

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



BLUE SEASON

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM TEATRO - ESPECIALIZAÇÃO EM ARTES PERFORMATIVAS

Liliana Coelho Dias

Lisboa, Setembro/2022

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



BLUE SEASON

TRABALHO DE PROJETO

Liliana Coelho Dias

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Teatro - especialização em Artes Performativas, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor Ciro Aprea.

Lisboa, Setembro/2022

I. DECLARAÇÕES

Declaro que este relatório de trabalho de projeto é resultado de uma investigação orientada e independente. O seu conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas no texto e na bibliografia. Declaro também que este trabalho de projeto se encontra finalizado e em condições de ser apreciado pelo júri.

II. DEDICATÓRIA

Com carinho e sensibilidade dedico este ensaio escrito aos meus colegas e professores, assim como a todas as pessoas interessadas na produção de novos conhecimentos. Em especial aos artistas que como eu pretendem gerar discussão em torno de temas relevantes na atualidade e criar novas esferas de intimidade e de partilha com o público, bem como a todos os interessados e iniciados na criação de manifestações artísticas como instalações performáticas.

III. AGRADECIMENTOS

O meu especial reconhecimento ao meu orientador e professor Doutor Ciro Aprea e à professora Maria Repas pela disponibilidade e cooperação ao longo deste projeto.

Um especial agradecimento a toda a minha equipa, que acreditou e fez parte desta criação artística: Aoaní Salvaterra, Cláudio Martins, David Almeida, Diogo Tomaz, Inês Tarouca, e Pedro Freitas.

Um abraço de gratidão a todos os que contribuíram direta ou indiretamente para a realização deste objeto artístico, o meu especial reconhecimento a todos os espectadores que contribuíram e participaram na discussão final, contribuindo assim para uma perspetiva mais ampla.

Agradecimentos também à equipa de produção da Escola Superior de Teatro e Cinema, à Rute Reis e ao Rui Girão.

E a todos aqueles que, de algum modo, contribuíram com sugestões para clarificar e melhorar esta investigação.

IV. RESUMO

Este trabalho surge no âmbito do curso de mestrado em Artes Performativas na Escola Superior de Teatro e Cinema do Instituto Politécnico de Lisboa. Tem como pressuposto ser um relatório de trabalho de projeto, em que o objetivo principal se centra na análise e descrição do projeto *Blue Season*.

Este projeto consiste numa instalação audiovisual que tem como objetivos a criação de múltiplas performances artísticas com base na investigação e exploração de temas de carácter tecnológico e científico, visa o cruzamento multidisciplinar entre as várias áreas artísticas, tecnológicas e científicas, a criação de uma estética e cenografia singular, a discussão e análise sobre os avanços tecnológicos, o estudo da evolução tecnológica e científica, o estudo de interação do público e receção de informação científica em estruturas artísticas.

O relatório inicia-se com uma breve introdução e explicação acerca do enquadramento do projeto e contextualização da instalação artística e segue o seu curso rumo a uma descrição detalhada face aos fundamentos em volta do projeto, onde posteriormente é apresentado um enquadramento teórico, onde serão expostas as temáticas centrais inerentes ao teor do trabalho. Neste ensaio escrito descrevem-se também as metodologias adotadas relativamente ao trabalho de investigação e expõe-se de forma detalhada as etapas relevantes para a criação e conceção do projeto, desde os processos de construção e montagem da cenografia, ao trabalho de texto, à direção de atores, à parte técnica, à promoção do projeto, aos ensaios e apresentação do espetáculo. Por fim, com base na análise e explanação de todos os recursos desenvolvidos para criação deste projeto, é elaborada uma reflexão pessoal acerca do trabalho concebido e respetivas aquisições de competências.

Palavras-chave: Trabalho de Projeto; Mestrado em Teatro; Artes Performativas; Instalação Audiovisual; *Blue Season*; Avanços Científicos e Tecnológicos.

V. ABSTRACT

This work arises within the scope of the master's course in Performing Arts at the Escola Superior de Teatro e Cinema of the Instituto Politécnico de Lisboa. It is assumed to be a project work report, in which the main objective is focused on the analysis and description of the *Blue Season* project.

This project consists of an audiovisual installation that aims to create multiple artistic performances based on the investigation and exploration of themes of a technological and scientific nature, aims at the multidisciplinary intersection between the various artistic, technological and scientific areas, the creation of an aesthetic and unique scenography, the discussion and analysis of technological advances, the study of technological and scientific evolution, the study of public interaction and reception of scientific information in artistic structures.

The report begins with a brief introduction and explanation about the framework of the project and contextualization of the artistic installation and follows its course towards a detailed description of the fundamentals around the project, where a theoretical framework is later presented, where they will be exposed the central themes inherent to the content of the work. This written essay also describes the methodologies adopted in relation to the research work and presents in detail the relevant steps for the creation and design of the project, from the processes of construction and assembly of the scenography, to the text work, to the direction of actors, the technical part, the promotion of the project, the rehearsals and presentation of the show. Finally, based on the analysis and explanation of all the resources developed to create this project, a personal reflection is developed about the work conceived and the respective acquisition of skills.

Keywords: Project Work; Master in Theater; Performing Arts; Audiovisual Installation; *Blue Season*; Scientific and Technological Advances.

VI. LISTA DE ABREVIATURA, SIGLAS E ACRÓNIMOS

- ESTC – Escola Superior de Teatro e Cinema;
- IPL – Instituto Politécnico de Lisboa;
- FFMS – Fundação Francisco Manuel dos Santos;
- AI – Artificial Intelligence (Inteligência Artificial);
- AR – Augmented Reality (Realidade Aumentada);
- VR – Virtual Reality (Realidade Virtual);
- BSoD – Blue Screen of Death (Tela azul de Morte);
- GPS – Global Positioning System (Sistema de Posicionamento Global).

VII. ÍNDICE DE CONTEÚDOS

	Pág.
I. Declarações _____	3
II. Dedicatória _____	4
III. Agradecimentos _____	5
IV. Resumo _____	6
V. Abstract _____	7
VI. Lista de Abreviatura, Siglas e Acrónimos _____	8
VII. Índice de Conteúdos _____	9
VIII. Índice de Figuras _____	12
IX. Índice de Anexos _____	13
X. Epígrafe _____	14

1. Introdução _____	15
2. Enquadramento do Trabalho _____	16
3. Objetivos do Trabalho _____	17
3.1. Objetivos Gerais _____	17
3.2. Objetivos Específicos _____	17
4. Trabalho de Investigação _____	18
4.1. Interesse deste Estudo _____	19
4.2. Áreas de Pesquisa _____	19
4.3. Questão Central da Pesquisa _____	19
4.4. Questões de Pesquisa e Objetivos _____	20
5. Metodologias de Investigação _____	21
5.1. Metodologias _____	22
5.2. Métodos, Materiais e Técnicas _____	22
5.3. Instrumentos de Pesquisa _____	24
5.4. Observação _____	25
5.5. Etapas _____	25
6. Enquadramento Teórico _____	26
6.1. Contextualização Teórica _____	26
6.2. Fundamentação Teórica _____	26

7. Temáticas Centrais	27
7.1. Ecranocracia	27
7.2. Hiperconsumismo	35
7.3. A ciência como Religião	36
7.4. Fé irracional no Progresso	37
7.5. Mundo Virtual	39
8. Blue Season	42
8.1. Apresentação do Projeto	43
8.2. Clarificação Acerca do Conceito <i>Blue Season</i>	43
8.3. Conceito do Projeto	45
8.4. Justificação e Esclarecimentos face ao Porquê da Escolha deste Projeto	45
8.5. Elementos Constitutivos da Instalação	45
8.6. Planificação e Estrutura Detalhada da Instalação	46
9. A busca da Sonoridade e sua Relevância para o Projeto	53
9.1. A Arte Sonora e sua Instalação no Espaço Artístico	53
9.2. O Som e seu Efeito Imersivo	53
10. Parte Técnica: Som e Imagem	54
10.1. Dificuldades	54
11. Cenografia do Espaço	55
11.1. Sinalização	55
11.2. Happening	55
11.3. Referências Artísticas	56
12. Interação do Público	56
13. Elementos Visuais	57
13.1. Exposição Fotográfica	57
13.2. Short Film	58
13.3. Mise En Abyme	58
13.4. Dificuldades Técnicas	59
14. Direção e Encenação	59
14.1. Direção de Atores e de Todos os Elementos da Equipa	59
15. Conversa Final com o Público	60
15.1. Tópicos Abordados na Conversa	61
15.2. Resultados	61
15.3. Análise da Discussão dos Dados Obtidos	61

16. Conclusão	62
17. Bibliografia	64
18. Webgrafia	65
19. Glossário	66
20. Anexos	67

VIII. ÍNDICE DE FIGURAS

	Pág.
Figura 1 – Fotografia - ECRANOCRACIA_____	27
Figura 2 – Fotografia – BLUE SEASON_____	42
Figura 3 – Fotografia – PARTE 1 – EXPOSIÇÃO VISUAL_____	46
Figura 4 – Fotografia – PARTE 2 – BLUE SCREEN_____	47
Figura 5 – Fotografia – PARTE 2 – BLUE SCREEN_____	47
Figura 6 – Fotografia – PARTE 3 - HIPERCONSUMISMO_____	48
Figura 7 – Fotografia – PARTE 3 – HIPERCONSUMISMO_____	48
Figura 8 – Fotografia – PARTE 4 – LASERPORTING_____	49
Figura 9 – Fotografia – PARTE 5 – RGB MOVIMENTS_____	50
Figura 10 – Fotografia – PARTE 6 – FEELING BLUE_____	51
Figura 11 – Fotografia – PARTE 7 – HEALING ZONE_____	52
Figura 12 – Fotografia – PARTE 7 – HEALING ZONE_____	52
Figura 13 – Fotografia – PARTE 8 – TALK_____	52
Figura 14 – Fotografia – PARTE 8 – TALK_____	52
Figura 15 – Fotografia – CONVERSA COM O PÚBLICO_____	60

IX. ÍNDICE DE ANEXOS

	Pág.
ANEXO 1 – CARTAZ _____	I
ANEXO 2 – FOLHA DE SALA _____	II
ANEXO 3 – GUIÃO GERAL _____	III
ANEXO 4 – FICHA TÉCNICA – EXPOSIÇÃO VISUAL _____	X
ANEXO 5 – FOTOGRAFIAS – EXPOSIÇÃO VISUAL _____	XI
ANEXO 6 – FOTOGRAFIAS DO EVENTO _____	XXVI
ANEXO 7 – FOTOGRAFIAS DOS ENSAIOS _____	LIV

X. EPÍGRAFE

“Todas as nossas relações com o mundo e com os outros estão cada vez mais mediatizadas por um sem número de interfaces pelos quais os ecrãs não param de convergir, de comunicar, de se interconectar. Eis-nos perante os tempos do ecrã-mundo e da ecranocracia.” - Gilles Lipovetsky.

1. INTRODUÇÃO

Este projeto surge no âmbito do projeto final de mestrado em Artes Performativas na Escola Superior de Teatro e Cinema. Parte de uma investigação em torno de questões e preocupações que assolam a nossa contemporaneidade acerca da ciência e da tecnologia e o seu incessante desenvolvimento.

No decorrer do curso de mestrado foi desenvolvido, aprimorado e apresentado um objeto artístico que se caracteriza como sendo uma instalação audiovisual. Esta instalação, intitulada por *Blue Season* consiste numa instalação audiovisual que tem como tema central os avanços científicos e tecnológicos. Emerge da necessidade de criar uma instalação audiovisual e da vontade de gerar um cruzamento multidisciplinar entre as várias vertentes artísticas, como as artes visuais, as artes cénicas, cenografia, multimédia e som.

Ao longo deste ensaio escrito, irei focar alguns pontos essenciais, desde a conceptualização do projeto, à materialização do mesmo, passando por todos os aspetos e etapas relevantes ao longo do percurso na sua concretização. Neste relatório irei expor todo o trabalho de pesquisa e de investigação, todas as etapas e dificuldades manifestadas tanto no trabalho prático como em toda a conjunção teórica envolta do conceito do projeto, reflexões pessoais e conclusões acerca do trabalho desenvolvido ao longo da construção e apresentação da instalação. Irei frisar alguns temas importantes que contribuíram para a concretização do objeto artístico aqui em destaque, consolidando por palavras toda a teoria e análises desenvolvidas ao longo do projeto para que deste modo fique registado.

2. ENQUADRAMENTO DO TRABALHO

Este projeto é uma evolução do projeto anterior, *Aporia*, desenvolvido e apresentado no primeiro ano do mestrado em Artes Performativas em 2020/2021. A apresentação deste projeto deu origem a um florescimento do desejo de montagem de uma instalação audiovisual, uma manifestação artística que efetivasse uma estética distinta e particular e integrasse diversos artistas e momentos performativos. Sendo assim, o projeto *Aporia* conduziu ao surgimento da instalação artística *Blue Season*.

Considera-se a instalação audiovisual *Blue Season* uma evolução do projeto *Aporia* porque efetivamente deu-se uma progressão a nível qualitativo e um aperfeiçoamento das ideias, aprimoraram-se melhor os conceitos e os conteúdos, efetuou-se uma contextualização e enquadramento teórico mais sólido, houve um trabalho de investigação maior, estabeleceram-se melhor os métodos de conceção e planeamento de todos os estágios do projeto, pelo que foram cumpridas todas as etapas pré-estabelecidas, houve um envolvimento maior de cooperação e participação artística de outros artistas e performers, e assim a dimensão do projeto aumentou inevitavelmente.

Para clarificar, o projeto *Aporia* também consistiu na apresentação de uma instalação audiovisual. Explicando melhor o conceito, o termo *aporia* advém de uma dificuldade ou de um impasse, tem como sinónimos a dúvida, a incerteza, o medo e o paradoxo, *aporia* é um momento de aflição. Nessa instalação pretendi retratar o estudo das *aporias*, através das imagens multimédia, da música e das palavras. Estavam em destaque dois objetos artísticos, sendo eles a cenografia do espaço e a performance/ concerto.

A apresentação foi bem-sucedida, no entanto um quanto vaga, pois o tempo para construção do espetáculo foi deveras curto. Embora não tivesse tido tempo suficiente para explorar melhor e desenvolver o conceito e a ideia do espetáculo, esta ideia de projeto conduziu à instalação *Blue Season* que será retratada ao pormenor neste relatório. Este projeto, ao qual nutri e dediquei muito do meu tempo, esforço e dedicação, acabou por ganhar uma dimensão maior que o projeto anterior.

Blue Season, como irei explicar mais à frente, é uma instalação de carácter performativo que tem como principais preocupações a criação de um espaço aberto, livre de qualquer tipo de formato convencional, onde através da expressão artística seja possível a troca de informação, a produção de pensamento e o intercambio de ideias e de sentimentos. Sendo que os temas envoltos nesta instalação são nomeadamente a tecnologia, a ciência e ideologias de progresso.

3. OBJETIVOS DO TRABALHO

3.1. Objetivos Gerais:

Objetivos do Relatório: O estudo e análise de todo o processo de execução e conceção do espetáculo, descrição detalhada de todas as etapas do projeto, análise da produção de resultados e reflexão acerca do percurso desenvolvido.

Objetivos da Instalação: Os propósitos e finalidades que se pretenderam alcançar foram, em primeiro lugar, a conceção e apresentação de uma instalação audiovisual que implementava como metas a elaboração de uma manifestação artística de carácter performático e interventivo, a construção de uma estética própria e particular, a montagem e construção de uma cenografia que integrasse múltiplas cenografias e diversos momentos performáticos, por último, a partilha de informação e de conhecimentos a partir do material cénico apresentado e da interatividade do público.

3.2. Objetivos Específicos:

Este trabalho, como referido anteriormente, tem como objetivos a realização de uma instalação audiovisual, que, por sua vez, engloba múltiplas finalidades ou propósitos, nomeadamente e em primeiro lugar, tem como objetivo específico a união da componente do som à componente visual, sendo que, o objetivo deste encontro é a confluência simbiótica entre estes dois elementos. A simbiose deste cruzamento tem como finalidade propiciar uma estética imersiva, que por sua vez, tem como objetivos a criação de um espaço não convencional de criação de novas esferas de intimidade com o público, um espaço íntimo de partilha de conteúdos científicos, tecnológicos, filosóficos e artísticos.

Portanto, a criação de um espaço que quebrasse qualquer tipo de forma convencional de apresentação de um espetáculo e a construção de uma cenografia inovadora eram metas essenciais e para tal foi importante a produção de uma cenografia impetuosa e abundante.

A cenografia do espaço era de tal forma importante que reivindicava o espaço, o seu propósito era conferir a ilusão de um espaço fantasioso ou ficcional onde as barreiras temporais eram quebradas através de uma dilatação do tempo e do espaço, como se aquela sala residisse numa outra dimensão, um espaço íntimo, um evento repleto de eventos e de histórias contadas ou por contar.

A disposição da estrutura cenográfica no espaço e distribuição dos eventos performáticos também tinham como intuito direcionar a atenção das pessoas, determinar focos e centralizar a atenção do público para as performances a acontecer, criar um contexto informativo por secções através de momentos performáticos e respetivos espaços cénicos.

Outro objetivo fundamental da instalação era tornar o próprio evento numa ocasião de encontro e de partilha de conhecimentos, partilhar e discutir ideias e sentimentos face ao rumo dos avanços da ciência e da tecnologia e respetivas perspectivas ou projeções futuras. Uma meta inserida no projeto era a criação de um lugar de debate, livre de julgamentos, aberto à discussão de temas que assolam o quotidiano, mais concretamente um lugar de reflexão, análise e consciência face aos avanços científicos e tecnológicos, um espaço de partilha de informação, de conhecimentos e de sentimentos.

Por último, como objetivos finais, de carácter prioritário, o estudo e investigação acerca do progresso e desenvolvimento tecnológico e científico na atualidade e a análise dos dados adquiridos na apresentação do projeto.

4. TRABALHO DE INVESTIGAÇÃO

O trabalho de investigação foi feito a vários níveis, tanto em relação ao conceito e temática em volta do projeto, como a nível estético e conceptual, foi desenvolvido um processo sistemático de pesquisa para a construção e produção de conhecimentos e aplicação dos mesmos na execução de toda a criação artística. Todo o trabalho de investigação contribuiu para a atualização de conhecimentos pré-existentes, para a produção de novos entendimentos, perspectivas e perceções, para creditar mais seriedade ao projeto e para o poder desenvolver com mais lógica e fundamento, contribuindo para um melhor entendimento sobre a estrutura e objetivos do mesmo e contribuindo para uma melhor clareza de intenções no processo de colaboração com outros artistas.

Penso que este processo de investigação teve o seu grau de importância não só para mim enquanto sujeito interessado na matéria, mas como para a minha equipa e para o grupo de pessoas presentes na estreia e ensaios do projeto, pois todos os presentes apreenderam certamente novos conhecimentos e sabedoria.

Muito resumidamente, de um modo geral e sucinto, toda a pesquisa desenvolvida serviu como alicerce ou base orientadora de todo o conjunto de atividades e etapas realizadas ao longo do desenvolvimento do projeto.

4.1. Interesse deste Estudo:

O interesse deste estudo parte do facto de ser um tema pouco debatido democraticamente ou nas estruturas democráticas atuais, pelo que tentei criar um ambiente propício a isso. Sendo um tema que me desassossega particularmente, naturalmente cultivo interesse e vontade em investigar mais sobre as ideias de progresso da ciência e da tecnologia.

A utilidade e importância deste estudo encontra-se no facto de, através da partilha de conhecimentos, proporcionar clareza e consciência face aos benefícios e malefícios movimentados pelos progressos e processos evolutivos da ciência e da tecnologia e no facto de despertar noções realistas de enquadramento face àquilo que pensamos ser geral, real ou irreal. Este estudo trouxe um conhecimento mais abrangente. Todas as pessoas presentes apresentaram um certo tipo de vulnerabilidade geral ao tema e sucumbiram a uma troca de ideias que permitiu em conjunto a observação, análise e reflexão acerca dos temas levantados em conversa e coletar uma espécie de noção global ou de consciência geral sobre as temáticas abordadas.

Um interesse pessoal deste estudo é também perceber e executar novas formas de apresentação de conceitos em objetos artísticos, de forma experimental e não convencional e de carácter interventivo.

4.2. Áreas de Pesquisa:

As áreas de pesquisa são nomeadamente as áreas da ciência, da tecnologia, da futurologia, sociologia, artes cénicas e performativas.

4.3. Questão Central da Pesquisa:

A questão central da pesquisa é segundo uma lógica racional e refletiva perceber a dimensão da atividade científica e da relação das pessoas com a ciência e a tecnologia e entender os impactos na vida social e democrática atual. Sendo este estudo um trabalho em

desenvolvimento, neste relatório permanece uma reflexão acerca do primeiro estudo dos estudos que ainda terão de ser continuados para uma dominação intelectual dos temas mais completa e para uma visão mais ampla e melhor fundamentada.

4.4. Questões de Pesquisa e Objetivos:

As questões centrais inerentes ao trabalho de pesquisa passam por analisar, entender e aprofundar o conceito de progresso ou de evolução tecnológica e científica, dado o facto de os conceitos ‘evolução’ e ‘progresso’ serem conceitos relativos; perceber a dimensão e o grau de integração e incorporação da tecnologia no dia a dia das pessoas e respetivas alterações no comportamento humano e na sua relação social; compreender os impactos dos avanços tecnológicos na sociedade face ao hiperconsumo e ao mediatismo desenfreado; analisar os impactos a nível psicológico; refletir sobre a dependência das pessoas face às redes sociais; entender o que é que a ciência e a tecnologia planeiam para o futuro da humanidade; entender o que pensam as pessoas sobre estas ideias de futuro; compreender o impacto e as consequências do facto de a ciência e tecnologia se aliarem de forma a promover estilos de vida generalizados ou padronizados com base na exploração da privacidade e da constante monitorização sobre o comportamento humano e os seus impulsos mais básicos ou primitivos; compreender que em parte somos também um produto; compreender e analisar as consequências da ciência e da tecnologia e os seus vários aspetos positivos e negativos nas nossas vidas; compreender a relação de interdependência da ciência e da tecnologia com o ser humano, pois a ciência e a tecnologia satisfazem as necessidades humanas e nós satisfazemos as suas ambições; refletir sobre o facto de a ciência e a tecnologia evoluírem ao tentar corresponder às necessidades constantes das pessoas e de interesses que se conseguem capitalizar; analisar o excesso de comodismo que a tecnologia oferece; refletir acerca do facto de muitas inovações tecnológicas e científicas se efetivarem por interesses individuais de lucratividade económica, etc...

Estas são algumas das questões que se levantaram no decorrer da pesquisa desenvolvida, questões estas que foram discutidas e apresentadas ao público no formato de uma conversa e que serão analisadas mais adiante no corpo do relatório.

Para a congruência do público na participação e integração no debate de ideias também foi elaborada uma pesquisa interna com o intuito de perceber como estimular o envolvimento do público e a sua interação e participação na matéria, sendo que a criação de

um espaço intimista propício à partilha de ideias e a mediatização da conversa foram os principais impulsionadores para o envolvimento do público.

Por último, outro trabalho de pesquisa desenvolvido foi a análise do objeto artístico final, onde se fez um balanço geral face a tudo o quanto foi produzido, refletindo sobre tudo o que resultou, ou não resultou, sobre aquilo que pode melhorar, sobre o feedback das pessoas, etc...

