

Escola das Artes da Universidade Católica Portuguesa

Mestrado em Som e Imagem



**A imagem Turística e os “Blocos de Imagens”:
da comunicação à arte digital**

Dissertação de Mestrado em Som e Imagem

Artes Digitais 2010/ 2011

Luís Artur Andrade Ferreira Leite

Professor Orientador: Jenny Feray

Junho de 2011

Dedico este trabalho a todos o que me apoiaram e, em especial,
à pintora Maria da Conceição Andrade, minha Mãe

Agradecimentos

Gostava de agradecer em primeira lugar à minha orientadora Prof. Dra. Jenny Feray , pela sua paciência e incansável trabalho no apoio à elaboração desta tese.

Gostava de agradecer também ao Prof. Dr. Álvaro Barbosa, pela sua amizade e compreensão.

Agradeço também ao Prof. Dr. Carlos Caíres e Prof. Dr. Luís Gustavo Martins pelo apoio dado.

De uma forma geral agradeço a toda a Universidade Católica em especial à Escola das Artes, professores e alunos que já alguns anos tiveram a felicidade de ver começar.

A todos o meu muito obrigado.

Resumo

Palavras chave: Banco de imagens; Blocos de Imagens; Plataformas; Público; Exibição; Cidade; Ambiente; Comunicação; Diálogo; Contexto.

Nesta dissertação está descrito todo o processo que levou à realização e a implementação do **banco de imagens** de uma cidade, intitulado *Um olhar sobre o Porto*.

Com este banco de imagens, pretendi reflectir sobre o envolvimento que a obra de arte tem enquanto parte integrante do meio em que habita, analisando para tal a arte no seu **ambiente**, recorrendo a reflexões de diversos autores como: Ronald Hepburn, Allen Carlson, Arnold Berleant ou Grant Kester, entre outros, que debatem os fundamentos da criação da obra de arte e a sua prática, enquanto experiência quotidiana.

Nessa prática artística dou especial atenção ao desenvolvimento da arte nas **plataformas** digitais, indo buscar a título de exemplo alguns autores da arte electrónica como Jenny Holzer e os seus placars electrónicos, ou Dick Higgins com o seu conceito de intermídia.

Isto tudo serve para reflectir sobre a importância que na era Arte Digital, o público teve desde os primórdios da produção artística por computador, partindo da base de dados como sendo a essência da mesma.

Ao mesmo tempo que reflecto sobre estas questões, no terreno lanço-me à execução um projecto que abarque todos estes conceitos, mas que pretende também lançar bases para uma nova gramática digital a que intitulei *Blocos de Imagens*.

Este conceito de *Blocos de Imagens*, tem em sua génese e inspiração em outros projectos como o espectáculo “Tulse Luper” do realizador Peter Greenway, a onde são projectadas imagens em seu redor e de forma desordenada, imagens essas previamente colocadas num banco de imagens, organizadas assim por pastas.

Para a execução desta base de imagens, é descrito todo o equipamento utilizado para a recolha das imagens, assim como todas as opções técnicas concretizadas.

É descrito todo o processo desde a recolha de informação na primeira fase sobre os locais, o seu mapeamento e o agendamento com os diversos agentes públicos e privados que autorizaram a recolha das imagens. Na parte da produção é descrito todas as opções técnicas tomadas que passaram pela organização da equipe, as opções criteriosas na selecção dos planos, e as condicionantes próprias nesta fase do projecto. Em pós-produção são descritas todas as opções tomadas para a elaboração deste conceito de *Blocos de Imagens* desde o seu carácter mais técnico ao mais conceptual.

Numa ultima fase deu se lugar á **exibição** pública desta base de imagens e aqui sim é demonstrada a flexibilidade do conceito dos *Blocos de Imagens*, através da descrição das diversas aplicações deste conceito em múltiplas plataformas desde apresentação das imagens em conteúdos audiovisuais, plataformas interactivas ou na utilização das imagens isoladas para impressão.

No final é feita uma reflexão sobre estes conceitos baseados nomeadamente nos *Blocos de Imagens* e são exploradas novas hipóteses futuras para o mesmo.

Índice de Conteúdo

Dedicatória.....	II
Agradecimentos.....	III
Resumo.....	IV
Índice de Conteúdo.....	VI
Lista de Figuras.....	1
Glossário.....	3
1º Introdução.....	4
1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho.....	5
1.2 Apresentação do Autor e Estudo e Desenvolvimento do Projecto Final.....	7
1.3 Organização dos temas abordados.....	9
2º Caracterização do projecto.....	13
2.1 Objectivos do Projecto.....	14
2.2 Contexto e Percurso na Definição da Ideia Central do Projecto.....	14
2.3 Tipo de Pesquisa Efectuada para a Pré-Produção do Projecto.....	16
3º A arte em torno do ambiente e a sua contextualização social.....	18
3.1 Contexto Artístico-Cultural.....	18
3.1.1 Reflexão sobre a estética da arte.....	18
3.1.2 A arte como comunicação com ambiente.....	23
3.2 A Arte digital no contexto do ambiente.....	26
3.2.1 A reprodutibilidade.....	29
3.3 Influências e tecnologias utilizadas.....	30
3.3.1 Influências.....	30
3.3.2 Tecnologias Utilizadas.....	34
3.4 Conclusão do capítulo.....	36
4º Aplicação das técnicas dos blocos de imagens.....	38
4.1 Conceito.....	39
4.2 Composição: Opções visuais e conceptuais.....	40
4.3 Tecnologias.....	43
4.4 Pré Produção.....	43
4.4.1 Público Alvo.....	45
4.4.2 Calendarização.....	46

4.4.3 Orçamento Previsional	47
4.4.4 Parcerias	48
4.5 Produção	50
4.5.1 Calendarização	54
4.5.2 Linha gráfica	56
4.6 Pós-produção	58
4.6.2 Formatação para as diversas plataformas	61
4.7 Divulgação e apresentação pública	63
4.8 Aplicações	65
4.8.1 A Flexibilidade dos Blocos de Imagens	67
4.8.2 O mapa interactivo	72
4.8.3 As imagens para ilustração	73
5º Conclusões e Perspectivas de Trabalho Futuro	75
5.1 Reflexão	76
5.2 Perspectivas de trabalho futuro	77
6º Referências e Bibliografia	79
Bibliografia	79
Webografia	80
Anexo A: DVD - <i>Um Olhar sobre o Porto</i>	81

Lista de Figuras:



Fig.1 –“Messages to the Public”, Jenny Holzer,1986, pág.27



Fig.2 –“Lupercyclopedia”, Peter GreenWay,2009, pág.31

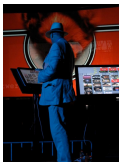


Fig.3 –“Lupercyclopedia”,Peter GreenWay,2009,pág. 32



Fig.4 –“Baraka”, Ron Fricke, 2001, pág.33



Fig.5 – Torre do Clérigos – “Um olhar sobre o Porto”, 2006, pág.40



Fig.6–Sé do Porto – “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.42



Fig.7–Pormenor Av. Aliados - “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.45



Fig.8 –Maginal Douro- “Um olhar sobre o Porto”, 2006, pág.46



Fig.9 – Ribeira do Porto - “Um olhar sobre o Porto”, 2006, pág.47



Fig.10 – Pormenor Ribeira do Porto - “Um olhar sobre o Porto”, 2006, pág.50



Fig.11 – Mercado Ferreira Borges- “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.52



Fig.12 - Livraria Lello - “Um olhar sobre o Porto”, 2006, pág.55



Fig.13 – Pormenor Palácio de Cristal - “Um olhar sobre o Porto”,2006,pág.56



Fig.14 – Pormenor Teatro S. João - “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.58



Fig.15 – Pormenor C.C. Península - “Um olhar sobre o Porto”,2006,pág.61



Fig.16 – Pormenor Jardim Botânico - “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.63



Fig.17 – Pormenor Museu de Serralves - “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.66



Fig.18 – Museu de Elétrico - “Um olhar sobre o Porto”, 2006, pág.68



Fig.19 – logo “Vivacidade” - Porto cidade da ciência, 2006, pág.70



Fig.20 – Pergola da Foz - “Um olhar sobre o Porto”,2006, pág.72



Fig.21 –Pormenor Douro - “Um olhar sobre o Porto”,2006,pág.77

Glossário

Banco de imagens – Serviço a onde se pode ter acesso a imagens prontas para utilização, este serviço teve origem nos anos 20.

Blocos de Imagens - Conjunto agrupado de uma serie de imagens numa base de dados que se pode utilizar independentemente ou em conjunto dando assim origem a um novo conteúdo.

Plataformas – As bases a onde podem ser apresentados os mesmos conteúdos. Por plataformas mídia podemos entender o vídeo, a impressão, a Web e o móvel.

Exibição – Acto no qual é apresentado o resultado da produção artística podendo haver diversas formas de a fazer.

Público – A quem normalmente se destina todo acto de produção artística, sem ele há quem defenda que não pode haver arte.

Cidade – Espaço e agrupamento urbano, a onde o público frequentemente habita, e nela participa.

Ambiente – Meio a onde toda a ação acontece desde a fase da ideia para a produção da obra artística, ao feedback que esta recebe do público quando é exibida.

Comunicação – Acto de transmissão da mensagem entre os diversos intervenientes no acto da arte

Diálogo – Acção desenvolvida pelo acto de comunicar, é a acção - resposta que se estabelece entre o emissor e o receptor e a permanente troca de posições.

Contexto – Nasce no ambiente no qual os diversos agentes se envolvem mas pode ter outros factores intervenientes como por exemplo o histórico ou o religioso.

1. Introdução

Neste primeiro capítulo será apresentado o projecto, sua pesquisa e direcções a tomar em fases posteriores. Será apresentado o tema bem como uma primeira organização e metodologia a adoptar durante a execução do projecto artístico e a redacção da dissertação.

Esta dissertação pretende explorar de ponto de vista da estética e da **comunicação**, um projecto artístico realizado sobre a **cidade** do Porto e a ligação entre os sentidos aos locais apresentados.

O projecto artístico intitula-se *Um olhar sobre o Porto*, interroga os sentidos, nomeadamente a visão e a audição, tentando unir vários trabalhos através da utilização de um mesmo banco de imagens.

Banco de imagens esse que a base essencial para uma espécie de linguagem digital, baseada no conceito de *Blocos de Imagens*.

Não é nítido hoje em dia a onde começa e acaba a linguagem para um média, por isso deve-se encontrar linguagens que sejam próprias para mais que uma plataforma digital. Nessa perspectiva e no intuito de desenvolver uma linguagem que seja única e universal procurei desenvolver o conceito de *Blocos de Imagens*. Blocos esse extremamente manuseáveis e de rápida utilização que respondam as necessidades das Artes Digitais nos dias de hoje.

1.1 Apresentação da Proposta de Trabalho

Sendo o enfoque da dissertação a construção de projectos audiovisuais com o mesmo banco de imagens adaptada a diferentes plataformas, irei analisar diferentes aspectos da relação entre a Arte Digital e a comunicação, sob diversos ângulos (estéticos, sociológicos, etc...), para perspectivar de que maneira o meu trabalho artístico se articula.

A redefinição do conceito de *Blocos de Imagens*, será feito por meio da relação dicotómica existente entre o objecto artístico e as diferentes plataformas¹ onde se insere. Todavia, a relação que a comunicação tem com a arte, a cultura e a estética será também um dos objectivos de análise deste trabalho.

De uma forma geral, tem-se mostrado complexo enquadrar a arte dentro da comunicação. A arte e a sua abordagem teórica, têm vindo a ser ampliadas passo a passo com o alargar dos horizontes da comunicação digital. O desenvolvimento da arte numa perspectiva de multidisciplinaridade tem grande preponderância neste campo.

A concretização do projecto passou por várias versões e estéticas ao longo de todo o processo de elaboração do mesmo. Sobre isso, irei fazer uma descrição detalhada mais à frente nesta dissertação. No entanto a sua versão final tem como título *Um olhar sobre o Porto*. A realização deste projecto consiste na criação de uma base de imagens da cidade em áreas diferentes que permitam posteriormente ser colocadas em plataformas diferentes para que (e se) se possa usufruir de várias experiencias, a partir da mesma recolha imagens.

A ideia é a partir de uma recolha de imagens realizadas em vídeo digital, utiliza-las para a aplicação num documentário turístico, bem como a aplicação em projecções vídeo em ambientes nocturnos, para a colocação em mapas de páginas de Web, welcome-displays, e vários outros locais.

O resultado final consistirá em várias peças a serem reproduzidas em diferentes meios para diferentes ambientes culturais e sociais.

As características da obra, mas também o tempo, o espaço e os locais onde for exibida, irão influenciar o resultado final da própria obra. Dependendo da forma como as pessoas a vêem, no que diz respeito ao local onde se encontram, se é num bar ou a bordo de um avião e a velocidade que empregam na sua exibição, de cada vez que a obra for apresentada criará uma diferente reacção em um **público** mais generalista e a forma

como aquela é percebida. Todavia podemos perguntar se há diferentes reacções neste processo, relativamente ao número de pessoas que assiste em simultâneo e ao (s) ambiente (s) a onde estão inseridos.

Vou conceber as regras de interacção a nível individual e em grupo, pois, preocupa-me que cada pessoa seja consciente dos seus movimentos e das suas acções. Sendo assim o projecto é um catalisador das consequências sensoriais da obra.

É esta a experiência que tenciono oferecer ao público em geral. Cada vez mais a sociedade precisa destes encontros individuais que, acontecendo num contexto social, se transformam em experiências interiores, compensadoras e educativas¹.

Se puder conceber assim este intuito, mais inteligível será para as pessoas acederem a esta ideia. O trabalho pretende que o visitante da cidade seja o fruidor da obra.

Mas será importante apelar à sua visão e audição. Há uma ideia de desconstracção inculcada, mas ao mesmo tempo de comprometimento relativamente ao envolvimento com a obra.

Explorar o som no espaço é um propósito, bem como proporcionar interactividade e participação aos indivíduos visitantes/participantes na obra.

O objecto de pesquisa tem a sua indagação centrada na investigação da história da cidade do Porto, com grande ênfase na história e “estória” dos locais

Não podemos definir a cidade num conceito único e fechado. A cidade bem como a sua definição têm vindo a ser ampliadas passo a passo com o alargar dos horizontes da percepção do espaço urbano.

Desde o centro da cidade, passando pela Ribeira, Rotunda da Boavista e Foz da cidade, o século vinte tem grande responsabilidade neste processo, principalmente e devido ao deslocamento das populações do espaço rural para o espaço urbano.

A descoberta de novos viveres, bem como de diferentes maneiras de os trabalhar e reproduzir, possibilitaram o crescimento e a definição de uma vivência concreta. Passou a ser possível, através do transporte e de elementos construídos na cidade para o efeito, presente no quotidiano, produzir novos ambientes, e através de processos audiovisuais difundir-los.

Não só era possível gravar as imagens, como é possível revê-los infinitamente, fazendo com que deste modo fosse possível experimentar estruturas diversas, por meio da

¹ Educativas – com uma função pedagógica sobre a sociedade como um todo

edição destes efeitos. O processo digital foi aqui crucial e a linguagem principal do trabalho. É através dele que todas estas acções com o som e a imagem passaram a ser exequíveis.

E se os meios mudam, mudam as imagens que eles produzem. Surgem assim novas linguagens visuais e, uma das mais importantes é o tratamento da imagem urbana² como parte integrante e construtiva de composições visuais.

Estão sempre a surgir novas gramáticas visuais. Com o digital e o acesso às novas tecnologias, tentam-se construir novas linguagens “para todos”, onde não há pré-requisitos de formação ou técnica, não deixando de existir instrumentos para técnicos especializados e deste modo não abertos ao público em geral.

Com estudo e reflexão destas matérias, há a expectativa de analisar todos os estes aspectos e aproveitá-los da melhor forma para este projecto.

1.2 Apresentação do percurso profissional do autor, estudo e desenvolvimento do Projecto Final

Acho que devo começar por contar o início da minha carreira profissional. Comecei por trabalhar numa firma, que comercializava placares electrónicos alfanuméricos e vídeo leds. Para quem não conhece são os placares luminosos que fornecem informações para o exterior. Desde os simples placares de uma linha que reproduzem um simples texto que vai desfilando até aos placares de vídeo de grandes dimensões.

Formei-me posteriormente em audiovisuais onde aprendi a lidar com todos os equipamentos ligados á área, e participei em festivais ligados ao tema.

Mas tarde frequentei a pós-graduação da Universidade Católica em Artes Digitais onde me familiarizei com as técnicas de manipulação de imagem digital, desde a simples página de Web criada em HTML, passando por o Photoshop, até a criação de CD-Roms criados em Director.

Fui formador no Instituto de Formação Profissional no curso de multimédia, onde leccionei diversas cadeiras ligadas a manipulação de imagem digital, bem como a cadeira de vídeo e a formação de páginas de Web.

² Urbana é a área de um município caracterizada pela edificação contínua

Fui monitor de Som e Imagem em 1998 do Departamento de Som e Imagem na Escola das Artes da Universidade Católica.

Em 2003 crio a empresa Altava Multimédia, LDA onde como responsável da empresa tenho a meu cargo a elaboração de todos os projectos da firma, bem como a sua colocação no terreno e o contacto directo com todos os parceiros entre empresas de produção de conteúdos até as parcerias com as grandes distribuidoras.

Em 2008 encerro a Altava e ingresso na empresa Escala de Ideias Lda, que trabalha em parceria com o Jornal Público e o Diário de Notícias. Dentro da empresa criei a publicação Cidades Mais+ que funciona como suplemento quinzenal do Diário de Notícias.

