

“Invisível aos Olhos”

Inês Petiz Pinho, Jorge Cardoso, Helena Figueiredo

ines_petiz@ikware.com, jccardoso@porto.ucp.pt, hfigueiredo@porto.ucp.pt

Escola das Artes – Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional do Porto, Porto, Portugal

Abstract — Este artigo reflecte sobre o projecto interactivo "Invisível aos Olhos" - uma instalação interactiva que procura reflectir sobre a história passada dos mendigos de rua. O artigo apresenta o desenvolvimento da ideia inicial e os resultados obtidos numa primeira apresentação, passando pela fase de descrição, definição e implementação do trabalho. Faz-se um breve resumo sobre o estado da arte na área da narrativa interactiva e procuram-se alternativas para conseguir uma imersão efectiva do participante na obra.

Index Terms — Vídeo-Arte, Interacção, Instalação, Pessoa, Mendigo, Mimo, Relacionamento, Cativar, Simplicidade.

I. INTRODUÇÃO

Este projecto foi desenvolvido no âmbito da disciplina de Vídeo Arte Interactiva, tendo como mote a criação de uma peça interactiva, cuja principal forma de interacção fosse o movimento corporal. Esta premissa conduziu ao estabelecimento da relação com a figura do mimo, que faz do seu corpo em movimento um modo de vida. Posteriormente essa ideia foi explorada procurando-se uma história passada que desse mais profundidade à peça e chegando-se então à ideia de mendicidade.

Outra fonte de inspiração foi a obra “O Principezinho” de Antoine Saint-Exupéry[5], uma obra intemporal, que relembra a necessidade de nos relacionarmos uns com os outros e a simplicidade já esquecida do acto de cativar alguém.

Desta forma, produziu-se uma narrativa interactiva, através da qual o participante passeia, conhecendo a história de um mendigo. Contudo, a narrativa não é construída previamente na sua totalidade para ser descoberta à posteriori pelo participante. A este, é-lhe pedido que participe na construção da peça, que interaja com o homem que encontra na tela, que observe o que este tem a mostrar-lhe.

II. TRABALHOS RELACIONADOS

“Uma narrativa interactiva é uma representação, baseada no tempo, de personagens e acções, onde o leitor pode afectar, escolher e modificar o enredo. As personagens

principais, secundárias e terciárias podem mesmo ser o leitor. A opinião e a perspectiva são inerentes. A imagem não é necessária, mas aconselhável.”[2]

A área da narrativa interactiva já foi bastante explorada e estudada, especialmente no que respeita à narrativa hipertextual e à própria transição da narrativa tradicional para a narrativa não linear.

Artistas e teóricos como Mark Stephen Meadows[3], Marie-Laure Ryan[4] e Carlos Caires[1] dedicam-se de forma intensiva a explorar as potencialidades da narrativa interactiva. Um dos aspectos mais abordados consiste em procurar compreender qual é o melhor método para contrabalançar a introdução da interactividade com a possível perda de imersão. Este é um problema importante a ter em conta, devido às interrupções necessárias para que o participante possa decidir o rumo a dar à narrativa. Quando se trata de jogos, a solução está mais ou menos encontrada, uma vez que apenas existe um contexto e variados parâmetros e todo o trabalho de construir uma história significativa é deixado nas mãos do jogador que imerge na criação da sua própria narrativa.

Todavia, em obras de cariz mais artístico, onde é importante para o artista fazer passar uma mensagem mais profunda, a necessidade de abdicar menos da narrativa pode implicar uma perda da imersão do participante na obra. Além disso, quando se tratam de narrativas fílmicas interactivas, como “Transparency” de Carlos Caires[2], por exemplo, o facto de todos os pedaços de filme já terem sido previamente filmados, implica que o participante apenas possa explorá-los.

Este é um dos principais problemas com que os artistas se deparam, ao decidirem trabalhar sobre a narrativa interactiva com recurso ao vídeo. É realmente difícil aumentar o nível de interacção, sendo talvez possível manipulá-los de alguma forma, mas muito dificilmente contribuir para eles.

Assim, há que continuar a procurar uma maneira de ir mais além, sem prejuízo da ideia que impulsiona cada projecto e, entretanto, encontrar alternativas para imergir o participante apesar do nível de interactividade. O recurso a novas formas de interacção, diferentes do rato e teclado, a projecção em várias telas, ao invés de apenas

numa, ou a introdução do aleatório, como no caso de “Transparency”[2] podem ser boas formas de consegui-lo. “Transparency”[2] é uma narrativa interactiva que conta várias histórias possíveis entre três personagens. A interacção é feita através da manipulação de um cubo que permite rodar e carregar. Através dele, controlamos, com um mapeamento directo, um cubo virtual, como se estivéssemos dentro do mesmo. As hipóteses de continuação da narrativa aparecem aleatoriamente nas quatro faces horizontais do cubo e, para seleccionar uma, basta pressionar o interface físico. Uma vez escolhida uma das cenas, é obrigatório vê-la até ao fim.