5. METODOLOGIAS DE INVESTIGAÇÃO

Aqui pretende-se expor todos os passos realizados para a construção do trabalho científico, apresentar de forma clara os mecanismos e procedimentos adotados para a condução do desenvolvimento de todo o trabalho de pesquisa e desvelar os modos e as técnicas de aplicação dos resultados da investigação na conceção do objeto artístico. Procura-se expor os parâmetros metodológicos explorados, desde a escolha do procedimento para obtenção de dados, à identificação dos métodos, técnicas, instrumentos de pesquisa, materiais, à análise dos dados e resultados adquiridos.

A metodologia seguida operou com base na combinação de dois tipos de pesquisa, dois casos de estudos, um de carácter mais teórico e outro de carácter prático, cénico, estético e experimental. O primeiro caso de estudo é, portanto, a análise de um estudo de caso de carácter tecnocientífico e o segundo a criação de uma nova esfera cénico performativa. Ambos os casos culminam no estudo da análise e reflexão dos resultados produzidos.

Irei descrever com precisão os estudos exploratórios já realizados, desde a construção dos objetivos, os procedimentos adotados para a obtenção de dados, as técnicas utilizadas para tratamento e análise de informação e divulgação dos resultados.

As metodologias aplicadas no processo de investigação e na aplicação dos dados adquiridos diretamente na montagem e produção do espetáculo foram, de forma sucinta, desenvolvidas no decorrer da exploração e consolidação do trabalho teórico e da exploração do trabalho físico e prático, á medida que na prática o espaço ia ganhando forma, o cruzamento natural da relação com a teoria foi surgindo, a investigação e a aplicação das ideias desenvolvidas face aos resultados obtidos surgiram em paralelo.

Digamos que os métodos utilizados foram o método convencional científico de recolha de informação em volta dos casos de estudo e o método rudimentar experimental, de experimentação e execução das ideias no espaço cénico. Estes foram os processos

construtivos e os métodos de pesquisa adotados, bem como a forma encontrada para materializar partes da investigação em algo sólido e visível.

5.1. Metodologias:

Em primeiro lugar, foi definido um tema e um formato de apresentação. Depois, ainda uma fase inicial, ajustou-se o conceito do projeto. Foi iniciado também um estudo dos métodos, com o intuito de entender quais as melhores formas de reunir informação, de materializar as ideias no espaço e de as fundamentar a nível teórico, conceitual e artístico.

Para a aquisição de conhecimentos foi efetuada uma pesquisa e recolha de matéria intelectual, onde foram recolhidas várias opiniões sobre a matéria de estudo. No contágio destas novas informações emergiu a necessidade de conceber ao objeto artístico uma posição de carácter interventivo mais visível, acompanhada de uma contextualização e fundamentação teórica muito mais aprofundada, criaram-se, portanto, novas ideias e novos mecanismos, avaliaram-se as capacidades, a potencialidade e as limitações destas novas idealizações, e foi desenvolvida uma ação de pesquisa e de trabalho no espaço.

No decorrer desta fase delimitou-se passo por passo o trajeto a ser percorrido para a construção da instalação, através de um planeamento e de uma calendarização, construiu-se um referencial de futuro para perceber a realidade daquilo que se visava cumprir e deste modo completar todas as tarefas pré-estabelecidas.

Em suma, a ação foi sempre acompanhada por um lado racional, pois foram sempre estabelecidos objetivos pré-definidos antes da ação prática, todas as etapas de construção e montagem do projeto foram planeadas de forma orgânica e organizacional, desde os processos e etapas de idealização do dispositivo, à criação dos espaços e montagem da cenografia, ao desenvolvimento dos conceitos teóricos, à construção das performances e apresentação do espetáculo. Isto para dizer que o estudo dos métodos permitiu determinar a melhor maneira de chegar a um fim.

5.2. Métodos, materiais e técnicas:

Métodos: Os vários métodos ajustados à produção deste projeto foram, nomeadamente, a análise das características dos métodos indispensáveis, o planeamento de todos os estágios do projeto e calendarização de tarefas, o cumprimento dos ciclos estabelecidos, a gestão de tarefas e distribuição de tarefas, o agendamento de reuniões para

brainstorming, observação do espaço, pesquisa de imagens, pesquisa de referências e de conteúdos teóricos, delimitação de escolhas, tomadas de decisão, perceber as limitações técnicas e as limitações do espaço, procurar e encontrar soluções, compreender as minhas próprias limitações, dirigir a equipa, agendar ensaios, coordenar e encenar os atores, liderar, produzir, executar e fazer a comunicação do projeto.

Materiais: Foi recolhido o máximo de material possível dentro do tempo concedido, desde conteúdos teóricos e conceituais, à recolha de material visual (fotografia e vídeo) e de material físico (onde foram coletados objetos, adereços e estruturas interessantes para a criação estética e cenográfica no espaço).

Técnicas: As técnicas ou os procedimentos operacionais utilizados para a construção do trabalho científico foram em grande parte a recolha de dados brutos inerentes às questões centrais da pesquisa, através da observação, da busca de conhecimento científico de terceiros e do cruzamento direto de ideias, depois, foi aplicada a técnica de cruzamento de dados na realização da investigação e por fim uma análise face aos resultados provenientes da pesquisa feita, conseqüentemente, a técnica aplicada à utilização destes dados serviu como mediação prática na incorporação do trabalho de investigação, a nível conceitual, na concretização física das ideias e dos conceitos.

A execução técnica permitiu realizar um conjunto de ações de uma maneira eficiente, levou à aplicação prática de todo um conjunto de procedimentos que conduziram ao cumprimento total dos objetivos pré-definidos.

No entanto, as técnicas para a aplicação dos resultados do trabalho de investigação foram inconstantes, atendendo às adversidades que iam surgindo face aos problemas técnicos apresentados, ao número de elementos no campo da investigação, ao tempo disponível de utilização do espaço, aos escassos recursos financeiros e ao tempo disponível de ensaios com os artistas. Portanto, a experimentação e execução das ideias no espaço foram-se ajustando à realidade técnica, conforme era possível e à medida que se iam encontrando soluções.

Uma técnica frequentemente utilizada e de grande utilidade foi tentar colocar na prática todas as ideias com potencial e a partir daí perceber se resultavam ou não, se não resultassem, o objetivo era perceber o porquê, se houve uma falha na execução, uma falha dramaturgica ou se era apenas uma má ideia, se resultasse, o objetivo era avançar para a frente com essa ideia e potenciá-la ao máximo.

Uma visão que foi-se tornando clara ao longo do processo foi a procura de matéria com potencial para gerar conversa ou reflexão, a nível conceitual e temático, bem como a nível estético e visual. Para a concretização destas vontades foi necessário o cumprimento de uma série de procedimentos operacionais para que na prática estes pressupostos fossem concebidos de forma organizada e coerente.

Outra técnica regular foram as idas às lojas de materiais de construção, em busca de materiais e adereços que conferissem ao espaço uma estética singular e que permitissem a delimitação das estruturas cénicas e dos vários focos performáticos. Esta técnica foi eficiente também na criação de novas ideias e de novos estímulos.

Por último, outro mecanismo técnico explorado, foi o facto de ter permanecido bastante tempo no espaço, a observá-lo, a andar por ele e a testar as suas possibilidades de transformação. Grande parte da elaboração do trabalho de investigação foi feita no espaço onde foi apresentado o projeto, em paralelo com a composição e montagem das estruturas cenográficas.

5.3. Instrumentos de pesquisa:

Os instrumentos de pesquisa foram maioritariamente livros, entrevistas, podcasts, conversas, séries e documentários.

As obras literárias que tiveram um impacto direto na conceção do projeto foram: *A Era do Vazio* e *O Ecrã Global* de Gilles Lipovetsky e também *Sobre Humanos e Outros Animais* de John Gray. As obras de Lipovetsky acima mencionadas contribuíram para a minha pesquisa porque Lipovetsky tem uma visão ampla dos fenómenos analisados, na primeira obra referida retrata o individualismo contemporâneo onde analisa a sociedade pós-moderna e na segunda obra aborda o fenómeno da proliferação de ecrãs, abordando também questões interessantes para o desenvolvimento do projeto como o hiperconsumismo, o mediatismo, o capitalismo, a tecnologia, a evolução tecnológica, entre outros pontos.

O livro de John Gray contribuiu na medida em que o tema central do livro é a ciência, nesta obra o escritor apresenta argumentos que dão que pensar, Gray revela uma posição deveras persistente, muito pessimista em relação à ciência, pelo que me fez também criticar os seus pressupostos e perceber a dualidade das consequências da atividade científica.

As séries documentais visionadas foram nomeadamente *Que futuro Para* ou *The Future Of* e *A História em Imagens* que estão presentes na plataforma Netflix, a primeira desvenda conhecimentos científicos e trabalhos científicos que estão a ser desenvolvidos para

entrarem no mercado, a segunda faz um apanhado geral dos processos evolutivos da ciência e da tecnologia ao longo dos tempos. Outra série que estimulou a minha pesquisa e criatividade foi a série de ficção científica *Black Mirror* que fomentou alguns aspetos da criação performática. Esta série reflete sobre o lado negro da tecnologia e explora as consequências imprevistas das novas tecnologias na sociedade.

A conversa científica “Ciência e Universo” com Michio Kaku, Carlo Rovelli e Vítor Cardoso disponibilizada através da Fundação Manuel dos Santos no seu canal de youtube, também contribuiu para o desenvolver da minha pesquisa e para a conceção do projeto, sendo que um pequeno trecho da conversa foi utilizado na apresentação da instalação, esse trecho foi manipulado visualmente e esteticamente e foi inserido num segmento e contexto performático para gerar controvérsia.

5.4. Observação:

Através da observação foram possíveis a análise e o registo de fenómenos, a partir da observação do real, da observação do fenómeno de dependência atual da tecnologia, das consequências diretas da proliferação tecnológica nas relações sociais, da observação dos impactos a nível mental e psicológico, ou a nível criativo, da observação dos benefícios e dos malefícios, consequências ambientais, consequências políticas, observação da mudança do estilo de vida, observação da sociedade moderna atual, etc... A observação dos fenómenos foi uma forma de conduzir a pesquisa em direção a um resultado mais satisfatório.

5.5. Etapas:

Resumidamente, no decorrer deste trabalho foram cumpridas várias etapas, como a captação, gravação, composição e edição do trabalho de som, desde gravação de áudios, ao fabrico de composições sonoras, aos ensaios e preparação de apresentação dos lives sets, ao trabalho técnico de pós-produção e de controlo da movimentação e níveis do som no espaço. Foram cumpridas também as etapas de registo de vídeo e fotográfico, filmou-se uma pequena curta-metragem (short film) e captaram-se fotografias, imprimiu-se o material da exposição fotográfica, devolveu-se um conceito, produziu-se uma pesquisa em torno do mesmo, foi construída a parte cenográfica, as performances foram desenhadas e os atores encenados e a parte de comunicação e de divulgação do projeto também foi cumprida.

Certamente me esqueci de alguma, pois havia imensas etapas a serem cumpridas, no entanto, foram todas realizadas com sucesso, graças à vontade de as cumprir, aos processos metodológicos adotados e ao trabalho em equipa.

6. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

6.1. Contextualização Teórica:

No cerne deste projeto e de todas as questões que este levanta estão em observação os avanços tecnológicos e científicos. O que disputou este interesse nesta temática foram as várias leituras acerca deste tema, assim como entrevistas a cientistas conceituados e documentários e séries televisivas de ficção científica, que suscitaram interesse e conduziram a uma investigação relativamente ao estado da ciência e da tecnologia nos dias de hoje, investigando os seus progressos, dualidades e projeções.

A instalação surge da necessidade de um espaço de interatividade onde possa existir diálogo e troca direta de ideias, nesta primeira apresentação da instalação, as temáticas abordadas são muito na base da observação da evolução tecnológica e respetivo impacto social e em teorias científicas.

6.2. Fundamentação Teórica:

A fundamentação teórica foi-se construindo à medida que a instalação ia ganhando forma, foi desenvolvido um trabalho de investigação prévio que gerou resultados, mas, conforme na prática a estrutura e as várias performances iam ganhando forma, foi necessário consolidar ainda mais a teoria, de forma que os artistas, os criadores e o público se conseguissem situar. Na instalação são vistos e abordados meros vislumbres acerca do pensamento filosófico de Gilles Lipovetsky, foram escolhidas as suas palavras em certos momentos das performances a acontecer porque na verdade Lipovetsky não revela uma posição parcial sobre estes temas, apenas observa e expõe em palavras aquilo que lhe parece ser a realidade de hoje face à introdução das novas tecnologias e o seu desenvolvimento progressista e impacto nas nossas vidas, na obra *O Ecrã Global*, Lipovetsky nunca expressa ou constata a sua opinião ou toma um posicionamento, apenas expõe de forma analítica a conjuntura das suas observações e

reflexões, daí a performance ser servida e nutrida com as suas palavras, porque na realidade a ideia e o propósito da instalação é fazer pensar, gerar conhecimento, reflexão, partilha e dialogo.

A instalação apenas representa cenicamente pequenas formulações teóricas. As propostas de cenas escolhidas foram delimitadas minuciosamente, contendo apenas ínfimas porções de substância teórica, para não saturar o espectador e deste modo despontar um exercício refletivo, no entanto, o trabalho teórico foi a base de toda a conceção do projeto, quer a nível prático, quer a nível conceitual, e também o motor e o gatilho de toda esta criação, por isso considerou-se importante a inclusão da conversa na apresentação do dispositivo, para se efetuar uma troca intelectual de partilha conhecimentos, para não deixar a mente do espetador na abstração e partilhar com este toda a fundamentação teórica em volta do projeto, todas as preocupações, dúvidas, ideias ou sentimentos.

7. TEMÁTICAS CENTRAIS

A instalação reparte-se em várias temáticas, aborda conceptualmente as matérias em análise neste trabalho através de capítulos e de forma fragmentada ou seccionada, discorre abertamente sobre temas como a tecnologia, o hiperconsumismo, a ciência, a ideia de um futuro ultra tecnológico, estéticas high-tech, o individualismo e a solidão. A exploração destes temas terá lugar a partir da indagação em torno de certos capítulos, os capítulos escolhidos para observação e examinação foram centrados à volta de conceitos e tópicos para análise.

7.1. Ecranocracia:



Figura 1

"A música, os mapas, a escrita, nós como entidade relacional, o nosso amor, existem então, constituem-se, no espaço a que Deleuze chamava a dobra, uma de cujas exterioridades internas é constituída por milhares de cabos de Internet, dobrada e desdobrada em centenas de milhares de ecrãs." - Paul B. Preciado.

Na sua obra, *Um Apartamento em Urano*, em “Tecno-consciências”, Paul B. Preciado regista também que “Os ecrãs são a nova pele do mundo”, pois esta expressão revela de forma metafórica a verdade do mundo dos dias de hoje, os ecrãs passaram a ser uma parte necessária e essencial no nosso dia a dia, em todo o lado que vamos e frequentamos podemos encontrar variadíssimos tipos e formatos de ecrãs, todos nós possuímos um ou mais ecrãs nas nossas casas, vemos ecrãs nos consultórios, nos carros, nas ruas, e assim sucessivamente, pelo que podemos então afirmar que o ecrã se tornou um objeto muito presente na nossa sociedade atual com o qual criámos uma relação de dependência.

“Em meio século passámos do ecrã-espetáculo ao ecrã-comunicação, do ecrã-único ao tudo-ecrã. Durante muito tempo, o ecrã-cinema foi único e incomparável; hoje perde-se numa galáxia cujas dimensões são infinitas: eis a época do ecrã global. O ecrã em qualquer lugar e em qualquer momento: nas lojas e nos aeroportos, nos restaurantes e nos bares, no metro, nos carros e nos aviões; o ecrã de todas as dimensões, o ecrã liso, o grande ecrã e o miniecrã móvel; o ecrã sobre si, o ecrã consigo; o ecrã gráfico, ecrã portátil, ecrã táctil: o século que se anuncia é o do ecrã omnipresente e multiforme, planetário e multimediático.” – Gilles Lipovestky.

Este filósofo e teórico da hipermodernidade, de forma clara e concisa, faz um retrato sucinto no que diz respeito à rápida propagação de ecrãs. Este texto foi dito em cena na apresentação do espetáculo, pois faz um levantamento de factos adequado face à rápida evolução da tecnologia. Foi introduzido numa das cenas porque se pretendia com que o espectador refletisse sobre o assunto. É uma constatação e um facto real o impacto dos ecrãs nas nossas vidas, e como tudo, acarreta implicações e consequências, tanto positivas como negativas, o importante aqui é a consciencialização acerca destes fenómenos e entender como usar estas novas ferramentas tecnológicas de forma sensata e saudável, assim como a vigilância face a esta crescente aceleração tecnológica.

O ecrã é agora uma extensão do ser humano. Os ecrãs tornaram-se uma ferramenta indispensável á vida humana, esta ferramenta ganhou de tal forma poder que veio por fim debitar um novo estilo de vida e transformar as nossas relações, modos de pensar e vivências.

Á súbita presença generalizada de ecrãs nas nossas vidas, Lipovetsky dá o nome de Ecranocracia. Se desmistificarmos a palavra ‘democracia’, sabemos com certeza que a sua origem é grega e que o termo tem por base duas palavras, ‘demos’ que significa ‘povo’ e ‘kratos’ que tem como significado ‘poder’ ou ‘domínio’, portanto a combinação destas palavras produz como definição e sentido ‘poder do povo’. Implicitamente, ao usar o termo ecranocracia, na minha opinião, Lipovetsky induz ou alude ao facto de atualmente sermos

regidos pelo poder da sugestibilidade aplicado através dos ecrãs. No contexto atual, vivemos numa democratização excessiva da tecnologia, que por sua vez, conduziu a uma democratização de tudo, de tudo o quanto é substância ou conteúdo a ser explorado, através do domínio de ecrãs. Ao mencionar que vivemos numa ecranocracia creio que pressupõe que talvez vivamos num mundo onde o poder das telas ou dos ecrãs, através do poder de sugestão ditada por estes e de campanhas de marketing direcionado, comandem o dia de amanhã e as ações consequentes, os ecrãs de certa forma possuem um poder governante nesta nova modernidade. Psicologicamente, consciente ou inconscientemente somos afetados diariamente pela publicidade excessiva, nos cartazes nas ruas, nas televisões, nos computadores, nos telemóveis, nas redes sociais, nos vídeos do Youtube ou do spotify, etc.... Somos bombardeados com sugestões de compra incentivando o seu consumo. Através dos nossos dados partilhados, através da aceitação de cookies e de todo o nosso rasto digital, estas sugestões de consumo vão de encontro aos nossos gostos e desejos através da monitorização de algoritmos por meio da inteligência artificial. Isto faz com que, por vezes, estas publicidades invasivas entrem no nosso sistema cognitivo e despertem os nossos impulsos mais mediáticos, levando mesmo ao consumo desses produtos. Com base na observação e inquéritos, foi possível entender o poder da sugestão e o poder da publicidade e das respetivas campanhas de marketing direcionado, pois a sociedade moderna atual está estruturada e assente num regime hipercapitalista e torna-se aliciante a aquisição de novos produtos ou experiências.

O ecrã é uma porta de entrada para a reformulação da vida das pessoas, este é um meio de propagação de ideologias, convicções e de comportamentos individualistas dirigidos para o consumo, por meio do excesso de informação e da persistência da sugestibilidade e da indução de necessidade de compra. Estes sistemas manipulativos produzem como consequência ações e comportamentos impulsivos derivados dessa persistência invasiva.

Os ecrãs são dispositivos utilizados também para a monitorização e análise de processos, são vitais, por exemplo, para a monitorização de dados em hospitais e controlo do estado dos pacientes, ou nos laboratórios para observação e análise de dados, etc.... Atualmente os ecrãs são complementos absolutamente cruciais e necessários para a vida humana.

A evolução tecnológica talvez seja algo natural, a partir do momento em que o ser humano atingiu uma comodidade e confortabilidade crónica, começou a desenvolver novas tecnologias. A tecnologia em si tem um papel fundamental na organização estrutural atual, no entanto, a Internet trouxe uma série de problemas online atuais, como roubo de identidade, a

desinformação, o extremismo, e por aí fora, estes são apenas alguns exemplos. Nem toda a novidade tecnológica traz apenas vantagens. A série *Black Mirror* explora e retrata muito bem este lado negro das telas e da tecnologia, simula de forma obscura as consequências imprevisíveis das novas tecnologias e demonstra de forma clara que as novidades não trazem apenas benefícios. Esta série foi também uma matriz impulsionadora para a construção deste projeto artístico, pois despertou o interesse em abordar temas como estes.

“A tecnologia não é algo que a humanidade possa controlar. É um acontecimento que se abateu sobre o mundo”. -John Gray.

De facto, assim o é, no entanto, este fenómeno deve ser estudado e compreendido. Lipovetsky, sua obra *O Ecrã Global*, levanta algumas questões às quais deveríamos dar resposta para compreendermos melhor os efeitos destas novas tecnologias:

“Coloca-se, portanto, todo um conjunto de problemas: quais são os efeitos desta proliferação de ecrãs no que toca à relação com o mundo e com os outros, com o corpo e com as sensações? Que forma de vida cultural e democrática anuncia o triunfo das imagens digitais? Que destino se abre ao pensamento e à expressão artística? Até que ponto a própria vida do homem contemporâneo é reestruturada por esta multiplicidade de ecrãs? Pois é necessário reconhecê-lo: com a idade do ecrã global é certo e sabido que está em curso uma imensa mutação cultural que afeta não só os aspetos da criação como também os da própria existência.” - Gilles Lipovetsky.

Não poderiam estar em análise melhores perguntas, para uma melhor consciencialização acerca deste fenómeno, talvez sejam estas as questões que às quais as respostas nos trarão uma maior clareza e elucidação. No que toca à nossa relação com o mundo e com os outros, os efeitos da proliferação de ecrãs são vários, tanto provoca e facilita uma comunicação acessível e vasta como também proporcionar consequências individualistas, afastando-nos ou aproximando-nos da natureza, tudo depende da maneira e do motivo pelo qual acedemos a estes dispositivos e ferramentas. Um lado positivo das telas e da Internet é claramente a acessibilidade, em termos de aquisição de conhecimentos e do acesso à comunicação, servindo as nossas necessidades básicas individuais e sociais e demonstrando ser uma ferramenta útil para aprendizagem e execução de tarefas. No entanto, nem toda a novidade traz apenas benefícios, é preciso saber gerir o tempo de uso de dispositivos tecnológicos como telemóveis, tablets ou computadores, assim como o tempo despendido nas redes sociais para a manutenção de uma boa saúde mental. Não nos devemos deixar consumir por toda a informação que nos é apresentada e devemos ter um autocontrole na gestão do tempo de uso destes aparelhos tecnológicos, assim como saber processar e seleccionar a

informação adquirida. É também necessário reconhecer que a tecnologia nas mãos erradas pode ser utilizada de maneira insensata ou imoral.

“Contudo, não é o número de Estados soberanos que torna a tecnologia ingovernável. É a própria tecnologia. A capacidade de criação de novos vírus passíveis de serem utilizados em armas genocidas não requer avultados recursos financeiros, de instalações ou de equipamento. As novas tecnologias de destruição maciça são baratas; os conhecimentos que implicam são gratuitos. É impossível impedir que se tornem cada vez mais facilmente acessíveis.” -John Gray.