Este projecto *Um olhar sobre o Porto* desenvolveu-se partindo de um interesse profissional e pessoal pela área das artes do campo digital e pelo espaço urbano. Iniciou-se com um agrupar das necessidades da comunidade onde nasci, a cidade do Porto, com as possibilidades da arte e da tecnologia digital nas novas plataformas de comunicação, e em torno destas temáticas, procurando uma linha teórica e conceptual na produção artística digital.

Surgiu portanto no primeiro mês, em Setembro, a necessidade de dar voz a um projecto artístico digital que fosse aglutinador das vontades, ambições e orgulhos da comunidade urbana onde nos encontramos, na cidade. A vontade de utilizar uma base de imagens como suporte, fez-me sentido.

No segundo e terceiro mês, Outubro e Novembro, deu-se o trabalho de pesquisa dos edifícios, zonas e monumentos a recolher as imagens. Foi planificado um mapa e foram desenhadas as zonas prioritárias da cidade, zonas essas escolhidas por critérios de valor cultural, social e histórico, e a forma mais fluida de as ligar para que mantivessem uma certa coerência se caso necessário.

No quarto mês deu-se lugar á criação de um texto que fosse introduzido em voz off, aquando de tal característica ser permitida como no caso da aplicação em DVD.

Foram feitas também as diligências necessárias para a captação das imagens nos locais e o seu respectivo agendamento.

No quinto mês, Dezembro, deu-se inicio á recolha das imagens nos locais, para tal foi usada uma equipe de três elementos que se deslocou ao longo de toda a cidade durante um mês, preferencialmente e de acordo com o movimento do sol, para que as imagens fossem sempre captadas em perfeita claridade.

No sexto mês, Janeiro, deu-se início à fase de pós-produção do projecto, contactando ao mesmo tempo todos os potenciais patrocinadores e apresentando-lhes o projecto nas diversas formas finais, desde o DVD até á projecção de imagens soltas para espectáculos. Na fase de pós-produção deu-se inicio à elaboração de textos em diversas línguas nomeadamente Inglês, Francês, Espanhol e Alemão. A locução para essas diversas línguas também foi realizada numa rádio com equipamento próprio a captação de som.

No sétimo mês, Fevereiro, deu-se início à finalização do projecto, com a criação e a compactação e locução das imagens integradas numa base de dados, e na elaboração de diferentes registos adaptados as diferentes plataformas.

No oitavo mês, Março, deu-se inicio á apresentação do trabalho nos diferentes locais combinados pelas entidades patrocinadoras e á elaboração das datas para recolha das imagens. No caso da TAP deu-se inicio á parceria de um ano com esta companhia. Elaborou-se a linha gráfica para a capa do DVD e iniciou-se a sua replicação, e posterior distribuição pelo país.

No nono mês, Abril, dá-se por concluído o trabalho.

1.3 Organização dos temas abordados

Esta dissertação está estruturada de modo a que a informação possa facilmente ser acedida. A estrutura do documento da dissertação inicia-se com a própria contextualização como um todo, inserido no particular que á base das imagens, *Um Olhar Sobre o Porto*, e como se estabelece uma relação histórica e social com o público. Partindo desta caracterização do projecto e como este se insere no contexto artístico que encerra, da arte no ambiente, na revisão do Estado da Arte. De que forma as novas técnicas associadas a produção dos mídias para diversas plataformas, estabelecem linhas orientadoras para um determinado contexto cultural e social.

Em estabelecer conclusões e perspectivas a partir dos factos apresentados e das análises feitas, do presente para o futuro. Estabelecendo ligações entre as diversas fases da dissertação e as fases de realização do projecto, tal como na dissertação o trabalho apresentado tem ligação com o mundo exterior, ao mesmo tempo ambos, a dissertação e o projecto, obedecem a uma linha de tempo que não têm necessariamente uma linha em comum.

Assim estruturei o trabalho nos seguintes capítulos:

O 1º capítulo estará dividido em quatro partes. Uma primeira parte referente á introdução - Neste primeiro capítulo será apresentado o projecto, sua pesquisa e direcções a tomar em fases posteriores. Será apresentado o tema bem como uma primeira organização e metodologia a adoptar durante a execução do projecto artístico e a redacção da dissertação. A segunda parte deste capítulo será referente á apresentação da proposta de trabalho e a apresentação do percurso profissional do autor - Estando o enfoque da dissertação na construção de projectos audiovisuais com o mesmo banco de imagens, adaptados a diferentes plataformas, irei analisar diferentes aspectos da relação entre a arte digital e a comunicação, sob diversos ângulos (estéticos, sociológicos, etc...), para aquilatar de que maneira o trabalho artístico se articula. Na terceira parte o Estudo e desenvolvimento do projecto Final - Calendarização e descrição das diferentes etapas. Uma Planificação mais detalhada sobre o projecto. A quarta parte referente ao primeiro capítulo será a Organização dos temas abordados - Explicação da forma como o documento de dissertação está estruturado nos seus diversos capítulos e subcapítulos.

Quanto ao 2º capítulo estará dividido novamente em quatro partes. Na primeira parte será a Caracterização do projecto - Destina-se a efectuar uma apresentação do projecto e da dissertação. *Um olhar sobre o Porto*, é um banco de imagens que para além de existir como elemento só por si, a sua maneabilidade reveste-se de uma originalidade própria, permitindo que os seus objectivos se desmultipliquem em diferentes resultados com diferentes interpretações. Na segunda parte do segundo capítulo, os Objectivos do Projecto – Os objectivos deste projecto, são o de decompor o trabalho *Um Olhar sobre o Porto* e para tal, tento entender as relações da arte com o ambiente e com a comunicação, fornecer uma nova linguagem digital a que chamaria *Blocos de Imagens*. Na terceira parte deste segundo capítulo o Contexto e percurso na definição da Ideia central do projecto – Como a ideia surgiu. A ideia para o projecto final surgiu da necessidade que existe por parte da entidade municipal do Porto de ter fontes de recursos a nível de imagens da cidade, imagens essas que sirvam a uma variedade de programas e ocasiões. Na quarta parte o tipo de pesquisa efectuada para a pré-produção do Projecto - Descrição e justificação do tipo de pesquisa realizada no que se refere a livros, e pesquisa na Web e pesquisa no terreno.

No 3º capítulo falar-se-á da arte em torno do ambiente e a sua contextualização social, este capítulo está dividido em quatro partes que por sua vez estão subdivididas em outras

tantas. Na primeira parte deste capítulo teremos uma Reflexão sobre a estética da arte - Os debates estéticos dentro da arte contemporânea no ambiente social estético desde os anos sessenta e referência dos diferentes pensadores e a arte como comunicação com ambiente debates da estética com o ambiente Grand Kester, e a importância que tem para entender a comunicação na arte. Na segunda parte deste capítulo a Arte Digital – No **diálogo** que se estabelece entre a arte e o ambiente, falo da importância que esta tem para a Arte Digital, estando bem presente a sua importância desde os seus primórdios e os primeiros artistas digitais; a Reprodutibilidade salientando a importância desta para a sociedade e para o bem comum. Na terceira parte apresento os artistas que influenciaram este trabalho e as Tecnologias Utilizadas em que descrevo as técnicas usadas para o desenvolvimento deste trabalho de acordo com os exemplos apresentados. Na quarta parte deste capítulo a conclusão do capítulo que se encerra sendo exemplificativo do trabalho realizado para um projecto que se pretende que seja desenvolvido por um produtor de meios artísticos no ambiente digital.

No 4º capítulo dar-se-á lugar ao desenvolvimento do projecto final que terá como objectivo especificar o projecto final, para tal referenciarei com o maior detalhe possível as diferentes partes da produção do trabalho. Este capítulo estará dividido em oito partes que por sua vez estarão subdivididas em mais partes. Na primeira parte ; Conceito que esta por de traz da elaboração deste projecto; Composição: Opções visuais e conceptuais, a composição e as opções visuais tomadas; As tecnologias aplicadas nesta produção; A fase de pré produção do projecto; O Público alvo a definição do público para o qual esta produção se faz; A Calendarização – Todo o agendamento da fase de pré-produção; Orçamento Previsional – O orçamento existente para o projecto; Parcerias a descrição das parcerias conseguidas com diversas entidades envolvidas. Na quinta parte deste capítulo teremos primeiro a Produção – Descrição de toda a fase produção do projecto no terreno; Calendarização - Todo o agendamento da recolha das imagens; Linha gráfica – A escolha e elaboração da linha gráfica para este trabalho. Na sexta parte a Pós-produção – Descrição de toda a fase de pós-produção; Formatação para as diversas plataformas – A adaptação das mesmas imagens para diferentes áreas. Na sétima parte a Divulgação e apresentação pública - Referencio as apresentações públicas do projecto e todo o processo. Na oitava parte deste capítulo teremos: Aplicações – As diferentes aplicações e plataformas a onde o projecto é exibido; A flexibilidade dos Blocos de Imagem a onde descrevo - a experiência a bordo da TAP –

Relato da passagem das imagens a bordo dos aviões; As vídeo instalações – As apresentações das imagens em projectores colocados em lojas, cafés; A experiência BUS Ciência Viva – Descrição da passagem do trabalho a bordo de um autocarro do Município do Porto; A experiência FNAC- A descrição da parceria com as lojas de retalho FNAC; A parceria com a Câmara do Porto e o seu mapa interactivo – O acordo com o Município e a forma como as imagens foram colocadas no site; A utilização das imagens isoladas como ilustração – A colocação das imagens noutros suportes como os suportes impressos.

O 5º capítulo dará lugar a três partes: Conclusões e Perspectivas de Trabalho Futuro – Pequena nota introdutória sobre as conclusões a extrair sobre o trabalho; Reflexões - Reflexão mais aprofundada sobre o trabalho e aos resultados chegados com o mesmo; Perspectivas de trabalho futuro - O lançar de novas perspectivas para este estudo e para projectos equivalentes.

No 6º capítulo será referente á Bibliografia - Livros e documentos utilizados para este documento e a Webografia - Páginas Web consultadas para este documento.

2. Caracterização do projecto

A ideia deste projecto surgiu da vontade de fazer um estudo esta área das Artes Digitais numa perspectiva mais abrangente num enquadramento urbano orientado para as necessidades do quotidiano e do turismo. Tento assim compreender o percurso que têm tido até hoje as obras que são dirigidas para um vasto público, estudando para tal, pensadores que reflectiram sobre as relações que a arte tem com o ambiente e o seu contexto. Há necessidade de entender estes conceitos a nível das técnicas usadas, as suas funcionalidades, a sua estrutura, a apresentação junto do público e as aptidões teóricas e técnicas.

Um olhar sobre o Porto, é um banco de imagens que para além de existir como elemento só por si, a sua maneabilidade reveste-se de uma originalidade própria, permitindo que os seus objectivos se desmultipliquem em diferentes resultados com diferentes interpretações. Existindo também como parte de um registo de reflexões, ensaios, do processo experimental e pratico que é esta dissertação.

Como a focagem principal é a construção de uma linguagem própria, adaptável a várias plataformas como é a linguagem dos *Blocos de Imagens*, serão analisados alguns aspectos como a definição da arte na comunicação e a arte no ambiente sob os seus diversos ângulos, sociológicos, estéticos, etc., perspectivando a utilização desta gramática de imagens em outros projectos. Têm havido muita experimentação e inovação nas artes digitais e continuará a haver.

Alcançamos um ponto que era visto como parte do futuro, em que temos ao nosso dispor dezenas de formas para difundir conteúdos numa imensidão de perspectivas, são ambientes digitais compostos por multi-paradigmas, uma linguagem que suporta mais que um modelo, bem como as ferramentas de representação que fornecem aos produtores e artistas meios mais flexíveis e tangíveis de composição de imagens, vídeos, musicas e de performance.

2.1 Objectivos do Projecto

Os objectivos deste projecto, são para além de decompor o trabalho *Um Olhar sobre o Porto*, tento entender as relações da arte com o ambiente e fornecer uma nova linguagem a que chamaria *Blocos de Imagens*.

Para isso descrevo a evolução e a inovação que a arte teve com o ambiente e com a comunicação, para depois descrever de forma mais clara o projecto *Um olhar sobre o Porto*, e o conceito de *Blocos de Imagens* como uma gramática digital.

Será seguro descrever de forma mais clara o conceito de arte no ambiente e a forma como estes se relacionam e como se tocam visto tratar-se de um projecto sobre uma cidade. Partindo depois para os conceitos do que é a comunicação na arte nomeadamente na arte digital, lançando discussão sobre este tema e que contribuam para melhor caracterizar esta forma de arte que é a arte digital e se a arte pode ser também comunicação.

É importante debruçar-me sobre a gramática dos *Blocos de Imagens* e analisar até que ponto ela pode ser útil, neste novo paradigma que é a era digital.

2.2 Contexto e Percurso na Definição da Ideia Central do Projecto

A ideia para o projecto final surgiu da necessidade que existe por parte da entidade municipal do Porto de ter fontes de recursos a nível de imagens da cidade, imagens essas que sirvam a uma variedade de programas e ocasiões.

Numa primeira fase do projecto, havia a ideia de criar uma base de imagens sobre a cidade do Porto, recorrendo a captura de imagens em vídeo, associadas aos diversos locais da cidade, onde se exibiriam diversos monumentos e zonas da cidade. As imagens teriam que representar o melhor que a cidade têm para mostrar a quem a visita ou quem a já conhece e pretende revê-la.

Contudo á medida que o projecto se foi desenvolvendo começaram a ser colocadas outras questões, tais como:

- Como é que o público que já conhece poderia ter interesse no trabalho
- Quais seriam os locais a onde o público estaria disposto a ver o trabalho
- Qual seria a forma de chegar a um grupo muito diversificado

Nesse sentido e após uma investigação sobre o projecto, entendeu-se que o importante era criar uma base de imagens sobre a cidade que servisse várias plataformas e formas de representar a cidade.

Tal como será discutido no terceiro capítulo desta dissertação, aqui coloca-se um problema da relação da arte no ambiente, não podendo deixar nunca de ser uma realidade pessoal, e como tal subjectiva e emocional, por isso a ligação deste projecto é esta temática é criar uma experiencia com base num ponto de vista pessoal.

Nos casos apontados no projecto, e referidos no capítulo terceiro desta dissertação, todos eles explicam que existe uma relação muito forte sempre entre quem produz o objecto de arte e o meio que o rodeia, neste caso a cidade. Partindo assim sempre a arte de uma interiorização e análise do meio que o rodeia.

Este trabalho prende-se essencialmente à imagem e ao som, mas neste projecto pretende-se também aprofundar as questões da interactividade³ e do aleatório⁴. Para isso pretende-se usar estas imagens em um mapa interactivo, mapa este que faculta uma serie de imagens e vídeos ao utilizador que clique sobre um monumento ou um determinado local; e a exibição ao vivo em vídeo DJ.

³ Interactividade - *habilidade de uma mídia permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo ou a forma da comunicação mediada*

⁴ Aleatório - *quebra de ordem, propósito, causa, ou imprevisibilidade em uma terminologia não científica*

Neste projecto pretende-se exhibir o projecto em diversas situações, para que o mesmo experiencia uma ligação á obra o mais variado possível, tomando assim uma consciência da obra mais intensa a nível das sensações. Esta experiência seria para ser inicialmente só apresentada através de um filme, mas decidiu-se então alargar o espectro das formas de o apresentar.

Este projecto também ganhou uma estrutura mais forte a medida que foi avançado, e foram sendo adquiridos conhecimentos técnicos de outras áreas. Ao saber um pouco mais de linguagem de programação, foi possível alargar as possibilidades de aplicação e idealizar formas de instalação artística, como o ser capaz da exibi-lo interactivamente via Web.

2.3 Tipo de Pesquisa Efectuada para a Pré-Produção do Projecto

O banco de imagens, *Um olhar sobre o Porto* é um espaço, que se abre há a possibilidade de constantemente se ir renovando, sendo recriado e combinado em formas de ordenação dos vários elementos que dele fazem parte. Os locais abordados podem dizer respeito a várias zonas sem estarem cingidos a uma ordem pré-estabelecida quer pelo espaço quer pelo tempo.

Procura-se ainda assim recolher imagens sobre uma iluminação natural que consiga traduzir as formas e as cores da própria cidade, ou seja, procura-se imagens a onde o sol se encontre numa posição a nível do meio-dia em todas as imagens recolhidas. Pretende-se por isso recolher toda a informação possível quer a nível cromático quer a nível de uma interpretação que seja a mais clara possível em todos os locais, portanto deve-se que ter em atenção o equipamento escolhido para este trabalho para que seja o de maior qualidade que esteja disponível no mercado profissional.

Um ponto a ter em atenção, é o de que se pretende usar estas imagens não só para uma reprodução em suporte vídeo, mas que também sejam usadas para impressão, sendo um requisito que obriga a que na altura da captura, se grave as imagens com a melhor qualidade disponível, visto que na transposição de um formato vídeo para um formato de impressão há uma grande perda quer em termos de resolução quer a nível cromático, mesmo que o sistema em causa seja o de impressão digital.

Os passos a seguir no tipo de pesquisa efectuada para a pré-produção do Projecto são os seguintes: 1.^a Etapa, investigação, pesquisa e recolha de informação dos monumentos e locais de interesse relevante na cidade; 2.^a Etapa, elaboração de um mapa da cidade com as diferentes zonas e locais da cidade, que são imprescindíveis ao projecto; 3.^a Etapa, criação de um percurso imaginado que mantenha consistência em todo o trabalho e que permita fluidez no caso da produção do projecto fílmico; 4.^a Etapa, obtenção das licenças para a recolha de imagens nos diferentes locais, e determinação das datas junto dos responsáveis para a recolha de imagens; 5.^a Etapa, elaboração do texto para incluir junto das imagens para as necessidades sonoras que estiverem presentes, como no caso do DVD ou para as aplicações do mapa interactivo na Web; 6.^a Etapa, tradução do texto para as línguas de espanhol, francês, inglês, alemão para que seja possível um áudio perceptível por varias nacionalidades abrangendo assim uma grande maioria da população mundial; 7.^a Etapa, escolha da locução das vozes nas suas diversas nacionalidades, e gravação dessas mesmas vozes num estúdio de áudio.

