de funcionamento, programação e sensores.

Como referido anteriormente, a ideia base para Fragmentos foi fazer uma representação visual do efeito de espelho partido. Para tal, depois de diversos testes, concluiu-se que uma imagem projetada numa superfície fragmentada e com diferentes profundidades seria a forma mais aproximada de conseguir essa representação. Como protótipo para a peça física, a estrutura onde iriam ser projetadas as imagens, foi construída uma maquete, como podemos ver na figura 34, com várias superfícies para testar a projeção de vídeo e o efeito visual que iria provocar. Nesta fase, a maquete era composta por cubos ou paralelepípedos, que seriam projetados numa posição frontal. O objetivo era perceber como funcionava a projeção de um retrato numa composição tridimensional, tal como tinha sido utilizada no projeto Fragmentos, em 2013.

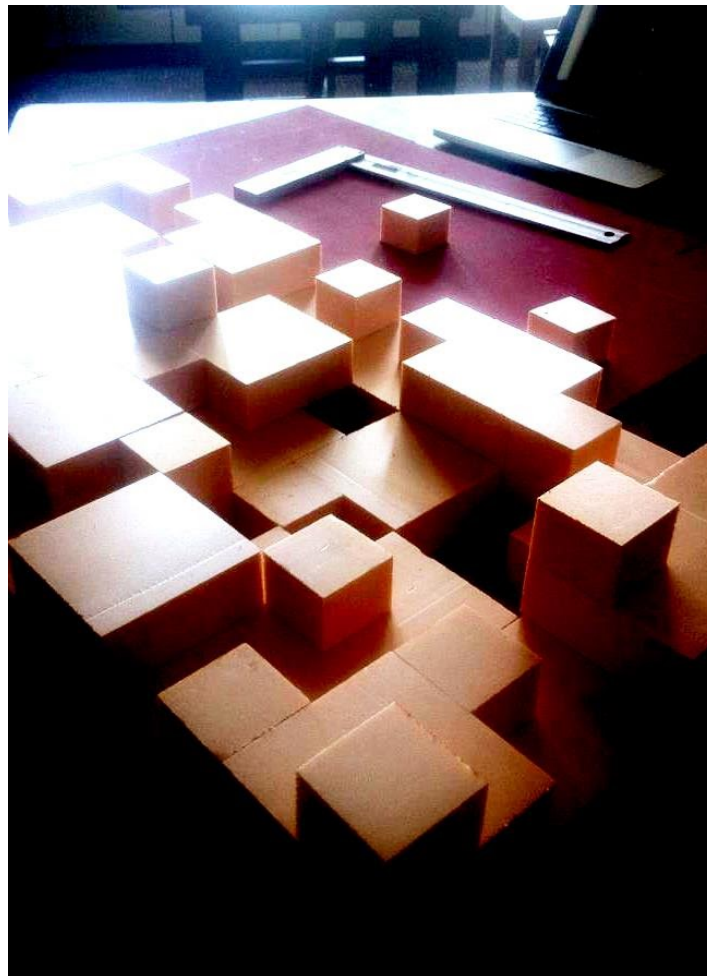


Figura 34 Maquete para projeção, simulação de efeito de espelho partido

Mais tarde, depois de concluir que a fragmentação da imagem, ou retrato, funcionava, mas que, ao contrário da primeira versão de Fragmentos, a concretização deveria passar por múltiplas imagens (fragmentos) suspensas no ar (figura 35), um pouco como pedaços de memória que derivam da nossa vida e da nossa existência, sendo, por sua vez, inspirada pela composição desenvolvida para a instalação Faces, em 2015.

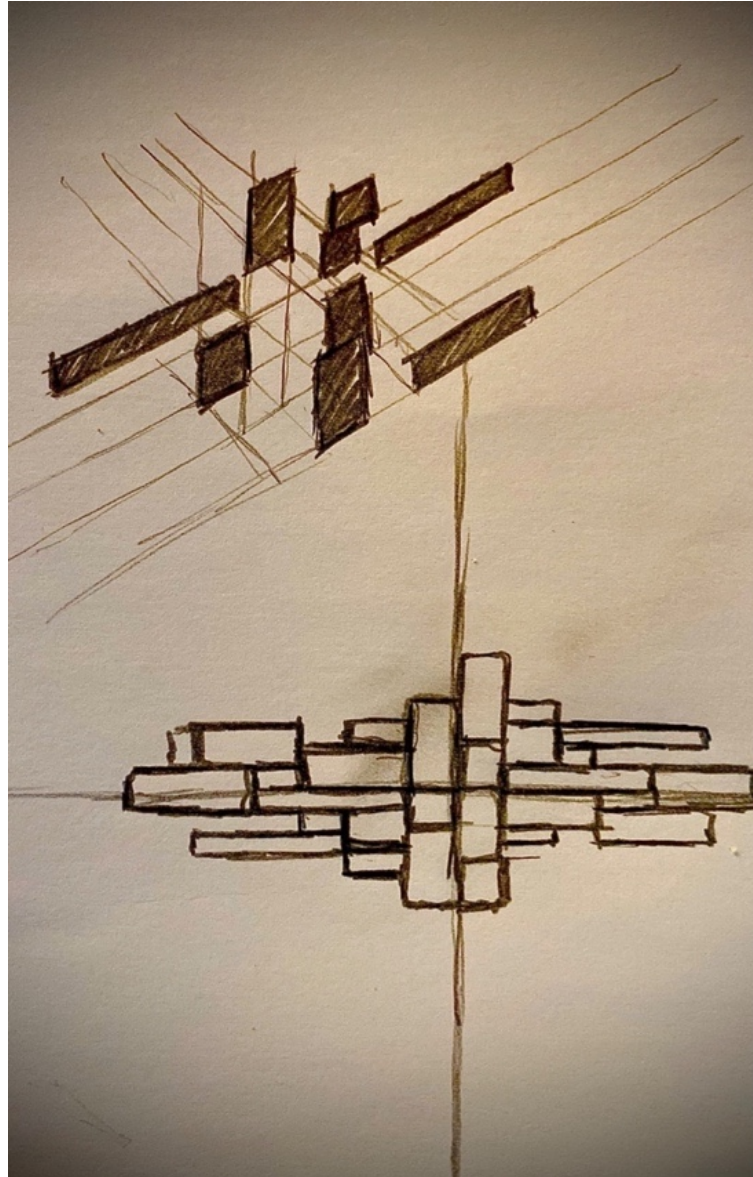


Figura 35 Esboço da estrutura física para Fragmentos Retrato Coletivo

Ao contrário daquilo que podemos ver na figura 34, onde os fragmentos eram cubos com as várias faces visíveis, não só a face que seria projetada, mas com as faces laterais, aqui, pretendia-se ter fragmentos suspensos de forma isolada, tal como vemos no esboço da

figura 35, apenas com a face que viria a ser projetada, ou seja, não ter um cubo a suportar a zona de projeção, mas sim um plano isolado.

No que diz respeito à disposição dos vários planos, a volumetria da obra centra-se num quadrante principal, onde as caras dos intervenientes aparecem e o posicionamento dos diversos fragmentos sugere tridimensionalidade, destacando o rosto, que surge no centro da obra e com menos profundidade, dos restantes fragmentos, os quais funcionam como memórias que se dissipam no espaço, ocupando superfícies mais pequenas, de menor destaque e com mais profundidade em relação à projeção e ao posicionamento do espectador.

No seguimento da fragmentação física das superfícies a projetar, veio a fragmentação da imagem propriamente dita e com ela o primeiro protótipo. Inicialmente feito com fotografia, existiu sempre a ideia clara de que seria feito em vídeo, independentemente dos problemas que poderiam surgir, nomeadamente por não ser uma imagem estável e o enquadramento não ser perfeito ou fixo neste caso, pois com vídeo haveria a possibilidade de usar som, o qual dava à uma dimensão completamente diferente, em termos de experiência interativa e imersiva. A ideia seria termos uma representação do contato com estas pessoas, com as suas histórias de vida, o seu dia-a-dia, tornando o som, num aspeto fundamental. Toda a ideia assenta num quadrante principal, que dividiria um rosto em quatro partes, em que os fragmentos não necessitavam ser iguais, bem pelo contrário, mas em que era importante enquadrar o rosto com essa área nuclear, criando quatro zonas específicas que viriam a ser fundamentais para o funcionamento do projeto. Essas quatro zonas seriam o olho esquerdo, o olho direito, o canto da boca esquerdo e o canto da boca direito, tentando sempre fazer a divisão vertical pelo centro do rosto e a divisão horizontal pela zona do nariz. A partir deste protótipo (figura 36) foi possível definir o enquadramento exato que mais tarde seria utilizado na captação de imagem. Depois dos primeiros testes, nos quais foi analisado o quadrante principal, foi criada uma matriz, como podemos observar na figura 37, que viria a adotar como formato final.

Todo este processo foi desenvolvido em desenho vetorial e com medidas à escala para uma maior perceção da proporção à escala humana.

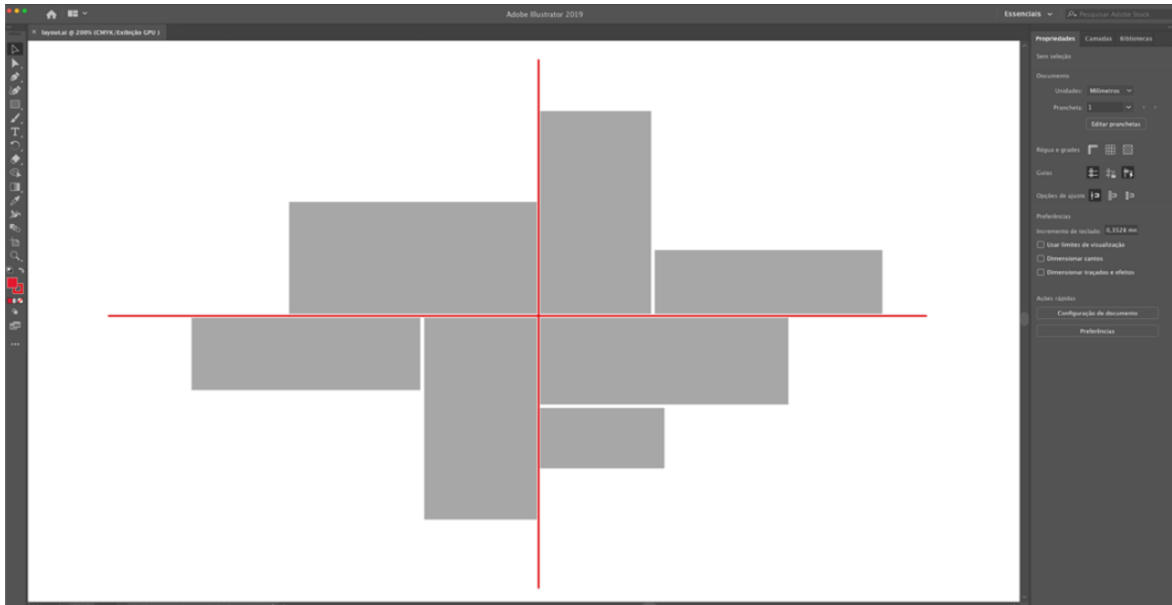


Figura 36 Matriz para o quadrante principal



Figura 37 Protótipo de fragmentação da imagem

Paralelamente aos restantes protótipos, e para que tudo funcionasse como idealizado, comecei a desenhar e a desenvolver a arquitetura e o algoritmo de funcionamento.

De uma forma geral, toda a instalação foi baseada num esquema que funciona com três módulos de vídeo, (figura 38) denominados posteriormente de nível 1, 2 e 3, que iriam gerar constantemente uma composição visual diferente em cada um desses níveis, através de uma

câmara Kinect que faria a leitura de posicionamento do espectador e do motor de render (figura 39) que receberia a informação do sensor e ativaria os diferentes níveis de interatividade. Estes três níveis iriam conter conteúdos diferentes, carregados externamente e consoante os valores gerados pelo sensor, que indicavam momentos específicos da interação do público com a instalação, o motor de render iria acionar os diferentes níveis.

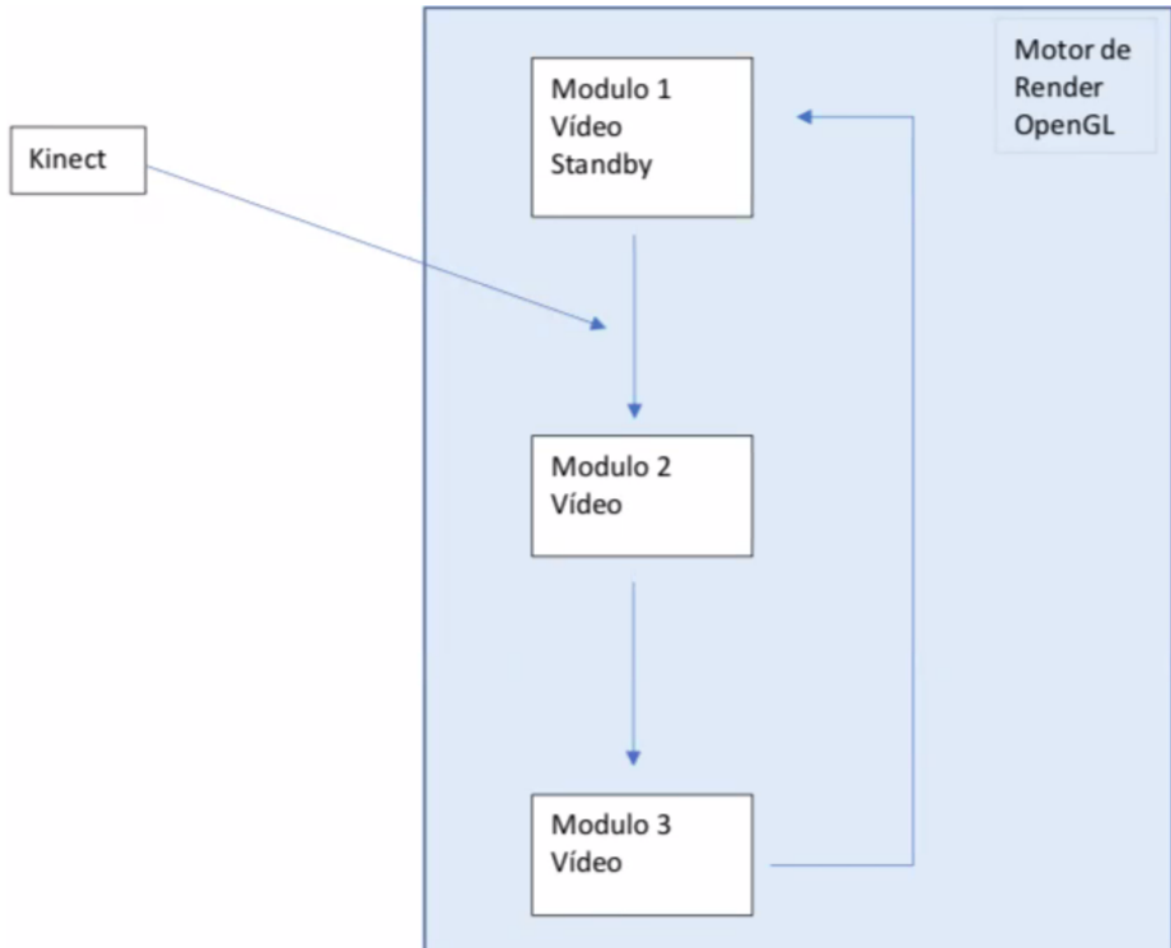


Figura 38 Esquema de funcionamento para programação

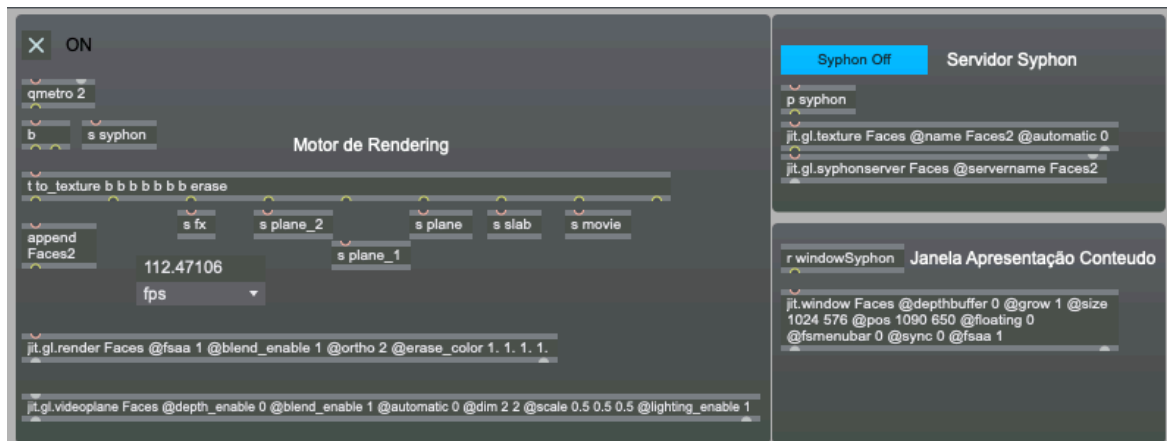


Figura 39 Motor de render e servidor Syphon

Além do funcionamento geral da instalação, foi necessário criar uma matriz de vídeo que processaria em tempo real as várias imagens de todas as pessoas, de forma a criar o retrato coletivo que, por sua vez, iria passar pelo software de VideoMapping para, só depois, ser projetado na obra física (figura 40).

A nível de programação, comecei a testar o algoritmo que iria criar, em tempo real, o retrato coletivo a partir de quatro caras diferentes e que estariam em constante mudança. Basicamente, testei um sistema que, a partir de quatro fotografias, cortava e ampliava $\frac{1}{4}$ de cada imagem e a posicionava no quadrante principal.

Como exemplificado na imagem seguinte, da primeira fotografia da esquerda vai resultar o quadrante superior esquerdo, ou seja, o olho esquerdo no retrato final; da segunda fotografia resulta o quadrante superior direito, no retrato coletivo, o olho direito; depois, a terceira fotografia daria origem ao quadrante inferior esquerdo; e a quarta fotografia ao quadrante inferior direito.

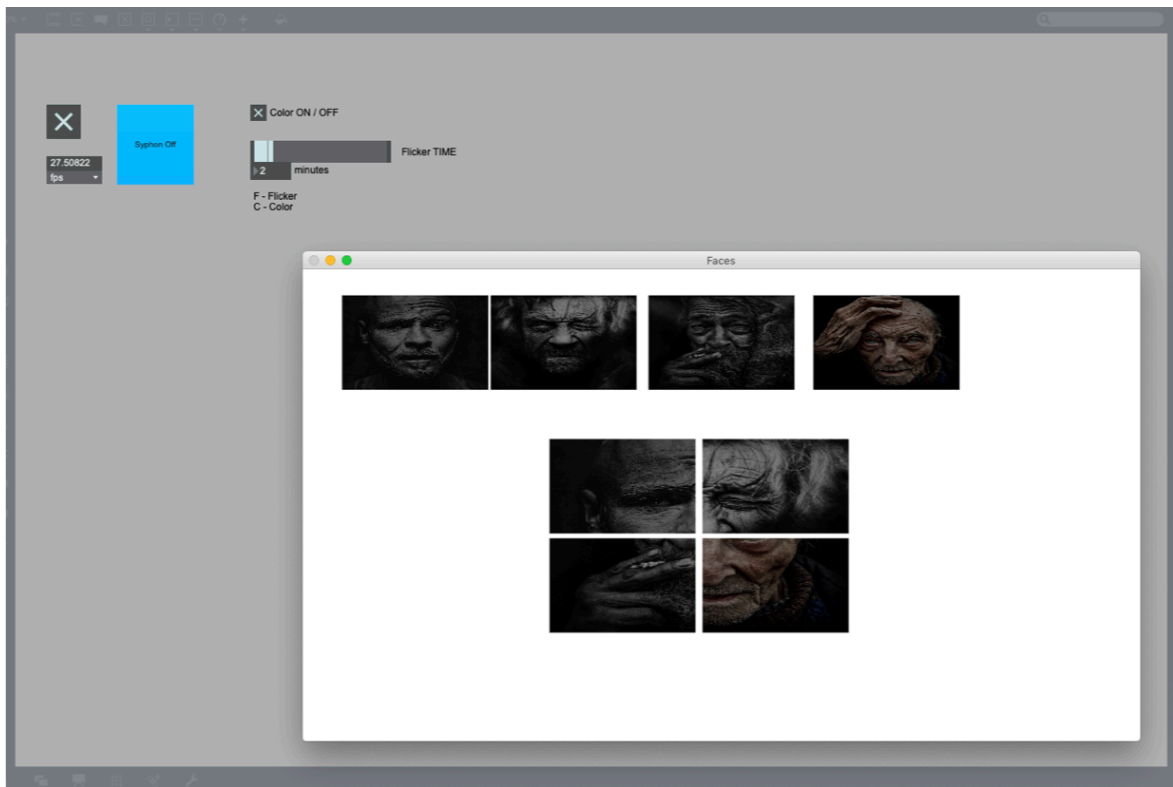


Figura 40 Matriz de vídeo em Max

Depois da prototipagem, segue-se a experimentação. É fundamental experimentar e perceber funcionamento do dispositivo, e o quanto se aproxima ou afasta das expectativas, quer na parte interativa quer na própria projeção e mapeamento. Se na parte interativa e no funcionamento da matriz era possível testar no próprio sistema, na projeção de vídeo e no mapeamento dos diversos fragmentos de imagem era necessário experimentar. Uma vez que nesta fase ainda não existia a obra final, todos os testes foram realizados com projeção em superfície plana. A projeção de vídeo é feita com recurso a um software de videomapping, o MadMapper (figura 41), atualmente um dos softwares mais completos no mercado para mapeamento de vídeo através de projeção. Basicamente um software que permite, a partir de um input de vídeo, fazer o mapeamento das superfícies a projetar através de máscaras de vídeo independentes de forma a projetar especificamente cada um dos fragmentos que constituem a obra. O MadMapper ou a técnica de videomapping não é utilizado na criação ou conceção do retrato coletivo, mas sim uma ferramenta que permite controlar e projetar de uma forma exata os conteúdos pretendidos. Neste caso em particular e graças à tecnologia *Syphon*, que permite receber fontes de vídeo geradas em tempo real oriundas de outros softwares em paralelo, existe um input de vídeo que está a ser gerado em MAX/MSP, que é um ambiente para programação visual, desenvolvido para MIDI, áudio e multimédia, e, através do qual é possível projetar, programar e ouvir, em tempo

real, um aplicativo musical, integrando MIDI (MAX) e áudio (MSP) em sistemas para composição e performance, e, posteriormente enviado para MadMapper.

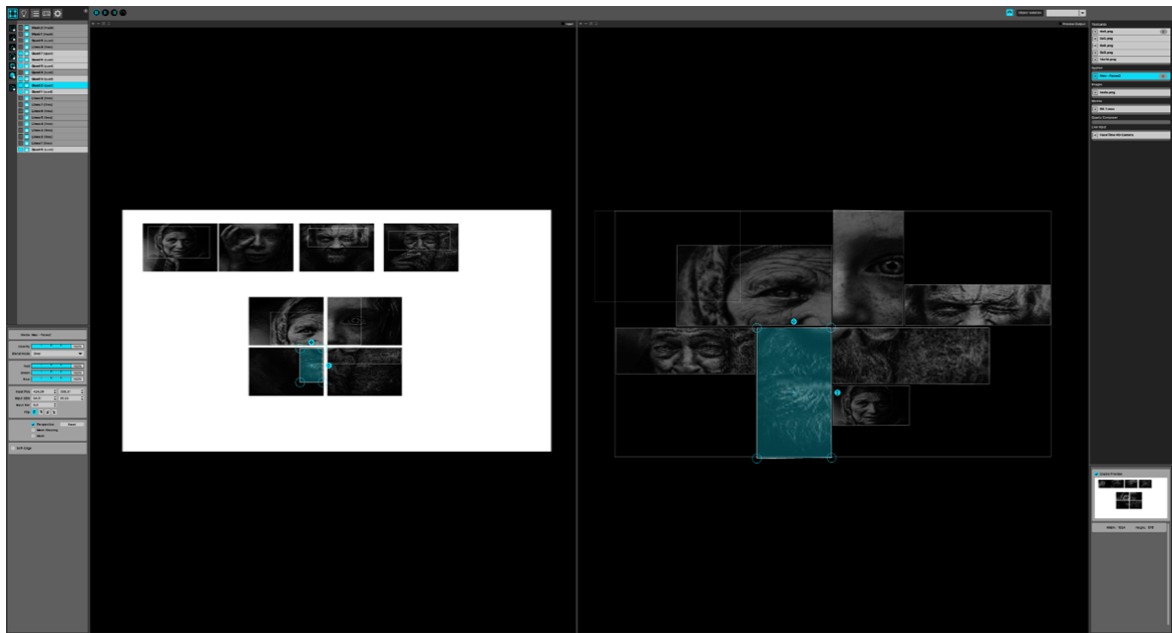


Figura 41 Interface de MadMapper

Como podemos ver na imagem anterior (figura 41), do lado esquerdo temos o input de vídeo, a matriz gerada em MAX/MSP (figura 40) e do lado direito a imagem que o projetor de vídeo vai projetar. O recurso a este tipo de software permite selecionar exatamente aquilo que pretendemos e projetar nas superfícies exatas. Nesta fase, como podemos constatar na figura 42, ainda sem a estrutura final, e como tal, sem profundidade, apenas era possível ter uma ideia da divisão da imagem e de como a composição do retrato coletivo iria funcionar.