A tecnologia é uma arma de dois polos, positivo e negativo, a tecnologia já não só acompanha a evolução das relações sociais como atualmente, através destas, propaga normas e tendências socialmente comuns, a tecnologia passou a ser um canal de disseminação de vontades, comportamentos, práticas e interesses, sendo que todas estas categorias estão em crescente progressão, no crescimento das coisas positivas que a tecnologia traz, também crescem as coisas negativas no polo oposto. A tecnologia possui uma forte influência no estado atual do mundo com base nessa rápida evolução de disseminação de conteúdos e unificação de ideias ou vontades. Todas as ferramentas podem ser utilizadas com diferentes tipo de intenções, dependendo de quem as manobra. A tecnologia pode incitar as pessoas a utilizá-la de uma maneira justa ou imoral e aplicá-la de acordo com os seus interesses e objetivos. A Internet é uma grande disseminadora de informação, divulgando também conhecimentos como construção e obtenção de armamento, informações sobre tecnologias de ponta, técnicas de hacking, etc... proporcionando deste modo a aquisição de técnicas e materiais de guerra e/ou de espionagem. A tecnologia incita a um sensu de invencibilidade por ser uma poderosa arma para o humano, ao servir as vontades e os propósitos deste, mesmo contra outros humanos e contra a própria natureza.

Voltando às questões introduzidas por Gilles Lipovestky, tentado dar resposta à questão: Que forma de vida cultural e democrática anuncia o triunfo das imagens digitais? Posso começar por referir que a nossa cultura mudou notoriamente não só porque integrou novas tecnologias como porque se deixou afetar pela existência das mesmas. É difícil verificar no todo as mudanças reais, no entanto tentarei analisar de forma pertinente algumas observações feitas.

“Quando a tecnologia é introduzida na vida humana – seja o fogo, a roda, o automóvel, a rádio, a televisão ou a Internet -, transforma-a de tal forma que nunca a conseguimos compreender plenamente”. -John Gray.

Parto do pressuposto que a forma de vida cultural que o digital trouxe baseia-se no facto de que todas as culturas que já estavam em ascensão económica, atualmente ganharam uma nova escala e uma nova dimensão. A tecnologia foi direcionada e vocacionada em benefício do capitalismo.

As redes sociais, o Instagram, o Twitter, o Facebook, o Tik Tok, vieram sem dúvida alguma atribuir novas propagações culturais por todo o mundo, disseminando quaisquer tipos de conteúdo. *“Os mercados financeiros agem sob a influência do contágio e da histeria. As novas tecnologias das comunicações expandem a sugestibilidade.”* - John Gray.

As escolhas democráticas às quais as pessoas têm acesso atualmente advêm de um estabelecimento de valores que são meramente perpetuados com intenções individualistas, seja a ganância do lucro, a cegueira na descoberta de novas tecnologias, a segregação das classes sociais... toda a nossa democracia está neste momento a ser tecnologicamente construída e desconstruída, com base no sistema de licitação e aliciação de escolhas o capitalismo renova-se a cada instante. Isto provoca no comportamento do ser humano mudanças substanciais, tanto na sua atividade laboral, como social, artística, na verdade, a amplitude dessa influência é total a certo ponto, ao observarmos os dias de hoje, podemos constatar que vivemos numa sociedade em que uma grande maioria, independentemente da sua classe social, etnia ou posição política, envereda muitas das vezes por um caminho que favorece esta espiral capitalista, de consumo e de produtividade constante. Ao mesmo tempo que as classes de poder económico consomem desmesuradamente, os que lutam pela sobrevivência, sem se aperceberem das decisões que tomam com base na garantia da sua sobrevivência diária, são os que rapidamente, de forma inocente, contribuem diretamente para a manutenção do sistema capitalista, pois este vive à base da subjugação das classes económicas mais desfavorecidas.

O capitalismo sofre atualmente uma mutação, para além das trocas monetárias convencionais, no capitalismo tecnológico pretende-se a emancipação das convenções governamentais e económicas (através do surgimento das criptomoedas e tecnologias de ponta). Muitas das empresas cujo objetivo é a disseminação destas novas tecnologias têm departamentos de recolha de informação de dados aos quais recorrem para obter conhecimento sobre a lucratividade dos seus negócios, analisando parâmetros como o nível de engajamento, a localização geográfica, gender, informações pessoais, todo o tipo de data que possa ser armazenada nos seus servidores, que por fim é utilizada em vantagem dos seus interesses que na maioria das vezes visam o sucesso económico e lucrativo.

A busca das empresas face ao armazenamento de dados é incessante, o rápido crescimento tecnológico é também um derivado dessa recolha. Atualmente, existem edifícios que ocupam quilómetros de hectares em zonas desertificadas e isoladas das grandes cidades, onde é armazenada toda a informação digital em servidores, estas estruturas estão ativas vinte e quatro horas por dia e monitorizam constantemente o rasto digital deixado pelos utilizadores da rede internet e aplicações.

Em síntese, o hipercapitalismo moderno torna-nos também um produto. Esta visão exclui uma perspetiva humanista porque assenta maioritariamente em pressupostos comerciais.

Outra observação possível e passível de análise é o facto de as nossas necessidades mais básicas serem atualmente um caso de estudo permanente de toda a indústria empresarial, as nossas necessidades são agora correspondidas numa totalidade sem precedentes. A ciência e a tecnologia atualmente criam novos mecanismos que incentivam a novas necessidades, que por si são correspondidas de imediato, é esta relação cíclica que define a evolução tecnológica atual. A ciência e a tecnologia assumem ser o centro de respostas às dificuldades e barreiras que naturalmente se colocam na vida das pessoas, mas também de forma artificial contribuem, em particular a tecnologia, para o crescimento de uma ideologia comodista e conformista, as pessoas agora dependem da tecnologia para obter a resposta às suas dúvidas ou problemas e para concretização dos seus objetivos, a tecnologia tornou-se o centro da resolução dos dilemas das sociedades.

Outro tópico que gostaria de expor, embora já mencionado de forma leviana, mas para continuar a tentar dar resposta à questão ‘que forma de vida democrática anuncia o triunfo da tecnologia e do digital?’, queria apenas referir que, atualmente, observa-se uma democracia propagandista em que a publicidade passou a ser um mecanismo de promoção de negócios utilizado pelas grandes, médias e pequenas empresas, mecanismo esse que influencia a vida das pessoas, seja a nível laboral, social, psicológico ou político.

Nas fases eleitorais os partidos e os políticos operam de um modo propagandista e empreendedorista com o intuito de se auto promoverem. Vejamos o caso das eleições de Donald Trump onde existem provas de propagandas agressivas através das redes sociais, desde o Twitter, ao Instagram, Facebook, com o objetivo de o colocar no poder e de manipular os votos em seu favor. Desde as primeiras praticas de eleitorado que as campanhas eleitorais têm vindo a crescer e a ganhar uma amplitude maior, no sentido em que, atualmente, os eleitorados querem a todo o custo ganhar um lugar no poder e por vezes essa luta não é justa,

porque existe toda uma competição económica e empresarial para manter ou atingir determinados estatutos políticos.

Que destino se abre ao pensamento e expressão artística? No que diz respeito ao pensamento, as consequências do impacto do acesso fácil e imediato a estas novas tecnologias é algo que ainda tem de ser estudado, mas por um lado é real que ajuda no processo de aquisição de conhecimentos. Relativamente à expressão artística, penso que de alguma forma a tecnologia potencia a expressão humana e oferece novos níveis de escalabilidade ou de potenciação de uma ideia ou de um espetáculo. A tecnologia é uma boa aliada das artes em geral e da expressão artística. Tanto no teatro como no cinema, a tecnologia revela-se uma grande parceira na criação de objetos artísticos, em termos de pesquisa e fornecimento de novos conhecimentos, como suporte visual e/ou audiovisual, em termos cenográficos e a nível de produção, pós-produção, comunicação e marketing. Para a concretização desta instalação, *Blue Season*, foi necessário a utilização de vários aparelhos tecnológicos, como um projetor de vídeo, colunas, machines, televisões, um Game Boy (Mini consola de videojogos), que vieram auxiliar na execução e na potencialização das minhas ideias.

Por fim, até que ponto a própria vida do homem contemporâneo é reestruturada por esta multiplicidade de ecrãs? Como referido anteriormente, e para concluir, os incessantes progressos tecnológicos consecutivos moldaram o estilo de vida das pessoas, das famílias, dos consumidores, das empresas, etc... Com base nesta evolução e neste progresso, surgiu uma modernização do mundo moderno, um mundo em constante atualização, onde aparecem de forma sucessiva novos e variadíssimos sistemas que exigem a nossa capacidade de adaptação rápida às novidades que vão surgindo. Os estudos face a esta nova modernidade ainda não são suficientes para a compreender na sua totalidade.

“Uma nova modernidade que pode ser lida na tripla metamorfose da ordem democrática-individualista, da dinâmica do mercado e da tecnociência. Uma sociedade hipermoderna é aquela em que as forças que se opõem à modernidade democrática, individualista e comercial já não têm forças estruturantes e que, por isso, a sociedade mergulha numa espiral hiperbólica, numa escalada paroxística nas mais diversas esferas da tecnologia, da vida económica, social e individual. Tecnologias genéticas, digitalização, ciberespaço, fluxos financeiros, megalópoles, mas também pornografia, comportamentos de risco, desportos radicais, performances, happenings, obesidade, vícios: tudo se amplifica, tudo se radicaliza e se torna vertiginoso, «sem limite». É como uma imensa fuga para a frente, uma engrenagem sem fim, uma modernização excessiva que gera a segunda modernidade.” - Gilles Lipovetsky.

7.2. Hiperconsumismo:

“... dos media ao hipermédia, do capitalismo ao hipercapitalismo, do consumismo ao hiperconsumismo.” - Gilles Lipovetsky.

A palavra híper é utilizada por Lipovetsky como identificador da escalabilidade do ritmo de consumo, de trabalho, das vontades prazerosas, da forma como as pessoas passam o seu dia a dia. Aliando esta palavra às ações quotidianas, o ser humano passou de um mero consumidor a um hiperconsumidor que absorve excessivamente toda a oferta que desperte nele uma busca generalizada pela sensorialidade e emocionalidade. Com a evolução desta relação de co-dependência, a necessidade de aceleração constante normaliza-se através da saturação e do excesso, a inovação passou a ser uma prática banal e comum por parte das entidades governadores das estruturas capitalistas que moldam o nosso mundo, são estas mesmas que atualmente modificam comportamentos através das novas tecnologias e da difusão de estados de espírito, por meio da manipulação das emoções e instintos do ser humano, através de mecanismos de persuasão e sugestibilidade torna-se mais efetiva a rapidez com que estes estados de espírito se cruzam e se contagiam entre si, na realidade, se observarmos como funcionam as táticas de normalização de uma sociedade conseguimos retirar dessa constatação que toda a constituição social está assente sob valores hedonistas, que atravessaram diferentes gerações e se tornaram parte integrante na vivência de cada um. Do hiperconsumo à produção excessiva, existe uma relação ténue na preservação dessa linhagem, com isto quero dizer que, a consciência cultivada sob este enraizamento fixa-se no subconsciente das sociedades modernas atuais, provocando inúmeros tipos de conflito, gerados a partir da inconsciência individual e coletiva, da impulsividade, do vício, do materialismo e ceticismo extremo relativamente às causas reais, humanistas e ambientais.

“A rápida evolução das sofisticadas tecnologias criou um universo de consumo e por sua vez uma espécie de consumidor de terceiro tipo, um Hiper consumidor, que procura produtos cada vez mais sensacionalistas, Imagens sensoriais que se sucedem a grande velocidade.” - Gilles Lipovetsky.

O poder da sugestão e a ânsia pelo prazer levaram a um novo tipo de consumismo. Hoje os produtos adquiridos são rapidamente e precipitadamente descartados. Os produtos tecnológicos são ultrapassados por novas versões mais atualizadas e rapidamente estes produtos antigos caem em desuso e são descartados. Este é o custo do sensacionalismo e da sua normalização.

7.3. A Ciência e a Religião:

“A crença humanista no progresso não é mais do que uma versão secular da fé cristã.” - John Gray.

Este excerto é extraído do livro *Sobre Humanos e Outros Animais* de John Gray, onde este compara a ciência à religião. Aparentemente esta comparação pode parecer descabida, visto que a ciência apresenta e revela um lado científico, técnico, racional, teórico e prático, e a religião, por sua vez, assume um carácter empírico, espiritual, religioso, ingénuo, crédulo e misterioso. No entanto, ambos estes sistemas partilham algo, a fé, no sentido em que a crença em determinadas matérias leva à obtenção de respostas acerca do desconhecido. Tanto a ciência como a religião procuram a autopromoção e propagação das suas ideologias absolutistas. A religião procura uma verdade espiritual com base na esperança eterna de salvação face ao medo perante o desconhecido, a ciência procura a sua verdade científica com base na compreensão do mundo e na descoberta de novas possibilidades de perceção acerca do mesmo.

“Para nós, a ciência é um refúgio contra a incerteza, que promete – e em certa medida cumpre – o milagre de nos libertar do pensamento”. - John Gray.

Tanto a ciência como a religião carregam um mote de crenças com as quais é inevitável os praticantes não terem contacto. Tanto a ciência como a religião partilham de características comuns na sua abordagem antropocentrista e autocentrada, ambas prometem ser o centro de resolução dos problemas do mundo. As suas aparições no seio cultural em muito que influenciaram os dias de hoje, os seus estudos em torno da psicologia da crença humana posicionaram estas doutrinas nas áreas de maior interesse económico e político.

“Todas as religiões, quase todas as filosofias e até mesmo uma parte da ciência, são testemunho do esforço incansável e heroico da humanidade para negar desesperadamente as suas limitações.” - Jacques Monod.

“... a ciência funciona de modo a reforçar o antropocentrismo. Encoraja-nos a crer que, ao contrário de qualquer outro animal, somos capazes de compreender o mundo natural e, assim, de o moldarmos de acordo com a nossa vontade.” - John Gray.

No fundo, tudo isto parte da perspectiva do surgimento de súbitas ideologias ou utopias futuristas que nas várias etapas de evolução da humanidade se ramificaram em diferentes direcções, sempre em paralelo com os tempos e acontecimentos da sua atualidade.

7.4. Fé Irracional no Progresso:

A ideia de progresso é a principal crença moderna, o mito central do progresso assenta na crença da constante ascensão e de progresso regular a todos os níveis, civilizacional, ético, político, tecnológico, científico, etc. A utopia da ciência cria esta ideia ilusória de progresso. Existem de facto alguns progressos na atual humanidade, desde a emancipação das mulheres, à luta contra o racismo, à emancipação dos homossexuais e transsexuais, às descobertas científicas e tecnológicas, e por aí fora. No entanto, a ideia de progresso pode ser considerada como uma ideia utópica ou ilusória visto que a humanidade continua a deparar-se com os mesmos problemas, o conflito de interesses e a guerra, entre outros, como por exemplo, problemas ambientais.

A ideia de progresso está assente na produção de novos significados, novas formas de perceber o mundo, tanto a ciência como a tecnologia podem ser encaradas como instrumentos em benefício dos propósitos humanos.

A ideia de progresso é uma ideologia transversal à ciência e à tecnologia, que se aliaram com base nestas ideologias de uma maneira comercial. A ciência e a tecnologia estão a preencher todos os espaços, aproveitando todas as oportunidades para se introduzirem no mercado e no meio social, a ciência e a tecnologia estão a tornar-se subtilmente invasivas, em prol do capitalismo e da lucratividade.

Em benefício destas ideologias de progresso, uma parte da ciência tenta desesperadamente romper com os limites do pensamento, esta parte da ciência rejeita quaisquer tipos de limitações.

“Os seres humanos não podem viver sem ilusão. Para os homens e mulheres de hoje, só uma fé irracional no progresso poderá ser um antídoto para o niilismo. Sem a esperança de um futuro melhor do que o passado, não poderão continuar.” - John Gray.

A busca incessante de constante progresso, ascensão e evolução da espécie ou dos tempos é bastante real e visível, tendo a ciência e a tecnologia contribuído em muito para esta crença numa hipermodernidade, futurista e ultra espetacular. Somos por sua vez um subproduto das atividades científicas e tecnológicas, assim como dos media, que vão de forma subtil moldando a nossa consciência acerca do mundo.

“Porque tentaremos tornar-nos pós-humanos?” – Nietzsche.

O pós-humanismo e o transumanismo são conceitos derivados das áreas científicas e tecnológicas, assim como da futurologia, estes conceitos são fruto direto das ideologias de progresso. O pós-humanismo e o transumanismo evoluíram em conjunto com a tecnologia,

visto que a tecnologia facilitou em muito o acesso ao conhecimento e proporcionou novas formas e correntes de pensamento, tendo por objetivo a superação de humanismo e o rompimento das limitações da inteligência humana.

O conceito de pós-humanismo surgiu com base na globalização de ideologias de superação das limitações intelectuais e o transumanismo das limitações físicas, através do controle tecnológico da própria evolução biológica. As promessas científicas e tecnológicas de evolução contínua originam diariamente modificações constantes nas civilizações. Atualmente caminhamos para um futuro cada vez mais tecnológico e experimental.

Uma parte da ciência trabalha para alimentar as ideias de evolução, de constante inovação e descoberta, outra para compreender e adquirir uma visão mais correta acerca do mundo. Alguns cientistas, através de uma abordagem científica e de sistemas tecnológicos, em colaboração com profissionais de outras áreas (sociólogos, gestores de marketing, programadores...), exploram novas possibilidades de futuro remoto da humanidade, através de uma previsão relativamente às próximas necessidades do consumidor, de uma previsão de cenários possíveis, prováveis e desejáveis para a humanidade e através da crença na globalização destes cenários e eventos possíveis, muitas vezes com base em interesses comerciais, capitalistas, num plano antropocentrismo.

Mas afinal o que é a fé irracional no progresso?

A fé irracional no progresso pode ser vista como uma espécie de cegueira, uma crença extrema e irracional, em certas ideologias e objetivos, que conduz a uma visão reduzida, limitada, unilateral, aut centrada e narcisista, que geralmente leva à negligência e supressão de valores ético morais na conquista e realização de objetivos.

Quando a verdade individual passa a ser uma tentativa de verdade global surgem outras verdades.

Se Analisarmos o genocídio cometido pelo estado nazista na segunda guerra mundial, liderado por Adolf Hitler e pelo partido nazista, verificamos que as atrocidades cometidas eram justificadas com teorias científicas, de progresso e evolução da espécie. *"A "ciência" dos nazis é uma fantasia racista mascarada de pseudociência, porque defendia teses sem fundamento algum, a não ser a sustentação dos seus dogmas genocidas."* – Armando Nascimento Rosa.

Este é um exemplo de uma crença irracional no progresso que foi perpetuada durante um largo período histórico e ainda hoje os seus efeitos ainda são sentidos e visíveis. A ideia de progresso para uns, não é a mesma para outros.

7.5. Mundo Virtual:

De certa forma, a criação de mundos virtuais era inevitável de acontecer, com a rápida evolução das sofisticadas tecnologias, seria de esperar esta nova exploração e inovação tecnológica. O mundo virtual é nada mais que uma nova forma de exploração lucrativa, de entretenimento e para consumo, é o acesso a mundos simulados e a novas realidades caracterizadas por ambientes imersivos simulados através de recursos computacionais. A realidade virtual é na sua essência uma simulação tecnológica de outras realidades para além da real.

Com base na saturação rápida das coisas, é de se esperar o aparecimento de novas tecnologias que se vêm sobrepôr às mais antigas, apresentando mais fidelidade, mais qualidade de imagem, com uma estética high tech e um conjunto de novas aquisições e superações, estas novas tecnologias tornam-se cada vez mais aliciantes para o consumidor.

“Que pode experimentar o sujeito ao conectar-se com o gerador espectral? Tudo. Pode escalar cumes de montanha ou andar sem equipamento espacial ou máscara de oxigénio pela superfície da Lua...” – Stanislaw Lem.

A realidade virtual (VR) é uma tecnologia desenvolvida através de recursos gráficos 3D e imagens 360°, que possibilita a interação em tempo real de forma imersiva entre o usuário e o sistema operacional, gerando a ilusão de presença nesse ambiente virtual. Os óculos VR são o instrumento conector que possibilita este vínculo entre o sistema operacional e o usuário. O jogador coloca-se, portanto, numa espécie de avatar, uma representação personificada do usuário dentro do ambiente digital, e experiênci o jogo na primeira pessoa.

Através dos jogos VR, virtualmente podemos escapar às nossas limitações pessoais e às que são inerentes à condição humana, visto que através da realidade virtual é possível romper com as barreiras do espaço e do tempo, da física e da gravidade. Será que os nossos corpos restringem as nossas capacidades?!

A necessidade de atualização constante do nosso mundo faz com que as tecnologias continuem a evoluir, a promessa de que brevemente os jogos de vídeo vão sair dos ecrãs levou ao aparecimento de tecnologias mais recentes como os jogos de realidade aumentada (AR) proporcionando uma sensação de imersividade mais intensa e completa, a promessa desta nova alternativa virtual é a de transformar a nossa relação com o mundo.

A realidade aumentada (AR) tem por base a união do mundo virtual ao mundo real, é uma tecnologia que permite sobrepôr elementos virtuais à nossa realidade, ou seja, misturar a nossa realidade com a realidade virtual e tornar reais as nossas fantasias. A ideia é fazer o

usufruidor mergulhar numa realidade diferente da que vivemos através da simulação de mundos, situações e experiências. Este tipo de tecnologia é um novo tipo de entretenimento que estimula o estado de êxtase constante. O jogo mais popular AR é o jogo Pokémon Go, que obteve uma rápida adesão por parte das pessoas, por ser de certa forma extasiante para os que o jogam e por ser uma nova plataforma de convívio.

As plataformas AR necessitam por parte do usuário a utilização de óculos AR ou de dispositivos móveis de computação modernos, como smartphones, computadores ou tablets, que já incluem câmaras de vídeo, sensores e GPS.

O metaverso, é também a convergência do físico e do digital, um espaço coletivo e virtual compartilhado, que tenta replicar a realidade através de dispositivos digitais.

Várias empresas visam o próximo nível de jogo AR e trabalham nesse sentido, Silicon Valley está a competir para mapear o mundo como nunca antes, com empresas com Meta, Aple e Niantic, a criarem as suas próprias tecnologias de digitalização 3D (3D Scanning Technologies) com o intuito de mapear o mundo, partes internas e externas, para recriação virtual. Em paralelo estão a ser desenvolvidos novos modelos de óculos AR mais esteticamente subtis e modernos, lentes de contacto AR e implantes cerebrais para AR.

Num futuro próximo, a ideia é gerar o fenómeno de gentrificação de acessos à chamada realidade virtual (Gamification). No entanto, surgirão certamente novas questões que terão de ser analisadas, novos distúrbios mentais gerados através do uso excessivo destes sistemas, e também, se deixamos que cada experiência seja atrelada a um sistema de prémios e de recompensas, isso poderá tirar valor às nossas vidas. As plataformas AR poderão também apresentar uma ameaça à nossa privacidade.

As novas ideias de acesso a mundos virtuais começam a surgir e a fomentar interesse e curiosidade nas pessoas.

Numa parte da instalação foram também apresentados novos conceitos tecnológico científicos, exemplos de novas possibilidades de futuros tecnológicos que estão atualmente a serem desenvolvidos e aprimorados, que se cruzam com a ideia de mundo virtual. Foi projetado um vídeo no qual o físico Michio Kaku concede informações acerca do seu projeto pessoal, ao qual dá o nome de ‘Laserporting’, este projeto tem como pressupostos a digitalização da mente humana para um chip e o seu envio para o espaço sideral, através de um laser, para deste modo, ser introduzido o chip num avatar pré-programado para o upload da mente humana que estará localizado no espaço pretendido, como por exemplo a lua ou até mesmo Marte.

