

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



## **A (IN)VISIBILIDADE DA ALMA**

Linguagem cinematográfica na representação de perceções subjetivas e sensoriais da cegueira.

Trabalho de Projeto

Lara Amaral

Setembro 2025

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



**A (IN)VISIBILIDADE DA ALMA**

Linguagem cinematográfica na representação de perceções subjetivas e sensoriais da cegueira.

Trabalho de Projeto

Lara Amaral

Setembro 2025

Trabalho de Projeto submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Desenvolvimento de Projeto Cinematográfico – especialização em Realização, realizado sob a orientação científica da Professora Graça Castanheira.

## **Dedicatória**

Dedico este projeto ao João Cerdeira, que foi a minha fonte de inspiração e aprendizagem.

## **Agradecimentos**

Em primeiro lugar, agradecer à Escola Superior de Teatro e Cinema pela oportunidade de ingresso e de formação especializada na área de cinema.

A todos os docentes, que de forma empenhada, ao longo do mestrado, contribuíram de forma significativa para abrir os meus horizontes a novas e mais profundas aprendizagens.

À professora Graça Castanheira, uma profunda gratidão por ter acreditado neste projeto e me ter incentivado no caminho da descoberta do meu próprio estilo.

Ao Aquilo Teatro pela cedência de espaço para a construção e estreia do projeto.

Ao Pushkhy pelo apoio incondicional durante todo o processo.

Aos meus pais, e aos meus irmãos pelo apoio e paciência.

Ao meu cão, Mel, que ficou cego, pela inspiração e amor incondicional.

## **Resumo**

Este trabalho apresenta uma investigação sobre o cinema experimental a partir da criação e análise de um projeto audiovisual original, inspirado na vivência sensorial de uma pessoa com deficiência visual. Explora-se a linguagem do cinema experimental como forma de expressão sensorial não linear, que transcende as convenções narrativas tradicionais para representar experiências subjetivas e ampliadas.

A pesquisa combina fundamentação teórica referente à percepção sensorial, subjetividade e inovação estética com a produção prática de um objeto audiovisual interativo e imersivo. A análise do produto final aborda a articulação entre a experiência sensorial do sujeito estudado e as estratégias de linguagem audiovisual experimental, evidenciando as potencialidades do cinema para ampliar os canais de comunicação da experiência humana.

**Palavras-chave:** Cinema Experimental; Linguagem Audiovisual; Percepção Sensorial; Narrativa Não Linear

## **Abstract:**

This work presents an investigation into experimental cinema based on the creation and analysis of an original audiovisual project inspired by the sensory experience of a visually impaired person. It explores the language of experimental cinema as a form of non-linear sensory expression that transcends traditional narrative conventions to represent subjective and amplified experiences.

The research combines theoretical foundations related to sensory perception, subjectivity, and aesthetic innovation with the practical production of an interactive and immersive audiovisual object. The analysis of the final product addresses the articulation between the sensory experience of the subject studied and the strategies of experimental audiovisual language, highlighting the potential of cinema to expand the channels of communication of human experience.

**Keywords:** Experimental Cinema; Audiovisual Language; Sensory Perception; Nonlinear Narrative

## Índice

<b>Introdução.....</b>	<b>1</b>
<b>Parte I .....</b>	<b>3</b>
<b>Capítulo 1: Fundamentação teórica.....</b>	<b>3</b>
1.2. O Cinema Experimental como espelho e intérprete da condição humana: uma perspectiva a partir de Oliver Sacks e Edward Branigan .....	5
1.3. A construção do imaginário no cinema: entre o visível e o invisível.....	9
1.4. O papel do espectador: interpretação e empatia sensorial.....	10
<b>Capítulo 2 – A construção da experiência sensorial no cinema .....</b>	<b>12</b>
2.1.A linguagem cinematográfica: som, silêncio e imagem.....	12
2.2.Sonorização e música: traduzindo emoções e sentidos .....	13
2.3.Recursos visuais: cores, luzes e texturas .....	13
2.4.Exemplos históricos e contemporâneos – Estudos de Caso .....	14
2.4.1 <i>Cinema Clássico e Autoral</i> .....	14
2.4.2 <i>Cinema Experimental e Sensorial</i> .....	15
<b>Parte II.....</b>	<b>17</b>
<b>Capítulo 3: Desenvolvimento do Objeto Prático .....</b>	<b>17</b>
3.1 - Metodologia de investigação.....	17
3.1.1 - <i>Trabalho de campo: entrevista</i> .....	17
3.1.2. <i>Análise e reflexão da entrevista</i> .....	19
3.1.3 <i>Recolha de imagens</i> .....	20
3.1.4- <i>Escolhas técnicas</i> .....	21
<b>Capítulo 4 – Análise do Produto final.....</b>	<b>25</b>
4.1- Impacto e contribuições da pesquisa .....	26
4.2. A tradução da experiência humana no projeto produzido .....	29
<b>Conclusão .....</b>	<b>32</b>
<b>Bibliografia.....</b>	<b>35</b>

**Filmografia..... 37**

## Índice de figuras

FIGURA 1- IMAGENS RETIRADAS DO FILME "MOTHLIGHT" (1963) BRAKHAGE   FONTE: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=S5P5VKEGMVU">HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=S5P5VKEGMVU</a> .....	7	
FIGURA 2 IMAGENS RETIRADAS DO FILME: "BRAKHAGE, THE ACT OF SEEING WITH ONE'S OWN EYES" (1971)   FONTE: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=QG6VE8LUw1I">HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=QG6VE8LUw1I</a> .....	8	
FIGURA 3 JOÃO (FONTE PRÓPRIA).....	19	
FIGURA 4 - RESULTADOS DO PROCESSO CRIATIVO   FONTE: PRÓPRIA.....	21	
FIGURA 5 - LAYOUT DO PROJETO NO TOUCHDESIGNER   FONTE: PRÓPRIA	FIGURA 6 - MUSE2   FONTE: .....	22
FIGURA 7 - BASS-SHAKER DAYTON   FONTE: PROJEÇÃO   FONTE: PRÓPRIA.....	FIGURA 8- ESTRUTURA DE .....	23
FIGURA 9 FOCUSRITE 18I8   FONTE: FONTE: .....	FIGURA 10 COLUNAS ADAM A7   .....	24
FIGURA 11 MICROFONE HYDROPHONE   FONTE: WATERPHONE   FONTE: .....	FIGURA 12 INSTRUMENTO .....	25
FIGURA 13 GRUPO DE CEGOS E PROFISSIONAIS DA ACAPO DURANTE A EXPERIÊNCIA. ....		27
FIGURA 14 ESTREIA ABSOLUTA COM CRISTINA (CEGA) PERMITIU EXTRAIR INDICADORES DOS EFEITOS PLANEADOS E EXPERIENCIADOS. ....		28

## Introdução

Como traduzir, visualmente, o lado de dentro de quem não vê? Neste objeto de estudo pretende-se explorar como é que a linguagem cinematográfica, na sua combinação de vários elementos visuais, auditivos e narrativos, pode construir novas propostas audiovisuais para representar sensações ou perceções internas de um “mundo” sem imagens de pessoas invisuais.

Partimos de um exemplo de vida de um homem, João, que é cego e vê cores, através da abstração visual, luzes, sombras e formas com que, cerebralmente, interpreta o mundo visualmente inacessível que o rodeia e com o qual se relaciona, física e psicologicamente. Desafiando a perceção tradicional, esta pessoa (para nós uma personagem) parece associar as cores a sons, a imagens, texturas e, conseqüentemente, a emoções. Uma espécie de caleidoscópio que lhe serve de veículo para perceber o que não vê. E o resto são os braços e as mãos como extensões comunicantes que “voam” pelos espaços onde se move, à procura das volumetrias, a evitar as barreiras físicas. Todo este universo, de uma dura realidade comum a tantas pessoas com as mesmas limitações, inspirou-nos numa aventura para lá de uma ideia inicial de produção de um documentário. A nossa inquietação, com os riscos e as vantagens de trilhar um caminho à descoberta, levou-nos a uma conceção mais livre do *mainstream* cinematográfico, porque a história em si pedia-nos outra experiência. Não queríamos fechar a história desta personagem, na sua mais linear descrição narrativa audiovisual, através do ecrã. Queríamos algo multissensorial a partir da relação visceral da personagem com o seu misterioso universo de cores e com o mar. Partimos do contexto concetual do cinema experimental, que usa sons, imagens abstratas e texturas para evocar sensações que vão além da visão.

Através do nosso projeto de investigação, encontramos um cruzamento motivacional e concreto, ao nível da criação audiovisual (e artística), entre o “objeto de estudo” - o confronto de uma pessoa cega com a vida (a)normal – e essa dimensão, mais livre, do cinema experimental. O objetivo central não é retratar as cores de forma literal, mas sim em interpretar como elas são imaginadas pela personagem. Entre outras subtis dimensões que procuramos extrair e reinterpretar, o nosso projeto aplicado pretende - de forma modesta para a natureza deste trabalho académico – explorar a sinestesia no Cinema, através de um dispositivo interativo tridimensional, cuja experiência evoluiu para uma instalação multidimensional que toca a maior parte dos sentidos (exceto o gustativo).

Não nos interessa, neste contexto, uma análise sobre as dimensões neurológicas do fenômeno da cegueira, na perspectiva das interpretações científicas dos efeitos dessa união das diferentes sensações. Interessa-nos, sim, como no plano da transposição para linguagens experimentais da expressão audiovisual esse fenômeno pode ser explorado. Olhando, neste caso, para o “objeto cinematográfico” como um instrumento de introspeção e transformação inventiva do nosso próprio olhar sobre o mundo e as suas potenciais histórias.

Pela breve descrição anterior, o nosso processo de investigação inscreve-se na categoria de Projeto e tipologia de Cinema Experimental. Em termos de características estéticas, trata-se de processo de criação/realização não linear para nos confrontarmos com uma livre associação de ideias e um hibridismo criativo, a partir do imaginário da própria personagem central e da nossa reinterpretação.

Em termos de estrutura, o presente relatório é composto pelo capítulo 1, com a fundamentação teórica, capítulo 2 com a construção da experiência sensorial no cinema, o capítulo 3 com o desenvolvimento do “objeto prático” e o capítulo 4 com a análise do produto final, terminando com uma conclusão sobre o processo.

# Parte I

## Capítulo 1: Fundamentação teórica

A fundamentação teórica deste estudo aborda os principais conceitos e contextos que sustentam a análise e a produção do objeto prático. No âmbito do cinema, destaca-se o cinema experimental, entendido como um campo que desafia as convenções tradicionais da narrativa e da estética cinematográfica, abrindo espaço para a inovação formal e sensorial.

Na secção 1.1, é apresentado um breve enquadramento histórico e conceptual do cinema experimental, revisitando as suas origens e evolução, bem como as características que o distinguem do cinema *mainstream*.<sup>1</sup> Esta abordagem teórica possibilita compreender o impacto e a relevância desse modo de fazer cinema, especialmente em relação à exploração da percepção sensorial e dos limites da imagem e do som, que são elementos centrais ao presente projeto.