Outro elemento que era fundamental testar ou experimentar era a escala da própria obra e a relação com o público. Como podemos ver na figura 42, era um elemento crucial para a instalação, uma vez que era necessário estabelecer uma relação entre a obra e a escala humana e que na fase de prototipagem era impossível de ter.



Figura 42 Primeiros testes de projeção à escala real

2.3. Produção Audiovisual

Depois de visionar o trabalho de vários artistas, da revisitação de trabalhos anteriores desenvolvidos por mim e de uma primeira fase de testes, de prototipagem e de experimentação, decidi avançar para a produção de conteúdos de vídeo, neste caso, do elemento central da instalação e objeto de estudo em concreto, a aldeia histórica de Idanha-a-Velha representada pelos seus habitantes. O trabalho descrito neste subcapítulo consiste na planificação do projeto: uma residência artística realizada na aldeia, e respetiva captação de imagem e som, a pós-produção de imagem e som e a composição musical.

2.3.1. Residência artística; diário, conversas, notas e esboços

Para realizar este projeto, para ter conteúdos e para poder caracterizar uma aldeia através dos seus habitantes era imprescindível conhecer, contactar e experienciar a realidade de viver numa aldeia como Idanha-a-Velha. Para tal decidi realizar uma residência artística que durou, praticamente, todo o mês de Agosto de 2020, deslocando-me ou pernoitando na própria aldeia durante esse período.

O objetivo primordial era conhecer a realidade daquelas pessoas, cuja média de idades rondava os 70 anos de idade, e estabelecer relações sociais ou pessoais que permitissem caracterizar ou representar o retrato coletivo da aldeia.

Numa fase inicial o objetivo era conhecer as rotinas, os hábitos, o ritmo das pessoas, e, com o passar do tempo, começar a conhecer cada uma destas pessoas. Infelizmente todo o país tinha acabado de sair do confinamento devido à pandemia de Covid19 e vivia-se um clima de incerteza e desconfiança que pairava em todo o lado, dificultando um pouco todo este processo, nomeadamente ao nível de relações pessoais.

Durante este período que passei em Idanha-a-Velha criei uma espécie de diário de bordo que me acompanhou ao longo dos dias, e, nele fui escrevendo, anotando, gravei algumas conversas, com a devida autorização e fui criando um perfil virtual na minha cabeça de como seria um retrato composto por todas estas pessoas, por todas estas histórias. Independentemente da ideia visual estar já bastante definida, ou seja, a composição que se iria gerar, o som, a informação, as conversas com estas pessoas seriam essenciais para conseguir transmitir o que queria, nomeadamente através do papel social de cada uma

destas pessoas na aldeia. Isso só seria possível, numa primeira fase, conhecendo os habitantes, e numa segunda fase, registando esses testemunhos em vídeo.

À medida que os dias iam passando, fui conhecendo novos habitantes, passava as manhãs ou as tardes a conversar com as pessoas, ou aproveitava para caminhar na aldeia, observar e identificar as rotinas, os costumes, aproveitando para fotografar, filmar, ler e até desfrutar do ambiente calmo e tranquilo da aldeia.

O texto que se segue é um resumo desse diário e um pouco de tudo o que vivi nesses dias.

Primeira Semana:

Nos primeiros dias, limitei-me a circular pela aldeia, pelas ruas, observei e tentei ser o mais natural possível, como um simples turista que visita aquele espaço, vê os monumentos e todo o património existente. Naturalmente, com o passar dos dias consegui identificar padrões que se repetiam ao longo dos dias, como o senhor que estava na horta todos os dias de manhã, os vários grupos que se juntavam no café/restaurante central, que funcionava como ponto de encontro da aldeia, a senhora que passava os dias à porta de sua casa a construir Adufes e Marafonas, o casal que passava o dia à porta de casa e que vendiam molho piripiri caseiro, entre outras rotinas.

Dia 01 - Sábado, 01 de Agosto de 2020:

Passeio pelas ruas quase desertas numa manhã quente de Agosto, uma ou outra pessoa, mas quase que não se via ninguém, fui percorrendo a aldeia e rapidamente estava de volta ao centro da aldeia onde me sentei na esplanada a beber um café. Deixei-me ficar e comecei a observar as pessoas, a tentar idealizar quem eram os habitantes locais e quem estava de passagem. Começavam a surgir imensas pessoas, uma vez que estávamos em pós-confinamento e a aldeia tinha um fluxo de turismo completamente fora do normal. Durante a tarde não mudou muito, mais uma volta, mais uma fotografia e estava de volta ao café.

Dia 02 - Domingo, 02 de Agosto de 2020:

Pouco mudou em relação ao dia anterior, não conhecia ninguém, ninguém me conhecia a mim, voltei a passear pela aldeia, mas não havia muito a fazer, a pandemia tinha fechado todos os espaços públicos e o único local com mais movimentações continuava a ser o café/restaurante Casa da Amoreira. No dia anterior tinha reservado mesa para almoçar e sentei-me para almoçar. Embora que, de forma informal, conversei um pouco com os proprietários do restaurante que foram as primeiras pessoas com quem tive contacto direto.

Durante a tarde continuei pela esplanada com o computador onde aproveitava para trabalhar um pouco.

Dia 03 - Segunda-feira, 03 de Agosto de 2020:

Algo tinha mudado e de certa forma a aldeia estava diferente, não se via praticamente ninguém na rua, afinal era segunda-feira e ainda para mais, o café estava fechado. Apercebi-me logo ao terceiro dia da importância daquele espaço na aldeia, uma vez que não havia café aberto as pessoas da aldeia não saíam de casa e, os turistas que passavam na aldeia não tinham um único local para comprar uma água, beber um café ou comer qualquer coisa. Ainda fiquei mais algum tempo, mas acabei por ir embora.

Dia 04 - Terça-feira, 04 de Agosto de 2020:

Café aberto, fluxo normal de pessoas na rua, embora um pouco menos do que ao fim de semana e estava decidido a conhecer as primeiras pessoas. Embora de porta fechada, mas a funcionar, dirigi-me ao posto de turismo local. Como qualquer turista, fiz algumas questões sobre a aldeia, sobre o funcionamento do posto de turismo e apresentei-me. Ao quarto dia conheci o João Robalo, 40 anos e responsável do posto de turismo. Expliquei que iria ficar por Idanha-a-Velha e que possivelmente nos iríamos voltar a encontrar. Durante a tarde voltei à minha rotina de passear mais um pouco pela aldeia, tirar umas fotografias e continuar a observar todas aquelas pessoas. Era cada vez mais claro quem era local e quem estava de passagem.

Dia 05 - Quarta-feira, 05 de Agosto de 2020:

Logo de manhã na esplanada a beber café dá-se o primeiro contacto, o responsável do posto de turismo cumprimenta-me e vem falar comigo dizendo que devia falar com algumas pessoas que eventualmente me poderiam ajudar. Nesse momento apresentou-me o Senhor Vítor Dias (Ti Vítor para os locais), 80 anos e presidente da Junta de Freguesia. A cara já não me era estranha uma vez que todos os dias de manhã estava na praça central junto ao cruzeiro a ler o jornal. Tivemos uma conversa de circunstância sem aprofundar muito nenhum tema em particular.

Dia 06 - Quinta-feira, 06 de Agosto de 2020:

Quando cheguei à esplanada, já o ambiente estava animado, as mesmas caras de sempre a ler o jornal, a beber café e a conversar. Já conhecia duas pessoas e outras já se começavam a questionar quem seria eu e porque estava ali há dias, uma vez que todos os outros turistas normalmente estavam de passagem e seguiam para Monsanto e Penha Garcia, onde existia uma oferta maior de restauração e mesmo locais de interesse natural ou patrimonial. De

manhã juntavam-se algumas pessoas, mas ao fim do dia o ambiente era mais descontraído, nomeadamente pela presença de alguns familiares de habitantes que tal como muitos turistas naquele ano tinham decidido passar uns dias nas aldeias dos pais ou mesmo dos avós.

Dia 07 - Sexta-feira, 07 de Agosto de 2020:

Ceguei cedo e apanhei o carro que todos os dias chegava à aldeia de manhã com o correio, os jornais diários e alguns produtos de primeira necessidade e que não existiam à venda na aldeia. Comprei um jornal e sentei-me na esplanada quando chega o Sr Vítor que tinha conhecido dois dias antes e que me cumprimentou, questionando um pouco a razão da minha estadia por ali. Nessa manhã estabeleci um contacto importante, conheci um pouco mais da vida daquele senhor em questão e ainda me apresentou mais duas pessoas, que por ali paravam todos os dias, o senhor José Manuel Rolo, de 65 anos e o filho, João Rolo de 27 anos. José Manuel Rolo, mecânico reformado, tinha regressado à terra 48 anos depois de uma vida inteira em Lisboa e o filho, que desde o confinamento ficou sem trabalho, regressou a Idanha-a-Velha com o pai. Durante a tarde voltei a explicar o que me levava ali e as conversas surgiram naturalmente.

Segunda semana:

A partir da segunda semana, sensivelmente, os habitantes da aldeia também já me começavam a observar de forma diferente e começam a surgir os primeiros contactos, inicialmente pela curiosidade do meu papel e interesse na aldeia e mais tarde pelo processo natural da socialização. À medida que os dias passavam contactava e conhecia mais pessoas e a relação com aquelas pessoas que, na primeira semana não tinham qualquer tipo de relação comigo, começava a ser algo natural. De manhã já me cumprimentavam, comecei a conhecer algumas pessoas pelo nome e pelo seu papel social na aldeia e a partir daí as coisas começaram a desenvolver-se um pouco mais.

Dia 08 - Sábado, 08 de Agosto de 2020:

Depois do dia anterior, quando cheguei ao centro da aldeia já tive uma receção mais calorosa, ao ponto do João Rolo, que tinha conhecido no dia anterior, me convidar para beber café e apresentar-se como presidente da LAFIV - Liga dos Amigos da Freguesia de Idanha-a-Velha. O João viria ser uma das pessoas que mais me apoiou durante a residência artística, nomeadamente apresentando-me algumas pessoas da aldeia. Neste dia conheci formalmente a Chef Maria Caldeira, cozinheira e proprietária do café/restaurante Casa da

Amoreira e o marido, Rui Sousa que se mudaram de Lisboa para Idanha-a-Velha após visitarem a zona e decidirem abrir o restaurante.

Dia 09 - Domingo, 09 de Agosto de 2020:

Os domingos eram efetivamente os dias da semana com maior afluência de turismo, o que fazia com que a aldeia ficasse lotada, o que por sua vez, fazia com que os habitantes de Idanha-a-Velha optarem por ficar mais nas suas casas. No nono dia de residência também acabei por dar o meu passeio habitual pela aldeia, cumprimentar algumas pessoas e permanecer a observar e estudar os comportamentos.

Dia 10 - Segunda-feira, 10 de Agosto de 2020:

Tal como na semana anterior, o facto de não haver nenhum espaço comercial aberto, nomeadamente o único café/restaurante da aldeia as pessoas acabavam por não aparecer e mais uma vez a fui embora mais cedo sem grandes coisas a apontar.

Dia 11 - Terça-feira, 11 de Agosto de 2020:

Em Idanha-a-Velha, a terça-feira parecia uma segunda-feira, estava de volta à rotina, o carro dos jornais, o correio, a afluência para beber o café matinal e os grupos que se formavam na esplanada à porta do café. Neste dia, logo pela manhã, tive companhia para o café do João Robalo, do posto de turismo que se disponibilizou para me apresentar algumas pessoas na aldeia que poderiam ser interessantes para a minha pesquisa. Nessa tarde conheci a Ti Maria Isabel, a senhora que já tinha visto várias vezes e que não passava indiferente, no café sempre alegre e bem-disposta, mas era à porta de sua casa que era mais habitual encontrá-la a fazer adufes ou marafonas. Uma das figuras mais queridas da aldeia.

Dia 12 - Quarta-feira, 12 de Agosto de 2020:

Mais um dia em Idanha-a-Velha, durante a manhã juntei-me ao grupo habitual, com o Ti Vítor, o José Manuel Rolo, e o João Rolo, e ainda mais três habitantes que ainda não tinha contactado, o Joaquim, funcionário da junta de freguesia e varredor da aldeia, o senhor João Rolo, 89 anos, reformado, por sua vez, pai e avô do José Manuel e do João, e ainda o senhor Manuel Marques de 87 anos, reformado e um dos fundadores da LAFIV.

Dia 13 - Quinta-feira, 13 de Agosto de 2020:

A cada dia que passava a relação com alguns habitantes parecia melhorar e isso fazia com que cada vez mais conseguisse idealizar o que viria a ser o projeto artístico. Por outro lado, continuava a ver todos os dias as mesmas pessoas, neste caso apenas as pessoas que frequentavam o café da aldeia. De forma geral havia várias pessoas que eram muito mais

recatadas e que raramente se viam a não ser a caminho da horta ou, esporadicamente, à porta de casa.

Dia 14 - Sexta-feira, 14 de Agosto de 2020:

Ao chegar ao centro da aldeia encontrei o João Robalo, responsável do posto de turismo, sentamo-nos para beber café e ficamos a conversar durante algum tempo sobre a história de Idanha-a-Velha e de como ele próprio, depois de ter estudado e trabalhado em Lisboa, voltou para a terra dos pais para trabalhar no posto de turismo. O João Robalo, o João Rolo, e o casal que gere o café restaurante, a Maria Cerdeira e o Rui Sousa, são os únicos habitantes da aldeia com idade inferior a 65 anos e os únicos que ainda trabalham, sendo todos os outros reformados com mais de 65 anos. Neste dia o João Robalo fez-me uma visita guiada à aldeia onde falamos sobretudo do património cultural e das alterações que a aldeia sofreu ao longo dos anos. Durante a visita acabei por conhecer a Dona Emília e o Ti Zé Bernardo que passavam os dias sentados à porta de casa e vendiam molho piripiri caseiro produzido pelos próprios.

Terceira semana:

Na terceira semana a relação com alguns habitantes era cada vez mais recetiva e os próprios habitantes já me aceitavam quase como se uma pessoa da aldeia se tratasse. Uma simples paragem no café da aldeia significava duas horas ou mais de conversa casual sobre o dia-a-dia ou histórias sobre a aldeia. Na terceira semana comecei a conhecer mais pessoas, nomeadamente por intermédio de alguns habitantes com quem acabei por ganhar mais confiança. Os dias eram passados sobretudo na praça central ou na esplanada do café entre conversas com os mais habituais.

Dia 15 - Sábado, 15 de Agosto de 2020:

Já com duas semanas a conviver com algumas destas pessoas era cada vez mais natural o convívio com estas pessoas, os cumprimentos de manhã e ao final do dia eram mais comuns, as conversas eram mais generalistas, e começava a sentir-me muito mais à vontade. Uma vez que era fim de semana, ainda mais feriado, o fluxo de turistas era elevado com muitas pessoas a visitarem a aldeia e que, em algum momento das visitas, acabavam por parar na praça central, onde se encontrava o café e era o ponto de encontro de toda a aldeia. Mais uma vez, com mais turistas na rua, grande parte dos habitantes preferiam ficar mais em casa, e eu, aproveitava para caminhar pela aldeia, cumprimentando todas as pessoas que ia encontrando, mesmo que ainda não as tivesse conhecido. Numa dessas caminhadas

encontrei a Ti Maria Isabel, a senhora dos Adufes e das Marafonas que, automaticamente, começou a conversar comigo, falava de tudo, mas sobretudo dos tempos de juventude quando, ela e o marido, produziam esse tipo de artesanato e andavam pelas aldeias e vilas a vender em feiras.

Dia 16 - Domingo, 16 de Agosto de 2020:

Tal como no dia anterior, muitas pessoas a visitar a aldeia o que para mim era sempre um dia mau, significava que iria encontrar mais pessoas, mas não iria obter tantos resultados. Normalmente nestes dias de maior confusão, tal como os habitantes de Idanha-a-Velha, acabava por me isolar um pouco mais. Embora tenha sido uma região do país muito pouco afetada, vale a pena reforçar que estávamos em época de pós-confinamento e a meio de uma pandemia que ninguém conhecia nem sabia as proporções que viria a tomar, muitas pessoas tinham receio do contacto com outras pessoas e isso fazia com que estes dias fossem bastante diferentes de um dia normal durante a semana.

Dia 17 - Segunda-feira, 17 de Agosto de 2020:

Novamente segunda-feira, novamente o dia mais calmo no centro da aldeia uma vez que não havia café nem comércio aberto. Aproveitei para combinar com o João Rolo que me apresentou a LAFIV - Liga dos amigos da freguesia de Idanha-a-Velha. João trabalhava por turnos numa aldeia a cerca de 15 km e nos momentos intermédios passava o tempo entre o café e a associação da qual tinha assumido a direção. Durante toda a manhã falou-me da história daquele órgão, das atividades que desenvolviam ao longo do ano e da importância de uma associação deste género numa aldeia com uma população tão envelhecida. Durante a tarde acompanhou-me pela aldeia e apresentou-me mais alguns habitantes, caras que já eram familiares, mas por serem pessoas mais recatadas ou por não frequentarem tão regularmente o café, ainda não tinha sido possível estabelecer contacto direto. Durante esse passeio cumprimentamos inúmeras pessoas e aumentei a lista de conhecidos com o senhor António Constantino e a Emília Constantino, dois irmãos reformados que voltaram à aldeia depois de uma vida inteira a viver em Lisboa e que falam sobretudo da aldeia, da infância, do ir embora e sobretudo do voltar à terra onde nasceram e cresceram.

Dia 18 - Terça-feira, 18 de Agosto de 2020:

No seguimento do dia anterior, aproveitei o facto do João ter a manhã livre e pedi-lhe novamente ajuda, mais uma vez começamos a andar pela aldeia e rapidamente encontramos caras novas para a minha pesquisa. Ao 18º dia conheci, a caminho da sua horta, o senhor António Luís Nunes, agricultor, e que sempre viveu em Idanha-a-Velha, depois conheci o

Abílio Bolas, com 64 anos que tinha ido viver para Lisboa aos 18 anos e voltou com 62 anos já reformado, e que atualmente dedica-se à horta e a alguns animais que tem. Durante a tarde ocupei o tempo na zona central da aldeia com alguns dos habitantes, ouvi histórias de infância, do estilo de vida, do trabalho duro na agricultura, entre outras.

Dia 19 - Quarta-feira, 19 de Agosto de 2020:

Mais uma investida pelas ruas da aldeia, mais uma vez acompanhado do presidente da LAFIV, e mais quatro pessoas conhecidas, a Teresa Castanhas, de 69 anos, a Maria da Piedade, com 72 anos, a Adelina Santos, com 75 anos e a Maria de Lurdes com 65 anos. Não eram pessoas tão comunicativas como outras que já tinha conhecido, mas que acabaram por conversar comigo, sobre o seu percurso, da forma como tiveram ou quiseram sair de Idanha-a-Velha em busca de um emprego, de um trabalho que não fosse a agricultura. Depois de almoço, encontrei o senhor Manuel Marques que já tinha conhecido uns dias antes e que passou a tarde inteira a contar-me histórias da aldeia, nomeadamente da LAFIV da qual foi fundador. A LAFIV foi uma associação criada por habitantes de Idanha-a-Velha mas que viviam em Lisboa, todos eles “filhos da terra” que forma embora na adolescência mas que tentavam manter o contacto com a terra, sendo a associação um elo de ligação entre várias pessoas, e que em épocas festivas do ano, como o Natal ou a Páscoa, chegavam organizar-se e a alugar um autocarro específico para virem de Lisboa a Idanha-a-Velha.

Dia 20 - Quinta-feira, 20 de Agosto de 2020:

Chegada à aldeia, como habitualmente fui beber café e aproveitei para conversar um pouco com a Maria Cerdeira e o Rui Sousa, proprietários do café/restaurante e que acabam por ser um pouco as pessoas que contactam com praticamente todos os habitantes, nomeadamente o Rui que faz toda a parte de atendimento ao público e como tal passa os dias com estas pessoas, ajudando em tudo o que é necessário, muitas vezes com documentos, contas, faturas e outras burocracias para muitas pessoas com alguma idade onde existe alguma dificuldade. A Maria, acaba por passar mais despercebida uma vez que é a cozinheira e única pessoa que trabalha no restaurante, e onde faz absolutamente tudo. O café dá apoio a toda a aldeia e o restaurante, que só funciona por reservas e costuma estar sempre cheio, embora também tenha uma lotação muito reduzida. Acabou por ser uma conversa interessante com as únicas duas pessoas que não têm qualquer ligação familiar a Idanha-a-Velha, mas que se “apaixonaram” pela aldeia e desempenham um papel fundamental naquela comunidade.

Dia 21 - Sexta-feira, 21 de Agosto de 2020:

Quase com três semanas corridas o meu dia-a-dia já era muito semelhante ao das várias pessoas que ali vivem, não há muito a fazer além das rotinas diárias, beber café, ler o jornal, conversas até à hora de almoço, uma pausa para almoçar e à tarde um pouco mais do mesmo. O facto de muitas pessoas já saberem o meu objetivo na aldeia, os temas de conversa acabam sempre por ser histórias da aldeia e dos seus habitantes. Muitas conversas eram sobre a família Marrocos, que durante muitos anos foram os donos de todas as terras da região e que empregavam grande parte da população local. Uma opinião geral da população era a falta de empatia por essa família nomeadamente pela relação existente e muitas vezes descrita como “uma espécie de escravatura” motivo pelo qual grande parte ter saído ou, em alguns casos mesmo, tendo fugido para ir trabalhar em Lisboa ou mesmo no estrangeiro. Outro tema muito comum e também muito conhecido na região eram as histórias sobre contrabando, uma vez que a aldeia se encontra muito próxima da fronteira com Espanha, acabavam sempre por surgir histórias de pessoas que se dedicavam a transportar produtos como café ou tabaco além-fronteiras.

Quarta semana:

Na quarta e última semana, e com uma relação cada vez mais sólida com uma parte dos habitantes, era como se já vivesse na aldeia há muito mais tempo, as conversas, as rotinas, os hábitos, de um momento para outro, eu próprio já tinha os meus próprios momentos inseridos naquela aldeia, naquela comunidade. Com o passar do tempo e ganhando a confiança de algumas pessoas chave, cheguei mesmo a ser convidado para entrar em algumas casas, para comer, para beber e até muitas vezes quando ia pagar o café já alguém o tinha pago. São pequenos pormenores que simbolizam muito numa aldeia com cerca de 43 habitantes. Na última semana iniciei o processo de entrevistas e recolha de imagem e som, começando com algumas pessoas com quem estabeleci maior contacto e que depois inclusivamente me acompanharam e apresentaram alguns habitantes mais tímidos e recatados.

Dia 22 - Sábado, 22 de Agosto de 2020:

Novamente fim de semana e mais uma vez o fluxo de turistas a aumentar, se por um lado era mais animado, mais pessoas na rua, mais movimento, mais barulho, nomeadamente algumas crianças a correr e a brincar, algo que nos dias durante a semana era raro, aos fins de semana o foco do meu objetivo dispersava sempre, não por mim mas porque as rotinas diárias daquelas pessoas mudavam bastante. Encontrei o João Robalo do posto de turismo que tinha o filho a passar o fim de semana e passamos a manhã a conversar, quer sobre o projeto Fragmentos Retrato Coletivo, quer sobre aspetos de natureza política sobre a aldeia,

nomeadamente a requalificação e aposta municipal no turismo da região. Também falamos da minha intenção de realizar entrevistas com todos, ou com a maioria dos habitantes e de como poderíamos conseguir o contributo do maior número de pessoas.