As empresas acumularam tanta informação e dados sobre o comportamento e mente humana, que após o culminar desta acumulação de informação digital têm agora em mão a possibilidade de redigir uma nova inteligência e recriar toda a humanidade.

Estes avatares representam uma tentativa científica e tecnológica de um conjunto de elementos que operam nas diferentes áreas do conhecimento sob finalidades supremas comuns, de replicação digital da mente humana, com base no rasto digital que cada utilizador percorre e a marca que este deixa no ciberespaço. O mapeamento do cérebro humano é apenas um dos exemplos deste rastreio intensivo da meta data que se gera da nossa pegada digital e que é por fim utilizada para criar aplicações, programas e novos sistemas operativos.

Estas propostas parecem demasiado surreais para a realidade que vivemos.

8. BLUE SEASON



Figura 2

Palavras-chave: *Blue Season*; Instalação Audiovisual; Imersão Sonora; Dilatação/ Extrapolação dos Sentidos; Distorção/ Destruturção Temporal; Ilusões Audiovisuais; Surrounding; Sound in Movement; Soundscapes; Ecrã Global; Ecranocracia; Avanços Tecnológicos.

8.1. Apresentação do Projeto:

Blue Season, como já mencionado anteriormente, é um projeto de carácter multidisciplinar que consiste numa instalação audiovisual, tem como características a inclusão de uma variedade de performances, a exposição de elementos sonoros e visuais, uma cenografia e uma estética singular e o cruzamento de temáticas atuais como a evolução tecnológica e as ideias de progresso de uma parte da ciência.

8.2. Clarificação Acerca do Conceito *Blue Season*:

O título do projeto, *Blue Season*, deve-se ao facto de, numa primeira instância, o que despoletou toda a fase de exploração e criação foi a essência de uma cor, o azul.

Analisando a terminologia da palavra ‘azul’, o termo assume vários significados, alusivos à cor do céu e do oceano; sendo também uma cor caracterizada e associada a estados de sensação forte, utilizada muitas vezes para expressar uma sensação intensa, como exemplo posso inidcar a expressão «Estou azul de fome!». O azul está associado e agregado a conceitos como profundidade, espiritualidade e intensidade.

O conceito de *Blue Season* surgiu numa fase de experimentação a nível sonoro, visual e performativo, onde o azul nos levava e guiava rumo a uma profundidade interna e externa de pesquisa extrema, tentar emular o som que possivelmente associamos ao azul do oceano e sua profundidade, foi o despoletar de todo um modo de trabalho e de toda uma descoberta de uma nova sonoridade, assim como novas formas de combinações visuais.

A profundidade do azul, a sua obscuridade, a calma que transmite, o seu convite à submersão, a sua intensidade, o seu lado enigmaticamente pacífico... O azul é uma cor deveras fascinante, é o ponto base de todo este projeto.

Blue Season é, de forma sucinta, uma apresentação do universo colaborativo dos artistas Lily Kashūnatsu (Liliana Coelho Dias) e Wake Up Sleep (Cláudio Prétides Martins).

Lily Kashūnattsu e Wake Up Sleep, têm vindo a desenvolver ao longo do tempo algum trabalho em conjunto, tanto sonoro como visual, os artistas dão nome à dupla Chakuth, à qual os dois dão vida. Wake Up Sleep assume como foco principal a criação e composição instrumental e Lily centra-se essencialmente na parte vocal e na composição das letras. Os artistas têm vindo a colaborar não só enquanto duo, mas também nos seus projetos a solo.

Esta instalação parte de uma vontade assumida dos artistas quererem construir uma obra de carácter artístico que integrasse vários elementos performáticos, artistas e diferente áreas artísticas. A ideia é proporcionar desde logo ao espetador uma jornada sensorial, um convite aos ouvidos mais atentos para se deixarem levar pelos sentidos e entrarem no universo dos artistas e usufruírem da proposta estética, cénica e conceitual.

A exposição enquadra vários elementos, elementos visuais, os artistas não só têm vindo a colaborar musicalmente como também têm colaborado a nível visual. Cláudio Martins (Wake Up Sleep) é também fundador da Phlowgraphy, projeto de audiovisuais que o próprio fundou e tem vindo a desenvolver, Cláudio assume mais uma vez a sua versatilidade e através da Phlowgraphy desenvolve conteúdos visuais enquanto fotógrafo, editor fotográfico, filmmaker e animador digital. Cláudio e Liliana têm vindo a salientar o seu interesse pelas artes visuais explorando em conjunto fotografia, artworks, vídeo, image looping, etc.... dando mais significado às suas obras e caracterizando-as como sendo únicas e especiais.

A exposição culmina numa exibição audiovisual simbiótica onde a música, a sonoplastia e os trabalhos de carácter visual e cenográfico se interligam de forma bastante harmonizada.

Numa fase inicial, na fase das ideias, o motor ou o elo de ligação entre as ideias era uma cor, o azul. No entanto, o conceito da cor azul passou a estar assente e a ser explorado num plano meramente estético e começou a ganhar novos sentidos e novas associações. Ao ler o livro ‘O Ecrã Global’ de Gilles Lipovetsky, em simultâneo durante o processo de criação do projeto, foi inevitável fazer novos paralelismos, ‘Blue Screen’ passou a ser uma nova associação e vertente da *Blue Season*. O azul passou também a representar a tecnologia e o erro, por meio da atividade humana.

Muito somaticamente, a ideia começou pela ideia de ter múltiplos auscultadores espalhados pela sala, como parte integrante do segmento auditivo da exposição, pelo que os espectadores seriam intuitivamente convidados a interagir servindo-se dos headphones disponibilizados para escutarem os áudios ali disponíveis. Foi pensada uma parceria para aquisição dos auscultadores para distribuição ao público, no entanto, não foi possível, todavia, pensou-se que o público poderia trazer os seus auscultadores pessoais se previamente

alertado. Contudo, para a ideia funcionar, seria necessário encontrar outras soluções técnicas, seria necessário que ao longo da infraestrutura cénica se construísse o mecanismo certo onde se pudesse introduzir por sua vez as entradas de mini Jack onde o espectador colocaria os seus headphones e assim puder ouvir o respetivo áudio. Como não foi possível, por falta de equipamento e apoio técnico, executar a ideia de ter no espaço múltiplos headphones, a alternativa foi preencher as várias divisões cénicas com colunas diversas espalhadas pelo espaço e experimentar dinâmicas de som através de sistemas surrounding. Também seriam necessários vários portáteis, que não tínhamos disponíveis.

8.3. Conceito do Projeto:

Da necessidade de expandir um pouco mais o conceito do projeto e da procura de uma concretude a nível temático e conceitual surgiu a demanda de aliar a este projeto substâncias de caráter teórico. Ao ler o livro *O Ecrã Global* de Gilles Lipovetsky, emergiu uma vontade extrema de integração desta obra com o próprio projeto, isto porque fui criando paralelismo ao longo desta leitura com o projeto que estava a desenvolver.

8.4. Justificação e Esclarecimentos face ao Porquê da Escolha deste Projeto:

Este projeto foi ganhando forma no plano das ideias e posteriormente no plano do real, o motivo pelo qual a instalação culminou no formato apresentado, foi porque o desejo de criação e construção de uma infraestrutura artística que aglomerasse várias performances era muito grande, assim como a necessidade de abordar certos temas e de incluir a opinião do público sobre os mesmos. Este projeto veio de uma urgência e de uma ânsia de sair fora da zona de conforto, de explorar outras formas de criação que envolvessem um processo colaborativo entre vários artistas.

8.5. Elementos Constitutivos da Instalação:

A instalação é constituída por vários segmentos e diversificados números performáticos, é composta por uma exibição audiovisual, uma exposição fotográfica, variadas performances interpretadas pelos vários artistas Diogo Tomaz, Pedro Freitas, Inês Tarouca, Aoaní Salvaterra e Liliana Dias; Música ao vivo por David Almeida; Direção e manipulação de som por Cláudio Martins; Conversa aberta ao público (com Cláudio Martins e Liliana Dias).

8.6. Planificação e Estrutura Detalhada da Instalação:

○ PARTE 1 - 'BEFORE RED, THERE WAS BLUE':



Figura 3

Exposição fotográfica de Phlowgraphy (Cláudio Martins e Liliana Dias): Neste segmento do projeto desenvolveu-se uma exibição fotográfica de trabalhos visuais desenvolvidos, onde são representados temas como a manifestação do ser e a multiplicidade de ecrãs, através da captação de momentos e de tentativas de exploração do eu num ambiente onde o azul assume a sua posição no espaço.

O título da exposição 'Before Red, There was Blue', que traduzindo a letra se anuncia por 'Antes do vermelho, havia o azul', provem de uma analogia simbólica onde o vermelho se traduz figurativamente em sangue, que por sua vez acarreta consigo significados com o fogo, o excesso de, o caos, a desordem, a exaltação, a industrialização, o capitalismo... Sendo que o azul assume aqui a significância da calma, do equilíbrio, da melancolia, da nostalgia, da onda, do estado zero, livre do peso do capitalismo e da mão humana industrial.

As cores, neste sentido, são formas de energia que nos permitem perceber o estado da humanidade, que por si estão associadas a cores.

○ PARTE 2 - 'BLUE SCREEN':

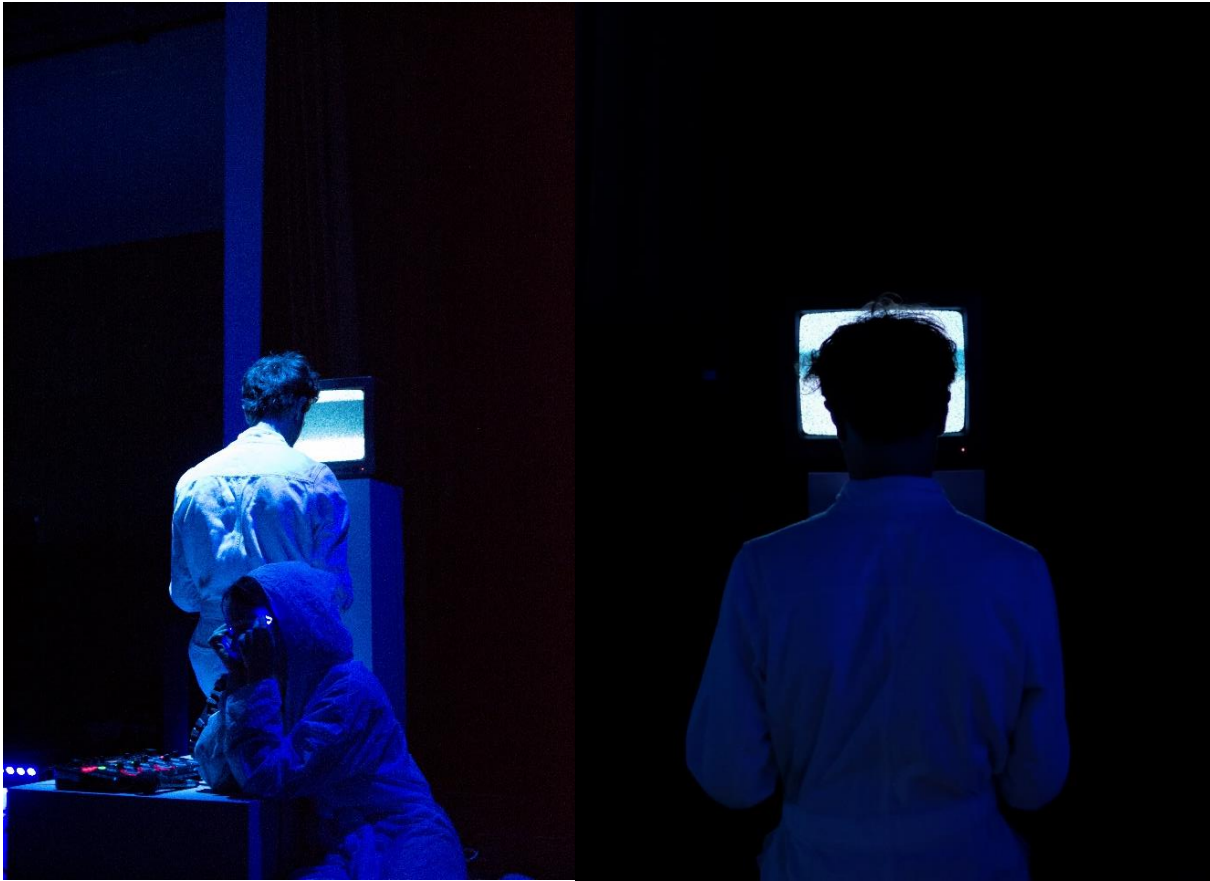


Figura 4

Figura 5

Performance a partir da obra 'O ecrã global' de Gilles Lipovetsky interpretada por Liliana Dias e Diogo Tomaz: Nesta fração da instalação pretendeu-se assumir a partilha de informação através da disponibilização de conteúdos do livro 'O Ecrã Global' em corporação com alguns elementos performáticos. O conhecimento disponibilizado tem como objetivo a análise e consciencialização acerca das ideias de progresso e evolução tecnológica.

○ PARTE 3 - 'HIPERCONSUMISMO':



Figura 6

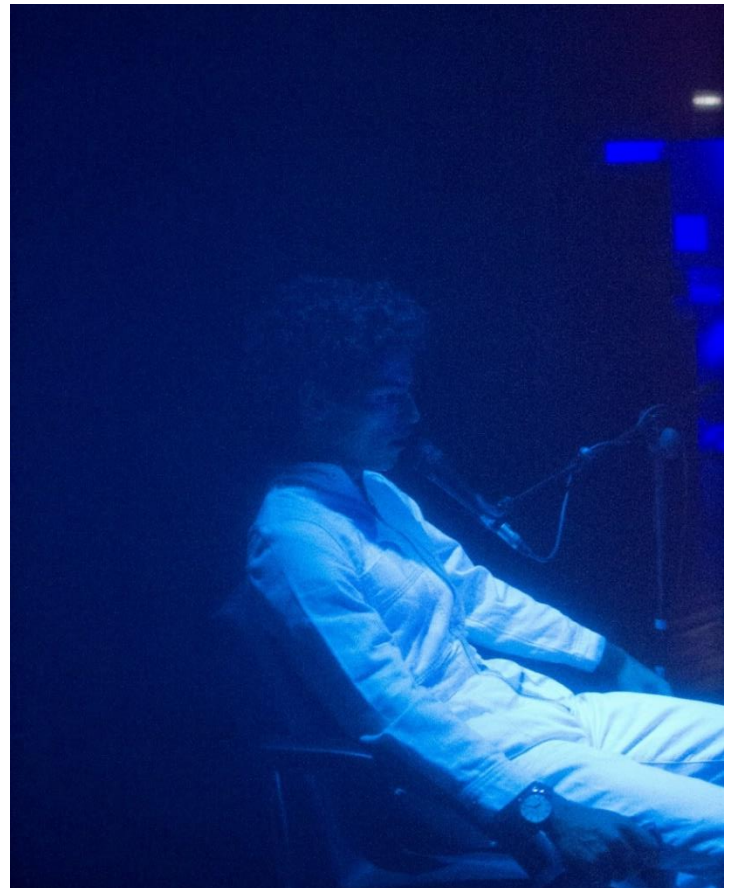


Figura 7

Performance sobre o hiperconsumo por Pedro Freitas: Este momento performático, assim como o segmento performático anterior, servem a instalação com o propósito de instrução e disponibilização de conhecimentos ou de pensamentos consolidados à cerca da evolução dos tempos. Neste segmento em específico, é colocado em causa o consumidor contemporâneo, que também é suportado pelas reflexões filosóficas de Lipovetsky e apoiado através das suas palavras. A importância deste suporte textual dá-se na medida em que escutar estas palavras é importante e ainda mais importante o é nos dias de hoje onde a velocidade e a evolução das coisas cada vez é mais rápida e cada vez é mais difícil de processar e refletir sobre as coisas que se sucedem com um certo tipo de distanciamento. Através de pequenos blocos estruturados ao longo da instalação, pretendeu-se abordar, de forma harmonizada, temáticas essenciais de colocar em foco como a rápida evolução da tecnologia, a rápida transformação do consumidor e as perspectivas de futuro baseadas em teorias e práticas da ciência. Este último tópico mencionado será então o elemento introdutório do segmento performático desenvolvido na parte seguinte da instalação.

○ PARTE 4- ‘LASERPORTING’:



Figura 8

Performance sobre novos conceitos científicos interpretado por Diogo Tomaz: ‘Laserporting’ é um conceito científico desenvolvido por Michio Kaku, que tem por definição a digitalização da mente humana para um chip e transportação do mesmo para o espaço sideral através de um laser, onde será por sua vez introduzido numa espécie de avatar assemelhado à figura humana. Este tipo de conceitos que para nós parecem irrealis ou incabíveis já estão a ser explorados por cientistas, nesta performance este conceito foi apenas um dos exemplos escolhidos para análise do público. É preciso investigar para ter acesso a este tipo de informação, pois não surge nos noticiários, no entanto, ao longo desta investigação encontrei variados conteúdos informativos acerca de novos desenvolvimentos científicos e perfectivas futuras no âmbito da ciência, informações estas que vieram a ser discutidas em conversa com o público. Esta parte é caracterizada por ser uma simulação do futuro numa visão sintetizada e assumindo que o conceito de Laserporting, nesse futuro, é um conceito já gentrificado e banal.

Nesta mini performance, o objetivo era em primeiro lugar o acesso à informação aliado à parte performática.

Ao longo da instalação, as varias performances assumem as suas próprias barreiras temporais, esta performance claramente remete para uma ideia de futuro, onde pode ser questionado até

que ponto a evolução científica e tecnológica é ou não desconfortável para o espírito humano e para a própria natureza.

○ **PARTE 5 - 'RGB MOVIMENTS':**



Figura 9

Dance performance de Inês Tarouca e Live Music Performance por David Almeida: Este momento é um período de respiração e de contemplação estética. A informação para ser digerida precisa de também não ser falada, é preciso tempo de interiorização, foi isso que quis oferecer ao espectador, a ingestão de informação e a observação de um ser performático que através do movimento do corpo expressa e confessa ao público a sua assimilação pessoal de todo o conteúdo exposto, sendo a música o motor impulsionador de toda a cinesia.

○ PARTE 6 - 'FEELING BLUE':



Figura 10

Performance interpretada por Aoaní Salvaterra: 'Feeling Blue', tal como a expressão indica, revela parte da emoção da performance, marcada por uma comoção angustiante por parte de alguém que sofre com o excesso de informação e com excessivas preocupações acerca do mundo contemporâneo, desde preocupações humanistas a ambientais, ao medo do futuro e rumo deste. Esta exposição permanente é assente na emotividade de uma mulher que sofre, que se expressa, mas não tem voz, o ouvinte apenas pode ouvir as suas perturbações se realmente quiser partilhar os seus anseios e escutar as suas inquietações. A performer está por cima de um quadrado, à sua frente está um banco com dois auscultadores onde o espectador pode sentar-se e ao colocar os auscultadores ouvir a sua voz e examinar a sua dor.

○ **PARTE 7 - 'HEALING ZONE':**



Figura 11

Figura 12

Espaço interativo: Área de Interação / Imersão Sonora.

○ **PARTE 8 - 'TALK':**



Figura 13

Figura 14

Conversa aberta ao público, sobre os avanços tecnológicos e progressos científicos, com Liliana Dias e Cláudio Martins.

9. A BUSCA DA SONORIDADE E SUA RELEVÂNCIA PARA O PROJETO

A busca de uma sonoridade envolvente e de carácter imersivo foi constante ao longo do projeto, a ideia era criar uma sensação de imersão sonora, de modo que os espectadores se sentissem envolvidos no ambiente criado. A exploração de sonoridades ambientes, minimais e sem tempo definido, soundscapes, contribuíram para a sensação de dilatação e de extrapolação dos sentidos, através da movimentação do som pelo espaço por meio de várias colunas. Foi procurado um efeito de surrounding (sound in movement), através do controlo do movimento do som. A ideia era combinar os elementos de carácter visual com os elementos de carácter sonoro e criar ilusões audiovisuais, gerar envolvência e dinâmicas de som. O som também foi desenhado como elemento estético, dotado de uma sensibilidade específica, de carácter pacífico, como elemento amenizador, possibilitador de efeitos curativos (Healing Effect).

9.1. A Arte Sonora e sua Instalação no Espaço Artístico:

A receção da arte passa pelos sentidos. O som é um elemento sensorial que tem um grande impacto na maneira como se percebem ou experienciam os eventos, neste caso, o som foi um elemento essencial para a criação atmosférica da instalação. O som também ocupa uma posição no espaço e através da manipulação do som, ao movimentá-lo pelos vários pontos performáticos da instalação, este ganhou um destaque visível e proporcionou ao espetáculo novas dinâmicas de interação com o público, a nível estético, sonoro e sensorial, gerando uma sensação de imersão mais completa.

9.2. O Som e seu Efeito Imersivo:

Através de toda a parte técnica desenvolvida e executada com base num programa que permite criar sistemas surround, através de um mixer control que permite distribuir o som por diferentes colunas e movê-lo pelo sistema stereo, de uma coluna para a outra, e de um espaço para o outro, foi possível desenvolver um cenário onde o som também apresenta um carácter performativo. A operação do som a nível técnico, teve por base o controlo da posição do som no espaço e o controlo e balanço dos volumes, assim como a aplicação de efeitos sonoros.

Através destas operações técnicas foi possível conferir ao som um poder comunicativo e interativo. Nesta instalação o som foi desenhado para se comportar de forma imprevisível e

acrescentar novas dinâmicas às performances e à atmosfera do próprio espaço, que por sua vez, contribuiu para a sensação de imersão do público no ambiente proposto presente na instalação.

10. PARTE TÉCNICA: SOM E IMAGEM

Analisando agora toda a parte técnica deste projeto, posso mencionar que foi a parte mais complicada de executar em toda a concepção do projeto. Tenho consciência de que fui ambiciosa em relação às minhas escolhas e critérios para esta instalação, no entanto foi importante para mim dar um ‘salto evolutivo’ nos meus objetos de criação, no que diz respeito à dimensão e às proporções do objeto, quer a nível de conteúdo, quer a nível cenográfico, quer a nível técnico ou até mesmo em termos de escala comparativamente a projetos anteriores. Foi necessário aprender a solucionar problemas adversos, procurar novas soluções e adaptar as ideias e o espaço às circunstâncias.

10.1. Dificuldades:

Existiram obviamente algumas dificuldades com as quais nos fomos deparando ao longo do caminho, mais frequentemente dificuldades a nível técnico, como por exemplo, encontrar soluções que resolvessem problemas de ligação de cabos, isto porque faltavam cabos ou porque eram muito pequenos, conforme as dificuldades foram surgindo tivemos de constantemente alterar o dispositivo adequando-o de acordo com as soluções que fomos encontrando.

A falta de ajuda a nível técnico, não facilitou em nada o processo de construção do espetáculo, no entanto, esta ausência de auxílio técnico, levou-nos a procurar soluções práticas e a encontrar novas ferramentas técnicas e artísticas para a resolução dos nossos problemas, de forma a conseguir executar todas as nossas ideias para a concepção do espetáculo.

11. CENOGRAFIA DO ESPAÇO

Foi um processo trabalhoso criar e montar a cenografia do espaço, envolveu muito esforço físico e tempo.

A cenografia do espaço baseou-se na ideia de criar e recriar vários espaços performativos, ou seja, criar dentro da instalação várias instalações e vários palcos performáticos, também a criação de diferentes narrativas em termos cenográficos, cada quadro cénico conta ou narra a sua história.

