

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



NO LIMITE, A ALMA | ENSAIO SOBRE UM OBJETO

ARTÍSTICO / INSTALAÇÃO

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM TEATRO - ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN

DE CENA

Paula Maria de Ayala Botto Mariz Fernandes da Mata

Lisboa, maio / 2013

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



NO LIMITE, A ALMA | ENSAIO SOBRE UM OBJETO

ARTÍSTICO / INSTALAÇÃO

TRABALHO DE PROJETO

MESTRADO EM TEATRO - ESPECIALIZAÇÃO EM DESIGN

DE CENA

Paula Maria de Ayala Botto Mariz Fernandes da Mata

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 Design de Cena, realizada sob a orientação científica de Dr. José Espada e co-orientação da Dra. Teresa Mota.

Lisboa, maio / 2013

Agradecimentos

Agradeço ao meu marido por entender as minhas prioridades, incentivando-me, apoiando-me e colaborando sempre direta ou indiretamente em todos os projetos com que insisto envolver-me.

Aos meus quatro filhos por me fazerem sentir que se orgulham da minha atividade e por entenderem as angústias próprias do processo criativo.

Ao professor António Lagarto por me ter ajudado a ver a importância do ir sempre mais além da minha primeira perspetiva sobre as coisas.

À professora Eugénia Vasques pelo seu entusiasmo contagiante pelo ensino e pela orientação inicial que me permitiu separar o “trigo do joio” quando as ideias para os projetos eram supranumerárias.

Ao professor David Antunes pelas fascinantes aulas que mudaram a minha visão da vida e da arte, e pela sua disponibilidade no apoio que me deu na estrutura base deste trabalho.

Ao professor José Espada e à professora Teresa Mota que acreditaram no meu projeto, me orientaram e tornaram possível a realização deste objeto artístico.

Aos colegas, amigos e conhecidos, cuja disponibilidade em contribuir com os seus depoimentos sobre o objeto em si, enriqueceu indubitavelmente esta experiência.

Lisboa, 13 de Maio de 2013

Resumo do Trabalho de Projeto

O presente documento é um ensaio que pretende, nos termos do regulamento geral da especialização do mestrado em teatro - design de cena da ESTC, enquadrar e justificar o processo e o objeto original projetado pela candidata após ter escolhido a opção Trabalho de Projeto como objeto final conferente de grau.

O Trabalho de Projeto proposto pela candidata é um objeto artístico que podemos identificar como uma Instalação que integra elementos arquitetónicos e multimédia. O presente documento descreve o processo criativo que levou à sua conceção, apresentando e desenvolvendo todas as questões que de alguma forma estiveram ou vieram a estar relacionadas com a orientação das opções tomadas, assim como faculta também o conjunto de dados técnicos que permitem proceder à montagem da dita Instalação.

Intitulado “ No limite, a alma”, este objeto artístico deixa adivinhar, por opção da candidata, uma base filosófica como suporte. É sua intenção que a Instalação proporcione uma hiperexperiência estética e imersiva, mas que, simultaneamente nas “entrelinhas” se sinta a presença da filosofia que lhe é inerente. Questões que se prendem com a problemática do processo criativo e a materialização das ideias, assim como questões relacionadas com a experiência do conhecimento e com a memória do espaço, vão ter uma presença velada na Instalação, revelada ou apontada no discurso.

Tratando-se de uma criação artística, o processo descrito tem características muito pessoais, o que lhe confere um discurso muito próprio, garante da sua originalidade. A instalação resulta assim numa extensão do imaginário da candidata, onde se cruzam, se sobrepõem e se potencializam todas as visões da autora. O objeto

projetado pretende assim fundir num espaço poético a produção criativa e a respetiva fonte de inspiração que ocorreu num dado período de tempo.

O ritmo, a luz, a cor, e o som são os elementos principais que imergirão o espetador na experiência, tendo sido o Videoarte o suporte escolhido para a sua coordenação. As características da edificação que integra as projeções do referido Videoarte contribuem também para um tipo de envolvimento que convida ao estado imersivo. O discurso produzido ampliará a dita experiência e fará a ponte para o universo criativo da candidata.

Título: No Limite, a Alma | Ensaio sobre um objeto artístico/Instalação

Palavras chave: Projeto; Instalação; Videoarte; Hiperexperiência; Conhecimento

Abstract of the Project Work

This document is an essay that intends, in accordance with the general regulations of the Master's degree in Theatre Scene Design of the ESTC (Superior School of Theatre and Cinema), to frame and justify the process and the original object designed by the candidate, after choosing the option "Project Work" as a final assignment work for the attribution of a Master's degree.

The Project Work proposed by the candidate is an artistic object that can be identified as an Installation that integrates architectural and multimedia features. This document describes the creative process that led to its design, by presenting and developing all matters which were, or came to be, linked with the guidelines of the options that were taken, as well as providing the technical data set that allows assembling of the Installation.

Entitled "No limite, a alma" ("Ultimately, the soul"), this artistic object allows one to understand, a philosophical basis as a support, by choice of the candidate. It is to be intended that the Installation provides an aesthetic and immersive hyper-experience, but simultaneously one feels the philosophical presence inherent "between the lines". Questions regarding the problematic issues of the creative process and materialization of ideas, as well as questions related to the experience of knowledge and memory of space, will have a veiled presence in the Installation, revealed or openly disclosed in speech.

As an artistic creation, the process described has its personal characteristics, which confers on it an individual discourse ensuring its originality. The Installation thus results in an extension of the imagination of the candidate, where it intersects, overlaps and empowers all the views of the author. The designed object thus intends to merge in

a poetic space, the creative production and its source of inspiration that occurred in a certain period of time.

Rhythm, light, color and sound are the main elements that will immerse the spectator in the experience, Videoart being the chosen support for their coordination. The characteristics of the edification that integrate the projections of the Videoart referred to above, also contribute to a type of involvement that draws one to an immersive state. The speech produced will broaden the experience mentioned and will construct the bridge for the creative universe of the candidate.

Title: Ultimately, the soul | Essay about an artistic object/Installation

Key-words: Project; Installation; Videoart; hyper-experience; knowledge

«Para cada alma há uma ideia que lhe corresponde e que é como a sua fórmula; e andam as almas e as ideias procurando-se umas às outras.»

Miguel de Unamuno, escritor e filósofo espanhol (1864/1936)

Índice

1.Objectivo	12
2.Introdução	13
3.Desenvolvimento	16

PARTE I: O processo criativo e os aspetos teóricos que o orientaram

1. Ponto de partida: A forma	16
2. Evolução da ideia e da forma	18
3. O conteúdo: Videoarte-Origem e natureza das imagens a trabalhar	23
4. A interatividade: do objeto artístico à instalação	24
5. Do imensurável e do mensurável	25
6. Limites de Legibilidade	26
7. Luz/Conhecimento	28
8. Da alegoria da caverna de Platão	29
9. Louis I. Kahn	31
10. Panteão de Agripa	32
11. JamesTurrell	33
12. Experiências Psicadélicas	34
13. Teoria de Gestalt	37
14. Heterotopia	40

PARTE II: O objeto final – a Instalação

1. Descrição do espaço expositivo	41
2. Descrição do videoarte	43
3. Sobre o processo interativo	45
4. Sobre a componente sonora	46
5. Discurso de sustentação	46
6. Justificação do objeto	47
7. Dados técnicos	49

7.1 Tabelas de combinação entre os vídeos

7.2 Equipamento: Materiais, modelos e quantidades e indicações de montagem

8. Apresentação no Grande Auditório da ESTC: Simulacro	51
--	----

PARTE III: A experiência

1. Expetativa sobre a experiência	52
2. Testemunhos sobre a visita virtual	54
3. Considerações sobre a interpretação da experiência	63

4. Conclusão	66
---------------------	-----------

5. Obras consultadas	69
-----------------------------	-----------

6. Anexos	71
------------------	-----------

- 6.1 DVD:
- a) Animação 3D,
 - b) Imagens integrantes do videoarte
 - c) Ficheiro de som
 - d) Folheto explicativo
 - e) Cartaz
- 6.2 Imagens:
- a) Folheto: Capa e interior
 - b) Cartaz tamanho A4

NO LIMITE, A ALMA | Ensaio sobre um objeto artístico / Instalação

1.Objetivo

Conceção e projeto de um objeto artístico na área de interesse do Design de Cena. É objetivo deste trabalho corresponder à identificação das questões que se prenderam com o definir de todo o percurso criativo no que diz respeito às fases de conceção deste objeto, e constituir um documento onde se incluam todos os dados necessários à eventual execução do projeto. Pretende-se que o resultado desta reflexão venha a constituir um contributo para a reflexão artística contemporânea e que o objeto concebido possa também ele constituir uma proposta interessante na área de intervenção do espaço cénico, embora não pretenda ser inovador do ponto de vista técnico, mas sim baseado na tecnologia que se encontra disponível atualmente.

2.Introdução

A opção pelo trabalho de projeto como objeto conferente de grau, prende-se desde logo com o interesse pessoal da candidata que, nesta área, se centra sobretudo nas questões práticas relacionadas com o espaço cénico, obviamente associado à formação académica de base em Design de Comunicação que a candidata a mestre detém.

No decurso da sua atividade profissional um designer responde a problemas concretos que lhe são apresentados sendo o proponente da solução. No presente caso, pela primeira vez, o problema ao qual se pretende dar uma resposta é indefinido, e terá de ser criado pelo próprio designer. Trata-se portanto de um desafio cujos traços gerais urgem ser definidos desde o ponto de partida.

Para a definição destes traços gerais, refere-se aqui com toda a justiça, foram fundamentais as aulas de orientação de seminário I, assistidas na Escola Superior de Cinema e Teatro. A pertinência das questões levantadas sobre o processo criativo e as condições de criação foram as pedras base da estruturação de todo um raciocínio conducente à identificação da área de interesse a ser trabalhada. Foi também por influência destas aulas que o foco de interesse se alargou para questões teóricas que foram ganhando um considerável relevo, e que se apresentaram desde logo na linha da frente para virem a constituir um ponto de partida. Na verdade estas questões começaram logo a definir as bases do desafio. Com a convicção de que os objetos artísticos devem a sua unicidade à combinação única e irrepetível das associações estabelecidas pelo artista durante a vivência do seu processo criativo, faz sentido afirmar que a partir da altura em que o criativo se sente em estado de “maravilhamento” com qualquer estímulo, bastará manter-se conectado com tudo o que sente já fazer ou

vir a fazer parte da sua obra final. Acresce aqui também a ideia de que o feed-back de outras sensibilidades sobre o objeto, num regime experimental, enriquece e adensa o discurso sobre a obra e é ou pode vir a ser uma mais-valia na conceção e fruição da mesma.

Assim a parte escrita sobre o objeto artístico que constitui este documento, apresenta três grupos distintos: o desenvolvimento do processo criativo e as respetivas questões teóricas que tiveram influência na conceção do objeto final, a descrição física técnica e funcional do dito objeto, e os testemunhos sobre a experiência proporcionada virtualmente pelo objeto artístico concebido, assim como algumas considerações na sequência dos mesmos.

Rosana Hermann, numa palestra do TEDx em Porto Alegre, 2010, fala da sua firme convicção de que cada um de nós pensa de acordo com a estrutura do seu vocabulário e do seu sistema alfabético. Assim, refere que os chineses ao pensarem por ideogramas, terão necessariamente que pensar e sentir de maneira diferente, e dá o exemplo da palavra «depressão» que em chinês é expressa por «coração atrás da porta» e a palavra «euforia» por «rufar de tambores». Os ideogramas parecem poemas, a palavra em si é uma cena. Esta ideia de construção de uma cena, tão abrangente como se pode ver neste exemplo, é a preocupação base da metodologia que irei adotar ao longo do desenvolvimento deste trabalho. O vocabulário próprio utilizado por opção logo no início deste processo, tem por base imagens que pudessem ser manipuladas digitalmente. A natureza deste vocabulário de imagens acrescentou por si só logo outras questões adicionais.

De facto, a estrutura vocabular e alfabética nos permite sermos diferenciados quanto aos sentimentos experimentados, e esta situação não se aplica unicamente no

caso de povos diferentes: cada um de nós possui estruturas diferenciadas a vários níveis, o que confere a cada indivíduo a sua singularidade. Sendo que o sentimento e o sonho não têm medida nem linguagem própria e a imaginação de cada um é única, quando se trata de comunicar, de expressar ou transmitir ideias ou sentimentos, estamos conscientes de que há algo que é comum aos intervenientes no processo, se bem que não o possamos identificar com exatidão. Foi esta questão, pertinente neste trabalho, que conduziu à inclusão do registo dos relatos que alguns artistas fizeram sobre a sua experiência enquanto convidados a visitar virtualmente o objeto criado. O que lhes provocou? O que há de comum entre o que relatam e entre aquilo que se propõe fazer acontecer? É exato o que se identifica de comum, ou só a ideia comum do sentido da transformação que se opera ao nível do conhecimento se identifica?

