

Sofia Ochôa de Carvalho Barreiros Telo

ANEURYSM

PROJETO DE INSTALAÇÃO ARTÍSTICA

Relatório de Projeto

Mestrado em Artes da Animação

Orientador: Professor Doutor Filipe Luz

Universidade Lusófona

Departamento de Cinema e Arte dos Media

Dezembro 2022

Sofia Ochôa de Carvalho Barreiros Telo

ANEURYSM

PROJETO DE INSTALAÇÃO ARTÍSTICA

Relatório de Projeto

Mestrado em Artes da Animação

Dissertação defendida em provas públicas na Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias no dia 3/3/ 2023) para obtenção do grau de mestre em Artes da Animação perante o júri nomeado pelo Despacho de Nomeação n.º: 70/2023, de 11 de janeiro, com a seguinte composição:

Presidente: Prof. Doutor Paulo Renato da Silva Gil Viveiros

Arguente: Prof. Doutor Magda Isabel Gamarra Cordas

Orientador: Prof. Doutor Filipe Soares Branco da Costa Luz

Universidade Lusófona

Departamento de Cinema e Arte dos Media

Dezembro 2022

Agradecimentos

Gostaria de agradecer ao meu orientador, professor Filipe Luz, pelo acompanhamento e estímulo constantes, ao longo da realização deste projeto, pela troca de ideias e pelas oportunidades que me proporcionou e por me dar liberdade criativa para escolher o resultado final.

Os professores do curso de Mestrado em Artes da Animação tiveram também um papel diferenciador nas minhas opções, pelos comentários, sugestões e críticas feitas durante as várias sessões de *pitch* realizadas, pelo que lhes deixo aqui as minhas palavras de agradecimento. Uma palavra especial para a professora Ana Carina pelo auxílio na conceção do dossier de pré-produção e para o João Cabral e o Ricardo Mata no apoio à instalação.

Neste processo, foram também importantes, as colegas do mestrado, pela troca de experiências e pelo apoio em vários momentos.

Agradeço aos meus pais por terem sido incansáveis e se preocuparem com a minha aprendizagem e por estarem sempre presentes no apoio a todas as iniciativas ligadas à frequência deste mestrado e à realização deste projeto. Sem eles, certamente, não teria sido possível chegar ao fim desta trajetória iniciada em 2020, em plena pandemia da COVID 19.

As palavras finais de agradecimento são dirigidas ao Roman, com quem partilhei os bons e os maus momentos dos confinamentos da fase pandémica e pelo seu apoio incondicional.

À minha Mãe, pela coragem e pela inspiração

Resumo

Este relatório de projeto apresenta as várias fases da criação, produção e recepção da Instalação artística *Aneurysm*, num exercício de animação expandida. Parte-se das seguintes questões de investigação: Como desenvolver uma dimensão visual intimista, abstrata e metafórica do tema, recorrendo ao conceito de animação expandida? Que estratégias de animação expandida podem ser implementadas, para aprofundar a comunicação artística e, simultaneamente a literacia da saúde? como organizar uma instalação artística que sensibilize e cativa a audiência para este tema? Qual deve ser o foco para promover o seu envolvimento: dados estatísticos e informação, pensamentos e histórias pessoais, sensações, sentimentos, afetos, cenas reais, sofrimento, reflexão, presença?

O projeto teve como objetivos: i) Explorar criativamente meios de animação, ii) Realizar um projeto intimista e minimalista, iii) Desenvolver um projeto de animação que sensibilize sobre o tema aneurisma, iv) Investigar abordagens e práticas de avaliação artísticas já experimentadas noutros contextos, desenvolvendo um projeto de reflexão e prática de instalação artística para o mestrado em Artes de Animação. A pertinência do tema enquadra-se na natureza aberta da animação à inovação e a temas novos, alternativos e futuros, no atual momento de viragem da cultura visual, com destaque para a atenção aos afetos, solidão e problemas de saúde. Utilizando uma metodologia de investigação baseada na prática, descreve-se e analisam-se as instalações e os resultados das interações com as audiências, realizadas entre junho e setembro de 2022, a par das particularidades da animação expandida nesse contexto.

Palavras chave: *Instalação Artística, Aneurisma, Arte interativa, Animação expandida, Practice-research based*

Abstract

This project report presents the various stages of creation, production and reception of the *Aneurysm* art installation, in an exercise in expanded animation. It starts with the following research questions: How to develop an intimate, abstract and metaphorical visual dimension of the theme, using expanded animation? What expanded animation strategies can be implemented to deepen artistic communication and, at the same time, health literacy? how to organize an art installation that sensitizes and captivates the audience for this theme? What should be the focus to promote their involvement: statistical data and information, thoughts and personal stories, sensations, feelings, affections, real scenes, suffering, reflection, presence?

The project's objectives were: i) Creatively explore means of animation, ii) Carry out an intimate and minimalist project, iii) Develop an animation project that raises awareness about the aneurysm theme, iv) Investigate approaches and practices of artistic evaluation already tried in other contexts, developing a project of reflection and practice of artistic installation for the Masters in Animation Arts. The relevance of the theme fits into the open nature of animation to innovation and to new, alternative and future themes, in the current turning point of visual culture, with emphasis on attention to affections, loneliness and health problems. Using a practice research based methodology, the installations and the results of interactions with audiences, carried out between June and September 2022, are described and analyzed, along with the particularities of expanded animation in this context.

Key words: Art installation, Aneurysm, Interactive art, Expanded Animation, Practice-research based

Índice

Introdução	11
<i>Aneurysm</i> – inspiração e contexto	12
Âmbito da investigação e objetivos	16
Questões de investigação e problemáticas contemporâneas da Animação	20
Metodologia de investigação	26
CAPÍTULO 1. A ANIMAÇÃO EXPANDIDA NO CONTEXTO DAS INSTALAÇÕES ARTISTICAS	31
CAPÍTULO 2. INSTALAÇÃO ARTÍSTICA: REFLEXÃO E PRÁTICA	41
2.1 O papel da documentação na investigação baseada na prática	41
2.2. <i>Aneurysm</i>: referências e apropriações	44
2.2.1 Referências visuais	44
2.2.2 Referências narrativas	50
2.3. Documentos organizados como coleções	52
2.4. <i>Aneurysm</i> : investigação baseada na prática	52
2.4.1 Aneurisma no evento <i>Over & Out</i> 2021	54
2.4.2 <i>Aneurysm</i> no Festival Internacional de Animação Cinanima	56
CAPÍTULO 3. PROPOSTA DE INSTALAÇÃO ARTÍSTICA – PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO	59
3.1. Sinopse	63
3.2. Nota de intenções	63
3.3. Descrição	64
3.4. Técnicas	64
3.5. Materiais	69
3.6. Montagem	71
3.7. Análise da narrativa	72
3.8. Personagens	75
3.9. Ambientes	76
CAPÍTULO 4. RECEPÇÃO E FEEDBACK DA INSTALAÇÃO	77
4.1. ICLI - International Conference on Live Interfaces 2022	78
4.1.1 Resultados da observação e entrevistas	79
4.2. Exposição <i>Over & Out</i> 2022	80

4.2.1 Resultados da observação e entrevistas	81
4.2.2 Análise da experiência: comentários recebidos	82
4.3.3 Melhorias introduzidas	85
CAPÍTULO 5. CONCLUSÃO	87
Bibliografia	91
Bibliografia de referência das diferentes áreas abordadas no relatório de projeto	97
APÊNDICES	99
Apêndice I. Instalação Aneurisma <i>Over&Out</i> (Sofia Telo, 2021)	100
Apêndice II. Descrição técnica da Instalação Aneurisma, Espinho (Sofia Telo, 2021)]	102
Apêndice III. Argumento	103
Apêndice IV. Cenas	108
Apêndice V. Panfleto	117