Com o pouco tempo que tive para usufruir do espaço penso que fiz boas escolhas, tive de ser assertiva pois todas as minhas ideias levariam tempo a serem desenvolvidas e concebidas. Se tivesse tido a oportunidade de ter o espaço reservado para mim durante mais tempo certamente teria criado mais áreas cenográficas e convidado mais performers para atuar. A ideia era expandir, a nível dimensional, tanto em relação à cenografia como em relação ao conceito e envolvimento de mais artistas.

11.1. Sinalização:

Todos os espaços da instalação estavam devidamente sinalizados, houve uma preocupação em engendrar uma sinalética ao longo das várias zonas performáticas de modo que o público captasse algumas indicações e identificasse os espaços ou quadros performáticos.

11.2. Happening:

A ideia de Happening ou do conceito de que este acontecimento só acontecerá uma e única vez, pois nunca será igual, é uma ideia que alimenta o conceito do projeto em si.

A obra foi totalmente e inteiramente planeada, no entanto apresenta algum tipo de espontaneidade no sentido em que conforme o envolvimento do público a atmosfera da obra vai-se alterando.

A ideia de estar tudo a acontecer ao mesmo tempo é uma ideia que acho interessante, todas as pessoas captam coisas diferentes em diferentes tempos conforme aquilo que lhes vai cativando. Gosto da ideia de que no mesmo espaço e debaixo do mesmo tema se encontram várias situações e narrativas para apreender.

No entanto, os timings, os tempos, também são importantes de conciliar neste tipo de instalações artísticas, de forma que o espectador não perca as performances a decorrer. Por esse mesmo motivo decidi colocar algumas performances fixas, que não deixaram de ter o seu destaque num certo e determinado momento, como a parte da Aoaní 'Feeling Blue', e a exposição fotográfica, que são segmentos permanentes da instalação. As outras performances foram calendarizadas para tempos diferentes. No entanto, quase todos os artistas estão assumidamente presentes no mesmo espaço enquanto as várias performances vão acontecendo, uns movimentam-se como o caso da Inês Tarouca que dança ao longo da duração da instalação e outros estão em micro performing, ou seja, estão num estado performativo numa escala mínima de interação ou exibição do ato.

11.3. Referências Artísticas:

Como referências artísticas tenho presente a artista e cenógrafa Es Devlin e o artista Olafur Eliasson a nível de criação e inovação de espaços em termos conceituais e cenográficos. Ambos são conhecidos pela arte da instalação e ambos contribuíram para o crescimento do meu interesse na conceção de exposições ou de manifestações artísticas.

12. INTERAÇÃO DO PÚBLICO

A interatividade do público com este tipo de espetáculo é um caso de estudo.

O comportamento interativo do público, ou não, também acentua a essência de um Happening, pois conforme o seu envolvimento ou ausência de o entendimento do espetáculo também pode variar.

Numa primeira apresentação pública, no ensaio geral que conteve alguns visitantes, os espetadores de alguma forma foram muito mais interativos, abraçaram a liberdade conferida pelo espaço e circularam livremente pelo espaço, pelo que auferiram novos pontos de visão e novas perspetivas face ao panorama geral do espetáculo e beneficiaram da liberdade de movimentação e das estruturas montadas para captação de vídeo e imagem com os seus aparelhos tecnológicos. Parte do público, nesse dia, experimentou envolver-se diretamente com alguns elementos cénicos e estéticos através do contacto participativo em algumas estruturas interativas, apresentadas ao longo do espaço, as chamadas zonas de interação, como a 'Healing Zone' e o 'Centro de Hibernação', que figurativamente se traduz numa piscina de

hibernação constituída por milhares de bolinhas de esferovite, a piscina é alusiva à parte 4 ('Laserporting'), no entanto, era também uma zona de interação aberta á experimentação do público, que levava à descoberta de novas sensações de imersão e/ou êxtase.

Na segunda apresentação, o comportamento do público não revelou o mesmo tipo de interatividade, o tipo de envolvimento foi outro, um outro tipo de observador, mais comum, que senta e observa. Obviamente que gera uma paisagem diferente do espetáculo, uma paisagem fixa que não suscita o êxtase da exploração e do movimento.

Mas a liberdade deste espetáculo é esta, uns escolhem ser participantes outros escolhem ser observadores passivos.

No entanto, na segunda apresentação, na parte da conversa, o envolvimento do público foi deveras superior, a conversa durou quase três horas.

Será sempre aleatório o desfecho deste espetáculo, para uns pode ser uma experiência mais estética e contemplativa, para outros pode apresentar uma oportunidade de interação.

Em suma, o público manifestou-se como sendo ou expectante ou interativo.

13. ELEMENTOS VISUAIS

A componente visual e estética teve um papel elementar na essência do projeto. A criação de uma estética própria do espaço foi determinante para o desenvolvimento da ideia de submersão, a nível sonoro e audiovisual, para a composição de uma atmosfera.

13.1. Exposição Fotográfica:

Como segmento integrante da instalação no seu todo, também faz parte uma exposição fotográfica cujo título se designa por 'Before Red, There Was Blue'. Nesta exposição estão expostos os quadros fotográficos de Liliana Dias e Cláudio Martins por Phlowgraphy, companhia de visuais.

Para a exposição foi elaborado um plano metodológico, desenvolveu-se um estudo de materiais para garantir e achar a forma mais adequada de apresentação estética das fotografias onde se chegou à conclusão de que o melhor seria imprimir as fotos em A3 em papel de fotografia mate e colar as fotografias em K-line para conferir à fotografia uma espessura maior.

Para a execução da exposição, houve um trabalho prévio no qual foram realizadas várias etapas, como a criação de espaços cenicamente fotográficos e exploração dos vários espaços cénicos, captação e edição de fotografias, seleção das fotografias, preparação das legendas e desenvolvimento de um trabalho de conceptualização relativamente à integração da exposição no conceito do projeto, reavaliação do conceito da exposição, composição e montagem da exposição no espaço e execução do desenho de luz e de iluminação.

13.2.Short Film:

Desta pesquisa e recolha de imagens em movimento surgiu a criação de um pequeno filme que foi projetado ao longo da instalação, à base da recolha de imagens do espaço cenográfico e de momentos performáticos dos performers. Este filme é a base de toda a criação visual e estética do espetáculo.

13.3. Mise En Abyme:

O conceito de 'Mise en Abyme' sempre me fascinou e de alguma forma sempre se introduz aos poucos nas minhas criações artísticas.

Nesta instalação este conceito manifesta-se subtilmente na medida em que ao longo da exibição são projetados vídeos de pequenos momentos de todos os performers em cena, duplicando a imagem destes, ficando a imagem real e a imagem projetada dos mesmos. Este filme composto por diversos momentos alusivos ao espetáculo *Blue Season* é projetado numa tela feita de tule, um tecido com uma forte transparência, por de trás do tule fixou-se uma tela branca, assim sendo, a projeção trespassava as duas telas, conferindo uma ligeira distorção e duplicação de imagem.

Esta foi uma das formas de operar este conceito que esteticamente me inspira.

Aqui quis fazer também uma espécie de inception sugestivo, sugestivo no sentido em que as camadas de elementos e de informações visuais levam o espectador à tentativa de desmistificação da obra e criação da sua própria narrativa face às personagens e o espaço onde estas habitam.

Foi pretendida uma 'Narrativa em Abismo', remetendo para o sentido de certas narrativas conterem camadas de outras narrativas possíveis e por aí adiante.

13.4. Dificuldades Técnicas:

Existiram certamente algumas dificuldades técnicas, em primeiro lugar, era necessário mais tempo para a concretização de toda a parte visual, era crucial que os atores se tivessem disponibilizado para mais tempo de ensaios e gravação de vídeo ou captação de som. No entanto, ainda assim a componente visual apresenta uma boa qualidade e foi ao encontro das minhas expectativas.

14. DIREÇÃO E ENCENAÇÃO

O meu papel enquanto encenadora e diretora de cena, consistiu em supervisionar, dirigir, montar, estruturar, encenar e trabalhar a representação e as várias performances em colaboração com os respetivos artistas, descobrir a melhor forma de conjugar os esforços da equipa, assim como a manutenção da motivação dos mesmos, prestar esclarecimentos de dúvidas, estar presente em todos os aspetos da produção do espetáculo e fazer jus a todas as etapas planeadas, encontrar as soluções técnicas e adequar o projeto às dificuldades técnicas existentes, assegurar a qualidade do projeto, bem como a integridade da peça, coordenar as pesquisas inerentes a todo o conceito da instalação, orientar todas as partes do projeto, a cenografia, o guarda-roupa, a equipa de produção, a equipa técnica, os atores, a equipa de vídeo, a comunicação e promoção do evento, a iluminação cénica, os adereços, a exposição fotográfica, a sinalização do espaço, composição e produção de som, tomar as decisões necessárias para a concretização da instalação.

Objetivos inerentes: Recriação cénica da obra de Lipovestsky, condução e gestão de pessoas singulares, transformação das mesma em uma equipa, capaz de produzir resultados através da cooperação e do esforço coletivo.

14.1. Direção de Atores e de Todos os Elementos da Equipa:

Uma parte importante para a conceção do projeto foi a componente de direção dos atores e performers envolvidos na criação deste objeto artístico.

Encenar outros artistas gerou uma praticidade face às minhas escolhas dramáticas, pela necessidade de transmissão de clareza e assertividade nas tarefas distribuídas aos performers. Foi importante aperceber-me de que tenho capacidades para encenar outros artistas, a nível de direção e de comunicação.

15. CONERSA COM O PÚBLICO



Figura 15

Outra parte do projeto, é o último estágio do itinerário da instalação, a ‘Talk’, ou seja, conversa. O intuito da integração de uma conversa aberta ao público, é talvez a parte mais enriquecedora deste projeto permitindo alargar a pesquisa contribuindo para uma investigação mais eficaz, visto que foi possível reconhecer variadas opiniões e perceções face ao tema proposto na conversa.

O objetivo da conversa é debater, dialogar e partilhar visões ou até mesmo receios e conhecimentos acerca da atualidade contemporânea nas áreas da ciência e da tecnologia.

A conversa começou com um breve discurso explicativo sobre todo o projeto *Blue Season* e partiu para uma discussão acerca do tema central da própria instalação.

Não existem muitos espaços de absorção artística onde realmente seja possível tomar um tempo e a liberdade para se falar e discutir algo, expressar pensamento acerca de determinado assunto e recolher outras formas de pensamento acerca do mesmo tema. Programei a conversa de forma a puder criar essa oportunidade para todos os presentes e também para mim.

15.1. Tópicos Abordados na Conversa:

Os assuntos abordados na conversa foram, nomeadamente, a explicação acerca do projeto e os seus vários fundamentos e objetivos, a evolução biológica, científica e tecnológica, as ideologias de evolução e progresso, discussão sobre os livros *O ecrã Global* de Gilles Lipovestky e *Sobre Humanos e Outros Animais* de John Gray, a digitalização da mente humana, o pós-humanismo, o transumanismo, etc...

15.2. Resultados:

A verdade é que não existe um resultado como sinónimo de solução, produziram-se apenas conversações e análises em volta de matérias e tópicos gerados através da discussão destes temas. É impossível obter-se um dogma final, mas através do contacto com outras formas de pensar é possível visualizar futuros desfechos, é também menos provável de cair numa visão unilateral sobre a matéria analisada.

15.3. Análise da Discussão dos Dados Obtidos:

A conversa teve uma duração bastante longa, o que leva a acreditar que foi um momento apreciado por várias pessoas, foi possível compreender que as pessoas se mostraram recetivas à conversa, demonstrando também interesse em querer falar sobre estes temas que dizem respeito à sociedade atual e contemporânea.

Não foi possível obter o registo de vídeo total da conversa com o público porque as câmaras de vídeo ficaram sem bateria, devido ao facto de a conversa ter sido muito extensa.

Com base nesta partilha de pensamento, foi possível elaborar uma reflexão e análise acerca dos temas discutidos, existem várias formas de pensar, diferentes tipos de ligações ou associações e variadíssimas questões às quais se torna difícil dar resposta, esta partilha com o público veio a contribuir para a expansão da minha pesquisa.

16. CONCLUSÃO

Fazendo uma breve reflexão acerca do trabalho desenvolvido, é possível tirar algumas conclusões em torno da criação e conceção do mesmo, que trouxe inúmeros benefícios, tanto a nível pessoal, como a nível profissional. A elaboração e conceção deste projeto levou a uma melhor compreensão sobre os temas abordados, por intermédio de toda a investigação e pesquisa desenvolvidas em torno das matérias apresentadas e através do contacto direto com as convicções, teorias e correntes de pensamento do público presente, ao partilharem os seus pontos de vista e despoletarem novas questões passíveis de análise. Foi importante esta troca de informação visto que contribuiu em grande parte para a expansão da minha pesquisa e respetiva compreensão acerca dos temas propostos para análise. Foi importante também perceber a receptividade do público em participar nestes debates, que por sua vez se mostrou receptivo e com vontade de participar.

Foram desenvolvidas e adquiridas novas competências, novos conhecimentos e novas perspetivas de futuro.

Criar, dirigir e produzir todo este objeto artístico deu-me a perceção real de como exigentes são todas as etapas do processo para a realização do objetivo ao qual me propus e submeti, no entanto, todas essas etapas foram cumpridas e com sucesso, foram encontradas soluções perante os desafios com os quais nos fomos deparando.

A concretização da instalação deu-me novas perspetivas, assim como novas ferramentas para o futuro e confiança para organização de novos eventos performáticos ou manifestações artísticas.

Neste projeto tive a oportunidade de explorar novos setores artísticos inerentes ao teatro e às artes performativas, como a criação de cenários, direção de atores, produção e execução do espetáculo, e assim sucessivamente. Foi determinante passar por todos estes postos para a execução da obra. Através da ocupação destes vários ofícios foi possível desenvolver segurança face às minhas capacidades e às capacidades de todos os envolvidos.

Foi fundamental a colaboração com outros artistas, quando algo é criado e gerado em conjunto e todos trabalham empenhadamente para um fim, essa criação só pode auferir mais valor. O recrutamento desta equipa concedeu ao projeto novos valores, novas proporções, perspetivas e corporalidades. Este projeto foi centralizado numa base de inclusão, só através deste mote seria possível a sua conceção.

Para concluir, queria apenas mencionar que a concepção deste projeto foi deveras importante mim, a nível profissional e artístico, intrapessoal e interpessoal, contribuindo para o desenvolvimento de competências e consolidação de conhecimentos.

Todas as operações e processos desenvolvidos em torno do trabalho de criação, investigação, organização, planeamento, liderança, direção, encenação, execução, produção e comunicação, contribuíram para uma maior eficiência e qualidade de trabalho.

Foi uma etapa importante no meu percurso artístico. Pretendo continuar a aprimorar as ideias de concepção e apresentação do espetáculo e num futuro próximo, criar possibilidades de exibição da obra noutros espaços, fora do contexto escolar.

Em suma, todo o processo de criação e construção da instalação foi deveras substancial e extremamente enriquecedor, assim como o trabalho escrito desenvolvido ao longo deste relatório de projeto, que permitiu uma consolidação de análises mais efetiva acerca de toda esta temporada de criação e de todo o espectro de acontecimentos tidos em conta durante o seu tempo de concepção.

17. BIBLIOGRAFIA

- Cox, Trevor. *The Sound Book: The Science of the Sonic Wonders of the World*. W.W. Norton & Company. 2015.
- Gaynor, Mitchell. *The Healing Power of Sound*. Shambhala. 2002.
- Goldberg, Roselee. *Performance live art since the 60s. Foreword by Laurie Anderson*. Thames & Hudson. 2004.
- Gray, John. *Sobre Humanos e Outros Animais*. Editora Lua de Papel. Tradução: Miguel Serras Pereira. Alfragide. 2007.
- Lipovetsky, Gilles. *A Era do Vazio*. Relógio D'água. Tradução: Miguel Serras Pereira e Ana Luísa Faria. Lisboa. 1983.
- Lipovetsky, Gilles. *O Ecrã Global*. Edições 70, Lda. Tradução: Luís Filipe Sarmiento. Lisboa, Portugal. Março de 2010.
- Preciado, Paul. *Um apartamento em Úrano*. Bazarov Edições. Porto. 2020.
- Prochnik, George. *In Pursuit of Silence: Listening for meaning in a world of noise*. Anchor. 2011.
- Prophet, Elizabeth Clare. *The Creative Power of Sound: Affirmations to Create, Heal and Transform*. Summit University Press. 2017.
- Toop, David. *Ocean of Sound*. Serpent's Tail. London. 2001.

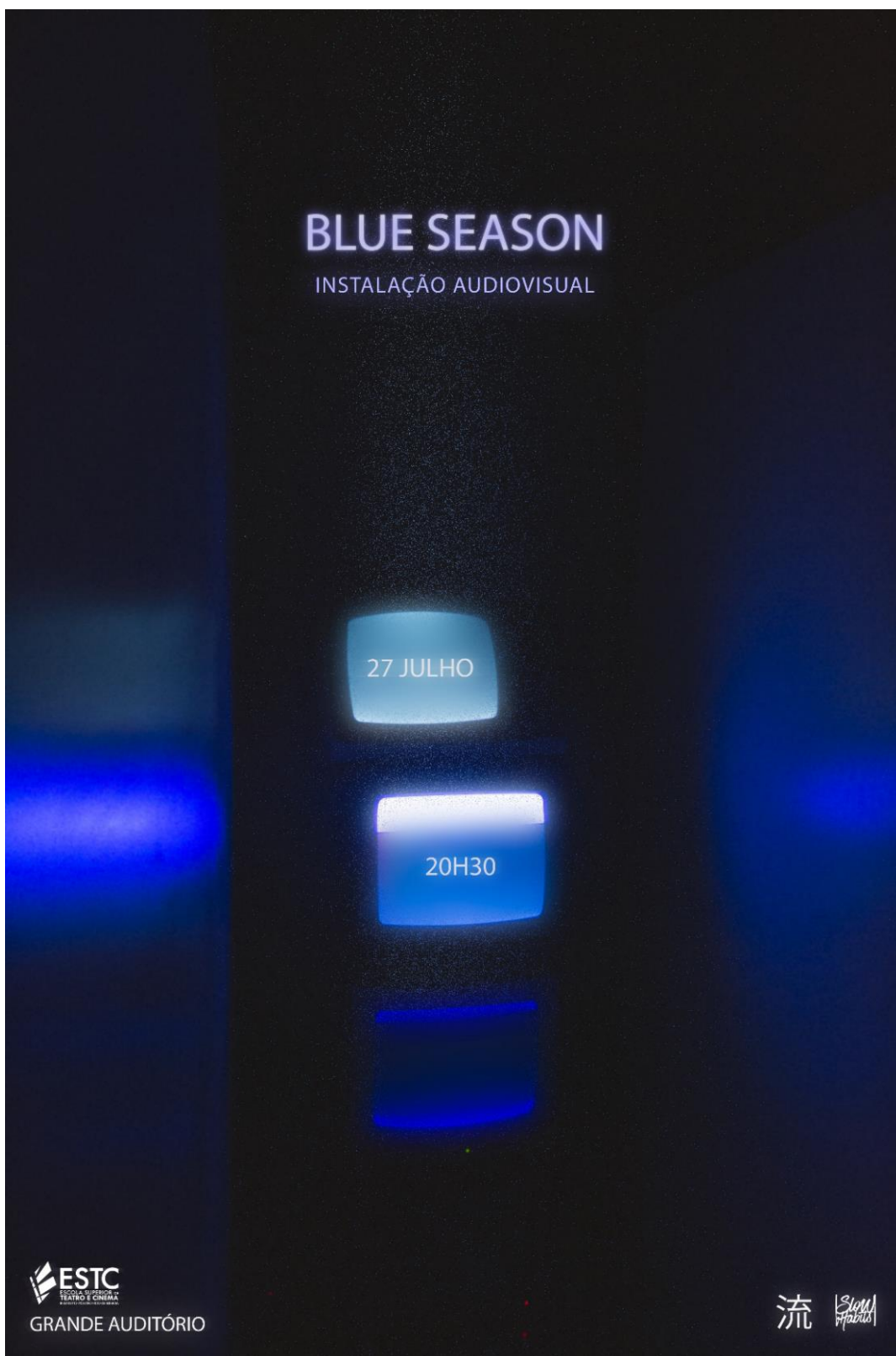
18. WEBGRAFIA

- *A História em Imagens*, realiz. de Mira Aroyo, ITN Productions, 2020.
- *Black Mirror*, realiz. de Charlie Brooker, Zeppotron, 2011.
- *Deus Cérebro*, realiz. de António José de Almeida, Panavideo, 2020.
- «Encontro “Ciência e Universo” – Conversa Cósmica, Michio Kaku, Carlo Rovelli e Vítor Cardoso», (<https://www.youtube.com/watch?v=c2QrdBem1cc&t=1295s>), FFMS, Lisboa, 2019.
- *O Valor da Liberdade, Diálogos Sobre As Possibilidades do Humano*, FFMS, 2015.
- *The Future Of*, realiz. de Olivia Becker, Vox Medis Studios, 2022.

19. GLOSSÁRIO

- **Blue Screen:** Ecrã apresentado nos sistemas operativos Windows em caso de erro grave no sistema, o termo é conhecido por Blue Screen of Death (BSoD), ou seja, tela azul da morte ou ecrã azul da morte.
- **Ecranocracia:** Palavra oriunda da obra *O Ecrã Global* de Gilles Lipovetsky, que exprime a ideia de um regime político ditado pela multiplicidade de ecrãs.
- **Ecrã Global:** Termo atribuído por Gilles Lipovetsky face ao fenómeno da globalização dos ecrãs.
- **Laserporting:** Conceito científico desenvolvido por Michio Kaku. Este conceito tem por base a digitalização do cérebro humano para um chip e a sua teleportação para o espaço sideral, através de um laser, onde por sua vez, já no espaço sideral, será feito o upload desse mesmo chip num avatar assemelhado à forma humana, sendo que este avatar, não possuirá quaisquer limitações físicas.
- **Mise en Abyme:** Termos francês que tem como tradução 'Narrativa em Abismo', remetendo para o sentido de certas narrativas conterem camadas de outras narrativas possíveis. Conceito frequentemente apresentado na pintura, no cinema, em teatro e literatura. Na área do Teatro, a obra "*Seis personagens à procura de um autor*" de Luigi Pirandello ficou conhecida por explorar o conceito de Mise en Abyme, o chamado metadrama ou metateatro.

20. ANEXOS



“Todas as nossas relações com o mundo e com os outros estão cada vez mais mediatizadas por um sem número de interfaces pelos quais os ecrãs não param de convergir, de comunicar, de se interconectar.

Eis-nos perante os tempos do ecrã-mundo e da ecranocracia.” - Gilles Lipovetsky.

FICHA TÉCNICA:

Criação e Direção: Liliana Dias e Cláudio Martins.

Atores: Aoaní Salvaterra, Diogo Tomaz, Inês Tarouca, Liliana Dias, Pedro Freitas.

Música: David Almeida.

Som e Luz: Cláudio Martins.

Texto: A partir de *O Ecrã Global* de Gilles Lipovetsky.

Fotografia: Phlowgraphy.

Cenografia e Montagem: Liliana Dias e Cláudio Martins.

Orientação: Luca Aprea.

Produção: Rute Reis e Rui Girão.

Comunicação: João Meirinhos, Liliana Dias e Cláudio Martins.