A experiência de estar num espaço implica o corpo humano, acontece no tempo, sendo mais do que uma experiência visual e tão complexa como a imagem que dela permanece na nossa memória. Segundo a visão de Brownlee e De Long em “In the Realm of Architecture”, cada lugar real pode ser tomado por um potencial brinquedo, armazenado na nossa memória, e transportado pelo nosso corpo. Um sítio pode ser lembrado pelas suas características ímpares, pela sua unicidade ou porque afetou o nosso corpo e gerou suficientes associações para o fixar no nosso vocabulário próprio. Se tomarmos em conta as potenciais combinações entre corpo, imaginação e espaço, depressa nos apercebemos que estamos perante um universo infinito de possibilidades. E de discursos possíveis...que geram e potenciam novas associações e novas fruições.

A questão do discurso e do veículo que lhe dá forma, quando falamos de uma experiência de cariz espacial, apresenta contornos inquietantes, pois experimentar uma realidade pode não pressupor um espaço. Conceber o espaço que acolhe uma experiência, e materializá-lo pode retirar o encanto da leitura espacial. Por outro lado,

seja de que natureza for uma criação ela terá valor acrescido, devendo portanto falar por si própria. Será o discurso sobre a mesma, uma forma de a esvaziar do seu poder original, no sentido de interferir com a emoção e a erotização ou, por outro lado essa equivalência estabelecida acrescenta-lhe mais valor? Ou os múltiplos registos que dela se podem fazer correspondem cada um a uma nova criação?

3. Desenvolvimento

PARTE I: O processo criativo e os aspetos teóricos que o orientaram

1. Ponto de partida: a primeira forma

A ideia inicial foi a de projetar um pequeno espaço, com características de um casulo, constituído como uma espécie de “sala de chuto”, onde o espetador seria sujeito a uma “injeção” de estímulos sonoros e visuais que o levassem a “viajar” através de um espaço de tal forma manipulado, que o conduzissem a uma outra realidade.

Com interesse numa experiência imersiva, a ideia de casulo apareceu aqui como resposta às condições supostamente necessárias para a proporcionar. Como cápsula que isola do mundo exterior e do seu apelo sensorial, ele encerra em si um espaço em branco, como uma tela por pintar, impressionável, disponível. O tipo de trabalho a que a construção de um casulo obriga, de fora para dentro, escrevendo linhas, tecendo uma trama, isolando o seu autor que se submete a uma metamorfose e de lá sai liberto, também estabelece um paralelo com o processo criativo de uma maneira geral, e portanto nesta fase surgiu como a forma ideal para condensar as referências presentes nessa altura.

Assim, este trabalho consistiria no projeto de um espaço destinado a proporcionar uma experiência relacionada com questões do espaço, mais concretamente sobre formas de invocação de espaços e processos cognitivos associados à sua percepção, uma experiência estética, mas não só. Uma experiência imersiva. Esteticamente imersiva.

Tratar-se-ia de uma instalação audiovisual em que por manipulação de imagens e sons, trabalhados gráfica e digitalmente, fossem explorados limites de legibilidade/identidade, conseguindo remeter o observador para um espaço nem identificável nem físico. Ou seja, dar-lhe as coordenadas para chegar a um espaço não referenciável, mas invocável. Interessou à candidata as questões relacionadas com a afetação sensorial, a experiência estética, onde o domínio da legibilidade tivesse o papel principal. Estes tópicos abriram caminho para as *Correspondances* de Baudelaire e até à investigação sobre as experiências psicadélicas. A alteração das formas e cores que ocorrem num estado de consciência alterada revelou-se um dado a ter em conta no trabalho gráfico final a realizar.

Se a experiência estética pressupõe afetação sensorial e a afetação sensorial pressupõe um estado de não anestesia, poderá algum tipo de afetação sensorial conduzir a um estado semi-anestésico e comprometer assim a experiência estética? Um estado de consciência alterado ou um estado pré-hipnótico em que extensão compromete a fruição sensorial?

Voltando à questão da, por assim dizer, “forma primeira”, ela corresponderia em termos práticos, a uma pequena estrutura facetada, uma espécie de casulo artificial, onde poderia entrar apenas um espectador - uma espécie de uma cápsula ou nave espacial, onde haveria uma estrutura confortável destinada a instalar o participante desta

experiência, de uma maneira a que se pudesse abstrair do seu peso e posição relativamente ao espaço. Completamente isoladas de qualquer luz, as projeções do material visual seriam projetadas aleatoriamente nas várias faces desta pequena edificação. Este casulo seria instalado num ambiente natural, as suas paredes no interior teriam texturas diferenciadas em cada face do poliedro, de modo a interferir com a leitura da imagem projetada e poder oferecer uma experiência táctil ao observador, que para entrar neste espaço tão pequeno teria de recorrer ao apoio das mãos sobre as ditas superfícies facetadas. A superfície do chão estaria coberta de areia e seria irregular.

Os estímulos visuais referidos anteriormente seriam imagens manipuladas recorrendo a processos gráficos de ordem vária, de acordo com a intenção de as tornar prática ou totalmente não referenciáveis.

«A realidade é apenas uma ilusão, ainda que muito persistente.»

(Albert Einstein)

2. Evolução da ideia e da forma

Havendo o propósito de inviabilizar praticamente a identificação dos objetos e espaços fotografados, e não existindo ainda nesta fase um foco específico quanto ao que incidir, a recolha das imagens a serem trabalhadas começou pela cidade onde ocorre esta procura: Lisboa. Fragmentos, reflexos, seleção de enquadramentos de um espaço com que a candidata mantém uma relação recíproca e diária, e com o qual se quis confrontar do ponto de vista que se tornou pertinente no desenvolvimento do processo criativo a que deu início.

Na sequência do olhar atento que exigiu a recolha de material fotográfico sobre uma cidade que tão bem parece estar absorvida pela candidata através de uma vivência constante e intensa, inúmeras questões se colocaram sobre a natureza do conhecimento do espaço em particular e do conhecimento em geral. O papel da Arquitetura ganhou um súbito interesse, a que talvez não seja alheio o facto de um percurso académico que primeiramente foi orientado para esta área.

Quando invocamos mentalmente um espaço que julgamos conhecer, o que nos vem à memória? A que ponto de vista corresponde as imagens que invocamos dos espaços que julgamos conhecer? Qual a amplitude visual com que o fazemos? Com que nitidez? Identificamos cores? Que tipo de espaço é invocado por cada um de nós quando nos referimos a uma obra de arquitetura? Visualizamos o seu exterior ou o seu interior?

E quando nos encontramos na presença de um espaço construído? Chegamos a identificar o conceito que lhe deu forma? Tocamos de algum modo a “alma” da obra? Ou do arquiteto? O que vivenciamos? O quê e como o registamos? O que chega até cada um de nós? O que nos permite falar sobre as mesmas coisas?

O que podemos fazer com as imagens, as sombras e os ecos dessas coisas e dessas obras é na realidade aquilo que constitui o interesse base deste trabalho. São os tais brinquedos portáteis que arrecadamos na nossa memória e que utilizamos quando e como a nossa imaginação nos permite...

Foi neste ponto que um artigo do arquiteto americano Louis I. Kahn, veio ao encontro de uma questão que marca constantemente qualquer processo criativo na sua fase mais embrionária, e cuja perspectiva se acaba por tornar também fundamental na evolução deste projeto.

«The first line on paper is already a measure of what cannot be expressed fully.
The first line on paper is less.»

(Kahn, in *Form & Design*)

Esta frase, expressa por um criativo que lida diariamente com a construção da forma, sendo que esta assume sérios compromissos simultaneamente com conceitos e funções, ilustrou na perfeição a questão mais dramática com que se deparam os criativos. A materialização da ideia. A passagem da ideia ou conceito de um mundo intangível para o mundo material não é dominável. A sua alteração de habitat imputa-lhe graves danos. Serão eles irreversíveis? Este arquiteto, através de conversas com os seus alunos de Arquitetura, demonstra uma enorme capacidade de reflexão sobre esta questão do imensurável e do mensurável, e uma preocupação constante em que as suas obras estabeleçam uma ponte para o domínio da realidade intangível, nunca deixando de defender o princípio incontornável que todo o edifício deve servir à instituição do homem, qualquer que seja o seu fim. As suas obras parecem confirmar que os danos são reversíveis ou que na realidade muitas das vezes não chegam sequer a representar dano.

Assim, o fascínio provocado pelo carácter das suas reflexões sobre a arquitetura e o seu processo criativo, e depois de uma viagem pela obra de Louis Kahn, tornou imperativo e óbvio, nesta altura, focalizar o interesse na sua obra e dela fazer o centro das atenções neste trabalho de projeto. Abandonado o material fotográfico recolhido no centro de Lisboa, a recolha convergia agora para todo o tipo de material acessível (imagens, conceitos e testemunhos) sobre a obra do arquiteto americano Louis I. Kahn, destinando-se a fazer uma montagem de imagens trabalhadas no limite da sua identidade, da sua legibilidade. Este material, destinado a ser apresentado sob a forma de um dispositivo vídeo, deveria convocar o espectador para uma nova realidade

abstrata, onde se sentisse imerso. Por outras palavras, pretendia-se que através do jogo com as imagens nos fosse devolvido algo do imensurável que precedeu a própria obra quer do arquiteto quer da nova proposta que nasceu dos seus registos. A importância que este arquiteto dá à luz nos edifícios magníficos que concebeu é, do ponto de vista da candidata, fulcral, pelo que tem de abstrato e pelo que revela do tratamento da forma arquitetónica enquanto guardião do seu próprio espírito.

Sendo o registo sempre um fragmento, um ponto de vista, uma seleção, ele constituirá sempre um promotor de encontros, uma ponte para uma nova realidade imensurável: a memória, a ideia, o conceito que cada indivíduo processa de um modo muito particular.

Esta referência à singularidade das experiências do conhecimento e da inviabilidade de apreendermos a realidade por completo, remete-nos incontornavelmente para “A Alegoria da Caverna”, de Platão. Tudo o que se nos apresenta acessível é muito pouco e não corresponde à realidade. Por outro lado, os registos que fazemos, nos intervalos de que dispomos, dependem sempre da luz; da sua intensidade. Tudo o que nos é dado a ver acontece dentro deste intervalo. A escuridão total e a luz que nos cega são os limites da nossa perceção visual e do nosso conhecimento. E também Kahn, na sua obra, parece querer obsessivamente demonstrar esta constatação e até evidenciar o que dela extravasa para uma abordagem metafísica. É deste arquiteto a frase: «As sombras pertencem à luz».

Em relação ao espaço destinado à projeção do material visual, após este caminho percorrido, a ideia de casulo evoluiu para um espaço maior, não só numa alusão agora ao mito da caverna de Platão, mas também como resultado da procura de uma forma que não se sobrepusesse aos demais elementos. É proposta agora uma “caverna”

artificial, uma espécie de laboratório onde se experiencie mais uma forma de conhecimento, e que constitua ela própria uma reflexão sobre o processo do conhecimento em si, da luz que ele representa.

Posteriormente, e após grande demora sobre a obra de Kahn e trabalho realizado apenas com registos da mesma, a área de interesse se foi alargando para as obras de arquitetura em geral e deu-se um regresso ao local de partida, ao património arquitetónico do centro da cidade de Lisboa. Agora, depois de Kahn ter levantado imensas questões interessantíssimas, já não parecia continuar a fazer sentido restringir o trabalho unicamente aos registos da sua obra, mas sim testar o que se pretende com material sobre o qual há mais proximidade e cujos registos realizados anteriormente poderão passar a ser também um dado merecedor de reflexão. Kahn deixou de ser o centro das atenções mas a ele se ficou a dever o despertar do interesse que orienta agora a busca iniciada.

Assim, após terem sido idealizadas várias formas dentro da ideia de casulo, e terem entretanto as questões teóricas vindo a ganhar densidade, o espaço destinado a acolher o material visual evoluiu para uma construção de maior dimensão e de um formato mais regular, pois o primeiro modelo já não servia para trabalhar o conceito que foi evoluindo, além de que a experiência estética por si só, já não se lhe adaptava.

Este novo conceito de forma obedecerá portanto a um discurso próprio igualmente inspirado nas preocupações acima referidas, com especial incidência no papel da luz (física e metafísica). Pretende-se de algum modo criar um espaço físico que privilegie a experiência sensorial, mas que se organiza ele próprio de forma a enfatizar a questão considerada aqui mais pertinente: uma experiência de conhecimento onde se questiona a noção de limite. Entrar num espaço limitado, num tempo limitado,

visualizando um mundo totalmente artificial, imensurável, impalpável. A forma do espaço para além de seguir uma lógica de reflexão sobre as questões que se evidenciaram ao longo deste percurso, acaba também por se constituir num espaço representativo do próprio processo criativo. Acolhendo a experiência do processo, e facultando novas experiências, isolando-se da luz e invocando uma outra luz, propondo uma viagem sem ponto de partida nem ponto de chegada definido, mas dentro de um perímetro bem delimitado. Um espaço, que sendo cena, alberga outra cena que fala da sua própria conceção. O espelho do processo e o processo do espelho. As sombras que pertencem à luz.