Dia 23 - Domingo, 23 de Agosto de 2020:

Tal como no dia anterior, muitas pessoas, aproveitei para almoçar no restaurante local e aproveitar o dia relaxar e planificar a captação e imagem e som que pretendia começar no dia seguinte.

Dia 24 - Segunda-feira, 24 de Agosto de 2020:

Com o café fechado já sabia que iria ser um dia mais tranquilo e combinei com o João Robalo, do posto de turismo e com o João Rolo da LAFIV para me acompanharem e falar com as pessoas, as que já tinha conversado e outras com quem ainda não tinha estabelecido qualquer diálogo, para tentar perceber se as pessoas concordavam em ser entrevistadas. O facto de não haver café fomos convidados para beber café pela Ti Vitor em sua casa, onde estivemos um pouco a conversar e seguimos pelas ruas da aldeia a falar com as pessoas. Mais tarde fui convidado para almoçar na casa do João Rolo pelo pai, o José Manuel. Durante a tarde e já com o material necessário, realizei entrevistas com o João, o pai e o avô.

Dia 25 - Terça-feira, 25 de Agosto de 2020:

Assim como na tarde do dia anterior, cheguei à aldeia com o material de captação de imagem e som e comecei precisamente pela Maria Cerdeira e pelo Rui Sousa, aproveitando que era o dia de movimento mais fraco no restaurante, e sobretudo, a Maria tinha um pouco mais de tempo do que o normal. Durante a tarde foi a vez de entrevistar o senhor Manuel Marques e o Abílio Bolas. Nos momentos intermédios ficava pelo centro da aldeia e ia combinando com as várias pessoas à medida que me encontrava com elas.

Dia 26 - Quarta-feira, 26 de Agosto de 2020:

Tinha combinado passar em algumas casas para realizar as entrevistas e foi o que fiz, entre pessoas que encontrava no café, à porta de suas casas ou na rua, entrevistei a Teresa Castanhas, a Maria de Lurdes, a Adelina Santos e a Maria da Piedade. Durante a tarde dirigi-me a casa do senhor António Constantino e da sua irmã Emília Constantino.

Dia 27 - Quinta-feira, 27 de Agosto de 2020:

Continuei com o processo de entrevistas e foi tempo de falar com o João Robalo, o António Luís Nunes e a dona Conceição Soares. Durante a tarde entrevistei a Ti Maria Isabel.

Dia 28 - Sexta-feira, 28 de Agosto de 2020:

Além das pessoas com quem tive mais contacto ainda falei com o Vítor Dias, o Joaquim Rebelo, o José Bernardo e a esposa, a dona Emília, a Isabel Rolo, a Maria da Conceição Robalo, o João Duarte, o Joaquim Santos, Carlos Antunes e João Lopes, que apesar de conversarem comigo recusaram-se a serem filmados, pelo que, o seu contributo é apenas verbal não havendo qualquer tipo de registo.

De uma forma geral, durante estas quatro semanas, a experiência foi bastante positiva, apesar de não conseguir uma amostra maior, foi bastante positivo. De uma amostra geral de 43 (número oficial da Junta de Freguesia) habitantes residentes da aldeia de Idanha-a-Velha, consegui estabelecer contacto e conversar, com 26 habitantes, sendo que os restantes estavam ausentes, em alguns casos pessoas com idade avançada e que pela época específica estavam em casa de familiares ou em instituições de terceira idade, ou recusaram-se simplesmente a participar ou mesmo conversar com um estranho. Desses 26 habitantes com quem mantive contacto, com quem conversei e convivi durante as quatro semanas de residência, 16 aceitaram ser entrevistados para o projeto.



Figura 43 Tarde com a Ti Maria Isabel

Uma vez que a instalação permite, a qualquer momento, adicionar mais vídeos, mais personagens, o facto da amostra não ser a desejada não se torna imprescindível uma vez que será possível contactar e entrevistar os restantes habitantes posteriormente, aumentando a incidência do estudo e por sua vez da representação do retrato coletivo.

De uma forma geral, o balanço que faço desta residência é que ela foi fundamental para toda a criação da obra, quer a nível de produção, quer a nível concetual. O testemunho de cada uma destas pessoas, as histórias que foram contadas, quer para a camara, quer em off, numa simples conversa de café, de rua ou mesmo à porta das casas destas pessoas, foi decisivo para a criação desta, podemos dizer narrativa não linear, onde o contributo de cada um seria um fragmento de informação e de imagem do retrato coletivo. Perceber o dia-a-dia destas pessoas, tão completamente diferente da vida de milhões de pessoas que vivem e sempre viveram em cidades, ouvir as histórias de vida, de percursos de cada um, em muitos casos muito difíceis e complicados, que nos deixam a pensar, que nos fazem questionar imensas coisas na vida, sobretudo as dificuldades que estas pessoas passaram. Em muitos casos relatados, ao longo desta residência, tive conhecimento de histórias de pessoas que passaram fome, que tiveram de fugir, que tiveram de imigrar. Regra geral identifiquei um sentimento duplo por parte destas pessoas em relação à própria aldeia ou à comunidade. Se por um lado existe um sentimento de amor e ligação à terra, por outro existe um sentimento de revolta em relação a outros tempos, nomeadamente a infância e adolescência destas pessoas que viviam em extrema pobreza e num regime perto da escravatura, imposta pela família senhorial que era detentora de praticamente toda a aldeia.

Em muitos relatos, sobretudo dos homens, o serviço militar simbolizou uma porta de saída da aldeia e da região, só regressando apenas, muitos anos depois. Independentemente deste tipo de testemunhos, aquilo que se acabou por reter, ou selecionar na caracterização destas pessoas foi aquilo que as caracteriza o define enquanto habitantes da aldeia ou comunidade.

O facto de as entrevistas terem sido realizadas na fase final da residência, permitiu de alguma forma ter um alinhamento predefinido, e questionar aspetos de relevo consoante o papel de cada uma destas pessoas. A residência permitiu sobretudo estabelecer relações de confiança com todas estas pessoas, fator fundamental para o objetivo do trabalho, uma vez que só através de uma relação de confiança, poderia transmitir ao publico um sentimento genuíno e que caracterizasse efetivamente cada um destes habitantes de Idanha-a-Velha. Como descreve Laszlo, em relação a criação de um retrato, a confiança e a simpatia entre o artista e a pessoa a retratar é essencial:

That confidence and sympathy between the artist and his sitter are essential, because the truly great portrait is the one in which this contact has been so close that it has spurred the artist to his highest achievement. Really, there is a collaboration in which the sitter and the artist both contribute something vital, the sitter a character and a personality which are inspiring and a right instinct, as well, for self-revelation in pose and gesture, the artist a special capacity to observe acutely and to record convincingly those subtleties of characterisation which the sitter consciously or unconsciously gives him and, in addition a finely cultivated taste which enables him to make his picture harmonious in design and satisfying in its colour scheme. (Laszlo, 1934, p.44)

E ainda no seguimento do mesmo pensamento, Laszlo refere que artista só pode registar o que vê, mas, se tiver oportunidade de conhecer realmente o seu tema, ou seja as pessoas que está a retratar, conseguirá não só reconhecer e representar as características físicas do sujeito como também as características psicológicas e de caráter de cada um (Laszlo, 1934)

A nível de produção, é claro, estas pessoas são o elemento principal da obra e sem elas seria impossível, a nível concetual, esta residência permitiu definir exatamente toda arquitetura de funcionamento da parte interativa da instalação, ou seja, aquilo que torna a experiência do visitante em algo imersivo e de certa forma faz um paralelismo entre a experiência que eu vivi. No fundo a ideia é proporcionar ao público a experiência de conhecer e ter contacto com estas pessoas. A residência é representada na instalação pelo sistema interativo, cujo permite, uma maior ou menor aproximação e contato com estes habitantes, exatamente da mesma forma que foi esta experiência em forma de residência para mim.

2.3.2. Captação de Imagem e som

Como mencionado na parte final do subcapítulo anterior, a captação de imagem e som para o Fragmentos Retrato Coletivo, decorreu na parte final da residência artística realizada na aldeia histórica de Idanha-a-Velha, mais propriamente de 24 de Agosto de 2020 a 28 de Agosto de 2020 no seguimento da experiência vivida nas semanas anteriores.

Interessava-me registar duas componentes essenciais, o enquadramento de imagem e o testemunho de cada personagem. A nível de enquadramento, como podemos ver no

exemplo da figura 44, todas as entrevistas foram captadas com um primeiro plano frontal, centrado no rosto de cada personagem, e com alguma margem que permitisse depois, em pós-produção, ajustar e redimensionar todos os planos.

Usei a câmara montada no tripé com imagem fixa uma vez que o único movimento que me interessa especificamente era o discurso direto em cada entrevista. Na verdade, um dos maiores desafios ou condicionantes foi mesmo tentar que, os entrevistados evitassem mexer demasiado a cabeça enquanto falavam, pois quanto mais estável fosse o plano, melhor iria resultar quando aplicado na instalação.



Figura 44 Exemplo de plano de entrevista

A nível de testemunho, o objetivo era que cada entrevistado contribuísse com informação pessoal, da sua relação com a aldeia e com a comunidade. Informação que permitisse ser trabalhada de modo a ser utilizada na instalação de forma fragmentada e que através de cada perfil individual, pudesse construir um perfil coletivo.

Para a produção das entrevistas recorri a material próprio de captação de imagem e som, nomeadamente:

Tripé Manfrotto MT055XPRO3;

Cabeça de vídeo Manfrotto MVH502AH;

Camara Sony A7 III;

Lente Sony FE 24-70mm f2.8 GM;

Microfone Rode VideoMic Pro Rycote com DeadCat;

Transmissor/Receptor Rode Wireless GO.



Figura 45 Captação de imagem e som

Pelo facto de ser agosto e existirem condições meteorológicas favoráveis, decidi fazer toda a captação de imagem e som no exterior evitando assim invadir a privacidade das casas de todos intervenientes nem ter de deslocar todas as pessoas a um sítio em concreto.

2.3.3. Pós-Produção de Imagem e som

Desde o início a ideia era que todos os conteúdos, de imagem e som, fossem apresentados de uma forma aleatória e compostos quer pelo sistema criado em programação quer pela interação dos espectadores, o que iria fazer com que a instalação reagisse em tempo real. Tal significa que não houve nenhum processo de edição de vídeo ou montagem. Os planos captados foram simplesmente cortados de forma a selecionar os conteúdos que interessavam e que seriam posteriormente divididos pelos três níveis de interação através do sistema interativo gerado automaticamente pelo algoritmo. Sendo assim, após a recolha

de imagens no decorrer do período que estive em Idanha-a-Velha, foi possível passar diretamente para a componente de pós-produção utilizando o software Adobe Premiere PRO 2020.

Após a seleção dos ficheiros, uma vez que houve inúmeros takes que não continham informação relevante para o projeto, o processo de pós-produção passou por três etapas: 1. tratamento de cor, 2. escolha de áudio e 3. divisão dos ficheiros, redimensionamento e exportação (figura 46).

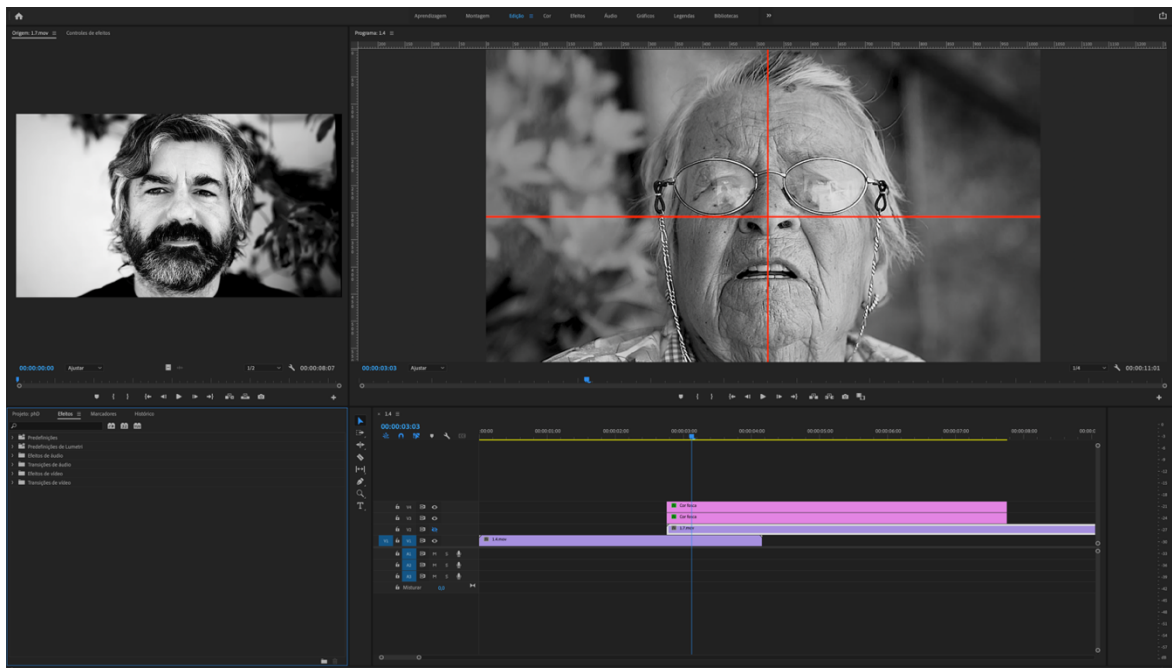


Figura 46 Pós-produção

Em relação ao tratamento de cor, todos os ficheiros foram modificados para preto e branco, retirando a saturação da imagem e ajustando níveis de brilho e contraste, com o objetivo de, por um lado, transmitir uma maior carga dramática e preservar a essência do plano centrado no retrato, sem nos distrair com as cores envolventes, e, por outro lado, provocar um maior contraste com as cores fortes sobrepostas na projeção de vídeo. As expressões faciais, o olhar, as rugas e a própria fisionomia dos rostos também resultam melhor com a ausência de saturação.

Quanto à escolha dos áudios, uma vez que o plano era fixo, era importante selecionar especificamente o que utilizar, tendo em conta a mensagem transmitida. Independentemente de ser, posteriormente, o próprio algoritmo da instalação a selecionar os diversos ficheiros audiovisuais, era necessário separá-los em três categorias, já que os vídeos seriam carregados no nível 01, no nível 02 e no nível 03 com características

diferentes. Os ficheiros para o nível 01 são vídeos curtos e sem som, com todos os personagens; para o nível 02 foram utilizados vídeos com áudio onde eram necessárias frases curtas, que seriam misturadas em tempo real pelo sistema; por fim, os vídeos para o nível 03 eram vídeos um pouco mais longos onde cada personagem falava um pouco da sua vida e da sua relação com a aldeia.



Figura 47 Posicionamento, escala e rotação (1)



Figura 48 Posicionamento, escala e rotação (2)

Para finalizar, como podemos ver na figura 47 e 48, depois de todos os cortes feitos, era necessário redimensionar e ajustar os planos, de forma a ficarem o mais centrados possível com a matriz de vídeo. Através de sobreposição dos planos, com redução de opacidade e recurso a duas guias, representadas a vermelho na imagem, todos os planos foram ajustados e testados entre si, de forma a ficarem com o enquadramento o mais homogêneo possível. Posteriormente foram exportados para cada uma das pastas do sistema.

2.3.4. Música

A música utilizada em Fragmentos Retrato Coletivo é um original, composto especificamente por Luís Costa Marques, para o projeto e utiliza sobretudo duas sonoridades muito tradicionais da nossa cultura: a guitarra portuguesa e o adufe. A guitarra portuguesa, com um solo de Ricardo Gordo, constitui a linha melódica de base, apesar desta ser alterada eletronicamente, por um lado para manter o sentido de tradição presente nessas sonoridades e remetendo o público para todos os valores da cultura e tradição portuguesa, mas por outro lado, através da manipulação digital atribuir-lhe um lado mais eletrónico e contemporâneo, mais arrojado, mais digital e mais tecnológico.

O adufe, presente nas sonoridades mais graves, surge como elemento simbólico da música tradicional da Beira Baixa, nomeadamente de toda a região do concelho de Idanha-a-Nova, no qual se insere Idanha-a-Velha. Além desses dois instrumentos, a música contém ainda outros sons eletrónicos gerados com os instrumentos digitais e sintetizadores.

Tal como nas outras componentes da instalação, também na música existe um paralelismo entre as sonoridades que nos remetem para a tradição, e que dão suporte ao lado humano do retrato coletivo, e as sonoridades eletrónicas que nos remetem para o lado digital e contemporâneo da obra artística, dando suporte à fragmentação da imagem. A música assume um papel determinante na instalação, tendo como objetivo específico unir todas as componentes do projeto e criando um ambiente que transporta o espectador para o universo da instalação, elevando toda a componente sensorial da instalação. A faixa sonora está criada especificamente para tocar em modo contínuo, não contendo, por isso, grandes variações a nível de ritmo ou intensidade, e não tendo qualquer interferência ou influência na composição visual e no sistema interativo. A base sonora, independentemente de ter um início e um fim, está criada de forma a tocar em modo *loop*, permitindo que existam entradas e saídas de voz, nomeadamente quando os níveis 02 e 03 são ativados pela

presença de público, sem que isso interfira na percepção sonora que o público tem da instalação.

2.4. Instalação Interativa

Neste capítulo irei abordar todo o processo de criação da instalação em si, desde a produção, com o desenho técnico da obra física ao planeamento do espaço, escolha de materiais, construção e montagem da estrutura. Depois explicarei a arquitetura de funcionamento, a programação, a projeção, o mapeamento e a interatividade.

2.4.1. Produção

Partindo da base de estudos desenvolvidos na fase de prototipagem e experimentação, cheguei ao desenho técnico final para a composição de fragmentos, que seria a obra em si, e, por sua vez, a superfície de projeção de vídeo. Desde o início que a ideia era usar uma divisão em quatro partes, na qual incidiria o rosto ou o retrato coletivo, e em que os quatro fragmentos centrais, neste caso, os quadrantes, seriam as divisões usadas na programação para misturar quatro rostos de cada vez.

Como podemos ver na imagem seguinte (figura 49), a base seria sempre uma divisão de quatro partes, independentemente da composição de fragmentos.



Figura 49 Divisão principal e base de todo o funcionamento da instalação

Seguindo essa divisão específica, foi definida aquela que seria a composição final, como podemos ver na figura 50, que, independentemente do número, forma ou tamanho dos fragmentos criados, iria sempre ter como base a divisão em quatro partes, representada pelas linhas vermelhas, com o quadrante superior esquerdo, quadrante superior direito, quadrante inferior esquerdo e quadrante inferior direito.

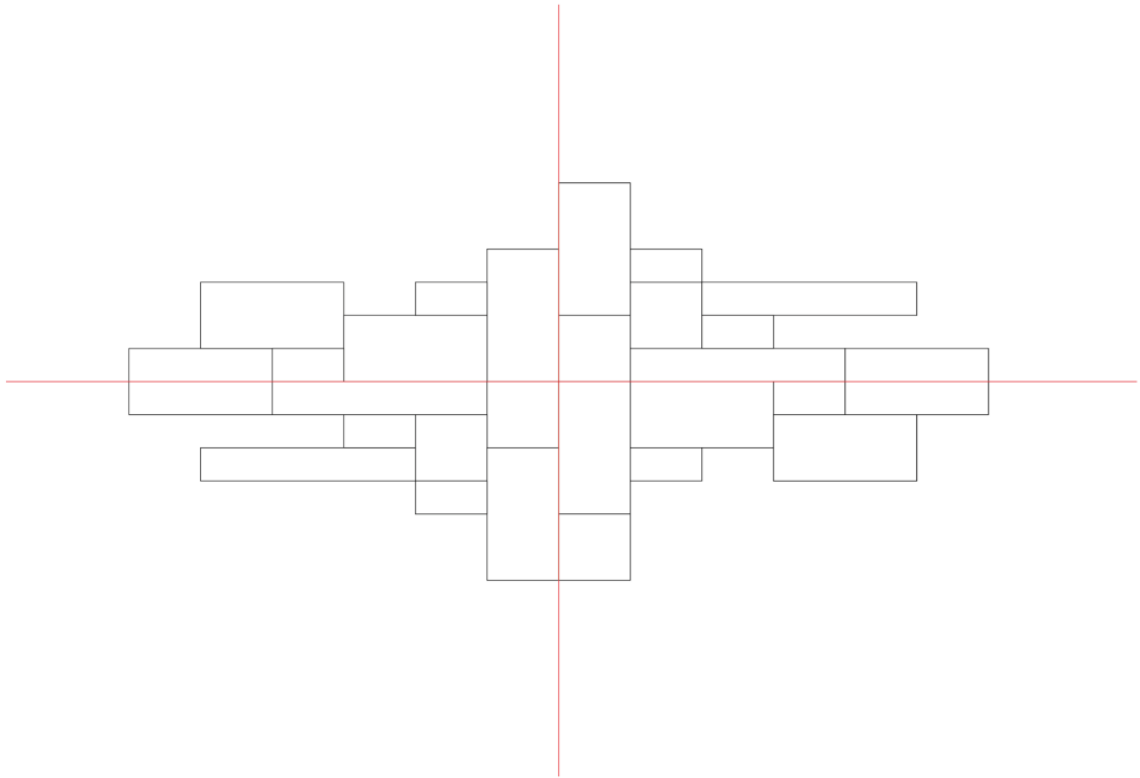


Figura 50 Desenho técnico final de Fragmentos Retrato Coletivo

Estava assim concluído o desenho técnico, do qual iria resultar a instalação final. Desenho esse composto por vinte e três partes individuais, como podemos constatar na figura 51, sendo que teríamos quatro fragmentos com 25cmx50cm, cinco fragmentos com 50cmx50cm, dez fragmentos com 50cmx100cm e mais quatro fragmentos com 25cmx150cm, o que resulta numa estrutura com uma envergadura de 6 metros de comprimento por 3 metros de altura.

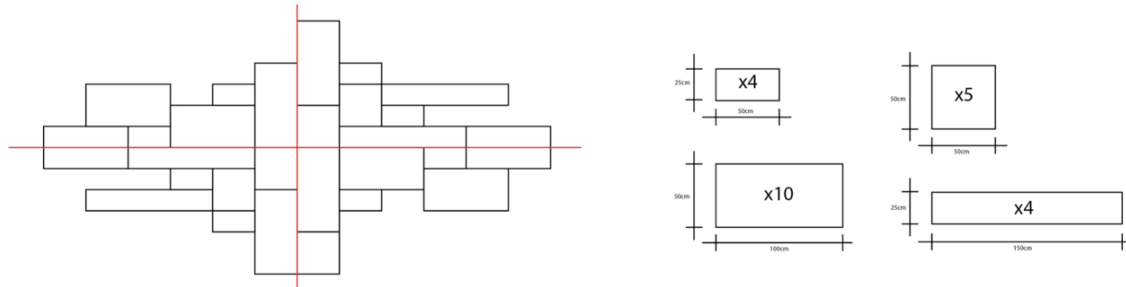


Figura 51 Desenho técnico- dimensões e quantidades

Um dos grandes desafios deste projeto, assim como de todas as instalações anteriores que realizei, prende-se com a produção de um projeto desta dimensão. O fator dimensão é importante, por um lado, no sentido da escala em relação à estatura média de um espectador, por outro, no que respeita à estrutura e aos materiais, ao nível de suporte, peso, deslocação e montagem. Todos estes fatores foram pensados, avaliados e, em alguns casos, testados, tendo inicialmente ponderado algumas hipóteses de materiais como madeira, esferovite ou acrílico, entre outros. Estes acabaram por ser descartados pelas características inerentes a cada um deles.

A obra em si é composta por duas partes distintas: as placas individuais com as medidas do desenho técnico, denominadas, em função do nome do projeto, de Fragmentos, e uma estrutura sólida que não só possa suportar todos esses fragmentos como permitir que estes sejam aplicados em profundidades diferentes. Toda a obra foi construída de raiz. Inicialmente a ideia seria trabalhar com madeira, mas rapidamente se constatou que, para ser resistente o suficiente, iria ficar demasiado pesada; então, iniciou-se a pesquisa de materiais alternativos.