Índice Figuras

Figura 1 - <i>Tal mãe, tal filha</i> (Sofia Telo, 2021)	46
Figura 2 - Particles in Space (Fonte: https://lightcone.org/en/film-946-particles-in-space)	46
Figura 3 - <i>A is for Autism</i> (Fonte: http://www.screenonline.org.uk/film/id/1166359/index.html)	47
Figura 4 - <i>Abductees</i> (Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=D_UgJFZSRec)	47
Figura 5 - Animated minds (Fonte: https://www.animatedminds.com/).....	48
Figura 6 - <i>Forever</i> (2020) - Mitch McGlocklin	48
Figura 7 - <i>Maalheek</i> (2020) – Ismaël Joffrov.....	49
Figura 8 - Carlotta's Face – Rield e Schuld	50
Figura 9 - Aspeto geral da instalação Aneurisma. <i>Over & Out</i> , 2021.....	54
Figura 10 - Textura utilizada para a representação do aneurisma.	55
Figura 11 - Visitantes a visualizar a animação.....	56
Figura 12 - Gary Hill, <i>Exacting Light</i> (2011)	57
Figura 13 - Ressonância magnética utilizadas para a animação.....	57
Figura 14 - Montagem do Arduino no telefone e programação em MAX.	66
Figura 15 - Programa Max	67
Figura 16 - Materiais usados e sua disposição	69
Figura 17 Móvel antes e depois de alterações.....	70
Figura 18 - Mãe.....	75
Figura 19 - Ambiente A: Casa Interior	Figura 20 - Ambiente B: Hospital..... 76
Figura 21 - Ambiente C: Parque	Figura 22 - Ambiente D: Casa exterior..... 76
Figura 23 - Fotos da Instalação Live Interfaces, julho 2022	79
Figura 24 - Fotos da exposição <i>Over & Out</i> , julho 2022	81
Figura 25 - Aneurysm animação versão final.	85
Figura 26 - Aneurysm Animação e participação Interativa.....	86
Figura 27 - Aneurysm Animação e participação Interativa.....	86
Figura 28 - Sombra de doente acamado.	101
Figura 29 - Visitantes a responder ao questionário.	101
Figura 30 – Materiais usados.	102
Figura 31 - Panfleto.....	117

Índice Quadros

Quadro 1 - Categorização da terminologia.....	27
Quadro 2 - Instalações realizadas e programadas (2021–2022).....	27
Quadro 3 - Principais características da Instalação Artística – <i>Aneurysm</i>	60

Índice Tabelas

Tabela 1 - Processo criativo – micro-processos envolvidos (2021-2022).....	53
Tabela 2 - Produção da animação	60

“tinha perdido a inteireza da fala (...),
os valores da grafia e ficara analfabeto de mim e da vida”
José Cardoso Pires

“There’s always been a kind of slipperiness
that haunts the usages of the term
(animation), a slippage from art to life and
back again. In the animatic
apparatus however, these converge, as life
becomes not a property that one
has, or doesn’t. But a site for intervention, a
production, poiesis”
Deborah Levitt

Introdução

Este relatório de projeto possui carácter exploratório e apresenta uma abordagem descritiva e reflexiva das fases de criação e avaliação da Instalação Artística *Aneurysm*. Esta instalação enquadra-se nas instalações de Animação Expandida em sala.

O relatório encontra-se organizado em cinco capítulos. A Introdução e o Capítulo 1 introduzem e desenvolvem a abordagem teórica – o Estado da Arte – sobre as instalações artísticas, modelos de avaliação das interações com as audiências e a animação expandida.

Os capítulos seguintes são dedicados ao desenvolvimento da instalação artística, reflexão e prática. O capítulo 2 é dedicado à apresentação dos documentos de trabalho da proposta de instalação: Referências, Documentos organizados como coleções; Trabalhos como documentos e Projetos como documentos. O capítulo 3 detalha a Proposta de instalação artística – produção: sinopse, nota de intenções, descrição, técnicas, análise da narrativa, personagens, ambientes, argumento e cenas. O capítulo 4 apresenta a receção e feedback da instalação em dois eventos, o *ICLI – International Conference on Live Interfaces 2022* e o *Over & Out 2022*. A conclusão retoma o problema inicial e sintetiza as principais contribuições da investigação.

No final do relatório são apresentados cinco Apêndices, com informação complementar sobre as experiências de instalação artística desenvolvidas.

Utiliza-se a Norma APA (7ª ed.) para citações e referência bibliográfica.

Aneurysm– inspiração e contexto

Um aneurisma cerebral é uma dilatação anormal num dos vasos sanguíneos que levam sangue até ao cérebro. A parte dilatada geralmente apresenta uma parede mais fina e, por isso existe um elevado risco de romper, provocando uma hemorragia. Quando isso acontece, a ameaça de morte pode ser imediata se nada for feito a nível cirúrgico, obrigando a uma hospitalização e intervenção imediatas. Constitui, portanto, uma situação pessoal de enorme aflição e risco, com eventuais perdas de consciência e morte. Na forma de acidente vascular cerebral, em Portugal constitui, nas últimas décadas, a segunda causa de morte, sendo só ultrapassado pelas doenças cardiovasculares¹ (Queiroz, 2010).

A nível Mundial, os dados estatísticos existentes indicam o crescente número de casos e o elevado número de mortes que origina. A título de exemplo, nos EUA estima-se que 6.5 milhões de pessoas sofram de um aneurisma cerebral não roto (1 em 50 pessoas), sendo a taxa anual de aneurisma com rutura de aproximadamente 8-10 por 100 000 pessoas². Calcula-se que 30 mil pessoas sofram de aneurismas rotos anualmente, significando 1 em cada 18 minutos.

No Reino Unido registaram-se 15,4 mil mortes em 2018, sendo considerada a 5ª causa de morte no país, sendo a prevalência a nível mundial estimada em 3.2%, com uma predominância das mulheres.

A ideia para a realização do projeto *Aneurysm* surgiu após uma experiência pessoal da investigadora, a qual a influenciou artisticamente para o atual trabalho de investigação e produção em artes da animação.

Até ao momento, tanto quanto sabemos, este tema não é ainda objeto de atenção criativa no âmbito da animação, pelo que possui potencial para ser o foco de um projeto de instalação artística que alie a dupla vertente da arte e da realidade³, pretendendo refletir

1 No 21º Congresso do Núcleo de Estudos de Doença Vascular Cerebral, realizado em 2020, afirma-se ser agora a principal causa de mortalidade em Portugal, sendo fulcral a identificação precoce dos sintomas. Perante a fase de pandemia devido à COVID-19, foi essencial entender de que forma as adaptações hospitalares e o medo afetaram a recorrência ao Serviço de Urgência (SU) perante situações graves como o AVC.

https://www.spmi.pt/wp-content/uploads/2020/12/AF_LIVRO-DE-RESUMOS_12-12-20-1.pdf

2 <https://www.bafound.org/about-brain-aneurysms/brain-aneurysm-basics/brain-aneurysm-statistics-and-facts/>

3 A animação é uma prática reflexiva, verificando-se que as práticas artísticas contemporâneas incidem sobre criações a partir da realidade, das observações e das sensibilidades do/a artista e da sua apropriação

sobre as relações entre a arte interativa, o envolvimento das audiências e o desenho da experiência de animação expandida⁴, considerados por muitos autores áreas de investigação muito importantes (Bishop, 2005, 2006, 2012; Candy e Edwards, 2011, Hosea, 2018).

O termo animação expandida está ligado ao desenvolvimento do cinema, vídeo e televisão e a novas visões culturais surgidas na década de 1970, visando a criação de novas práticas cinematográficas, nomeadamente a forma como os filmes eram exibidos e visualizados e um novo tipo de relação entre filme e espectador. Estas mudanças abriram caminho a novos formatos para os media e a arte, usualmente exibidos como instalações artísticas/instalações de animação⁵ em locais públicos ou em salas.

De acordo com Smith e Hamlyn “animation is understood to be expanded when traditional or commercial practices are exposed to new critical methodologies and workings—ones that are with increasing frequency referring to broader questions around performance, the social, political-documentary and so on” (2018, p.2). Dolores Furió Vita⁶ (2016) considera que a animação expandida se define pelo seu carácter híbrido e não

do mundo, sobre a criação de representações dessa realidade experimentada e do que entende como experiência (Foster, 2014), as quais se tornam visíveis no estilo, execução e vários níveis de interpretação duma animação.

4 *Expanded Animation*, um conceito apresentado por Siegfried Zielinski em 2007 na Conferência *Pervasive Animation* (2013).

5 Instalação Animada é uma expressão artística usada em instalações de espaços interiores, utilizando a técnica 3D. O termo enquadra um largo espectro de trabalhos que combinam diferentes técnicas de animação com instalações artísticas a experiência do espectador.

6 Esta autora, partilha da opinião de Paul Wells de que a animação é a forma de expressão mais dinâmica que existe, sintetizando a evolução da animação expandida desde as práticas vanguardistas da animação experimental de Walter Ruttmann, Viking Eggeling, Hans Richter, Marcel Duchamp, Moholy-Nagy, Oskar Fischinger, Len Lye, Norman McLaren, Mary Ellen Bute, em oposição à escola de Walt Disney, considerando que “Es por ello que los recursos estilísticos y formales que emplearon los artistas de las primeras vanguardias se repiten en la animación expandida que se desarrolla en el siguiente apartado, alejándose de la narratividad lineal y abrazando diversas disciplinas y técnicas: liberación de los movimientos de cámara, un nuevo uso de la luz, nuevas composiciones —montaje temporal y montaje espacial en un mismo plano—, efectos especiales —sobreimpresiones, transparencias, multipantallas, efectos ópticos, etc.—, experimentando con las posibilidades creativas del montaje, del collage... un discurso mucho más conceptual y metafórico, aportando un nuevo significado a la imagen” (Furió Vita, 2016, p. 143). Também Filipe Luz (2013, p. 84) na sua tese de doutoramento, traça a evolução da animação, referindo que, para muitos destes realizadores avant-garde, “a animação não é um mero médium para a produção de filmes animados, mas sim um meio para comunicar de modo alternativo, mostrando o modo como lêem ou absorvem os ritmos e dinâmica da vida. O movimento é assim um mistério que os animadores tentam apreender, pois se por um lado é uma

constitui uma obra terminada, preparada para o consumo, mas sim um conjunto de mecanismos que o espectador ativa: o significado da obra e a experiência artística.