A experiência imersiva à qual se continua a querer sujeitar o observador, será transformada num conteúdo da sua memória. Neste conteúdo é intenção incluir a fusão das respostas ou das alusões às questões que foram participando neste percurso. A memória é assim uma espécie de teatro ou espaço construído onde se mudam os conteúdos, e onde esta experiência se pretende ver adicionada.

3. Conteúdo: O Videoarte - Origem e natureza das imagens a trabalhar

O objeto artístico apresentado é composto por elementos arquitetónicos por uma outra componente a que a candidata chamará, daqui em diante, de videoarte por se tratar de uma série de vídeos produzidos segundo critérios artísticos. Este fazer artístico permitiu articular o material visual com o espaço físico na Instalação, embora este videoarte possua um caráter autónomo que é importante referir. As imagens foram recolhidas através de fotografias realizadas pela candidata, no que diz respeito às obtidas preponderantemente no centro da cidade de Lisboa e através de fotografias editadas em livros ou publicadas na internet, no que diz respeito às obras de arquitetura

de Louis Kahn. Todas estas imagens, que se reportam unicamente a construções arquitetônicas ou materiais artificiais nelas existentes, foram sujeitas a tratamento digital, onde se interferiu a nível de enquadramento e manipulação da cor, assim como se recorreu a alteração de escalas e proporção, efeitos de repetição e alguns efeitos deformantes. Foram feitas diversas composições com partes das imagens recolhidas, agregadas segundo as semelhanças ou contrastes que exibiam entre si, tendo em conta produzir efeitos que não permitissem identificar sem sombra de dúvida as partes, mas cuja articulação nos remetesse inevitavelmente para uma visita ao todo que pretendem invocar: A obra do homem, o produto material das suas ideias, a sua selva urbana. No fundo, as formas das suas ideias.

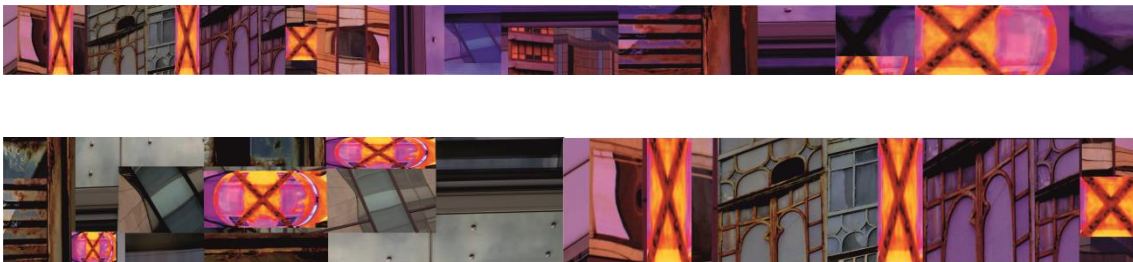


Fig.1 e 2. Exemplos de composições de imagens integradas no videoarte. Metais e vidros, cores quentes e frias, alteração de escalas, deformação de algumas formas e saturação da cor.

4. A interatividade: do objeto artístico à instalação

Tendo chegado a este ponto, pensar em introduzir a interação com o observador pareceu fazer todo o sentido. O espaço acolherá uma performance, e o espetador será o performer. O homem é o construtor de uma segunda natureza, e é com ela que se vai

confrontar dentro deste espaço, mas, dependendo do seu ritmo e percurso, provocará diferentes respostas em termos visuais e lumínicos: a experiência será única e irrepetível para cada indivíduo, e o objeto artístico adquire assim, por todas estas razões, o estatuto de instalação.

5. Do mensurável e do imensurável

«Vossemecê aprendeu a desenhar vá-se lá saber onde e os seus desenhos parecem-se muito com as coisas, não haja dúvida. Mas nenhum homem consegue pôr o mundo inteiro num livro. Assim como um livro onde todas as coisas estivessem desenhadas não seria o mundo»

(McCarthy in *Meridiano de Sangue*, 1985)

O processo criativo, a fonte de inspiração e os diferentes tipos de espaço que albergam as criações, sejam elas materiais ou não, remetem-nos inevitavelmente para a dupla de conceitos imensurável/mensurável.

Do objeto a que se refere este trabalho apenas se irá na realidade apresentar uma representação do mesmo. Estará ele a meio caminho entre a ideia (intangível) e a sua materialização (tangível). As novas tecnologias permitem-nos o acesso a este tipo de concretizações, que acrescentam novas formas de fruição artística, que nos deixam espreitar um pouco do mundo imensurável do imaginário dos criativos. Funcionam como pontes. São as próprias pontes.

Curiosamente as ideias de Platão suscitam de novo aqui algumas reflexões, no que diz respeito às considerações sobre o mundo ideal e o mundo das formas, e o estatuto de cópias que atribuí a tudo o que existe no mundo material. Platão ao

considerar que a Arte é uma atividade de cópia de cópias, remete-a para um “lugar” ainda mais distante e menos interessante que o próprio mundo sensível. Porém, este meio caminho ou estado intermédio, designando assim a forma que permitiu apresentar o projeto da instalação, parece agregar duas características que permitem olhar para este objeto numa outra perspectiva. Não tendo ganho forma, no sentido de não ter sido construída e portanto não poder vir por ora a ser habitada fisicamente, a instalação é dada a conhecer através dos sentidos mas sob uma forma que se pode dizer pertencer mais ao mundo inteligível do que ao mundo das formas. Assim, este modo de manifestação de uma ideia, esta representação ou cópia do objeto artístico, aproxima -se mais do mundo ideal do que dele se distancia, e com isso providencia-nos uma experiência do conhecimento, experiência essa que nos ficará no nosso mundo inteligível. Através da criação artística parece criar-se assim um terceiro mundo, ele próprio uma ligação entre os outros dois. Contrariamente ao pensamento de Platão, penso que é esta ligação que permite acomodar uma alma enquanto presa numa forma.

E como é que uma visão, uma alucinação, uma experiência imersiva de maneira geral, nos faz sentir ou como é que ela fica na nossa memória? O que retemos dela, o que dela devolvemos?

6. Limites de Legibilidade

Outra preocupação que tem lugar de honra neste processo é a questão sobre os limites do conhecimento e da legibilidade. Assim, nunca perdendo de vista que a “zona” de trabalho se encontra na ponte de ligação entre a ideia e a sua expressão material e, balizando por opção as imagens apresentadas dentro de parâmetros de difícil identificação, o discurso sobre o objeto vai sendo construído.

A legibilidade é uma qualidade que determina a facilidade de leitura de alguma coisa. Para que uma imagem seja considerada legível, é preciso que o observador converta, o mais rápido possível, as formas e cores em ideias, conceitos, associações. Quando se fala de legibilidade de uma imagem, excluindo as imagens criadas para transmitir intencionalmente alguma mensagem, podemos falar de dois aspectos distintos. Da sua qualidade, que respeitará ou não a exigência do nosso aparelho visual e as condições ótimas do ato de perceber que obedecem a leis próprias, nomeadamente as da *Gestalt*, e da sua leitura propriamente dita no que diz respeito àquilo que nela é identificável. Que tipo de coisa exhibe, que coisa é, a que realidade se refere.

Trabalhar uma imagem no limite da sua legibilidade, pressupõe portanto dificultar a conversão, condicionando a percepção e eventualmente alterando também a sua qualidade. As imagens que constituem os filmes da instalação foram geradas de acordo com esta intenção, de forma a constituírem um conjunto de estímulos visuais cuja leitura não seja nem imediata, nem inequívoca. As partes não deverão remeter para nenhum todo, mas o todo dependerá totalmente das suas partes valerem por si só. Para além disto, outro fator imprescindível na obstrução da leitura das imagens é o ritmo a que elas surgem. Com uma cadência que oscila entre 0,1s e 0,4s, as imagens tornam-se impossíveis de serem reconhecidas individualmente. Porém, propositadamente, a dada altura da componente videoarte, apesar da velocidade se manter, abre-se uma janela de leitura facilitada que deixa entender o universo a que ele se refere.

Se conhecer a realidade é tarefa impossível - e daqui decorre que o conhecimento que cada indivíduo possuiu é apenas um fragmento - nesta instalação confronta-se o homem com uma chuva de «fragmentos reciclados», os quais ele irá reter na sua memória sob a forma de um outro fragmento qualquer.



Fig.3. Fragmentos de pormenores da arquitetura de Kahn, associados pela semelhança cromática e estrutural

7. Luz/Conhecimento

A consciência de que o “saber” é uma atividade indefinível, inquantificável e regular, é imprescindível no processo do conhecimento. A famosa frase também do já muito citado Platão, «quanto mais sei, mais sei que nada sei», é disso ilustrativa. É também este filósofo que estabelece uma relação entre o conhecimento e a luz, utilizando-a no sentido não só metafórico mas também físico.

«Qualquer conhecimento vem a partir da experiência. Compreendam que aquele que só quisesse consultar o seu espírito e fechar todos os seus sentidos não poderia pensar absolutamente nada.»

Alain, pseudónimo do ensaísta e filósofo Émile-Auguste Chartier in *Considerações II*

É de facto a experiência que alimenta o saber, que enriquece o conhecimento. Assim através dos sentidos, das experiências estéticas, bebemos da luz que nos traz o

conhecimento. A luz física, por oposição às trevas, sempre foi ao longo dos tempos símbolo do conhecimento e a sua utilização como tal é sobejamente conhecida.

Esta alusão estará presente no design do objeto artístico, tanto mais que aparece indissociável da obra do arquiteto Louis Kahn.

8. Da Alegoria da Caverna de Platão

Na alegoria da caverna, após a descrição do exemplo que é sobejamente conhecido, Sócrates diz a Gláucón: *«– Meu caro Gláucón, este quadro deve agora aplicar-se a tudo quanto dissemos anteriormente, comparando o mundo visível através dos olhos à caverna da prisão, e a luz da fogueira que lá existia à força do Sol. Quanto à subida ao mundo superior e à visão do que lá se encontra, se a tomares como a ascensão da alma ao mundo inteligível, não iludirás a minha expectativa, já que é teu desejo conhecê-la. O Deus sabe se ela é verdadeira. Pois, segundo entendo, no limite do cognoscível é que se avista, a custo, a ideia do Bem; e, uma vez avistada, compreende-se que ela é para todos a causa de quanto há de justo e belo; que, no mundo visível, foi ela que criou a luz, da qual é senhora; e que, no mundo inteligível, é ela a senhora da verdade e da inteligência, e que é preciso vê-la para se ser sensato na vida particular e pública.»*.

(Platão 321)

Sempre que nos questionamos sobre a forma de conhecimento, a alegoria da caverna de Platão é imediatamente invocada, mas o que me interessou aqui foram as pontes que se podem estabelecer entre este texto e as preocupações surgidas durante o

processo criativo que culminou no projeto da instalação. Em primeiro lugar em relação ao espaço onde se invoca a experiência, a caverna. Isolada do exterior com uma entrada para a luz, funcionando como um espaço laboratorial. Em segundo lugar a opção de recorrer à metáfora para enriquecimento do pensamento, do conhecimento. Terceiro aspecto, a alusão à luz de duas formas distintas: a) Física - referindo a luz da fogueira que dá a conhecer as sombras, e portanto surge como a luz que permite um tipo de conhecimento, como produtora de imagens, e b) Metafísica - referindo-se à luz do sol como a sabedoria que, uma vez avistada permitirá a compreensão do que nos é dado experienciar.

É interessante constatar que Platão através desta alegoria faz uma antecipação da relação do homem com a imagem, tal como lidamos com ela nos dias de hoje. As imagens que invadem o nosso dia-a-dia, o nosso imaginário, e que refletem e constroem a nossa realidade correspondem às sombras na caverna. Vivemos a elas subjugados, não distinguindo as que da luz nos aproximam e as que dela nos afastam. Platão, na sua teoria refere-se já a um princípio de realidade virtual, designação aplicada na atualidade em diversas áreas da atividade humana - curiosamente a forma aqui encontrada para representar o objeto artístico.

Por outro lado, Louis Kahn, como se poderá ver no ponto seguinte, irá interligar nas suas obras de arquitetura, o carácter físico e metafísico da luz. Platão e Kahn reconhecem ambos que é no limite do cognoscível que se toca o imensurável, o abstrato, a essência - no fundo a “alma” a que me refiro ao intitular este trabalho.

Pode-se afirmar que a escuridão total e a luz que nos cega são os limites da nossa percepção visual e do nosso conhecimento.