### 1.1.Cinema Experimental: Enquadramento histórico e concetual

Entre as várias abordagens narrativas do complexo mundo do cinema, das quais se destacam os géneros ficcional, documental, narrativo e experimental (Nichols, 2010, pp. 20-22), vamos apenas considerar uma breve abordagem histórica e concetual sobre o cinema experimental, pois é nesse universo que pensamos poder ser defendido o nosso trabalho de Projeto.

Começamos por perceber em que consiste, de forma resumida, o cinema experimental. Com base em Sitney (2012, p. 10), sabemos que este, por vezes, rompe com as convenções narrativas, não apresentando necessariamente um começo, um meio e um fim. Os filmes podem assumir formas não lineares, fragmentadas ou até mesmo abstratas, explorando caminhos alternativos de construção do sentido. Tudo numa fusão integrada de linguagens expressivas a convergirem para um mesmo fim: representar subjetivamente o mundo interior de uma pessoa invisual e as potenciais ligações experimentais da nossa própria reinterpretação. Como um

---

<sup>1</sup> O cinema *mainstream* é caracterizado por ser produzido por grandes estúdios com altos orçamentos, direcionado a um público amplo, promovendo entretenimento comercial e amplamente divulgado. Segundo Duuren (2008), os filmes *mainstream* possuem narrativas mais simples e universais, com grande apelo popular e forte presença nos circuitos comerciais, contrastando com o cinema *arthouse* que é menos comercial, mais restrito e autoral (Duuren, 2008, p. 3). Esse tipo de cinema prioriza o lucro e o alcance de massas, utilizando elementos narrativos e visuais que são facilmente reconhecíveis e aceitos pelo grande público.

ensaio audiovisual assumido. É, portanto, por este enquadramento que chegamos ao Cinema Experimental, também denominado cinema de vanguarda (*avant-garde film*), que surge no início do século XX, particularmente em França, como uma resposta crítica e estética às convenções narrativas e formais do cinema clássico, onde, como defende Deleuze (1983, pp. 11–14), a imagem-movimento abre caminho a novas percepções do real e a modos alternativos de pensamento cinematográfico.

Entre as décadas de 1910 e 1920, este movimento começou a consolidar-se no seio da efervescência dos movimentos de vanguarda europeus - como o dadaísmo, o surrealismo e o futurismo -, que rejeitavam os valores estabelecidos da representação artística e procuravam, através da rutura e da inovação, novas formas de expressar a subjetividade, o inconsciente e as transformações do mundo moderno (Petric, 1987, p. 15).

Nesse contexto, o cinema experimental afirma-se como uma forma de arte que explora as possibilidades expressivas do meio cinematográfico para além da função narrativa. Os primeiros filmes experimentais, como *Rhythmus 21* (1921), de Hans Richter, *Anémic Cinéma* (1926), de Marcel Duchamp, ou os trabalhos de Dziga Vertov e Man Ray, propunham experiências visuais pautadas por princípios plásticos, temporais e sensoriais, afastando-se da linearidade e da causalidade típica do cinema mainstream.

Segundo Sitney (2012, p. 10), “o cinema experimental é uma prática autônoma que se define pela recusa às convenções narrativas e por um compromisso com a invenção formal”. O autor identifica diferentes tendências dentro desse campo — como o cinema *trance*, o cinema estrutural e o cinema lírico — e salienta que essas vertentes compartilham a procura por um cinema que não depende da lógica narrativa tradicional, mas sim de construções poéticas, simbólicas e introspetivas.

Para complementar, Amos Vogel (1974, p. 13) sublinha que “o cinema verdadeiramente radical ameaça não apenas os valores estéticos estabelecidos, mas também os valores morais, sociais e políticos da sociedade”. Para este autor, o cinema experimental é uma forma de subversão ativa, pois rompe com o paradigma industrial e com as expectativas ideológicas da audiência. Ele constitui, assim, uma ferramenta crítica de resistência e revelação, uma arte que força o espetador a confrontar o desconhecido, o dissonante e o não representado.

Dessa forma, o cinema experimental não deve ser compreendido apenas como uma estética da negação, mas como uma prática afirmativa de novas possibilidades expressivas. Amplia o âmbito do cinema como arte, permitindo que este se torne também instrumento de introspeção, crítica, invenção e transformação. Seja por meio da abstração visual, da fragmentação narrativa ou da exploração sensorial, o cinema experimental abre caminhos para

a reinvenção constante da linguagem cinematográfica e da própria experiência perceptiva do espectador.

Assim, o surgimento do cinema experimental representa uma parte fundamental na história do audiovisual: um deslocamento do cinema como forma de entretenimento para o cinema como meio de expressão sensível e filosófica, capaz de questionar a própria natureza da imagem, do tempo e da realidade.

## **1.2.O Cinema Experimental como espelho e intérprete da condição humana: uma perspectiva a partir de Oliver Sacks e Edward Branigan**

O cinema, enquanto manifestação artística de particular relevância cultural, tem sido amplamente concebido como espelho da condição humana, na medida em que reflete e simultaneamente reinterpreta as experiências, dilemas e afetos que compõem a existência individual e coletiva. Ao conjugar representação e recriação, o cinema amplia os horizontes da percepção, permitindo não apenas a mimese da realidade, mas também a sua reconfiguração estética e semântica. Tal dimensão interpretativa mostra-se particularmente fecunda quando examinada à luz da confluência entre a teoria da subjetividade cinematográfica desenvolvida por Edward Branigan e as reflexões de Oliver Sacks sobre os mecanismos neuropsicológicos da percepção.

No seu estudo seminal *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (1984), Branigan argumenta que o ponto de vista ultrapassa a mera determinação técnica da posição da câmara, constituindo-se antes como uma estrutura narrativa complexa que articula espaço, visão e subjetividade. Segundo o autor, “The act of 'telling' or representing is first of all a creation of space, a display of the visual through acts of vision” e, nessa lógica, “subjectivity in film depends on linking the framing of space at a given moment to a character as origin” (Branigan, 1984, p. 73).

Este processo implica igualmente “a certain reduplication of mise-en-scène and the already-seen” (Branigan, 1984, p. 96), reorganizando o modo como o espectador experiencia a narrativa visual. Se, no cinema clássico, o ponto de vista tende a estruturar-se de forma linear e coerente, conduzindo a audiência através de uma lógica causal clara, o cinema experimental opera, pelo contrário, uma desestabilização dessas convenções. Em cineastas como Maya Deren ou Stan Brakhage, o ponto de vista assume cariz fragmentário, introspectivo e sensorial,

constituindo-se como ferramenta crítica e estética na interpretação da condição humana. O resultado é uma transposição da função representativa da imagem em direção a uma dimensão mais próxima da experiência preceptiva e da subjetividade pura.

Ao afastar-se das estruturas narrativas tradicionais e da representação mimética, o cinema experimental instaura assim uma experiência estética que valoriza a percepção sensorial e a implicação subjetiva do espectador. Exatamente o que o nosso projeto procura alcançar. Essa praxis rompe com a narrativa causal linear, propondo formas de visão que não se restringem ao registo exterior da realidade, mas emergem como processos criativos, internos e interpretativos. Tal abordagem encontra ressonância na obra de Oliver Sacks, designadamente em *The Mind's Eye* (2010), onde o neurologista explora casos clínicos que ilustram de que modo a percepção se constrói na interseção entre fisiologia, memória e imaginação.

Um exemplo paradigmático encontra-se no caso da pianista Lilian Kallir, que, apesar da perda gradual da visão devido a uma atrofia cortical posterior, manteve viva a faculdade de “visualização interna”. Como demonstra Sacks, a artista conseguiu potenciar as suas capacidades de memória e imaginação musicais, tornando-as não apenas mais intensas, mas também mais flexíveis e criativas (Sacks, 2010, p. 13). O autor sublinha que as adaptações de Kallir constituíram não apenas uma forma de resistência à doença, mas, sobretudo, um processo de transcendência através da arte (Sacks, 2010, p. 19). Esta conceção de visão como fenómeno neurológico, psicológico e imaginativo - mais do que meramente ótico - converge de forma significativa com as propostas estéticas do cinema experimental. Tal como no caso relatado por Sacks, o espectador é convocado a completar cognitivamente e a reconstruir, a partir de fragmentos visuais ou sonoros, o sentido da experiência fílmica.

A obra *Mothlight* (1963), de Stan Brakhage, (*Fig.1*) é exemplar nesse sentido. Criado sem recurso a câmara fílmica, mas através da colagem de elementos naturais diretamente sobre a película, o filme propõe ao espectador uma experiência visual que se aproxima daquilo que Sacks descreve como “visualização interna”. Brakhage terá declarado procurar “criar imagens que se aproximassem da visão do recém-nascido, antes da linguagem e da codificação cultural” (apud Sitney, 2012, p. 223). Esta formulação converte-se numa metáfora privilegiada para pensar a percepção como fenómeno integral, em que memória, imaginação e corpo se entrelaçam. Deste modo, a interseção entre a teoria da subjetividade de Branigan e as reflexões neuropsicológicas de Sacks permite compreender o cinema experimental não apenas como

rutura com a linearidade narrativa, mas como um campo estético-cognitivo onde se inscreve a interpretação da condição humana.



Figura 1- Imagens retiradas do filme "Mothlight" (1963) Brakhage |

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=S5P5vkegmvU>

A neuroplasticidade - entendida por Oliver Sacks como a capacidade do cérebro de se reorganizar e reinterpretar estímulos sensoriais em função de alterações internas ou externas - encontra também um paralelo sugestivo nas práticas do cinema experimental. Tal como o cérebro, que reconstrói continuamente a percepção a partir das suas limitações e potencialidades, o cinema experimental opera mediante procedimentos que desestabilizam convenções formais: a fragmentação do tempo, a suspensão da narrativa tradicional, a justaposição de imagens dissonantes ou a integração de bandas sonoras descontínuas. Estas estratégias convocam o espectador a um envolvimento cognitivo e sensorial acrescido, exigindo-lhe não apenas recepção passiva, mas uma reconstrução ativa dos sentidos. Como observa Sacks, “Cada um de nós constrói, a partir das suas limitações e potenciais, o seu próprio mundo perceptivo” (Sacks, 2010, p. 122).

É precisamente nesta lógica de construção subjetiva da percepção que se inscreve a especificidade do cinema experimental. Em vez de guiar o espectador através de uma narrativa linear e fechada, este tipo de cinema propõe-lhe uma experiência aberta, instigando-o a “*ver com os próprios olhos*”. O título do filme de Stan Brakhage *The Act of Seeing with One's Own Eyes* (1971) torna explícita essa intenção. Constituída por imagens de autópsias reais, (Fig.2)

apresentadas sem som e sem qualquer contextualização narrativa, a obra desafia o espectador a reagir a partir da sua própria subjetividade, confrontando-o diretamente com o real de forma crua e despojada. A ausência de mediação interpretativa transforma-se, assim, numa exigência de introspeção e numa convocatória à experiência de ver em estado puro, retomando a concepção de que a percepção não é mera recepção de estímulos externos, mas também criação ativa de sentido.