“Son obras que requieren un espectador creativo, comprometido y dispuesto a concebir nuevas condiciones discursivas, que además demanda, exige y actúa en estos nuevos contextos. La desmaterialización de la obra, la puesta en escena y las nuevas narrativas hacen necesaria una redefinición de la animación contemporánea con técnicas de videomapping desde un punto de vista interdisciplinar, transdisciplinar y postdisciplinar. Se abre una nueva era de posibilidades creativas para la animación, donde la pantalla tradicional de cine se ha hecho pequeña y da paso a una nueva dimensión por descubrir.”

Furió Vita (2016, p.150)

Neste âmbito, autores como Brigitte Hosea, Pedro Serrazina e Theresa Stehlikova (2019), têm chamado a atenção para a exploração do processo criativo, visando uma melhor compreensão de como a animação pode “embody reality as a process of becoming, transformation, in a way that is unique to this art form” (Hosea, Serazina e Stehlikova, 2019, p.4).

De um ponto de vista teórico, a visão de Wells (2019) sobre a importância crescente do conceito do *Spectrum da Animação (Animation Spectrum)* e da sua onnipresença na esfera pública, sugere uma “animificação”⁷ da experiência humana em vários contextos, os quais, em conjunto com três outros aspetos, constituíram a principal motivação para a escolha desta modalidade para o trabalho final de mestrado:

- *A natureza aberta à inovação e a temas novos, alternativos e futuros da animação* (Leslie e McKim, 2017), tal como é apresentada por Alan Cholodenko:

“It is idea, concept, process, performance, medium and milieu; and it invests all arts, media and communications . . . It invests all sciences and technologies. It invests all disciplines, faculties, knowledges (including the history of philosophy, the history of ideas), fields, practices, discourses and institutions. It invests all relationships (of whatever kind: personal, social, national, sexual, etc.). It invests all life and movement, as it invests all thought. It invests not only the subject, it invests the object, the world, the universe itself. That’s why it is more than only a human practice. It is a process, performance, medium and milieu of world, of universe.” (Cholodenko, 2007, pp. 67-68)

simples representação de vida, por outro constitui também uma estranha ligação àqueles que o absorvem.”

⁷ *Animification*, no original.

1. O facto de se considerar que a *cultura visual se encontra num interessante momento de viragem*, entre a ficção e a realidade, muitas vezes combinando os dois, originando a reinterpretação da animação e a sua ubiquidade em visualizações quotidianas (Ehrlich, 2021) e,

2. O ensino que tem sido ministrado no Mestrado em Artes da Animação, nomeadamente na disciplina *Espaços Híbridos*, que procura, através de uma compreensão aprofundada das práticas artísticas e do quadro concetual de referência, estimular a escolha de projetos de instalações artísticas.

Assim, este relatório de projeto parte de três ideias realçadas por Claire Bishop⁸ (2005, 2006):

1. A relação com o espectador da instalação encontra-se refletida no processo de escrita: “The way in which installation art structures such a particular and direct relationship with the viewer is reflected in the process of writing about such work. It becomes apparent that it is difficult to discuss pieces that one has not experienced first-hand: in most cases, you had to be there” (2005, p.10);

2. A arte da instalação assenta numa subjetividade dispersa: “does not just articulate an intellectual notion of dispersed subjectivity (reflected in a world without a centre or organising principle); it also constructs a set in which the viewing subject may experience this fragmentation first-hand” (2005, p. 130) e;

3. Este tipo de arte focada na participação vive da *construção de situações*⁹ como um dos seus principais pontos de referência para aqueles que trabalham temas a partir de eventos de vida e de pessoas como fontes de inspiração privilegiadas (2006, p. 13).

Estas ideias foram complementadas pela perspetiva de Levitt (2014, p. 44) de considerar as estruturas de como a animação é feita e a sua apresentação como um *super-medium* que expande a nossa atenção para a realidade. Levitt (2018, p. 5) realça ainda as constantes alterações das interações das materialidades da comunicação, dos modos de experienciar e da perceção humana, daí decorrendo a importância de um artista observar

⁸ Claire Bishop (1971-) é uma historiadora e crítica de arte britânica, professora de Art History no The Graduate Center, CUNY, New York, que se tem destacado como uma das principais teóricas da participação nas artes visuais e performativas.

⁹ Conceito criado por Guy Debord em 1957 para caracterizar a forma de criar novas realidades sociais.

a interatividade do seu trabalho em ação, em contexto real e a necessidade de aprender a partir dessas observações, como referem Edward Edmonds, Zilda Bilda e Lizzie Muller (2009):

“The artist often needs to consider the tension between the ease with which the audience can engage with the work and the need to provide a level of complexity that make it hard to exactly grasp the rules being used; Evaluation techniques can help an artist to emphasise, rather than ‘smooth over’, difficult aspects of an experience; Artists can be supported, through evaluation methods, in responding to, and working with audience experience as though it were a kind of ‘material’” (Edmonds, Bilda e Muller, 2009, p. 149).

No caso da Instalação *Aneurysm*, o conceito espaço-animação-receção, privilegia uma experiência privada, intimista, colocando o espectador/participante no centro do espaço para a visualização e interação.

Âmbito da investigação e objetivos

O termo *instalação*, possui um caráter polissêmico, não específico, envolvendo a experiência compartilhada entre a tríade autor-obra-espectador (Reiss, 2000), podendo integrar várias técnicas artísticas, em locais e contextos diferenciados, sendo necessário que o artista trabalhe *com* e *no* local da instalação, desmontando-a, deslocando-a e reinstalando-a. A técnica da instalação constitui, por isso, uma fonte de informação e de investigação da vida contemporânea: “The work making the commentary and the space that contains the work become indistinguishable in installation art thus making the conceptual goals of the artist part of the viewing experience” (Rosenthal, 2003, p. 25). Desse modo, o espaço é determinante para a concepção da obra, caso seja situacional ou relacional¹⁰ e para a sua receção por parte do visitante/espectador/participante.

A forma como se promove a interação com o visitante está igualmente interligada com o espaço, o qual deverá idealmente, envolver e suscitar a sua curiosidade e atenção. Em instalações itinerantes e versáteis, no qual o espaço é parte integrante como

10 Instalação situacional - relativa a um dado local, por um determinado período de tempo; instalação relacional - funciona em relação com outros elementos que compõem a obra, como imagens e textos, entre outros aspetos. De acordo com Hosea (2018, p. 275) “It has been argued that a site-specific installation can re-narrate the space in which it is situated and that the site is re-storied and temporarily estranged from its original purpose. Just as the animation creates a new layer of narrative in the site, so the historic buildings, geographical locations and social networks that form the site permeate and haunt the animation in return: adding a sense of history erupting into the present, adding kin aesthetic and sensory experience.”

um elemento do *storytelling* o conteúdo e a forma da sua apresentação desenvolvem-se em paralelo, sem alterar “the work context, as long as the spatial arrangement of the work’s elements remain intact.” (Vidakovic, 2021, p. 25).

Vidakovic procura sintetizar os conceitos e características do storytelling no espaço das instalações. Nesse sentido, utiliza as definições de Gray Hodgkinson que identifica dois modos de *storytelling*: *story-telling* e *story-giving*¹¹ (2016, p.251).

Os vários tipos de interações em instalações artísticas são discutidos por Anna Trifonova et al. (2008), podendo variar entre estática, dinâmica e evolucionária, enquanto as formas de interação podem ser enquadradas em três perspetivas distintas, nomeadamente, (1) regras interativas, (2) parâmetros de acionamento da interatividade e (3) Origem dos conteúdos.

Por—*Regras interativas* Trifonova et al. distinguem-nas como regras para controlar a interação com a instalação. Podem variar entre o estático e dinâmico, variando o grau de interação. Este pode ser somente a ação de dar início ou finalizar a interação. Esse gesto influencia toda a instalação. Como *Parâmetros de acionamento da interatividade* são considerados os fatores que espoletam as regras de interação. Podem ser uma variedade de sensores, interações intencionais dos espectadores ou simplesmente, a presença de espectadores e interações não intencionais. Por último, Trifonova et al. destacam a *Origem dos conteúdos* como a instalação que apresenta os conteúdos ao participante podendo ser pré-definido pelo artista ou editado pelo participante.