A hipótese seguinte consistia em construir a estrutura em madeira ou, eventualmente, em metal, com as placas individuais em esferovite ou algum material semelhante, mas haveria o problema da montagem e desmontagem, pois usando esferovite ou algum material mais leve iria sempre ficar condicionado, e provavelmente só daria para uma única montagem. A

intenção era ter algo leve e resistente, que permitisse montar, desmontar e transportar de uma forma ágil e fiável a obra em qualquer momento ou espaço.

Após alguns estudos de materiais e aconselhamento com especialistas em materiais do género, decidi criar toda a estrutura em tubo quadrado de ferro galvanizado e posteriormente lacado: era resistente, durável, relativamente leve e o facto de ser lacado impedia que enferrujasse. Para a aquisição e construção da estrutura recorri a uma oficina de serralharia em Castelo Branco, tal como se pode ver nas figuras 52, 53 e 54.

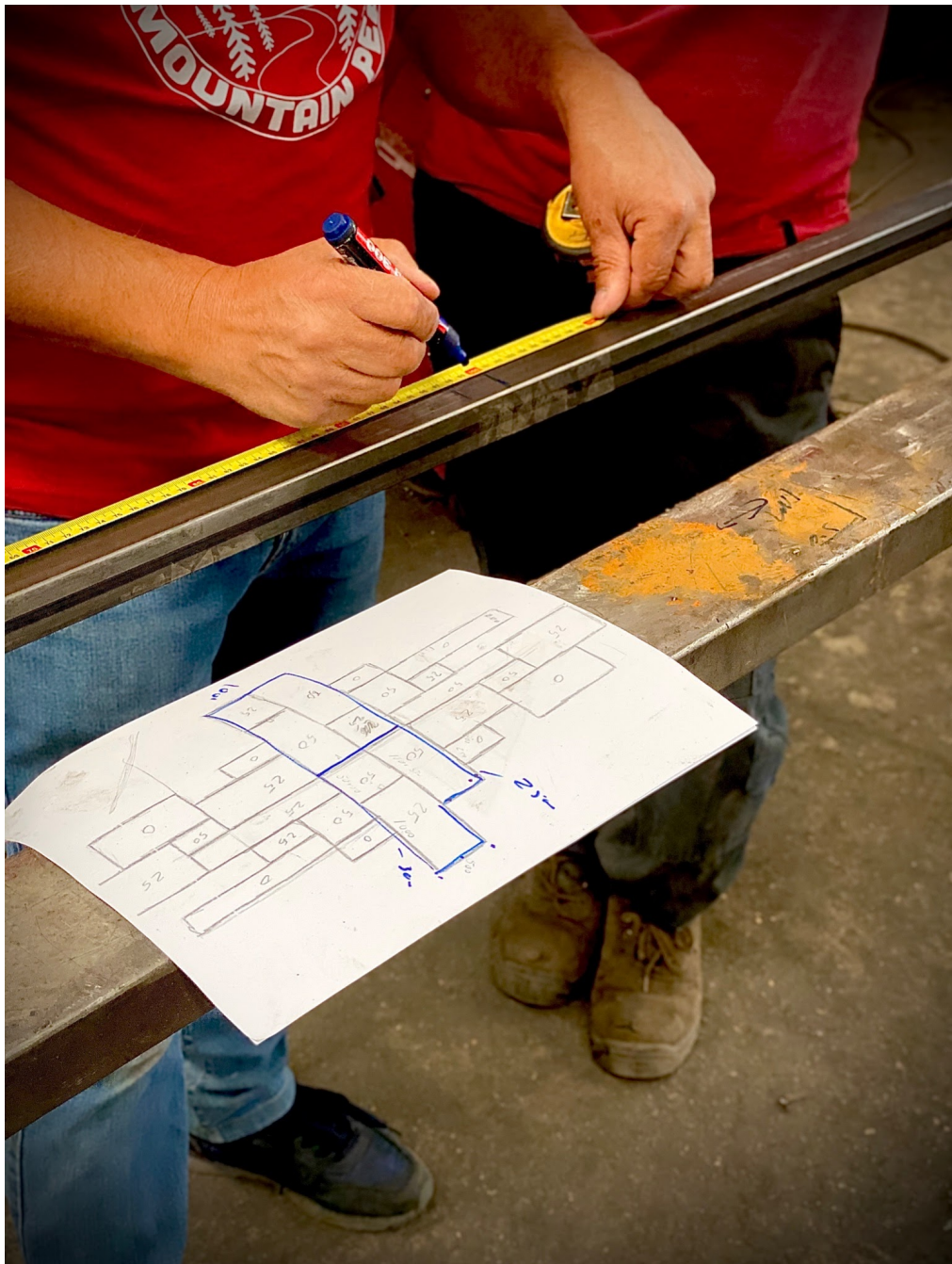


Figura 52 Produção da estrutura base (1)



Figura 53 Produção da estrutura base (2)



Figura 54 Lacagem (processo de pintura)

Em relação às placas individuais (figura 55), ou fragmentos, a escolha incidiu num material denominado “painel sandwich”, que consiste em duas folhas de alumínio com polipropileno expandido por dentro, e que é normalmente utilizado para a construção de portas interiores.

O facto de usar alumínio confere-lhe uma durabilidade muito satisfatória e um peso aceitável para a produção da obra.



Figura 55 Teste de montagem entre a estrutura e os fragmentos individuais

A estrutura base, foi pensada não só a nível de peso/resistência, mas também de forma que se possa desmontar e dividir em três partes, como podemos visualizar na figura 56. As placas individuais, ou fragmentos, foram cortadas à medida, e transportadas para o local de montagem. A montagem final dos Fragmentos na estrutura que os iria suportar já foi

realizada no auditório principal da Fábrica da Criatividade em Castelo, onde mais tarde a instalação foi exibida ao público. Nas imagens seguintes (figuras 57, 58 e 59) podemos ver todo o processo de montagem, onde foi necessário unir as três partes da estrutura base e depois aparafusar todas as placas individuais de acordo com o desenho técnico.



Figura 56 Estrutura base dividida em três partes para facilitar o transporte



Figura 57 Montagem dos primeiros fragmentos



Figura 58 Alinhamento



Figura 59 Montagem

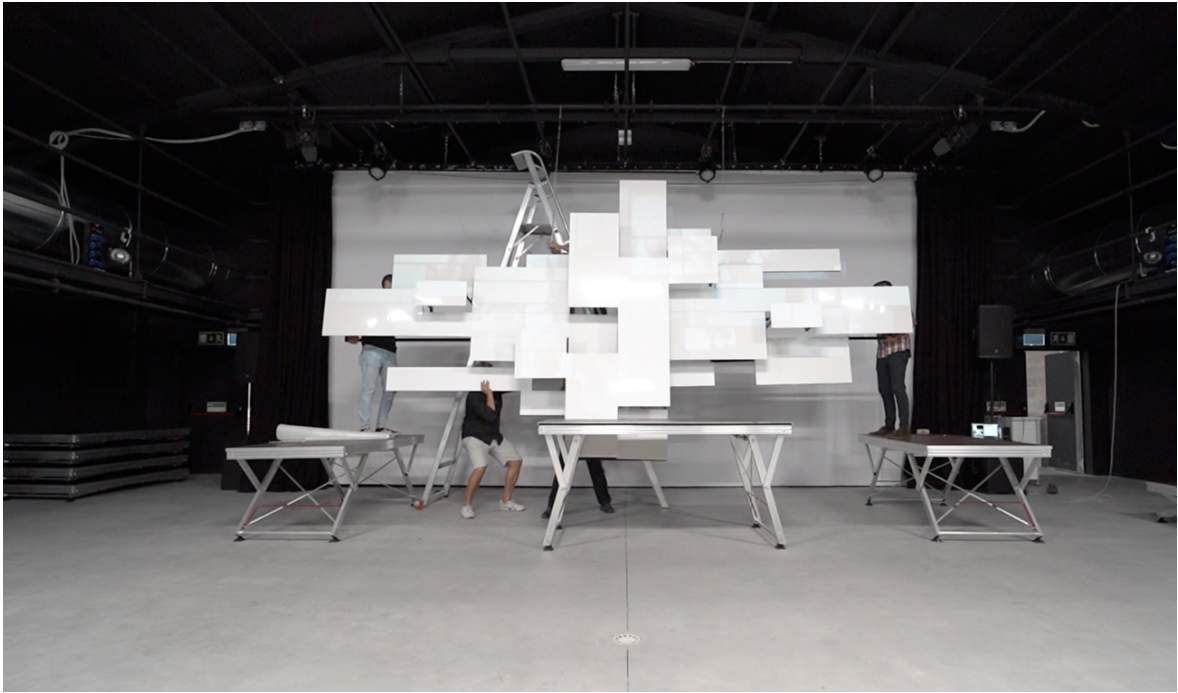


Figura 60 Elevação e suspensão da estrutura completamente montada (1)

Por fim, como podemos ver na figura 60, como a ideia sempre foi termos os fragmentos suspensos no espaço, foi necessário elevar e suspender toda a estrutura devidamente montada.

Em relação ao espaço de exibição da instalação, desde o início que todo o projeto foi idealizado para a Sé Catedral de Idanha-a-Velha. Pelo facto de o tema principal ser um retrato coletivo da aldeia, e aquele seria um espaço de eleição para esse fim, mas, mais uma vez, o facto de estarmos em plena pandemia e com os números de infetados em Portugal, e no resto do mundo, com o vírus Covid19 novamente a aumentar, tornou impossível o uso da Catedral. Independentemente disso, e devido às dimensões do projeto, mesmo em fase de prototipagem e experimentação, grande parte do processo foi desenvolvido na Fábrica da Criatividade, em Castelo Branco, o que tornou natural a escolha deste local para a montagem e exibição da obra. Além da dimensão, uma vez que a obra tem 6x3 metros e está suspensa a cerca de um metro do chão, o edifício ainda possui outras valências para que tudo funcione na perfeição, nomeadamente a possibilidade de usar som sem qualquer tipo de limitação e o controlo absoluto da luz existente, ou, mais propriamente, da ausência de luz. Na figura 61 podemos ver a estrutura montada no local da instalação, suspensa por dois cabos e na figura 62 a montagem do computador que funciona como painel de controlo do *Fragmentos Retrato Coletivo* bem como da camara Kinect para fazer a leitura do posicionamento do público.



Figura 61 Elevação e suspensão da estrutura completamente montada (2)



Figura 62 Computador com o painel de controlo e sensores de movimento

A nível de funcionamento no espaço, a instalação contempla duas zonas específicas, como nos mostra a planta da instalação (figura 63): uma de circulação, onde o espectador deve circular e pode ter diferentes perspetivas da imagem, em que se vai alterar a perceção visual da mesma; e uma zona interativa que, através de sensores de movimento, faz com que a instalação reaja ao posicionamento do espectador, ativando os diferentes estágios como explico no subcapítulo seguinte.

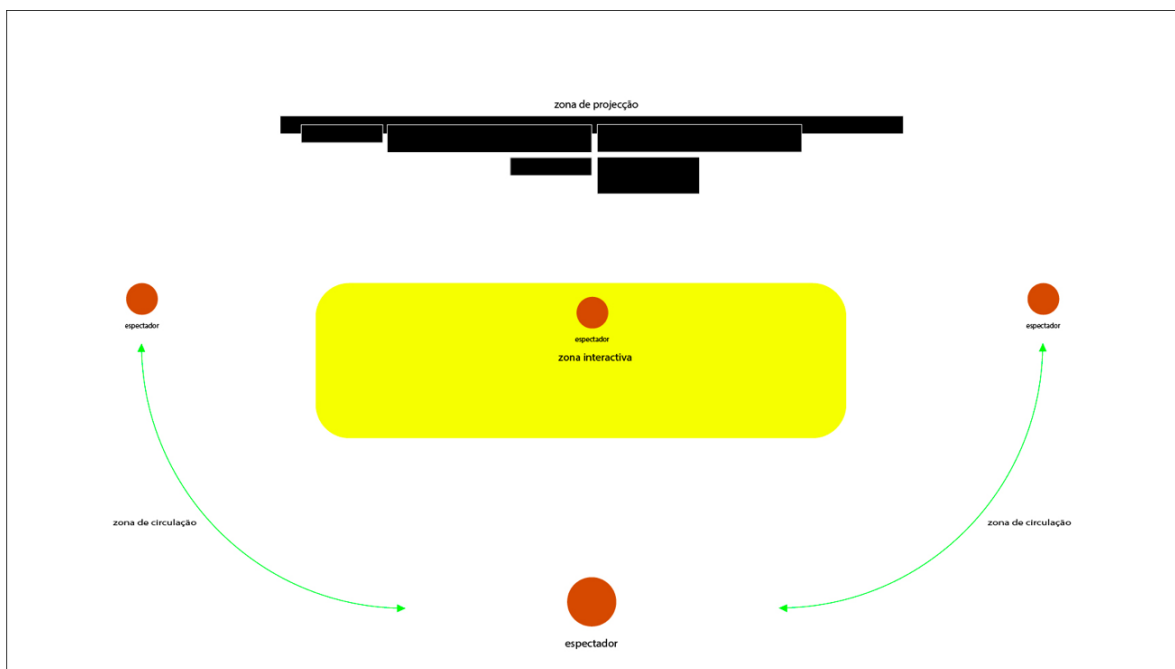


Figura 63 Planta de circulação

2.4.2. Programação

Fragmentos Retrato Coletivo tem como tema central o retrato, não um retrato em fotografia, estático e individual, mas sim um retrato coletivo em vídeo que é gerado em tempo real partindo de uma base de dados com vários vídeos diferentes. Para tudo acontecer a instalação tem uma base de programação que funciona como cérebro de todo o projeto e que permite a criação de uma composição visual, um retrato, baseada numa matriz de vídeo que depois é mapeada e projetada.

A nível de funcionamento do sistema, e como já abordei no subcapítulo da prototipagem e experimentação, o mesmo foi criado em MAX/MSP, que é um ambiente para programação visual e que faz uma subdivisão em três módulos de vídeo, denominados daqui em diante de nível 01, nível 02 e nível 03. Estes três níveis existem para criar combinações de imagem específicas na composição visual do retrato coletivo em três momentos diferentes, representando os níveis de interatividade ativados por sensores de movimentos. Todos os níveis partem de uma matriz idêntica composta por 8 janelas de vídeo, divididas a meio, entre a parte superior e a parte inferior, as quatro superiores recebem vídeo da base de dados e os quatro inferiores constroem a composição do retrato coletivo em tempo real.



Figura 64 Matriz de programação para composição visual

Como podemos ver na imagem anterior (figura 64), a matriz da composição visual é constituída por quatro janelas de vídeo superiores, que carregam e misturam de forma aleatória vídeos diferentes, e por quatro janelas de vídeo inferiores que formam a composição visual do retrato coletivo. Entre as janelas superiores e inferiores existe um

processo de seleção, corte, aumento de escala e posicionamento através de coordenadas específicas, e que passamos a explicar: olhando para a imagem anterior, e para a figura 65, conseguimos perceber, no plano com o filtro verde, que nesse processo o sistema seleciona $\frac{1}{4}$ do plano e o envia para a composição em baixo. Cada um dos planos das janelas superiores contribui com $\frac{1}{4}$ de imagem para a composição de baixo (figura 66) sendo que o quadrante superior esquerdo em cima corresponde ao quadrante superior esquerdo em baixo e assim sucessivamente.



Figura 65 Corte e aumento da escala



Figura 66 Corte e aumento da escala

Como o objetivo é que a composição visual do retrato seja sempre diferente e nunca crie um padrão igual. Nas imagens seguintes (figura 67 e 68) temos dois exemplos do funcionamento do sistema em Max/MSP, os vídeos são carregados de uma forma aleatória controlada, ou seja, é aleatório ao carregar os vídeos, mas, não só dispara cada um dos vídeos de forma aleatória através de um motor de aleatoriedade, denominado do URN, como guarda em memória os vídeos que já correram, quando esgota os vídeos disponíveis volta a carregar todos os vídeos disponíveis e repete o procedimento, como representado na figura 69. Desta forma é impossível que o mesmo vídeo possa ser carregado duas vezes e formar padrões iguais ou repetidos.

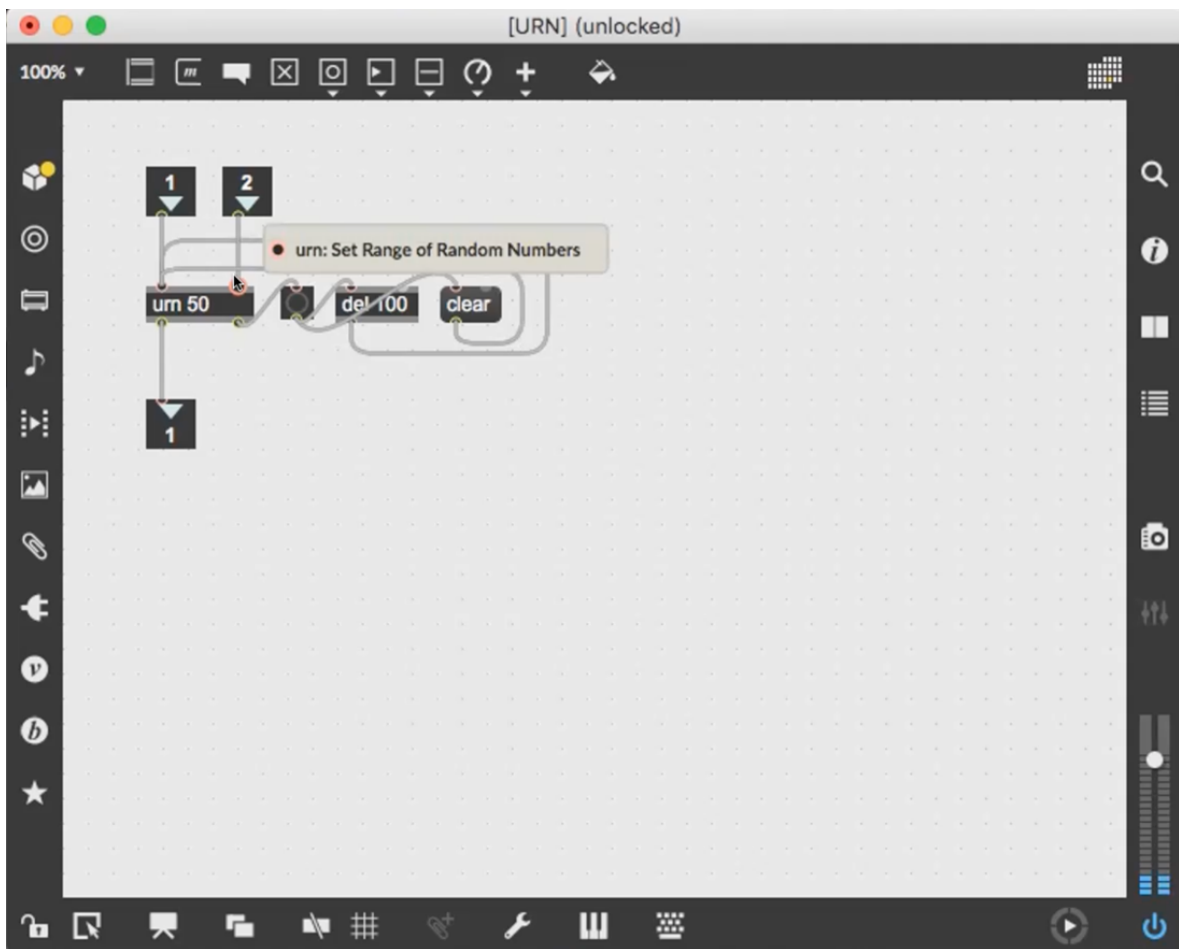


Figura 67 Urn - motor de aleatoriedade do carregamento dos vídeos

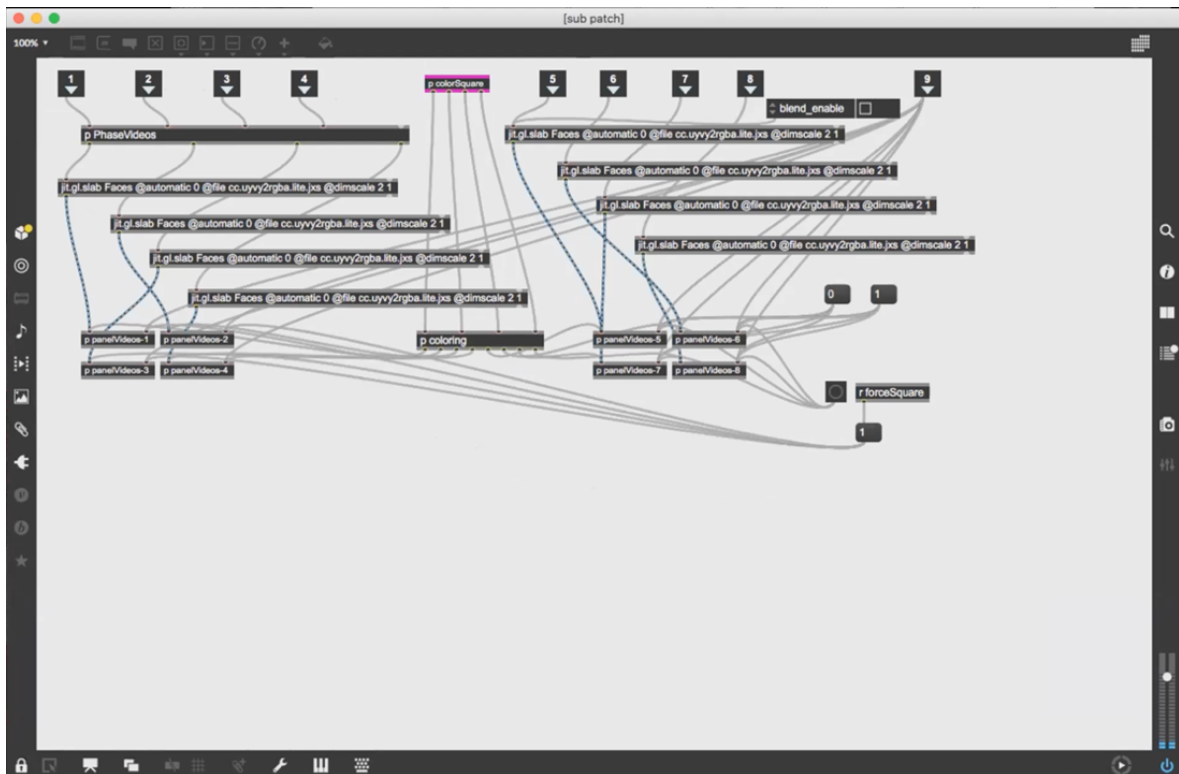


Figura 68 Interface de MAX/MSP com o processo de composição da matriz

Desde que comecei a conceber esta instalação que considerei imprescindível que o sistema fosse aberto, ou seja, que os conteúdos não estivessem trancados dentro do projeto e que fosse possível evoluir, acrescentar ou alterar, de uma forma direta, os conteúdos de base da composição visual. Para isso, os vídeos não são carregados dentro do software, mas sim na raiz do projeto, em três pastas diferentes (figura 69), uma por cada nível de programação, sendo possível aceder às mesmas a qualquer momento, permitindo carregar mais vídeos e eventuais novos retratos. Ou mesmo definir um novo objeto de estudo, e através de vídeos diferentes, com outros personagens, construir um novo retrato coletivo.