9. Louis I. Kahn, o arquiteto filósofo

Louis Isadore Kahn (1901- 1974). Arquiteto, crítico de Design e professor de arquitetura na Yale School of Architecture desde 1947 até 1957. De 1957 até à sua morte, foi professor Escola de Design na Universidade da Pensilvânia. Famoso pelo seu meticuloso trabalho de construção, os seus projetos ousados e a sua forma de ensinar, Kahn foi um dos mais influentes arquitetos do século XX. O trabalho de Louis Kahn influenciou o estilo internacional, através do seu muito pessoal exigente gosto, e da poesia da luz que desenvolveu. Os seus projetos refletiam profundamente o enorme envolvimento que tinha com cada um deles. Isamu Noguchi, um proeminente artista japo-americano seu contemporâneo, designou-o como um filósofo entre os arquitetos. Todo o trabalho de conceção das obras deste arquiteto tinha como base profundas reflexões sobre a essência das coisas, a que não será alheio o facto de ter muita experiência enquanto professor universitário de Arquitetura e Design. As suas reflexões de carácter maioritariamente filosófico, levaram-no inevitavelmente a abordar o tema do conhecimento que transpõe para a arquitetura que faz através do destaque que dá ao tratamento da luz. A luz e as sombras são elementos fundamentais na sua obra, e de alguma forma responsáveis pela invocação de algo imensurável. Esse algo que existe no mundo imaterial, das ideias, do conhecimento. Esse mesmo algo que Kahn quer transpor para o papel e que, quando o faz, sente que o deixou escapar levando-o a afirmar «*the first line in paper is less*». Talvez porque, segundo um seu aluno, é na aura do não material e do não verbal, que na verdade se encontra o homem.

O carácter filosófico que este trabalho veio a adquirir tem sem dúvida raiz na postura de Kahn em relação ao seu trabalho e em alguma da matéria dissertativa que sobre a arquitetura produziu. O interligar das considerações que vários pensadores e criativos desenvolveram sobre assuntos que se prendem com as questões que se foram

levantando passou a ser o fio condutor do que veio dar lugar aos contornos definidores do objeto artístico.

10. Panteão de Agripa

A associação que podemos fazer entre a entrada circular de luz com nove metros de diâmetro no topo da cúpula do Panteão de Agripa em Roma, feita em homenagem ao deus sol, e as diversas entradas de luz nos edifícios projetados por Louis Kahn não surge apenas agora, nem por acaso. O próprio arquiteto se refere ao fascínio que este templo, mais propriamente o conceito da entrada de luz do mesmo, exerceu sobre si. O poder da luz enquanto ligação a algo que nos transcende, que nos ofusca e que nos situa dentro da nossa limitação humana, foi magistralmente encenado neste Panteão de Roma. Kahn sucumbiu ao seu efeito e nunca mais prescindiu de evocar esse poder. Muitos dos seus escritos são testemunhos deste fascínio pela luz, e nos seus edifícios é impossível não sentir o papel preponderante que ele lhe atribuiu. Na biblioteca de Exeter, por exemplo, a determinada hora do dia, o ângulo de incidência da luz é tal que, no seu interior, se torna impossível dissociá-la do próprio edifício. Ela imprime-se na memória daquele espaço, ela faz parte da experiência daquele espaço, ela cria uma associação direta ao conhecimento, ao espaço eleito para o seu aperfeiçoamento. A sua intensidade parece conter uma mensagem: O poder da luz é muito superior ao saber que se alguma vez se poderá adquirir na biblioteca e isso é inquestionável...

11. Roden Crater de James Turrell

James Turrell é um artista americano, nascido em 1943, que desenvolve grandes projetos cujo objeto de interesse é a percepção da luz e do espaço, sendo que Roden Crater é o seu projeto mais ambicioso a este nível. Turrell adquiriu uma adormecida cratera vulcânica no Arizona que transformou num enorme observatório a olho nu. Esta instalação, num ambiente natural e camuflada de forma a não constituir uma marca na natureza, pretende que o observador possa sentir a presença do espaço como quase de uma entidade se tratasse. Através do seu trabalho, Turrell devolve-nos a sua visão. Escreve o próprio na obra que publica em 1993, *Air Mass*:

«My work is more about your seeing than is about my seeing, although it is a product of my seeing. I'm also interested in the sense of presence of space; that is space where you feel a presence, almost an identity -that physical feeling and power that space can give»

O interessante aqui é fazer a referência sobre as ligações de carácter semelhante e de carácter antagónico que a Roden Crater apresenta em relação à instalação aqui proposta, à caverna de Platão, à poesia da luz e do espaço de Kahn e ainda ao Panteão de Agripa em Roma. Este último já se encontra por sua vez diretamente ligado às preocupações físicas e metafísicas de Kahn no que diz respeito ao tratamento da fonte de luz.

Em relação à instalação, ambas são espaços laboratoriais e ambas estão isoladas do exterior através de uma forma de caverna (tal como já referido a propósito da caverna da alegoria de Platão). Ambas possuem uma abertura circular responsável pela interferência no campo da percepção. Elas se destinam a experiências relacionadas com a percepção visual e espacial. Uma vez entrado nestes espaços, o observador fica a sós confrontado com o enquadramento que o artista deu à sua visão, quer seja ela do espaço propriamente dito, quer seja de espaço construído. O enquadramento que Turrell dá ao

espaço celestial confere-lhe uma presença quase física, o espaço ganha fisicalidade, e interfere no processo de percepção. Em ambos os lugares acontece qualquer coisa, e o espectador é imerso e levado a focar-se na visão do artista. Se na Roden Crater a experiência do espaço transmite uma sensação física e uma sensação de poder, na instalação proposta a sensação será mais do foro psicológico e de anti poder.

Ainda fazer a referência, sem dar demasiado destaque, ao que de comum se pode identificar entre a Roden Crater, o espaço projetado neste trabalho e algumas construções megalíticas, das quais se referencia uma em particular - o dólmen de Pierre Tourneresse, nos Calvados, em França. Para além desta, existem outras na Dinamarca, Holanda e Alemanha, entre outras localizações, que nos remetem para espaços sugestivos de alguma introspeção, recolhimento, num conceito de espiritualidade que se prende com busca, preenchimento. Espaços estes que permitem uma atitude de isolamento do exterior para encontro com outra realidade, que acaba por ser o que se acontece tanto na cratera de Turrell como no espaço experimental aqui apresentado.

12. Experiências Psicadélicas

O campo das experiências psicadélicas, como já houve oportunidade de fazer referência anteriormente neste trabalho, foi um dos primeiros a ser abordado como potencial inspirador no desenvolvimento do objeto artístico a conceber. Estas experiências, que ocorrem quando existe alteração do estado de consciência, devem o seu nome à combinação de duas palavras gregas. Um substantivo que designa psique ou alma e uma forma verbal que corresponde ao verbo manifestar, o que vem a dar a expressão “manifestações da alma”, ou “manifestações da psique”. O estado de consciência altera-se por privação sensorial, controle da respiração ou através de um

fármaco desencadeante, existindo vários níveis de fruição dessas experiências conforme dados registados das sensações obtidas. A partir do 5º nível, as alterações do estado de consciência serão de tal ordem que se torna impossível proceder à sua identificação, conseqüentemente não existindo descrições do experienciado.

Identificar as alterações ocorridas nestas situações e recorrer à utilização das suas características para o trabalho de manipulação das imagens foi uma opção. As alterações produzidas pela mente que são relatadas como próprias dos dois primeiros níveis, referem-se, de maneira geral, à potenciação visual: as cores tornam-se mais brilhantes, os objetos parecem movimentar-se ou mesmo respirar, sendo possível visualizar formas geométricas quando se fecham os olhos e verificar-se um aparente aumento do campo visual. Os pensamentos tornam-se confusos, cíclicos ou persistentes.

O que será utilizado, manipulando as imagens recolhidas, são efeitos que potenciam a sua visualização. A alteração das cores, das proporções, a geometrização das formas e o pulsar das imagens, vão emergir o espetador num ciclo de perceções confusas e cíclicas. Desta forma esta manipulação das imagens produzirá um efeito na mente do observador baseado no que a própria mente consegue produzir quando induzida por fármacos ou quando se encontra em estado de privação. Decorrerá não um estado de consciência alterada, mas haverá alteração da consciência enquanto sujeita a uma nova experiência. No fim irá apenas persistir a ideia da experiência, talvez também confusa, difícil de identificar. De algum modo a ponte para a experiência psicadélica irá estar bem presente neste objeto.

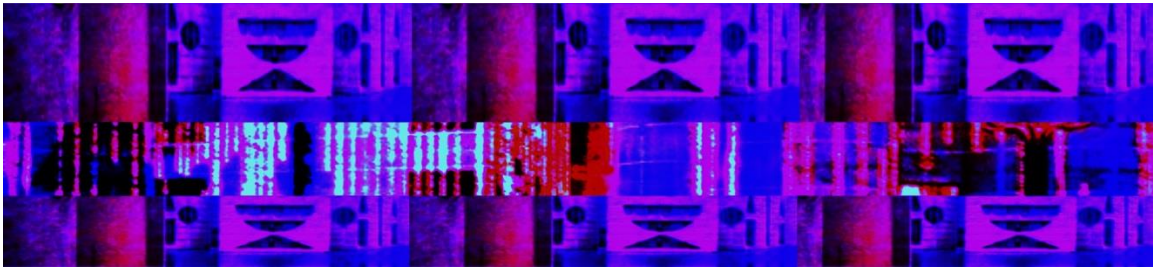
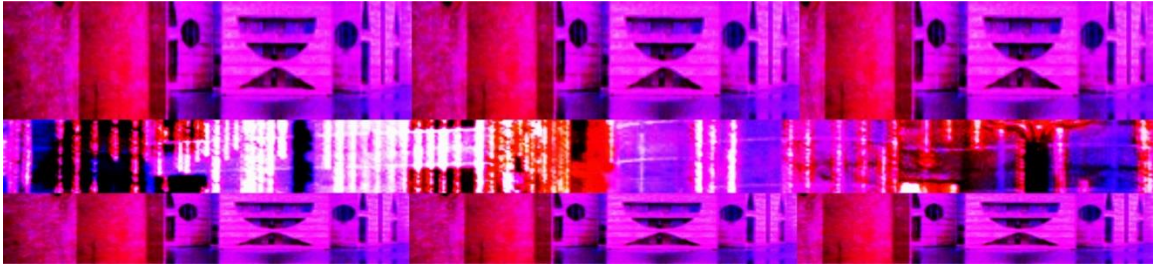


Fig.4. Imagens manipuladas recorrendo à repetição e distorção das formas assim como á saturação e alteração da cor, inspiradas nas imagens psicadélicas.

As imagens apresentadas, apesar da qualidade da impressão não permitir a sua reprodução nas melhores condições, pretendem facilitar a articulação do discurso sobre a Instalação.

13. Teoria de Gestalt

As questões referentes ao pensamento, à percepção e aos processos mentais envolvidos na aquisição do conhecimento sempre foram interesse de estudo da ciência psicológica, desde o século V a.c. até ao surgimento da psicologia moderna no fim do século XIX. Com essas preocupações começaram a surgir as escolas de pensamento psicológico que abordavam esses temas de forma diferente, e com elas surgiu uma das mais importantes que estudou os processos cognitivos e a percepção humana: A escola da *Gestalt*, que tendo surgido em 1912 na Alemanha atacou a natureza elementar da psicologia estruturalista de Wundt e Titchener (um sistema no qual cada um dos elementos só pode ser definido pelas relações de equivalência ou de oposição que mantém com os demais elementos). A *Gestalt*, palavra de origem germânica que significa “forma ou figura, comumente designada como Psicologia da Forma ou Gestaltismo, defende que não se pode ter conhecimento do Todo através das partes, mas sim das partes através do Todo. E “o Todo é diferente da soma de suas partes”.

Em 1924, o seu fundador Max Wertheimer apresentou as regras fundamentais da organização perceptual. Quis provar com essas regras que nós percebemos os objetos como unidades completa e não como soma de sensações. Mais afirma que o cérebro humano é dinâmico, capaz de selecionar, organizar e combinar as informações que são semelhantes em detrimento das combinações entre formas diferentes ou distantes umas das outras. Os elementos da organização perceptual são a tendência que a nossa percepção tem de simplificar uma imagem ou uma sequência delas para obter a experiência mais simples, ou seja, a de mais fácil entendimento.