Figura 2 Imagens retiradas do filme: "Brakhage, The Act of Seeing with One's Own Eyes" (1971) | Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=QG6VE8LUw1I>

O cinema experimental, à semelhança do pensamento de Oliver Sacks, evidencia que ver não é apenas um ato de observação, mas um processo complexo que envolve interpretação, memória e imaginação. Toda a percepção constitui, em alguma medida, uma forma de invenção — resultado de um diálogo entre estímulo externo e elaboração interna. Nesse sentido, o cinema experimental não se limita a espelhar a condição humana, mas interpreta-a e amplia-a: assume-se simultaneamente como reflexo e como reinvenção da experiência existencial.

Ao manipular o ponto de vista e a subjetividade, esse cinema propõe-se como um laboratório estético de investigação do humano, expandindo as categorias de identidade, de percepção e de experiência. Como defende Vivian Sobchack (1992), ao sublinhar a dimensão fenomenológica do cinema, a experiência cinematográfica não é apenas uma representação visual, mas uma encarnação sensorial que se inscreve no corpo do espectador. Nesta perspectiva, a obra experimental radicaliza tal fenómeno, solicitando não apenas a visão, mas também os modos de consciência que lhe estão associados.

Assim, o cinema confirma a sua condição de espelho e intérprete da experiência humana, oferecendo-nos uma janela privilegiada para pensar a complexidade do sujeito. Seja

na forma clássica, estruturada segundo uma narrativa linear e coesa, seja na configuração fragmentada, dissonante e sensorial das experiências vanguardistas, ele desvela não apenas o que vemos, mas sobretudo como vemos, e de que modo esse “ver” é moldado por processos subjetivos. Como argumenta Gilles Deleuze em *A Imagem-Tempo* (1985), o cinema moderno — e por extensão certas vertentes experimentais — desloca-se da simples representação para a dimensão da “cristalização do tempo”, questionando a percepção enquanto operação sobre a própria realidade.

Ao desafiar convenções narrativas e romper com os limites da mimese<sup>2</sup>, o cinema experimental reinscreve-se, assim, como espaço privilegiado para pensar os modos de ser no mundo. Seja no regime clássico ou no regime experimental, o cinema mantém a sua relevância não apenas como forma de representação, mas como campo hermenêutico e cognitivo onde se reinterpreta ininterruptamente a condição humana. Como observa Merleau-Ponty (1945), a percepção é sempre situada e corporizada, implicando que toda a imagem vista é também um gesto de interpretação; o cinema, nesse sentido, fornece o dispositivo sensorial e narrativo onde essa condição se torna experiência partilhada.

### **1.3.A construção do imaginário no cinema: entre o visível e o invisível**

A construção do imaginário no cinema assenta numa interconexão de opostos entre o visível e o invisível, constituindo esta última dimensão fundamental para a experiência e interpretação da imagem fílmica. Jacques Aumont (2004) destaca que o quadro cinematográfico delimita o espaço visível, mas cria simultaneamente um espaço para o invisível, aquele “onde o visível se esconde, sendo também o espaço invisível que lhe dá corpo e o sustenta” (p. 112). Para Aumont, o extracampo é o lugar privilegiado do imaginário visual, que convida o espectador à participação criativa no preenchimento das lacunas entre as imagens.

Maurice Merleau-Ponty (1968) reforça esta ideia ao afirmar que “o visível não existe jamais sem o invisível que o acompanha e o condiciona” (p. 230). O invisível não é uma simples ausência, mas uma presença latente que atribui espessura e potência à experiência sensível. No

---

<sup>2</sup> O conceito de “limites da mimese” refere-se à noção de que a mimese, entendida tradicionalmente como imitação ou representação fiel da realidade, é na verdade marcada por uma distância ou diferença inevitável entre o original e a sua reprodução. Tal perspectiva reconhece que a mimese não consiste numa mera cópia passiva, mas sim numa construção criativa em que a representação envolve transformação, estranhamento e mediações simbólicas. Tal leitura é reforçada por Costa Lima (1986, pág. 310), que enfatiza a mimese como “produção da diferença” e destaca sua capacidade de fugir à simples duplicação para criar novas modalidades imaginárias, simbolizando que a mimese opera dentro de um “horizonte de semelhança”, mas que efetivamente produz distanciamento entre o real e sua representação artística.

contexto do cinema, esta noção sugere um espaço aberto para múltiplos sentidos e ambiguidades, configurando a imagem como um campo dinâmico de relações entre o mostrado e o sugerido.

Por seu lado, Gilles Deleuze (1985) contribui para esta reflexão ao propor o conceito da “imagem-tempo”, no qual as imagens deixam de ser representações fixas e tornam-se pontos de passagem onde o sentido se apresenta em aberto, exigindo uma participação do espectador para a sua concretização. Segundo Deleuze, o invisível manifesta-se na lacuna e no não-dito, configurando uma experiência fílmica marcada pela (in)conclusão e pela abertura ao virtual (p. 65).

A dimensão sensorial e experiencial do invisível no cinema é explorada por Jennifer Barker (2009), que introduz a ideia do “olho tátil” como uma forma de percepção que ultrapassa a visão, incluindo o contacto e o toque. Para Barker, a experiência cinematográfica é, assim, uma experiência encarnada, na qual o invisível adquire uma materialidade sentida através da evocação e da ressonância afetiva (p. 36). Oliver Sacks (2010) aprofunda este debate ao explorar como a percepção visual pode transformar-se e adaptar-se diante da perda ou alteração sensorial, revelando que o ato de ver é também um processo mental complexo e criativo. Ele evidencia que o “modo como o cérebro interpreta as imagens que recebe” transcende a mera visão física, enfatizando a importância da imaginação e da construção interior das imagens no processo perceptivo (Sacks, 2010, p. 45).

Em suma, a construção do imaginário cinematográfico resulta da tensão entre o visível e o invisível, envolvendo o espectador numa participação ativa na criação de sentido. Essa dialética revela o cinema não apenas como meio de representação, mas como processo vivo de invenção e reinvenção do mundo.

#### **1.4.O papel do espectador: interpretação e empatia sensorial**

No âmbito do cinema experimental e das artes imersivas, o papel do espectador ultrapassa a mera observação passiva, configurando-se como um agente ativo na construção dos sentidos e significados da obra. Esta transformação obriga a uma interpretação que envolve profundamente a esfera sensorial e emocional, fomentando uma empatia que transcende o plano intelectual para se tornar vivencial e corporal.

Segundo Mendes (2013, p. 207), o cinema experimental, sobretudo quando inserido em contextos imersivos, convoca o espectador a uma participação sensorial intensa, onde a manipulação integrada da imagem, do som e do espaço desencadeia experiências subjetivas capazes de ativar memórias, emoções e imaginação. Esta participação ativa exige, portanto, uma leitura aberta e multissensorial da obra, que ultrapassa a estrutura narrativa tradicional para se construir a partir da vivência própria do público.

Oliver Sacks (2010, p. 122) reforça esta perspectiva ao afirmar que a percepção humana constitui um processo internamente construído, através do qual cada indivíduo edifica o seu mundo sensorial e interpretativo. Consequentemente, a empatia sensorial em contextos imersivos manifesta-se quando o espectador, mediante estímulos multissensoriais, se aproxima e partilha — ainda que subjetivamente — as experiências apresentadas. Exemplos incluem a sensação de movimento, a textura visual do mar ou a manipulação da luz e sombra em discursos sobre a cegueira. Tal empatia origina uma ligação emocional e corporal entre a obra e o público, ampliando o impacto e a significação da experiência artística.

Neste enquadramento, Laura Marks (2000, p. 54), ao propor o conceito de “imagem háptica”, enfatiza o convite dirigido ao espectador para “tocar” e sentir a imagem através do olhar, promovendo uma resposta tátil que se recusa a ser reduzida à simples visão. Esta dimensão tátil do entendimento aproxima o público da matéria fílmica ou do ambiente audiovisual imersivo, integrando-o no processo de criação de sentido. De modo complementar, Jennifer Barker (2009, p. 26) sublinha a natureza eminentemente corporal e afetiva da experiência cinematográfica, ao envolver o corpo inteiro na receção dos estímulos sensoriais e ativar as emoções e a imaginação.

Finalmente, a interseção entre performance e ambientes imersivos que dialogam com o cinema experimental é aqui esclarecida por Diana Taylor (2003, p. 35), para quem a memória afetiva e a experiência sensível constituem os principais catalisadores da empatia e da interpretação do espectador. Esta corporeidade experiencial é, assim, central à arte imersiva, projetando o público para dentro da obra, onde a fronteira entre observador e objeto observado se dissolve.

Em suma, o papel do espectador, enquanto sujeito da interpretação e da empatia sensorial, revela-se fundamental para a eficácia do cinema experimental e das artes imersivas, pois é através da sua participação sensorial ativa e afetiva que a obra adquire profundidade e pluralidade de sentidos.

## **Capítulo 2 – A construção da experiência sensorial no cinema**

O presente capítulo dedica-se a explorar os processos e elementos que constituem a experiência sensorial no cinema, com especial enfoque no cinema experimental. Partindo da premissa de que o cinema não se limita a uma narrativa visual linear, mas antes se configura como uma linguagem audiovisual complexa, esta secção aborda as dimensões do som, do silêncio e da imagem enquanto vetores fundamentais que articulam a percepção, a emoção e a participação do espectador. Neste enquadramento, procura-se compreender como estes elementos são manipulados para promover uma imersão sensorial e afetiva, capaz de ultrapassar o simples ato de olhar, envolvendo múltiplos sentidos e participantes na construção ativa do significado fílmico.

### **2.1.A linguagem cinematográfica: som, silêncio e imagem**

A experiência sensorial no cinema é construída a partir de uma linguagem audiovisual que mobiliza elementos como o som, o silêncio e a imagem para provocar a participação ativa do espectador. Esta linguagem transcende a mera narrativa, envolvendo dimensões perceptivas e afetivas que ativam múltiplos sentidos e promovem uma ligação profunda com a obra. Como destaca Mendes (2013, p. 202), “a experiência sensorial no cinema experimental convoca o espectador a uma atenção expandida, integrando som, imagem e silêncio na criação de atmosferas imersivas”.

O uso do silêncio, por exemplo, assume-se como um recurso poderoso de significação, pela sua capacidade de realçar a ausência de estímulo auditivo, criando uma presença sensível que ativa a imaginação e a percepção interna do espectador (Sousa, 2024, p. 225). O som, por sua vez, quando manipulado de forma experimental, ultrapassa o papel meramente descritivo para assumir uma função sensorial e emocional, evocando estados subjetivos e atmosferas que intensificam as sensações transmitidas pela imagem (Mendes, 2013, p. 205; Barker, 2009, p. 41). Neste contexto, a imagem opera como estímulo não apenas visual, mas também tátil e sensorial, conforme realça Laura Marks (2000, p. 162): “a imagem háptica convida o espectador a tocar a imagem com o olhar, a sentir suas texturas visuais, evocando um corpo sensível.” Esta dimensão expandida da imagem e do som no cinema experimental amplia o campo da experiência sensorial, colocando o espectador no centro de uma receção ativa, emocional e física.