O projecto aqui apresentado tem como palco temático a cidade do Porto, o relacionamento entre as diferentes zonas que o encerram como a Ribeira, a Foz, os Clérigos, a Boavista e os diferentes monumentos, museus, igrejas, cafés que neles estão representados. É um olhar que deriva de uma perspectiva pessoal e optimista sobre o ambiente que nos envolve. A pesquisa e a respectiva abordagem adaptada a este trabalho é caracterizada pela capacidade de captar e compreender uma cultura e a respectiva identidade, que nos afigura monumental e histórica, e de tornar a realidade que nos é familiar, num espaço compreensível do ponto de vista do público nacional e internacional.

3. A arte em torno do ambiente e a sua contextualização social

3.1 Contexto Artístico-Cultural

3.1.1 Reflexão sobre a estética da arte

Neste capítulo pretendo analisar de perto a função do criativo enquanto produtor de meios artísticos fazendo uma análise sobre a função da arte enquanto meio de comunicar no ambiente e a sua necessidade de existir enquanto forma de resposta á comunidade, fazendo uma distinção de aquilo que considerada comunicação e a arte, e a sua relação com o novo discurso do mundo digital.

Os debates estéticos dentro da arte contemporânea têm sido tangenciais ao ambiente social estético desde os anos 60. Estas disciplinas têm se desenvolvido separadamente em resposta as limitações da estética tradicional, podem e são agora úteis a ambas. Em primeiro lugar, a desmaterialização da arte como o foco da experiência estética podendo assim ter utilidade ambiental.

Já Ronald Hepburn em ‘Contemporary Aesthetics and the Neglect of Natural Beauty’⁵ desta forma reactivava a discussão em torno da apreciação estética em torno do ambiente que esteve adormecida desde o séc. XIX. Ele observa que, enquanto no século XVIII, discussões de estética explorando as ideias do belo, do sublime e do pitoresco na

⁵ ‘Ronald Hepburn Contemporary Aesthetics and the Neglect of Natural Beauty’ – Variant [cónsul. 15 Outubro 2010] Disponível em http://hettingern.people.cofc.edu/Aesthetics_Fall_04/hepburn_cont_aes_and_neglect_of_natural_beauty.htm?referrer=webcluster&

natureza, daí em diante o foco foi dirigido sobre a arte. Ao ignorar esta participação no ambiente, a teoria estética deixou a arte “fora do mapa” e portanto, menos susceptível de ser explorada, compartilhada, discutida e compreendida.

Desde então, tem sido realizada uma grande quantidade de discursos para resolver esta questão.

Ronald Hepburn salienta que por colocar o foco exclusivo em si o objecto ignora os muitos factores de contexto que entram na apreciação estética da arte em si, além disso, as formas naturais não são imbuídas de significado. Isso tende a enfatizar interpretações subjectivas e pessoais que podem ou não ser compartilhadas com os outros, deixando assim margem para diferentes significados que são trazidos ao nosso encontro que ricamente nos vão informando cada um dos sentidos do sentimento, pensamento, e saber.

Ao colocar um limite ao redor do objecto de arte na nossa estética através da contemplação e por meio de diversas convenções; limites físicos, como a moldura, o suporte, a base, ou proscénio e as contextuais como enquadramentos convencionais que colocam o objecto dentro de uma galeria de arte dentro do discurso da arte, num teatro, ou no esquema de formatação de uma pagina de poemas.

Ronald Hepburn, lembra que neste enquadramento, somos desafiados a criar o nosso próprio contingente a que respondemos.

Desde Ronald Hepburn, uma série de teorias foram colocadas, que visam proporcionar formas mais adequadas de compreensão da resposta estética ao ambiente. Estas são frequentemente caracterizadas como tendo uma abordagem “Cognitiva”⁶ ou uma abordagem “Não Cognitiva”⁷, paralelamente ao papel do conhecimento na nossa interpretação da arte.

As abordagens cognitivas sugerem que outros conhecimentos contextuais tais como geologia, ecologia e meteorologia pode substituir o conhecimento da arte de orientar e enriquecer a nossa resposta estética com o ambiente.

⁶ Cognitiva – são os processos mentais que estão por detrás de tal apreciação do objecto de arte, memória ,atenção, percepção, representação de conhecimento, raciocínio e resolução de problemas

⁷ Não Cognitiva – quando não há processos mentais por de trás par a apreciação de tal objecto de arte como a memória, o raciocínio ou a representação de conhecimento

As abordagens não cognitivas enfatizam o papel que a imediata experiência perceptiva desempenha, juntamente com a imaginação e outras narrativas não científicas como o mito ou a memória.

Para a finalidade deste ensaio é necessário efectuar num breve esboço, focando os dois contribuintes que representam estas as duas abordagens Allen Carlson⁸ e Arnold Berleant⁹.

É importante notar que para o debate dentro deste dualismo estrito entre objectividade e subjectividade, entre o pensamento e o sentimento, isso seria simplificar as várias posições.

No entanto, cada abordagem apresenta diferentes ênfases sobre o papel e a necessidade do conhecimento científico nas experiências estéticas.

O objectivo de Allen Carlson é estabelecer um meio pelo qual podemos demonstrar que os juízos estéticos da natureza não são puramente subjectivos e aparentes, mas têm referência a uma base de conhecimento compartilhado, podendo ser uma verdade objectivamente, defensável e, portanto, útil em termos ambientais de deliberação e tomada de decisão. Retomando as críticas do formalismo na arte, que insistem que o conhecimento contextual é não só desejável, mas necessário para uma correcta apreciação estética da arte, Allen Carlson alega que os contextos da natureza análoga podem ser encontrados na ciência natural. Ao fazer isso, ele pretende estabelecer um conjunto de critérios gerais para a avaliação estética da natureza. Allen Carlson fala do problema da falta de uma intenção do criador ou artista nos objectos naturais da sua noção de apreciação da ordem. Aqui, o apreciador selecciona e se concentra em determinados elementos, utilizando o conhecimento das forças naturais que formam o objecto, "a ordem da natureza", em muito da mesma maneira como poderíamos dar uso do nosso conhecimento da arte para enriquecer a nossa experiência estética de uma pintura.

No entanto, ele aponta que seu papel nesta questão, não precisamos escolher entre abordagens cognitivas e não cognitivas, como sentir e conhecer não são mutuamente

⁸ CARLESON, Allen -*The aesthetics of human environments*. Mississauga: Broadview Press, 2007

⁹ BERLEANT, Arnold -*The aesthetics of environment*. Philadelphia: Temple University Press, 1995.

exclusivos, e na verdade é no jogo entre estes que se encontra no coração da experiência estética.

O objectivo ultimo de Allen Carlson, no ambiente científico / estético, tendem a criar um ambiente construído, um ambiente crido “semi-natural” e o ambiente social que na realidade é o ambiente em que cada um de nós se encontra diariamente

A abordagem Não Cognitiva para apreciação estética tende a enfatizar o imediatismo da percepção estica nas respostas e a plenitude da nossa participação na experiência estética.

Nela está implícita uma crítica á leitura dualista do sujeito /objecto que a ontologia assume que passamos por uma experiência estética como um “desencarnado”, sendo esta apenas contemplativa e apreciativa.

Na estética Berleant o apreciador está activamente envolvido na criação da experiência estética, trazendo se tanto para o ambiente como para o objecto de arte que está sendo experimentado.

Neste enquadramento não existe um caso especial para a natureza, mas abre assim a experiência estética a algo mais flexível e abrangente o suficiente para evitar as limitações da estética tradicional, e acomodar toda a gama da experiência humana.

Enquanto Allen Carlson lida com o problema da falta de intenção de um criador na natureza através do desenvolvimento separado, a de uma teoria estética paralela ao ambiente natural, Arnold Berleant enfatiza sobre o objecto que está na base de ambos os modelos.

No entanto para Arnold Berleant que no mundo que experimentamos fenomenologicamente, na estética convencional, impede-nos de um encontro com as artes e com ambientes naturais.

Arnold Berleant acha que a chave pode encontrar-se dentro tradicionais noções de estética do "sublime", com seu senso de a magnitude e do poder da natureza.

A visualização a uma distância segura, o medo do sublime não é uma verdadeira ameaça para a vida.

Mesmo uma caminhada no parque local pode se tornar uma ocasião de imersão sensorial completa, despertar-nos do sedativo e da mediocridade que tantas vezes embota os nossos sentidos.

Arnold Berleant enquadra uma teoria estética do ambiente e da arte, participativa e flexível. Ele sugere que trazer isso para a nossa apreciação estética da arte, afirmando que "uma estética única aplica-se a á natureza e a arte, porque, em última análise, ambos são construções culturais e assim não estamos falando de duas coisas, mas de uma. Neste sentido a fusão entre o humano e o ambiente pode ser interpretada como implicando que a natureza, no sentido de uma entidade para além da intervenção humana, deixou de existir.

Esta noção da reciprocidade é desenvolvida acentuadamente no recente trabalho onde Berleant começa a trazer a estética do ambiente para estruturar sobre o social, cultural e os ambientes construídos onde a maioria de nós realmente vive e está inserido.

Berleant argumenta que até mesmo a estética tradicional pode levar-nos, através de uma contrapartida de espaço escultural da arte, instalações e do espaço arquitectónico, onde as dimensões de tempo e as participações através do movimento começam a figurar, no meio social através das actividades humanas e das interacções que ocorrem nestes espaços.

Ele esboça uma "estética do contextual", com características específicas: " a aceitação" como uma qualidade de abertura e o não julgamento na atenção, "a percepção" como sensoriais inclusive da experiência da memória, imaginação e pensamento, uma "sensualidade" inclusiva de todos os sentidos, não apenas os receptores na distância da visão ou da audição que é enfatizada na estética tradicional, a "descoberta" como uma frescura e sentido a novas possibilidades, da "singularidade" e a "reciprocidade", como um intercâmbio dinâmico, a "continuidade", e o "envolvimento" e uma "multiplicidade" de locais de envolvimento estético, limitados apenas pela nossa vontade de participar e nossa sensibilidade perceptiva.

Essa estética contextual sugere que poderia ser interpretado como se assemelhando as relações humanas, e forma a base de uma Estética Social que pode ser uma espécie de Estética do Ambiente, pois em ambos os vários factores se combinam para dar forma a experiência estética, incluindo o indivíduo, o local e o contexto cultural.

Tanto Gablik como Berleant oferecem assim uma abertura da experiência estética em algo que está contida naturalmente no mundo nas situações sociais e ambientais.

Tal como na *The Aesthetics of Environment*¹⁰ Berleant, na ‘connective aesthetic’ de Gablik¹¹ encontramos a situação como o foco da experiência estética, com os participantes fornecendo significado e interpretação.

Por outro lado Lippard¹² argumenta que a arte é a capacidade para enquadrar muitos tipos diferentes de experiência visual ou social permitindo aos artistas a flexibilidade para minar posições de confronto colocando perguntas abertas sobre a nossa relação com o mundo. Ela ressalta que a supressão do quadro completamente pode ser desafiador, mas que talvez seja possível mudar os quadros no local, oferecendo um conjunto de múltiplas visões e das formas de um espaço.

3.1.2 A arte como comunicação com ambiente

Na estética social que Berleant apresenta a "espécie de estética do ambiente", ele identifica a multiplicidade de locais para o envolvimento num potencial estético, limitada apenas por nossa vontade de participar.

Em ‘Dialogical Aesthetics’¹, de Grant Kester, á uma tentativa de desenvolver um quadro teórico para a estética valorização das práticas de arte que tomam a forma de interações sociais cuidadosamente planeadas.

A fim de estabelecer o que poderia caracterizar um diálogo com a "Estética" Kester pergunta:

‘How might the position of the viewer and the object be handled differently in the context of a dialogical model of aesthetic experience? Is it possible to practice this sort of attitude in our relationships with people rather than representations?’¹³

Baseando se no trabalho do teórico alemão Jurgen Habermas, Kester diferencia entre o "discurso" em que o foco está na argumentação, e nas formas mais instrumentais e

¹⁰ BERLEANT,Arnold -*The aesthetics of environment*. Philadelphia: Temple University Press,1995.

¹¹ Chicago Journals Área de Recursos Electrónicos. [Em linha] *Connective Aesthetics*. [Consult. 15 Nov. 2010]Disponível em <http://www.scribd.com/doc/25535328/Gablik-Connective>

¹²*Archives of American Art*. Área de Recursos Electrónicos[Em linha]. [Consult. 25 Out. 2010]. Disponível em WWW:<URL: <http://www.aaa.si.edu/collections/lucy-r-lippard-papers-7895/more>

¹³Grant Kester - *Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art – Variant* [consul. 21 Outubro 2010] Disponível em <http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html>

hierárquicas de comunicação, tais como palestras ou publicidade. Ele caracteriza o discurso como um diálogo aberto ao invés de um sistema fixo para a transmissão de significado, e sugere que a identidade é moldada pelos nossos encontros com outras matérias.

Ao participar deste processo discursivo que somos chamados a assumir e a responder as opiniões de outras pessoas, levando à consciência auto-crítica e, assim, a ver a nossa identidade e nossos pontos de vista como contingente e sujeito a alterações.

Kester sugere que os artistas que trabalham desta maneira não começam com uma forma clara, da visão criativa que deseja comunicar de forma didáctica a uma audiência. Em vez disso, eles começam com um claro sentido de sua identidade artística e um desejo de comunicar com os outros, de um modo que permite a conversação para auscultar tanto quanto expressar sua própria opinião. Ele vê o seu papel, não como um autor único, mas como catalisador, mediador e facilitador de um processo contínuo.

Ele contrasta esta posição com a produção artística no estúdio, onde o artista deposita a explicação e o significado na arte criada na privacidade do seu estúdio, onde a audiência só mais tarde recupera a contemplação estética do objecto.

Na opinião de Kestler a obra de arte elísia uma visão que provoca uma interacção, mudando o foco do significado do momento criativo do artista ao fazer a obra para uma realidade social, para a discussão, experiencia partilhada e movimento físico.

Nesta perspectiva, o diálogo é entendido como tendo o potencial de transformar a percepção e compreensão, e a experiência estética é vista como consensual, dinâmica e em rede, não restrita às coisas sozinha, mas aberta para processar e colaborar.

No entanto, esta visão está aberta a crítica em que a dialéctica da interacção, mesmo com a melhor intenção, está irremediavelmente impregnada de desequilíbrios de poder, pois que o diálogo pode igualmente ser visto como um concurso de vontades, e Kester tem sido criticadas por oferecer uma leitura homogénea de "comunidade"

Pode-se também argumentar que o artista, inevitavelmente, retém um certo grau significativo na autoria, controle e assim o poder, e, poderia argumentar-se, que ao acumular a maior parte do benefício dos projectos para ele poderia ter objectivos de carreira de pouco interesse ou de pouco benefício aos outros participantes.

Kestler reclama fornecer um quadro mais adequado para a apreciação das práticas da estética da arte com o foco na conversação e nas situações ao invés do objecto de arte, sem ter um enquadramento ambiental. Por outro lado Berleant's teoriza sobre a

apreciação estética dos recursos ambientais de uma forma que estes podem abranger a esfera cultural. Estas duas posições, portanto parecem ser tangenciais. Apesar de percorrerem caminhos diferentes, ambos chegam ao ponto de colocarem a mesma questão: é possível a experiência da apreciação estética em nossos relacionamentos com as outras pessoas?

Ambos parecem pensar, que a apesar da estética parecer não ser dominante em todas as situações, o foco em Kester são nas praticas da arte e na seu dialéctica onde o focus do sentido estético esta deslocado do privado para o domínio público, com ênfase na relação, contingência, transitoriedade e potencial transformador. Assim como na nossa experiência em ambientes, esta é uma experiência estética onde estamos imersos, o ambiente o social.

Dentro desta estética dialéctica Kester podemos experimentar a apreciação estética nos nossos relacionamentos com outras pessoas, no entanto, temos visto como isto reivindica por uma reciprocidade genuína e de colaboração dentro deste contexto, sendo atenuados pelo forte papel editorial do artista, e a distância entre o processo dialéctico em si em que a documentação significa que o evento é trazido para o discurso mais amplo da arte.

Barleant por outro lado procura a possibilidade de uma experiência estética nas relações sociais em que as descreve características específicas de uma “estética contextual”, nesse sentido é mais sistemático e mais aberto que Kester’s, que a arte também é aplicável a outras situações sociais. Características Berleant identifica como chave para este tipo de experiência estética, como o de nos abirmos e o não julgamento qualidade da atenção, uma frescura no sentido para novas possibilidades, uma experiência sensorial inclusive na experiência do pensamento, na memória e na imaginação, e uma abertura na troca dinâmica, pode ser bastante útil para a análise da participação dialéctica das práticas artísticas.

3.2 A Arte digital no contexto do ambiente

Neste diálogo com a estética podemos abordar o avanço que a arte digital oferece a esta participação dialéctica das práticas artísticas. As palavras "dialógico" ou "dialogia" aparecem frequentemente na crítica literária proponho que as novas descobertas podem ser obtidas através da análise de obras de arte que são, diálogos ou seja, as formas activas de comunicação entre seres vivos. Estas obras podem ser encontradas entre os artistas que buscam a estética dos meios de comunicação digitais.