Apoios: ESTC; Slow Habits; Phlowgraphy.

PARTE 1 - EXPOSIÇÃO ‘BEFORE RED, THERE WAS BLUE’

(PERMANENTE)

LUZES PERMANENTES ACESAS (FOCO 1)

SOM -ANÉIS DE SATURNO + LIVE MUSIC PERFORMANCE (DAVID ALMEIDA)

PROJEÇÃO DE VÍDEO NA TELA

PARTE 2 - ‘BLUE SCREEN’

ACENDE-SE FOCO DE LUZ 2

VOZ OFF (LOOP STATION):

“Ao longo da segunda metade do século apareceram outras técnicas de difusão de imagem, a televisão começou a tomar lugar nas casas e no decorrer das décadas seguintes, multiplicaram-se exponencialmente outros ecrãs: o do computador, que se torna rapidamente portátil e pessoal, o das consolas de jogos de vídeo, o da internet e do mundo web, o do telemóvel e dos PDAs, bem como o das máquinas fotográficas digitais e dos GPS. Em meio século passámos do ecrã-espectáculo ao ecrã-comunicação, do ecrã-único ao tudo-ecrã.

Durante muito tempo, o ecrã-cinema foi único e incomparável; hoje perde-se numa galáxia cujas dimensões são infinitas: eis a época do ecrã global. O ecrã em qualquer lugar e em qualquer momento: nas lojas e nos aeroportos, nos restaurantes e nos bares, no metro, nos carros e nos aviões; o ecrã de todas as dimensões, o ecrã liso, o grande ecrã e o mini-ecrã móvel; o ecrã sobre si, o ecrã consigo; o ecrã gráfico, ecrã portátil, ecrã tátil: o século que se anuncia é o do ecrã omnipresente e multiforme, planetário e multimediático.” – (Gilles Lipovetsky).

LILI: *“Coloca-se, portanto, todo um conjunto de problemas: quais são os efeitos desta proliferação de ecrãs no que toca à relação com o mundo e com os outros, com o corpo e com as sensações? Que forma de vida cultural e democrática anuncia o triunfo das imagens digitais? Que destino se abre ao pensamento e à expressão artística? Até que ponto a própria vida do homem contemporâneo é reestruturada por esta multiplicidade de ecrãs? Pois é necessário reconhecê-lo: com a idade do ecrã global é certo e sabido que está em curso uma imensa mutação cultural que afecta não só os aspectos da criação como também os da própria existência.”* – (Gilles Lipovetsky).

VOZ OFF (LOOP STATION):

“«Ecrã global», a nova potência planetária da ecranosfera, o estado ecrânico generalizado que é possibilitado pelas novas tecnologias da informação e da comunicação.

Todas as nossas relações com o mundo e com os outros estão cada vez mais mediatizadas por um sem número de interfaces pelos quais os ecrãs não param de convergir, de comunicar, de se interconectar.

Eis-nos perante os tempos do ecrã-mundo e da ecranocracia.

Uma sociedade hipermoderna é aquela em que as forças que se opõem à modernidade democrática, individualista e comercial, já não têm forças estruturantes e que, por isso, a sociedade mergulha numa espiral hiperbólica, numa escalada paroxística nas mais diversas esferas da tecnologia, da vida económica, social e individual. Tecnologias genéticas, digitalização, ciberespaço, fluxos financeiros, megalópoles, mas também pornografia, comportamentos de risco, desportos radicais, performances, happenings, obesidade, vícios: tudo se amplifica, tudo se radicaliza e se torna vertiginoso, «sem limite». É como uma imensa fuga para a frente, uma engrenagem sem fim, uma modernização excessiva que gera a segunda modernidade.” – (Gilles Lipovetsky).

PARTE 3 – ‘HIPERCONSUMISMO’

ACENDE-SE FOCO DE LUZ 3

SOM: LIVE MUSIC PERFORMANCE (DAVID ALMEIDA)

PEDRO:

Hiperconsumidor / Hiperconsumo / Hipertecnologia/ Ecranocracia / Ecranosfera / High-tech / hipertecnicidade / hipercapitalismo globalizado / star-system / hipermodernidade consumista / hiperindividualismo consumista.

“A rápida evolução destas sofisticadas tecnologias criou um novo universo de consumo, gerou uma espécie de consumidor de terceiro tipo, um hiperconsumidor, que procura coisas cada vez mais sensacionalistas, uma estética high-tech, imagens de choque e sensoriais que se sucedem a grande velocidade.

Da era do vazio passamos à era da saturação, do excessivo, do superlativo em todas as coisas.

Dos media aos hipermedia, do capitalismo ao hipercapitalismo, do consumismo ao hiperconsumismo.

Tendencialmente o espectador tornou-se um hiperconsumidor que já não suporta nem os tempos mortos nem os tempos de espera: precisa de mais emoções, mais sensações, mais espectáculos, mais coisas para ver para não bocejar e para sentir sem parar. Um neo-espectador que tem necessidade de explodir, que procura destroçar-se nas imagens, de experimentar «a embriaguez» dionisíaca de se arrancar a si mesmo e à banalidade dos dias.

O hiperconsumidor do mundo novo quer sentir, ser surpreendido, «rebentar», sentir emoções-choque renovadas em cascata.

Uma busca geral de sensorialidade e de emocionalidade perpetuamente renovadas, balizadas tanto pelo triunfo da cultura hedonista como pela necessidade de desligar de um quotidiano cada vez mais gerador de mal-estar e de ansiedades subjectivas. A imagem-velocidade é,

aqui, como que uma vertigem, como uma droga ao mesmo tempo hipnótica e exaltante.” – (Gilles Lipovetsky).

PARTE 4 – ‘LASERPORTING’

PROJEÇÃO VIDEO - PARTE MICHIO KAKU

LILI: Atenção a todos os passageiros, chamada de última hora, iremos iniciar o processo de digitalização para o espaço sideral dentro de momentos, acionem os vossos chips de teleportação para darmos início à viagem.

A iniciar laserporting fase 1, em 3, 2, 1.

(Diogo chega apressado, vê as cadeiras vazias e apercebe-se que não chegou a tempo da sua digitalização para o espaço sideral)

DIOGO - Hey! Hey ! Não! Não! Hey! Não acredito, cheguei atrasado, não acredito, não acredito, não pode ser, que burro, que burro, e agora?! Não acredito!

DIOGO – Ah, vou ligar ao Francisco! Qual é que é o indicativo lá de cima? Ok, está a chamar...

(Diogo senta-se e vai imediatamente ao telemóvel e liga para um dos seus amigos, o Francisco)

(Diogo liga e o telemóvel de Francisco está a tocar no bolso do casaco da cadeira do lado)

DIOGO - Ah! não me façam isto...

(Diogo encontra o nr azul do Laseporting center e liga)

(Ouve-se voz off do Centro de laserporting)

Voz automática - Ligou para o laserporting Center, para registo civil no sistema de digitalização prima a tecla 1, para consultar o seu saldo sideral prima a tecla 2, para anomalias face a perda de dados prima a tecla 3, para marcações e agendamento de laserporting prima a tecla 4.

(Diogo marca a tecla 4 e ouve-se voz off de novo)

Voz automática - As marcações para laserporting de momento estão encerradas, pedimos desculpa pelo incómodo, no entanto poderá fazer um agendamento para a próxima viagem com data de início a 4 de Julho de 3050. Para mais informações dirija-se ao balcão mais próximo ou prima a tecla 5 para falar com um assistente.

(Diogo indignado e confuso carrega na tecla 5 e aguarda, ouve-se um assistente ao telefone)

ACENDE-SE FOCO 2

LILI - Apoio ao Cliente laserporting Center, em que posso ser útil?

DIOGO - 3050? Mas estão a gozar comigo? Olhe minha senhora, eu cheguei apenas uns minutinhos atrasado, não esperaram por mim porquê? E agora?? Não há uma alternativa? Eu pago Classe A, eu pago Classe A! Dinheiro não é problema!

LILI - Estou a falar com?

DIOGO- Diogo Tomaz.

LILI - Peço-lhe que aguarde só um momento, por favor, não desligue.

SOM WAITING RING DIOGO

(Assistente estabelece ligação com Dr Michio Kaku)

LILI: Hm, Doutor! Dr Michio?! Como está?! Doutor, temos um problema, ficou lá um.... Ficou um lá em baixo.... Chegou atrasado... Hm, sim, sim doutor, eu sei que não é problema da empresa, mas... quer dizer... queira lembrar que o senhor é o último humano na Terra, não era suposto trazeremos todos e não ficar lá nenhum?! Hm, pois...pois ... O que é que eu digo então ao senhor doutor?... Uma hibernação espontânea?... Ah, ok... ok, ok ... Tudo ok doutor, com certeza. Muito obrigada, doutor, com licença, com licença, boa tarde.

(EM LINHA COM DIOGO)

LILI - Diogo, ainda está em linha?

DIOGO – Sim, sim, sim, sim, sim, estou aqui, estou aqui...

LILI - Diogo, eu, lamento informar, temos boas e más notícias, a boa notícia é que podemos agendar a sua viagem ainda de acordo com a data prevista para 4 de Julho de 3050, no entanto a má é que nesta suposta data não estará vivo, portanto, o Doutor Michio aconselhou-o a fazer uma hibernação espontânea, pedimos apenas que não se esqueça de acordar 1 a 2 dias antes da data marcada, e é isso, no Centro de Laserporting onde ficou terá então acesso gratuito às nossas infra estruturas de hibernação, tudo isto sem qualquer custo adicional. Entraremos em contacto mais perto da data agendada, obrigada e até breve.

(ouve-se som telefone a desligar)

DIOGO - Hi-hi-berna-hiberna-hibernação??

(Diogo, frustrado, vai até às infraestruturas de hibernação e deita-se na piscina de hibernação...)

PARTE 5 – ‘RGB MOVIMENTS’

ACENDE-SE FOCO 5 – RGB

LIVE MUSIC PERFORMANCE (DAVID ALMEIDA)

DANCE PERFORMANCE (INÊS TAROUCA)

PROJEÇÃO VÍDEO - PARTE INÊS

PARTE 6 – ‘FEELING BLUE’

(PERMANENTE)

Performer: Aoaní Salvaterra.

Adereços: Headphones.

Áudio: “Estou triste” («Estou triste. Se o mundo é redondo, porque vivemos em quadrados?»)

PARTE 7 – ‘HEALING ZONE’

(PERMANENTE)

(Zona Interativa)

PARTE 8 – ‘TALK’

(Conversa aberta ao público)

‘BEFORE RED, THERE WAS BLUE’

Exposição Fotográfica de 流れ GRAPHY

流

FICHA TÉCNICA:

- Fotografia: Cláudio Martins;
- Edição: Cláudio Martins;
- Modelo: Liliana Dias;
- Cenário: Liliana Dias;
- Conceção e Montagem: Liliana Dias e Cláudio Martins.



Blindfolded curiosity.



Discovering expressions through motion.

Movements emerging from the darkness, glimpses of bodies carrying light inside themselves, they come and go, revealing only what is truly essential for our eyes to see, a brief moment of observation turned into contemplation.



Dedication, passion, sensitivity, a long term declaration for love, immersion of self through other selves, believe in peace, practice it, believe in me, we're free.



Sub atomic absorption, regeneration through particle feedback, understanding the circumstances generated by subliminar movement, what causes the effect, balancing internal chemistry, exposing full revelation of it.



Unrecognizable. Indestructible. Unfamiliar behavior. Unrealistic expectations and promises, materialistic societies, staring eyes clouded by the euphemism of conformism and comfort, denying the existence of a higher dimension, a superior form of living.

The patterns will keep going on a repetition cycle by themselves until we notice their presence, possibilities are multiple.

Unforgettable. Unforgiven. Incomprehensible cognition, spiritually detached, energy is drained to fulfill major superficial cravings, resources were only unlimited from a point of self satisfaction and greedy efforts which continuously claim their vision for perjury and prejudice, igniting chaos, liberating untruthful and fabricated distortion of the world we living in.

Take these seconds to remember that you never knew what you were meant to be or to do and that we were never meant to know about it with such accuracy, the hidden world is a mystery, the things we feel inside are growing externally somewhere else, our actions are reflected in the same way.

A micro cosmic perspective, that's what sharing experiences is meant to be, to acknowledge where are we standing, where are we going, how can we rebuild inner connections through a wide plurality of external stimulation, knowing that life won't repeat itself again.



Eyes seeking truth through these blue blurred skies of sorrow, illuminating the iris, filling in the obscured matter with waves and particles, by the change of a blinking eye nothing ever returns to its own origin. Nothing will ever be the same again.



Connecting dots through the stars across galaxies, leading to infinite paths where the unknown resides, a void to fulfill a void, halves that never met, while traveling miles of dust in this desert of space, I had to refuse to look at the sun with the same face again.

We took a trip to the earth, to realize we were free since birth, now we celebrate years passing through each other and when the time comes we are here for another day, a proper way to say that tomorrow comes late.

On this trip we choose a road leading to an uncertain destiny, the beauty of it brings so much certainty, whatever path we come through there will always be this nourished feeling for reciprocity and complicity which never fades away, we will return home again.



Far from what is possible to figure, close to hope, you can't really measure, as the moon cycles around our bodies, while the sun waits for an opportunity to shine, their energies are shared through the transitioning process revealed by light, translated as the energy they emanate, visible or invisible, present or absent, there is never a true paused state since everything is moving away from our perspective, fast and slow, the thoughts move through observation, some fade away while others grab your attention, either way, nothing can be truly hold forever, as human beings with consciousness we have the capacity for contemplation, to enhance the meaning of a moment by simply giving our full recognition of it.

By the end, awareness becomes the manipulation of movement and time perceived while realizing nothing lasts forever, at a distance things change, so closely we try to figure what is this really about, what is this we keep gaining and losing everyday, is it life itself?



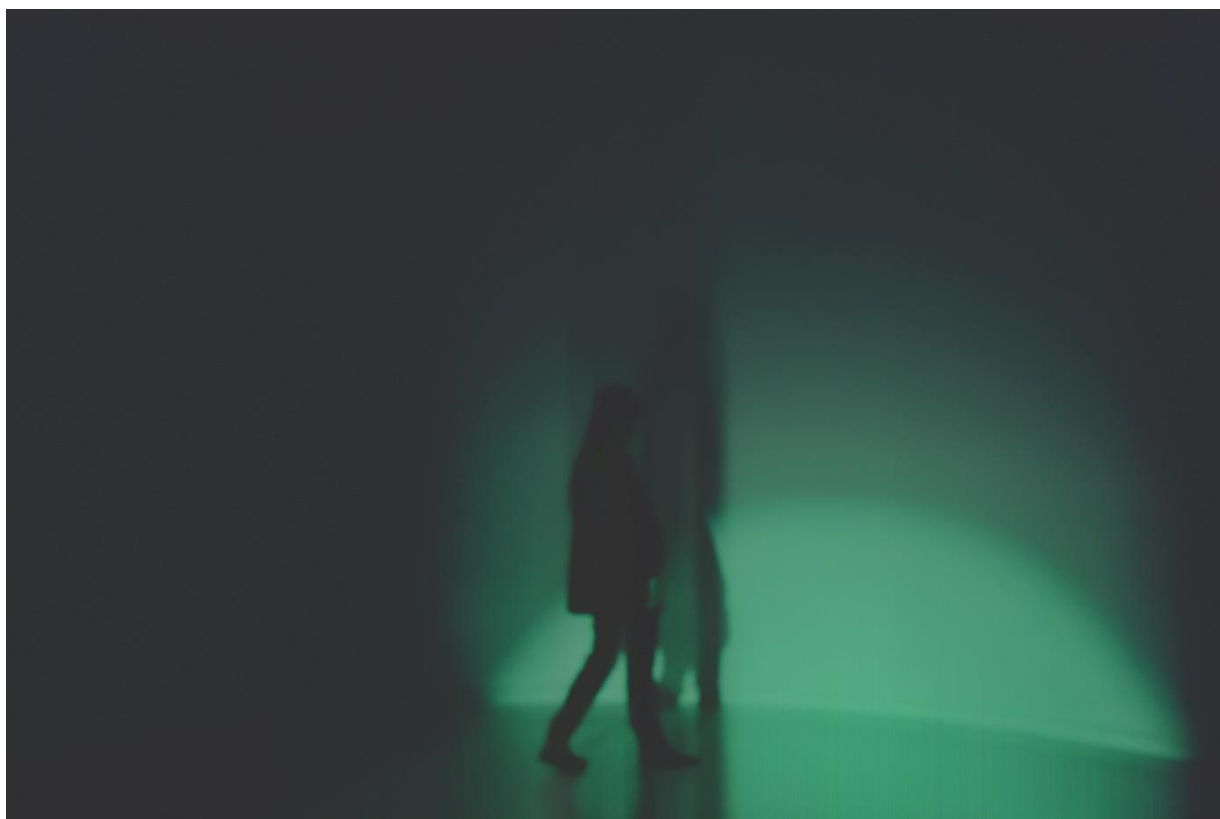
Can't breathe.



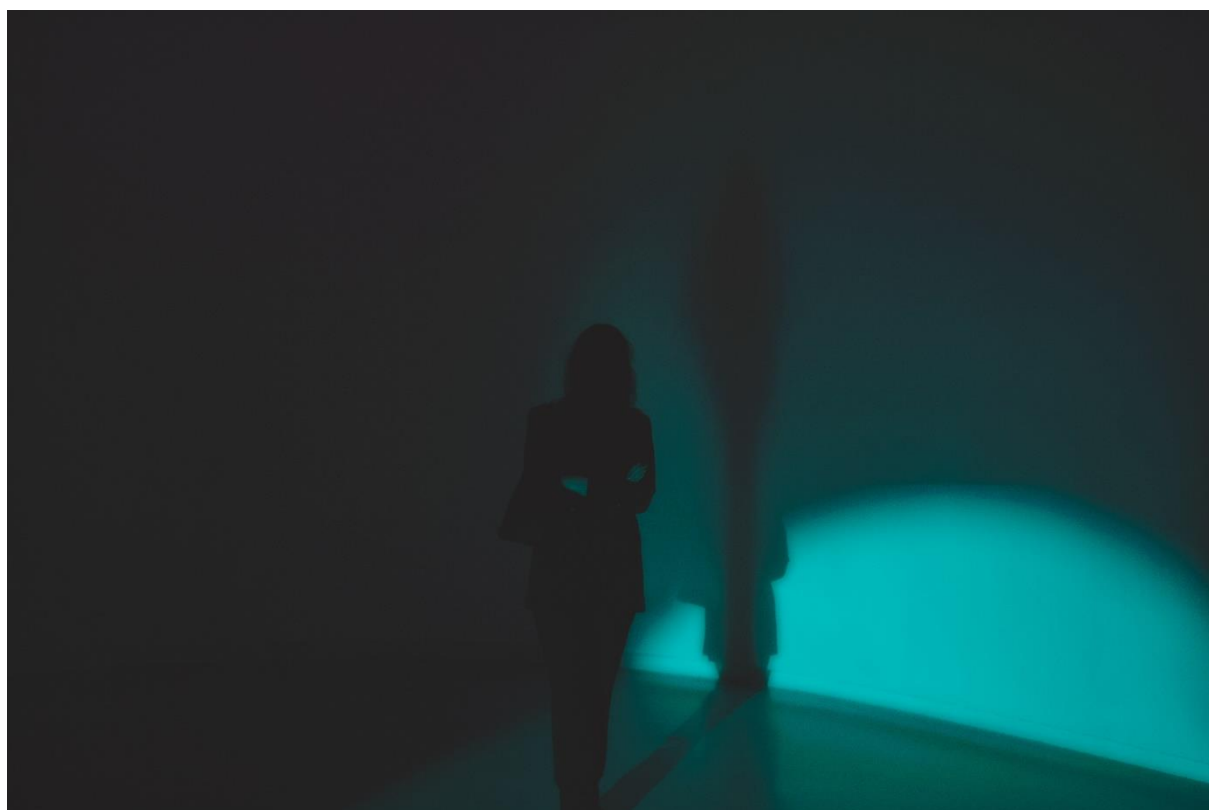
Still bleed.



XX

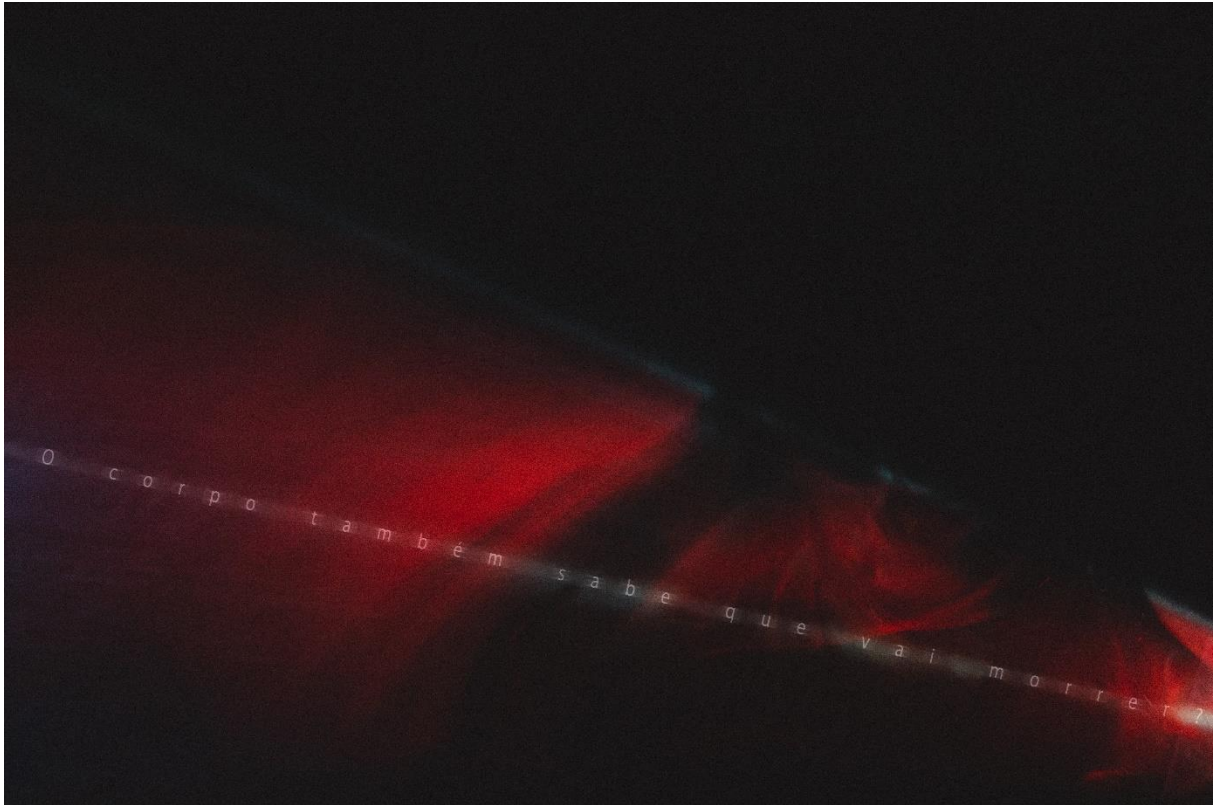


Light changes everything.





Feel like exhaling the whole world out of me.