## **2.2.Sonorização e música: traduzindo emoções e sentidos**

A sonorização e a música no cinema assumem-se como dimensões cruciais para traduzir emoções e construir atmosferas sensoriais que vão para além do sentido literal. O som, na sua manipulação experimental, deixa de ser mero complemento da imagem para se afirmar como elemento autónomo e expressivo, capaz de evocar sensações e desencadear reações afetivas profundas (Mendes, 2013, p. 207. De acordo com Barker (2009, p. 48), o som e a música estabelecem uma ligação direta com o corpo do espetador, “ativando respostas emocionais que ultrapassam a racionalidade e envolvem os sentidos de forma visceral”.

O fenómeno da sinestesia nos filmes experimentais, onde sons podem ser percebidos como cores ou texturas, ilustra esta potência expressiva do som, ampliando o repertório sensorial da obra e oferecendo novas vias de interpretação e imersão (Marks, 2000, p. 175). Além disso, o silêncio, quando estrategicamente inserido, intensifica o impacto da sonoridade, criando espaços para o espetador processar e vivenciar emocionalmente a experiência audiovisual (Sousa, 2024, p. 226). Esta dinâmica sonora contribui decisivamente para a construção de uma narrativa que não apenas conta uma história, mas provoca estados sensoriais e afetivos complexos.

## **2.3.Recursos visuais: cores, luzes e texturas**

Os recursos visuais — como as cores, as luzes e as texturas — desempenham um papel central na construção da experiência sensorial no cinema, funcionando como veículos de significados emocionais e psicológicos subjacentes. A manipulação da cor pode transmitir emoções diversas e influenciar a percepção do espetador, ao mesmo tempo que estimula respostas sensoriais que ultrapassam a dimensão visual (Mendes, 2013, p. 210).

Sousa (2024, p. 227) destaca que a luz “é uma matéria portadora de sentidos, que modela espaços, cria atmosfera e reforça a interação som-imagem.” A direção da luz no cinema experimental pode construir sombras, reflexos e variações tonais que evocam sensações táteis e imersivas, aproximando a receção estética de experiências hápticas e presenciais. As texturas visuais são exploradas para provocar não apenas a visão, mas outras modalidades sensoriais, como o tato imaginário. Laura Marks (2000, p. 164) enfatiza que “a textura na imagem fílmica amplia o espectro sensorial ao sugerir uma dimensão tátil, integrando o corpo do espetador na

recepção da obra.” Esta abordagem sensorial intensifica a sensação de presença e participação através de uma experiência inter-sensorial

Em suma, a linguagem cinematográfica de som, silêncio, imagem, música, cores, luz e texturas convergem para formar um campo sensorial que convoca o espectador a uma participação ativa e corporal. Desse modo, promove-se uma experiência estética e afetiva que ultrapassa a simples visão e audição para se transformar num verdadeiro vivenciar.

## **2.4.Exemplos históricos e contemporâneos – Estudos de Caso**

### **2.4.1.Cinema Clássico e Autoral**

#### **Andrei Tarkovsky — Stalker (1979) e Nostalghia (1983)**

Para Tarkovsky, “a arte é uma forma de sacrifício”, onde o invisível se manifesta no suspenso, no silêncio e na espiritualidade das imagens (Neto, 2021, p. 12). Em *Stalker*, a Zona é “um espaço metafísico onde a busca interior pelo sentido se torna uma jornada espiritual” (Neto, 2021, p. 15). O silêncio e a espera são “elementos centrais da experiência tátil e sensorial, que convidam o espectador à meditação” (Soares, 2022, p. 30). Em *Nostalghia*, o filme comunica “um sentimento profundo de exílio e nostalgia, onde os elementos naturais como a água simbolizam emoções e o drama interior das personagens” (C7nema, 2016). Tarkovsky desenvolve um tempo dilatado e uma espiritualidade além do visível, criando uma recepção meditativa e intensa para o espectador (Mathias, 2012, p. 40).

#### **Maya Deren — Meshes of the Afternoon (1943)**

Este filme “dissolve as fronteiras entre sonho e realidade, criando um espaço narrativo subjetivo marcadamente sensorial” (Russell, 1985, p. 59). As repetições e fragmentações são recursos que “convidam a uma imersão nos estados emocionais internos da protagonista e do público” (p. 62).

#### **Michelangelo Antonioni — Blow-Up (1966)**

Antonioni trabalha a ambiguidade entre o visível e o invisível, onde “a ampliação fotográfica simboliza a busca pela verdade que nunca se completa” (Brusati, 1996, p. 87). O filme propõe “uma reflexão sobre a natureza fragmentária e indeterminada da experiência visual e da percepção” (p. 91).

### **David Lynch — Mulholland Drive (2001)**

Lynch utiliza métodos narrativos fragmentados e imagens oníricas para “explorar os estratos ocultos da psique humana”, criando um cinema imbuído de estranhamento e mistério (Hollinger, 2012, p. 74). O filme “oferece uma experiência sensorial que rompe com a linearidade racional, convidando o espectador à interpretação subjetiva” (p. 78)

### **2.4.2. Cinema Experimental e Sensorial**

#### **Stan Brakhage — Mothlight (1963)**

Racz (2009) caracteriza Mothlight como “uma exploração da materialidade do cinema, onde Brakhage substitui a câmara pelo contacto direto com matéria orgânica, convocando o espectador a uma experiência visual inédita” (p. 118). A obra é “um diálogo entre luz, matéria e movimento que transcende a narrativa convencional” (p. 120).

#### **Bill Viola (instalações de vídeo)**

Kelley (2015) aponta que Viola “utiliza o tempo dilatado como forma de envolver o espectador numa experiência sensorial prolongada, enfatizando a textura visual como meio de revelar o invisível temporal” (p. 80). A imersão proposta torna visível o intangível emocional e existencial (p. 85).

#### **Chantal Akerman — Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles (1975)**

White (2009) salienta que o filme “constitui uma meditação sobre o invisível do quotidiano e da opressão, expressando-se através de repetições minimalistas e metáforas visuais que evidenciam a tensão subjetiva da personagem” (p. 33).

### **2.4.3. Artes Imersivas e Cinema Expandido**

#### **Chris Milk — The Treachery of Sanctuary (2012)**

Milne (2016) descreve a instalação como “uma obra que convida à participação corporal e simbólica, explorando novas dinâmicas entre espectador e imagem numa experiência imersiva e transformadora” (p. 49).

### **Lynette Wallworth - Collisions (2016)**

Russell (2018) destaca que o VR Collisions “transporta o espectador para um espaço onde as camadas da memória cultural e social se fazem tangíveis, criando empatia e reflexão através da imersão sensorial” (p. 2).

### **Hito Steyerl - Factory of the Sun (2015)**

Jones (2017) aponta que a instalação “critica os fluxos invisíveis do poder tecnológico e político, propondo uma experiência audiovisual que interroga a vigilância e o controle através da fragmentação e do ambiente imersivo” (p. 105).

## **Parte II**

### **Capítulo 3: Desenvolvimento do Objeto Prático**

#### **3.1. Metodologia de investigação**

Este capítulo visa apresentar a metodologia adotada e o processo concreto que orientou a construção do objeto prático do projeto. Assinala-se a importância da recolha de testemunhos vivenciais como forma privilegiada de acesso à experiência sensorial subjetiva, conectando-a com os conceitos teóricos discutidos anteriormente sobre percepção, subjetividade e experiência sensorial ampliada. A metodologia qualitativa, com ênfase na entrevista semiestruturada, permite captar nuances não só factuais, mas também emocionais e existenciais, essenciais para a materialização do projeto artístico que visa transcender a simples representação visual.

##### **3.1.1. Trabalho de campo: entrevista**

O trabalho de campo consistiu na realização de uma entrevista semiestruturada com o João, uma pessoa cega cujas experiências sensoriais e percepções foram fundamentais para o desenvolvimento do objeto prático. Este formato favoreceu uma conversa aberta e fluida, privilegiando o relato espontâneo, pessoal e detalhado sobre a perda da visão, as transformações da percepção e o modo como o João vive sensorialmente o mundo. Segundo Triviños (1987, p. 146), a entrevista semiestruturada é caracterizada por uma série de perguntas orientadoras, que apoiam a descrição, explicação e a compreensão global do fenómeno estudado, garantindo flexibilidade e profundidade (Manzini, 2004, p. 3). Neste enquadramento, a entrevista procurou captar não apenas dados objetivos, mas sobretudo as percepções internas, essenciais para compreender a experiência sensorial ampliada, conforme referenciado em Sacks (2010). Andou perto de um registo de entrevista jornalística, como conversa aberta, sem a “frieza” de perguntas fechadas num guião prévio. Queríamos, essencialmente, captar dimensões para lá das respostas óbvias e mais convenientes. Numa atmosfera de confiança e respeito, queríamos ir mais a fundo no seu mundo intangível, queríamos aceder ao seu mais íntimo universo, onde, além da família direta, poucos chegam. Foi nesse contexto que o João partilhou momentos emocionais, como foi o caso do despertar após o coma com a frase marcante: “Não está escuro,

João, estás cego.”. Relatou a aprendizagem da autonomia após a perda da visão aos 16 anos e a descoberta do mar como “o seu lugar de plena realização”. A entrevista revelou um universo sensorial muito rico, para além da dimensão visual, enfatizando aspetos emocionais, corporais e simbólicos. Foi logo ali que surgiram elementos linguísticos e emotivos extraordinariamente centrais na construção poética do nosso trabalho.

Em suma, o diálogo demonstrou, entre outros pontos:

- O uso ampliado dos sentidos do tato e audição para substituir a visão: “Aprendi a usar as ferramentas e ouvir tudo o que me rodeia. Vejo pelo silêncio dos outros.”
- A construção de imagens internas, menos nítidas, através da memória e imaginação, que ajudam a “ver com os olhos dos outros”.
- O mar como símbolo e espaço de liberdade, encontro e representação da identidade sensorial.
- A visão diferenciada representada por “tons amarelados”, “círculo claro” e “céu estrelado”, reforçando a subjetividade e as experiências sensoriais internas.

A transposição deste discurso para uma poética simbólica e a sua sonorização (voz off) da responsabilidade de Vítor Amaral, permite construir uma ponte entre o testemunho vivencial e a criação artística, propiciando ao público uma aproximação empática e sensível à condição da cegueira, na linha do conceito de experiência ampliada e subjetiva discutida por Branigan e Sacks.

O texto da voz off revela essa poética, sintetizando a complexidade e riqueza do universo sensorial de João:

"Acordei no escuro. Um escuro profundamente estranho.  
Disseram-me: não é a noite, é a tua cegueira.  
E desde então, caminho dentro deste silêncio de luz...  
O mar, esse, sim, é o lugar da minha liberdade.  
Vejo sem ver. Crio imagens com migalhas..."