Dick Higgins criou o termo intermédio para descrever suas actividades artísticas, definindo-a em um ensaio de 1965 com o mesmo nome, publicado no primeiro número da “Newsletter Something Else”¹⁴. Suas contribuições mais notáveis incluem o conceito Intermedia para descrever as actividades inefáveis e inter-disciplinar que se tornou dominante nos anos 1960. Foi ele um dos primeiros defensores e ardente e usuários de computadores como uma ferramenta para fazer arte, que remonta a meados dos anos 1960, quando utilizou o primeiro computador a gerar textos literários. No seu Livro do Amor & Guerra & Morte, um livro poema aleatório publicado em 1972 incluiu um desses. Em sua introdução, diz Higgins, tendo terminado as três primeiras partes do poema jogando dados, ele escreveu um utilizando o programa FORTRAN IV para produzir uma parte ou Cantos quatro.

É importante referenciar aqui que por de trás de toda a arte digital esta portanto uma base de dados.

No livro “Art in the Electronic Age”¹⁵, a autora Margot Love Joy, faz referência a base de dados como centro do processo criativo do computador, ela como outros autores vêm na base de dados uma nova forma simbólica, como a projecção da antologia para a própria cultura, como um campo de batalha entre um sistema que se baseava antes de tudo sobre a forma narrativa e a nova cultura baseada no banco de dados. Depois da novela posteriormente, o cinema, privilegiada narrativa como forma de expressão cultural da época moderna, a era do computador introduz o – banco de dados.

Muitas obras dos novos mídias não contêm histórias e não têm principio nem fim. Elas não têm qualquer desenvolvimento formal, embora possam assumir varias formas

¹⁴ Dick Higgins - *Something Else Press*, Inc.- UMI PRESS 1968

¹⁵ Margot Lovejoy – *Digital Currents: Art in the Eletronic Age*- 2nd edition NY , UMI PRESS 1992

inclusive de hipernarrativa – um múltiplo com trajectórias através de um banco de dados colecções de objectos sem hierarquias.

“Both the database itself and the three-dimensional virtual space it exists in can be thought of as “true” cultural forms.”¹⁶

Um banco de dados é um programa mais ou menos estruturado que permite o acesso rápido para triagem e para reorganizar registos e um registo em si pode conter vários campos de documentos.

Tanto o banco de dados em si e o espaço tridimensional virtual que existe podem ser pensados como verdadeiras formas culturais.

O objectivo principal de um banco de dados é fornecer uma interface para tarefas de processamento de informação para trazer os registos relevantes, alguns dos quais podem ser incorporados em outras bases de dados através de um processo de migração de dados utilizando tecnologias de partilha.



Fig.1 –“Messages to the Public”, Jenny Holzer,1986

Jenny Holzer faz assim uso da tecnologia informática para animar seus aforismos sobre temas como raiva, medo, violência, guerra, sexo, religião e política, ao ser convidada em 1986 pelo fundo da Arte Pública para criar uma obra assinando o projecto “Messages to the Public”, (fig.1), que em Times Square usou um placar electrónico, para difundir mensagens, mudando assim o rumo para a sua arte. A possibilidade de produzir o seu trabalho baseado em texto encaixou perfeitamente com a capacidade do seu meio baseado no computador. Sua arte conceptual baseada em obras sob a forma de textos escritos com imagens icónicas com um toque irónico forte. Pretende actualizar o movimento conceptual com a sua imaterialidade e o seu forte comentário social. Seu trabalho é visto como uma forma de comunicação de arte com o público, tenta fazer uma arte sobre aquilo que incomoda, que normalmente é a sobrevivência.

“My work has been designed to be stumbled across in the course of a person’s daily life. I think it has the most impact when someone is just walking along, not thinking about anything in particular, and then finds these unusual statements either on a poster or a sign.”¹⁷

No seu trabalho argumenta que a arte é uma linguagem acessível, quando colocada no ambiente público por meios electrónicos o impacto pode ser profundo.

Seguindo o seu primeiro trabalho do placar electrónico como arte pública, Holzer começou a usar pequenos placares electrónicos de mensagens como principal meio do seu trabalho como forma de arte. Seus programas para os painéis de Leds, tinham diversas formas de complexidade e foram colocados em diversas partes do mundo como em Paris na Documenta ou na bienal de Veneza, e foram colocados em diversos locais em vias públicas ou colocados sobre camiões. Com o mesmo espírito com que foram comprados blocos televisivos de publicidade para promover arte. As pessoas compravam os seus placares electrónicos como peças de arte, mas estes não estavam confinados as galerias de arte, estavam colocadas fora nas ruas. Holzer resiste a tradicional noção que o objecto de arte deve ser raro e precioso, trata-se de trabalhos não assinados, questionando o poder . Os seus pensamentos e as suas palavras tem lugar

¹⁷ Margot Lovejoy – *Digital Currents: Art in the Electronic Age*- 2nd edition NY , UMI PRESS 1992 pag.164

no espaço em que as pessoas geralmente guardam para si mesmas e que a arte mantém excluídos.

Fica assim mais que evidente que os primeiros passos da arte na era da electrónica foram apresentados em formas e meios tipicamente de comunicação, havendo portanto um estreito relacionamento da arte como forma de comunicação e da comunicação como forma de arte no ambiente.

Isto sem estarmos perante uma arte hermética, virada para as galerias e para as academias, é portanto uma arte mais aberta, mais democrática legitimada não pelos signos e seus significados mas pela apreciação que o público no geral faz sobre ideias e conceitos que são íntimos.

3.2.1 A reprodutibilidade (no contexto da digital arte)

Neste contexto de arte digital um dos factores mais importantes a ter em conta é o da sua reprodutibilidade. Todos os museus argumentam uma certa posse na propriedade intelectual, nas imagens que são utilizadas para reprodução para domínio público da sua colecção. A argumentada aqui que a utilização dessas imagens no domínio público irá causar um certo dano á própria obra á sua reputação ou ao seu valor financeiro, pondo de lado o lado positivo que esta acção demonstra ao contribuir para o bem comum. Poderá mesmo afirmar-se que essas imagens podem ser vistas como activos, por isso a questão de permitir o acesso livre á reprodução tornou-se um assunto extremamente complexo e importante, portanto o direito de uma obra que foi obtida através da posse de outros elementos, como por exemplo a aquisição através de o processo fílmico, é uma questão que deverá ser analisada contra o sucesso da sua missão para o bem comum. Na verdade nada é muito claro quando as obras em questão já se encontram em domínio público.

“As nossas belas-artes foram instituídas e os seus tipos e usos fixados numa época que se diferencia decisivamente da nossa, por homens cujo poder de acção sobre as coisas era insignificante quando comparado com o nosso. Mas o extraordinário crescimento dos nossos meios, a capacidade de adaptação e exactidão que atingiram, as ideias e os hábitos que introduzem anunciam-nos mudanças próximas e muito profundas na antiga indústria do Belo. Em todas as artes existe uma parte física que não pode continuar a ser olhada nem tratada como outrora, que já não pode subtrair-se ao conhecimento e potência modernos. Nem a matéria, nem o

espaço, nem o tempo são desde há vinte anos o que foram até então. E de esperar que tão grandes inovações modifiquem toda a técnica das artes, agindo, desse modo, sobre a própria invenção, chegando talvez mesmo a modificar a própria noção de arte em termos mágicos. ¹⁸

3.3 Influências e tecnologias utilizadas

3.3.1 Influências

Peter Greenway no seu espectáculo áudio visual *Lupercyclopedia*, (fig.2), explora o conceito de The Tulse Luper Suitcases, através de vários retroprojectores ao seu redor e com uma orquestra a acompanhar vai projectando *Blocos de Imagens* que estão segundo ele em “Suitcases” ou maletas que vai enviando alternadamente para esses mesmos projectores alternadamente e de uma forma mais ou menos aleatória, conseguindo assim através de imagens recolhidas dos seus filmes como o “Prospero’s Books” ou o “The Pillow Book” dar-lhes uma outra roupagem, criando assim um novo espectáculo, que em si nada têm a ver com a gramática subjacente aos filmes que lhe deram origem. Isso é conseguido por um sistema digital altamente sofisticado em que Peter Greenway, se posiciona tal qual um maestro, chefe de uma orquestra, com os dedos sobre um ecrã a onde várias pastas se encontram e com o toque sobre as mesmas vai colocando-as nos retroprojectores. Este espectáculo em si em nada tem a ver com a linguagem cinematográfica, mas com um art-performance mais propriamente.

¹⁸ Paul Valéry: Pièces sur l’art – 2nd edition Paris pag 103/104 (‘La conquête de l’ubiquité’).



Fig.2 –“Lupercyclopedia”, Peter GreenWay,2009

"What becomes important now is the suitcases that Tulse Luper has been packing throughout his life become more important than the man. So we begin to piece together Tulse Luper's history through his suitcases. And this, I hope, is where all the interactive media take place. We have, I hope, six hours of film time in terms of three feature films all relating narratively, and I hope very comprehensively, these exciting adventures with all these hundreds of characters, and all these suitcases will be introduced narratively and conventionally in the feature films. But I don't want audiences to spend time packing and unpacking these suitcases, they can pack them and unpack on alternative media, like the phenomenon of the CD-ROM and certainly DVD. And these suitcases themselves are very complicated. Like one of the suitcases for example is full of 92 bars of Nazi gold, and every single bar has where the gold came from. We can pack and unpack this suitcase of Nazi gold bar by bar, a sense the whole suitcase is the actual length of one feature film retracing where all this gold came from, where it was confiscated from, according to the possessions of holocaust Jews whose possession they were once upon a time. There's a suitcase of Vatican pornography which all has to be examined. There's simply suitcases of shoes, 92 shoes, and we examine all the characters who used to wear those shoes. There's a suitcase of cork frogs, which are signatures of a group of European assassins. There's suitcases of burnt dog burns; female underwear belonging to famous American film stars. And all this information has to be examined and re-examined, and it can be either on the website or certainly on CD-ROMs or DVDs, be somehow interactive. And the information that you get from these ancillary activities compliments what you see in the feature films."¹⁹

Aqui Peter Greenway, (fig.3), dá uma explicação como tem organizadas as suas suitcases, a onde coloca uma serie de imagens que vai colocando nos ecrãs a sua frente. Considero este trabalho muito próximo do meu projecto a que intitulo *Blocos de Imagens*.

¹⁹Peter Greenway – NoTV: interview [cônsul. 10 Outubro 2010] Disponível em http://serv01.siteground121.com/~notv/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=1



Fig.3 –“Lupercyclopedia”,Peter GreenWay,2009

Outro projecto que influenciou esta projecto foi o filme documentário *Baraka*²⁰, (fig 4), Ron Fricke de 1993. Mais do que um filme trata-se de repositório de imagens pelos cinco continentes do globo. É um filme sem diálogos que vive totalmente da imagem, conseguindo de uma forma magnífica despertar consciências para os problemas presentes do planeta terra. Filme de tecnologia e consciência foi filmado em vinte e quatro países com uma música portentosa é um exercício de consciencialização planetária.

É em si mesmo um trabalho de arte em que cada plano fala, é uma base de imagens que são colocadas sem obedecerem a uma narrativa programada, as imagens vão se intercalando sem ter uma orientação temporal ou espacial, dando-nos uma visão do planeta das suas crenças e credos bem como dos seus ambientes naturais e paisagens urbanas.

²⁰ Ron Fricke- Baraka[cônsul. 30 Outubro 2010] Disponível em <http://www.spiritofbaraka.com/baraka>



Fig.4 – “Baraka”, Ron Fricke , 1993

O filme começa com um grande eclipse solar e é estruturado como um poema épico, começando com um clima celestial, desce ao inferno, recapitula os seus temas de abertura e termina com uma estrela celeste. Uma sucessão de fotos de templos religiosos e locais sagrados intercalados com cenas de maravilhas naturais que gradualmente dão lugar a um retrato de miséria, frenesim urbano e horror ecológico antes que o filme recupere terreno elevado.

Embora o filme não tenha professores trovejando as advertências sobre a destruição da floresta tropical ou lamentando a desumanidade do homem para o homem, seus quadros fazem o trabalho tão eficiente quanto um qualquer sermão verbal. Nas cenas onde os estudos da câmara nos rostos das crianças pobres, que vêm como se tivessem sido alinhados e orientados com um olhar enigmático, o filme puxa descaradamente sobre a cura terrena e faz apelo contundente para a consciência dos espectadores.

A mensagem essencial que o filme transmite é realmente uma questão: Como é que face a uma aspiração espiritual colectiva que inspirou a muito exaltada arte a humanidade parece ter embarcado em um caminho que parece perigosamente auto-destrutivo? Uma resposta parcial oferecida pelo filme é que há uma beleza terrível no mal e na destruição, assim como na criação. Imagens aéreas do filme dos campos de petróleo inflamados do Kuwait depois da guerra do Golfo Pérsico e da queima, aterro cobertas

de entulhos de Calcutá, são tão impressionantes na sua forma como seu ponto de vista de Angkor Wat, ou as Pirâmides de Gizé.

Estilisticamente, *Baraka* é um descendente directo do filme de 1983 "Koyaanisqatsi", pelo qual o Sr. Fricke actuou como director de fotografia, co-editor e co-roteirista. Como "Koyaanisqatsi", "Baraka" faz uso da fotografia deslumbrante do lapso de tempo em que na hora de efectuar um panorama esta é comprimida em minutos. Seis horas de clima mais Canyonlands National Park em Utah são encaixadas em um panorama de 30 segundos de corridas de nuvens e mudança de luz. Sincronizados com a música que sugere respirações profundas chiado, o tráfego fechando o zíper da Park Avenue, em Manhattan assume um ritmo biológico inevitável.

Em última análise, a camara está voltada para as estrelas, que são mostradas nos vertiginosos campos de um azul profundo do céu por trás das silhuetas dos monumentos. Ao longo do filme, os movimentos de câmara de Mr. Fricke tem uma fluência imponente que muitas vezes sugere uma profundidade tridimensional. A decisão de fazer "Baraka", um poema visual, sem palavras implica um preço frustrante. Novamente, o filme regista cerimónias religiosas e tribais, cuja graça e esplendor fazer-lhe tempo para alguma identificação. Mas "Baraka" nem sequer tem legendas. Se o fizesse, eles iriam estragar o seu esplendor visual e interferir com o estado de sonho de se admirar que o filme quer evocar.

Costurado e embelezado com um compêndio de música étnica e original que tece sons que vão desde a Harmônica Coro com os monges entoando em Dharamsala, na Índia. Embora a música, ocasionalmente, surge numa pompa, na maioria das vezes faz de uma austera, elevado, tapeçaria musical que ressalta a imagem com uma precisão surpreendente, fluência e grandeza genuína.

3.3.2 Tecnologias Utilizadas

Na sequência das influências que estes trabalhos deixaram em mim procurei tecnologias que se aproximassem.

As tecnologias digitais dividem-se em vários segmentos, e neste projecto teve-se em atenção que a captura das imagens é o primeiro factor crucial para o sucesso deste projecto. Para tal utilizou-se câmaras de filmar com qualidade broadcast HD de qualidade digital. As câmaras escolhidas foram as Panasonic AJ-HPX2700, com lentes

intermutáveis. Esta câmara possui uma lente de distância focal variável, dando maior flexibilidade para os enquadramentos que se pretendem de qualidade fotográfica conseguindo assim um tratamento mais rico a nível de profundidade de campo, para que se consiga fazer sobressair os elementos visuais para este projecto. Esta opção permite que não se tenha que alugar nenhum adaptador de lente o que é uma vantagem do ponto de vista financeiro do projecto, permitindo assim que o orçamento seja gasto em outras áreas. A captação de som também não foi necessária pois pretende-se que as imagens vivam com musica a cobri-las, o trabalho pretende ser uma obra com música especialmente escolhida para o trabalho, e como se pretende que este banco de imagens seja utilizado em locais em que a parte sonora não pode existir, então optou-se por captar as imagens negligenciando o som. Mais á frente nesta tese é feita uma referência detalhada a todo o material utilizado na produção deste projecto. É de referir que se utilizou somente material profissional na recolha destas imagens, recorrendo ao aconselhamento técnico de vários profissionais no sector.

Relativamente há iluminação optou-se por gravar imagens sem o recurso a iluminação artificial, essencialmente por três factores, primeiro porque o tempo dispendido em cada local para a instalação de focos e tripés, ia provocar que o tempo de produção aumentaria para o triplo, pondo em causa o tempo disponível para a execução deste projecto; segundo porque os custos financeiros para efectuar este projecto disparariam para mais do dobro, e sendo este um projecto que pretende actuar em várias frentes, não seria sensato não controlar os custos financeiros do projecto; terceiro porque aquando da escolha e selecção do equipamento a utilizar teve-se em conta o uso de lentes bastante luminosas, nomeadamente da Fujinom, com CCD's de 2/3 para que fosse possível captar as imagens em interiores muito escuros como no caso de museus.

O armazenamento das imagens foi feito em DVCAM Digital, em HD 1080/24 frames, com um rácio de 4:2:2, para que fica-se garantida a melhor qualidade de imagem possível para todas as plataformas a onde se pretende apresentar estas imagens, inclusive no formato para impressão digital.

Os dados foram todos gravados em disco duro depois de separados por pastas por temas assim como no projecto *Lupercyclopedia* de Peter Greenway.

Uma ferramenta tecnológica sem a qual teria havido muita dificuldade em concluir este projecto é a web: sendo útil tanto no parte da pesquisa e selecção das zonas e áreas do Porto a recolher imagens. Foi também útil no contacto permanente que foi preciso

manter com a Câmara Municipal do Porto, com o Metro do Porto, e com as entidades patrocinadoras como a Fnac, só para nomear algumas das dezenas de instituições envolvidas.