Esses elementos são:

Proximidade – Os elementos que se encontram próximos são agrupados e entendidos como um grupo

Continuidade – Os elementos contínuos sugerem uma direção

Semelhança – Os elementos semelhantes são agrupados

Preenchimento – As formas que estejam inacabadas tendem a ser completadas

Simplicidade – A figura é entendida e organizada na forma mais simples

Figura/Fundo – A figura destaca-se do fundo

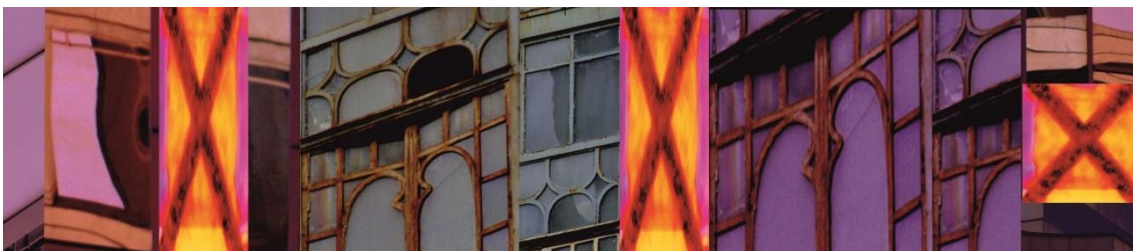
Esta teoria da forma estuda a percepção e a sensação do movimento, os processos psicológicos envolvidos diante de um estímulo e como este é percebido pelo sujeito. A teoria desenvolvida pela *Gestalt* estuda as sensações (dado psicológico) de espaço-forma e tempo-forma (dado físico). Os gestaltistas estavam preocupados em compreender quais os processos psicológicos envolvidos na ilusão de ótica, quando o estímulo físico é percebido pelo sujeito com uma forma diferente do que ele é na realidade.

Dando o exemplo do cinema onde o filme é composto de fotogramas com imagens estáticas, o movimento que acontece na tela, segundo algumas opiniões, é uma ilusão de ótica causada pelo fenómeno da pós-imagem retiniana (qualquer imagem que vemos demora cerca de 0,10s para se apagar na nossa retina). As imagens vão se sobrepondo na retina e o que percebemos é um movimento. Mas o que de facto é projetado na tela é uma fotografia estática, tal como uma sequência de slides, o que a teoria da *Gestalt*, contrariando outras versões mais simplistas, atribui a um trabalho do cérebro que associa imagens distintas podendo criar assim a ilusão do movimento.

Interessante referir aqui, uma vez que a arquitetura constitui o pilar central deste processo criativo, a influência que os teóricos da *Gestalt* tiveram no desenvolvimento das teorias da arquitetura moderna. Conseguiram provar, através das experiências que levaram a cabo, que existiam forças irracionais no ato da percepção que transformavam o

objeto a perceber, sempre no sentido de simplificar e organizar as formas segundo padrões simples, linhas retas horizontais e verticais, simetria etc. A força do impacto destas evidências não se fez esperar e contribuiu sobremaneira para o desenvolvimento das teorias de arquitetura do séc. XX. Algumas destas teorias atribuíram mesmo à *Gestalt* a autoria da base racional para a explicação da beleza. Aqueles que consideravam já as formas retilíneas geométricas, coerentes e eficientes como uma forma de expressão superior em Arquitetura, ganharam força na sua postura e ânimo para seguir nessa direção.

Porque Platão é um personagem com uma presença de peso neste trabalho, cabe aqui dizer que a rápida aceitação das novas descobertas feitas pela Escola da *Gestalt*, que privilegia a simplicidade geométrica na visão, não é alheia à influência platônica. Na verdade, foi o próprio Platão que elegeu o sentido da visão, em desfavor de todos os outros, e que o considerou o mais perfeito meio para o conhecimento da perfeição das formas.



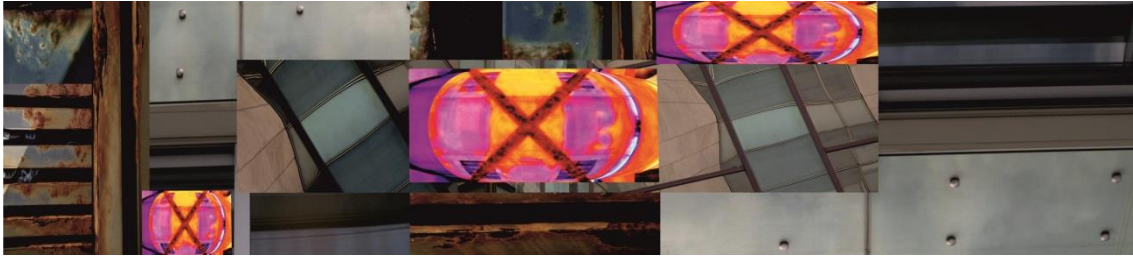


Fig. 5, 6 e 7. Na leitura destas imagens podemos verificar como as formas e as cores são percebidas segundo as leis da Gestalt.

14. Heterotopia

Michael Foucault propõe uma nova figura espacial que denomina heterotopia à qual atribui qualidades várias, enquadrando a sua apresentação com a frase «a nossa época é tal que os sítios se tornam para nós, uma forma de relação entre vários sítios». Fala-nos também do espaço heterogéneo em que vivemos, como um espaço que nos deixa marcas e ao qual nós também marcamos com o nosso tempo, a nossa história o nosso viver. Esta erosão recíproca é uma noção que me interessou bastante, e que é válida e aplicável a todo o domínio do conhecimento.

O objeto aqui tratado propõe sobrepôr num único espaço real, vários outros espaços. Sobre um ecrã bidimensional podem ver-se inúmeros fragmentos de espaços tridimensionais, com ligação a parcelas de tempo, e a determinados momentos. O objeto de que se trata aqui tem uma função específica na sociedade que o acolhe, sendo que a sua classificação enquanto lugar poderá ser a de heterotopia, suscitando como tal mais um leque de reflexões sobre o mesmo. Entre elas, sobre o comportamento expectável do participante na experiência neste lugar, e sobre o recíproco efeito erosivo entre o espaço expositivo e o observador.

PARTE II : O objeto final – a Instalação

1.Sobre o Espaço Expositivo

«A arte moderna trouxe consigo uma particular atenção às questões espaciais da sua apresentação, encontrando na definição do espaço expositivo uma das suas determinantes fundamentais. Esta tónica espacial liga-se a duas vertentes que, embora diversas, se cruzam frequentemente: trata-se da construção da exposição como um dispositivo artístico, que parte do princípio de que a colocação das obras de arte no espaço altera a sua forma de relação com o espectador, o discurso artístico, ou mesmo a ontologia da obra de arte; e uma preocupação com a envolvência do espectador por obras que já não são objetos, mas situações.»

«Em qualquer um destes casos, a instalação das obras de arte no espaço expositivo revela a conceção do espaço da exposição como um dispositivo autónomo que produz sentido para as obras e questiona os protocolos da fruição artística.»

«Na instalação joga-se, portanto, um novo paradigma sobre a relação entre a obra de arte e o espaço e entre aquela e o espectador.»

(Delfim Sardo)

Forma e Dimensões do Objeto

Trata-se de um espaço de representação, segundo o conceito de Lefebvre, um espaço vivido através das imagens e símbolos que o integram. Um espaço dominado que vai modificar e apropriar a imaginação.

A sua forma exterior, um semi-geóide com um diâmetro máximo horizontal de 16m e altura de 6,5 metros, possui uma entrada de luz artificial no centro do seu ponto mais alto, onde se encontra um projetor com o funcionamento idêntico ao do diafragma de uma máquina fotográfica, cuja abertura pode variar entre um diâmetro de 2cm até um diâmetro de 80cm. A intensidade dessa luz será portanto controlada através de um dispositivo próprio, sendo que o funcionamento do feixe é acionado pelo percurso do observador uma vez que este se encontre no espaço expositivo. O feixe de luz vai aumentando gradualmente e atravessa uma esfera de rede metálica com um diâmetro de 3 metros, mantendo-se sempre inacessível, formando um largo cilindro de luz que chegará a atingir um diâmetro de quase um metro, quando o espectador se dirige para a saída do espaço. Circundando a esfera central e a cerca de 4 metros de distância da sua secção máxima horizontal, ergue-se na vertical uma tela cilíndrica com um comprimento de cerca de 38 metros e com uma altura de 3 metros que se destina à projeção de quatro vídeo justapostos. Os videoarte serão projetados preenchendo totalmente a área da tela em comprimento, mas não em altura. As imagens terão 2,5 metros de altura e serão centradas com a altura da tela, de modo a parecerem estar suspensas no espaço. No espaço será audível um som constante que também será acionado pelo performer assim que entra no corredor de acesso à instalação. Este acesso faz-se através de uma passagem estreita limitada por duas grossas paredes com uma altura também de 3 metros e uma espessura de 15cm cada uma. A parede da esquerda será mais comprida que a da direita com a finalidade encaminhar o observador para um circuito de sentido contrário ao dos ponteiros de um relógio.

O espaço compreendido entre a tela cilíndrica e o limite exterior da cobertura geóide, que se encontra isolado da zona central, é destinado à área técnica. Esta, com acesso através de uma porta diametralmente oposta à abertura da edificação, é onde se

encontram os projetores e outros dispositivos necessários ao funcionamento da instalação, e equipamentos de apoio que eventualmente se justificarem salvaguardar. Tendo a tela uma altura de 3 metros, será possível criar um corredor técnico à volta de todo o perímetro deste espaço, com altura suficiente para que uma pessoa se possa deslocar em pé e ter uma razoável liberdade de movimentos.

Visto em planta, a forma do exterior da edificação corresponde a um olho humano. Talvez numa homenagem ao órgão sensorial eleito por Platão como o melhor meio para chegar ao conhecimento...

2.Sobre o Videoarte

«Não raras vezes, e numa certa tentativa de contradizer a sua condição “media base”, as artes tecnológicas e as artes digitais transferem-se para o espaço físico ou para um espaço que se torna assim misto e ambivalente: invadem-no de projeções, e sistemas de som, disseminam sensores e ligações, escondem a máquina, escamoteiam o ecrã, e fazem entrada nos museus. Em suma, transferem para um espaço e um tipo de apresentação que nos é mais familiar a sua principal operação – a da instalação. O mesmo sucedeu aliás com a arte vídeo, que nos habitou a uma verdadeira arquitetura de câmaras escuras sobreposta à própria estrutura dos espaços das galerias e dos museus.»

«.....o espaço cibernético parece ser, por excelência, um espaço que nos convida a habitar poeticamente, na medida em que tudo se torna aí radicalmente plástico, reconfigurável e recomponível: cada forma é suscetível de ser dramaticamente investida e desfigurada (variada, hibridizada, etc..) , mas também modelizada até à mais radical mimesis e perfeição, e tudo isto em sucessivas e momentâneas

crystalizações, no jogo permitido pela relação entre virtual e atual. É por isso que nas artes digitais parece poder retornar todo o apolíneo, mas também todo o dionisíaco, como se o espaço cibernético fosse finalmente o grande espaço laboratorial da forma, permitindo o seu investimento por todo o tipo de forças, sem dissoluções nem eternizações.»

(Maria Teresa Cruz)

O material visual a apresentar na instalação a que se refere este projeto será um videoarte retro projetado numa tela cilíndrica preta com 340°, com diâmetro de 11 metros e 3 metros de altura, que se pretende instalada no edifício concebido para o efeito, como descrito no ponto acima a ele referente. O videoarte constará de inúmeras composições gráficas, tratadas digitalmente, realizadas com registos de fragmentos de obras arquitetónicas. Explorando várias possibilidades, as imagens selecionadas se sobrepõem, se justapõem, se repetem, se combinam em várias escalas e múltiplas combinações e se organizam ou desorganizam numa nova lógica. Recorrendo a vários tratamentos gráficos, o videoarte apresenta uma sucessão muito rápida destas composições gráficas, cujas intervenções foram inspiradas nas pesquisas feitas ao longo deste trabalho, no que diz respeito não só à psicologia da forma e às alterações de percepção, mas também no que se refere às questões das condições que determinam o tipo de conhecimento que temos do que nos rodeia. O tempo, a perspetiva, a luz e o grau de concentração são fatores mutáveis que interferem constante e heterogeneamente no processo cognitivo de cada um. O trabalho de manipulação gráfica que foi realizado sobre estas imagens engloba de maneira geral reflete uma série de questões colocadas anteriormente sobre a forma limitada do conhecimento humano, sobre os critérios de representações que fazemos, sobre o que retemos na memória, etc. Este videoarte

pretende reunir todos os aspetos que foram referenciados ao longo deste processo. Ele resulta numa expressão que celebra as preocupações enunciadas.