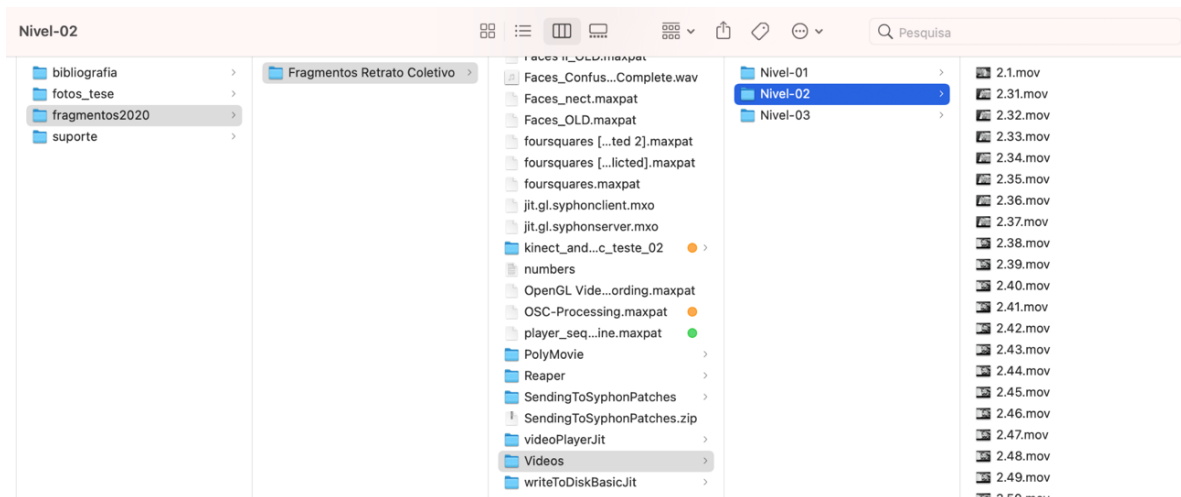


Figura 69 Pastas de vídeos na raiz do projeto

Para que o sistema reconheça o caminho de cada ficheiro e carregue os vídeos certos nos sítios certos, é essencial que os ficheiros sejam numerados e tenham a extensão .mov; por exemplo: para um vídeo do nível 02 o ficheiro deverá ter a denominação “2.1.mov”. A localização exata dos vídeos é sempre atribuída num ficheiro .txt (figura 70)

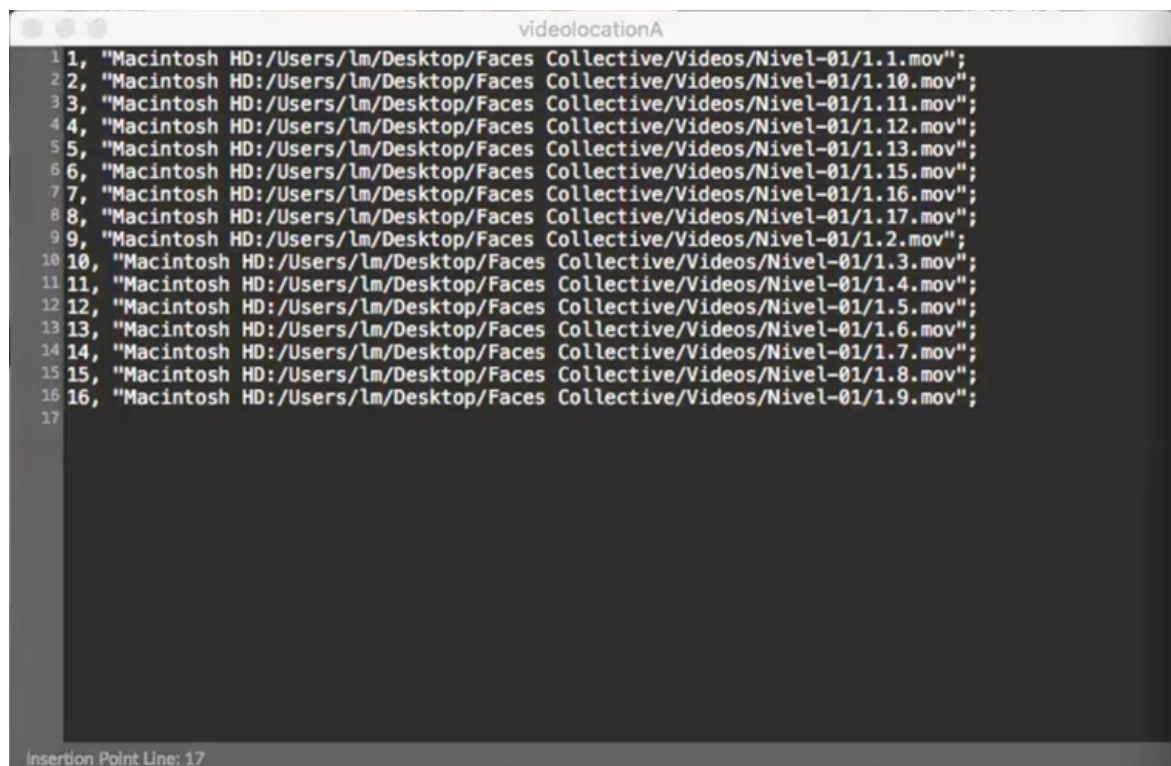


Figura 70 Localização dos ficheiros de vídeo carregados com um ficheiro.txt

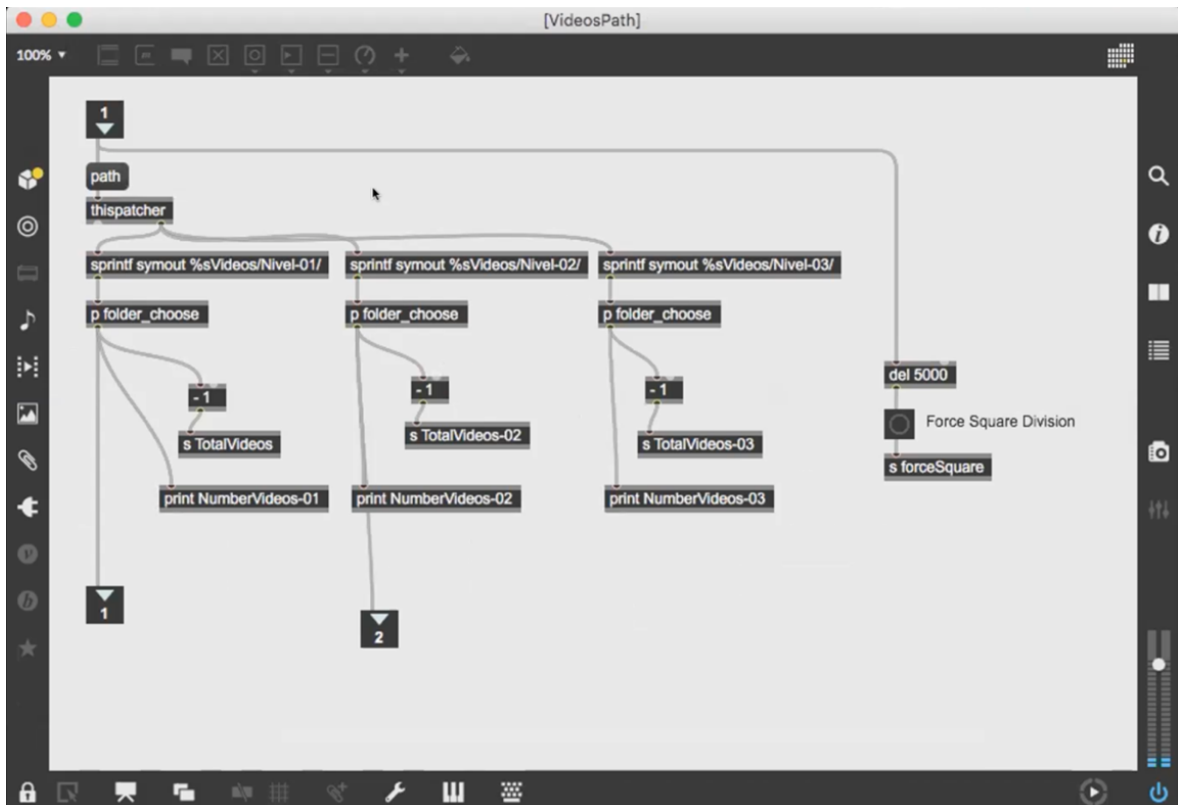


Figura 71 Videos Path - base de dados com nível 1, 2 e 3 e as respectivas “folder:choose”

Partindo da mesma matriz (apresentada anteriormente na figura 64) com as duas grelhas e do mesmo processo para a seleção aleatória de vídeos, cada nível tem um funcionamento diferente com o objetivo de criar momentos específicos na instalação. Na imagem anterior (figura 71) podemos ver os três bancos de vídeos e o caminho que percorrem quando o sistema ativa cada um deles. Como a composição visual é sempre gerada na grelha inferior a partir dos vídeos que estão a rodar na grelha superior, podemos definir cada um dos níveis, alterando a disposição da grelha superior.

Assim sendo, como podemos ver na imagem seguinte, o nível 01 carrega sempre quatro vídeos diferentes (figura 72), que vão alternando aleatoriamente, o que faz uma composição com quatro caras diferentes. Como descrito anteriormente, neste nível, os vídeos são de curta duração e não contêm som.

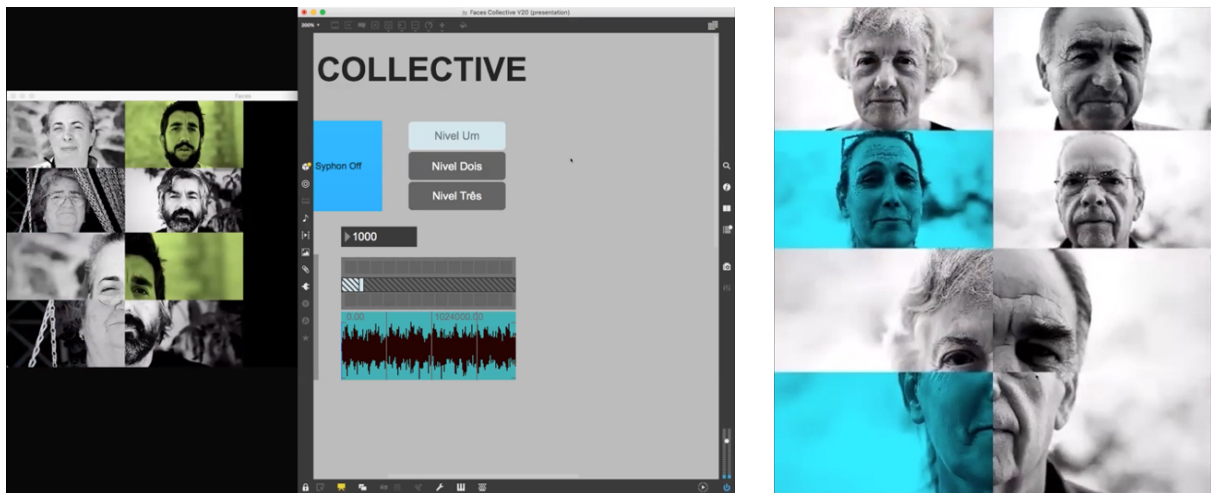


Figura 72 Matriz de vídeo para nível 01

No nível dois, a matriz de vídeo funciona de forma semelhante ao primeiro, com a diferença de que irá carregar quatro vídeos na grelha superior, mas eles vão surgir em pares (figura 73), com dois vídeos de cada personagem, seja lado a lado, na vertical ou cruzados na diagonal. Uma vez que o algoritmo, para gerar o retrato coletivo é igual, a composição surge apenas com fragmentos de dois rostos. No nível 02 incluímos o som, ou incluímos vídeos com som, com testemunhos, vídeos curtos, mas com informações sobre cada uma destas pessoas, que têm um papel fundamental, uma vez que, independentemente de estarem a correr os quatro vídeos ao mesmo tempo, vamos ouvir apenas o som de um vídeo de cada vez e de forma alternada. No nível 2 o retrato coletivo começa a ganhar outra dimensão, pois através do som destes testemunhos começamos a conhecer um pouco mais de cada uma destas pessoas individualmente e dessa forma contribuir para o retrato coletivo.

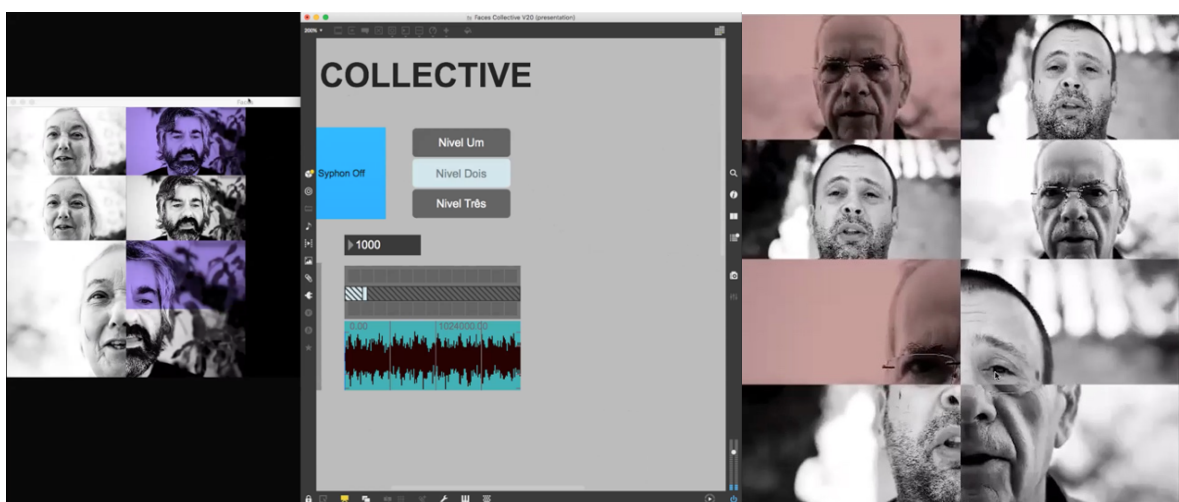


Figura 73 Matriz de vídeo para nível 02

No seguimento dos níveis anteriores, no nível 03 temos os mesmos quatro vídeos na grelha superior (figura 74), que surgem em blocos de quatro, ou seja, quatro vídeos iguais de cada vez que o sistema dispara um personagem, que por sua vez formam uma composição com apenas um personagem. Aqui, os vídeos são mais extensos e cada personagem vai falar um pouco sobre si.

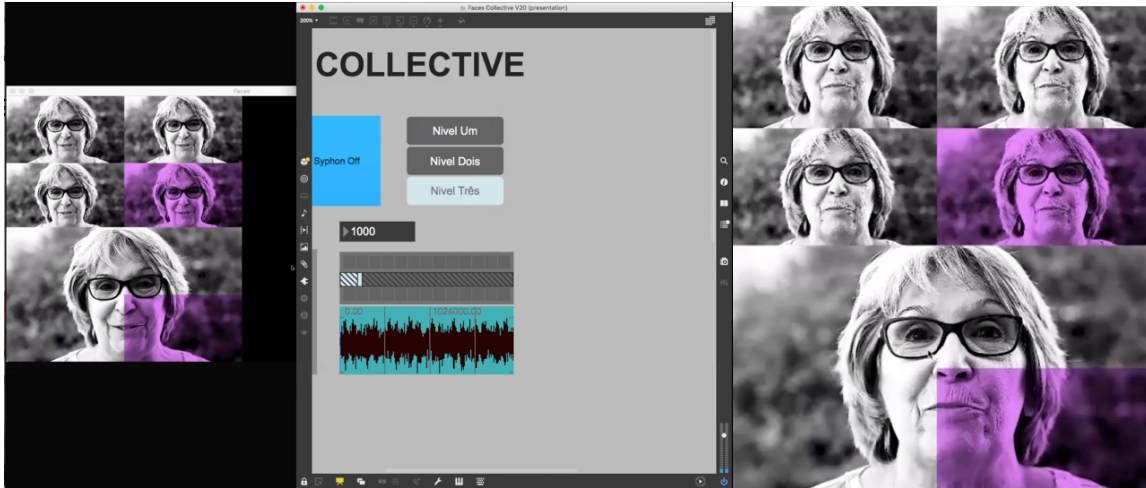


Figura 74 Matriz de vídeo para nível 03

2.4.3. Arquitetura de Funcionamento

Tal como descrevi no subcapítulo anterior a instalação divide-se em três níveis de funcionamento, que por sua vez correspondem aos três níveis de interatividade (figura 75). A nível conceptual e de arquitetura de funcionamento, estes três níveis de programação foram denominados estágios. Estes estágios representam, como iremos ver a seguir, etapas, neste caso etapas de contacto social com os habitantes de Idanha-a-Velha.

Em *Fragments Retrato Coletivo*, estes estágios são zonas interativas e reagem diretamente ao posicionamento do público no espaço. A ideia é que a aproximação à instalação seja uma representação da forma como um visitante da aldeia histórica se relaciona com os habitantes da mesma, desde que chega à aldeia até estabelecer contacto real. Estes estágios foram desenvolvidos com base na experiência que obtive na residência artística que realizei em Agosto de 2020.

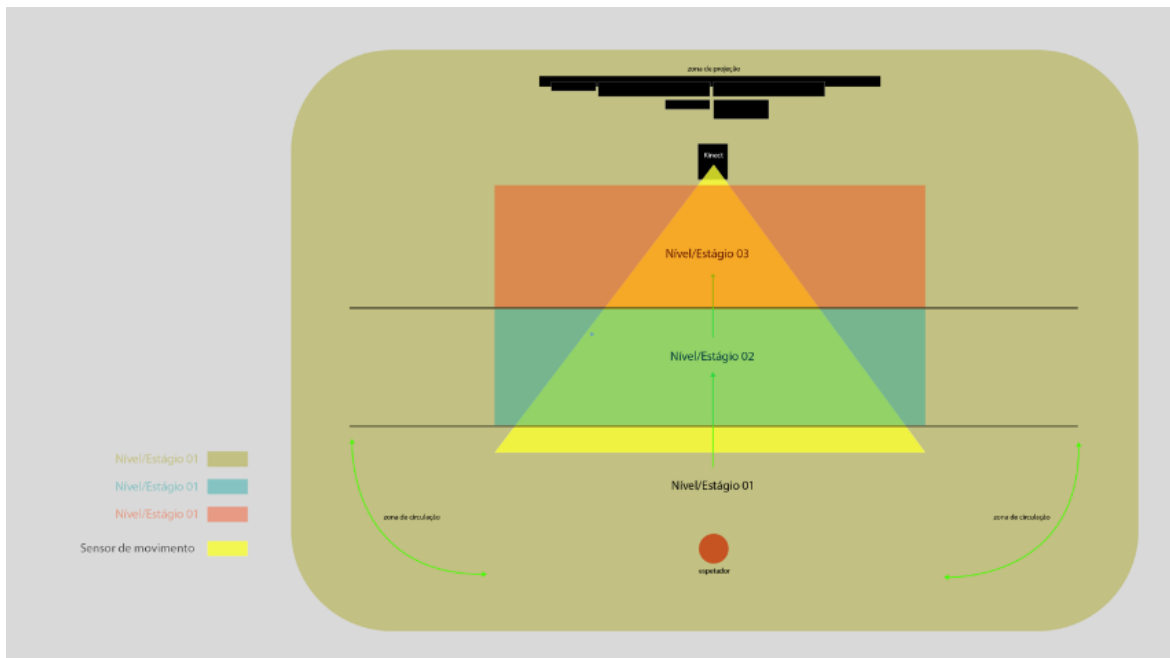


Figura 75 Esquema de funcionamento de zonas interativas

Estágio 01

No estágio 01 temos a representação do primeiro contacto de um visitante com a aldeia, de uma forma geral, quando chegamos a Idanha-a-Velha não conhecemos ninguém, ninguém nos conhece a nós, apenas caminhamos pelas ruas carregadas de história, mas não conhecemos as pessoas que ali vivem. Apesar de não conhecermos ninguém, observamos as diversas pessoas que ali vivem, que têm um papel, mais ou menos ativo na sociedade/comunidade, mas que nunca falamos com elas, o espectador ou visitante é um mero observador.

Como vimos no subcapítulo anterior onde exemplifiquei como era gerada a composição visual do nível 01, a representação deste estágio, é um retrato coletivo composto por vários fragmentos, de vários rostos, de vários habitantes da aldeia. Fragmentos estes, sempre em constante mutação e mistura, apenas com a música como base sonora. Tal como na realidade quando chegamos à aldeia e vemos as várias pessoas no seu quotidiano, pessoas com quem nos cruzamos uma ou outra vez e que fazem parte daquela comunidade, com as suas vidas, o seu trabalho, as suas rotinas, mas que nunca chegamos a conhecê-las.

Este estágio 01, ou o modo de standby, uma vez que está sempre em funcionamento independentemente do público que possa estar na instalação, e, tal como na própria aldeia, o visitante pode ver a instalação e ser um mero observador sem entrar em contacto com

ninguém, se o espetador não entrar na zona interativa, pode circular livremente como quem visita a aldeia nunca chegar a contactar com nenhum daqueles habitantes locais.

Estágio 02

No Estágio 02, temos a representação do primeiro contacto com os habitantes. Depois de algum tempo, depois de um dia, dois dias, uma semana, começamos a entrar nas rotinas de vida destas pessoas, e logicamente, começa a surgir o primeiro contacto. Começamos por dizer ou ouvir um “bom dia”, começamos a conhecer uma ou outra pessoa, sem aprofundar muita informação, mas começamos por saber o nome da “Ti Maria Isabel”, do senhor João Rolo, entre outros, e à medida que o tempo passa começamos a conhecer um pouco mais de cada uma destas pessoas.

Na instalação, quando o visitante entra na da zona interativa correspondente ao estágio 02, começamos a ver um rosto mais concreto na imagem, aquele rosto outrora era composto por fragmentos de quatro rostos diferentes passa agora a ser formado apenas por dois rostos. Além do rosto ser mais concreto, começamos igualmente a ouvir vozes, pequenos testemunhos daqueles rostos que aparecem na projeção.

Neste estágio inicia-se a etapa que nos permite começar a conhecer um pouco de cada uma destas pessoas, ouvimos um nome, uma profissão, um relato sobre a aldeia, não chegamos a conhecer pessoa a pessoa nem ouvimos nenhum testemunho completo, mas sim, pequenos fragmentos de som, de informação e tal como na imagem que está a ser gerada em tempo real, os sons que vamos ouvindo, e que entram com os diferentes vídeos que são carregados aleatoriamente começam a dar ao espetador uma noção mais clara de um retrato coletivo. Na fase de desenvolvimento deste estágio, parti da ideia de uma simples conversa de café onde podemos centrar a nossa atenção numa pessoa que está a falar, depois olhamos para outra mesa e a nossa atenção prendia-se noutra pessoa, e assim sucessivamente.

A nível técnico no estágio 2 o algoritmo criado está a misturar em tempo real vídeos com pequenos testemunhos de cada pessoa, fazendo correr uma voz, e carregando outras simultaneamente.

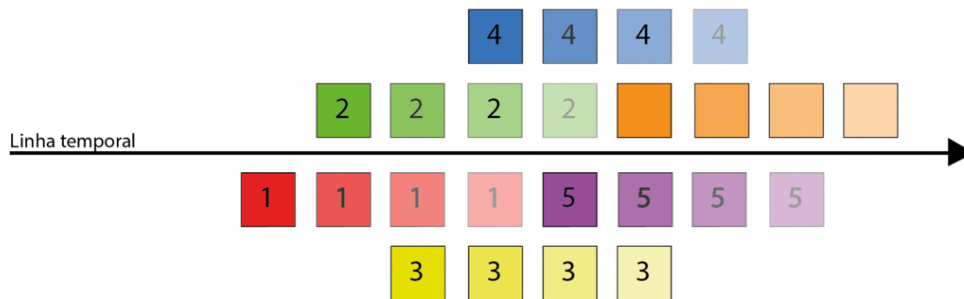


Figura 76 Funcionamento do estágio 02

Na figura anterior (figura 76) temos um esquema de como as vozes funcionam em simultâneo e intercaladas. Basicamente, e independentemente dos vídeos que são carregados cada voz que ouvimos, que entra juntamente com o vídeo, corre a primeira vez a 100% do volume e em discurso direto, e vai-se manter repetindo o mesmo áudio mais três vezes. Na segunda vez, vamos ouvir essa voz a 75% do volume, na terceira vez, ouvimos a 50% do volume e por último, na quarta vez, ouvimos a voz a 25% do volume, criando este efeito de conversa de café que ouvimos várias vozes, mas o nosso cérebro escolhe o que quer ouvir. Quando o espetador entra na zona interativa correspondente ao estágio 02 o sistema vai manter o funcionamento predefinido até que ao momento em que avança e passa para o estágio 03 ou, recua e volta ao estágio 01.

Estágio 03

No estágio 03, temos uma representação daquilo que tão bem define o povo português, e se, numa primeira fase não há contacto, passado algum tempo e depois de começar a conversar e conviver com estas pessoas, estabelecemos uma relação de confiança ao ponto de as pessoas já terem uma conversa connosco, de nos sentarmos a conversar, de nos convidarem para entrar em suas casas, para comer, para beber.

Na instalação, quando o espetador entra na zona interativa correspondente ao estágio 03, vamos ver uma composição visual do retrato coletivo onde conseguimos ver apenas um habitante, que por sua vez vai falar um pouco connosco, com o espetador, não para contar

algo concreto da sua vida, mas simplesmente para estabelecer uma relação de proximidade, quase como se entrássemos na casa daquela pessoa e tivéssemos uma conversa à mesa. Histórias de vida, histórias da aldeia, opiniões, percursos de vida, mais uma vez, o objetivo não é propriamente uma biografia, mas sim um testemunho, um fragmento de informação que permite ao visitante conhecer e criar laços afetivos com todas estas pessoas.