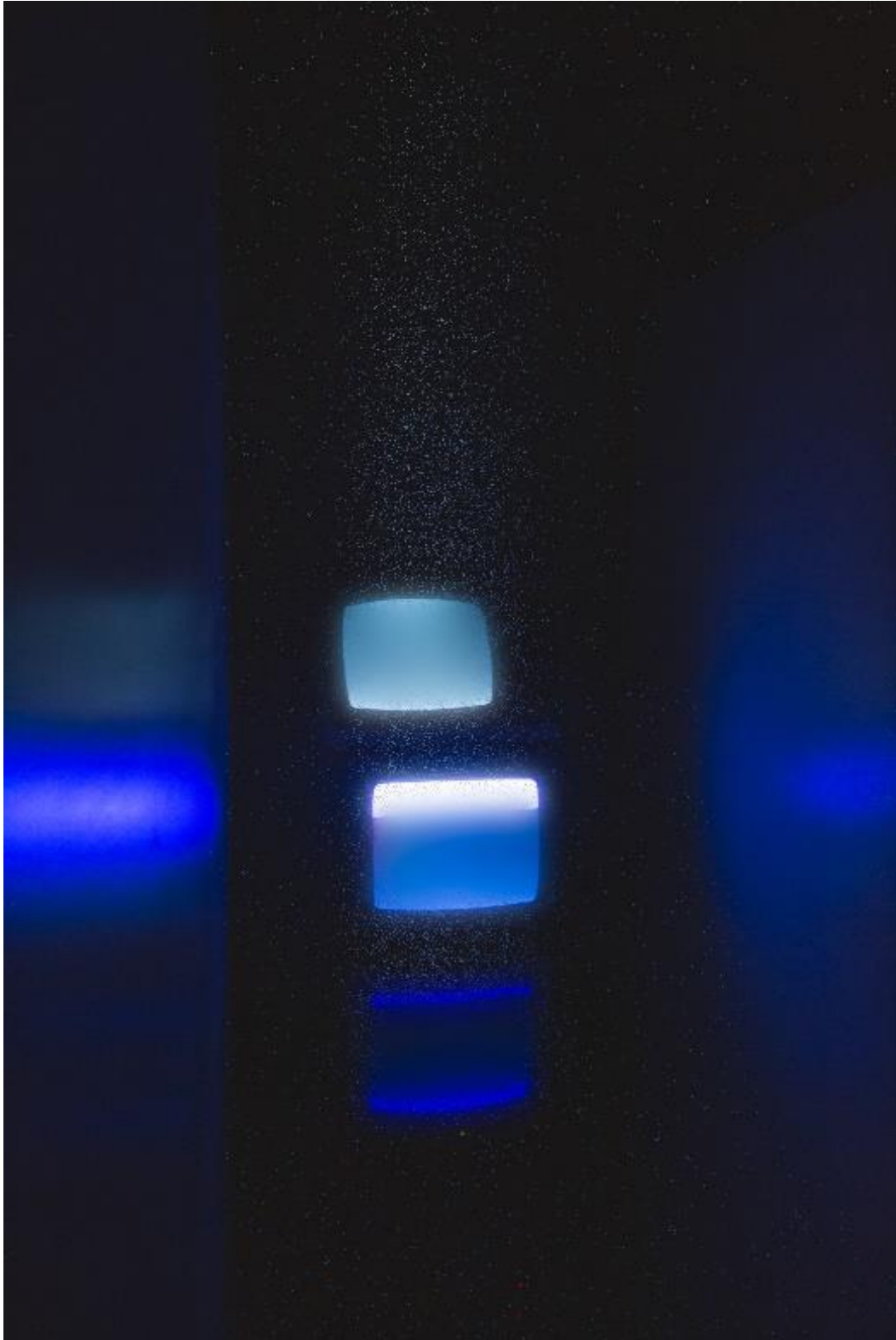


O corpo também sabe que vai morrer.



"A música, os mapas, a escrita, nós como entidade relacional, o nosso amor, existem então, constituem-se, no espaço a que Deleuze chamava a dobra, uma de cujas exterioridades internas é constituída por milhares de cabos de Internet, dobrada e desdobrada em centenas de milhares de ecrãs." - Paul B. Preciado. ["Tecno-consciências" em Um Apartamento em Urano].

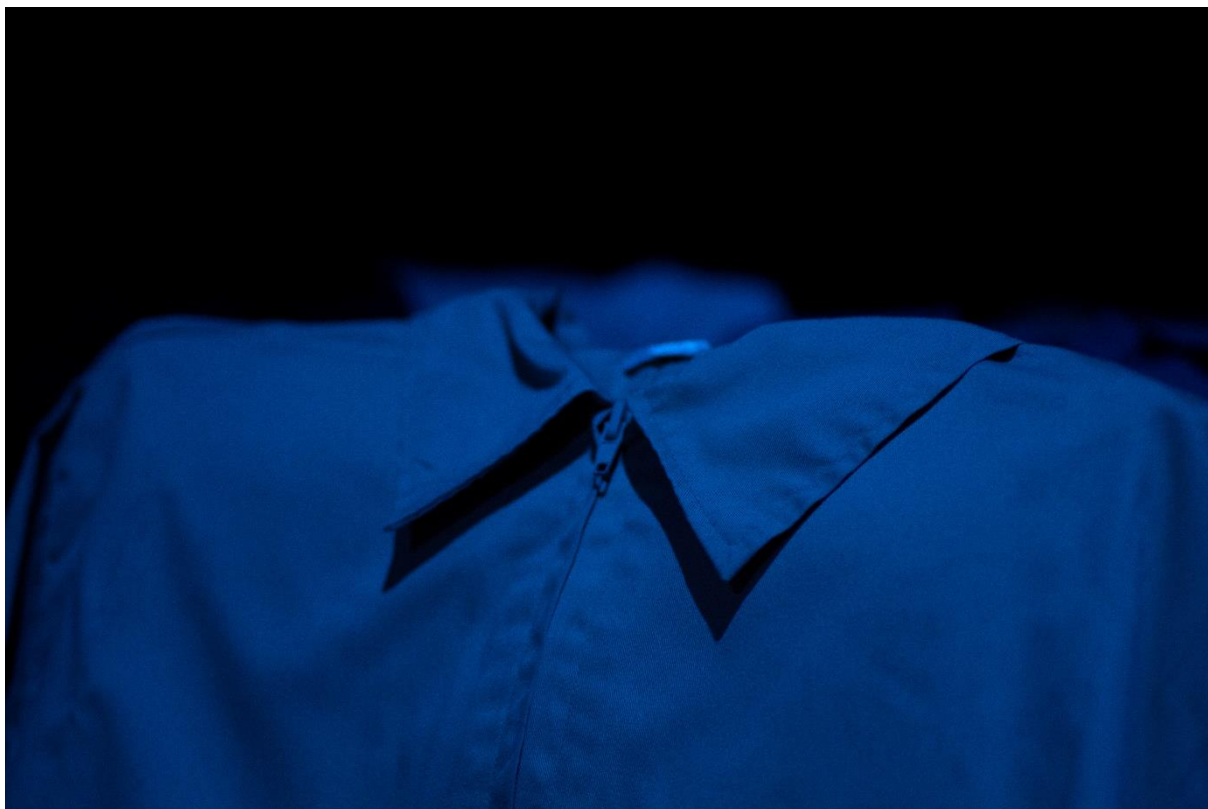
Os ecrãs são a nova pele do mundo.



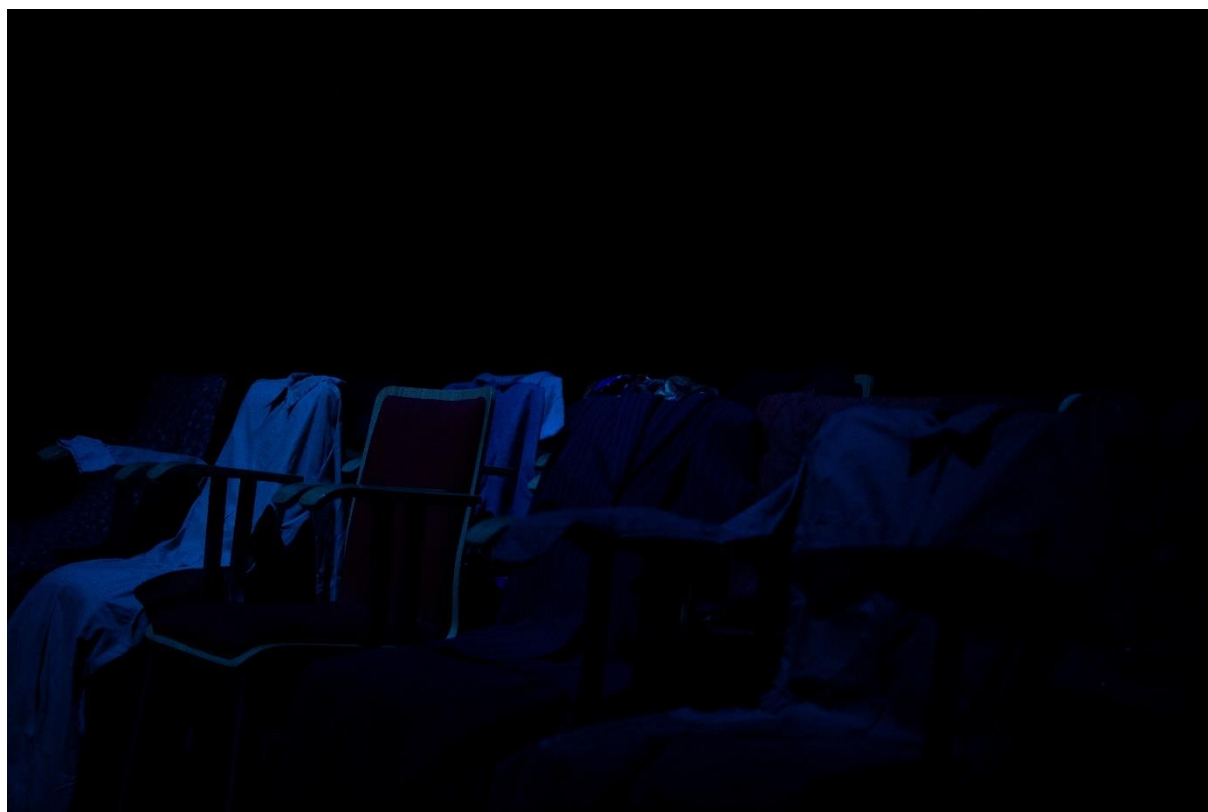
A dream land of choice, disposing all the mechanisms that sustain a floating mind over its own imagination, you are now the observer of your own thinkings, astral projections passing between different stages and states of consciousness, now you have the possibility to rewind it and recreate it, reality is nothing behind a 2D screen, everything is shifting so fast...

ANEXO 6 – FOTOGRAFIAS DO EVENTO

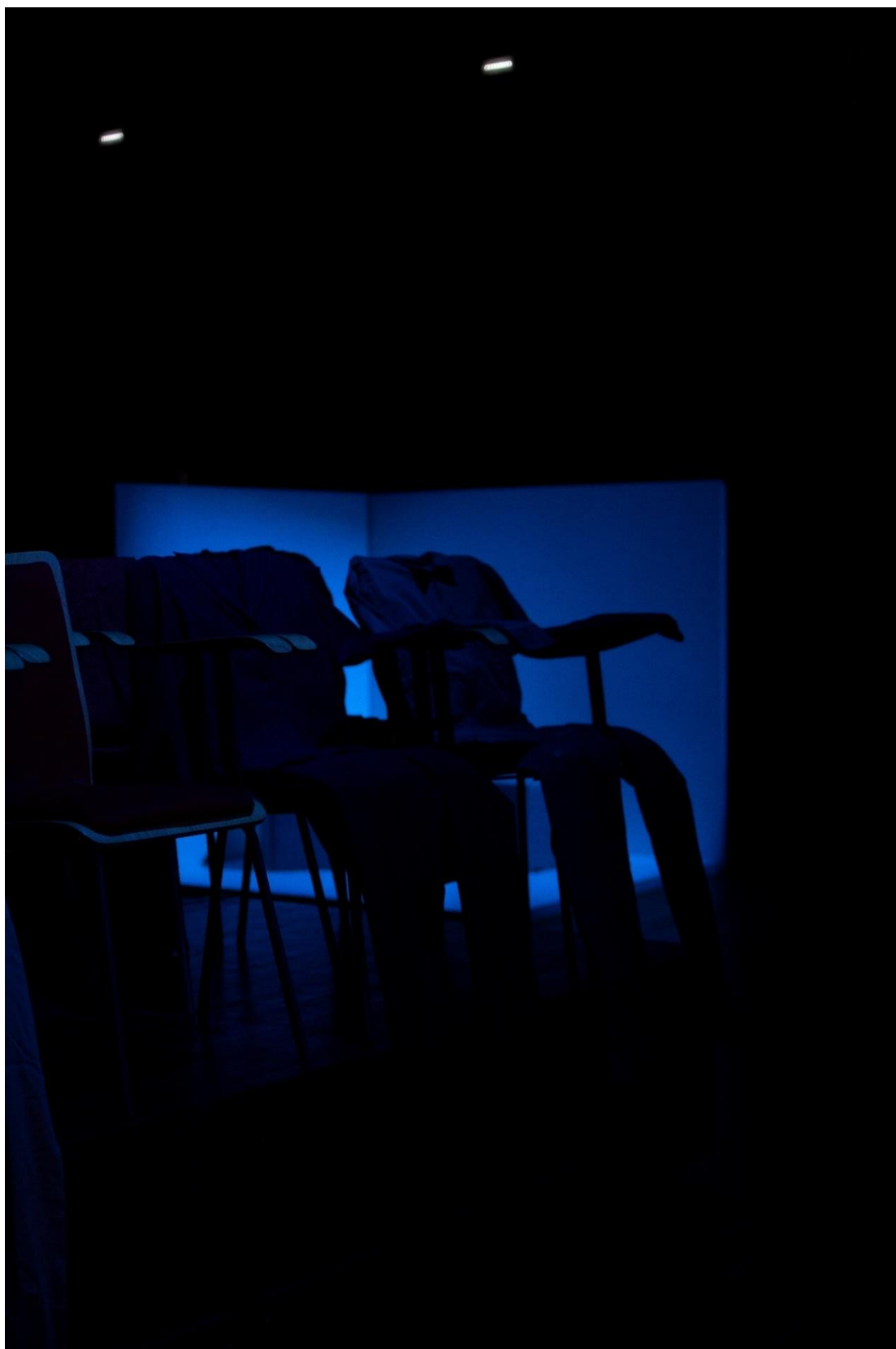
*Fotografias de Cláudio Martins e Gonçalo Igrejas.



Fotografia do Cenário (Parte 4 – Laserporting)



Fotografia do Cenário (Parte 4 – Laserporting)



Fotografia do Cenário (Parte 4 – Laserporting)



Parte 4 – Laserporting / Performance por Diogo Tomaz.



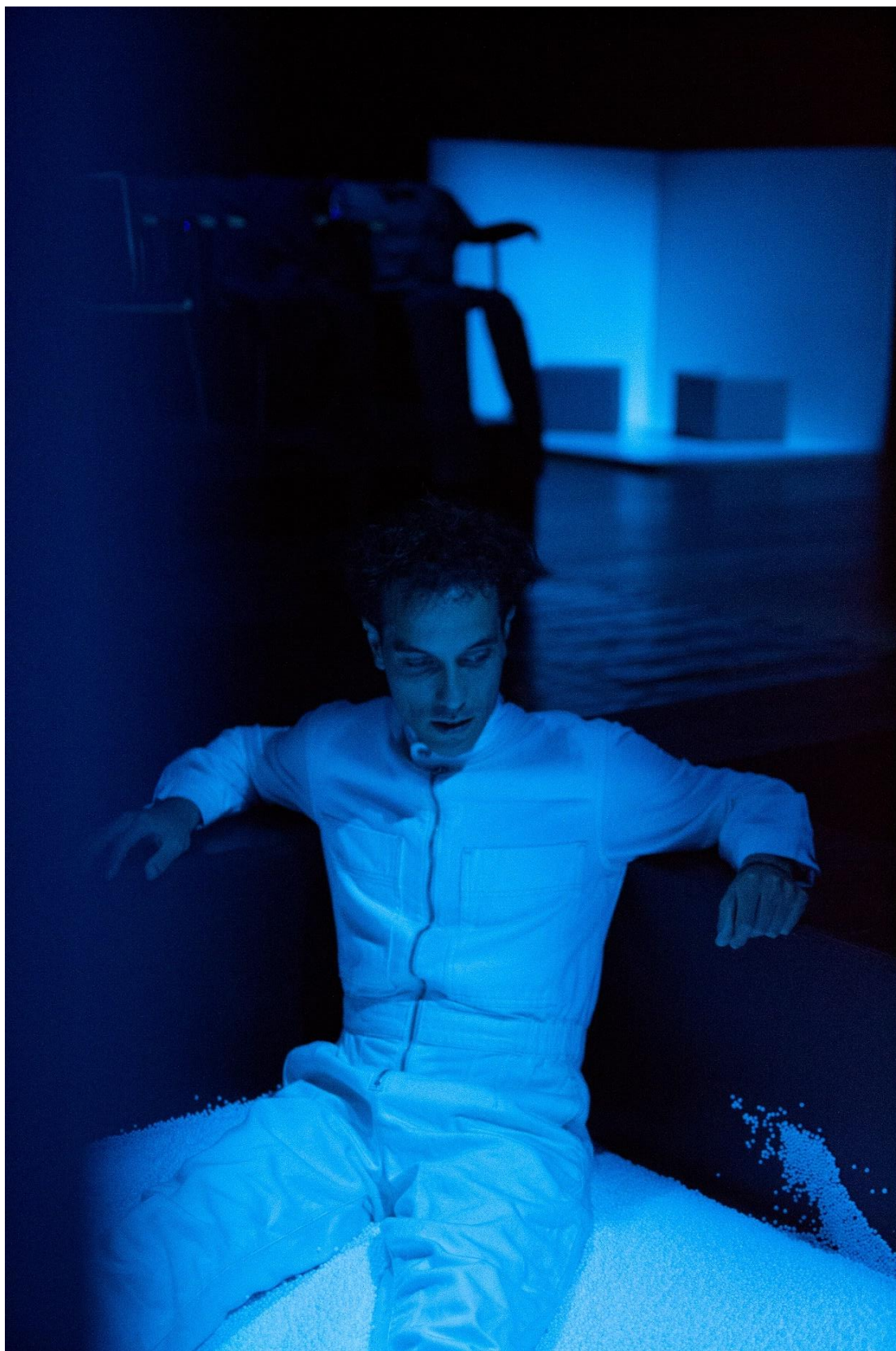
Parte 6 – Feeling Blue / Performance por Aoaní Salvaterra



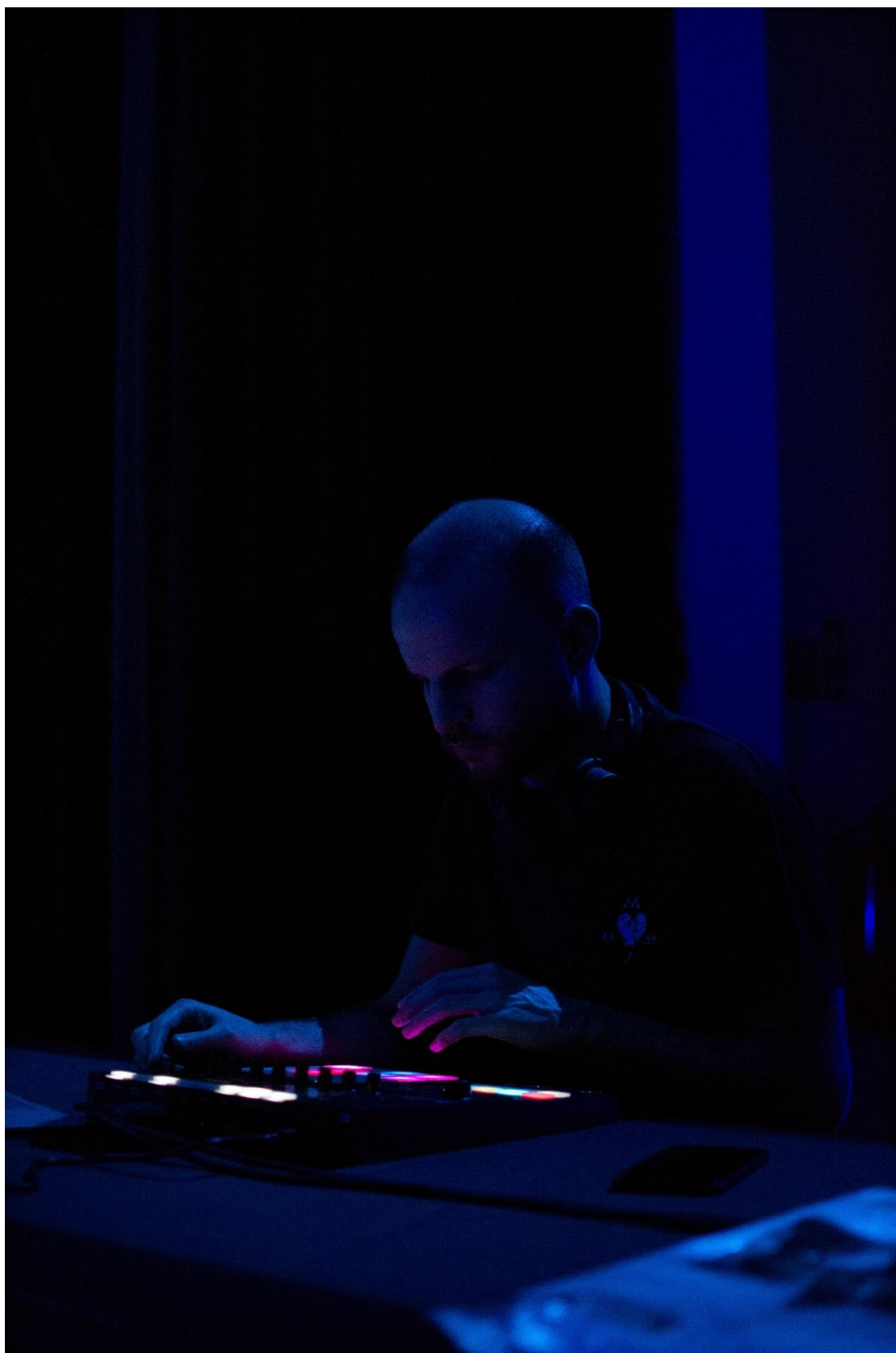
Fotografia do Cenário (Parte 3 – Hiperconsumismo)



Parte 4 – Laserporting / Performance por Diogo Tomaz



Parte 4 – Laserporting / Performance por Diogo Tomaz.