3.4 Conclusão do Capítulo

O capítulo que se encerra e exemplificativo do trabalho realizado para um projecto que se pretende que seja desenvolvido por um produtor de meios artísticos no ambiente digital. Mais importante da relação com o projecto em si é a relação com os meios ao dispor. Desta forma a reflexão da arte no meio, e o seu enquadramento histórico ao longo do último século é um ponto essencial para compreender as questões que envolvem a arte actualmente. A relação da arte no ambiente e sua contextualização social, é um dos pontos mais importantes para se entender o enfoque deste projecto. Para tal é necessário ter bem presentes as posições de pensadores como Hepburn, Allan Carlson e Arnold Berleant, e estabelecer as relações com as suas formas de ver a arte no contexto das relações humanas

No dialogo da arte com o meio foi importante referenciar as posições de Grant Kestler no seu diálogo com a estética e as relações com o meio, posição que se aproxima dos pensamentos sobre a estética relacional e cognitiva.

Nesta diálogo com a estética apresentado por Kestler, podemos fazer uma ligação com a arte digital e com todo o dialogo presente de uma forma geral nas arte digitais e a presença da comunicação e dialogo com a mesma, apresentando como referencia os trabalhos de Dick Higgins e seu conceito de intermédia a onde se estabelece um dialogo com a técnica e o objecto.

Um dos ponto mais importantes é a referencia Margot Lovejoy , faz da base de dados como o centro de todo o processo criativo no computador, ponto este muito importante pois na realidade é a essência de toda esta dissertação, ficando provado que na realidade uma base de dados seja ela de imagens ou de texto é a raiz de todo processo produtivo na era digital.

Outra posição importante a observar é como desde o inicio a arte digital se debruça sobre o meio que a envolve e não se refugia numa linguagem hermética para si mesma.

Para tal referencia-se o trabalho que Jenny Holzer faz com os seus placares electrónicos, em que os coloca na via pública transmitindo conceitos e ideias através dos mesmos, fugindo assim ao espaço restrito e limitado das galerias de arte.

No contexto da arte digital a reprodutibilidade e a intervenção que esta representa para o bem social, visto também ser este um das questões que se levanta quando se esta a fazer um levantamento de imagens sobre uma cidade como é no caso do projecto *Um olhar sobre o Porto*.

Referencia-se o trabalho de alguns autores e trabalhos como no caso da *Lupercyclopedia* de Peter Greenway, a onde o trabalho é apresentado através de uma base de dados de imagens a partir dos seus fragmentos de filmes dando lugar a todo um conceito artístico, que apesar de viver de imagens criadas para filmes, desenvolve todo um novo conceito artístico.

Por motivos semelhantes mas não tão óbvios relata-se o projecto Baraka, de Ron Fricke, pois compõem uma sinfonia de imagens recolhidas ao longo de vinte seis países, que constitui um olhar sobre o nosso planeta, sem nunca dar lugar a uma narrativa clássica documentarista, á existência de diálogos, ou mesmo de uma voz off.

Sobre as tecnologias procuro fazer uma breve exposição das tecnologias usadas e essenciais para a criação deste projecto, desde a recolha de imagens e o tipo de lentes usadas na câmara, até á utilização da Web como meio essencial de comunicação ao longo de todo o projecto.

4. Aplicação das técnicas dos blocos de imagens

Os *Blocos de Imagens* sempre foram um conceito de Arte Digital, mesmo em todas as roupagens que foram criadas em torno dele, o seu conceito foi sempre mantido.

Este é um projecto de um ano, que até à sua última concepção acaba por estar aberto a alterações, reformulações, erros, melhorias e redefinições em todos os seus aspectos.

Além do conceito, as tecnologias utilizadas, foram praticamente sempre mantidas bem como o propósito do resultado final das peças e interacções com o utilizador.

De uma forma sucinta vou apresentar as versões que desenvolvi como objecto de estudo e investigação para este trabalho. Algumas das versões são de carácter mais informativo, noutras chegou a ser desenvolvido trabalho também de ordem mais experimental.

Este trabalho surge no contexto de criar um projecto no âmbito do som e imagem, mais propriamente no campo da construção de uma linguagem de Arte Digital. Além de ser um trabalho visual é também um trabalho sonoro.

Pretende-se que *Um olhar sobre o Porto*, seja um suporte de uma base de dados digital que, durante a sua concepção e implementação, me tem levado a questionar, não só o que é uma base de dados digital mas também o que pode revelar da própria arte nesta base.

O computador, a informática e a electrónica, são aqui as ferramentas essenciais da génese desta base. Interessa esta vertente científica que se encarrega do tratamento

Mecânico e racional da informação encarada como base dos conhecimentos e das comunicações. Tanto como o computador, os seus programas são indispensáveis.

O resultado final do trabalho, consistirá na realização de várias obras para diferentes plataformas digitais.

4.1 Conceito

O projecto *Um olhar sobre o Porto*, pretende ser uma base de imagens que funcione como instrumento para todas as pessoas com públicos definidos, querendo ser um instrumento acessível a toda a gente, no que diz respeito á sua técnica.

Este projecto pretende lançar as sementes para novos instrumentos de Arte Digital e novas gramáticas de Arte Digital. Os instrumentos de Arte Digital e o computador, mais propriamente a base de dados, tem em sido cada vez mais para os artistas contemporâneos, uma possibilidade fantástica para transformarem imagens e criarem novas emoções e sensações de uma forma menos limitativa. Deixamos de estar restringidos aos instrumentos tradicionais, e alcançamos a oportunidade de criar novos conceitos e novas linguagens com diferentes interpretações. O criador pode agora a partir da mesma base de elementos recolhidos tecer novas linguagens e vestir diferentes roupagens para diferentes plataformas.



Fig.5 – Torre do Clérigos – “Um olhar sobre o Porto”, 2006

4.2 Composição: Opções visuais e conceptuais

A contextualização da experiência estética como teorizado por Arnold Berleant²¹, nos espaços que esta ocupa e na sua relação com o indivíduo esta também em destaque, dando assim prioridade a imagens de espaços culturais em que o público se relaciona com vários tipos de objectos de arte, por isso a minha escolha por uma cidade.

Para decidir o tipo de concepção e de opções visuais da imagem, tive em conta o factor que eu determinei, na fase de pré-produção, que são o tipo de enquadramentos a realizar. A influencia de trabalhos como o Baraka²², que referenciei no terceiro capítulo também e de salientar. A base de dados *Um olhar sobre o Porto*, pretende descrever com alguma exactidão os locais e edifícios da cidade, (fig.5), para isso procurei captar

²¹ Berleant, Arnold -*The aesthetics of environment*. Philadelphia: Temple University Press,1995.

²² Ron Fricke- Baraka[cônsul. 30 Outubro 2010] Disponível em <http://www.spiritofbaraka.com/baraka>

imagens previamente recolhidas por uma máquina fotográfica, e decidindo assim o enquadramento melhor antes da recolha através da câmara de filmar digital. Não raras vezes recolhi ideias para enquadramentos através de postais da cidade que possuem perspectivas interessantes sobre diversos locais, pois é um trabalho sobre locais como no trabalho Baraka.

A maior parte da recolha de imagens foi feita assim tendo por base um guião fotográfico de apoio, que estava dividido por lugares e locais consoante a necessidade do projecto.

A maior parte da recolha das imagens foi conseguida a partir de três tomadas de planos, um plano mais afastado, a onde se captava o lugar e todo o seu enquadramento no conjunto, dando assim uma leitura a quem vê, para que se possa situar no local, como por exemplo as ruas envolventes, os jardins circundantes. Um plano mais próximo a onde se pretende isolar o edifício ou monumento, contribuindo assim para uma melhor leitura do edifício ou local em questão. E por último planos mais fechados de detalhe a onde o espectador é chamado a atenção para pormenores do edifício ou do local, criando assim uma maior envolvimento com a obra.

Nem em todas as situações é usado este princípio dos três planos, havendo situações em que se parte de um plano geral, para um plano de pormenor por não haver necessidade de um plano intermédio.

Todos estes planos eram feitos no exterior tendo sempre em conta a posição do sol, (fig.6), pois pretende-se que todos os edifícios estejam iluminados no exterior em toda a sua plenitude, para isso vi-me obrigado a recorrer de um agendamento horário muito preciso em que se captava imagens de um lado da rua de manhã e o outro lado da rua só se captava à tarde, não havendo muitos edifícios que se encontra na sombra em todas as imagens.

As imagens captadas no interior foram sempre mais arbitrárias, dando destaque sempre para os elementos mais conhecidos que se encontravam no seu interior ou quando não acontecia o caso de nenhum elemento se destacar pela sua importância, dava-se prioridade aqueles que se encontravam melhor iluminados ou que por razões estéticas²³ me interessavam mais.

Procurou-se sempre fazer uma síntese o mais gráfica quanto possível dos locais, eliminando todos os elementos que fossem perturbação visual para as imagens captadas,

²³ Estética - No que aqui defino por estética é uma organização das formas num sentido mais uma arquitectónico, uma percepção e harmonia das formas. No conceito mais relacionado com a ideia de sublime, da produção das emoções pelos fenómenos estéticos.

como por exemplo os automóveis estacionados á frente dos edifícios, ou maquinas a trabalhar. Teve-se cuidado também quanto ao número de pessoas a aparecer por cada imagem para que estas não fossem em demasia criando assim excesso de perturbação nas imagens.

Acima de tudo procurou-se ter imagens graficamente interessantes que estivessem bem iluminadas por uma luz natural e que estivessem limpas de ruído visual.

A preocupação da contextualização do individuo com o ambiente foi sempre uma preocupação como no caso do Museu de Serralves, da rua das galerias de Miguel Bombarda ou do Museu Soares dos Reis que apesar do espectador na se encontrar numa posição de apreciação directa da obra, colocamo-nos na terceira pessoa com o sentido de sublime de Berleant numa visualização à distancia.



Fig.6 –Sé do Porto – “Um olhar sobre o Porto”,2006

4.3. Tecnologias:

As tecnologias usadas para o projecto a nível de hardware foram:

- Câmara de filmar – Panasonic HDX Broadcast
- Câmara fotográfica – Sony HX100V
- Tripé Profissional – Vinten
- Monitor profissional portátil – Sony Pvm8041q
- Lente grande angular – Sony VCL-308BWH
- Computador portátil – Toshiba 300A
- Computador desktop – Intel Core 2Duo CPU
- Disco Externo – 1 TB

A nível de software as tecnologias usadas foram:

- Adobe Photoshop CS3
- Adobe Premiere CS3
- Adobe Illustrator CS3
- Adobe Encore CS3

4.4. Pré-Produção

Como já foi referido, a ideia desta base de imagens era recolher com a melhor qualidade possível, imagens de diferentes locais da cidade do Porto,(Fig.7), que pudessem servir para diversas apresentações artísticas, tendo como base a cidade do Porto.

É um trabalho que tem acento no ambiente e a arte no seu meio, por isso não está centrado sobre a cidade mas é sim devolvido ao meio com o seu público.

Como com Grant Kester²⁴ esta também é uma obra que parte com um forte sentido de identidade na obra na sua definição do que capturar primeiro como objecto de arte partindo depois para uma experiência de diálogo com o público.

Os locais escolhidos para a recolha de imagens foram locais emblemáticos da cidade a nível turístico como a Torre dos Clérigos, o café Majestic, A livraria Lello, A igreja de

²⁴ Grant Kester - *Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art* – Variant [consul. 21 Outubro 2010] Disponível em <http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html>

S. Francisco, a Ribeira e outros tantos locais que apesar de não serem tão emblemáticos, são representantes para quem já conhece a cidade como a Foz do Douro(Fig8), Ribeira(Fig.9), Rua de Cedofeita, Praça dos Leões.

Para isso dividi a cidade em seis zonas: Baixa, Ribeira, Clérigos, Batalha, Boavista e Foz. Por cada uma destas zonas destaquei os edifícios e locais mais importantes a conhecer, procurando sempre estabelecer uma ligação de proximidade entre eles.

Ao mesmo tempo ia procedendo aos pedidos de licença de recolha de imagens , processo esse que se mostrou mais difícil do que estava a espera. Os pedidos de licença incluíram: Aeroporto Sá Francisco Sá Carneiro, Metro do Porto, Estação de São Bento ,Transportes Públicos, Camara Municipal do Porto, Igreja de S. Francisco, Palácio da Bolsa, Caves Burmester, Museu do Vinho, Teatro S. João, Café Majestic, Café Guarany, Livraria Lello, Museu Romântico, Centro Comercial Península, Museu de Serralves, Igreja das Almas, Museu do Carro Eléctrico, Museu Soares dos Reis.

Na mesma altura foram contactados a fim de estabelecer parcerias comerciais a FNAC, Futebol Clube do Porto, Supermercados Continente, Livraria Lello, TAP e Corte Inglês. Quer no caso das Lojas FNAC quer no caso da TAP ficaram estabelecidos acordos desde o início. No caso das lojas FNAC ficou estabelecido que a loja de Santa Catarina da FNAC entraria na recolha de imagens a troco da comercialização na rede de lojas FNAC do trabalho no formato DVD. No caso da TAP, ficou estabelecido que seriam cedidas imagens do trabalho para correrem a sobre os ecrãs dos aviões, a troco da promoção do trabalho e da comercialização das imagens em formato DVD abordo do avião.



Fig.7– Pormenor Av. Aliados - “Um olhar sobre o Porto”,2006

4.4.1 Público Alvo

Existe uma preocupação da criação experiência estética através do dialogo estabelecido com o público como teorizado por Grant Kester²⁵ ainda que na terceira pessoa é na relação com o público que a experiência estética se cria.

O perfil do público alvo desta base de imagens, caracteriza-se por um primeiro conjunto de individuo entre os dezassete aos trinta e cinco, de ambos os géneros que tem por actividade principal os estudos ou então um primeiro emprego, que esta disposto e habituado a um ritmo mais acelerado, que frequenta bares e ouve musica frequentemente. Um segundo conjunto dos trinta e seis aos cinquenta que normalmente tem família e se interessa por assuntos de ordem cultural para ver com a família. Um

²⁵ Grant Kester - *Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art* – Variant [consul. 21 Outubro 2010]
Disponível em <http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html>

terceiro grupo dos cinquenta em diante que normal é saudosista e procura produtos que o recordem lugares e viagens passados ou que lhe tragam laços de ligação á terra a onde vive. Incluiria aqui um quarto grupo que são os turistas que procuram obter sempre imagens de qualidade dos sítios a onde estiveram.



Fig.8 – Marginal Douro - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

4.4.2 Calendarização

Para que o processo de pré-produção decorresse a um ritmo constante, foi proposta uma calendarização de recolha das imagens em dez dias, visto esta recolha ter custos financeiros altos e ter necessidade de manter os prazos apertados por questões de licenças para a captação da imagens e por questões climatéricas, pois tinha a necessidade permanente de dia solarengos. Na realidade o trabalho teve que se alargar por mais quatro dias , pois não foi possível obter todas as licenças dentro do prazo, e por nem todas as recolhas de imagens terem ficado a cem por cento, por problemas de iluminação e por necessidade de mais planos sobre alguns locais.



Fig.9 – Ribeira do Porto - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

4.4.3 Orçamento Previsional

Foi feita uma versão do orçamento, com o valor ideal da produção, no início da pré-produção do projecto. Nesta versão o orçamento referido corresponde aos custos reais da produção, calculados através da pesquisa e contacto com representantes e fornecedores. Esses valores foram obtidos através de uma estimativa dos custos de aluguer do equipamento, do contrato de técnicos para apoio da produção, dos custos de deslocamento de viaturas e material, custos de refeições diárias durante a captação das imagens, custos do aluguer e técnico para o trabalho de pós-produção, direitos sobre as musicas a inserir sobre as imagens. Tudo procurou estar ao nível dos standards profissionais para broadcast e edição. Foram contactadas varias entidades para patrocínio mas com nenhuma se consegui-o que houvesse um apoio em termos monetários para este projecto. A verba calcula para o orçamento foi de cerca de 7200 euros, verba que se

trocou por de todos os direitos de comercialização e distribuição a favor da empresa ALTAVA²⁶ – Desenvolvimento de projectos media e multimédia, unipessoal LDA

Especificação	Valor (euros)
Aluguer do equipamento Broadcast por um período de 15 dias + 2 técnicos de apoio	2250
Custo da deslocação do equipamento pela cidade, mais custos de refeições	250
Custo da Pós-produção e aluguer do equipamento, para inserção de imagens seleccionadas no banco de imagens	1500
Custo dos direitos de autor das musicas a inserir sobre as imagens, no formato DVD	1500
Custo do designer gráfico para elaboração da capa do formato DVD	400
Custo da replicação de 1000 DVDs	1000
Custo das licenças para publicação dos DVDs	300
Total	7200

4.4.4 Parcerias

A realização de parcerias, ainda que de um modo informal, são essenciais para o sucesso do projecto. Através delas é possível reunir um maior leque de participações e conteúdos capazes de incentivar o crescimento qualitativo do projecto. As parcerias terão sempre como objectivo a optimização dos recursos de ambas as entidades envolvidas de forma a potenciar os seus desempenhos.