Os contributos da interdisciplinaridade são igualmente necessários para a avaliação das interações verificadas durante as instalações, podendo ser encontradas outras propostas em vários autores nos últimos 20 anos. Nesse sentido, destacamos as propostas de Sommerer e Mignonneau (2001), com dois tipos de interações: *Pre-Definida*: o espectador pode escolher a sua trajetória de interação entre um conjunto

11 “The first is an author-driven story, where the author uses techniques to guide the viewers’ gaze in order to tell a predetermined story that the audience cannot change. The second is a more interactive story mode, in which one offers clues and bits of the world for the viewers to discover at their own pace. Hodgkinson emphasizes that there is a constant struggle to balance these two modes, because there is a narrative paradox between authorship and the autonomy of the viewer. The author seeks control because he or she is concerned with the fixed content and message, but the viewers seek autonomy to freely move around and digest the story at their own pace. The stories in spatial context generally balance between these two storytelling approaches, which vary depending on the spaces where they appear.” (Vidakovic, 2016, p. 251)

limitado e predefinido de possibilidades, *Evolucionário*: os processos artísticos estão ligados à interação e esta evolui continuamente.

Também Hannington e Reed (2002), apresentam três tipos de interações: *Passiva*: o conteúdo possui uma apresentação linear e o utilizador interage simplesmente por dar início e finalizar a apresentação, *Interactiva*: o espectador pode escolher a sua trajetória através do conteúdo, *Adaptativa*: o utilizador pode introduzir os seus conteúdos e controlar o seu uso.

Por sua vez, Edmonds, Turner, e Candy (2004), apresentam quatro categorias de relações entre o trabalho artístico, o artista, o participante e o ambiente: *Estático*: na qual não existe interação, *Dinâmica-Passivo*: na qual a resposta à instalação é acionada por fatores ambientais, *Dinâmica--Interactivo*: em que o processo humano e/ou ações (propositadas ou não) são usadas como parâmetros para alterar a instalação, cujas regras são estáticas, *Dinâmica-Interactivo* (variação): na qual as regras usadas para modificar os seus resultados são utilizadas por um agente (software ou humano).

Para Candy e Edwards (2011, p. 12-15) algumas questões de investigação são gerais, tais como: Quando se pode falar em envolvimento das audiências? O que promove o envolvimento? Quais são as modalidades mais bem-sucedidas? É possível prever o envolvimento? Quais os impactos provocados pela familiaridade temática? Como avaliar as experiências interativas? Como capturamos a experiência vivida pelas audiências? Devemos pedir-lhes para falarem dos seus sentimentos durante a experiência? Devemos basearmos no que recordam após a experiência? Existem medidas objetivas para avaliar? É a arte interativa uma fonte potencial de novas visões sobre as experiências das audiências? Onde está a arte: no objeto ou na experiência?

Estes autores referenciam dois modelos para avaliar as experiências interativas:

1. A estrutura de Costello, *Pleasure Framework* (2007) que resulta numa experiência artística e pode ser usada noutros contextos. Apresenta 13 categorias¹²:

12“*Creation* is the pleasure participants get from having the power to create something while interacting with a work. It is also the pleasure participants get from being able to express themselves creatively; *Exploration* is the pleasure participants get from exploring a situation; *Discovery* is the pleasure participants get from making a discovery or working something out; *Difficulty* is the pleasure participants get from having to develop a skill or to exercise skill in order to do something; *Competition* is the pleasure participants get from trying to achieve a defined goal; *Danger* is the pleasure of participants feeling scared, in danger, or as if they are taking a risk; *Captivation* is the pleasure of participants feeling mesmerized or spellbound by something or of feeling like another entity has control over them; *Sensation* is the pleasure participants get from the feeling of any physical action the work evokes, e.g. touch, body movements,

Creation, Exploration, Discovery, Difficulty, Competition, Danger, Captivation, Sensation, Sympathy, Simulation, Fantasy, Subversion.

2. O modelo de Bilda, *Engagement Framework* (Bilda, 2011) que identifica 4 fases de interação: *adaptação, aprendizagem, antecipação e compreensão.*

O envolvimento das audiências deve também ser avaliado, focalizando-se em dois focos (Edmonds et al. 2006):

- Os *aspectos atratores* que levam as pessoas a sentir-se atraídas e a observar e interagir.

- Os *aspectos sustentáveis*, aqueles que mantêm a atenção da audiência, tendo em consideração a natureza fragmentada e superficial da atenção dos espectadores das instalações artísticas e ao facto de vivermos numa sociedade de ecrãs que se caracteriza por uma proliferação de imagens em espaços públicos e privados (Elwes, 2015, Cardoso, 2013¹³).

A estes dois focos poderemos ainda acrescentar um terceiro, resultado da pandemia Covid 19 e integrado no recente Simpósio internacional *Ecstatic Truth VI: To Attend* (2022), que equaciona a *atenção em presença e a atenção virtual numa realidade híbrida*. As questões colocadas apontam para um alargamento das práticas de visualização – a *visualização partilhada* - e *focos de atenção multissensoriais*:

“If attendance and attention have the same etymological roots, can we consider attending as a form of attention rather than requiring physical presence? And if the essence of attention is its elasticity, can we argue that attention is able to stretch to overcome physical distance? That our shared attention (as well as times and virtual platforms) allows us to be in attendance, together, no matter how physically displaced we are. According to philosopher and cognitive scientist Lucas Battich (TT

hearing, vocalising etc.; *Sympathy* is the pleasure of sharing emotional or physical feelings with something; *Simulation* is the pleasure of perceiving a copy or representation of something from real life; *Fantasy* is the pleasure of perceiving a fantastical creation of the imagination; *Camaraderie* is the pleasure of developing a sense of friendship, fellowship or intimacy with someone; *Subversion* is the pleasure of breaking rules or of seeing others break them. It is also the pleasure of subverting or twisting the meaning of something or of seeing someone else do so.” (Costello, 2007, p. 170-171).

13 Gustavo Cardoso (2013) salienta o papel da sociologia da mediação para uma melhor compreensão da forma como os processos comunicacionais em rede mudam os ambientes sociais e culturais que os suportam e das vantagens e desvantagens daí decorrentes. O uso de ecrãs é agora generalizado na sociedade, mediando os processos sociais de receção e consumo, tornando os indivíduos participantes, se possuírem as literacias necessárias para atuar em qualquer meio e alterar a mensagem, desde que tal seja a sua vontade. Assim, “a capacidade social de agência e de construção de autonomia introduz-nos perante uma realidade social em que a tecnologia é produto da interação constante entre tecnologia, instituições, acções comunicativas, representações e práticas dos sujeitos. A mediação é o resultado dessas interações, produto de escolhas e opções dos sujeitos sociais” (Cardoso, 2013, p. 15).

journal 3) shared attention not only helps us learn better, it is also multi-sensory. Is therefore watching a film together more illuminating than watching it alone, in separate spaces? What effect our new, so called “hybrid reality” has on our attention? Which role do the so-called proximity senses play in being attentive, attending to presence?

Attention is what makes us present, attention is learning, attention is the fabric of our experience, attention is being conscious, being conscientious, it is our future memory: we remember what we pay attention to, the rest becomes an unconscious assimilation of facts. And as we know from advertising methods, subliminal messaging can affect us on a level where we are unable to rationalise its effect, hence are more vulnerable”.¹⁴ Hosea, Serrazina & Stehlikova (2022)

Assim, o projeto tem como objetivos:

- Explorar criativamente meios de animação.
- Realizar um projeto intimista e minimalista
- Desenvolver um projeto de animação expandida que sensibilize sobre o tema aneurisma.
- Investigar abordagens e práticas de avaliação artísticas já experimentadas noutros contextos interativos
- Desenvolver um projeto de reflexão e prática de instalação artística para o mestrado em Artes de Animação

Questões de investigação e problemáticas contemporâneas da Animação

O presente estudo pretende responder às seguintes questões de investigação:

Como desenvolver uma dimensão visual intimista, abstrata e metafórica do tema, utilizando a animação expandida? Que estratégias de animação expandida podem ser implementadas, para aprofundar a comunicação artística e, simultaneamente a literacia da saúde¹⁵ ?

14 Citação retirada de *Tangible Territory* <https://tangibleterritory.art/2021/11/14/ecstatic-truth-vi-to-attend/>, enquadrando as temáticas do evento *Ecstatic Truth VI: To Attend* (2022), sendo a autoria do texto atribuída aos organizadores do evento.

15 A literacia da saúde é definida pela Organização Mundial da Saúde como o grau em que os indivíduos têm a capacidade de obter, processar e entender as informações básicas de saúde para utilizarem os serviços e tomarem decisões adequadas de saúde no dia-a-dia. Em Portugal, a Sociedade Portuguesa de Literacia em Saúde (<https://www.splsportugal.pt/>) foi constituída em 2022 e comemora o Dia Internacional da Literacia (8 de setembro) e o mês de outubro como o

Como implementar uma instalação artística que sensibilize e cativa a audiência para este tema? Qual deve ser o foco para promover o seu envolvimento: dados estatísticos e informação, pensamentos e histórias pessoais, sensações, sentimentos, afetos, cenas reais, sofrimento, reflexão, presença?