Esta voz poética funciona como um elo entre a autenticidade do relato e a esfera estética e sensorial da instalação, projetando uma experiência que transcende a ausência visual para

revelar a pluralidade de sentidos da percepção ampliada. A reflexão sobre esta entrevista - em toda a sua extensão como conversa mediada sem intromissão e julgamento - sublinha a importância do relato subjetivo para ampliar a compreensão da visão e da percepção e para fundamentar a construção do objeto artístico que explora a cegueira, a comunicação sensorial e a invisibilidade da alma.

### **3.1.2. Análise e reflexão da entrevista**

A análise da entrevista seguiu uma abordagem qualitativa interpretativa, centrada na compreensão do relato experiencial de João (Fig.3) como fundamento para a construção do objeto artístico. Esta análise não se limitou ao conteúdo factual, mas procurou captar as dimensões subjetivas, emocionais e sensoriais emergentes do testemunho, essenciais para explorar a complexidade da percepção humana para além da visão tradicional (Triviños, 1987; Sacks, 2010).

Ao transpor a fala de João para um texto de voz off, o projeto incorporou a dimensão poética da experiência, permitindo que o público se aproxime sensivelmente da percepção do cego e construa uma empatia sensorial ativa. Tal procedimento está alinhado com as reflexões de Branigan (1984) sobre a construção subjetiva do ponto de vista, e com a teoria da neuroplasticidade de Sacks, que defende que cada indivíduo cria um mundo perceptivo próprio moldado não apenas pelos sentidos, mas por emoções e memória (Sacks, 2010, p. 122).



*Figura 3 João (Fonte Própria)*

Aspetos destacados pela análise incluem a adaptação sensorial de João, onde o tato e a audição assumem papéis preponderantes, refletindo uma reorganização sensorial e cognitiva do

espaço e do corpo, conceito corroborado por Marks (2000) na importância da dimensão háptica da percepção. A construção de imagens internas, ainda que difusas, sustenta uma forma de “ver” que ultrapassa o visível físico, um fenômeno que ecoa a ideia de percepção mediada e ampliada diretamente relacionada com as noções de memória e imaginação (Branigan, 1984; Barker, 2009).

A centralidade do mar como “lugar de liberdade” configura-se, assim, como um símbolo concreto e sensível da identidade sensorial e emocional de João, ressoando com os argumentos de Viola (2015) sobre a experiência temporal e sensorial como espaço de reencontro e transcendência.

Finalmente, a voz poética que emerge da entrevista traz à tona a transcendência da ausência visual, convertendo-se numa metáfora para a ampliação dos sentidos e para a riqueza da experiência interna - o tema principal do objeto artístico - e reforçando o conceito de “experiência sensorial expandida” debatido no capítulo 1. Este processo analítico contribui para uma compreensão aprofundada do objeto prático, que pretende ir além da mera representação da cegueira, procurando uma expressão artística que traduz a complexidade sensorial e emocional da condição humana na sua pluralidade, obviamente circunscrita à dimensão limitada da nossa proposta.

### **3.1.3. Recolha de imagens**

A recolha de imagens marca o momento em que são apresentados os resultados concretos do processo criativo e investigativo deste projeto. Estas imagens, fotografias e registos visuais da experiência imersiva funcionam como documentos gráficos que ilustram e contextualizam as escolhas estéticas, técnicas e sensoriais feitas ao longo do desenvolvimento do projeto (Fig.4). A sistematização destes materiais permite, ao observador, compreender as soluções visuais aplicadas e visualizar o impacto artístico e imersivo decorrente da experiência baseada no relato de João, elemento central da pesquisa.

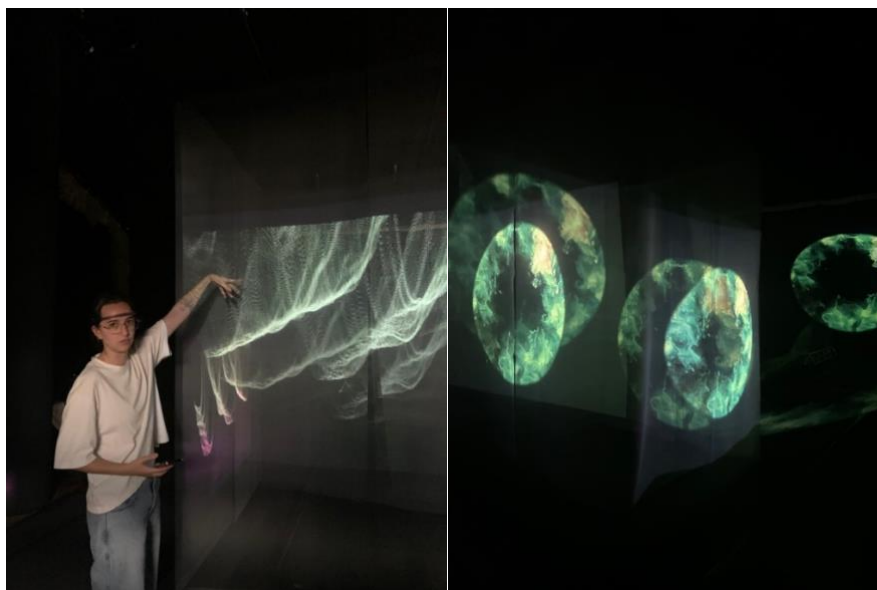


Figura 4 - Resultados do processo criativo | Fonte: Própria

Este procedimento incorpora um princípio fundamental da metodologia qualitativa: a representação visual como forma de comunicar, no limite, experiências subjetivas acessíveis por outras vias que não a verbal ou puramente racional (Triviños, 1987). A materialidade destas imagens proporciona uma extensão espacial e sensorial da narrativa da instalação, convocando o espectador não só a ver, mas a sentir e a experienciar o invisível traduzido visualmente.

### 3.1.4- Escolhas técnicas

O desenvolvimento técnico do projeto assenta numa composição integrada de ferramentas digitais e operacionais que se complementam para criar uma experiência audiovisual multissensorial. A utilização do *software TouchDesigner*<sup>3</sup> (Fig. 5) é central para a geração visual em tempo real, possibilitando a produção dinâmica de imagens que reagem em função dos dados neurofisiológicos captados pelo sensor EEG Muse2 (Fig. 6).

O Muse2 é uma faixa de cabeça inteligente equipada com sensores EEG (eletroencefalografia) avançados que captam a atividade cerebral em tempo real, incluindo ondas cerebrais beta, alfa e teta. Com quatro elétrodos posicionados na testa e atrás das orelhas, regista sinais cerebrais com alta resolução (256 Hz e 12 bits), além de monitorizar frequência

---

<sup>3</sup> O TouchDesigner é uma plataforma de programação visual para desenvolvimento de conteúdo generativo, interativo e performativo em tempo real. Utilizado por artistas, designers e músicos, combina edição gráfica com recursos experimentais para criar animações, instalações imersivas e performances audiovisuais. Seu ambiente baseado em nós (nodes) permite manipulação dinâmica de imagens, som e dados sensoriais, sendo amplamente adotado em projetos de arte interativa e cinema experimental por possibilitar a integração com sensores externos, como dispositivos EEG (Derivative, 2023). Cfr. <https://derivative.ca/product/touchdesigner-non-commercial>

cardíaca, respiração e movimento corporal. Este dispositivo é amplamente usado em pesquisas e aplicações de *neurofeedback* para meditação, estados de atenção e integração com *softwares* criativos como o TouchDesigner (InteraXon, 2023).<sup>4</sup> Estes dados, relacionados às frequências cerebrais, são processados para promover uma interação direta, e personalizada, entre os estados cerebrais do espectador e a resposta visual gerada, configurando um sistema de *feedback* que torna a experiência fluida e adaptativa (Derivative Software, 2023). Importa referir que toda esta “arquitetura de cena”, cruzando tecnologia com resultados, foi pensada e concretizada com total autonomia de pesquisa e de aplicação prática em que a máxima de “tentativa e erro” foi a nossa principal estratégia. As escolhas de aplicação técnica ao projeto foram surgindo em paralelo com uma conceção cenográfica em permanente construção, designadamente, de forma mais intensa, nos meses de verão de 2025. Entre muitos outros aspetos práticos, foi preciso definir a tipologia de estrutura, os materiais mais adequados para a intenção estética e performativa, também aqui metendo as “mãos na massa” na construção direta, por exemplo, da plataforma de madeira que está na base da caixa onde o(s) espetador(es) se centram para sentir, a partir dos pés, as sensações de trepidação acionada pela paisagem sonora que sai das colunas bass-shakers que falamos de seguida. (Ver Apêndices)

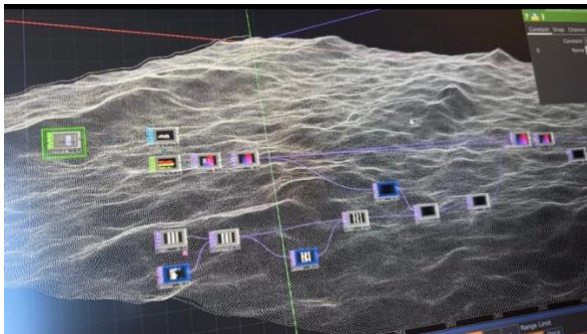


Figura 5 - Layout do projeto no Touchdesigner | Fonte: Própria

[https://choosemuse.com/products/muse-2?srltid=AfmBOoo0st1XMyas84N1L9ZM9ZfNc9cv5EvLS\\_f0VBrLWWhFjMrZnz-](https://choosemuse.com/products/muse-2?srltid=AfmBOoo0st1XMyas84N1L9ZM9ZfNc9cv5EvLS_f0VBrLWWhFjMrZnz-)



Figura 6 - Muse2 | Fonte:

O reconhecimento da curva de aprendizagem longa e desafiante do *TouchDesigner* realça o papel essencial da colaboração com artistas experientes, como David Negrão, e dos recursos educativos disponíveis online, mostrando a importância do cruzamento entre arte e tecnologia.

<sup>4</sup> Cfr. <https://choosemuse.com/products/muse-2>

Na componente sonora, o uso da quadrifonia com colunas estrategicamente colocadas cria um ambiente espacial envolvente. Os bass-shakers Dayton<sup>5</sup> (Fig. 7) instalados na plataforma do espetador proporcionam uma dimensão física tátil que reforça a sensação de imersão, adicionando vibrações que são percebidas corporalmente, expandindo a interação sensorial. Esta plataforma está coberta com areia do mar, para que, quem quiser estar descalço, possa sentir essa dimensão tátil de um dos elementos centrais da narrativa, esse mar como lugar onde João se sente livre, se sente “desamarrado” da sua condição de invisual. Quisemos trazer dimensões sonoras e imateriais (do mar, das gaivotas, das ambiências marinhas em geral) mas também esta dimensão física de algo tão simbólico, e universal, que é a simples areia.