3. Sobre o processo interativo

A interatividade nesta instalação é assegurada por um sistema de sensores colocados na área do chão do seu corredor de acesso, e ao longo de todo o diâmetro máximo horizontal da esfera aramada que se encontra no centro, ou sob esta. No início do corredor, quando o observador nele entra, são acionados os sensores que ligam o som. Lá dentro um feixe de luz vertical com cerca de 2cm de diâmetro já se encontra acesso. Trata-se de uma luz que estará sempre presente na instalação. No final do corredor, ainda na zona do chão, terão lugar os sensores que dão início à projeção dos vídeos. Os sensores colocados na esfera acionarão o funcionamento do dispositivo que controla o diâmetro do feixe de luz artificial que atravessa o espaço verticalmente na zona central, mal o participante inicie o percurso circular. Ele vai aumentando e tornando-se mais intenso. Se o indivíduo parar ou inverter o sentido do seu trajeto, o mesmo acontecerá com o comportamento da luz. Findo o trajeto, quando o participante alcançar de novo o corredor para sair, as imagens cessarão e o feixe diminuirá bruscamente até ficar com o diâmetro inicial. Quando chegar ao exterior o som também desaparecerá. Este irá diminuindo de intensidade à medida que é feito o percurso do corredor, efeito este também controlado por sensores no chão imediatamente antes do acesso à saída.

4. Sobre a componente sonora

O som estará sempre presente desde que o participante entra no corredor de acesso até que se encontra de novo no exterior. Embora aumente ligeiramente de intensidade à entrada e diminua à saída, durante o percurso na instalação mantém-se constante. Este som com muito pouca oscilação de frequências é cíclico e repete-se incessantemente enquanto houver presença humana dentro do limite do espaço. Foi denominado pelo seu autor por «Dimensional Parallel Space».

5. Discurso de sustentação

As cidades, invasoras e destrutivas da Natureza, são amálgamas de imagens artificiais,

ora caóticas ora harmoniosas. Imagens fugidias que se moldam com a luz, com o ponto de vista, com o enquadramento. Imagens que habitam na nossa memória, que constroem nela uma outra realidade. O homem trabalha continuamente para se excluir da Natureza e torna-se um ativo construtor de uma nova ou de uma segunda natureza.

Esta instalação pretende imergir o espectador num espaço onde sofra uma experiência estética, em que estabeleça pontes entre margens desconhecidas, em que viaje entre memórias e referências pouco definidas, em que seja levado a fazer novas associações. Envolvido nos ecos da realidade que vem criando diária e compulsivamente, ele participará ativamente na construção dessa narrativa, em que o fator tempo/ ritmo tem um papel fundamental. É o tempo, a perspectiva, a luz e o grau de concentração que determinam o que, e como, apreendemos o que nos rodeia.

Proporcionar uma híper-experiência do homem enquanto manipulador da Natureza, é o propósito desta instalação. Esta experiência tem uma narrativa subjacente, a de construção ativa, crescente e invasiva de uma realidade artificial e reflete sobre o ritmo alucinante a que ela ocorre. É o discurso provocador desta outra natureza contra o seu criador. Ela pode cercá-lo, oprimi-lo, desorienta-lo, instalar-se na sua memória.

6. Justificação do objeto

Luciana Bosco e Silva, na sua tese de mestrado sobre Instalação afirma que esta é uma obra epocal, e que só faz sentido quando vista e analisada no seu contexto tempo-espacial, e que é a necessidade de mexer com os sentidos do público, de o instigar, quase de o obrigar a experimentar sensações, sejam elas agradáveis ou não, que faz da Instalação um espelho do nosso tempo, questionando assim o homem desse tempo e a sua interação com a própria obra. Mais afirma, que a participação ativa em relação à obra faz com que a fruição da mesma se dê de forma plena e arrebatadora, o que em muitos casos pode até mesmo tornar esta experiência incômoda e perturbadora.

*« A obra contemporânea é volátil, efêmera, absorve e constrói o espaço a sua volta, ao mesmo tempo, que o desconstrói. A desconstrução de espaços, de conceitos e ideias está dentro da práxis artística da qual a **Instalação** se apropria para se afirmar enquanto obra. Essencialmente é a construção de uma verdade espacial em lugar e tempo determinado. É passageira, é presença efêmera que se materializa de forma definitiva apenas na memória. O sentido de tempo, no caso da fruição estética da **Instalação** é o não-tempo, onde esta fruição se dá de forma imediata ao apreciar a obra in loco, mas permanece em sua fruição plena como recordação.»*

Estas considerações de Luciana Bosco e Silva, inserem completamente o objeto artístico aqui apresentado na categoria de Instalação. Este e outro texto, do qual se transcreve em seguida alguns excertos, apresentam claramente vários tópicos sobre as características destes dispositivos artísticos, que na história da arte moderna surgiram como que nas fronteiras das definições clássicas das várias artes, e por conseguinte tiveram que conquistar um lugar próprio.

«A instalação é pois, ela mesma, uma espécie de casa ou de alojamento para a arte ou para uma experiência poética do mundo; isto é, a obra é uma forma de habitação do mundo. E o artista, uma espécie de arquiteto, no sentido em que cuida de prover este alojamento ou habitação.»

«Convidados que somos a percorrê-la no espaço, fazendo jogar diversas perspetivas, ou mesmo a habitá-la, a obra parece não querer ser coisa, transformando-se mais propriamente em espaço poético.»

(Maria Teresa Cruz)

É interessante a comparação que faz entre o artista que concebe a instalação com uma espécie de arquiteto, tanto mais que as preocupações base deste trabalho assentam na arquitetura, e a identificação/sobreposição com a noção de espaço poético, como espaço onde acontece qualquer coisa, onde se constrói ou desconstrói qualquer coisa, onde a obra perde protagonismo a favor do espaço a onde nos conduz. A coisa transforma-se em não-coisa. O diálogo entre o imensurável e o mensurável estabelece-se.

7.Dados técnicos

7.1 Tabelas de combinação entre os vídeos

Como já referido anteriormente, da instalação constarão quatro projeções independentes de vídeos, todos eles designados por LA#. Estes vídeos resultam da sequência muito rápida a que se sucedem várias imagens, cada uma delas resultantes de um trabalho gráfico de composição entre imagens captadas em diferentes espaços ou diferentes meios. A velocidade a que cada imagem passa difere de vídeo para vídeo. A tabela seguinte apresenta algumas propostas de combinação entre os quatro vídeos que surgem em simultâneo sobre toda a superfície da tela cilíndrica, e a tabela que se apresenta posteriormente refere-se ao tempo a que cada imagem persiste no ecrã, de acordo com cada peça:

A)	LA#\$	LA#1	LA#4a	LA#6
B)	LA#8.4	LA#8.3	LA#8.2	LA#8.1
C)	LA#8.2	LA#6	LA#8.4	LA#1
D)	LA#8.1	LA#6	LA#8.3	LA#\$
E)	LA#8.4	LA#1	LA#6	LA#2a

Na animação apresentada que é parte integrante deste trabalho foi utilizada a combinação indicada na alínea E, sendo que os vídeos se distribuem por esta ordem da direita para a esquerda de quem entra no espaço expositivo.

Segue-se ainda uma outra tabela onde se indica, por filme, o tempo de permanência de cada imagem no ecrã:

Filme	LA#1	LA#2a	LA#4	LA#6	LA#7	LA#8	LA#8.1	LA#8.2	LA#8.3	LA#8.4	LA#9	LA#\$
Tempo	0,3s	0,4s	0,3s	0,2s	0,2s	0,3s	0,3s	0,2s	0,3s	0,4s	0,1s	0,2s

7.2 Equipamento: Materiais, modelos e quantidades e indicações de montagem:

A título de uma base de trabalho, indica-se abaixo uma série de equipamentos possíveis, que permitiriam o funcionamento da instalação nos moldes previstos neste projeto. Estes serão apresentados também num esquema de planta que permite identificar facilmente a sua distribuição no espaço.

Para a projeção das imagens sobre a tela curva serão necessários 4 projetores Image Anyplace 200, um computador com software de correção e projeção de imagem em superfícies curvas e dois sensores para acionar e desligar a emissão do vídeo.

Para a iluminação central propõe-se um projetor Arri Daylight Compact 4000, acionado por sensores ultrassónicos, sendo que o processamento da informação (input e output dos sensores sob a forma de sinal DMX512 para controle da iluminação central da instalação) se fará através da plataforma Arduino. Como sistema de potência associado ao referido projetor é proposta uma *rack* de 4000 watts controlável por DMX512.

No que diz respeito ao som será necessário um leitor de mp3, um amplificador, 4 colunas de som e dois sensores de movimento (ultrassónicos) associados, colocados à entrada e à saída da instalação.

8. Apresentação no Grande Auditório da ESTC: Simulacro

Na impossibilidade de proceder à construção da edificação, a apresentação do objeto artístico será feita através de meios digitais, nas instalações da Escola Superior de Teatro e Cinema, mais concretamente no palco do seu grande auditório, recorrendo a equipamentos e materiais requisitados a esta instituição de ensino. Utilizando duas telas de projeção retangulares de cor preta, com uma área igual à da boca de cena, elas serão colocadas paralelamente entre si, deixando livre um espaço de sensivelmente quatro metros entre cada uma, criando assim um corredor. Esta medida corresponde à distância máxima a que o espetador se poderia colocar das imagens dentro do espaço expositivo real. Na tela mais à frente, mais perto do observador que se encontra no auditório, será primeiramente projetado o filme com a animação em Sketchup8 e 3D Studiomax (em anexo) simula o percurso de um espetador pelo interior da instalação. Terminada a visita virtual, o observador será convidado a entrar no corredor criado entre as duas telas, onde poderá ver à distância e escala real a projeção das imagens integradas no projeto da instalação, através de retroprojeção. Pretende-se com isto o aproximar do espetador o mais possível das condições envolventes que induzem a sensação de imersão pretendida. Se as condições técnicas assim o permitirem até lá, proceder-se-á também à simulação da projeção do feixe de luz artificial com controlo da alteração da sua intensidade, ao mesmo tempo que o videoarte esteja a ser projetado. Para ser facultado aquando da realização deste simulacro, foi concebido um folheto explicativo e um cartaz, onde se apresenta o projeto da instalação, se a contextualiza e justifica. À data na qual se escrevem estas linhas, a ESTC prevê deixar instalado este material durante uma semana no grande auditório, o que não inviabiliza a utilização do restante espaço que não o palco. Nesse período de tempo as projeções da visita virtual e dos filmes apenas com as imagens, serão alternadas sucessivamente e ocorrerão apenas dentro do

corredor. Ficará também exposto, ao alcance do espetador o cartaz com os elementos sobre a experiência. A visualização das imagens do videoarte não são aconselhadas a pessoas com problemas do foro da epilepsia.

PARTE III – A experiência

1. Expetativa sobre a experiência

A experiência destina-se a um participante de cada vez, e sendo interativa nunca se repetirá da mesma forma. A passagem do meio natural a um meio completamente artificial é feita através de um canal estreito e escuro feito de matéria orgânica - madeira - até ao limite da entrada na estrutura edificada onde passa a ser de ferro oxidado. Esta junção de materiais assinala portanto a fronteira entre o mundo das manifestações naturais e o novo mundo das realizações do homem, (não pretendendo ser elementos surpreendentes pois estes materiais já se encontram completamente fundidos na arquitetura das cidades, no contexto artificial que elas representam). Sugerido o trajeto a percorrer o participante caminha por entre essas barreiras, sugado para um espaço desconhecido do qual só consegue vislumbrar um feixe muito estreito de luz. Caminha na sua direção. Na sua escala em relação ao espaço que percorre centra-se também a sua atenção.

Chegado ao interior do espaço o observador torna-se um performer. Ao sentir-se impelido a dirigir-se para a sua direita, assim como a própria configuração das paredes o pretende fazer, apercebe-se que chegou a um espaço circular, quase totalmente às escuras, onde apenas vai conseguir identificar uma esfera aramada suspensa no centro, a

qual é atravessada por um ténue e estreito feixe vertical de luz visível desde o topo da estrutura até tocar no chão. Esta primeira imagem misteriosa, serena e estática em nada o faz antever o que se seguirá. Mal inicie o seu trajeto contornando esta grande esfera, através de sensores colocados no chão da instalação, o feixe de luz começará a aumentar o seu diâmetro e a sua intensidade e começarão a surgir em catadupa centenas de imagens de composições gráficas baseadas em pormenores de construções arquitetónicas, projetadas numa tela cilíndrica. Esta tela, que se desenvolve em toda a extensão circular no interior do espaço, envolverá o espetador numa teia de estímulos sensoriais, preponderantemente visuais. Este espaço circular, palco de uma intensa dinâmica, conduzirá o espetador a uma sobreposição de sensações que evidentemente dependerá de cada indivíduo, mas que de maneira geral deverá ficar na memória de cada um como uma experiência de certo modo opressiva. Enredado, envolto, cercado por formas que conhece mas não reconhece, destabilizado por ritmos que não lhe permitem fixa-las, dissecá-las, inebriado pelos estímulos cromáticos e imerso num som frio e metálico com características de uma frequência, confrontado com a ausência total de elementos orgânicos, surpreendido com a invasão crescente do feixe de luz que interfere com a leitura que tende a querer fazer, sentir-se-á imerso numa realidade a qual não domina, mas que sabe provir da mente humana. As imagens dos caleidoscópios ou as imagens psicadélicas poderão ser invocadas no conjunto das sensações experimentadas.