Estas questões estão ligadas à animação expandida e às problemáticas contemporâneas das instalações artísticas, alinhadas com os seus principais aspetos teóricos e práticos que procurámos abordar neste relatório.

A complexidade dos media na arte é sintetizada por Julia Noordegraaf (2013, p. 13) ao realçar a conjugação dos aspetos de *liveness*, corpos, espaço, tempo e interatividade. Novas fronteiras, conceitos sociais e papéis a desempenhar pelos animadores integram as temáticas e discussões atuais. É o caso da representação fluída de género e as formas de empoderamento vs limitação que a arte digital e a tecnologia potenciam, a par do questionamento das normas vigentes, debate no qual podemos integrar as mais recentes abordagens de Birgitta Hosea, discutindo as questões de género na sua animação e práticas performativas¹⁶. Ainda em 2019, Hosea foi, em conjunto com Pedro Serrazina e Tereza Stehlikova¹⁷, editora do número especial da *International Journal of Film and Media Arts*¹⁸, dedicado a examinar o potencial da animação expandida ao dar significado à realidade através de todos os sentidos e pretendendo colocar questões sobre “provisionality and uncertainty: of facts, philosophies, moving images, implicit in the subjectivity of perception and the unpredictability of matter” (Hosea, et al., 2019, p.4).

Mês da Literacia em Saúde. O dia Mundial da Saúde comemora-se a 7 de abril. Estas datas podem ser adequadas para a apresentação da Instalação artística que desenvolvemos.

¹⁶Gender*uck, junho 2020
https://www.artinfluxlondon.com/gender_uck_online_exhibition.html , Expanding animation and other queer goings on, abril 2021. Birgitta Hosea explora as suas ideias a partir da sua prática, muitas vezes em colaboração com os seus estudantes. Um dos seus filmes, *Erasure*, de 2017, baseia-se nas suas memórias enquanto trabalhadora de limpeza num hospital, desempenhando tarefas repetitivas, invisíveis e sem reconhecimento.

¹⁷ Tereza Stehlikova desenvolve experiências artísticas multissensoriais que exploram as interações entre os visitantes e os espaços, estando ligada ao projeto Sensory Sites (<https://sensorysites.org/research/>) que considera os sentidos essenciais às respostas somáticas e emocionais à arte.

¹⁸ <https://revistas.ulusofona.pt/index.php/ijfma/issue/view/746>

Outras problemáticas contemporâneas relevantes são as que investigam a arte de intervenção baseada em investigação transdisciplinar (Bishop, 2012), a estética do real ou a animação da verdade na animação documental, no sentido interdisciplinar definido por Nea Ehrlich: “Animating Truth therefore draws together film, art, cultural and media studies, posthumanism, gaming studies, semiotics and philosophy to shed new light on the topic of animated documentary, and underscore the fact that this interdisciplinary analysis benefits from a mix of media and fields”(Ehrlich, 2021, p.7).

Esta posição é também assumida por Max Hattler (2021) ao defender a necessária discussão de posições teóricas sobre realismo, materialidade, atualidade e processo na relação intrínseca entre realidade e animação¹⁹, na qual o espectador participa ativamente na recepção da obra. Hattler identifica a animação abstrata na sua capacidade de criar ‘thinking spaces’, os quais em vez de representar a realidade, apresentam o *Real Abstracto*, possibilitando a construção de mais narrativas abertas e diferentes formas de envolver espectadores²⁰. Assim, “The notion of abstractedness plays a pivotal role in this undertaking, as it encapsulates not pure abstraction, or non-objectiveness, but a state of being abstracted from a form of ‘realism’ which had its genesis in actuality, in source material derived from the real world.” (Hattler, 2021, p. 40).

Não existindo consenso generalizado sobre a definição de animação (Luz, 2013), entre os contributos para a discussão teórica mais recente, destaca-se a visão de animação pervasiva de Susanne Buchan²¹ (2020) que considera os efeitos da animação na cultura

19 Na perspetiva de Dobson et al. (2018) da animação desafiar uma abordagem teórica unificada e em linha com os argumentos de outros autores como Wells (2002); Cubitt (2013); Ward (2013, 2018), Buchan (2013), Husband e Ruddell (2018).

20 Comentando a obra de Max Hattler, Dan Torre (2015) afirma “Like many abstract animators, Hattler employs various strategies that not only create visually interesting sequences, but also ultimately shift the viewer’s attention away from the original context and identity of a single form and towards a purely abstract viewing experience. One common technique is to make the visual forms appear fundamentally unstable – to make them continually change their appearance – either through metamorphosis, optical flickering, or shattering or amalgamating the forms. For example, in his stop-motion piece Shift, the images (even though identifiable as real objects) continually change appearance and shape. This kind of developmental movement shifts the emphasis away from particular forms or recognisable characters and instead highlights the dynamic and visually compelling movement of abstract imagery.”
<http://www.sensesofcinema.com/2015/feature-articles/max-hattler-animations/>

21 Suzanne Buchan organizou em 2007, em conjunto com o curador Stuart Comer, *the Pervasive Animation Conference*, em Londres abrindo o debate sobre a mudança em curso da animação e a sua influência em diferentes áreas e práticas quotidianas. Mais informação pode ser obtida em:
<http://www.tate.org.uk/context-comment/audio/pervasive-animation-audiorecordings#open243081>

contemporânea, os vários tipos de envolvimento que suscita e as relações e distinções entre temas, tecnologias e plataformas usadas. Entre os seus impactos refere as humanidades digitais e as influências nas agendas académicas, artísticas, políticas e culturais, com efeitos no quotidiano das pessoas e nas responsabilidades éticas dos artistas, produtores e distribuidores da animação em vários produtos e locais.

Para Buchan (2020) deve-se distinguir quatro subgrupos de animação pervasiva -real impossível, disruptiva, útil e periférica, já que

'Pervasive' specifies an element of extensive penetration and can imply in some cases insidiousness, and this has a semantic function that adds a specific meaning to the noun 'animation'. As a paradigm, pervasive animation thus denotes specific, aggressive, active, affective qualities of some works made using these moving image techniques.

Buchan (2020, p.112)

Outro aspeto muito discutido é a interligação entre teoria e prática e competências de animação e formas de ensino, para o qual têm surgido muitos contributos relevantes, nomeadamente por parte de Paul Wells, Dan Torre, Maureen Furniss, Paul Ward, Filipe Luz, entre outros. Não podendo citar todos, escolho citar a posição de Ward por ser representativa do setor da animação: “Animators are already masters of what I am calling Critical Juxtaposition: myriad skills in life drawing; observation and distillation of look as well as how they feel when acted out; experimenting with all manner of mark making; technical and digital know-how, to be an animator is truly to be a remarkable all-rounder” (Ward, 2013, p. 334).

Neste grupo de temas em foco na atualidade devem ainda ser incluídas as abordagens externas aos estúdios de animação focalizadas nos desenvolvimentos atuais da animação independente; a história da animação e a importância dos arquivos e da *archival turn* (Carbone, 2017), a arqueologia dos media e a abordagem da historiografia da animação que poderá dar a conhecer aspetos menos estudados, como formas marginalizadas da animação e discriminação, as ligações heterogéneas da arte dos media e a animação, bem como as instalações artísticas (Bieberstein and Feyersinger, 2022, p.13).

A arte interativa, o seu potencial para a interação aberta e as suas preocupações com o papel das audiências participativas integram igualmente um novo tema de debate: a emergência perçecionada²² de um novo formato ou conceito, não diretamente ligado ao contexto no qual emerge, focalizada na criatividade, imprevisibilidade e experiência subjetiva e cuja concetualização pode ajudar a compreender e criar novas interações artísticas participativas. O termo participante pretende descrever a audiência ativa face à arte interativa (Seevinck, 2017, p. 17). Para além da existência de uma taxonomia para a arte interativa - Taxonomy of Emergence in Interactive Art (TEIA) -, o papel do observador da arte é essencial para a sua existência, funcionando a TEIA como um mapeamento facilitador da experiência das audiências na arte interativa.