Live Music Performance por David Almeida



Dance Performance de Inês Tarouca



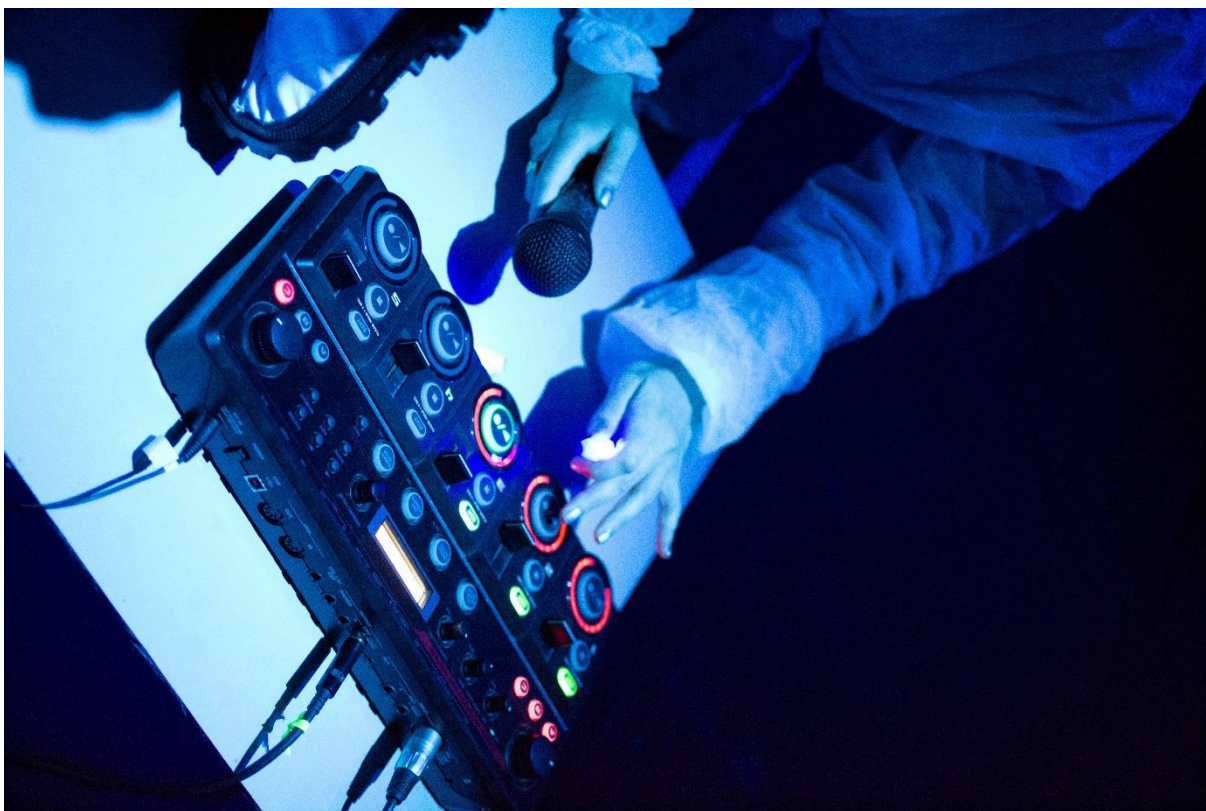
Parte 6 – Feeling Blue / Performance por Aoaní Salvaterra



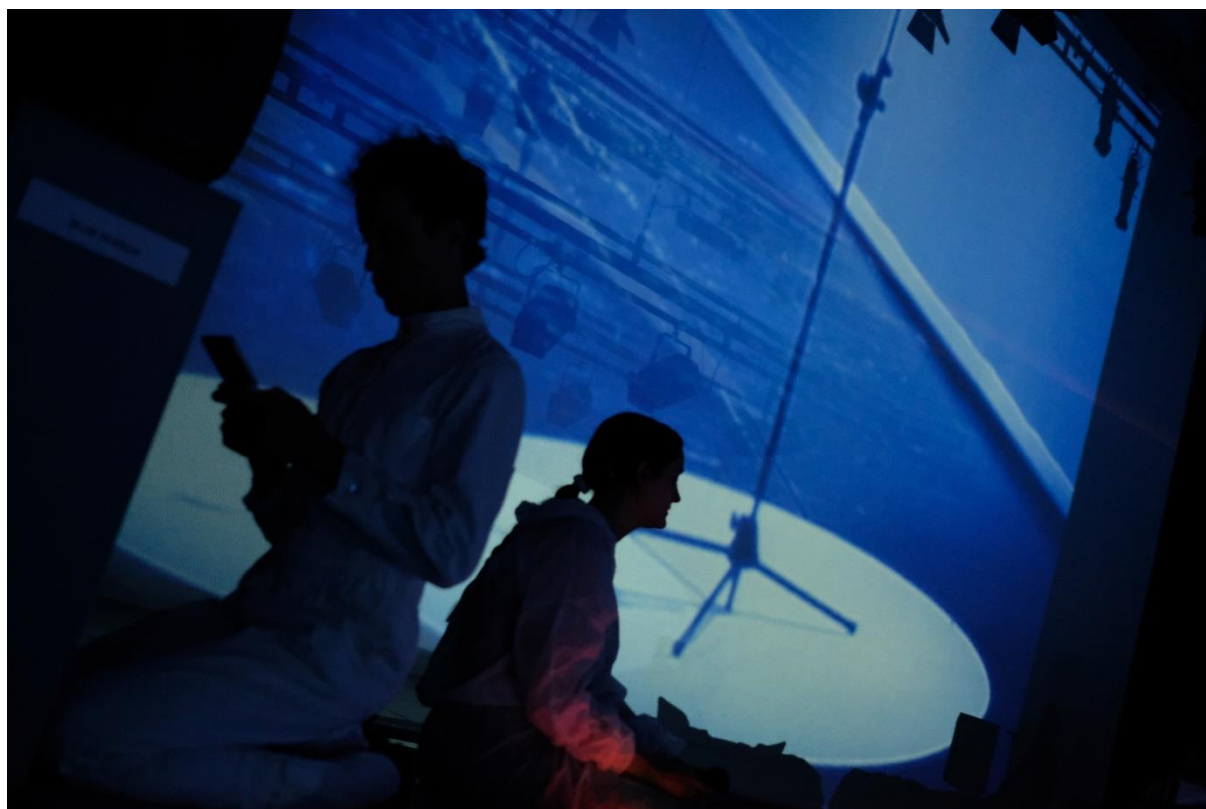
Parte 6 – Feeling Blue / Performance por Aoaní Salvaterra



Parte 2 – Blue Screen / Performance por Liliana Dias e Diogo Tomaz.



Parte 2 – Blue Screen / Performance por Liliana Dias e Diogo Tomaz



Parte 2 – Blue Screen / Performance por Liliana Dias e Diogo Tomaz



Fotografia do evento Blue Season



Centro de Hibernação



Centro de Hibernação



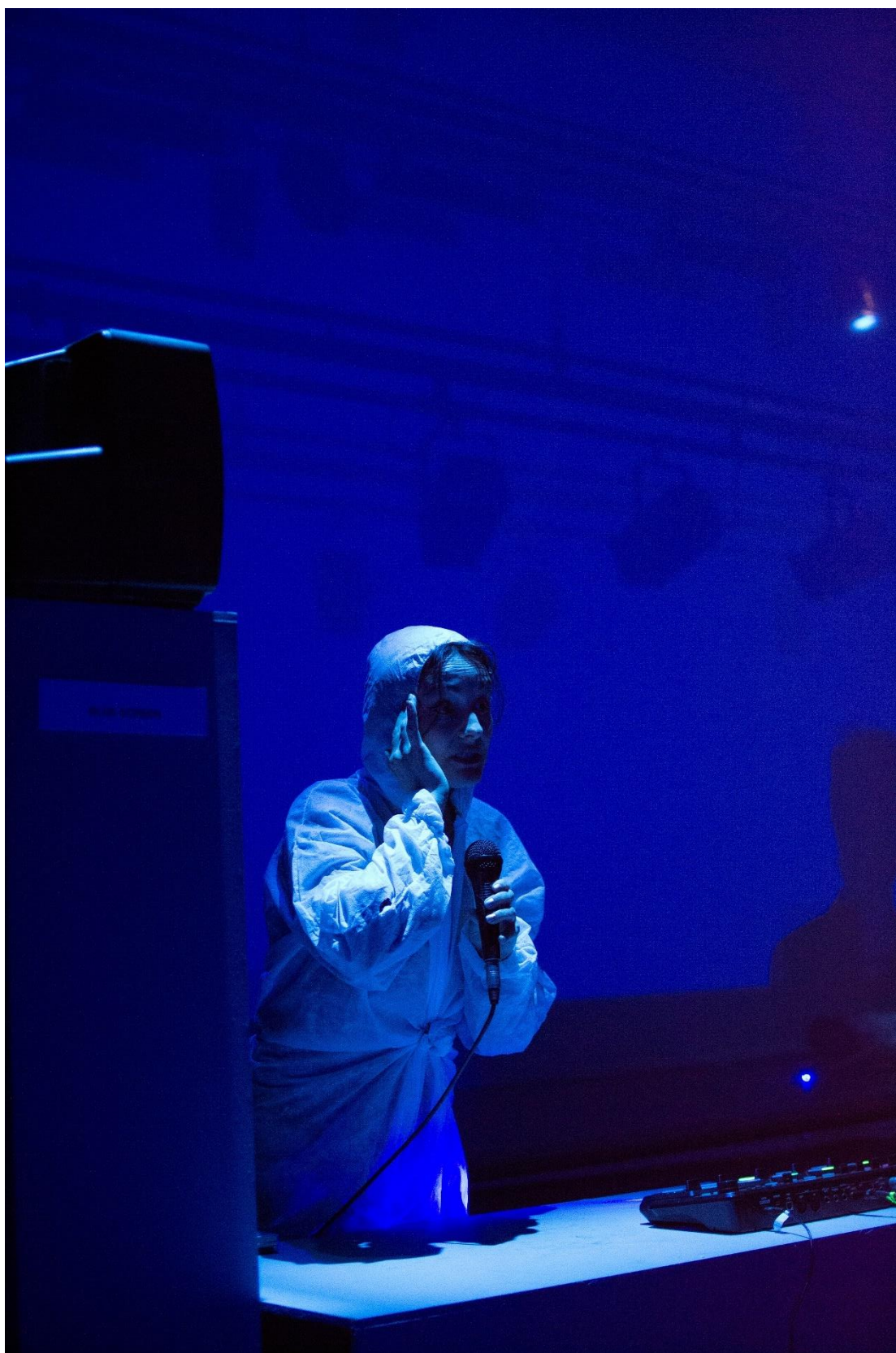
Dance Performance de Inês Tarouca



Dance Performance de Inês Tarouca



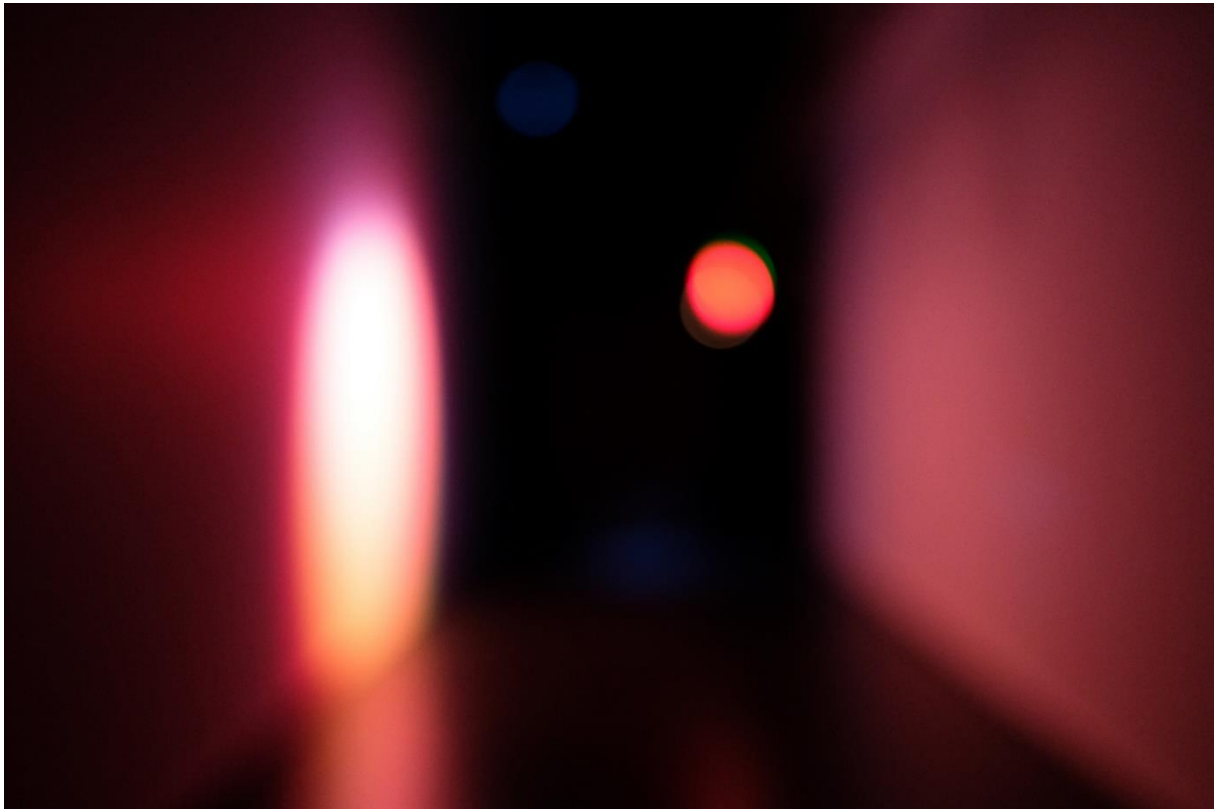
Live Music Performance por David Almeida



Parte 4 – Laserporting / Performance por Lilianna Dias



Parte 5 – RGB Moviments / Dance Performance de Inês Tarouca



Fotografia do Cenário (Parte 5 – RGB Moviments)



Parte 5 – RGB Moviments



Parte 5 – RGB Moviments



Parte 5 – RGB Moviments / Dance Performance de Inês Tarouca



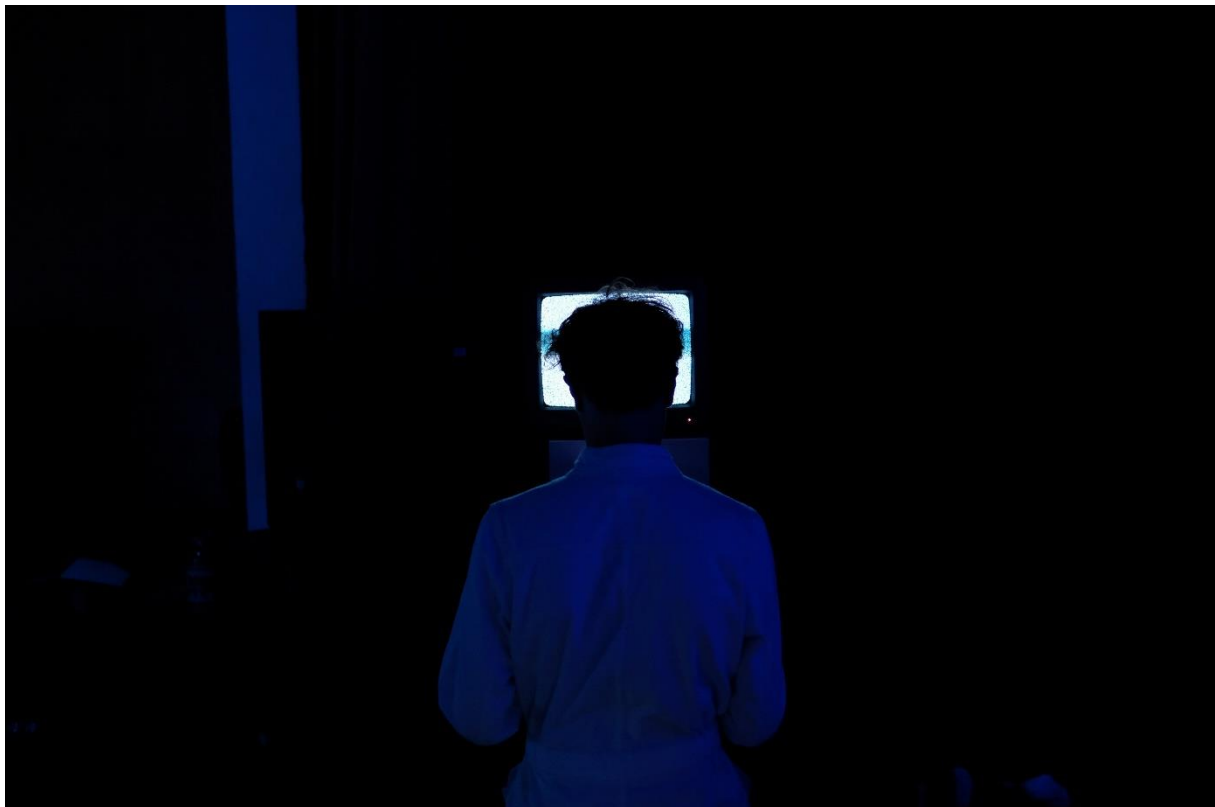
Parte 2 – Blue Screen



Parte 2 – Blue Screen



Parte 2 – Blue Screen / Performance por Diogo Tomaz



Parte2 – Blue Screen/ Performance por Diogo Tomaz



Parte 4 – Laserporting / Performance por Diogo Tomaz



Parte 4 – Laserporting / Performance por Liliana Dias



Parte 6 – Feeling Blue / Performance por Aoaní Salvaterra



Parte 6 – Feeling Blue / Performance por Aoaní Salvaterra



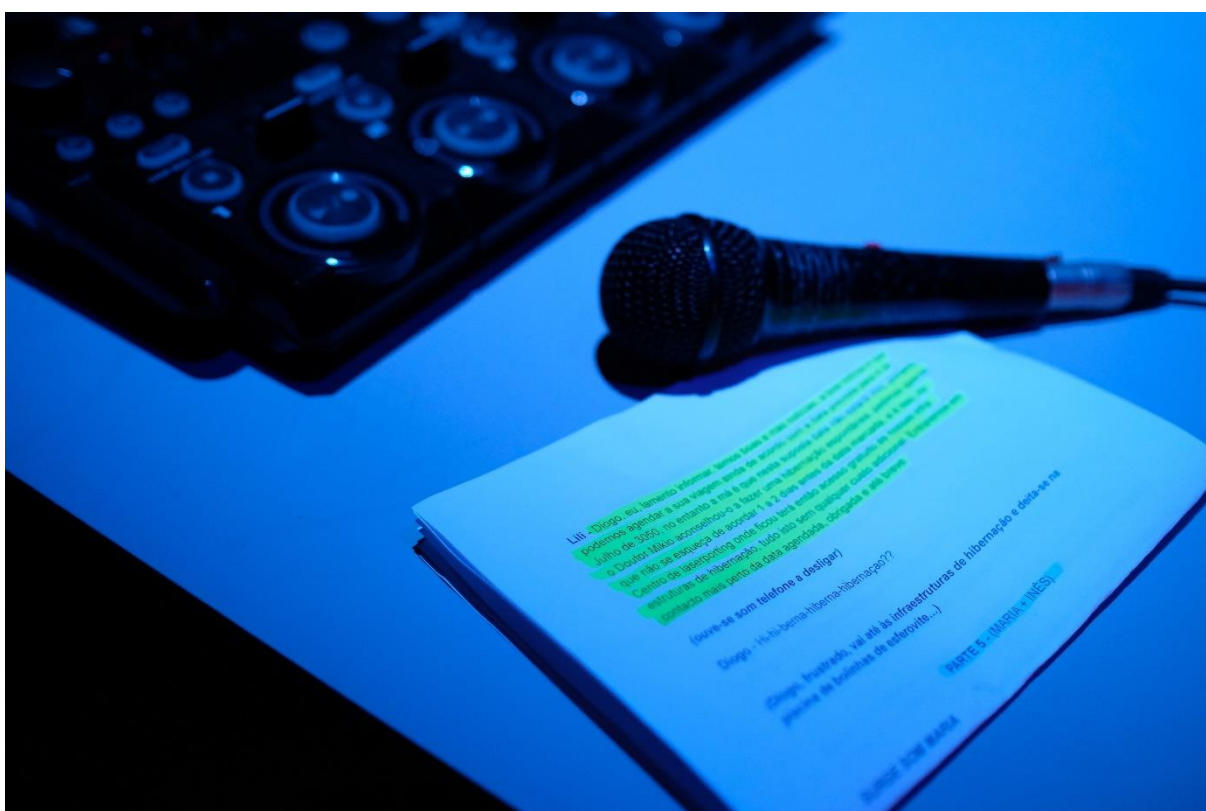
Parte 2– Blue Screen / Performance por Liliana Dias

ANEXO 7 – FOTOGRAFIAS DOS ENSAIOS

*Fotografias de Cláudio Martins e Gonçalo Igrejas.



Processo de Ensaio



Processo de Ensaio



Parte 7 – Healing Zone



Montagem da Exposição Fotográfica



Montagem da Exposição Fotográfica



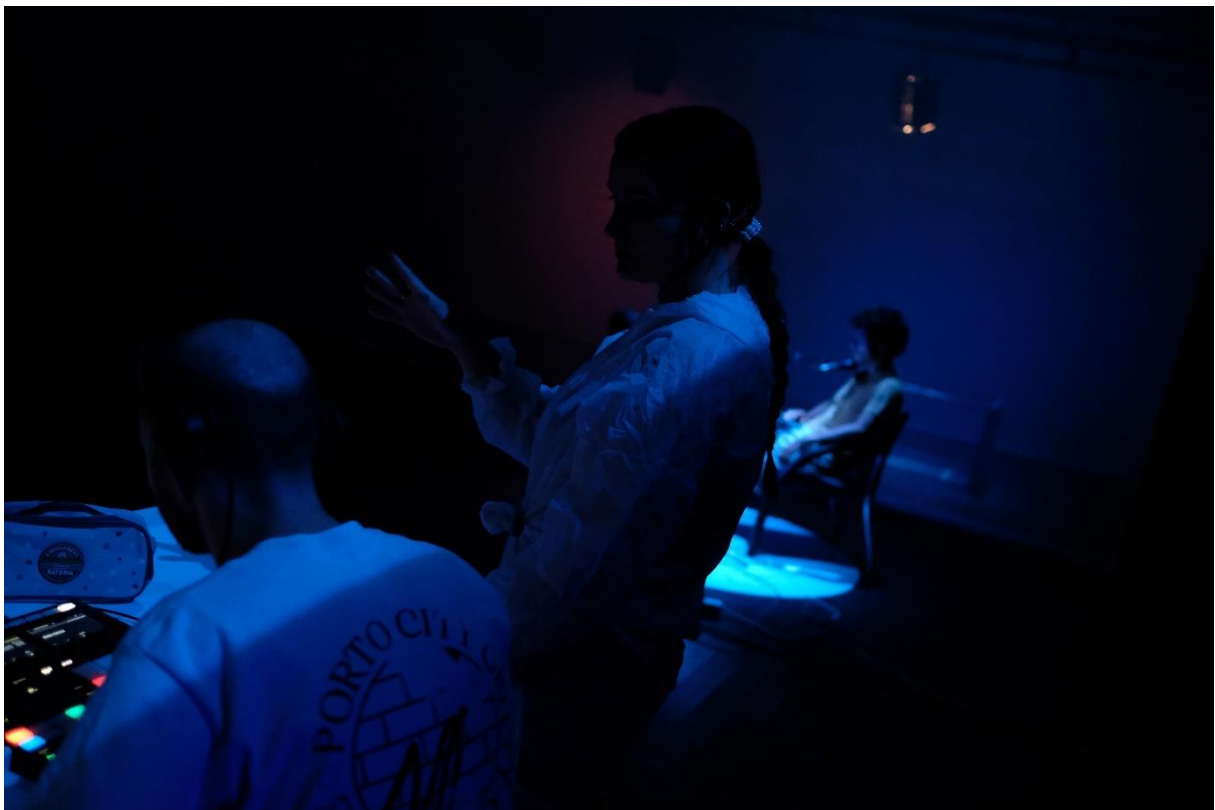
Centro de Hibernação – Zona Interativa



Centro de Hibernação – Zona Interativa



Direção de Cena



Direção de Cena



Parte 3 – Hiperconsumismo



Parte 3 - Hiperconsumismo



Fotografia do Cenário



Fotografia Pós Ensaio Geral