No Estágio 03 vamos sempre ver e ouvir um testemunho um pouco mais longo, e uma vez terminado o sistema volta ao estágio 01, impedindo o espetador de ficar constantemente na zona interativa 03 na expectativa de ver e ouvir todos os habitantes.

2.4.4. Sensor de movimento e Interatividade

Fragmentos Retrato Coletivo é uma instalação interativa composta por três módulos de vídeo, que estão representados nos estágios da arquitetura de funcionamento que vimos no subcapítulo anterior, um motor de render que recebe, analisa e processa coordenadas em tempo real e um sensor de movimento que faz a leitura do posicionamento do público no espaço e transmite esses valores para o sistema.

Em termos de sensor, utilizei uma camera Kinect, que foi desenvolvido especificamente para as consolas Xbox 360 e Xbox One, pela Prime Sense, embora seja possível usá-la noutros sistemas e tirar partido de todas as potencialidades do sensor. Como podemos ver na figura 76, a tecnologia incorpora camaras RGB e projetores de infravermelhos que fazem o mapeamento e leitura da profundidade no campo de visão da camera. Além das camaras também tem microfones que permitem ainda o reconhecimento por voz, mas que não foi utilizado neste projeto.

No caso em concreto da minha instalação, a Kinect faz uma leitura através de infravermelhos e consegue detetar o posicionamento exato do público enviando depois as coordenadas para o sistema de programação. Neste processo, e uma vez que a Kinect foi desenvolvida especificamente para sistemas de jogos da Xbox, é necessário usar um software chamado Delicode NIMATE (figura 77) para receber e interpretar as coordenadas que, por sua vez, são enviadas para MAX/MSP. A partir do momento em que é ligada, a Kinect está sempre a ler valores, ou seja, coordenadas no espaço, pelo que se alguém do público entrar no campo de visão da mesma, esta irá enviar essa informação ao sistema e gerar a interatividade.

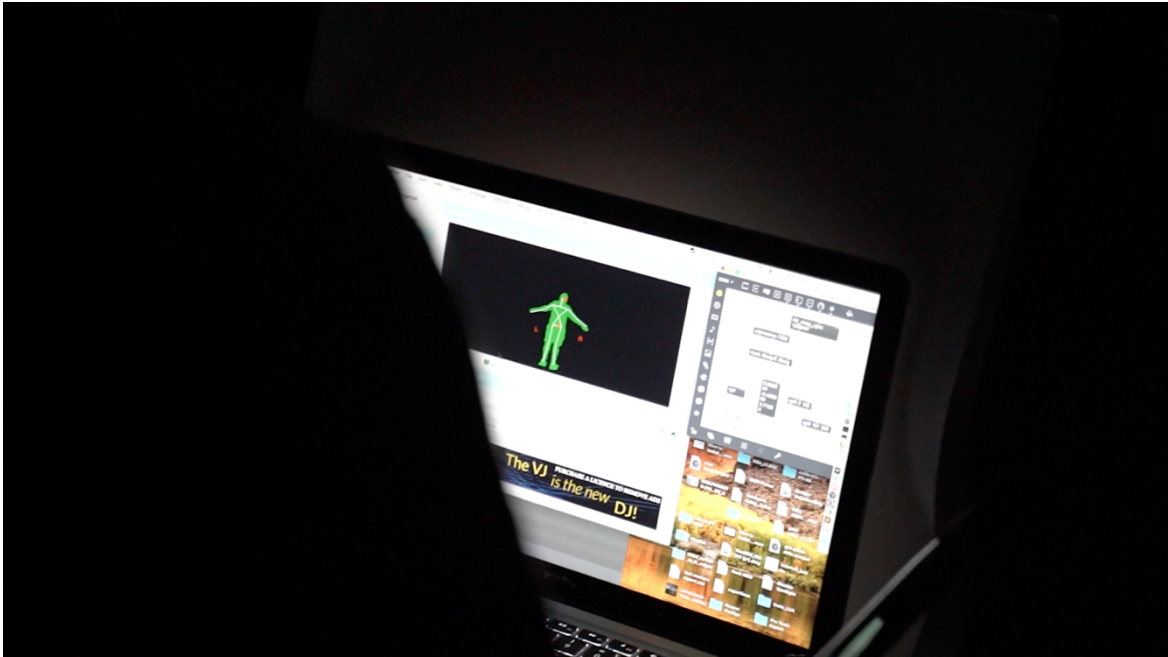


Figura 77 Reconhecimento do corpo humano através da Kinect e do software Delicode NIMATE

2.4.5. Projeção de vídeo e mapeamento

A projeção de vídeo é imprescindível para este projeto, uma vez que permite, por um lado, a grande escala da obra em si, que seria impossível se tivesse de recorrer a monitores ou a outro tipo de dispositivo de transmissão de imagem, e, por outro lado, a fragmentação da imagem, criando múltiplas máscaras de projeção ou fragmentos através da técnica de multiscreen referida anteriormente e do mapeamento no espaço através de video mapping.

O video mapping é uma técnica de projeção de vídeo que permite atribuir diferentes características a uma superfície, através de conteúdos audiovisuais ou multimédia. A imagem projetada é ajustada, através de máscaras, a qualquer objeto ou superfície tridimensional. O uso mais comum desta técnica é a projeção em grandes fachadas de edifícios públicos, quer seja em performances multimédia ou eventos ligados à publicidade. Além disso, pode ser usado em espetáculos ou concertos, a nível de cenografia virtual, ou na apresentação de novos produtos ou marcas, nomeadamente no mercado automóvel, onde adquiriu uma expressão bastante significativa na apresentação de novos modelos.

Em *Fragmentos Retrato Coletivo*, a projeção e o mapeamento são feitos a partir da matriz de vídeo enviada pelo MAX/MSP, como vimos no subcapítulo de Programação. Essa matriz, que na sua estrutura é igual para os três níveis, funciona como ponto de partida para o mapeamento.

Tal como já tinha explicado no subcapítulo da prototipagem e experimentação, essa matriz de vídeo é enviada para o MadMapper (software de vídeo mapping).

A partir daí é necessário criar uma máscara independente para cada um dos fragmentos, como podemos ver na figura 78, onde cada uma destas, é ajustada vértice a vértice para que tudo fique mapeado corretamente. De forma a tornar o processo de mapeamento mais rápido e acima de tudo mais concreto, na fase posicionamento das mascaras são utilizados apenas planos de cor/luz e só posteriormente aplicamos o vídeo propriamente dito.

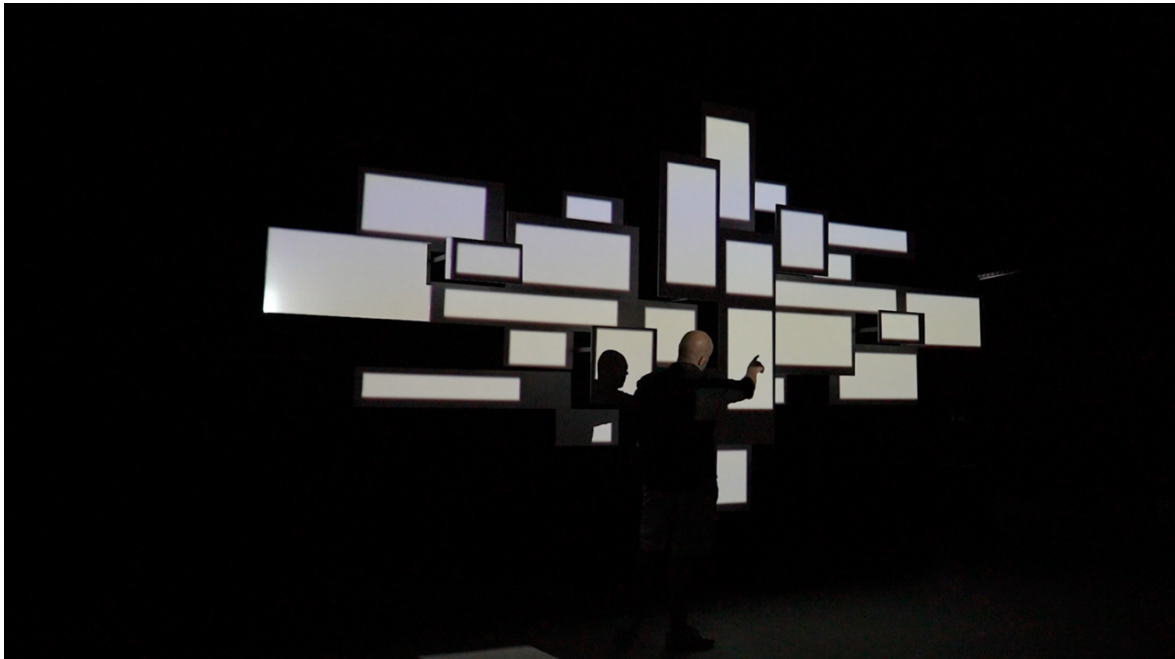


Figura 78 Acerto das máscaras individuais em MadMapper

Depois de todo o mapeamento feito, máscaras criadas e devidamente catalogadas, selecionamos a fonte de vídeo que pretendemos projetar. Poderia ser um vídeo carregado no sistema ou uma fonte de vídeo em direto de uma camara externa, mas neste caso, o software estava a receber a fonte de vídeo diretamente do MAX/MSP via Syphon, que permite a partilha de dados em tempo real entre os dois programas, ou seja, a matriz de vídeo esta a ser gerada em tempo real, através de vídeos que são carregados no sistema, a camara Kinect envia dados da leitura do posicionamento do público, também em tempo real e por fim, tudo o que é gerado, é enviado para MadMapper.

Uma vez que a matriz de vídeo entra no software de vídeo mapping, como podemos ver na figura 79, é feita a divisão pelos diversos fragmentos na composição visual final, na composição visual do Retrato Coletivo. Podemos observar na imagem, mais propriamente no ecrã do computador, a fonte de vídeo do lado esquerdo, a composição visual do lado direito e a projeção final na parte de cima da imagem.

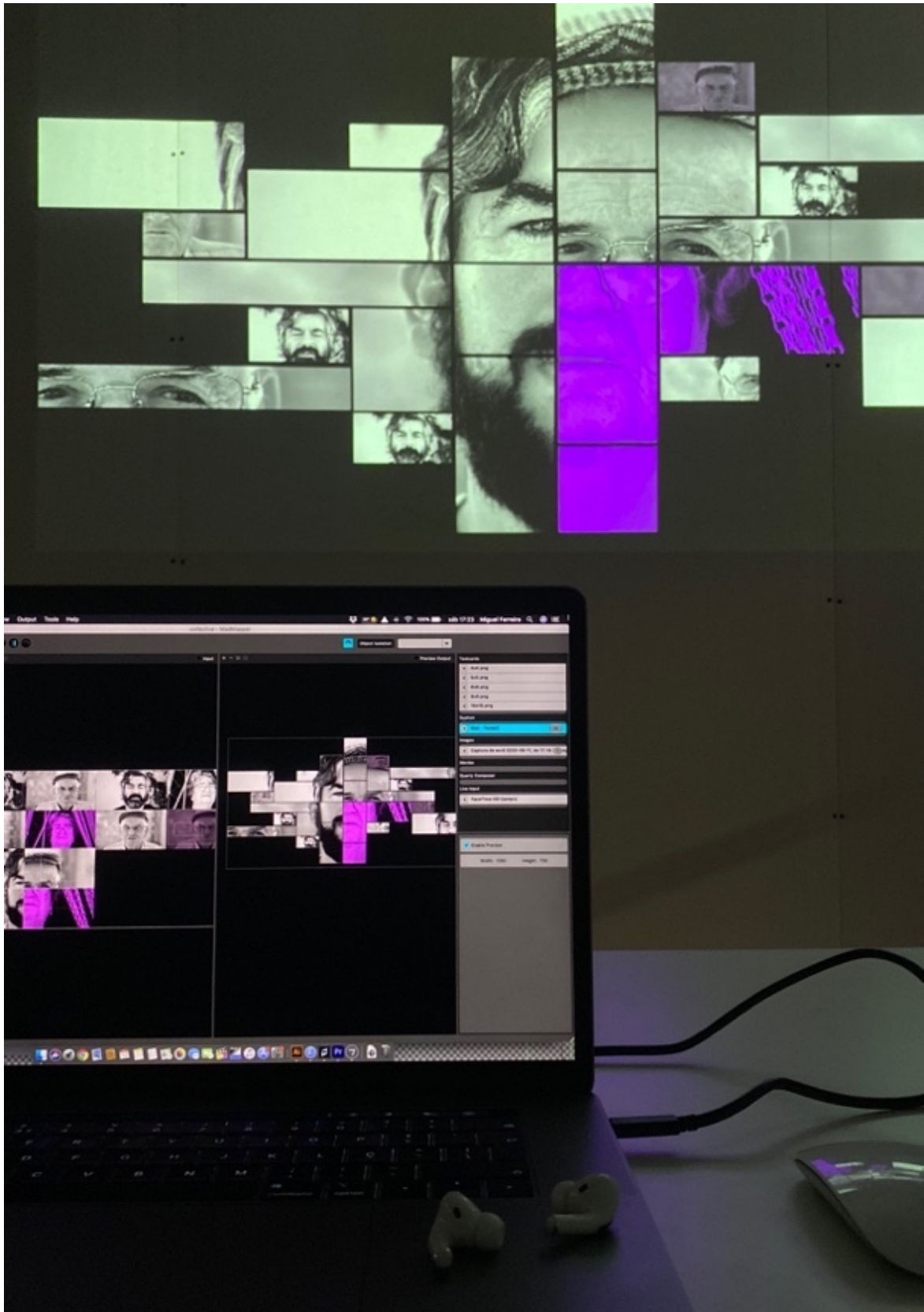


Figura 79 Mapeamento em MadMapper

2.4.6. Cor

A cor em *Fragmentos Retrato Coletivo*, ou os fragmentos de cor que são adicionados à composição visual do retrato, assume um papel determinante e tem funções bastante bem definidas, nomeadamente a nível estético e da própria leitura ou linguagem visual da instalação.

A nível estético, pelo impacto visual que causa em toda a instalação, criando contraste entre um lado mais tradicional e mais humano, através das imagens dos habitantes em preto e branco, e um lado de rutura, mais digital e tecnológico, com cores fortes e vibrantes, que se sobrepõe ao retrato. Em termos de leitura, estes fragmentos cromáticos têm duas funções específicas: em primeiro lugar, permitir ao visitante que associe imagens e fragmentos da composição pertencentes ao mesmo personagem, ou seja, perceber que um plano, um fragmento, que surja numa das extremidades da obra pertence a uma daquelas caras que estão a formar o retrato coletivo (figura 80)



Figura 80 Esquema de cores

Em segundo lugar funcionar como elemento de transição entre estágios, ou seja, quando o visitante se desloca no espaço de instalação e entra na zona interativa, acionando os diferentes níveis de programação existe uma mudança na imagem e no som, mas não nestes

fragmentos cromáticos que funcionam de uma forma completamente independente e que ao transitarem entre níveis ajudam o visitante a não se aperceber da mudança demasiado drástica ou brusca.

As cores são geradas completamente à parte dos vídeos e posicionadas aleatoriamente nos players que estão a correr, tal como a seleção aleatória dos vídeos que formam a matriz de composição visual, também a cor é gerada de forma aleatória de forma a não repetir padrões. Foram definidas 11 cores, geradas em RGB e definidas por valores concretos de “0” a “255” onde o “0” é preto e o “255” é branco e a partir daí atribui valores em vermelho, verde e azul (Red, Green, Blue) mas poderiam ser mais, tal como as próprias cores podem ser alteradas de uma forma muito simples, sendo apenas necessário alterar os valores de RGB (figura 81). Não existindo um código específico para a atribuição de cor, estas foram definidas apenas pelo lado estético e o contraste que provocam na composição visual.

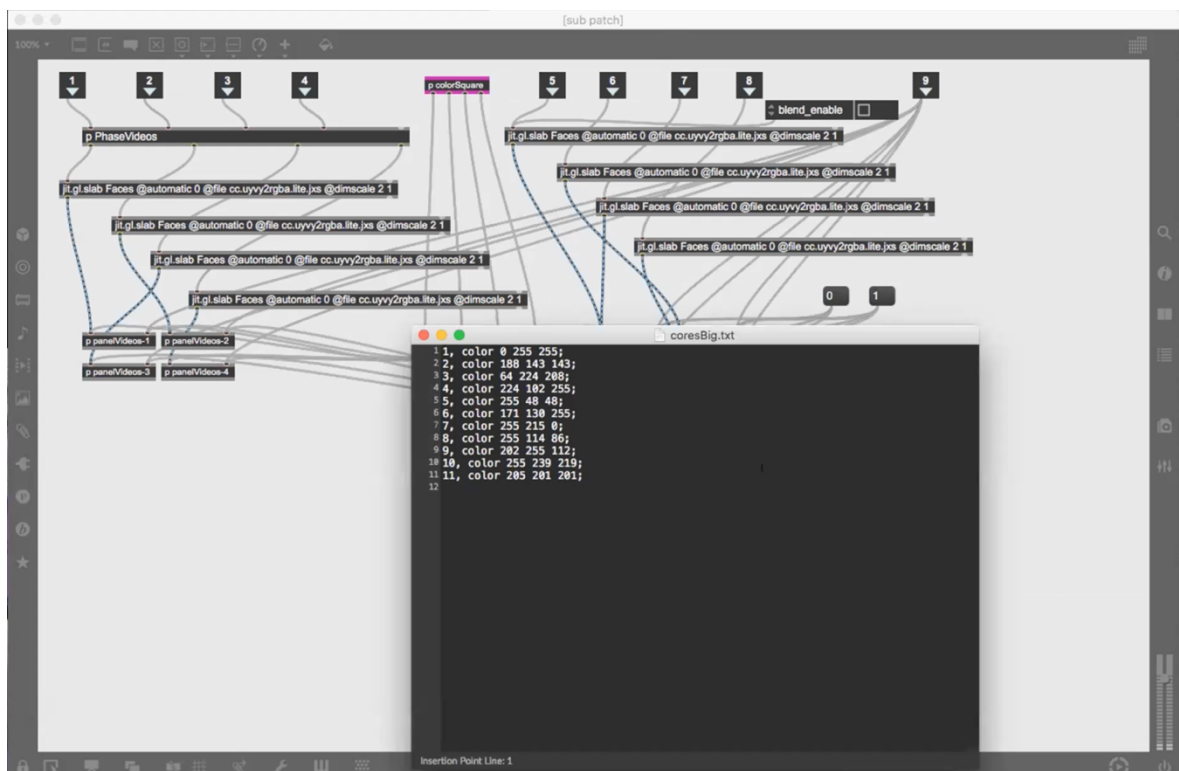


Figura 81 Criação das cores em RGB e seleção aleatória das mesmas

As cores mudam a cada 4 segundos e são carregadas de forma aleatória, exatamente como acontece com os vídeos. Por sua vez a cor é aplicada na grelha superior da matriz de vídeo, que, tal como no vídeo, sofre o mesmo processo de corte, escala e posicionamento. Na projeção de vídeo, uma vez que existe uma fragmentação da imagem, através de *multiscreen*

e de mapeamento, a cor vai ser visível sempre que o quadrante que contém cor aparece, e multiplicar-se por todos os fragmentos que estejam mapeados a partir desse quadrante.

2.5 *Fragmentos Retrato Coletivo: Uma Reflexão*

Para finalizar a minha tese, faço uma reflexão da apresentação pública da instalação interativa Fragmentos Retrato Coletivo (figura 82). Como descrito anteriormente, e por todo o enquadramento do projeto, a instalação foi pensada e idealizada para ser apresentada ou exposta na Sé Catedral de Idanha-a-Velha, de forma a homenagear todas estas pessoas, símbolo vivo da aldeia e da comunidade, mas também pelas condições excelentes que o espaço permite, quer ao nível de arquitetónico, quer ao nível de cenográfico. Mas, devido às condicionantes vividas na altura em que a instalação foi criada, nomeadamente a pandemia de Covid19, foi impossível dar continuidade à ideia inicial e expor no espaço para o qual a obra foi idealizada pelas mais diversas limitações a nível de acesso a espaços públicos. Como alternativa foi escolhido outro local, que teria de possuir algumas condições obrigatórias: a área de exposição, no sentido em que a obra exige um espaço considerável para o seu perfeito funcionamento; a iluminação, dado que, uma vez que a instalação é feita com projeção de vídeo, é essencial a ausência de luz natural, para um controlo a nível de brilho e contraste da imagem projetada; projeção de vídeo e sistema de som; e por último a capacidade para receber público.

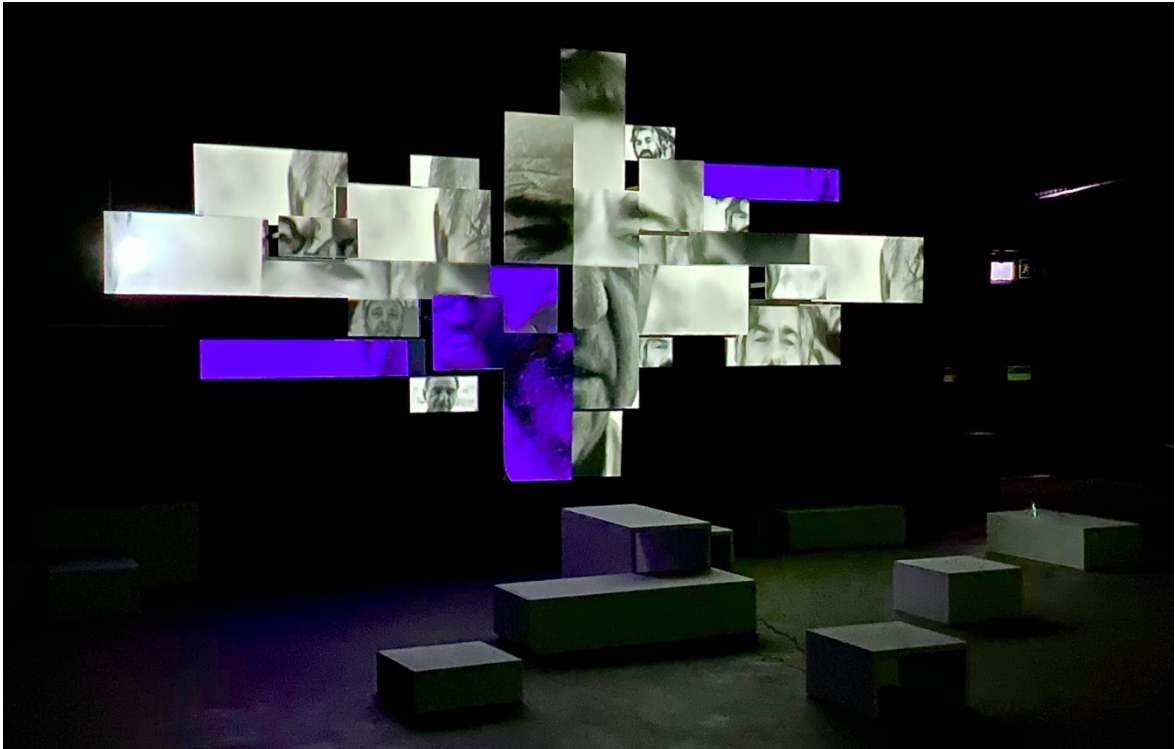


Figura 82 Instalação Fragmentos Retrato Coletivo

A Fábrica da Criatividade, em Castelo Branco, foi a escolha mais natural, em primeiro lugar por ter sido o local de trabalho durante o desenvolvimento do projeto e depois porque reunia todas as condições exigidas.

Ao fim de todo o percurso de investigação e desenvolvimento do trabalho prático era hora de montar e apresentar todas as componentes do projeto. O resultado final superou as minhas expectativas e tudo aquilo que tinha sido idealizado, foi conseguido, sendo o resultado final uma instalação visualmente impactante, tecnologicamente muito funcional e conceptualmente imersiva, capaz de despoletar emoções e sensações no público que a visitou.