A caixa imersiva construída para este projeto, com telas de rede mosquiteira e plataforma de madeira, cria um ambiente especial em termos visuais, e acústicos, permitindo um controlo rigoroso da luz ambiente e da projeção. O espaço da experiência piloto, localizado na sede do Aquilo Teatro (Guarda), é fundamental para a eficácia da experiência, concentrando e focando a atenção do público em torno da instalação, uma vez que emerge como um elemento cenográfico central, uma grande tela de projeção, numa sala toda ela preta (Fig. 8).



Figura 7 - Bass-Shaker Dayton |



Figura 8- Estrutura de projeção| Fonte: Própria

Fonte Fig 7 <https://www.ubuy.com.pt/pt/product/1F4TDYS-dayton-audio-bst-1-high-power-pro-tactile-bass-shaker-50-watts?srltid=AfmBOoqqquBDCEu-8oe65q9h4c12OnTq8wdX29k9A85WN8U58HYorMiL>

<sup>5</sup> Os Dayton bass shakers, como o modelo BST-2, são dispositivos táteis chamados de transdutores táteis que transformam sons de frequências muito baixas, especialmente graves, em vibrações físicas que podem ser sentidas no corpo. Eles são usados para aumentar a imersão em sistemas de *home theater*, jogos e simulações, permitindo sentir os graves intensamente sem precisar de níveis altíssimos de som. O BST-2 da Dayton Audio é projetado para ser instalado em superfícies planas, como cadeiras ou sofás, e transmite vibrações que correspondem a frequências de aproximadamente 10 a 80 Hz, com potência de até 35 watts RMS. A sua carcaça de alumínio fundido dissipa calor, garantindo desempenho confiável e duradouro, e o design evita ruídos indesejados durante a vibração intensa. Cfr. <https://www.daytonaudio.com/product/1750/bst-2-tactile-bass-shaker-35-watt>

O equipamento técnico complementar inclui interface Focusrite 18i8 (Fig. 9), colunas sonoras Adam (Fig. 10), projetores e placa repetidora de vídeo, garantindo qualidade, sincronização e fluidez da projeção audiovisual criada originalmente para o projeto. Importa sublinhar que este projeto foi realizado sem financiamento institucional, o que exigiu uma gestão cuidadosa e a maximização dos recursos disponíveis, com aquisições de material técnico e tecnológico, quase sempre em segunda mão. A colaboração com artistas colaboradores, como é o caso de Pushkhy, foi decisiva para viabilizar o espaço físico e técnico, evidenciando a importância das redes de solidariedade e cooperação na produção artística emergente.



Figura 9 Focusrite 18i8 | Fonte:



Figura 10 Colunas Adam A7 | Fonte:

Fonte Fig 9: <https://www.bestaudio.pt/audio-profissional/1904-interface-focusrite-scarlett-18i8-3rd-gen.html>

Fonte Fig 10: <https://bothners.co.za/shop/studio-recording/studio-monitors/adam-a7x-studio-monitors/>

A paisagem sonora integra gravações originais feitas com microfones de contato e hydrophones (Fig.11), instrumento waterphone (Fig. 12), sons do mar e outros elementos acústicos manipulados via Logic Pro<sup>6</sup>, reforçando a profundidade e naturalidade do ambiente.

---

<sup>6</sup> Logic Pro é um *software* profissional de produção musical desenvolvido pela Apple para a plataforma macOS. Funciona como uma estação de trabalho de áudio digital (DAW) e sequenciador MIDI, oferecendo um conjunto completo de ferramentas para criar, gravar, editar e misturar música com alta qualidade. O Logic Pro inclui uma vasta coleção de instrumentos virtuais, loops e efeitos, além de recursos avançados como Flex Time, Flex Pitch, edição MIDI detalhada e suporte a áudio surround e Dolby Atmos. Disponível em: <https://www.apple.com/br/logic-pro/>



*Figura 11 Microfone Hydrophone*



*Figura 12 Instrumento Waterphone*

Fonte Fig 11: <https://jezrileyfrench.co.uk/hydrophones.php>

Fonte Fig 12: [https://www.thomann.pt/scala\\_vilagio\\_waterphone\\_megabass\\_40cm.htm](https://www.thomann.pt/scala_vilagio_waterphone_megabass_40cm.htm)

O projeto aposta numa experiência multissensorial que transcende visão e audição, incluindo tato e olfato, para que pessoas com diferentes deficiências possam ter acesso equivalente à experiência, confirmando um compromisso inclusivo e expandido da percepção (Marks, 2000; Barker, 2009).

As escolhas técnicas e materiais estabelecem uma experiência imersiva que une imagem, som e movimento, promovendo a fusão do visível e do invisível e estimulando uma interação multidimensional entre o espectador e a obra, conforme discutido nas fundamentações teóricas anteriores.

## **Capítulo 4 – Análise do Produto final**

Este capítulo dedica-se à análise crítica do produto final, desenvolvido ao longo do projeto, procurando compreender o seu impacto artístico, sensorial e social. Partindo dos conceitos teóricos de experiência sensorial ampliada e arte imersiva discutidos em capítulos anteriores, exploramos aqui - com as limitações próprias de um trabalho que levanta mais questões do que certezas - o modo como o objeto prático materializa as intenções de inclusão, comunicação e ativação sensorial para públicos diversos, com ênfase particular na acessibilidade para pessoas com deficiência visual.

A análise integra uma revisão dos elementos técnicos, estéticos e narrativos da instalação, bem como a interpretação dos efeitos e das respostas provocadas junto de uma

“amostra” selecionada de pessoas que, na versão piloto, interagiram com o nosso objeto artístico. Para isso, são utilizados critérios teóricos contemporâneos da arte digital e imersiva, que destacam o papel central da interatividade, da presença corpórea e do envolvimento multissensorial na geração de experiências significativas (Sacchettin, 2021; Amazonas, 2023).

Mais do que uma avaliação meramente formal, o capítulo procura ainda compreender como a obra instaurou um diálogo efetivo entre o conceito, a tecnologia e a vivência subjetiva, promovendo a construção de um espaço artístico que conjuga o visível e o invisível, o sentido e o silêncio. Esta reflexão situa-se na convergência entre o fazer artístico e as questões teóricas e sociais suscitadas, evidenciando as potencialidades e os desafios da arte inclusiva e da imersão como ferramentas de transformação sensorial e cultural.

#### **4.1- Impacto e contribuições da pesquisa**

“Ao início pensei que estava dentro de um submarino. E comecei a sentir o mar, uma pessoa começa a viajar. O corpo começa a apanhar as ondas. As vibrações nos pés, sentir a areia, a voz e o texto, acalmam. Senti-me tão relaxada, se tivesse aqui um sofá adormecia... Foi muito bom”. Foram estas as palavras de Cristina, a primeira pessoa cega a experienciar o projeto, naquela que foi a estreia absoluta da interação com públicos mistos, realizada no dia 27 de setembro de 2025. Através de convite a utentes da ACAPO – Associação dos Cegos e Amblíopes de Portugal, do núcleo da Guarda, tivemos a oportunidade de testar e obter as reações de quem está privado da dimensão visual literal. Importa referir que o nosso desejo era que a estreia fosse protagonizada pelo João, aquele cuja história de vida nos inspirou, mas por razões de saúde não pode estar presente. Esta primeira interação completa com Cristina deu-nos mais *feedbacks*, dela própria, e da nossa percepção dos movimentos corporais que, visivelmente, embalou numa lenta e suave dança conforme as ondas do mar.

Destaque também para as reações dos profissionais responsáveis da ACAPO que assistiram, do lado de fora da caixa, numa outra versão de relação com as intenções estéticas e sensoriais da proposta. Ela acaba por ser amplamente interativa pela sua multidimensionalidade, quer para quem controla cerebralmente a intensidade e movimentos das imagens projetadas – através do Muse 2 - quer para quem assiste pela transparência da tela que permite um mar que “inunda” a sala preta. Além da primeira reação, Cristina sentiu que “para ser uma experiência mesmo espetacular” faltava a sensação de calor no rosto. Como que a precisar de uma transição entre a sensação de clausura e frieza do submarino e a luz solar – uma

frieza marcada pela paisagem sonora inicial com sons graves e suaves de fundo, com toques metálicos no waterphone. Um importante contributo que nunca foi pensado no processo.

Da nossa parte, explicámos que também pretendíamos ter integrado outra componente sensorial, que era o cheiro a maresia, por forma a intensificar essa relação de proximidade com o elemento mar, através do olfato. Ao que ela aluiu como excelente ideia a acrescentar. Por seu lado, os responsáveis da ACAPO manifestaram a surpresa pela “ousadia criativa da proposta”, elogiando o seu conjunto de linguagens, sugerindo acrescentar, por exemplo, mais palavras em braille na projeção, extraídas do próprio texto, como a palavra “escuridão”.

O diálogo final abriu “janelas” de interesse recíproco de futuras colaborações com esta importante instituição (*Fig.13*), uma vez que o nosso projeto, na sua chamada de atenção para os usos potenciais da cegueira no mundo audiovisual e artístico, contribui para dar mais expressão à missão da ACAPO, designadamente “defender os interesses e garantias das pessoas com deficiência visual, apostando numa visão inovadora [...] para a construção de uma sociedade mais inclusiva, que depende do envolvimento de todos”.<sup>7</sup>



*Figura 13 Grupo de cegos e profissionais da ACAPO durante a experiência.*

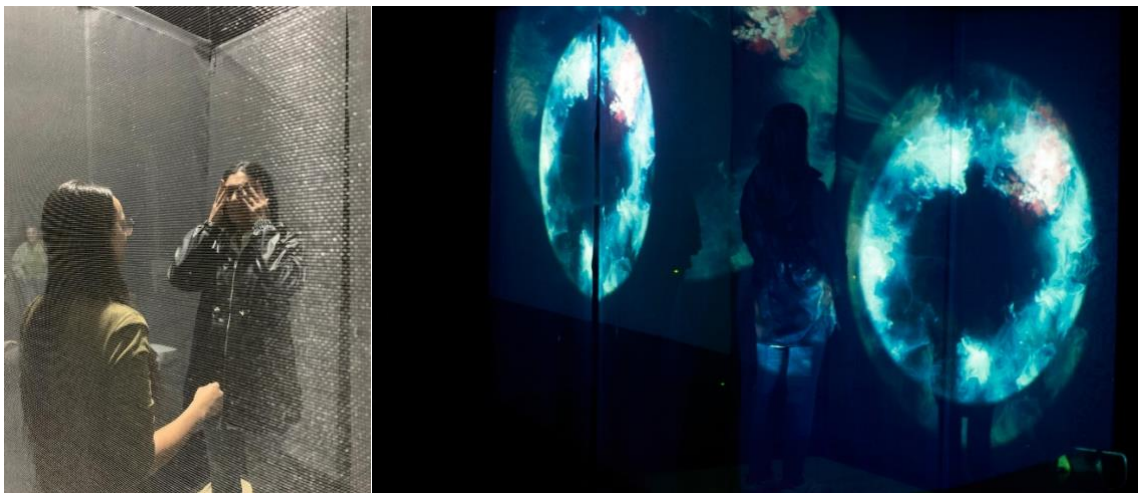
Não podemos, por isso, deixar de acrescentar a presença de mais três pessoas invisuais, que interagiram com palavras de agradecimento por estarmos a contar uma história, de outra forma, de uma pessoa cega, sentindo-se, por isso, também representados nela. E também o simbolismo da presença de dois cães guia, pretos, com um comportamento extraordinário durante os 14 minutos da experiência, o que nos emocionou numa outra dimensão lateral, para

---

<sup>7</sup> Cfr. <https://www.acapo.pt/o-que-fazemos>

nós forte, da importância afetiva e inspiradora do nosso próprio cão cego. Por isso, num misto de emoções, para lá da dimensão académica, esta estreia do nosso projeto não deixa de ser um ato de amor, incondicional. A concretização de uma despreziosa simbiose entre a natureza e a cultura. Entre dimensões inspiradoras do mundo animal e os atos criativos que nos fazem (re)construir o nosso ecossistema comum, através de novas formas de avançar, descobrir e questionar.