Outra área emergente é a Neuroestética e a ligação da mente e emoções na criação artística, investigando as alterações reais, virtuais ou imaginárias da exterioridade a par das condições variáveis internas a um nível neurobiológico nos cérebros, utilizando abordagens experimentais, transmedia e transdisciplinares. Um exemplo desta tendência pode ser encontrado no sítio *Active Neuroaesthetics*²³ encontra-se bem explicado nas palavras de Unterholzner e Gouveia (2022):

“In general terms, Neuroaesthetics is a multidisciplinary sub-category of empirical aesthetics, which mainly addresses studies about aesthetic perception. Empirical aesthetics means an aesthetics of experience, not one concerning a study of taste. Within the research field of Neuroaesthetics, many different branches collaboratively look for new discoveries and answers. These areas range from study fields such as Aesthetics, Philosophy, Psychology, Physics, Engineering, Informatics, Mathematics, and medicine/Neuroscience and are continually influenced by technological progress.”

(Unterholzner & Gouveia, 2022, p. 389)

Samantha Moore ²⁴(2014) ilustra a ligação entre ciência e arte para retratar o cérebro, recorrendo a uma citação de Siân Ede “The quest to explain the enigma of how

22 Jennifer Seevinck (2017) distingue entre emergência física e percetiva e introduz a noção de emergência intrínseca e extrínseca.

23 Consultar <https://activistneuroaesthetics.art/>

24 Esta autora refere ainda a experiência de visualizar filmes: “Within film studies there has recently been some research done about 'neurocinematics' (Hasson et al, 2008), a branch of neuroaesthetics which looks specifically at the ways in which the audience's brains process the experience of watching film. They looked at methods of inter-subject correlation analysis which measures similarities in brain activity across viewers via fMRI scanning and eye tracking movements when looking at edited film versus randomly filmed footage.” (Moore, 2014, p. 63)

our brains operate to form what feels like our singular experience of consciousness has become a huge preoccupation in science. This may be surprising to those of us in the arts who feel we have a unique purchase on the subjective mind, which we claim to understand from the inside, intuitively, if not so much objectively' (Ede, 2005, p. 103).

Paralelamente, Pearce e outros (2016) realçam a Ciência cognitiva da Arte, que estuda os processos neurobiológicos associados à experiência da arte, estudando as formas como o cérebro representa e experiencia a arte visual. Por sua vez, Dan Torre (2014, 2017) propõe a *Cognitive Animation Theory* (CAT) focalizada na cognição e na filosofia do processo artístico enquanto ferramentas teóricas para a compreensão da animação, considerando que movimento e imagem devem ser considerados como entidades distintas, tanto na animação como na cognição.

Finalmente, não devemos esquecer o impacto da pandemia Covid 19 (2020)²⁵ na saúde mental, em geral e na sociedade, um tema que colocou questões emergentes às artes da animação. Destaco o tema geral do Simpósio *Synaesthetic Syntax: Seeing Sound / Hearing Visio* (setembro 2021) que incide nas experiências de toque e proximidade através da mediação de écrãs e no debate em torno da seguinte questão: “Under these conditions, how can animation, in combination with music or audio art, re-engage us with bodily sensations received through the senses? What are the rules, principles, and processes that govern correlations between sound and animation? How might these embodied sensations be explored, unpacked and reassembled in our age of virtual communication intensified by COVID-19?”²⁶

O tema da cultura visual na Covid 19 é também considerado por Nea Ehrlich (2021a), uma forma imaginária de animação onnipresente incidindo sobre os aspetos físicos e psicológicos da pandemia e confinamento. Esta autora considera as transformações e as questões epistemológicas e éticas, realçando as relações existentes entre as definições de animação, as qualidades da animação²⁷ enquanto estética

25 Algumas iniciativas, envolvendo animação e literacia da saúde, foram levadas a cabo pela Global Health Media com “The Story of Coronavirus” com mais de 20 milhões de visualizações e tendo ganho mais de 39 prémios, entre os quais, Tagore International Film Festival 2021, Índia; American Public Health Association Film Festival 2021, USA e International Quarantine Film Festival 2021, Canada.

26 <https://expandedanimation.com/ea2021/> Desde 2013, este simpósio tem explorado as fronteiras da animação digital, convidando especialistas e artistas para discutirem temas atuais e tendências futuras.

27 Raquel Flores na rede social LinkedIn considera que “Since the pandemic, studios are now shifting to different kinds of projects and formats. The wealth of opportunity that the industry is now experiencing just

informacional e o papel central da animação na cultura digital para concluir pela existência de um duplo papel para a animação: “as an increasingly dominant informational aesthetic in contemporary visual culture and as self-reflexive imagery about the nature of life.” (Ehrlich, 2021, p. 247).

Já em 2022, com o deflagrar da guerra na Ucrânia, novas questões são colocadas à comunidade de animadores no Simpósio *Synaesthetic Syntax* integrado na 10th Expanded Animation section of the Ars Electronica Festival. O evento explorou as relações complexas entre a percepção sensorial e a animação expandida, colocando questões em torno do toque e movimentos físicos: Como pode o toque físico ser utilizado na animação para criar partilha de memórias?

Metodologia de investigação

Para o desenvolvimento deste trabalho de projeto baseado na experiência pessoal na criação de processos criativos, optou-se por *uma abordagem baseada na prática* como método de investigação²⁸, (Nelson, 2013), na qual o criador é simultaneamente um investigador, explorando a sua questão de investigação através da prática, de forma interdependente e complementar e usando uma multiplicidade de evidências

“The central practice is primarily directed toward making artifacts, whether they are visual or sound objects, installations or performances, that provide the basis of the research. Nevertheless, it is equally important to recognize that practice-based research is research and not practice alone” (Candy e Edwards, 2018, p. 68).

Categorizando a terminologia e sintetizando a discussão em torno desta metodologia, Niedderer e Roworth-Stokes (2007, p. 10) apresentam as diferenças existentes entre várias categorias, contextos de aplicação e objetivos (Quadro 2).

goes to show that it is possible to transform an uncertain future into a future of exciting possibility. 3D animation has found new footing in the live entertainment space. From the Black Eyed Peas performing on a virtually animated stage for the 2020 VMAs to music producer Excision hosting a 3-day virtual music festival on Twitch, 3D animated stages are becoming a prime player in the livestream / live-event space. Sporting events are also hopping on the animated bandwagon, digitizing virtual crowds for live broadcasts.

28“Practice-based research is an original investigation undertaken in order to gain new knowledge, partly by means of practice and the outcomes of that practice” (Candy and Edwards, 2018, p. 63-64) A existência de uma diversidade de definições assenta em duas distinções: “practice-led research” e “practice-based research”. Para estes autores esta distinção pode ser sintetizada da seguinte forma: “If a creative artifact is the basis of the contribution to knowledge, the research is practice-based.; If the research leads primarily to new understandings about practice, it is practice-led.”

Category	Context	Purpose
Research involving practice (practice-based research, studio-based research, practice-centred research, practice-led research, arts-based research, design-based research)	Research process based on or rooted in practice, or where practice plays a lead role in the investigative process. Interventions/experiments are ‘framed’ investigate how practice can be enhanced or improved.	Research outcomes make a direct contribution to, or are of direct relevance for, the advancement of practice. Practice informs theory building within research to gain new insights, knowledge or understanding.
Critical inquiry (critical inquiry, investigative practice)	Research is a systematic inquiry [Creative] practice is a variable process, usually seen as un-systematic [inquiry]	‘Critical’ aspect used to demonstrate objectivity, and distance from personal opinion, often supplemented with evidence through data gathering
Practice by reflection and/or research (investigative practice, reflective practice, evidence based practice, research informed practice, research led practice)	Focus on creative practice as means to develop new insights and understanding through deliberate inquiry Recognition of the dynamic and reflexive nature of interactions and conceptual development	Reflection used to gain new insights and understanding upon practice – as post rationalisation on ‘ordinary’ practice Use of outcomes to refine practice and observe ‘best practice’

Quadro 1: Categorização da terminologia (Niedderer e Roworth-Stokes, 2007, p. 10), reprodução na língua original)

De acordo com Buley e Şahin (2021, p. 1) “Practice research allows intuitive, embodied, tacit, imaginative, affective and sensory ways of knowing to be shared in ways that other more traditional research forms often do not” pelo que a escolha da Investigação baseada na prática recaiu na possibilidade de se investigar como a instalação interativa *Aneurysm* poderia ser melhorada e na possibilidade dos resultados obtidos poderem contribuir para a evolução e divulgação destas práticas artísticas, através da partilha e explicitação das fases de pesquisa, experimentação, produção da animação, observação, entrevistas e decisões tomadas ao longo do processo criativo.

Pela sua natureza, a arte interativa necessita de investigar o envolvimento da audiência enquanto experiência ativa do processo criativo, permitindo a observação direta e a inquirição como fontes de informação, análise, reflexão e avaliação. Candy (2011) reforça a perspetiva da aprendizagem neste processo:

“Artists working in a public space learn from the audience’s behaviour as they interact with the new work. How they learn and discoveries that inform their work is both a new area of creative practice and a source of knowledge for the wider community.”