No seguimento de todo o processo descrito nos capítulos anteriores, a instalação foi apresentada publicamente em três ocasiões distintas, sempre no auditório principal da Fábrica da Criatividade em Castelo Branco. A primeira apresentação, não oficial, serviu exclusivamente para testar, pela primeira vez, todos os processos desenvolvidos, sem ser em maquetes ou protótipos. Esta primeira apresentação não foi aberta ao público, contando apenas com alguns convidados. Esta primeira apresentação foi essencial para, como já disse, montar todas as partes da estrutura pela primeira vez, e detetar eventuais falhas ou

erros, sobretudo na arquitetura de funcionamento, no processamento em tempo real ou nos sensores de movimento e interatividade.

De forma geral, tudo funcionou como idealizado e testado ao longo do processo, embora tenha sido necessário corrigir alguns pormenores apenas detetáveis quando tudo foi conectado. Desses pormenores a corrigir, destaco alguns ajustes na programação, acima de tudo questões de fluidez na imagem e da composição do retrato coletivo.

Algumas das falhas prendiam-se com questões técnicas de leitura e interpretação das coordenadas no espaço por parte dos sensores. No caso em particular, das zonas interativas ou limites de transição entre os diferentes níveis. Também ao nível de coordenação dos tempos que cada vídeo tinha, e as questões de narrativa que isso provocava. Na primeira apresentação os tempos de duração e sobretudo de transição entre os vários vídeos carregados pelo sistema, eram ligeiramente longos o que fazia com que a narrativa fosse pouco fluida ou existissem momentos que quebravam o ritmo.

Em relação aos convidados que visitaram a instalação, tiveram um papel fundamental com os seus contributos críticos, através de pontos de vista, por vezes completamente diferentes do meu, ou, das pessoas que acompanharam o projeto de forma mais próxima e até participativa. Com base nesses contributos, foi possível identificar algumas falhas de funcionamento ou mesmo de leitura visual da obra, que na altura, nem sequer eram considerados da minha parte, mas, que no caso do público, afastados de toda a realidade e processo criativo envolvido no desenvolvimento da obra, podiam gerar algumas dúvidas ou questões. Um exemplo disso era o tempo de resposta na mudança de nível em que por não ser fluido e instantâneo o público não conseguia identificar exatamente o que estava a acontecer, a não ser através de ajuda ou explicação da minha parte.



Figura 83 Cartaz de divulgação de Fragmentos Retrato Coletivo

A segunda apresentação, foi aberta ao público e contou com divulgação (figura 83) e promoção em algumas plataformas digitais, nomeadamente redes sociais e alguns locais mais específicos, como o próprio espaço onde ocorreu a apresentação, a Fábrica da Criatividade, que tem programação cultural promovida pelo município de Castelo Branco e por sua vez, algum fluxo de artistas, criadores e público em geral, e, por fim, na Escola Superior de Artes do Instituto Politécnico de Castelo Branco, tendo uma adesão bastante significativa.

Nesta segunda apresentação, consegui corrigir ou melhorar alguns pormenores detetados na primeira apresentação, sobretudo a nível de fluidez do processamento de imagem e de tempos de resposta do sistema interativo, melhorando significativamente a experiência do público. Além das componentes digitais, também a própria organização do espaço da instalação foi tida em conta de forma que o público pudesse circular, quase numa espécie de roteiro e dessa forma, poder ver, analisar e apreciar as diferentes perspetivas proporcionadas para construção da obra, nomeadamente o posicionamento dos diversos

fragmentos de imagem com profundidades diferentes. Isto viria a revelar-se um dos elementos fundamentais da instalação e mais apreciados ou comentados pelos visitantes. Na figura 86 podemos ver, duas perspectivas da relação espacial entre a obra e o público que era convidado a circular por todo o espaço de instalação.

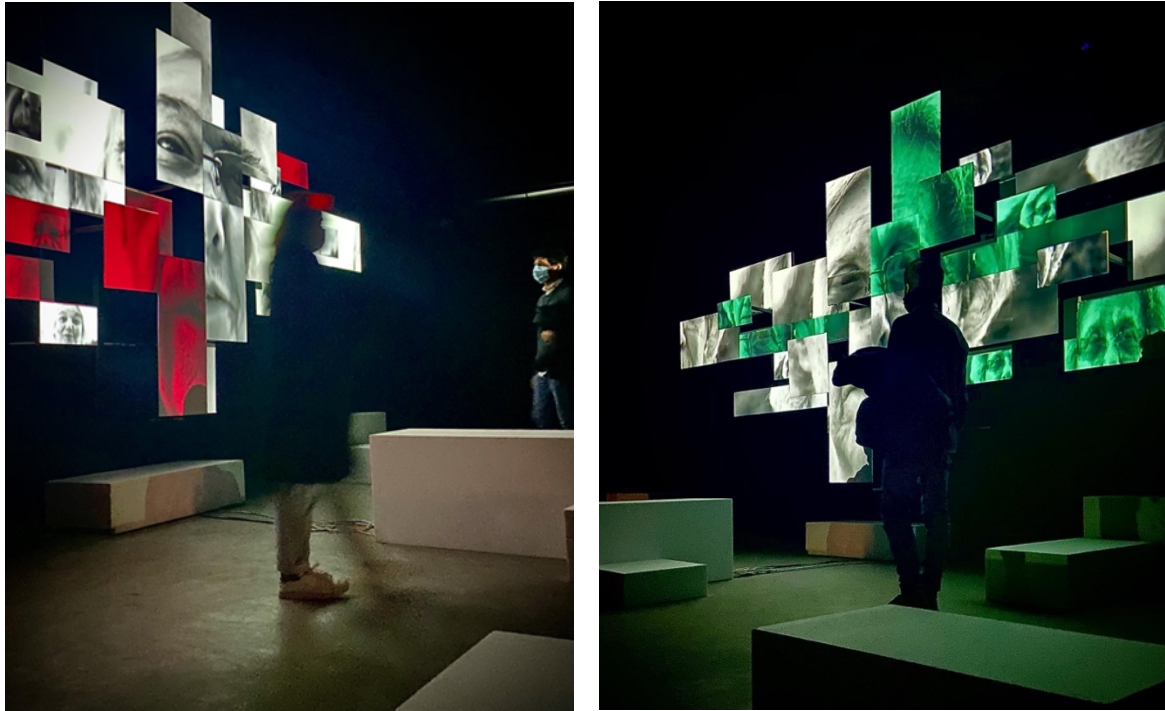


Figura 84 Presença de público na instalação Fragmentos Retrato Coletivo

Nesta segunda apresentação, consegui corrigir ou melhorar alguns pormenores detetados na primeira apresentação, sobretudo a nível de fluidez de todo o processamento e tempos de resposta de todo o sistema interativo, melhorando significativamente a experiência do público (figura 84). No geral todos os objetivos foram cumpridos e a instalação funcionou exatamente como eu a tinha idealizado três anos antes, quando iniciei o meu percurso no doutoramento em Media Artes.

Ao nível do retrato coletivo, considero que a instalação conseguiu transmitir aquilo que eu desejava, transmitindo um conceito de comunidade, e de identidade da aldeia em si. Quanto à reação do público, esta foi muito positiva, quer pelo lado visual da instalação, do impacto no espaço, do funcionamento, da interatividade, mas sobretudo pelo lado conceptual do retrato coletivo, sendo a opinião unanime nesse sentido. O público que visitou a instalação, reagiu de uma forma muito positiva relatando que ao fim de algum tempo se conseguiam identificar com as pessoas retratadas na projeção, quase como se as conhecessem e já tivessem convivido com elas. Posso assim concluir que a relação de confiança e

conhecimento mútuo criada ao longo da residência em Idanha-a-Velha, entre mim, enquanto artista e estas pessoas que compõem o retrato coletivo é extensível ao público em geral que reconhece e identifica esses valores na experiência vivida na instalação.

Quanto à reação do público, esta foi muito positiva, quer pelo lado visual da instalação, do impacto no espaço, do funcionamento, da interatividade, mas sobretudo pelo lado conceptual do retrato coletivo, sendo a opinião unânime nesse sentido. O público que visitou a instalação reagiu de uma forma muito positiva relatando que ao fim de algum tempo se conseguiam identificar com as pessoas retratadas na projeção, quase como se as conhecessem e já tivessem convivido com elas.

Apesar de não existir nenhuma forma oficial de registo de testemunhos do público, houve imenso retorno através das redes sociais com pessoas a publicar sobre a instalação. Deixo alguns exemplos desse retorno, como podemos ver nas figuras 85, 86, 87 e 88 que, apesar de não serem todos os existentes, permite ter uma amostra do impacto da obra nos visitantes.



Paulo Alves ▸ Fragmentos Retrato Coletivo

6 de novembro de 2020 · 🌐



Sensorial, íntimo. Debatem-nos com inquietudes. A impermanência. Adorei.

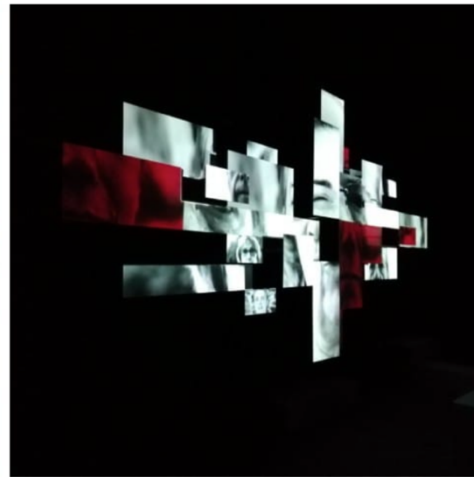
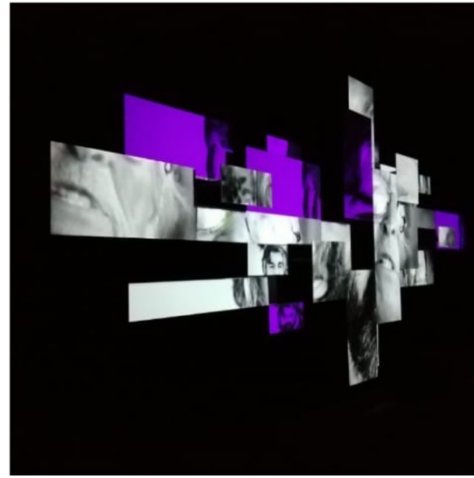
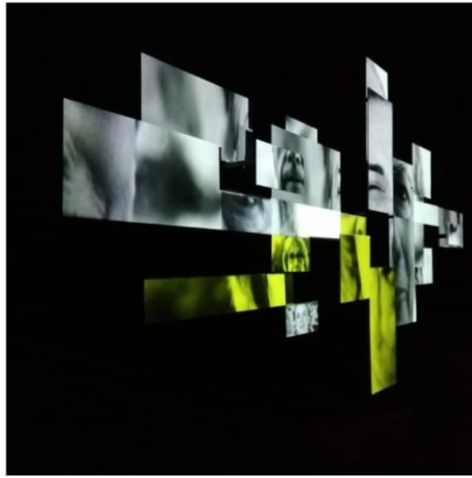


Figura 85 Comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (1)



Eduarda Rodrigues está a ¹⁴ participar em **Fragmentos Retrato Coletivo** com Miguel De Almeida Ferreira em **Fábrica da Criatividade**.
20 de maio · Castelo Branco · 👤

Fragmentos. Uma instalação fabulosa, interativa, criada pelo génio [Miguel De Almeida Ferreira](#) que conseguiu metaforizar e transpor para uma sala, todo um ambiente, gentes, clima e vivências da beira baixa em toda a sua essência. Excelente trabalho, sob o qual tive direito a explicação detalhada e pormenorizada. A interação do público com todo o espaço emergem neste ambiente, tão próximo de nós no espaço e no tempo. Um grande tributo a Idanha-a-Velha mas também a toda a nossa região, que espero que venha a ser mostrado e vivenciado por um público mais distante geograficamente. O todo é muito impactante e envolvente e o Miguel está realmente de parabéns pois "magicou" algo que conseguiu, na perfeição, transmitir-nos. Visão, audição e memórias, foram para mim onde tive maior repercussão desta experiência.

Muitos parabéns e muito sucesso com este projeto que tantas pernas tem para andar!

Obrigada pelo final de tarde que nos proporcionaste. 🎨🎵👏😊

{Fotos autorizadas}

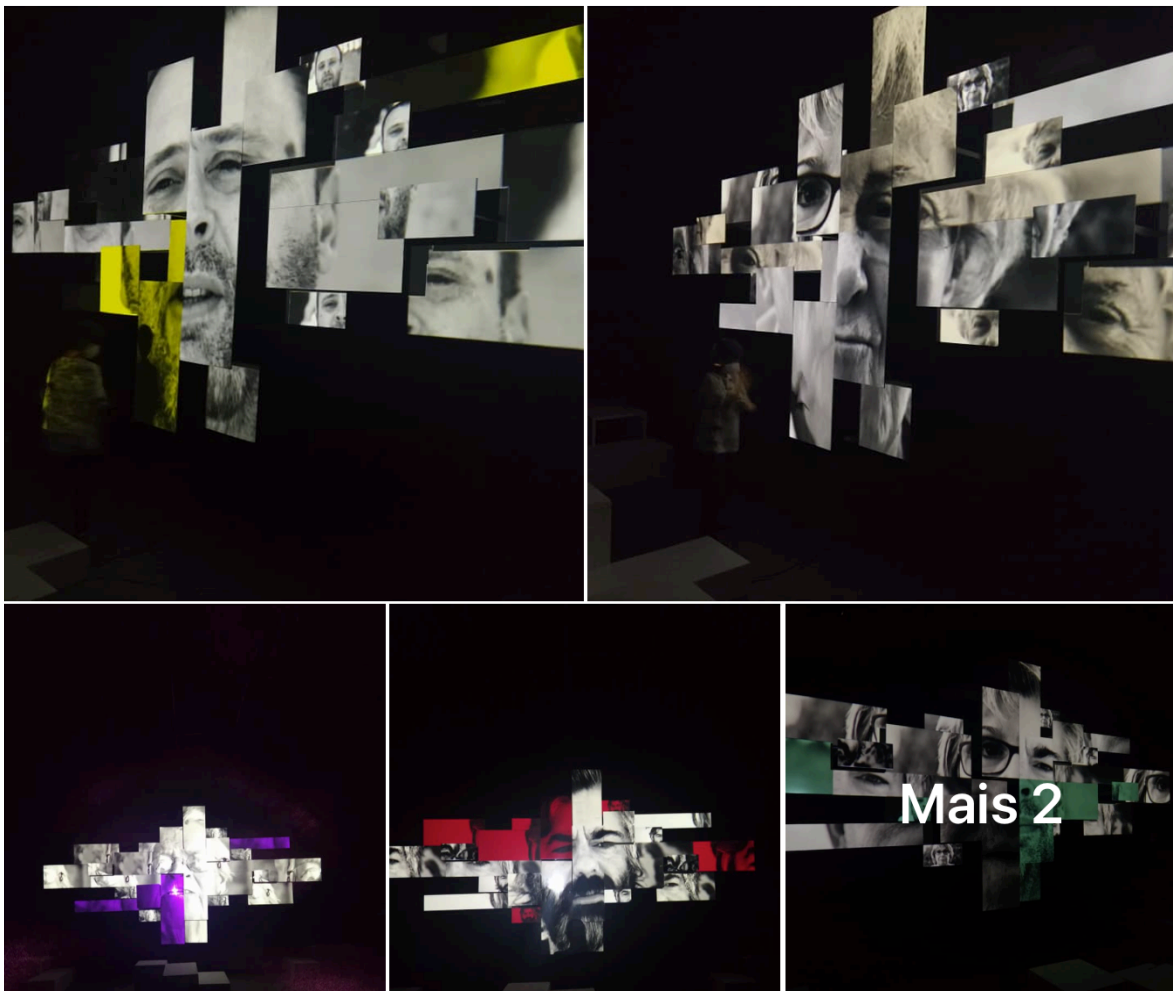


Figura 86 Comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (2)

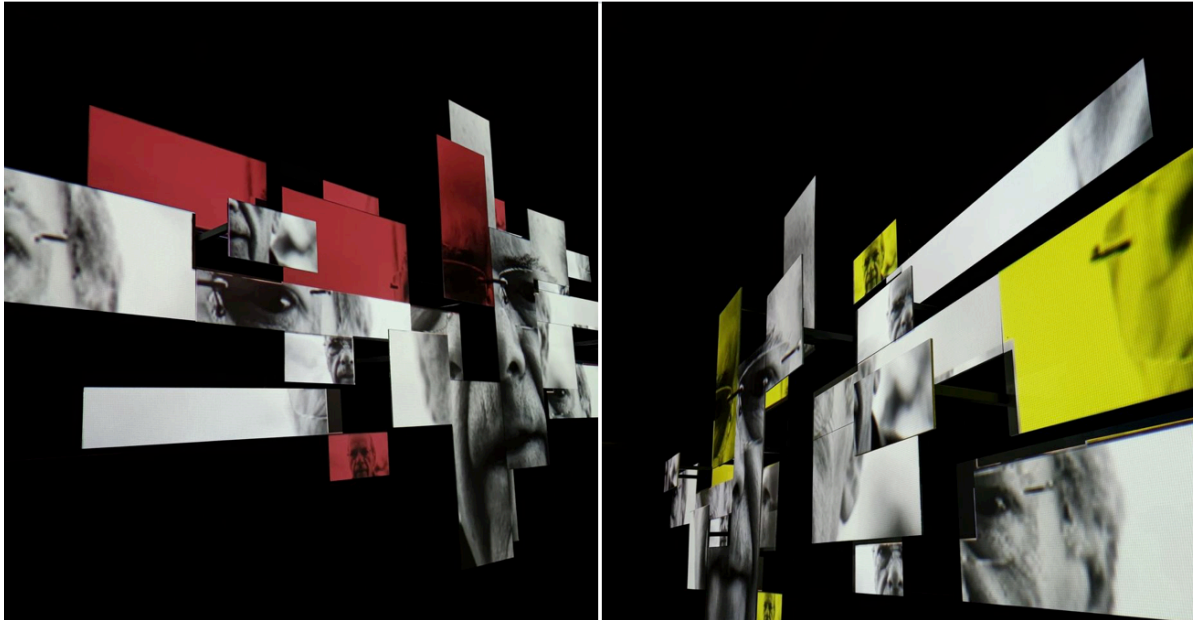


Janine Ribeiro

22 de maio · 🌐



Uma experiência enriquecedora... que deixou a minha imaginação a fervilhar de criatividade... muito grata [Miguel De Almeida Ferreira](#), muitos parabéns pelo trabalho.



83 Graus - Arquitetura e Design

22 de maio · 🌐

FRAGMENTOS de [Miguel De Almeida Ferreira](#)

(resumo aqui o que foi a minha experiência pessoal).

Parte de uma ideia base – a percepção que se tem de algo que é composto por fragmentos, como um espelho quebrado em movimento – deixa de ser uma imagem para ser uma multiplicidade de imagens, formas, sons e cores, que unidas representam algo mais amplo e inteiro.

Se desde logo a imagem visual/auditiva é forte, dinâmica e atrativa, as premissas que enredam a experiência são de longe ainda mais enriquecedoras.

Parece-me abordar 3 valências:

- A composição artística/visual – os fragmentos de um espelho explodido que estimulam os nossos sentidos;
- A componente social – espelha fragmentos de uma sociedade (ou parte dela), neste caso específico, as gentes de Idanha-a-Velha (mas é capaz de se expandir para outros universos/temas, e pessoalmente acho isto muito rico, muito interessante);
- A interação – Quem experiencia é convidado a interagir ao seu ritmo na instalação, percecionando e vivendo aquele momento de um modo muito único e peculiar. Há uma evolução na percepção conforme nos deslocamos no espaço.

Uma fusão de imagem, som e interação dão uma vida própria a esta instalação.

Eu definiria como sendo composta por 3 estágios:

Primeiro estágio – Contacto primário. Transportados para um ambiente onde toda a atenção se foca na instalação, é impossível desviar o olhar. As imagens fragmentadas causam estranheza, o som invade-nos o corpo, ao ponto de se enraizar em nós, e a cor promove ainda mais dinamismo ao mesmo tempo que dá união a pequenas partes do conjunto. As vozes fundem-se e todas aquelas caras aparecem como relâmpagos, o impacto que têm é pontual, forte, ao mesmo tempo confuso e indistinto.

Segundo estágio - Aproximação. A instalação interage com o nosso movimento e a aproximação resulta numa transformação. As imagens aleatórias e confusas ganham agora mais clarividência. Passamos a reconhecer algumas partes de rostos e, pelo meio do som que nos estremece o corpo e nos integra na experiência, as personagens ali presentes passam a revelar-se um pouco mais – como se estivéssemos a apanhar partes de conversas de circunstância. Começamos a submergir naquele universo peculiar. Os fragmentos parecem não parar quietos, mas a nossa percepção já permite encaixar algumas peças.

Terceiro estágio - Entendimento. Não se trata de uma revelação, mas sim um maior entendimento do que ali se passa. A instalação reage ao nos aproximarmos mais, no fundo é isso que acontece quando nos aproximamos mais de alguém, começamos a conhecer um pouco mais da pessoa (mesmo sem a conhecer verdadeiramente). Neste estágio, os fragmentos continuam dinâmicos, mas já nos é possível distinguir alguém, ouvir a sua estória em excertos (até porque a vida embora contínua, é feita de excertos de memória), perceber partes daquela pessoa. Vamos começando a conhecer partes daquele universo que é Idanha-a-Velha (identidade social do lugar).

Para mim não se finda aqui... esta instalação permita algo mais, circular paralelamente ao painel permite-nos experienciar uma quarta dimensão... aquele espelho visto de frente é mais "uno", mas quando circulamos nas laterais, ele parece explodir e os fragmentos tornam-se ainda mais tridimensionais.

Esta tridimensionalidade ficou a bailar-me na mente, e a um nível completamente diferente, a minha criatividade ficou a fervilhar. O universo arquitetónico é muito isto. A arquitetura combina da mesma forma estas valências todas... os fragmentos (porque nunca consegues ver a arquitetura no seu todo, interages sempre às partes), a questão espacial e social está sempre presente na arquitetura, o som, os ângulos de visão, a percepção que crias nas pessoas que vivem o espaço... tudo isto é arquitetura.

.....

Muitos parabéns [Miguel De Almeida Ferreira](#) esta foi a minha experiência e percepção daquilo que vivi... e que me ficou a fervilhar. Acredito que este é apenas um ponto de partida (que já conta com imenso trabalho de fundo) mas que sinto que vai evoluir para algo ainda maior.

Figura 87 Comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (3)

 **João Valente** está com **Miguel De Almeida Ferreira** em **Fábrica da Criatividade**. ...
7 de novembro de 2020 · Castelo Branco · 🌐

Fragmentos Retrato Colectivo

Artista: [Miguel De Almeida Ferreira](#)

Instalação de Vídeo Interactiva | Fábrica da Criatividade

Soberbo! 🏆

Os meus **parabéns** pelo sucesso!

Toda a diferença é feita com o enquadramento conceptual/artístico do próprio autor! Um privilégio! Haja projecção (merecida) de tanta criatividade e qualidade.