A ideia inicial de casulo mostra nunca ter desaparecido e revela-se aqui de novo. No fundo, homem acha-se no centro de um casulo que se tece quase que autonomamente à sua volta com materiais 100% artificiais, produtos da atividade do homem enquanto manipulador da natureza. Ele constrói-se sempre que alguém se disponibiliza para a experiência. Um casulo feito pelo homem para o homem. Um local

para uma metamorfose. O espectador deverá terminar esta experiência sentindo que quase se diluiu com os efeitos cromáticos, rítmicos e sonoros do material apresentado. Sentindo-se estonteado física e psicologicamente ficará porém com uma memória do belo e harmonioso que conseguiu fruir para além do preponderante caos invasivo a nível sensorial e da sua própria consciência.

2. Testemunhos sobre a visita virtual à Instalação

“Os projetos – arte de curta duração feita para locais e ocasiões específicos – levantam a questão de como o transitório sobrevive, se é que sobrevive.”

Brian O’Doherty

Desafiados a falar sobre a experiência que se pretende simular através da animação em 3D, tendo sido facultada a visualização da mesma e um folheto explicativo sobre a Instalação, alguns profissionais de áreas artísticas, tais como arquitetura, pintura, cenografia, jornalismo, fotografia, encenação e ilustração, fizeram descrições diferenciadas. Foi-lhes proposto que vissem o vídeo “No Limite , a alma” – DVD em anexo - antes e depois de consultar o folheto. Abaixo são apresentados integralmente os textos que redigiram.

Maria João Rocha | Realizadora e Encenadora

«É a experiência de um caminho. O importante é o caminho. É preciso atravessar o caos para encontrar o caminho que não sabemos onde nos levará, mas que, mesmo assim, queremos seguir.

A entrada e a saída são pelo mesmo caminho? Sim, mas em sentidos muito diferentes. São diferentes os sentidos em que se atravessa o caminho de entrada/saída, embora os dois sejam do "caos" para o "caos". Primeiro deixamos um caos familiar para entrarmos num caos desconhecido. Depois, saímos do caos que entretanto ficamos a conhecer e, por isso, somos outros, quando voltamos ao caos familiar que, por sermos outros, já não o é.

Somos outros, à saída, porque as consciências do familiar e do desconhecido perderam as linhas divisórias, tornando-se uma só. As imagens são do nosso espaço, num tempo que não reconhecemos mas durante o qual o interiorizamos e adotamos. Somos outros, à saída, porque a realidade do "durante" nos remete para um processo de conhecimento que nos faz querer e não querer voltar à realidade familiar. Temos medo de estar ali e temos medo de sermos confrontados com aquela mesma realidade que agora, depois de vista claramente, não voltará a deixar-nos e nos obrigará a encarar de outro modo o que permitíamos que, antes, nos rodeasse sem sobressalto. Somos outros, à saída, porque tivemos a ousadia de entrar e enfrentar o desconhecido. Somos outros, à saída, porque sabemos que nada voltará a ser como era e, no entanto, aceitamos o risco do reencontro com o caos ex-familiar. Somos outros, à saída, porque fizemos uma travessia em solidão.»

Isabel Mourão | Pintora

«Uma viagem para o interior, para a alma...

Do exterior para o interior, de paisagens externas captadas pelos nossos sentidos, com elementos arquitetónicos das ruas por onde passamos, para composições abstratas cheias de cor que nos dão "ânimo", nos provocam...

A música no entanto caminha em direção oposta, é "abismal"...como se nos conduzisse não numa dimensão ascendente ou pelo menos paralela, mas sim para baixo...para o fundo...Nesse caso a saída salva-nos.»

Sofia da Cunha Reis | Terapeuta

«Ao entrar senti-me bastante oprimida, quase com falta de ar. A pressa, a urgência das imagens é bastante opressiva para o nosso “authentic self”, afasta-nos de quem somos. Senti-me arrancada a uma realidade à qual demorei tempo a adaptar-me, e os meus “adaptadores” deixaram de funcionar, perdi o chão, senti a força do tempo como uma força da natureza que pode ser incontável, que nos ultrapassa, que não está sincronizada com a minha escala. Depois comecei a focar-me nas imagens e experimentei quase uma sensação de hipnotismo e, se calhar, percebi no fim quando recuperei, a adaptação que o homem faz à realidade que tem como real, é permitir-se viver num numa espécie de estado hipnótico porque não percebe o quão longe anda de si mesmo. Depois do tsunami, a fuga para o espaço libertador.»

António Alfarroba | Arquiteto / Fotógrafo

«Um exercício de memória. Uma primordial tipologia de monumento megalítico recebe-nos na sua câmara e envolve-nos numa catadupa de imagens retiradas de um

quotidiano que se cruza com o nosso e onde procuramos as nossas próprias memórias. Da desordem inicial começam a imergir referências que constroem um local, cimentado pela experiência pessoal de cada um. O meu processador fixou-se no Saldanha.»

Cláudia Borges | Jornalista

«Um patchwork de imagens maravilhoso tão harmonioso como caótico...como é que isso se alcança? As cidades são isso mesmo, não é?

A velocidade das imagens muito acelerada e num espaço circular ... Deixa-nos tontos, como nos deixam as cidades, a vida em geral, o mundo...dada a velocidade, para lá da tolerabilidade do ser humano, a que tudo está a ocorrer. Imaginei-me a ficar meia alucinada, o que poderia ser uma experiência arrebatadora, mas não sei se demasiado forte para qualquer tipo de pessoa. Acho que este condensado experiencial não é aconselhado a todo o tipo de público.»

Clara Ploux | Encenadora

Entro virtualmente no corredor que se abre em círculo revelando um universo complexo e movimentado de imagens, símbolos e cores.

Em que medida esta experiência transcende a minha noção de real? Percorremos a cidade como sonâmbulos, que olham sem ver, entre o velho e o novo, entre a memória e a atualização frenética de uma realidade e também artificialidade que se constrói pouco a pouco todos os dias. Contemplamos estruturas e fachadas onde se concentram fragmentos de histórias vividas, desejadas, por vezes ignoradas, e muitas

vezes esquecidas por entre as sombras e a luz que a memória e a nossa consciência atravessam.

Dentro deste espaço sou interpelada pelo que fala sem voz, mas grita ao espírito e à alma, ao ritmo exaltante da natureza humana, na vertigem de uma alucinação transformadora. Será natural ou artificial, esta participação numa realidade, sem dúvida para mim subjetiva mas na qual tomo parte objetivamente quando nela vivo as imagens que agora virtualmente observo?

A progressão da luz exalta a vontade de descobrir e conhecer, curiosidade de um futuro que se torna presente, na estranheza de um olhar que ganha em cada movimento e em cada ângulo novos significados.

Todas as viagens são iniciáticas, quer se façam entre muros, na natureza ou entre os homens. A cidade tem uma alma que acolhe o viajante, uma dimensão profundamente humana, habitada, um espaço/tempo labiríntico onde tudo é sempre passível de ser construído, destruído, recomeçado, reciclado, concentrado ou aumentado. À medida que avançamos tentamos desesperadamente humanizar a nossa própria desumanização.

A cidade é cenário. Cenário das nossas paixões, ambições, medos, frustrações e como estas reflete a consequente densidade dos nossos pensamentos e a inconsequente ligeireza das nossas ações ou vice-versa, num puzzle que narra as múltiplas formas do ser.

Não existem respostas definitivas, nem resoluções duráveis, só perguntas e respostas temporárias que nos remetem à ideia de uma conexão pelas formas e símbolos até ao momento onde prisioneiros da nossa própria vertigem, saímos deste espaço

artificial com a sensação de que só nos podemos conhecer na medida em que nos desconhecemos.

A cidade somos nós. Nós e as nossas interrogações inacabadas, as nossas esperanças renovadas e quantas vezes adiadas, as nossas ilusões recomeçadas, as nossas soluções fabricadas, por mais que falemos sobre a cidade, é sempre a cidade que fala mais alto sobre nós, com os seus meandros, os seus templos arquitetónicos, a sua grandeza e decadência, o sublime estético dos seus sucessos e o não menos sublime desespero dos seus escombros, elementos que brutalmente revelam, como tão bem põe em evidência Paula Mariz nesta instalação onde as imagens e os jogos de luz são metáforas do ser "no limite, a alma", a nossa alma.

Alexandra Lima | Poetisa

«Trânsito de geometria em cor. Geometria em trânsito, cor em trânsito. Perdida no tráfego de uma cidade, ou de muitas cidades, ou da cidade global. Atropelada pela cor, agredida pela geometria, hipnotizada pelo som, envolta por um trânsito imaterial, sinto-me estonteada e no limite da minha capacidade de processar o que vejo e o que sinto. Esta linguagem corta-me a ligação ao natural, ao orgânico. Ainda há disso lá fora? Mas há qualquer coisa aqui que me atrai pela cor...Ela seduz-me e já não me importo de ser atropelada. Sobrevivo? Sim claro, mais viva ainda!»

Vítor Belchior Coelho | Arquiteto

« Geometrically flashed in colorlight.... !»

Danuta Wojciechowska | Ilustradora

«Vê-se, é uma cúpula de luz. Tem uma entrada pelo túnel estreito entre dois megalitos, primeiro em madeira e depois em cobre. Jogos de luz sugerem o corpo feminino, dólmen moderno, viagem. Onde leva? No fundo um feixe de luz espera e desenrola o panorama circular. São fachadas urbanas luminosas, longe do chão. São mosaicos geométricos de janelas e varandas feitas de luz: rosas, violetas e azuis em contraste com amarelos e laranjas quentes. Gradualmente um jogo de preto e branco mudou os espaços, são armários e gavetas metalizadas. Aqui se guardam estilos e formas diferentes. Há linhas curvas no meio dos formas geométricas, há um tempo mais antigo, mais orgânico a espreitar, há padrões caleidoscópicos. As cores reforçam os seus ritmos, quente frio, claro-escuro. Rodopiam. Foi muito rápido, já estamos a sair, a nascer para um grande espaço, uma cúpula de luz?»

António Jorge Gonçalves | Ilustrador / Cartoonista / Performer

«Quando entras tens a cidade pela frente, depois percebes que a tens pelas costas.

Entraste num labirinto asseado:

Bem comportada, olhas parada e tentas perceber.

O caleidoscópio, as fachadas partidas em mil fragmentos, pedaços de um puzzle indecifrável.

Mas não há nada para perceber, olhas-te a um espelho e descobres-te fragmentada, sem ponto de fuga.»

Paula da Mata | Designer de interiores

«Até as memórias mais notáveis, se fragmentam na nossa recordação. Por vezes, carregando a própria tristeza ou o melhor dos sorrisos. A luz, a escuridão, a cor ou ausência da mesma, a música e o cheiro, são o cenário da nossa alma. A manutenção da paz, muitas vezes nos leva ao turbilhão da memória carregada de emoções e imagens cintilantes com mais ou menos intensidade. A resistência à mesma é o resultado de uma alma sofrida.

Neste “Igloo da Memória”, encontro a negação à resistência na busca de uma alma em paz!»

António Branco | Dramaturgo

«Era uma sala normal, numa das paredes uma enorme estante, cobria toda a parede, de alto a baixo.

Na estante livros, só livros, sem indicação alguma da forma como estavam dispostos.

Sempre me senti perdido, indisposto, quando olhava para essa estante durante algum tempo. Não tinha referências, um ponto onde pudesse parar o olhar... e o meu olhar não parava até eu parar de olhar.»

Linda David | Professora de Língua Portuguesa, Escritora

«Um caminho iluminado que desagua num universo de fantasia, que nos dá acesso a um sonho colorido. É como se atingíssemos o centro, o núcleo de vida de uma realidade onírica. É uma ilusão. Entramos no jogo, entramos numa realidade que reconhecemos existir num outro registo, no mundo imaterial. Deixamo-nos envolver nela, reconhecemo-la como obra humana. O homem pode ser sempre o criador da sua própria realidade. No bom sentido é perturbador e chocante...A entrada de luz é fabulosa.»

Ricar do Mota | Arquiteto

«É um gesto inquietante o facto de se entrar num qualquer espaço. Só por si já nos remove as referências e nos põe num estado de alerta para o desconhecido. A passagem estreita é mais mentalmente apertada do que fisicamente. É durante o trajeto de acesso por entre esta abertura que se vive quase que apenas uma sensação de alerta e de expectativa. Depois o mergulho, a clausura, uma espiritualidade muito própria, quase hipnótica.»

José Manuel Castanheira | Arquiteto / Cenógrafo

«No princípio é como um igloo perdido e ao longe é mesmo um objeto frio e desconcertante. Depois entramos num túnel escuro e é mistério. A imagem da grande porta que é pesada como num castelo está fechada e deixa escorrer fios de

luz pelas frestas. Tem algo de ficção onde adivinhamos uma fusão interior.