Candy (2006, p. 18)

A utilização deste método permite (Candy e Edmonds, 2011²⁹): Aprender através da experiência e das tentativas-erro; Documentar o processo criativo e refletir sobre ele; Observar diretamente as interações do público com a instalação e a sua avaliação, combinando aspetos comportamentais com o registo de emoções, interpretações e padrões de atenção e envolvimento registados; Avaliar os resultados obtidos e esperados.

Assim, o projeto *Aneurysm* teve as seguintes fases:

29 “For practice based researchers, making an artifact is pivotal, and the insights from making, reflecting and evaluating may be fed back directly into the artifact itself” (Candy, Edwards, 2018, p.65). Também James Buley e Özden Şahin (2021, p. 5) salientam a importância desta metodologia para a criação de conhecimento, elencando as suas principais vantagens: “It expands the scope and nature of research both inside and outside academia; develops methods for capturing and sharing knowledge creation that may not be catered for by traditional research types; it provides a clear bridge between professional practice and research; enriches and informs scholarship and teaching. It develops the technologies used to share and communicate research. It recognizes the non-linear aspect of many research inquiries; revitalizes and refreshes systems for academic peer review; it propagates exchange within across and beyond disciplinary boundaries.

1. Pesquisa bibliográfica - Exploração da literatura especializada em animação, com especial destaque para os artigos em revista de Animação, - *Animation: An Interdisciplinary Journal*; *Animation Studies*, *Animation Practice, Process & Production* (Intellect), *Visual Resources: an international journal on images and their uses* e a publicação *Animation: An International Journal* (SAGE), *Journal of Arts & Humanities*, *CoDesign*, *The International Journal of Film and Media Arts*, *Revista Valise*, *Digital Creativity*, *Visual Communication*, *Con A de Animation*, publicações de autores de renome e teses académicas e ainda sites como Expanded Animation³⁰, Animation Studies 2.0³¹ ou de eventos como o Festival Ars Electronica. Foram também consultados obras e artigos de outras áreas disciplinares, nomeadamente história de arte, sociologia da arte, estudos culturais, comunicação artística, entre outros.

A pesquisa foi efetuada nos principais repositórios online das bibliotecas da Universidade Lusófona, Universidade Nova de Lisboa e Universidade de Lisboa, Internet Archive e no motor de pesquisa da google.

2. Exploração do tema, com a criação de 3 versões de instalações *Aneurysm* e sua documentação.

O Quadro 2 apresenta, em síntese, o conjunto de trabalhos relacionados com o tema e que correspondem aos vários testes realizados até chegarmos ao formato final.

Datas	Instalações realizadas
Julho 2021	Aneurisma (1ª versão) <i>Over&Out</i> , julho de 2021
	Edifício
Nov. 2021	Aneurisma (2ª versão) Cinanima, Espinho, nov. 2021
	Espaço social, marcado pelo uso (antigas piscinas)
20-23 Junho 2022	<i>Aneurysm</i> (versão teste) ICLI - International Conference on Live Interfaces 2022

30 <https://expandedanimation.net/tag/animation-research/>

31 <https://blog.animationstudies.org/>

	Espaço acadêmico
Julho 2022	<i>Aneurysm</i> (versão teste) <i>Over & Out</i> , julho de 2022 Espaço de garagem

Quadro 2 - Instalações realizadas e programadas (2021-2022)

c) Apresentação e reflexão em torno dos documentos de trabalho produzidos

d) A descrição do processo criativo e da instalação artística

Por um lado, apresenta-se o estudo relacionado com o processo criativo e a produção do projeto e, por outro, centramo-nos na descrição e análise das avaliações das instalações realizadas entre junho e setembro 2022.

A descrição de uma instalação artística convoca vários tipos de informação que considerámos no nosso modelo concetual:

O espaço

A projeção e imagens

A animação

A narrativa

A experiência do espectador/participante

e) A avaliação e melhoria da prática realizada a partir do feedback recebido dos participantes, nomeadamente através dos dados da observação, entrevistas e comentários.

CAPÍTULO 1. A ANIMAÇÃO EXPANDIDA NO CONTEXTO DAS INSTALAÇÕES ARTÍSTICAS

“we can see that many artists today
find the integration of interdisciplinary fields of
studies and work within the realm of art and science
conducive to opening up discussions or presenting
their artistic research as a way of contributing to
core questions of life”
Patricia Gouveia

“everything is in a state of flux,
everything is becoming other: therefore
continually metamorphosing”
Dan Torre

Os projetos de instalação artística/arte interativa (*Installation art/interactive art*) caracterizam-se por vários aspetos distintivos sendo por isso, descritos como teatrais, imersivos ou experienciais, embora a variedade e abrangência de conteúdos e âmbitos, dificultem uma única concetualização (Bishop, 2005):

- Pela participação e interação do público com a instalação,
- Pela criação de novos significados para cada lugar onde a instalação é apresentada,
- Pela sua efemeridade e capacidade de montagem noutros locais,
- Pela variedade de composição multimédia (vídeos, animação, performances, pinturas, entre outros),
- Pela desconstrução de espaços e conceitos, vivendo da interpretação do espectador

Destaca-se a presença e a consciência por parte do visitante/espectador, do posicionamento e da instalação dos objetos/composições a visualizar e da sua resposta sensorial a essa mesma instalação, uma vez que o conjunto de todos estes elementos constituem a sua singularidade. Conceitos significativos são as noções de participação, interação e intervenção, acesso observacional direto e percepções sensoriais (visão, audição, olfato, tato). Também são grandes as mudanças dos papéis do artista, que passou

de um produtor individual para um colaborador e produtor de situações; do trabalho de arte, visto agora como um projeto *on-going* ou de longa duração e a audiência, que passou de espectador a co-produtor/participante (Bishop, 2012, p. 2).

Estas mudanças e a possível *promiscuidade de colaborações* podem originar igualmente uma *promiscuidade de instalações* e sobreposições de projetos e efeitos, os quais podem resultar mais em caos do que em comunicação. Apesar disso, destaca-se que a discursividade e a sociabilidade são os aspetos centrais destes trabalhos, tornando a *discussão*³² um importante momento da constituição de um projeto (Bishop 2006, p.192).

A relação de reciprocidade entre o espectador e o espaço constitui um dos aspetos centrais da instalação enquanto domínio artístico (Reiss, 1999, Bishop, 2005) apresentando algumas dificuldades na sua categorização pela multiplicidade de espaços possíveis de serem utilizados.

Mais do que a experiência e os respetivos teóricos, importa igualmente realçar que é a pessoa o sujeito da experiência³³, refletindo-se nos modelos e temas escolhidos, nas estruturas criadas e nos resultados obtidos.

A receção de uma obra de arte implica a existência de julgamentos do seu valor e julgamentos estéticos, tendo por base o conceito de arte. Ritter (2008, p.5), utilizando a teoria de Dickie (1974), *The Institutional Theory of Art* define um trabalho de arte “as the result of the position or place they occupy within an established practice, the artworld” e o processo de avaliação estética como um modelo concetual que descreve como as pessoas decidem sobre a qualidade dos trabalhos de arte, opinando sobre o seu valor

32 A existência de uma tensão entre crítica artística e crítica social resulta desta proximidade participativa e, para Bishop (2012, p. 276) “Either social conscience dominates, or the rights of the individual to question social conscience. Art’s relationship to the social is either underpinned by morality or it is underpinned by freedom”.

33 De acordo com Claire Bishop (2005), a história do relacionamento da arte da instalação com a experiência do espectador/visitante, é marcada por duas ideias opostas desde os anos 60 e 70 do século XX: a ideia da *ativação* do tema visualizado e a ideia da *descentralização/dispersão* subjetiva, ambas destacadas pelo foco sensorial, a participação física e o envolvimento necessários quando se percorre o espaço da instalação e o aumento da consciência dos visitantes de que são parte integrante do conjunto. A completar este relacionamento, deve existir um momento de transição entre uma visualização ativa e um envolvimento ativo com o tema visualizado. A descentralização, por seu turno, assenta nas ideias pós-estruturalistas que caracterizam a condição humana como múltipla, fragmentada e descentralizada devido a desejos e ansiedades inconscientes, relações interdependentes e diferenciais com o mundo ou pelas estruturas sociais existentes. A sua influência é visível nas múltiplas perspetivas possíveis para o espectador, estando estas dependentes da sua subjetividade. Nos anos iniciais surgiram autores e teorias de referência, tais como: Barthes, Foucault, Lacan e Derrida, El Lissitzky, Piet Mondrian, Wassily Kandinsky e Kurt Schwitters (Bishop, 2005)

artístico. Apesar de ser baseado na subjetividade e nas perspectivas estéticas individuais³⁴, este modelo aplica-se a qualquer estilo ou suporte. As opiniões discordantes que possam existir são consideradas como resultantes das diferentes perspectivas estéticas. Dessa forma,

“an aesthetic judgement is a decision made by an individual regarding the aesthetic value, the quality, of an artwork. The outcome of an aesthetic judgement is expressed through observable expressions of aesthetic judgements, such as a person speaking positively about a work or purposely reexperiencing an artwork. Aesthetic judgements are created by the fulfillment or lack of fulfillment of the aesthetic criteria contained within a person’s aesthetic perspective. When a person makes an aesthetic judgement, the fulfillment of a specific criterion does not always increase the aesthetic value of a work. Some people may use beauty as a negative aesthetic criterion within their aesthetic perspective: the recognition of beauty within a work decreases a work’s aesthetic value. For other persons, beauty could be a positive aesthetic criterion: the recognition of beauty within a work increases a work’s aesthetic value. When a positive aesthetic criterion is fulfilled, the judgement of a work moves towards a positive aesthetic value. When a negative aesthetic criterion is fulfilled, the judgement moves towards a negative aesthetic value. The outcome of an aesthetic judgement can be viewed as a summation of fulfilled criteria, each criterion having a different direction and degree of influence on a work’s aesthetic value” (Ritter, 2008, p.6-7).