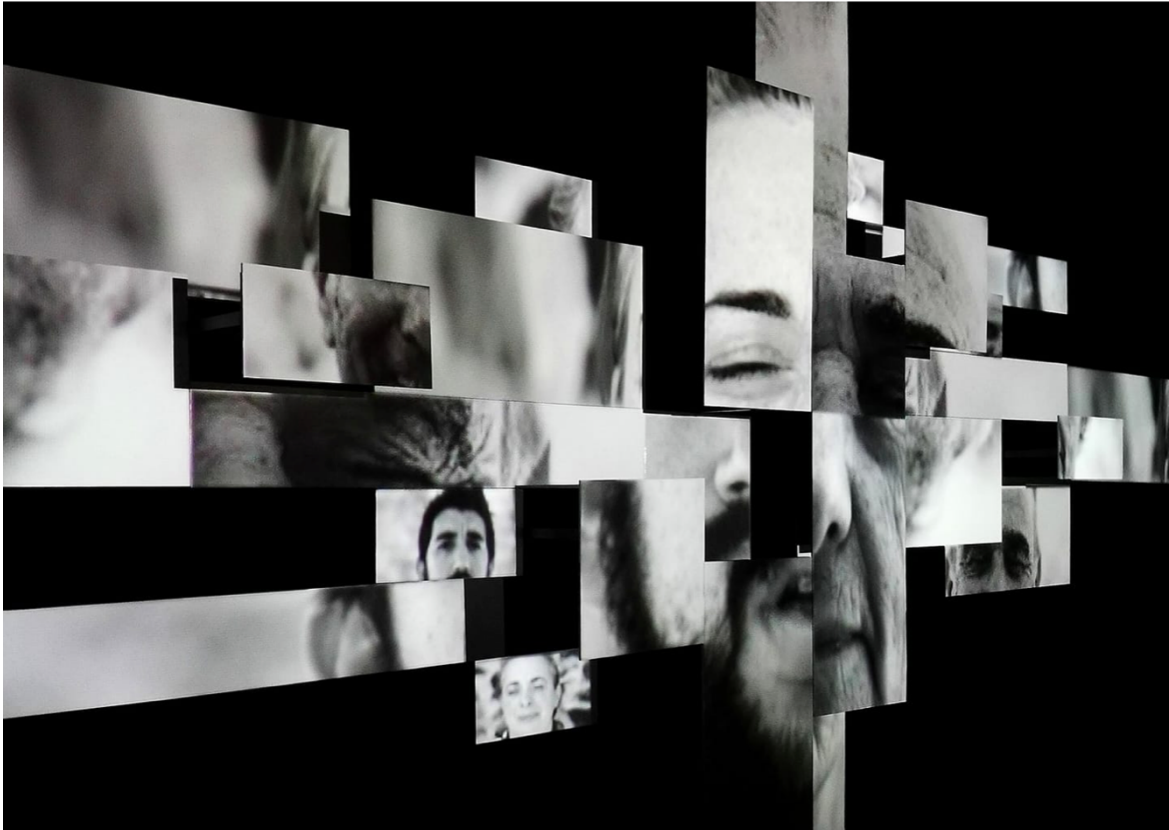


Figura 88 comentários do público em relação à instalação Fragmentos Retrato Coletivo (4)

De uma forma geral a reação do publico foi muito positiva, sendo que esta segunda apresentação conseguiu colmatar todas as falhas detetadas na primeira apresentação. Quando lidamos com arte digital e interativa, existe uma componente extremamente importante, que é o geral funcionamento da obra em si. Independentemente do conceito, do tema central da peça ou todos os ideais que ela pode conter, o funcionamento fluido de todas as componentes tecnológicas é fundamental para uma primeira impressão e por sua vez para a aceitação pessoal de cada individuo. Na primeira apresentação existiram alguns casos em que o sistema falhou, os sensores não detetaram o posicionamento do publico aquilo que deveria de acontecer, ou não aconteceu ou acontecia com algum atraso temporal.

No caso desta segunda apresentação, isso foi conseguido e ultrapassado através de todo o trabalho técnico e tecnológico desenvolvido em função da instalação. Quer no desenvolvimento e mais tarde no aperfeiçoamento do sistema interativo, criado propositadamente para esta instalação, mas com potenciais utilizações futuras noutros ambientes, quer na conceção estético visual, que permitiu deixar todas as pessoas que a visitaram rendidas ao que estavam a ver.

Do ponto de vista conceptual, também podemos afirmar que tudo aquilo que era pretendido foi alcançado, uma vez que de forma geral, o publico teve uma experiência sensorial e imersiva que lhe permitiu fazer uma viagem espaço temporal, sendo, de certa forma, transportado para Idanha-a-Velha, não no verdadeiro sentido da palavra, ou no sentido geográfico, mas claramente para aquilo que é, ou que representa, esta comunidade, este grupo de pessoas, esta aldeia. De forma geral as pessoas que visitaram a instalação não conseguiram ficar indiferentes e conseguiram estabelecer relações de empatia e sentimento de proximidade com todos estes habitantes de Idanha-a-Velha que nunca tinham visto na vida.

Posteriormente ainda ocorreu uma terceira apresentação, que, teve como objetivo, não só fazer mais uma exibição pública da obra, mas, sobretudo, uma apresentação que se inseriu numa atividade académica, uma mostra de vídeo experimental promovida pela Escola Superior de Artes do Instituto Politécnico de Castelo Branco onde foram apresentados outros trabalhos de instalação além do *Fragmentos Retrato Coletivo*.

Neste momento, está prevista, ainda que sem data específica, a instalação temporária da obra *Fragmentos Retrato Coletivo* em Idanha-a-Velha, especificamente na Sé Catedral (figuras 89 e 90) assim como a apresentação noutras salas nacionais e internacionais de forma a apresentar e divulgar a aldeia e os valores culturais das pessoas que ali habitam.



Figura 89 Sé Catedral de Idanha-a-Velha



Figura 90 Sé Catedral de Idanha-a-Velha, interior

Como forma de encerramento deste capítulo dedicado ao processo criativo, e no seguimento de todo o trabalho de investigação, desenvolvimento de sistemas interativos e conceito artístico de retrato coletivo, assim como o conceito de obra de arte total, onde a obra não surge de forma isolada, mas sim como um percurso constituído por várias obras ao longo dos anos, surgiu, e já foi apresentado um novo projeto denominado “Um Retrato de Penha

Garcia” – o Legado de Catarina Chitas. Neste novo, projeto já apresentado ao público, mais uma vez o conceito de retrato coletivo de uma comunidade ou de uma aldeia, neste caso a aldeia de Penha Garcia, foi a base concetual para um projeto artístico. Desta vez foi criado um formato diferente, como podemos ver nas imagens seguintes, foi criado um espetáculo multimédia com projeção de video mapping, ledwall e música ao vivo com voz, guitarra e adufe onde a base tecnológica para gerar a composição visual do retrato coletivo foi o modelo criado em *Fragmentos Retrato Coletivo*.



Figura 91 Um retrato de Penha Garcia (1)



Figura 92 Um retrato de Penha Garcia (2)



Figura 93 Um retrato de Penha Garcia (3)



Figura 94 Um retrato de Penha Garcia (4)



Figura 95 Um retrato de Penha Garcia (5)

Ainda como complemento do mesmo projeto foi criada uma exposição de fotografia, com o mesmo nome do espetáculo, ao ar livre e exposta nas ruas da aldeia. Esta exposição apresenta 24 quadros com habitantes locais da aldeia (figuras 97, 98, 99 e 100).



Figura 96 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (1)



Figura 97 Figura 98 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (2)



Figura 98 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (3)



Figura 99 Exposição fotográfica - Um retrato de Penha Garcia (4)

Tal como em Fragmentos Retrato Coletivo, o objetivo é representar a comunidade ou a aldeia em questão e não cada uma destas pessoas. Os personagens da exposição fotográfica são os mesmo do espetáculo, que além das duas vertentes já apresentadas, terá ainda, uma versão em formato de instalação que será apresentada na fundação Serralves.

Este espetáculo, juntamente com a exposição fotográfica e a futura instalação interativa, vem assim comprovar, a contribuição para o desenvolvimento de obras que utilizem não só o conceito de retrato coletivo, como os sistemas interativos e de composição visual desenvolvidos no decorrer deste projeto de investigação em Media Artes.

Conclusão

Quando iniciei este ciclo de estudos, no doutoramento em Media Artes, já possuía algumas ideias bastante definidas para o projeto a implementar, nomeadamente abordagens práticas do ponto de vista criativo, enquanto artista digital, ideias oriundas de outros projetos desenvolvidos anteriormente, descritos no capítulo dedicado ao processo criativo da presente obra, nos quais já existiam manifestações iniciais de conceitos e práticas aqui recuperados e aprofundados. Mas foi efetivamente com o percurso académico destes últimos anos, nomeadamente com a fundamentação, reflexão e sustentação teórica sobre procedimentos, processos e práticas que os objetivos propostos foram atingidos.

No fim de todo o processo de investigação e de criação artística, *Fragmentos Retrato Coletivo: a identidade da aldeia histórica de Idanha-a-Velha numa instalação de vídeo interativa* atinge um momento em que a obra pode ser considerada concluída, embora o futuro esteja sempre em aberto no que à produção artística diz respeito, pois tudo aquilo que foi criado até ao momento constitua apenas mais um momento ou etapa daquilo que assumimos como obra de arte total.

Avançando da génese desta investigação interessa agora refletir de uma forma mais global. Richard Wagner defende que a obra de arte do futuro é coletiva, que não pertence apenas a um artista ou a um tipo de artista, mas sim à comunidade de todos os artistas, de forma a todos contribuírem para um objetivo comum (Wagner, 2003). Partindo desse princípio, nomeadamente no que a este projeto diz respeito, podemos dizer que a videoarte, a instalação de vídeo, os recursos tecnológicos utilizados, a interatividade e tudo mais que a obra e a sua concretização envolvem, exigem um trabalho múltiplo que integra várias vertentes do conhecimento, seja no âmbito da fotografia, do cinema, da música, da programação digital ou da produção, de uma forma geral, mas também o contributo de toda uma comunidade, com vista a um objetivo comum: a obra de arte do futuro ou a obra de arte total.

Este trabalho, agora numa fase de conclusão, só foi possível com recurso a diversas áreas da tecnologia, do conhecimento e da investigação, mas também com a inspiração ou influência de diversos artistas que, de forma direta ou indireta, contribuíram para o resultado final. Assim, quando pensamos em tudo o que foi desenvolvido, adotamos como mote não só o ponto de vista de obra de arte do futuro – ainda que recorra ao passado para perscrutar o futuro –, mas também o conceito de obra de arte total, na medida em que se trata de um

trabalho que não constitui ou resulta de uma obra isolada, mas prossegue um conjunto de trabalhos realizados ao longo de vários anos, perfazendo uma totalidade e uma identidade artística. A obra de arte total sintetiza, assim, deste ponto de vista, um percurso enquanto artista e investigador no qual *Fragmentos* assume o papel de maior destaque, mas valorizando influências, conceitos, ideias e até mesmo aspetos germinados ao longo deste percurso total e que agora aqui encontramos desmultiplicados e aprofundados.

Podemos assumir que *Fragmentos Retrato Coletivo* é, também, o resultado ou o culminar de, pelo menos, três instalações anteriores (além de outros testes técnicos e ensaios artísticos desenvolvidos), ao nível da programação, dos sensores, da interatividade e da projeção de vídeo, na busca de um género, um estilo ou uma linguagem que é cada vez mais uma identidade ou marca do conjunto de obras produzidas até à data e que, seguramente, irão ter continuidade, como já aconteceu, aliás, com a mais recente produção: *Um retrato de Penha Garcia*.

Posso hoje concluir que os três conceitos base da investigação, o fragmento, o retrato e a instalação, contribuíram de uma forma global para que o retrato coletivo ou, pelo menos, a abordagem inicial ao conceito de retrato coletivo, pudesse ser aplicado ou adaptado a uma instalação de vídeo interativa. Definir ou caracterizar uma comunidade, no caso, uma aldeia histórica como Idanha-a-Velha, através de questões de identidade e, sobretudo, apresentá-las num projeto multidisciplinar, onde os princípios artísticos se cruzam com os dispositivos tecnológicos, nomeadamente sistemas interativos que suportam e abrem novos horizontes às potencialidades das Media Artes, tornou-se uma realidade e um modelo pronto a ser replicado.

Desde o início, não só desde que me desafiei a mim próprio a percorrer este caminho, mas também desde que me comecei a interessar por esta vertente artística que, constantemente, procurei não apenas criar projetos artísticos que envolvessem as comunidades, as tradições, os valores culturais enraizados ao longo de gerações, aquilo que representa um povo, mas também desenvolver processos ou mecanismos tecnológicos que me permitissem criar e apresentar obras artísticas de uma forma original e diferente daquilo que, de certa forma, caracteriza o objeto de estudo. Criar uma obra que ligasse harmoniosamente os valores tradicionais de uma comunidade repleta de história e património cultural, material e imaterial com uma vertente esteticamente contemporânea e tecnologicamente atual foi, sem dúvida, o grande desafio.

Recapitulando de forma genérica, posso dizer que os objetivos fundamentais foram atingidos, nomeadamente o acrescento de conhecimento nos domínios técnico, artístico e científico a partir da reflexão sobre o processo criativo, do trabalho de atelier, do trabalho de oficina, da pesquisa e da escrita, vertentes que, através do princípio da replicabilidade, devem permitir a concretização de projetos futuros, nomeadamente obras que recorram a sistemas interativos que permitam artística implementação de projetos sobre questões essenciais da sociedade, da identidade e da cultura de uma aldeia ou comunidade, encontrando soluções de representação das mesmas através da produção, apresentação e exibição de instalação interativa ou dispositivos similares, assim como através da partilha e reflexão com o público.

O conteúdo deste projeto de investigação, tanto na vertente teórica como na dimensão prática, materializada na instalação, contribui para com novo conhecimento para o domínio da arte interativa, nomeadamente através do desenvolvimento de um sistema capaz de gerar um retrato coletivo a partir de diversas fontes de vídeo. A vertente teórica descreve de forma suficientemente detalhada a pesquisa sobre os três conceitos fundamentais abordados, sempre de uma perspetiva complementar da obra em questão: o fragmento, o retrato e a instalação. Estes conceitos foram determinantes, quer a nível de sustentação científica quer a nível de influências e referências artísticas, na configuração e na lógica da instalação *Fragmentos Retrato Coletivo*. Aprofundar os meus conhecimentos naquilo que era até então uma inspiração casual e com uma ideia algo superficial foi um passo decisivo e originou um projeto devidamente fundamentado e sustentado pelos contributos de autores, artistas ou obras de arte específicas que se revelariam determinantes para a idealização e materialização da instalação.

Já quanto à vertente prática, o principal contributo desta tese prende-se com a possibilidade de a obra, ou este modelo de instalação, representar uma comunidade, uma aldeia ou um grupo social através de uma composição visual gerada aleatoriamente e em tempo real. Criar um modelo de instalação que tem como base um sistema interativo criado de raiz e que permite gerar outros retratos coletivos, independentemente da área de intervenção e dos conteúdos ou informação a transmitir, foi o resultado principal. Este modelo está concluído e pronto a ser utilizado, seja pelo próprio autor, em projetos ou obras artísticas futuras, seja por terceiros, artistas que pretendam criar instalações baseadas num reprodutor aleatório de vídeo, com *inputs* de conteúdo independentes. Além de todo o sistema interativo desenvolvido, recorde-se que um dos objetivos consiste em proporcionar uma experiência interativa e imersiva ao público, de forma a que este estabeleça relações de proximidade com os intervenientes participantes na instalação. Essas relações surgem

quando as pessoas que visitam a instalação se reveem ou se identificam com estas pessoas, com os seus valores, com as suas histórias de vida.

A criação de uma obra como *Fragmentos Retrato Coletivo* visa ainda, simultaneamente, homenagear e deixar um legado desta comunidade, um retrato coletivo que assume uma responsabilidade de futuro, uma responsabilidade de eternizar este conjunto de pessoas, pois embora se trate de uma representação do ponto de vista do artista, logo assumidamente subjetiva, ela deve ser entendida igualmente como uma forma de registo intemporal. Como descreve Laszlo, um retrato só poderá ser considerado um retrato se representar os valores mentais e morais das pessoas a quem pertence:

On the portrait painter lies a very great responsibility indeed, for he has not only to satisfy his contemporaries but also on many occasions to create for the benefit of future generations an historic document of his times and this document would be without authority if it were not at least as much a study of character as a representation of plainly visible facts. The merely exact reproduction of the sitter's features at a particular moment as a camera would do is scarcely worthy to be called a portrait at all; I say, once more, that in this branch of artistic practice the only painting that can be held to justify itself is the one which in the rendering of those features expresses the full mental and moral stature of the human being to whom they belong. Here it is that the individuality of the painter appears and here it is that his powers are subjected to the severest test. Different artists painting the same sitter would produce differing results, because their individualities would vary; so, you see, the inadequacy of the artist who has assumed a responsibility he has not qualified himself to bear would show in his work and he must stand for all time self-convicted of failure (Laszlo, 1934, p.45)

Com base nos resultados práticos, esse objetivo foi alcançado não só pela composição visual, mas sobretudo pela forma como a informação sobre cada um dos habitantes de Idanha-a-Velha é apresentada, quer de uma forma mais generalista – como acontece no estágio 01 – , quer de uma forma mais direta – como acontece nos estágios 02 e 03 –, onde estabelecemos contacto com estas pessoas, com ou seu dia a dia, quase como se tivéssemos uma conversa informal, transmitindo-nos empatia e, sobretudo, identidade, configurando, desta forma, um retrato coletivo, ao mesmo tempo documental e afetivo.

A obra em questão, no que ao retrato coletivo específico da aldeia histórica de Idanha-a-Velha diz respeito, encontra-se assim concluída; quanto à obra de arte do futuro ou à obra de arte total, essa manter-se-á sempre em aberto, seja do ponto da vista do processo criativo, seja do percurso enquanto artista e investigador.

Bibliografia

Affini, L. & Cazani Júnior, L. (2016) A lógica do pixel e split-screen aplicada na realização da vinheta do “Pau a Pixel: crítica”. In: CASADEI, EB., org. A extensão universitária em comunicação para a formação da cidadania [online]. Cultura Acadêmica. São Paulo.

Afonso, N. (2014). Instalação de vídeo referente à biomimética para exibição com fins informativos. Universidade de Coimbra. Coimbra.

Ascott, R. (1998). La arquitectura de la cibercepcion. ACC L’Angelot. Barcelona.

Aumont, J. (1992). El Rostro em el cine. Cahiers du Cinema. Paris.

Azara, P. (2002). El Ojo y la Sombra. Una mirada al retrato en Occidente. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.

Balgorri, L. (2007). Vídeo: primera etapa, el vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70. Brumaria. Barcelona

Barbosa, P. (2011). Produção do Sentido Cinematográfico. Instituto Politécnico de Lisboa. Lisboa.

Bishop, C. (2005). Installation Art A Critical History, Routledge. Londres.

Calabrese, O. (1988). A Idade Neobarroca. Martins Fontes. São Paulo.

Calado, M. (2012). Desenhar o corpo: uma metodologia de ensino constante na arte ocidental. Representações do corpo na Ciência e na Arte. Lisboa.

Canton, K. (2004). Espelho do Artista [auto-retrato]. Cosac & Naif. São Paulo.

Cohen, A. (2015). O desenho da cena como experiência: intenções na prática artística e contemporânea entre cinografia-instalação-expografia. Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo.

Cunha, L. (2009) Desenho Técnico. Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa.

Cunha, M. (2017). A investigação-ação como guião construtor da investigação em arte. I Simpósio Internacional de Investigação em Arte. ERAS Edições Online.

Dias, E. (2011). Os retratos de Maria Isabel e Maria Francisca de Bragança, de Nicolas-Antoine Taunay. Vol.19, n.2. São Paulo.

Dixon, S (2007). Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art and installation. The MIT Press Cambridge. London.

Domingues, D. (2002). Criação e Interatividade na Ciberarte. Experimento. São Paulo.

England, D; Schiphorst, T; Bryan-Kinns, N. (2016). Curating the Digital: Space for Art and Interaction, Springer International Publishing Switzerland.

Faria, O. (2020). Autorrepresentação e arte contemporânea: identidade/alteridade- matéria e memórias. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa.

Flick, U. (2013). Introdução à metodologia de pesquisa. Penso. Porto Alegre.

Freund, G. (2010). Fotografia e Sociedade. Nova Vega. Lisboa

Gonçalves, S. (2012). A arte do Retrato em Portugal no tempo do Barroco (1683-1759): conceitos, tipologias e protagonistas. Faculdade de Letras da Universidade de Lisboa. Lisboa.

Junior, L. (2017). Retratos em movimento. ARS, 15. São Paulo.

Machado, A. (2002). Arte e Mídia: aproximações e distinções. Galáxia, n 4. São Paulo.

Martin, S. (2006). Video Art. Taschen. Koln.

Medeiros, M. (2000). Fotografia e Narcisismo. O auto-retrato contemporâneo. Assírio & Alvim. Lisboa.

Meigh-Andrews, C. (2006). A History of Video Art: the form and development of form and function. Berg, New York.

Michelon, F. & Salvatori, M. (2011). Do Imponderável Invisível da Memória: Um estudo iconológico do retrato fotográfico. Entremeios. São Paulo.

Mendes, M. (2019). Intervenção baseada na prática em artes digitais. iArtes-Investigação em Artes. Universidade da Beira Interior. Covilhã.

Mercado, C. (2021) Processo de Fragmentação como poética fotográfica. Universidade Estadual de Campinas. Campinas.

Morse, M. (1990) Video Installation Art: The body, the image and space-in-between. In Hall, D. Fifer, S. Illuminating Video: An essencial guide to video art, (pp153-167)

Palhais, C. (2015) Prototipagem Uma abordagem ao processo de desenvolvimento de um produto. Universidade de Lisboa. Lisboa.

Plaza, J. (2003). Arte e Interatividade: Autor-Obra-Recepção. Rio de Janeiro.

Pina, S. (2011). Fluxos: Do texto à acção: A Cartografia de uma a(r)titude. Universidade Nova de Lisboa. Lisboa.

Poivert, M. (2001). Hippolyte Bayard. Centre National de la Photographie. Paris.

Pommier, E. (2007). Introdução: Retratar. In.: Basílio, K.; Torres, M.; Morão, Pa.; Amado, T. (Orgs.) Concerto das Artes. Campo das Letras. Porto.

Ramos, A. (2010). Retrato. O desenho da presença. Campo da Comunicação.

Ramos, J. (2004). A realidade Transformada. A fotografia e a sua utilização. Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa.

Ramos, F. (2012). A imagem-câmera. Papyrus. Campinas.

Reiss, J. (2000) From margin to center – The spaces of installation art. The MIT Press Cambridge. Massachusetts London

Ribeiro, M. (2010). O fragmento na escultura portuguesa no séc. XX. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa.

Ribeiro, R. (2013). Corpo, videoarte e o papel das linguagens midiáticas na construção de sentido e visibilidade das artes visuais. In Revista Comunicação Mediática, V8, n3. São Paulo.

Rocha, M. (2013). A obra no Gerúndio. Universidade de Lisboa. Lisboa.

Salles, C. (2009). Gesto inacabado: processo de criação artística. FAPESP: Annablume. São Paulo.

Salt, B. (1992). Film style and technology: History and analysis, Starword. Londres.

Sarzi-Ribeiro, R. (2009). Da fragmentação à virtualização: corpo, fotografia e videoinstalação. 18º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas Transversalidades nas Artes Visuais. Salvador.

Silva, F. (2014). Do ensino à investigação em arte. In Investigação e(m) Artes: perspectivas - I encontro/ debate. Universidade de Évora. Évora.

Tarrant, P. (2013). Montage in the Portrait Film Where Does The Hidden Time Lie? Alphaville, n5. Cork.

Veiga, P. (s.d). A/R/TOGRAFIA + Diário Digital de Bordo. Centro de Investigação em Artes e Comunicação. Universidade Aberta. Lisboa.

Wagner, R (2003). A Obra de Arte do Futuro, Antigona. Lisboa

West, S. (2004). Portraiture. Oxford History of Art. Londres.

Webgrafia

Aldeias Históricas. Idanha-a-Velha.

<https://aldeiashistoricasdeportugal.com/aldeia/idanha-a-velha/> Acedido a 04/07/2020.

Anthony Howe. Bio. <https://www.howeart.net/new-page-2> Acedido a 14/06/2020.

Art Base. Movie Mural, Stan VanDerBeek.

<https://www.artbasel.com/catalog/artwork/55877/Stan-VanDerBeek-Movie-Mural>

Acedido a 14/06/2020.

Asif Khan. <http://www.asif-khan.com/> Acedido a 12/06/2020.

Bill Viola. Biograph. <https://www.billviola.com/biograph.htm> Acedido a 10/06/2020.

Candice Breitz.

https://www.candicebreitz.net/assets/docs/BREITZ_Biography_23.04.17.pdf. Acedido a 11/06/2020.

Daniel Rozin. Interactive art. <https://www.smoothware.com/danny/newbio.html> Acedido a 11/06/2020.

Diana Tather. Delphine.

<https://www.thaterstudio.com/collections/view/works/delphine/> Acedido a 11/06/2020.

Museo Nacional Centro de Arte. Mirage Stage.

<https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/mirage-stage> . Acedido a 11/06/2020.

Museu Coleção Berado. Wolf Vostel. <https://pt.museuberardo.pt/colecao/artistas/610> .

Acedido a 28/05/2020.

Ralf Westerhof. <https://ralfwesterhof.nl/about/> Acedido a 14/06/2020.

Ryoji Ikeda. Test Pattern. <https://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/> . Acedido a

28/05/2020.

Sergio Albiac. <https://www.sergioalbiac.com/about.html> Acedido a 10/06/2020.

Tate. David Hockney. <https://www.tate.org.uk/art/artists/david-hockney-1293>. Acedido a

10/06/2020.

Tate. Martyrs, Bill Viola. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/display/bill-viola/martyrs>

Acedido a 10/06/2020.