Entramos no espaço e mergulhamos de rompante num turbilhão. Fragmentos de cidade em movimento. Cidade densa, policromática, intensa. A arquitetura torna-se vertigem. Experiência onde emerge o aço e uma floresta nervosa de semáforos intermitentes. As fachadas refletem um pôr-do-sol tórrido e ofuscam. Transformam metais em música. Tem também algo de catedral, majestoso e circular. A velocidade contaminou tudo. Há uma cadência, como a do olhar pela janela do comboio em movimento.

Ao meio uma longa coluna de luz organiza tudo. É o pilar da abóbada. Pilar radiante, qual eixo de rotação dos dias ou o mundo visto por dentro. Eixo que organiza uma qualquer experiência sobre a transcendência dos dias na cidade.

Contemplação? Qual sala de Rothko? É uma viagem que se aproxima da experiência de uma qualquer religiosidade. Ato de que somos impedidos pela ausência total de pausa.

(Com a saída logo ali para o vazio.)»

3. Considerações sobre a interpretação da experiência

Sendo que a Arte não existe sem o espectador, e que a ele se dirige, muita tinta corre sobre a forma como a Arte chega ao seu destino. O processo de comunicação e cognição é muito complexo. No ensaio de Susan Sontag, “Contra a interpretação” de 1963, há um apelo à experimentação mais imediata do mundo que nos é dado sensorialmente. Talvez uma proposta que se aproxima mais do modo como se frui a música. O apelo ao abstrato, como uma fuga ao perverso jogo da interpretação.

A interpretação é apenas mais um dos elementos que interagem incontrolavelmente na ligação que se estabelece entre as partes, muitas das vezes permitindo a multiplicidade de leituras, contribuindo assim para uma experiência ainda mais alargada. Esta ligação não é mensurável, descritível, classificável, balizável. É rica em variáveis, polivalente, organismo vivo sem padrão definido de crescimento, é vida.

A forma como a Arte se instala ou não em nós dependerá da maneira como cada um se reconecta com o essencial, com a magia. Talvez se trate de uma questão que devemos colocar numa outra dimensão onde as definições não têm lugar. É só mais uma interpretação...

O desafio lançado a profissionais da área artística para interpretarem o que acontece na instalação, através de uma “visita virtual” constituiu no fundo um teste ao objeto e à sua capacidade de gerar sentidos diversos. De entre estes textos foram selecionadas as palavras que expressam as ideias que de algum modo são comuns aos testemunhos recolhidos, o que permitiu não só o distanciamento do objeto, como a identificação dos contornos da sua “alma”, e a aferição da sua eficácia. Assim apresentam-se abaixo as palavras que parecem ser chaves nesta experiência de conhecimento:

Caminho; Viagem; Travessia; Trânsito; Ilusão; Alucinação; Mergulho; Vertigem;
Realidade Onírica; Religiosidade

Provocação; Conhecimento; Contemplação; Ficção

Abismo; Caos; Confronto; Turbilhão; Transformação; Mistério

Memória; Alma

Estonteante; Hipnótico; Perturbador; Chocante; Inquietante

É muito interessante perceber aqui, que através destes testemunhos se obteve resposta para várias questões enunciadas ao longo deste trabalho. A diversidade da expressão verbal de cada um, que reflete diferentes sentires e interpretações, ilustra de facto a complexidade das associações que cada indivíduo estabelece no seu corpo perante o mesmo estímulo. Porém, pode-se concluir que a ideia de “viagem de carácter místico” se encontra presente, assim como a de “caos inquietante” e a de “vertigem desorientadora” também. Na memória de cada um, será transportada uma ideia que de alguma forma será relacionada com a essência destas palavras ou com as sensações a que elas se reportam. No fundo, no contexto do património digital armazenado virtualmente, estas palavras podem ser comparadas a *tags* que invocam esta experiência. De alguma forma, o conjunto destes depoimentos também vieram de encontro a uma das questões, talvez a mais importante levantada aqui pela frase de Kahn -

«The first line on paper is already a measure of what cannot be expressed fully. The first line on paper is less.», sobre a reversibilidade do processo sofrido com a materialização da ideia. Neste caso concreto, não se tendo a instalação propriamente dita materializado na sua fisicalidade, passa a sua representação digital a constituir a expressão da ideia. Tendo consciência que os testemunhos acima foram produzidos sobre essa base, não invalida o raciocínio que conclui que a materialização da ideia não é mais de que um passo intermédio num complexo e dinâmico processo. Este, quando estão em causa criações artísticas não tem sequer um fim. Uma vez iniciado ele irá desencadear várias experiências físicas, intelectuais e emocionais, que devolvem, que compensam, que acrescentam um pouco mais ao que entretanto fora perdido. Assim aconteceu com as impressões descritas acima, que vieram ampliar a leitura do objeto e

com isso dar testemunho da amplitude de um universo imensurável onde a única entidade identificável é a sua essência.

4. Conclusão

Iniciar um processo criativo é abrir uma porta que nos dá acesso ao mundo infinito das possibilidades. Num processo de construção ou desconstrução permanente, perante hipóteses múltiplas de escolha, cada passo encerra em si mesmo uma ação determinante na obra final. É fascinante um processo que, de tão livre que é, nos conduz certamente à unicidade de uma obra. Por onde anda o artista, o que com ele se cruza, o que lhe capta a atenção, o que retém e o que seleciona, vai definir e caracterizar fatalmente a sua obra. Quando o processo termina e a criação nasce, gera-se um sentimento de perda. Há uma relação de morte e vida, ou entre aquilo que as liga.

«Nunca mais nos veremos? Perguntei com a estupidez de quando não há perguntas a fazer. Mas ao mesmo tempo, por baixo da minha insensatez, eu sentia o impulso absurdo de recuperar uma irrealidade perdida. Nunca mais? E imprevistamente era aí que eu repousava, na tua face, na imagem final do meu desassossego.»

(Vergílio Ferreira in "Na tua face")

As possibilidades criativas do homem contemporâneo, na atividade poética e na sua relação com uma inesgotável vida das formas, surgem em progressão geométrica. A inovação passa hoje pela possibilidade quase infindável de variação que resulta do tipo de controlo e plasticidade da gramaticalização digital e, aliás, da espacialização e disponibilização do próprio arquivo histórico que ela permite. Frequentemente as instalações, como o próprio caso do objeto deste trabalho, recorrem a dispositivos como a imagem projetada, seja em filme, vídeo ou diapositivos, áreas essas onde a infinidade de possibilidades já há muito por nós foi interiorizada, tornando mais exigente a definição das áreas de interesse a trabalhar.

A possibilidade que existe de inaugurar um espaço poético através da criação de um objeto artístico, e a consciencialização desse facto, não serão alheias no caso das instalações, à produção do espaço em que a obra existe como tal. Trata-se de uma produção simultânea em que as diferentes designações das suas componentes parecem deixar de fazer sentido.

Nesta instalação aqui proposta foi criada uma situação de natureza laboratorial, em que o absolutamente comum que convive diária e silenciosamente com o homem, se torna estranho e surpreendente, conduzindo o espetador a um estado de imersivo. O comum foi despojado das suas características autoevidentes, familiares e óbvias e tornou-se alvo de admiração e fruição em exclusivo. O distanciamento crítico, a acontecer, só ocorrerá pós a experiência.

A ideia primeira de “ injeção” de estímulos sensoriais sobreviveu a todo o processo criativo. Resumidamente, neste espaço laboratorial é facultada uma experiência estética, através de uma injeção de imagens de extratos de espaços artificiais alienados dos seus contextos espaciais, formais e relacionais, que opera uma

transformação, provoca uma nova consciência e aproxima realidades imateriais. Esta experiência procura estabelecer uma ponte entre várias realidades imensuráveis, ponte essa que se tornou visível através da linguagem a que ela recorreu para se materializar, tanto a nível visual como a nível verbal através deste documento. A importância do discurso sobre a Arte é aqui indiscutível, e de facto, como afirma Kanh numa das suas palestras aos alunos, é o pensamento que organiza o sentimento, e não o utilizar é o mesmo que não fazer nada. A tónica filosófica presente na concepção deste objeto é evidente e tem a sua razão de ser. Bem cedo no início do processo criativo foram questões filosóficas que despertaram boa parte dos interesses que se mostraram dignos de aprofundamento e que conseqüentemente permitiram estruturar todo o projeto, não abandonando nunca a ideia primordial de criar uma experiência imersiva.

Se a “intoxicação” de uma experiência imersiva é nociva ou não, (segundo Brecht, esta experiência produziria uma intoxicação sórdida ou criaria nevoeiro, confusão, e portanto deveria ser abandonada), não cabe aqui ser tratado. Mas que esta se aloja na nossa memória e de algum modo nos transforma é um dado adquirido. O que retemos dela, o que dela devolvemos então?

Deixa-nos sempre uma marca. No limite, imprime-se-nos na alma. E é neste ciclo não viciado que as mudanças de estado se dão. Entre estado físico e não físico, entre a coisa e a não coisa, entre o mensurável e o imensurável. A arte obriga-nos a desmaterializar o mundo, para o podermos habitar. E habitamo-lo sempre num processo de devolução, gerando sentidos diversos, enriquecendo-o, iluminando-o, dando-lhe vida. É sempre de vida que se trata.

5. Obras Consultadas

- AUGÉ, Marc. *Não-Lugares: Introdução a uma Antropologia da Supermodernidade*. 4ª Edição. Trad. Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 1994. Impresso.
- BACHELARD, Gaston. *A Poética do Espaço*. São Paulo: Livraria Martins Fontes, 2005. Impresso.
- BLOOMER, Kent C. e C.W. Moore. *Body, Memory and Architecture*. New Haven and London: Yale University Press, 1977. Impresso.
- BROWNLEE, David e Davis G. De Long. *Louis I. Kahn: In the Realm of Architecture*. Los Angeles: Rizzoli N.Y., 1991. Impresso.
- Cruz, Maria Teresa. "Cultura, Media e Espaço – A Instalação da Experiência e das Artes". *Centro de Estudos de Comunicação e Linguagens, Working Papers, Edição nº3*, 2 de Abril de 2007. Web. 2012-12-14.
(www.cecl.com.pt/workingpapers/content/view/12/34/1/1/)
- FPS - Flexible Picture Systems. n.p., n.d..Web.2013- 02-18.
(www.flexiblepicturesystems.com)
- HALL, Edward. *A Dimensão Oculta*. Lisboa: Relógio d'Água, 1986. Impresso.
- JOVICA. *N-Dimensional Parallel Space*.Freesound.org.2010.Web.2013-01-07
(www.freesound.org/people/jovica/sounds/110730/)
- KAHN, Louis I. (1960). "Form and Design". *Louis Kahn Essentials Texts*. Ed. Robert Twombly. New York, London: W.W. Norton & Company, 2003. Impresso.
- KAHN, Louis I. *Conversa com Estudantes*. Ed. Dung Ngo. Trad. Alícia Duarte Penna. Barcelona: Gustavo Gilli, 2002. Impresso.

- MARIZ, Paula. “No Limite, a Alma”. Vídeo on line. *Dropbox*. 2013. Web. 2013-01-19 (<https://www.dropbox.com/s/eovj9u11tc9czec/No%20Limite%2C%20a%20Alma.wmv>).
- My Architect, a Son's Journey. Dir. N. Kahn. New Yorker Video, 2003. Filme.
- PLATÃO. *A República*. Trad. Introdução e Notas de Maria Helena da Rocha Pereira. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001. Impresso.
- “Psicologia da forma”. *Infopédia*. Porto Editora, 2003-2013. Web. 2013-01-12. ([www.<URL:http://www.infopedia.pt/\\$psicologia-da-forma](http://www.infopedia.pt/$psicologia-da-forma)).
- SARDO, Delfim. “Instalação”. *Dicionário Crítico da Arte, Imagem, Linguagem e Cultura. Fundação CoaParque*. n.d. Web. 2012-12-14. (<http://www.artecoa.pt/index.php?Language=pt&Page=Saberes&SubPage=ComunicacaoELinguagemArte&Menu2=ArteVidaEMeio&Slide=113&Filtro=113>).
- SILVA, Luciana B., e Daisy Peccinini. “Instalação”. *Arte do Séc. XX / XXI, Módulo V - Arte Conceitual, Instalação e Multimeios. Anos 70. Visitando o MAC na Web*. n.d. Web. 2012-12-13. (www.macvirtual.usp.br/mac/templates/projetos/seculoXX/modulo5/instalacao.html)
- SILVANO, F.. *Antropologia do Espaço. Uma Introdução*. Lisboa: Celta Editora, 2007. Impresso.
- SONTAG, Susan. *Contra a Interpretação*. Porto Alegre: L&PM, 1987. Impresso.
- ZUMTHOR, Peter. *Pensar a Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gilli, 2005. Impresso.

Anexos