Outra forma interessante de incluir o participante na peça é também a permissão para editar, em tempo real, o vídeo, escolhendo as cenas e os planos de entre uma grande variedade, como acontece em “Engranaje”[6] de Maíra Sala. Aqui, através de um ecrã sensível ao toque, o participante pode editar a ordem das cenas e dos planos de um filme. Esta peça é apresentada dentro da sala de cinema, o que proporciona uma experiência diferente ao público, que vê um filme único em cada sessão.

III. “INVISÍVEL AOS OLHOS”

“Invisível aos Olhos” é um projecto com um forte cariz social, abordando os mendigos com que todos nos cruzamos diariamente na rua, como pessoas individualizadas, com as suas fragilidades, medos e histórias de vida.

Para interagir com a peça, basta deslocarmo-nos pelo espaço em frente à tela e os vídeos surgem à nossa frente, em relação com o local em que estamos. Ou seja, como podemos ver na Fig. 1, existe uma grelha virtual, não visível, que divide o chão em frente à tela em nove zonas. Cada zona tem um vídeo associado e, quando o participante entra dentro de uma dessas zonas, activa-o, podendo visioná-lo na tela.

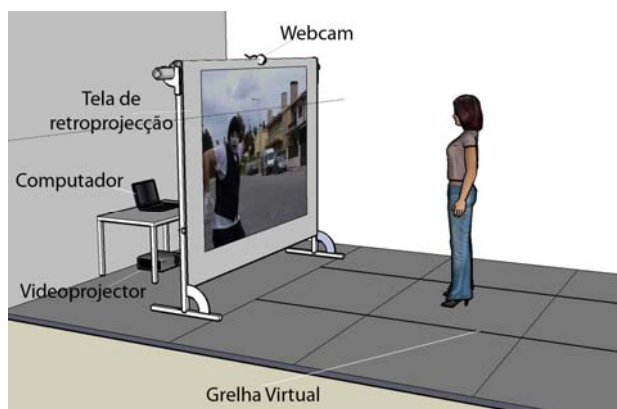


Fig. 1 - Diagrama físico e grelha virtual de interacção.

Existem três fases de aproximação ao homem/mendigo/mimo. As três zonas de interacção mais afastadas da tela mostram-nos o tipo de relação mais distante que se pode ter com um mendigo, ignorando-o e mal o vendo, enquanto um homem bem vestido, deitado no chão, já desperta a atenção.

As três zonas seguintes, representam um olhar mais atento para com o mendigo, observando-o mais de perto, enquanto actua como mimo ou nos momentos em que se transforma de mendigo em mimo e vice-versa.

Por fim, as três zonas mais próximas da tela representam um conhecimento mais profundo da pessoa (mendigo/mimo), quer quando, numa tentativa de aproximação por parte do participante, o mimo se retrai e foge, quer quando temos acesso aos factos que levaram o homem a mendigar e o mendigo a actuar como mimo.

Assim, a narrativa encontra-se dividida em nove partes, cada uma delas revelando um fragmento da vida do homem que, sendo rico, perdeu toda a sua fortuna e teve de mendigar para sobreviver nas ruas, até ao dia em que um cartaz o inspirou a transformar a sua vida em algo mais criativo e mágico como a performance de um mimo.

Esta é uma das leituras possíveis a fazer, quando se tem acesso a todos os vídeos, por uma determinada ordem. Porém, outras narrativas podem ser encontradas se se virem apenas três vídeos, por exemplo ou se virmos os vídeos noutra ordem.

Também este projecto se deparou com as dificuldades relativas ao facto da interactividade ser exploratória, tendo procurado contorná-las ao apresentar cada fragmento da narrativa com uma única personagem presente em cena, em vez de apresentar o mimo/mendigo a interagir com outra personagem na própria cena. Esta decisão foi tomada para levar o participante a assumir o papel da segunda personagem necessária ao sentido da narrativa, cabendo-lhe a ele também encontrar o seu lugar dentro de cada cena e a forma de interagir que achar mais adequada. Os vídeos não fariam sentido sem a presença do participante, enquanto segunda personagem da história, já que, nem um mendigo pede esmola, nem um mimo representa sozinho, sem outra pessoa para o ver e, dessa forma interagir com ele. Assim, a cena que resulta do ajuste do participante, às acções desencadeadas pelo personagem em cada vídeo, fica enriquecida e completa, através da sua participação. O participante, que se encontra de pé, defronte de uma tela, deve sentir-se como se estivesse de pé numa qualquer rua, onde vive ou actua um mendigo/mimo. Ou seja, o facto de, para interagir com esta peça ser necessário mover-se no espaço, através da grelha virtual, procura apenas aproximar a peça da realidade, onde todos nós andamos pelas ruas que os mendigos usam como casa.

Pretende-se que o participante se sinta sensibilizado para com o tema e interaja sem medo, por se tratar de um projecto artístico. Procura-se ainda que esta experiência o leve a ver os mendigos com outros olhos e, no melhor dos casos, a considerar a hipótese de abordar um mendigo na rua, para conhecê-lo nem que seja só um pouco. Talvez assim o problema da mendicidade tenha algumas melhorias, se os mendigos não forem vistos só como mendigos, mas passarem a ser vistos como pessoas.