Aqui esta a lista das entidades com as quais foram desenvolvidas parcerias:

- Igreja de S. Fransisco – Comercialização dos DVDs
- Livraria Lello – Comercialização dos DVDs, apresentação pública das imagens

²⁶ Altava unipessoal LDA – Empresa criada em 2004 para o desenvolvimento de projectos multimedia

- FNAC – Comercialização dos DVDs, três apresentações públicas do trabalho
- EL Corte Inglês- Comercialização dos DVDs
- Café Majestic – Apresentação pública do trabalho com sessões regulares
- Café Guarany – Apresentação pública do trabalho com seções regulares
- Museu de Serralves – Apresentação pública para crianças
- Loja Serralves – Comercialização dos DVDs
- Museu dos Transportes da Comunicação – Comercialização dos DVDs, e passagem continua das imagens
- Museu do Carro Eléctrico – Comercialização dos DVDs
- Lojas Relay Aeroporto – Comercialização dos DVDs
- Palácio da Bolsa do Porto – Apresentação pública do trabalho e comercialização dos DVDs
- TAP Air Portugal – Apresentação das imagens abordo de todas as viagens nacionais, continentais e intercontinentais, e comercialização dos DVDs
- Bar Quando Quando – Apresentação pública do trabalho
- Discoteca Mau-Mau – Apresentação pública do trabalho
- STCP – Apresentação pública do trabalho no Autocarro Ciência Viva, que fazia um itinerário entre universidades.
- Cine Club do Porto – Apresentação pública do trabalho
- Bonjoia – Apresentação pública do trabalho
- Jornal Comercio do Porto – Divulgação do projecto



Fig.10 – Pormenor Ribeira do Porto - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

4.5 Produção

Em Arnold Berleant²⁷ a experiência artística é feita através da sua contextualização do ambiente com a arte no meio em que se enquadra com o seu público, há uma profunda relação entre o meio, a arte e o seu público, esta foi uma das principais preocupações deste trabalho que tem por base uma cidade e o seu público ,nesta fase de produção e de recolha de imagens.

O trabalho da recolha de imagens, na produção não sendo necessariamente o mais trabalhoso é sem duvida o mais desgastante. A tensão gerada e a preocupação em fazer com que as coisas se aproximem o mais possível ao planeado, somando com o trabalho de realização, direcção , e outras funções que vão sendo acumuladas fazem com que esta seja a fase mais difícil do processo.

²⁷Berleant, Arnold -*The aesthetics of environment*. Philadelphia: Temple University Press,1995.

Apesar de muito trabalho ser feito durante a fase de pré-produção e planeamento, apenas nos dias de produção lidamos com as adversidades do momento: questões meteorológicas, problemas técnicos, mudanças constantes de luz natural, diversos problemas surgem na altura que atrasam todo um processo. O realizador tem muitas vezes que, em conjunto com a produção de tomar decisões estratégicas de modo a conseguir levar o projecto a bom termo.

Quando a produção tem uma duração muito reduzida, as decisões tem que ser tomadas de modo a não perder tempo, e tendo em conta a disponibilidade dos intervenientes, já que nem todos os locais permitem recolher imagens as horas ideais. Um pequeno atraso pode levar a um acumular de situações e problemas, que se vêm a reflectir mais tarde em todo o agendamento da produção acabando por comprometer toda a gente. Nestes casos o director da equipe tem que ter a lucidez e a destreza mental suficiente para aguentar a pressão exigida e a equipa de modo a manter a sua integridade. De seguida tento descrever resumidamente algumas situações deste género assim como métodos de trabalho, problemas e soluções encontrados durante a produção deste trabalho.

Começo por falar do espaço da recolha da imagens, da equipe e da sua organização. A decisão estratégica de utilizar imagens exteriores sem haver sombras, obrigou-nos a obedecer aos movimentos solares durante o dia, acontece que estando no mesmo espaço exterior a onde se tinha de recolher imagens de dois edifício que estivessem voltados frente a frente como por exemplo na Praça da Batalha no Porto a onde se encontra o Teatro Nacional S. João e o Cinema da Batalha de frente para o teatro do outro lado da praça, fez com que se tivesse que gravar as imagens do teatro de manhã e as imagens do cinema de tarde apesar de se distanciarem por 20 metros, pois o sol dava na fachada dos dois edifícios em diferentes horas do dia. Esse mesmo fenómeno acontecia um pouco por toda a cidade sendo um outro caso evidente do mesmo fenómeno o da Rua da Flores, junto á Avenida dos Aliados, que apesar de ser uma rua muito estreita o sol iluminava as fachadas opostas em diferentes horas do dia. Para obviar esse problema criei um mapa a onde descrevia o movimento que o sol fazia ao longo do dia em toda a cidade, assinalando quais as fachadas de edifícios que me interessavam e a que horas do dia estavam iluminadas pelo sol. Desta forma o trabalho do anotador tornou-se essencial visto ser preciso recordar constantemente os locais de onde já tinham sido recolhidas imagens e quais ainda não tinham sido.

Outro dos problemas na produção foi o de ter o tempo muito limitado para cada tomada de recolha de imagens, nem sempre nos foram cedidas condições para efectuarmos o trabalho, muitas vezes ao final de um mês de constantes telefonemas era nos concedido o equivalente a duas a três horas para efectuarmos as imagens, o que não deu margem para que fossem cometidos erros quanto aos planos que se cria obter no interior, para tal tinha que ter um projecto muito bem delineado para que o mínimo de erros ocorresse. Foi feita uma pesquisa por tudo o que havia de livros sobre cada edifício, estudadas fotografias obtidas por anteriores fotógrafos em cada um dos edifícios, tentei fazer um esboço de cada plano efectuado e que foi colocado num story-board , para que em cada local a onde fossemos houvesse uma planificação o mais aproximada do resultado final, não permitindo assim, que se deambulasse nos espaços sem saber que planos realizar, evitando as perdas de tempo.



Fig.11 – Mercado Ferreira Borges - “Um olhar sobre o Porto”,2006

Outro ponto a ter em conta foi a ligeireza com que nos deslocávamos de lugar para lugar, conseguíamos filmar cerca de quatro a cinco espaços diferentes por dia, sendo isto só possível de realizar porque habitualmente estávamos reduzidos a uma equipe de três elementos ,eu ,Miguel Soares e Henrique Afonso, que nos deslávamos num só carro, e muitas vezes a pé, transportávamos para isso o equipamento essencial para a recolha das imagens, que consistia numa câmara de filmar, um tripé e uma maquina fotográfica. Esta redução do equipamento ao essencial foi só possível porque houve muita planificação anterior. A câmara de alta qualidade broadcast por exemplo, permitiu-nos filmar em baixíssima iluminação sem o recurso a focos exteriores permitindo por isso que não tivéssemos que transportar um kit suplementar de focos de iluminação. Permitiu-nos ao mesmo tempo dar um ambiente mais realista ao projecto, pois a utilização de focos nos espaços quando não bem efectuada distorce as cores reais dos locais. A não utilização de actores também estava prevista no projecto inicial para que não houvesse grandes custos em termos de tempo e em termos financeiros, e nos permitisse fazer o trabalho com mais ligeireza. A utilização de figurantes foi conseguida através de transeuntes locais que amavelmente acederam a serem colocados nas imagens. A tentativa de recriar ao máximo a realidade traduz-se no filme com o à vontade de mostrar o cenário sem limitações, nunca precisando de esconder ou disfarçar lacunas já que este foi criado como máximo realismo possível.

Real esse de uma imagem retirada do seu contexto natural sem subterfúgios de manipulação da mesma, como a alteração através de uma objectiva diferente ou adulteração das cores da imagem no processo de pós-produção.

Nos tempos mortos que ocorriam em muito raras situações, procurava rever novamente os planos e o story-board, e com a ajuda da maquina fotográfica procurava criar novos planos e estuda-los com o resto da equipe. Um dos maiores tempos mortos era a altura do almoço, para que tal não se prolonga-se muito estipulávamos uma hora por dia, o que procuramos respeitar.

Procurávamos respeitar ao máximo porque o tempo de recolha de imagens não era muito, por nos só recorrermos da luz natural do dia ,(Fig.11), o nosso dia começava as nove e meia – dez horas, altura em que o sol já ia alto e não havia grandes sombras e o dia acabava as cinco e meia - seis horas altura em que a iluminação natural já não era suficiente para recolhermos imagens sem perda de cor. Este ultimo ponto das diferenças de cor é um ponto que gostaria de frisar pois todo o trabalho procurou ter uma certa

consistência estética, para que o trabalho não se apresenta-se como um trabalho inconstante. Os planos do ponto de vista do enquadramento foram rigorosamente estudados, quer do ponto de vista de cor, as imagens tinham que manter os mesmos valores de calorimetria ao longo de todos os planos, não era possível portanto recolher imagens muito cedo a onde a predominância de cor é fortemente azul, como quando é observado nos estudos de temperatura de cor, e coloca-las ao lado de imagens captadas a tarde a onde a predominância de cor é fortemente amarela. Ao mesmo tempo a manipulação das imagens em termos de cor em pós-produção é algo a evitar, por nunca conseguir obter os mesmos resultados de uma imagem real, a imagem torna-se assim artificial, algo a que qualquer profissional de imagem foge sempre que possível, e visto que o objectivo destas imagens era a da recolha para criar uma base de dados, tal adulteramente das imagens não era aconselhável. Por esse motivo a recolha de imagens teve que ser feita em dias de sol e enquanto o sol ia relativamente alto.

Em todos estes locais a experiencia estética da arte como teorizado por Arnold Berleant como forma de nos referenciarmos a mesma foi uma preocupação através da contextualização do público presente nos diferentes locais, embora que não directamente, essa experimentação da arte é vivida na terceira pessoa através do público colocado nas imagens em locais como museus e igrejas em que a experiencia artística é vivida de uma estética contextual como em Berleant, e no dialogo que se concretiza com os objectos de arte como teorizado por Grant Kester numa identidade que é moldada entre o público e o objecto de arte como no caso das imagens no interior de lojas ,(fig.12), a onde o público se encontra presente ou mesmo no espaços urbanos provando que a experiencia estética é fruto de um conhecimento contextual como proclamado por Allen Carlson, junto da presença das varias esculturas e/ou de monumentos.

4.5.1 Calendarização

A calendarização programada na pré-produção não foi totalmente respeitada, nomeadamente no que respeita à fase de produção. Desta forma o inicio da captação de imagens não se processou em meados do mês de Março como estava planificado, mas sim teve inicio em Abril , mais propriamente a 10 de Abril. O atraso deve-se ao facto de

muitas das entidades contactadas para cedência dos espaços para filmagens, não se encontrarem disponíveis nas datas previstas e outras sim. Desta forma se houvesse descontrolo, iria encarecer bastante o valor do orçamento por causa dos custos aluguer do equipamento dia, foi portanto decidido adiar os prazos de captação das imagens de forma a que os dias fossem todos sequenciais arrumados em mais ou menos duas semanas.



Fig.12 - Livraria Lello - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

A quantidade de locais recolhidos em termos de imagens era de uma media de três a quatro por dia, sendo que foi possível fazer todas as imagens em catorze dias, contando com dois dias que não foi possível recolher imagens por ter estado a chover.

A calendarização da recolha de imagens teve como elemento preponderante o factor de proximidade, começando no primeiro dia pela a recolha de imagens na Praça da Batalha, Rua de Santa Catarina e no Café Majestic. No segundo dia na Avenida dos Aliados, o Coliseu do Porto e o Café Guarany. No terceiro dia a Ribeira, a Casa do Infante, a Praça do Infante e o Palácio da Bolsa. No quarto dia a Ponte D. Luís I, a

marginal de Gaia e as Caves de vinho do Porto. No quinto dia o Museu do Carro Eléctrico, o Museu do Vinho e a Torre dos Clérigos. No sexto dia, o Jardim dos Clérigos, a Livraria Lello e a Praça dos Leões, No sétimo dia, a Rotunda da Boavista, o monumento da Rotunda da Boavista, o Centro Comercial Península. No oitavo dia o museu Soares dos Reis, a rua Miguel Bombarda e as Galerias da Rua Miguel Bombarda. Ao nono dia o Museu Romântico e o Museu de Serralves. No decimo dia a Avenida da Boavista, o Parque da Cidade e a Foz. Os restantes dois dias foram utilizados a recolher imagens dos mesmos locais que por um motivo ou outro não correram bem.



Fig.13 – Pormenor Palacio de Cristal - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

4.5.2 Linha gráfica

A linha gráfica deste trabalho foi importante para o suporte em disco. O menu inicial ficou a cargo do designer Álvaro Lemos, e foi o resultado de um esforço entre mim e o

designer. A produção de grafismos para TV, é bastante diferente da produção de grafismos para impressão ou mesmo para monitores de computador. As resoluções standart para TV são muito baixas o que faz com que os grafismos a incluir no caso de um menu para DVD, tenham que ser relativamente grande, caso contrario provocam tremura no ecrã que é percepcionado. Por esse motivo e pela discrepância de cores entre o monitor de computador a onde estava a ser realizado a execução do menu inicial e a TV a onde este iria passar foi necessário realizar vários testes para que se acertasse com as cores. De notar que as bandeiras das línguas de selecção dos idiomas primeiramente eram quadrados que fazia com que o efeito de tremura se nota-se bastante, tendo que se optar por uns círculos com o preenchimento de bandeiras.

O fundo foi num tom azul, com a palavra “Porto” na parte superior do ecrã, sendo toda ela reconhecível. Para que a palavra não aparece-se cortada foi preciso ter em conta as margens estipuladas para segurança que são tomadas pelas normas televisivas.

Aos vários títulos nos seus diferentes idiomas, foram colocados bem á frente de uma forma bem visível para que não obriga-se a uma grande dificuldade na manipulação do menu por pessoas de mais idade.

Foi colocado um pequeno filme para que as pessoas soubessem de que se tratava no menu inicial. Foram imagens escolhidas com cuidado do banco de imagens.

A musica foi colocada em loop sobre as imagens que apareciam sobre o menu. Este menu foi feito sempre tendo em conta a maior simplicidade possível, de forma propositada, pois não queria que o público se perde-se em elemento marginais a este trabalho como as imagens do menu inicial.

Quanto à capa do DVD começou primeiramente por ser pensada pela designer Laura Rodrigues, numa segunda fase por o designer Álvaro Lemos e já numa terceira fase pela empresa Linha de Terra. Procurei encontrar para capa do DVD uma imagem que representa-se o Porto, tendo sido para isso necessário encontrar uma fotografia da Ribeira sobre o Rio Douro com a Ponte D. Luís I, pois parece-me ser este o local mais emblemático da cidade. O fundo da capa foi em azul sendo a cor da palavra Porto em amarelo, procurando simbolizar a expressão “*ouro sobre azul*”²⁸. A força da capa foi um elemento chave para o formato gravado em DVD, pois por não haver recurso a grandes verbas para uma campanha de marketing, a publicidade viveu em grande medida da imagem do próprio produto. Creio ainda assim que no final conseguimos

²⁸ Ouro sobre azul – expressão popular que significa que algo está perfeito

uma capa original que fica na memória de quem a vê, não creio que fique muito datada com o passar do tempo caindo num vulgar passar de moda.



Fig.14 - Pormenor Teatro S. João - “Um olhar sobre o Porto”,2006

4.6 Pós-produção

Aqui será abordada a pós-produção em detalhe, desde a selecção das imagens, tratamento das imagens, arquivo e montagem com respectivo guião e texto.

Os problemas técnicos na recolha das imagens, aqui estão limitados a montagem, selecção de imagens e arquivo, factores essenciais para a criação do processo de *Blocos de Imagens*, base de toda a filosofia deste projecto e a forma como ele é percebido pelo público. A influência das apresentações multimédia de Peter Greenway²⁹ também aqui se encontram presentes, pelo seu processo de criação de um espectáculo criado em

²⁹ Peter Greenway – NoTV: interview [cônsul. 10 Outubro 2010] Disponível em http://serv01.siteground121.com/~notv/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=1

blocos separados de imagem organizados de uma forma não linear, baseado numa experiência aleatória em que se dá relevo a esse jogo entre o sentir e o conhecer da experiência estética teorizada por Allen Carlson.

O processo de selecção de imagens para a criação dos *Blocos de Imagens* foi gerido por sessões entre o mim e o técnico de pós-produção vídeo. Na fase inicial desempenhou-se algum trabalho de organização e preparação das imagens. As imagens foram colocadas por pastas diferentes separadas em diferentes blocos cada um referente a um local diferente de captura de imagens. A incompatibilidade de os vários formatos para os *Blocos de Imagens* que se pretendia também foi um processo a ter em consideração. As imagens recolhidas foram gravadas no formato “DVCPRO” próprio da marca Panasonic, que fornece uma altíssima qualidade de resolução às imagens recolhidas, mas que não são compatíveis com os formatos mais universais de visualização através de outros meios. Esse foi mais um dos motivos que transformou a pós-produção num processo moroso. Cada sessão durava em média um dia, durante o qual se estipulava um objectivo, que consistia em alinhar planos, terminar blocos e ajustar os mesmos. A pós-produção era trabalhada durante sessões de estúdio e depois planificada para o próximo dia.

O trabalho passou assim por várias fases de desenvolvimento e estruturação. Cada sessão consistia no visionamento integral das imagens recolhidas em cada local e uma selecção dos melhores planos em todo o material gravado. Depois de recolhidas as imagens em cada local eram catalogadas por pastas diferentes, por exemplo as imagens da Avenida dos Aliados, ficaram dentro da pasta Avenida dos Aliados que por sua vez estavam dentro da pasta Baixa do Porto. Assim conseguíamos ter uma percepção da dimensão das imagens recolhidas e ordenadas. No entanto este primeiro alinhamento está muito longe do produto final, pois sendo um projecto de multi-plataformas, um dos projectos era o de se conceber um filme em cinco idiomas, sendo que para os outros projectos como os de exibição das imagens, as imagens teriam que ser convertidas para outros formatos.