Na mesma sessão de estreia, além de Cristina (cega) (*Fig.14*), entre o grupo de convidados, integrou a experiência, num segundo momento, curiosamente outra Cristina (com todos os cinco sentidos). Uma primeira diferença visível foi ao nível da reação corporal, porque entrou descalça, por opção, e reagiu fisicamente através de movimentos circulares, sentando-se na plataforma, remexendo na areia, percebendo-se a curiosidade de sentir o pleno de toda a experiência. “Senti-me livre, não me senti observada, perdi a timidez, como se só estivesse eu e a caixa. Adorei os sons das gaivotas, naquele momento é como se estivesse verdadeiramente a observar o mar. A melhor sensação foi estar sentada, pelo toque da areia, e quando surge o olho na imagem a minha atenção focou-se nele pelo movimento de mistura de cores geradas por mim própria. Se houvesse um cheiro à maresia era ainda mais surpreendente. Não estamos a pensar no tempo, mas sim expectantes do que irá surgir de uma coisa após outra. O resultado final é muito agradável e introspetivo”.



*Figura 14 Estreia absoluta com Cristina (cega) permitiu extrair indicadores dos efeitos planeados e experienciados.*

Pelas interações concretizadas, o projeto desenvolvido representa uma contribuição significativa no campo da arte imersiva e da inclusão cultural, ao deslocar o foco dominante da experiência artística do visual para uma abordagem multissensorial que valoriza o tato, a audição e a dimensão corporal. Essa deslocação é essencial para ampliar os acessos e

democratizar a experiência estética, compreendendo múltiplas formas de percepção (Arnheim, 1990, p. 43).

Além disso, a investigação apoia-se na teoria da neuroplasticidade sensorial, segundo a qual o cérebro humano é capaz de moldar e expandir o seu universo sensorial além dos sentidos tradicionais, permitindo experiências sensoriais ampliadas e alternativas (Sacks, 2010, p. 122). Tal perspectiva reforça o potencial da arte em comunicar e sensibilizar por canais não visuais, convocando o público à empatia e à abertura para novas formas de experiência de fruição com um propósito, para lá do mero entretenimento e da espetacularização dos objetos artísticos.

No plano prático, a integração do sensor EEG Muse2 com o *software TouchDesigner* e a sonorização espacial em quadrfonia demonstram um avançado estado da técnica que facilita experiências interativas e personalizadas, criando um diálogo dinâmico entre estados cerebrais do espectador e imagens visuais geradas em tempo real (Derivative Software, 2023). Esta associação tecnológica convida à fluidez e à singularidade da experiência sensorial.

Adicionalmente, o projeto destaca-se pelo caráter inclusivo, promovendo acessibilidade sensorial para pessoas cegas e/ou com outras limitações, materializando uma prática artística que se alinha às recomendações de Moreira (2019) sobre o desenho de ambientes culturais acessíveis que envolvem audição, tato, visão e outras modalidades sensoriais (Moreira, 2019, p. 58). Este trabalho provoca uma reflexão sobre a experiência e a percepção humanas, alterando a relação convencionais entre obra e público, e criando um espaço de diálogo, sensibilização e inovação na arte inclusiva, conforme sublinhado por Barroso (2024) e Oliveira (2025).

Em suma, o projeto contribui para a construção de uma arte plural e inclusiva, abrindo caminhos para experiências sensoriais que transcendam o visual e potenciem o entendimento da diversidade humana (Barroso, 2024; Oliveira, 2025; Arnheim, 1990).

## **4.2. A tradução da experiência humana no projeto produzido**

A tradução da experiência humana no projeto artístico surge como um processo complexo de mediação entre o vivido subjetivo e a materialidade sensorial transmitida pela instalação. O foco nas vivências de João, enquanto elemento central da investigação, potenciou uma abordagem empática e aprofundada da percepção ampliada, que vai para além da visão tradicional e passa a integrar múltiplas dimensões sensoriais e emocionais.

Este processo de tradução envolveu a transposição do relato pessoal - carregado de memórias, emoções e sensações corporais - para linguagens artísticas multimodais, onde a

imagem, o som, o tato e o espaço se articulam para criar uma experiência sensorial envolvente. Como refere Maura Marks (2000, p. 162), a tradução sensorial passa pela construção do que designa por “imagem háptica que convida o espectador a tocar a imagem com o olhar, a sentir as suas texturas visuais, evocando um corpo sensível.” Esta visualidade promove uma experiência em que os olhos operam como órgãos do tato, incentivando um olhar íntimo e detalhado que transcende a mera observação distante (Marks, 2000, pp. 162-163).

Na estética digital, autores como Mark Hansen destacam que a imagem digital “solicita a dimensão afetiva e criativa do corpo, desse corpo em movimento, priorizando a sua base sinestésica<sup>8</sup> e conferindo uma maior importância ao tato” (Hansen, 2004, p. 12). A experiência da imagem háptica digital ocorre na fronteira da interação sensorial mediada por dispositivos, onde interfaces táteis e ambientes imersivos redesenham a percepção ao integrar corporalidade, visão e resposta da máquina. Já Vilém Flusser sublinha que “os próprios meios de comunicação não são simplesmente suportes para o conteúdo, eles possuem um programa neles mesmos” (Flusser, 2007, p. 16), definindo a experiência mediática como uma reorganização das estruturas sensoriais e cognitivas proporcionada pela técnica.

Na componente sonora, a voz off que reproduz o testemunho de João funciona como um fio condutor que liga a dimensão narrativa à experiência estética, estabelecendo uma comunicação direta e sensível com o público. Este recurso narrativo, aliado à manipulação em tempo real do ambiente visual e sonoro por meio do EEG e do *TouchDesigner*, permite que a experiência seja simultaneamente subjetiva e interativa, pessoal e coletiva, realçando a singularidade de cada indivíduo e, ao mesmo tempo, promovendo uma ligação empática e inclusiva (Barker, 2009; Branigan, 1984).

A incorporação de técnicas audiovisuais e sensoriais avançadas, como a quadrafonia e os *bass-shakers*, confere uma dimensão física à experiência, ampliando o espaço da percepção e convidando o espectador a uma presença corpórea ativa. Essa dimensão multissensorial sustenta a ideia de que a tradução da experiência não se limita ao plano cognitivo, mas significa uma imersão visceral na condição humana da cegueira e da percepção alternativa (Sacks, 2010).

Por fim, a tradução artística realizada neste projeto não apenas reflete a experiência humana de forma contemplativa, mas funciona como uma forma de comunicação e educação sensorial, que desafia os espectadores a ampliar horizontes perceptivos, questionar pré-conceitos sobre limitação e abrir-se para a riqueza da diversidade sensorial. A arte torna-se, assim, um

---

<sup>8</sup> O conceito de base sinestésica refere-se, segundo em Mark Hansen, à experiência integrada dos sentidos, em que o corpo incorpora e funde tato, visão e movimento no contacto sensorial com a imagem digital (Hansen, 2004, p. 12). Cfr. <https://mitpress.mit.edu/books/new-philosophy-new-media>

espaço de transformação e de construção coletiva da experiência humana, num diálogo entre ciência, estética e vivência.

## Conclusão

Este trabalho de investigação explorou a construção da experiência sensorial no cinema e nas artes imersivas, culminando no desenvolvimento de um objeto prático que visa traduzir a percepção do invisível através de uma instalação multissensorial. A presente conclusão sintetiza os principais resultados alcançados, discute as limitações inerentes ao estudo e aponta caminhos para futuras investigações, culminando numa reflexão sobre o tema central.

Os principais resultados deste estudo demonstram a viabilidade e o impacto da criação de experiências artísticas imersivas que transcendem força dominante da dimensão visual. O objeto prático, fundamentado no testemunho de João, uma pessoa cega, conseguiu traduzir a riqueza de uma percepção alternativa através da articulação de som, vibração tátil e projeções visuais interativas. Este resultado valida a hipótese de que a ausência de um sentido pode ser um catalisador para a amplificação de outros, culminando numa experiência sensorial expandida e inclusiva (Sacks, 2010; Arnheim, 1990).

A metodologia de investigação, centrada na entrevista semiestruturada, revelou-se crucial para captar as nuances subjetivas da experiência humana, que foram então transpostas para um universo artístico-sensorial. A utilização de ferramentas como o *TouchDesigner* e o sensor EEG Muse2 permitiu a criação de uma experiência interativa e personalizada, onde a resposta cerebral do espectador influencia diretamente a paisagem audiovisual, conferindo uma dimensão de “cocriação” à obra (Sacchettin, 2021).

A arquitetura sonora em quadrifonia e os *bass-shakers* amplificaram o envolvimento corporal, comprovando o poder das tecnologias imersivas em ativar a percepção háptica e sinestésica, integrando múltiplos sentidos para criar uma experiência sensorial global que ultrapassa a mera audição e envolve o corpo na totalidade das suas capacidades sinestésicas.

Apesar dos resultados promissores, o presente estudo enfrentou algumas limitações. O orçamento restrito pessoal influenciou as escolhas de equipamentos e materiais, e limitou a escala de produção. Esta condição, embora tenha fomentado a criatividade e a colaboração, pode ter limitado a capacidade de explorar soluções tecnológicas mais avançadas ou de maior alcance (Milne, 2016).

Adicionalmente, a avaliação do impacto no público baseou-se predominantemente em observações qualitativas. Estudos futuros poderiam beneficiar da integração de metodologias quantitativas, como questionários padronizados e métricas biométricas (além do EEG), para uma análise mais robusta da resposta dos espectadores. Em aplicações/apresentações futuras

seria interessante realizar um estudo comparativo, envolvendo mais públicos com e sem deficiência visual, para uma compreensão aprofundada das diferentes camadas de percepção ativadas. A exploração de outros sentidos, como o olfato, ainda pouco explorado no projeto, representa outro caminho para investigação e experimentação futuras.