É também possível que o participante deseje imitar o mimo ou mesmo o mendigo, na esperança de que essas acções desencadeiem alguma mudança na peça. Embora na realidade não exista qualquer mudança física na peça, esta vontade de imitar é extremamente benéfica para consolidar a nova história criada através da interacção entre o participante e o mimo, de modo a que o participante reflecta à posteriori no que a peça significou para si, sentindo-se mais próximo dos mendigos/mimos. Uma vez que se pretende que o participante seja realmente a segunda personagem necessária à história, como vimos antes, quanto maior for a sua vontade de interagir com o mimo, seja da forma esperada ou de outras, mais completa e cheia de significado se torna cada cena.

IV. IMPLEMENTAÇÃO

O projecto foi desenvolvido no software Processing 0135 e consiste na captação da imagem de uma *webcam*, direccionada para o chão em frente à tela de projecção. É tirada uma *frame* de referência do espaço vazio, para que, quando o participante se encontra diante da tela, seja possível fazer a subtracção do fundo, obtendo-se a silhueta do participante. Esta é incluída numa *bounding box*, da qual se calcula o ponto médio inferior, correspondente aos pés do participante.

Recorrendo-se à localização desse ponto no espaço, detecta-se em qual das nove zonas virtuais está posicionado, activando-se o vídeo correspondente.

V. RESULTADOS

O projecto foi apresentado num ambiente privado, para o qual se convidaram algumas pessoas, às quais se pediu que interagissem com a peça, sem lhes ser dada mais nenhuma indicação. Nessa apresentação foi possível compreender melhor os seus aspectos positivos e os que não correram como se esperava.

Embora o mecanismo de interacção fosse simples, algumas pessoas não compreenderam logo ao princípio a forma como o espaço estava dividido, sentindo-se um pouco inseguros em relação ao que deviam fazer. Uma vez que a grelha de divisão virtual não estava visível, nem era indicada de qualquer forma, nem sempre que o

participante se movia acontecia alguma acção em resposta. O *feedback* apenas era dado quando o participante transpunha uma das fronteiras e passava para outra zona sensível. Todavia, como andar é um dos nossos actos mais comuns, o participante depressa acabava por fazê-lo, mesmo que não intencionalmente e descobria, ao explorar o espaço, como este se dividia e a melhor maneira de interagir. Além disso, experimentavam outros movimentos, como imitar a personagem da tela, o que contribui para enriquecer a peça.

Felizmente, conseguiram-se algumas leituras da narrativa, incluindo a narrativa mais completa de todas, explicada anteriormente.

De qualquer forma, seria interessante experimentar outras maneiras de sugerir a interacção correcta, além do tema da peça que, por implicar a rua por cenário já deveria dar indícios de que uma das possibilidades de interacção estaria na deslocação no espaço, como acontece na rua, e da *webcam* voltada para o chão, que indica também a necessidade de movimento na zona dos pés. Uma das possibilidades seria mesmo materializar a grelha virtual, colocando-a no chão para que a compreensão do espaço fosse mais imediata.

VI. CONCLUSÃO

“Invisível aos olhos” é uma peça interactiva que se baseia na narrativa interactiva demonstrada através do vídeo para fazer passar uma mensagem social. A de que devemos olhar os outros, nomeadamente os mendigos, como pessoas individuais, com contrariedades e histórias de vida que valem a pena conhecer.

Através de nove vídeos diferentes podemos conhecer uma ou várias histórias para a mesma pessoa, ajudando a criá-las com a nossa interpretação. Esse resultado foi conseguido, apesar de algumas dificuldades no começo da interacção. Resta saber se a mensagem passou efectivamente e se ao menos um dos participantes olhará os mendigos com outros olhos daqui em diante.

A partir de agora, há que continuar a procurar novas formas de interagir com o vídeo, talvez ao permitir ao participante que controle aspectos inerentes ao próprio vídeo, como “Engranaje”[6].

AGRADECIMENTOS

Ao Professor Jorge Cardoso, pela sua ajuda na programação e na implementação do projecto, sem o qual este trabalho não teria sido possível. E à Professora Helena Figueiredo pela orientação no desenvolvimento conceptual e pelo incentivo nos momentos de desespero.

REFERÊNCIAS

- [1] Caires, Carlos – “Ao encontro da Narrativa Interactiva”;
- [2] Caires, Carlos – “Transparency”. In: <http://www.carloscaires.org/i-Cinema/transparency.html> (2008-06-02; 20h);
- [3] Meadows, Mark Stephen – “Pause and Effect: the Art of Interactive Narrative”. 2003, Indianapolis: New Riders, pp.37-69;
- [4] Ryan – Marie-Laure – “Narrative as a Virtual Reality”. 2001, Maryland: Parallax;
- [5] Saint-Exupéry, Antoine – “O Príncipezinho”. Lisboa: Editora Caravela, 16.º ed.
- [6] Sala, Maíra – “Engranaje”. In: <http://geral.etc.br/engranaje/> (2008-06-09; 15h);