Para o projecto a ser desenvolvido como um projecto também em DVD, foi necessário o redobrar de esforços por que para além da selecção e recolha dos planos, teve que se proceder ao alinhamento dos planos dando-lhes uma certa ordem lógica, a criação de um guião para esses planos, que teve que ser traduzido para cinco idiomas, e lidos em voz off nas mesmas línguas por cinco locutores diferentes. Por fim foi necessário

seleccionar cerca de doze músicas que tiveram como função ser colocadas sobre as imagens e desta forma acrescentar emotividade³⁰ a este projecto e criar-lhe continuidade. O resultado deste projecto foi um documentário de cerca de trinta minutos a onde o público que não conhece a cidade passa a ter uma descrição de toda a historia dos lugares mais emblemáticos a conhecer na cidade.

Não sendo este o único trabalho e intenção deste projecto, foi sem duvida o principal e aquele que envolveu mais recursos e tempo dispendido, pois desde muito cedo foi colocado neste trabalho um grande esforço como forma aliás de recuperação do capital investido no projecto.

Foram gravadas cerca de quinze horas de imagens em bruto, para a produção de um projecto de cerca de trinta minutos de imagens seleccionadas, por aqui pode-se ter uma ideia da quantidade de imagens rejeitadas para a concepção destes trabalhos dentro da perspectiva dos *Blocos de Imagens*. Houve portanto planos a mais, que por não se enquadrarem numa estética desejada para este projecto foram retirados e pura e simplesmente iluminados. Como não foram utilizados actores na produção destas imagens, o problema de tensões geradas entre actores não foi um problema que se tivesse colocado na selecção de planos para o trabalho.

Não houve um grande trabalho a nível da correcção de cor pois pretendia-se que as imagens transpirassem realidade (fig.15), realidade essa que só podia ser conseguida sem adulteração dos valores de contraste e cor sobre as imagens.

As imagens que se mantiveram nas pastas foram assim usadas ,como *Blocos de Imagens*, para os outros trabalhos, a exemplo das apresentações de Peter Greeway, nomeadamente as vídeos instalações , as aplicações no mapa interactivo, e as imagens para impressão. Desta forma a noção dos *Blocos de Imagens* manteve-se presente, mais do que desenvolver este ou aquele trabalho por plataforma , o importante para este projecto é o de o conceito que a partir do mesmos *Blocos de Imagens* conseguir-mos realizar diversos projectos artísticos.

No caso das imagens para vídeo instalações as imagens foram mantidas em pastas e exportadas posteriormente para um disco rígido.

³⁰ Emotividade: Aqui representa a reacção e a elevação do estado emocional conseguida através de sonoridades que acompanham as imagens. Um alterar das sensações e ideias no equilíbrio psicológico do individuo que assiste á obra.

As aplicações para o projecto abordo dos aviões da TAP, foram convertidas para cassetes Betacam e posteriormente convertidas para um sistema de discos que se encontrava a bordo dos aviões. As imagens para o mapa interactivo foram convertidas para ficheiros e posteriormente convertidas para estar on-line.

Apesar de todas estas plataformas requerer formatos especiais, na sua essência a base das imagens foi conservada com a mesma base de dados, em um disco rígido, mantidas em pastas devidamente designadas por nomes, lugares e zonas, de forma a que se torne fácil a sua reutilização para futuros trabalho, sendo esta a base e a essência de todo este projecto do projecto *Um olhar sobre o Porto*.



Fig.15 – Pormenor C.C. Península - “Um olhar sobre o Porto”,2006

4.6.2 Formatação para as diversas plataformas

A formatação para os diversos trabalhos sobre o mesmo projecto foi decidida em quatro áreas.

Primeiro as imagens que ficam no arquivo, são essas imagens que terão que estar guardadas com o máximo de qualidade em ficheiros que sejam relativamente universais

para diferentes plataformas, pois a ideia deste arquivo é que possam servir em qualquer altura para próximos trabalhos a realizar sobre a cidade do Porto. Para isso foram gravadas imagens no formato H.264 (também conhecido como MPEG-4 ou MPEG-4/AVC) sendo um dos últimos padrões de vídeo codec, pode atingir alta qualidade de vídeo em bit rates ³¹ relativamente baixos. Este formato pode ser visto como o sucessor dos formatos existentes, como o DVD(MPEG2), DivX e XviD(MPEG4 Parte 2 também conhecida como MPEG4/ASP), uma vez que visa oferecer uma qualidade de vídeo similar em metade do tamanho dos formatos mencionados anteriormente. H.264 requer por seu turno um processador rápido e bastante memória RAM para reprodução.

A partir deste formato é que foram executados os projectos para Vídeo DJ, Mapa Interactivo e para o BUS Cidade Viva, a onde foram usados *Blocos de Imagens* do banco de imagens arquivado.

As imagens que foram gravadas para suporte em DVD, foram gravadas no formato MPEG2, por este ser o formato mais reconhecido universalmente por todos os leitores de DVD domésticos. O formato MPEG2, foi gravado com uma alta taxa de bitrate cerca de 6, o que garante as imagens uma excelente qualidade de cor e contraste na reprodução final, pois sendo este o trabalho que mais largamente seria replicado era necessário que não houvesse perdas quanto às imagens originais.

A terceira área foi a transposição de alguns frames do trabalho para JPEG e posteriormente para formato TIFF. Como houve a preocupação deste o início do trabalho do aproveitamento das imagens para posteriores trabalhos de impressão e reprodução gráfica. O uso da totalidade das imagens nem sempre foi possível pois muitas vezes as imagens encontravam-se tremidas pelo próprio facto de terem sido retiradas de imagens muitas vezes em movimento. Às imagens que foi possível retirar utilizou-se um software próprio de interpolação de pixéis denominado “PHOTOZom Pro”, que nos permitiu aumentar o tamanho das imagens para posterior impressão.

Ainda me falta falar de um quarto formato, se assim posso dizer que foi a transposição directa do formato original DVCpro, para o formato BETACAM, por necessidades técnicas do equipamento utilizado pela TAP air Portugal, nos pediram que a transposição das imagens fosse feito em tal formato.

³¹ Em multimídia digital, o bit rate representa a quantidade de informação ou detalhe que está guardada por unidade de tempo numa gravação digital (áudio ou vídeo).



Fig.16 – Pormenor Jardim Botânico - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

4.7 Divulgação e apresentação pública

A divulgação pública faz parte de uma relação que se procura aberta e permanente com o objecto sendo o público vital para o próprio processo artístico como é defendido por Grant Kester³² na teoria em que a arte surge do permanente dialogo do público com o mundo da arte.

A divulgação pública deste projecto foi feita através dos jornais como o *Comercio do Porto*, o *Jornal de Noticias* e o *Jornal Público*. Apesar de nem todos terem respondido de igual forma, houve uma preocupação por parte de toda a equipe que pelo menos a nível da região o trabalho estivesse bem divulgado. Gostaria de salientar o trabalho do jornal *Comercio do Porto*, foi realizada uma entrevista de página inteira. Quanto as exposições públicas foram diversas e aconteceram um pouco por toda a cidade.

³² Grant Kester - Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art – Variant [consul. 21 Outubro 2010] Disponível em <http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html>

Começaria por falar nas exposições públicas que tiveram nas lojas FNAC, a onde nos foi pedido que houve-se uma exposição por cada uma das duas lojas da cidade : Loja de Santa Catarina e Loja do NorteShopping. As exposições deram-se a Sábados de tarde a onde estiveram reunidos toda a equipe que deu corpo a este projecto, tendo havido lugar para uma explicação ao público dos motivos que nos levaram a abraçar este projecto. Outra da exposição pública deste projecto foi no Café Majestic de Santa Catarina e no café Guarany, que pertencendo os dois à mesma administração, fomos convidados a realizar sessões a hora do jantar para público em geral, neste caso as imagens foram exibidas em ambos os locais durante o dia sem som como animação do local, e outras sessões à noite, na versão em DVD, para um público essencialmente de turistas, gostaria de frisar que foram feitas diversas sessões durante vários noites e muitas vezes não nos foi possível estar presente. Uma outra sessão de divulgação foi na Livraria Lello, ao cimo da Rua dos Clérigos, a onde foi colocado um vídeo em permanência durante vários meses, com imagens do trabalho só referentes a livraria Lello, estas imagens correram sem som em loop durante varias horas por dia no segundo andar da livraria. Houve também uma sessão especial a onde foi convidado público.

Outra da sessões de divulgação pública teve lugar no Museu de Serralves do Porto, (fig.17), a onde foi realizadas várias sessões ao Domingo de manhã no jardim para o público infantil, estas sessões ficaram a cargo dos serviços Educativos do Museu de Serralves. Outra sessão de divulgação pública esteve a cargo do CineClube do Porto que teve lugar no antigo Cinema Batalha, a onde foram convidados diferentes sócios do Cineclube , uma sessão em que o público teve o direito de fazer perguntas sobre o projecto no inicio da sessão. Duas outras exposições tiveram lugar no bar QuandoQuando e no Club MauMau, estas exposições foram realizadas ao som de musica ambiente a medida que as imagens eram lançadas para um retroprojector. As imagens seleccionadas não respondiam a nenhum ordem e eram aleatoriamente colocadas no projector. No bar QuandoQuando estas sessões aconteceram no inicio da madrugada assim como no Club MauMau para um publico muito jovem na facha etária dos vinte anos, a exposição aproximou-se bastante do exemplo apresentado por o espectáculo LupperCase de Peter Greenway³³ devido á sua plasticidade. Criou-se assim um dialogo com um público

³³ Peter Greenway – NoTV: interview [cônsul. 10 Outubro 2010] Disponível em [:http://serv01.siteground121.com/~notv/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=1](http://serv01.siteground121.com/~notv/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=1)

mais jovem a exemplo de outros ensaios em que o foco da atenção esta na argumentação com o objecto estético como o que foi preconizado por Grant Kester.

A exibição que mais público teve e durante mais tempo esteve deu-se a bordo dos aviões da TAP, que segundo números da própria TAP foi visto por cerca de um milhão e duzentos mil passageiros. O trabalho apresentado aqui foi feito em duas versões. Uma para as viagens nacionais Porto-Lisboa e Lisboa-Porto em que se apresentou uma versão de vinte minutos, pois por motivos técnicos e de tempo de viagem não podia ser com mais e devia não ter som. Podendo dizer que este trabalho só por si foi único em todo o projecto, pois tinha só vinte minutos e não tinha som vivendo só das imagens. O trabalho realizado para as viagens intercontinentais já tinha uma parte de locução em inglês na versão para primeira classe, e uma versão sem som mas com trinta minutos para a segunda classe. Gostaria de salientar que este projecto esteve a ser exibido ao longo de um ano em toda a companhia TAP.

Outra exibição pública que este trabalho teve foi na Quinta da Bonjóia a onde pode contar com a participação de vários elementos da câmara do Porto de vários departamentos e a presença do Sr. Vice-Presidente do Município do Porto.

Como se pode ver por os convites para apresentações pública o projecto é muito heterogéneo, indo desde grupos infantis como no caso do Museu de Serralves passando por fachas etárias adolescentes como no caso do Club MauMau que é um local de diversão nocturna para fachas etárias mais velhas como no caso do café Majestic ou no café Guarany, para uma facha etária mais velha e bastante heterogenia a onde se incluíam turistas á assistir ao projecto incluindo ainda sessões infantis no museu de Serralves.

Constata-se também que é um conseguido assim um dialogo aberto com o objecto artístico em que o objecto artístico é um catalisador de diferentes públicos como teorizado por Grant Kester havendo ao mesmo tempo uma contextualização da estética como em Arnold Berleant em que meio faz parte da própria experimentação artística.

4.8 Aplicações

Neste ponto gostaria de frisar as diferentes aplicações que este projecto teve nas diferentes plataformas que se apresentaram ao seu dispor. Foi um projecto muito abrangente que envolveu varias instituições cada uma com diferentes soluções para este

projecto. Apesar de partir mos do mesmo conceito de *Blocos de Imagens* gravados numa mesma base de dados, as imagens utilizadas foram as mesmas, adaptando-se as exigências próprias de cada aplicação.

Sem nunca perder de vista as relações que se estabelecem entre o projecto artístico e o meio ambiente a onde se enquadra que neste caso é a cidade e que nela habita criando assim um conhecimento da estética compartilhado a que Allen Carlson³⁴ se referencia.



Fig.17 – Pormenor Museu de Serralves - “Um olhar sobre o Porto”,2006

³⁴ Carlson, Allen -*The aesthetics of human environments*. Mississauga: Broadview Press, 2007

4.8.1 A Flexibilidade dos Blocos de Imagens

A experiência na transportadora aérea TAP, começou muito cedo ainda na fase de pré-produção do projecto a quando da elaboração do guião do projecto. Logo no início foi necessário ver se o Aeroporto Francisco Sá Carneiro deveria entrar no guião do projecto. Como se trata de um projecto sobre a cidade do Porto pareceu-me correcto começar por referenciar os principais meios de transporte da cidade, e sendo um aeroporto um meio privilegiado era importante estar a cabeça do projecto. Foi portanto necessário desenvolver uma estratégia de aproximação junto da administração do aeroporto. Nos primeiros contactos a administração do aeroporto pareceu estar muito reticente quanto a utilização das imagens do interior para divulgação. A questão prendeu-se segundo explicações de um assessor da administração a questões de natureza de segurança, que como sabemos devido as constantes ameaças de terrorismo pelo mundo fora é uma questão a onde se utiliza hoje grande reserva e precaução. Foi necessário portanto enviar duas cartas uma para a administração da ANA Aeroportos e outra para a administração da TAP. Ao fim de cerca de um mês e de vários telefonemas lá nos chegou a autorização, a onde éramos informados que a área de recolha de imagens estava restrita ao átrio do aeroporto. Depois de recolhidas a imagens tornou-se evidente que este trabalho poderia ser de interesse da própria TAP, visto esta estar na área das viagens turísticas. Procedi então ao contacto com o departamento de marketing desta companhia aérea , onde me foi colocada a hipótese deste projecto ser usado para promoção da cidade do Porto nas viagens abordo das viagens com destino no Porto. Ficou decidido nessa altura que se acaba-se o trabalho e no final voltasse a contactar o departamento de marketing.

Acabado a fase de pós-produção as imagens foram apresentadas ao departamento de marketing que por sua vez as entregou ao gabinete de audiovisuais da empresa. Nessa altura foram levantados vários problemas. As imagens que tínhamos sido entregues não serviram para apresentação abordo, sendo que o sistema usado pela TAP era o sistema BETACAM, foi necessário ai proceder a fazer copias em bruto do sistema DVCPPro para BETACAM, processo que se mostrou muito demorado e trabalhoso. Outro factor importante refere-se ao facto que as imagens escolhidas para a classe turística abordo dos aviões não podia ser exactamente as mesmas para as viagens nacionais e para as viagens intercontinentais, sendo que em classe turística não podiam incluir som. Foi preciso portanto proceder a diferentes selecções de imagens da mesma base de imagens.

Sendo que as imagens para primeira classe tiveram mais dez minutos de imagens que na classe turística e ao contrário desta última tinham voz off incluída com narração dos locais e música em background. Para a classe turística foi usada a mesma versão do percurso Lisboa -Porto a onde o som não existia e estava reduzida a vinte minutos de imagem por imperativos de duração da própria viagem que dura muito pouco tempo. No final a exibição das imagens singrou-se num enorme sucesso fazendo aumentar a procura da versão em DVD do trabalho, e segundo números da TAP foi visto por um milhão e duzentos mil passageiros durante os meses que esteve a bordo dos aviões, provando mais uma vez a flexibilidade e adaptabilidade deste projecto baseado no conceito de *Blocos de Imagens*. O facto de que apesar do destino das imagens ser a mesma, umas terem som incluído no caso da primeira classe e na classe turística proporcionou uma experiência no diálogo estabelecido com o público total mentalmente diferente dentro do mesmo local e com as mesmas imagens, tendo o público no primeiro caso e por estar incluído uma voz-off, uma experiência mais cognitiva e no segundo caso uma experiência mais sensorial, mas como Allen Carlson afirmam ambas partilhando de uma mesma experiência estética.



Fig.18 – Museu de Eléctrico - “Um olhar sobre o Porto”, 2006

As vídeo instalações tiveram lugar primeiro em dois lugares de divertimento nocturno. O bar QuandoQuando e no Club MauMau. Em ambas as sessões um computador esteve ligado a uma mesa de som e a um vídeo projector. As imagens estavam colocadas em pastas na base de dados organizadas por temas, num sistema de *Blocos de Imagens* separados. A medida que as musicas passavam as imagens eram colocadas e disparavam para o videoprojector de uma forma aleatória. Estas imagens eram enviadas em formato vídeo , MPEG4 ou em formato de imagem fixa , o ponto a salientar aqui era de não haver nenhum guião inicial ou roteiro que nos limita-se a uma ordem pré-estabelecida, o público era sujeito assim a uma experiencia artística muito mais sensorial que racional, não havendo qualquer ligação entre as imagens. A função não-cognitiva presente na arte a que Allen Carlson³⁵ se refere esta aqui muito mais presente estando aqui muito mais evidente as características de imediatismo e de contemplação do objecto .Estas duas experiencias correram muito bem, demonstrando a elasticidade deste projecto de blocos de imagem, junto de um público bastante vasto e heterogéneo, fazendo do projecto acima de tudo uma experiencia artística.

Outra experiencia similar teve lugar na livraria Lello. Na livraria foi colocado um monitor com blocos de imagem seleccionados da própria livraria, estes blocos de imagem eram clips de vídeo da recolha de imagens feita na própria livraria. Estas imagens estavam gravadas num reproduzidor de vídeo que lia as imagens de um cartão de memoria a onde foram inseridas, que permaneciam em loop durante todo o dia. O sistema foi colocado junto do ponto de venda do formato em DVD do mesmo projecto, o que se revelou de um enorme sucesso permanecendo ligado o monitor sem parar ao longo de vários meses. Esta questão prende-se essencialmente por a livraria Lello ser parte do património e é visita por milhares de turistas por ano que estão aptos a ver imagens referentes aos lugares visitados.