Em última análise, este projeto é uma reflexão sobre a capacidade da arte de revelar o invisível e de transcender as fronteiras da percepção convencional. Ao dar voz e corpo à experiência da cegueira, a instalação não oferece apenas um caminho para a inclusão, mas também questiona a centralidade dominadora do sentido da visão na nossa compreensão do mundo e da própria arte.

A arte imersiva, ao integrar o sujeito na obra e ao apelar a uma pluralidade de sentidos, posiciona-se como um campo privilegiado para a exploração de novas formas de conhecimento e empatia (Moreira, 2019; Amazonas, 2023). Este trabalho, apesar das suas limitações, reafirma a convicção de que a arte tem o poder de desafiar percepções, expandir consciências e construir pontes entre diferentes modos de experienciar a realidade, contribuindo para uma sociedade mais inclusiva e sensorialmente rica.

A colaboração interdisciplinar, a experimentação e a escuta atenta das vivências humanas permanecem os pilares para a construção de uma arte que é, ao mesmo tempo, transformadora e profundamente humana. Este trabalho de investigação transcende o racional e o técnico ao dar forma ao inaudível e ao invisível, traduzindo a vida de quem não vê em experiências sensoriais que tocam a alma. Foi sempre essa a nossa motivação com este projeto, tocar em dimensões mais profundas de quem interpreta, subjetivamente, as linguagens propostas. A instalação multissensorial não só abre portas para o conhecimento, mas também para o mistério e a poesia da percepção expandida, onde cada vibração e som são como um poema silencioso que revela mundos ocultos.

A interação direta com Cristina, a primeira pessoa cega a vivenciar a instalação, revelou-se um dos momentos mais transformadores de todo o percurso desta investigação. Os seus testemunhos espontâneos e sensoriais confirmaram não só a eficácia da proposta artística, como também abriram caminhos inesperados de aprofundamento - como a sugestão da sensação de calor no rosto ou o reforço do olfato na experiência. Estes contributos qualitativos demonstram que a verdadeira validação de uma obra inclusiva não está apenas na sua conceção técnica ou estética, mas sobretudo na escuta atenta daqueles a quem ela oferece representação e voz. Mais do que um teste, o encontro tornou-se um exercício de empatia ativa, onde a percepção subjetiva da cegueira nos devolveu novos horizontes criativos e uma leitura renovada da própria instalação. Ao acolher estas reações, compreendemos que a arte imersiva só cumpre plenamente

o seu papel quando permite ao público - e, em particular, a quem tantas vezes é invisibilizado - transformar-se em coautor da experiência. Foi nesse instante que o projeto deixou de ser apenas um objeto artístico acadêmico para se afirmar como gesto de inclusão, diálogo sensorial e reconhecimento humano. Em suma, a interação com Cristina e os demais participantes com deficiência visual não só validou as premissas teóricas da pesquisa, como acrescentou uma dimensão prática e humana que qualifica o projeto enquanto contributo relevante para a democratização da arte imersiva e sensorial.

Na ausência da visão, há um universo novo que se desdobra, onde o corpo inteiro se torna instrumento e a escuta atenta cria pontes entre realidades muitas vezes esquecidas. Esta obra não é apenas uma caixa, dentro da qual estamos circunscritos à efemeridade do tempo e das suas manifestações. É, em certa medida, um farol no escuro, uma celebração da experiência sensorial a partir da resiliência humana e da força do sentir para além do visível, convidando-nos a repensar o que é verdadeiramente ver.

Assim, a arte imersiva não apenas ilumina o invisível, mas faz dele um lugar sagrado de encontro - onde o olhar não é o único dono da verdade, e onde o conhecimento nasce das múltiplas formas de sentir e existir. Terminamos este projeto com a sensação de que agora é que estamos, verdadeiramente, a começar. A cegueira do João e sua poética submersa num mar de emoções, foi a nossa bússola e continuará a ser inspiradora para a extraordinária aventura da viagem de questionamento sobre o lugar próprio, e único, que cada ser humano ocupa no mundo.

## Bibliografia

- Arnheim, R. (1990). *Art and visual perception: A psychology of the creative eye* (Revised and expanded edition). University of California Press.
- Aumont, J. (2004). *A fotografia: entre documento e arte*. Martins Fontes.
- Barker, J. (2009). *The Tactile Eye: Touch and the Cinematic Experience*. University of California Press.
- Branigan, E. (1984). *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film*. Mouton de Gruyter.
- Brusati, C. (1996). *The arts and the art of the circus*. University of Toronto Press.
- Costa Lima, L. (1986). *Sociedade e discurso ficcional* (Vol. 1). Editora Guanabara.
- Dayton Audio. (2024). *BST-2 Tactile Bass Shaker 35 Watt* [Manual do produto]. Dayton Audio. <https://www.daytonaudio.com/product/1750/bst-2-tactile-bass-shaker-35-watt>
- Deleuze, G. (1983). *Cinema 1: The Movement-Image* (H. Tomlinson & B. Habberjam, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1983)
- Deleuze, G. (1985). *Cinema 2: The Time-Image* (H. Tomlinson & R. Galeta, Trans.). University of Minnesota Press. (Original work published 1985)
- Duuren, D. (2008). *As opções de consumo cinematográfico do público português em salas de cinema* (Dissertação de mestrado). ISCTE-IUL.
- Department of Education, State of Hawaii. (1985). *Artists of Hawaii* (pp. 61–66). Honolulu, HI: Department of Education, State of Hawaii. Disponível em: <https://manoa.hawaii.edu/library/>
- Flusser, V. (2007). *O Mundo Codificado: por uma filosofia do design e da comunicação*. São Paulo: Cosac Naify. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/422663219/O-mundo-codificado> (consultado em setembro de 2025).
- Hansen, M. B. N. (2004). *New philosophy for new media* (p. 12). MIT Press. <https://mitpress.mit.edu/books/new-philosophy-new-media> (consultado em setembro de 2025).
- Hollinger, K. (2012). *Feminist Film Studies* (1ª ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203146804>
- Jones, M. (2017). *Hollywood action films and spatial theory*. Routledge.
- Laura Marks. (2000). *The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Duke University Press.
- Manzini, E. (2004). *Design para a inovação social*. Edizioni Ambiente.

- Marks, L. U. (2000). The skin of the film: Intercultural cinema, embodiment, and the senses. [https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/652843/mod\\_resource/content/1/%5BLaura\\_U.\\_Marks%5D\\_The\\_Skin\\_of\\_the\\_Film\\_Intercultur%28BookZZ.org%29.pdf](https://dl1.cuni.cz/pluginfile.php/652843/mod_resource/content/1/%5BLaura_U._Marks%5D_The_Skin_of_the_Film_Intercultur%28BookZZ.org%29.pdf)
- Mendes, E. (2013). Montagem e experiência imersiva no cinema (pp. 202-210). Repositório IPL. (Acesso a 13 de maio de 2025) [https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/13709/1/Elisabete\\_Mendes\\_2100828\\_Mestrado\\_Cinema.pdf](https://repositorio.ipl.pt/bitstream/10400.21/13709/1/Elisabete_Mendes_2100828_Mestrado_Cinema.pdf)
- Merleau-Ponty, M. (1945). Fenomenologia da Percepção (1968, tradução). [https://monoskop.org/images/c/c6/Merleau\\_Ponty\\_Maurice\\_Le\\_Visible\\_et\\_L\\_Invisible\\_1979\\_2001.pdf](https://monoskop.org/images/c/c6/Merleau_Ponty_Maurice_Le_Visible_et_L_Invisible_1979_2001.pdf)
- Moreira, Adriana (2019). Norteando experiências em acessibilidade cultural. In A. A. S. Carvalho, A. Moreira, E. de Paula, & J. F. G. Fonseca (Orgs.), Norteando Experiências em Acessibilidade Cultural. São Paulo: e-Manuscrito Editora. ISBN: 978-65-86723-92-2. <https://www.emanuscrito.com.br/img/dummies/NorteandoPDF.pdf>
- Neto, Ernesto (2021). SunForceOceanLife [Instalação de arte]. Museum of Fine Arts, Houston, Estados Unidos. Exposta de 30 de maio a 26 de setembro de 2021.
- Nichols, B. (2010). Introduction to documentary (2nd ed.). Indiana University Press.
- Petric, V. (1987). On the cinema of attractions: The avant-garde, ‘animation’, and experimental film. *Film Culture*, 97, 15–19.
- Sacks, O. (2010). *The mind’s eye*. New York: Alfred A. Knopf.
- Sacchettin, L. F., & Amazonas, (2021). Interrupção: Walter Benjamin e Bertolt Brecht no teatro de resistência. Dissertação de mestrado, Universidade Federal de Santa Catarina.
- Sitney, P. A. (2012). Visionary film: The American avant-garde, 1943-2000 (3rd ed.). Oxford University Press.
- Sobchack, V. (1992). The address of the eye: A phenomenology of film experience. Princeton University Press.
- Taylor, D. (2003). The archive and the repertoire: Performing cultural memory in the Americas. Duke University Press. <https://palestinianstudies.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/01/taylor-the-archive-and-the-repoirtoire.pdf>
- Triviños, A. (1987). Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação (4ª ed.). Atlas.
- Vogel, A. (1974). Film as a subversive art. Random House. <https://archive.org/details/filmassubversive0000voge/page/n5/mode/2up>
- White, N. (2009). *Sound and silence in experimental film*. Routledge. [https://www.academia.edu/34039361/The\\_Music\\_and\\_Sound\\_of\\_Experimental\\_Film](https://www.academia.edu/34039361/The_Music_and_Sound_of_Experimental_Film)

## Filmografia

Akerman, C. (Director). (1975). Jeanne Dielman, 23 quai du Commerce, 1080 Bruxelles [Filme]. Paradise Films.

Antonioni, M. (Director). (1966). Blow-up [Filme]. Metro-Goldwyn-Mayer.

Barroso, P. C. (Diretor). (2024). A Savana e a Montanha [Filme]. BAM BAM Cinema / La Pobladora Cine.

Brakhage, S. (Director). (1963). Mothlight [Filme]. Stan Brakhage.

Brakhage, S. (1971). The act of seeing with one's own eyes [Filme]. YouTube.  
<https://www.youtube.com/watch?v=QG6VE8LUw1I>

Deren, M. (Director). (1943). Meshes of the afternoon [Filme]. Maya Deren.

Lynch, D. (Director). (2001). Mulholland drive [Filme]. Universal Pictures.

Milk, C. (2012). The treachery of sanctuary [Instalação interativa]. The Creators Project.

Steyerl, H. (2015). Factory of the sun [Instalação de vídeo].

Tarkovsky, A. (Director). (1979). Stalker [Filme]. Mosfilm.

Tarkovsky, A. (Director). (1983). Nostalghia [Filme]. Mosfilm.

Viola, B. (2002). Going forth by day [Instalação de vídeo]. Guggenheim Museum.

Wallworth, L. (Director). (2016). Collisions [Instalação de realidade virtual].

Apêndices