A experiencia Bus Viva Cidade,(fig19), foi me proposta depois de uma apresentação pública na Quinta da Bonjoia por parte de membros agregados ao Porto Ciência Viva, iniciativa apoiada e patrocinada pelo Município do Porto. A ideia do Porto Ciência Viva foi de ter um autocarro que circula-se em redor das principais universidades do Porto fazendo assim o trajecto da deslocação dos estudantes destas universidades. Durante as

³⁵ Carlson, Allen -*The aesthetics of human environments*. Mississauga: Broadview Press, 2007

viagens do autocarro, um monitor dentro do autocarro e a apresentando imagens do projecto *Um olhar sobre o Porto*.



Fig.19 – logo “Vivacidade”- Porto cidade da ciência, 2006

Durante alguns meses e a título experimental, o Autocarro Vivacidade circulou, fazendo um circuito regular entre os Pólos Universitários, faculdades e centros de investigação e ainda algumas instituições culturais.

Programa de utilização para o Vivacidade, em articulação com a Reitoria da Universidade do Porto, suas unidades orgânicas e ainda outras entidades ligadas à actividade científica e tecnológica, tendo e, vista contemplar diferentes funções para responder a diferentes necessidades:

- Programa de apoio a actividades científicas - utilização para transporte de participantes em iniciativas e actividades de âmbito científico, tecnológico e artístico

(conferências, palestras, workshops, etc.), que se realizam todos os dias na cidade do Porto.

- Transporte de grupos para visitas organizadas a estruturas ligadas ao ensino superior, à actividade científica e tecnológica, à investigação e inovação - integradas em actividades promovidas pelo Porto Cidade de Ciência em parceria com

outras entidades, dirigidas a grupos de jovens, outros grupos etários e população em geral, passeios temáticos e roteiros científicos.

- Transporte pontual para eventos científicos - transporte de participantes em eventos científicos (congressos, seminários, colóquios, etc ...).

A experiência aqui é compartilhada pelo visionamento das imagens e pela passagem por alguns dos locais que permitia assim que o público partilha-se da experiência de uma forma nova indo ao próprio local, dando uma perspectiva diferente de aquilo que se entende por experiência estética entre o objecto o meio e o público como se refere Arnold Carlson quando preconiza um conhecimento contextual compartilhado da experiência estética.

O acordo fechado com as lojas de retalho FNAC ocorreu a quando da fase de produção do trabalho, na realidade a ideia surgiu a quando da recolha de imagens da rua de Santa Catarina que estava previstas no guião. Acontece que a FNAC também se situa na mesma rua. Ora pareceu interessante já que nos encontrávamos na mesma rua, recolhermos algumas imagens da loja. Nesse mesmo dia de tarde entrei em contacto com a gerência da loja que me encaminhou para contactar a sede em Lisboa. Depois de várias tentativas de contactar a administração em Lisboa, consegui um acordo comercial. Passaria a ter o DVD à venda em todas as lojas FNAC no Porto a troco da inclusão das imagens no projecto *Um olhar sobre o Porto*. Nesse sentido foram recolhidos mais tarde mais três planos no interior da loja de Santa Catarina, e foi redigido um texto para a versão em DVD.

Neste acordo estavam previstas apresentações do formato DVD em todas as lojas da região do Porto. Sessão que correram com toda a equipe de produção do trabalho e com a agradável presença de familiares e amigos. Nestas apresentações houve lugar a uma pequena apresentação individual e resumo do projecto no início da projecção do trabalho.

O projecto foi apresentado durante vários dias em monitores que foram colocados na montra das lojas com imagens organizadas de uma forma aleatória, que funcionaram durante vários dias como apresentação artística do trabalho.

O acordo comercial correu entre a FNAC e o projecto *Um olhar sobre o Porto*, correu muito bem tendo sido um trabalho que obteve sucesso nas vendas, estando presente por

muitos meses em todas as lojas da FNAC, atingindo medias de vendas dezenas de DVDs por mês. Sendo este um motivo de grande orgulho para este projecto.

Mais tarde foi feito uma tentativa para um outro acordo com a mesma empresa FNAC, para a inclusão das suas imagens abordo dos aviões da companhia aérea TAP, de forma a promover a sua imagem junto da classe executiva abordo dos aviões, mas infelizmente tal acordo acabou por não se realizar.



Fig.20 – Pergola da Foz - “Um olhar sobre o Porto”,2006

4.8.2 O mapa interactivo

Neste projecto deu-se relevo ao factor de interactividade do projecto com o público. Apesar da relação com o utilizador ser feita á distancia e ser unipessoal, não podemos deixar de salientar a relação de dialogo que se estabelece entre a obra e o público, indo

assim beber da teorias de Grant Kester³⁶ de que é do dialogo da obra com o público que se dá lugar a experimentação estética, por isso mesmo a interactividade pode e deve fazer parte desse dialogo com o público.

A parceria para a construção de um mapa interactivo³⁷ surgiu na sequência dos encontros da Quinta da Bonjoia, a onde me foi proposto ceder imagens da base de dados das imagens para colocar num mapa interactivo a fazer-se no site do Município do Porto.

O mapa interactivo consistia num mapa simples colocado sobre a pagina da câmara do Porto a onde o visitante podia percorrer os museus mais conhecidos da cidade, utilizando os blocos de imagem da base de dados *Um Olhar Sobre o Porto*. A tecnologia usada foi a linguagem de programação JavascRipt e as imagens cedidas foram em MPEG4.

As imagens corriam sem som próprio podendo ser vistas de forma ordenada.

O projecto terminou muito cedo devido a problemas com a empresa que criou a programação do site e o Município do Porto.

Pelo facto desta ser a variante do trabalho em que o factor de interacção com o projecto é mais evidente a relação entre o público e a obra sendo que o foco do projecto esta mais presente no dialogo que o público tem com a obra assim como preconiza Grant Kester.

4.8.3 As imagens para ilustração

A utilização das imagens dos planos de imagens recolhidos, foi uma ideia que fez parte do projecto desde o primeiro dia. A intenção de utilizar quadros de imagem da base de dados, é algo que parecia lógico desde o momento que nos íamos deslocar por diversos lugares e monumentos célebres da cidade do Porto. Não só para abrir as potencialidades deste projecto a poderem ser editadas em livro, como estando este projecto muito ligado também a actividade turística parecia-me interessante poder produzir postais da cidade a partir da base de imagens.

³⁶ Grant Kester - Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art – Variant [consul. 21 Outubro 2010] Disponível em <http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html>

³⁷ Mapa interactivo – mapa com os diversos, museus e monumentos assinalados, que ao clicar sobre o local tem se acesso a diversas imagens dos mesmos locais.

O projecto não se desenrolou como deveria ser pois a empresa que se contactou para a realização desse trabalho não se interessou, e como os custos de tal produção ainda serem altos resolveu-se pela não produção.

De qualquer forma foram impressas imagens a nível particular e mesmo pelo Município do Porto para a elaboração de convites para a apresentação.

De qualquer forma o potencial continua a existir enquanto as imagens permanecerem guardadas numa base de dados.

Em nota de conclusão, como se pode ver por a multiplicidade de todos estes locais a onde foi exibido não esta necessariamente ligada a uma ordem lógica, cronológica ou espacial, sendo acima de tudo rico pelas diversas variantes que é capaz este projecto de se revestir servindo antes de tudo pela riqueza de experiencias como um projecto artístico digital, que pode assume diferentes configurações e diferentes leituras para diferentes públicos e ainda com a virtude economicamente viável.

5. Conclusões e Perspectivas de Trabalho Futuro

De uma forma geral pode-se afirmar que o projecto *Um olhar sobre o Porto*, foi uma aposta ganha e que as expectativas foram de uma forma ou de outra, satisfeitas. A fase de pré-produção demonstrou um projecto ambicioso, com uma abrangência de tal dimensão que dificilmente é possível ser levado a cabo por uma pessoa. Esta ideia cedo ficou clara e que o projecto não poderia ser executado sem a participação de mais elementos. O alcance que este projecto pretendia assumir era vasto e bastante diversificado.

No entanto este é só o ponto de partida de algo que se pretende que seja implantado de uma forma mais permanente podendo ser este considerado o projecto zero de uma série de projectos que variando no tema serão implementados tendo por base a mesma estrutura e lógica de funcionamento. Deste projecto foram retiradas conclusões acerca das necessidades que uma estrutura deste tipo, num contexto tão específico levanta.

As diferentes conclusões que as melhorias de ordem funcional, relacionadas com a produção, instituições envolvidas, parcerias, foram sendo levantadas ao longo do percurso deste projecto.

5.1 Reflexão

Nesta reflexão são colocados diferentes paradigmas da aqueles que têm sido abordados ao longo de todo este documento. São considerações de ordem estrutural que permitiram erguer o projecto e sem os quais ele não teria vingado. As técnicas aplicadas, as funções, as parcerias, os orçamentos, são tudo pontos de uma mesma estrutura que se pretende ver alargada a uma teia de iniciativas paralelas a um mesmo projecto base. Mas como em todas as estruturas nela influem pressões de ordem estética, política, ética, social e cultural, que interferem nos processos e consequentemente nos resultados dessas mesmas acções. O contexto em que a base de imagens *Um Olhar Sobre o Porto*, surge é muito particular que pela forma como é erguido enquanto projecto como pela forma como é difundido. Provou ser possível por exemplo atingir uma audiência como a da TAP de cerca de um milhão e duzentos mil passageiros, sem que para isso se tenha recorrido a grandes orçamentos. Essas mesmas imagens foram posteriormente utilizadas numa serie de plataformas que passaram pelas mais experimentais como as instalações artísticas, em que as mais valias são dadas pela sua vertente mais criativa e experimentalista, passando por projectos de carácter mais informativo como no caso das aplicações Web dos mapas interactivos. Partindo sempre para isso de um conceito pratico, de uma formula os *Blocos de Imagens*. Abriu-se assim portas a todo um vasto número de aplicações possíveis de realizar através de uma pequena equipa produtora de conteúdos que cruzam assim uma serie de aplicações e plataformas, rentabilizando assim esforços, desmultiplicando-os assim numa serie formatos. e economizando meios, tão importantes nos dias que correm. Este projecto permitiu levar a cabo uma iniciativa que nunca precisou de recorrer a apoios institucionais ou privados para vingar, tendo um retorno altíssimo quer em termos de espectadores quer em termos de retorno financeiro.

A influência de uma forte ligação com o contexto social também foi um dos factores que se teve sempre em contra pela própria natureza do tema do projecto estar envolvida com a realidade de um espaço urbano que é uma cidade. O contexto em que a arte aqui se encontra é a de um permanece contacto com a população e o seu meio circundante estreitando assim as relações da arte com o seu público.



Fig.21 – Pormenor Douro - “Um olhar sobre o Porto”,2006

5.2 Perspectivas de trabalho futuro

Esta dissertação pretende demonstrar como é possível a criação de conteúdos por *Blocos de Imagens*, actualmente com uma tecnologia digital acessível a qualquer pequeno estúdio de produção de imagem, usando software comum nestas áreas, e a custos reduzidos, quando comparados aos custos dos recursos tradicionais.

Deste modo, os conteúdos torna-se mais abrangentes na sua produção, mais acessíveis, e mais eficazes de criar. A relevância deste aumento da capacidade de produção através de *Blocos de Imagens* é grande, pois vivemos uma era em que as tecnologias cross-mídia³⁸ estão a ser vistas pelos fabricantes de hardware como um mercado para implementação massiva caseira nos próximos anos, a necessidade de criação de conteúdos adaptados será certamente um dos mercados em maior ascensão na área dos

³⁸ Cross-mídia se refere às experiências integradas entre várias mídias, incluindo a Internet, vídeo e cinema, radiodifusão e TV a cabo, celulares, DVD, impressão e rádio. O aspecto de novas mídias da "experiência de cross-mídia" tipicamente envolve alguns níveis elevados

conteúdos, em particular no sector da arte e entretenimento. A Televisão, os Vídeos, os Jogos, os Telemóveis, o Cinema, o Teatro, e os Concertos são os principais mercados actualmente em rápida expansão e para a conversão para os novos sistemas, e Portugal não será excepção.

Um dos objectivos actuais é apresentar uma visão da próxima geração de informação dos média e na arte digital em um momento de mudança significativa. Cross-mídia não é necessariamente um fenómeno novo, mas tem vindo a florescer verdadeiramente. A publicidade sempre procurou incorporar uma mensagem unificada em múltiplos mídias, a boom da internet prometeu a incorporação de cross-mídia, mas com a falência das dot.com essas promessas só agora entram em realidade. Actualmente, a tecnologia é ubíqua suficiente e a cultura está mais ligado do que nunca. Isso permitiu que mais e mais experiências cross-mídia possam começar a ser desenhadas, desenvolvidas e experienciadas. Estamos entrando em uma era em que nossas experiências de arte e média será integradas em conjunto e vamos ser capazes de participar de forma interactiva, nessas experiências.

No entanto a crescente acessibilidade das multi-plataformas, tanto para o produtor de conteúdos, o fabricante, ou o consumidor, não é por si uma ferramenta de garantia de sucesso ou um aumento tecnológico por si só, é também uma nova dimensão criativa que se abriu, e como todas as novas dimensões criativas que apareceram ao longo da história, a adaptação por parte dos criadores é lenta e progressiva até se conseguir tirar o maior partido das mesmas.

No cinema e nos videojogos, os maiores mercados da actualidade dos cross-mídia, é um reflexo disto. A tecnologia avança actualmente mais rápido que a adaptação dos realizadores ou criadores de videojogos, abre possibilidades á construção por linguagens como a dos *Blocos de Imagens* como uma nova ferramenta de criação.

6. Referências e Bibliografia

ADAMS, Randy -*Transdisciplinary Digital Art Sound Vision and New Screen*. Berlin: Springer, 2008. ISBN: 3540794859

BENJAMIN, Walter -*The Arcades Project.*: Belknap Press of Harvard University Press, 2004. ISBN: 0674008022

BENJAMIN, Walter -*The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility*. London:Belknap Press of Harvard University Press, 2008. ISBN: 0674024451

BENJAMIN, Walter -*Essays and Reflections*. Schocken; First Edition, 1969. ISBN: 0805202412

BERLEANT,Arnold -*The aesthetics of environment*. Philadelphia: Temple University Press,1995. ISBN: 1566393345

BERLEANT,Arnold -*Re-thinking aesthetics: rogue essays on aesthetics and the arts*. Burlington : Ashgate Publishing, 2004. ISBN: 0754650138

BRADY,Emily & LEVINSON, Jerrold -*Aesthetic concepts: essays after Sibley*. Oxford University Press, 2001. ISBN: 019824101

CARLESON, Allen -*The aesthetics of human environments*. Mississauga: Broadview Press, 2007. ISBN: 1551116855

CARLESON, Allen - *The aesthetics of natural environments* . Ontario: Broadview Press, 2004. ISBN 1551114704

LOVEJOY,Margot -*Digital Current:Art in the Electronic Age*.New York: Routledge; 3 edition. ISBN: 0415307813

GRANT,H. Kester -*Conversation pieces: community and communication in modern art*. London: University of California Press, 2004. ISBN: 0520238397

GRANT,H. Kester - *Art, activism, and oppositionality: essays from Afterimage.*: Duke University Press Books, 1998. ISBN: 0822320959

MILES, Malcolm -*Cities and cultures*. New York: Routledge. New edition edition, 2007. ISBN: 0415354439

NASAR, Jack L. -*Environmental Aesthetics: Theory, Research, and Application*. New York: Cambridge University Press, 1992. ISBN: 0521429161

WILLIS, Holly -*New digital cinema: reinventing the moving image*. London : Wallflower Press, 2005. ISBN: 1904764258

Webografia:

Arte e Comunicação . Área de Recursos Electrónicos.

[Em linha]Faculdade de Ciências Sociais e Humanas. [Consult. 25 Nov. 2010]

Disponível em

WWW:<URL:<http://intranet.fcsh.unl.pt:8080/FCSH/deps/ciencias-da-comunicacao/info-disciplinas/arte-e-comunicacao>

Chicago Journals Área de Recursos Electrónicos. [Em linha] Connective Aesthetics.

[Consult. 15 Nov. 2010]

Disponível em

WWW:<URL: <http://www.scribd.com/doc/25535328/Gablik-Connective>

Communications . Área de Recursos Electrónicos. [Em linha] Office of Superintendent of Public Relations. [Consult. 30 Nov. 2010]

Disponível em

WWW:<URL:<http://www.k12.wa.us/CurriculumInstruct/Communications/default.aspx>

Dialogical Aesthetics: A Critical Framework For Littoral Art [Em linha]

[Consult. 12 Nov. 2010]

Disponível em

WWW:<URL: <http://www.variant.org.uk/9texts/KesterSupplement.html>

Environmental Values. Área de Recursos Electrónicos.

[Em linha]. THE WHITE HORSE PRESS 1. UK [Consult. 21 Out. 2010]

Disponível em WWW:<URL:<http://www.ericademon.co.uk/EV/EditEV193.html>

School of Communication Arts - Área de Recursos Electrónicos. [Em linha] SCAD University of Creative Carees. [Consult. 20 Nov. 2010]

Disponível em

WWW:<URL:<http://www.scad.edu/programs/communication-arts/>

ANEXO A: DVD - *Um Olhar sobre o Porto*

No DVD está presente a versão integral da formato filme do projecto, *Um Olhar sobre o Porto*. Esta versão está em cinco idiomas e é compatível com qualquer leitor de DVDs, no formato PAL e NTSC.