Wilder (2020), analisando os aspetos da receção da arte, realça o *percurso de pertença (beholding)* como um processo, frequentemente problematizado como um percurso que visa completar o trabalho do artista e o seu significado incompleto³⁵. Para tal, podem ser utilizadas referências partilhadas, percepções visuais e outras formas não visuais de orientação espacial, muitas vezes oscilando entre o real e o irreal, numa ligação a um nível, simultaneamente, fenomenológico e idealizado. Este tipo de percurso pode originar um *excesso de representação* (Wilder, 2020, p.18) que vai para além do que é representado, dada a dependência daquilo que o visitante acrescenta ao trabalho, de que

34 As perspectivas estéticas podem ser influenciadas por vários aspetos: os limites da percepção humana, contextos, familiaridade, valores pessoais, motivação pessoal, persuasão e conhecimento pessoal. Esta última variável determina quais os aspetos estéticos das obras que possuem o potencial para serem validados pelos critérios estéticos pessoais, mesmo que estes tenham por base princípios errados ou falsos. (Ritter, 2008, p.7). A estas variáveis devem ser acrescentadas as dinâmicas atuais da pós-verdade e *fake news*, os limites da percepção humana, a familiaridade dos contextos, valores pessoais, motivação, persuasão e conhecimento pessoal. Este último exerce uma importante influência nos julgamentos estéticos, ao determinar quais os aspetos estéticos que preenchem os critérios individuais (Ehrlich, 2021).

35 “Not because the work is somehow lacking, but rather because such imaginative and ideational acts are not only anticipated by the artist (and thus licensed) but also necessary in order to be able to uncover semantic content.” (Wilder, 2020, p. 1)

são exemplos a *projeção empática* ou o *encontro configuracional*, encontro situado concebido como performance estruturada³⁶.

O processo de interpretação das obras de arte constitui um processo hermenêutico, atribuindo-lhes significado e categorizando-o em gêneros narrativos específicos de acordo com os seus aspetos formais, génese, contexto histórico (Heinich, 1998: 308–309), estando atualmente a cargo, maioritariamente, de especialistas de várias ciências sociais (Heinich, 2012, Bishop, 2012). O contexto social e histórico, bem como o quotidiano, constituem fontes de reflexividade, inspiração, justificação e legitimação, ao qual deve ainda ser acrescentado nos últimos 20 anos, duas grandes tendências, ambas focalizadas nas relações interpessoais:

1. a *viragem dos afetos* – que considera os afetos, emoções e sentimentos e as suas relações com os pensamentos, cognição e saúde mental, como ponto de análise (Clough, Halley, 2007) e

2. a *viragem social* na arte (Bishop, 2006), caracterizada por temas políticos, modos de coexistência social, ativismo interventivo e modelos de interação³⁷, um contraponto à *viragem cultural* dos anos 70. O tipo de envolvimento que as audiências desenvolvem na interação artística e a forma como a interpretam está dependente do seu background familiar e das preferências culturais (Jackson, 2011, Bishop, 2012).

Esta *affetive turn* tem sido alvo de atenção nas artes, ciências sociais e humanas, estudos literários, geográficos, históricos, culturais, sociologia das emoções, psicologia, teorias políticas e sociais e a nova área dos estudos dos afetos. De acordo com Robert Seyfert:

“Affect Studies tends to posit the potential social relevance of all sorts of bodies (organic, inorganic, artificial, imaginary, etc.). Thus, the difference in the focus concerns the question of who or what is the proper

36 Para Wilder (2020, p. 220) “This encounter foregrounds configurational properties of the artwork’s production and reception, by revealing material processes, rules, instructions, appropriations and/or its situated reception and apparatus of display. The encounter is one inflected by definition, precisely because it brings into question its own status as art; the encounter is ‘configurational’ in that it involves a ‘laying bare’ of its ‘devices’, to use a phrase adopted from the Russian Formalist Viktor Shklovsky – a process of defamiliarization that establishes the necessary distance on which the aesthetic encounter is premised.”

37 A década de 1990 é considerada crucial para esta viragem com o surgimento de grupos de artistas desenvolvendo práticas artísticas de envolvimento social, reorientando os discursos artísticos contemporâneos que passaram a avaliar os aspetos éticos, socialmente responsáveis e os impactos sociais da arte (Bishop, 2006). Surge a arte relacional para designar práticas socio-comunicativas e elementos da vida social e a estética dialógica focada na intersubjetividade e transformação social.

body in relation to which affect is posited. Different theories attribute affect to different bodies or qualities of bodies; but these differences may broadly be categorized in three ways. First, affects and emotions are located within an individual subject or body. Or, second, affects are collective or atmospheric forces that operate external to the body. Third, and finally, affects are the effects of the interactions between and encounters of individual bodies” (Seyfert, 2012, p. 28).

As emoções podem ser definidas³⁸ como ocorrências resultantes de interações humanas e das suas dinâmicas, as quais as produzem, modelam/transformam e as comunicam (Ahmed, 2004). Entre os vários teóricos assume particular importância a importância do foco de atenção do indivíduo e as diferenças individuais na receptividade a um ambiente interacional, no qual nem todos são afetados da mesma maneira, existindo uma clara configuração afetiva do participante. Assim, para Robert Seyfert

“Affects not only vary according to time and circumstance – that is, they are historically and culturally different – each affect is also never solely a part of a body to begin with. It is always a part of an encounter. This is why an affect can never be said to be clearly human nor non-human or artificial – for instance, a particular affect might be related to the encounter with an animal or an object rather than our inner libidinous structure. Human bodies are not the main factor in the emergence of affects. They are just one element among many others. Similar to the concept of distributed agency, we should rather think of affects as distributed affects.”

Seyfert (2012, p. 31)

Para este autor, é ainda relevante a teoria estética de Jean-Marie Guyau (1887) sobre as várias formas afetivas de interação, nas quais inclui, a interação com artefactos e a arte, destacando a sua definição de arte como a capacidade ‘to produce or to simulate movement and action and by that to provoke in us sympathetic movements and germs of actions’ (1887,p. 20) (...) He is not interested in the question of who determines whom and how, but rather, asks about the nature of the inter-passage, the in-between, the transmission that emerges in moments of interaction.”(Seyfert, 2012, pp. 36-37).

38 Outra definição possível é a apresentada por Damásio (2010) que caracteriza os sentimentos das emoções como percepções extraídas das relações entre corpo e mente. As emoções são entendidas como ações acompanhadas por ideias e maneiras de pensar.

Claire Bishop (2012, p. 19) defende que a *viragem social* na arte³⁹, alterou a experiência estética⁴⁰, orientando-a para objetivos éticos concretos, considerados pela percepção crítica “more substantial real and importante than artistic experiences. (...) The aspiration is always to move beyond art, but never to the point of comparison with comparable projects in the social domain”. Neste contexto, Bishop considerando que a arte participativa visa restaurar e concretizar um espaço coletivo de envolvimento social partilhado⁴¹, alerta para duas divisões importantes relativas à sua eficácia, uma vez que necessita de ser continuamente exposta e testada em contextos específicos:

1. entre categorias de participantes: os participantes em primeira mão (*temporary community*) com um papel ativo e a audiência secundária (*outsider public*),
2. entre os objetivos artísticos e os resultados/efeitos concretos

As formas de envolvimento e as respostas dos participantes podem ser variadas, mas alguns fatores parecem ser constantes por causarem certas emoções:

” This has to do with the designed enveloping nature of the medium, which coincides with an expectation for the presence of a perceiver who, by engaging within the space and interacting with all senses, in a way completes the artwork. Viewers may have a basic awareness and appreciation or remembrance of certain sensations—such as the warmth and intensity. (...) They may feel the weight and leaning sensations from huge blocks of metal mirrored in their own body (...) negative responses, evoking a feeling of discomfort, disgust or claustrophobia. (...) This also raises another key

39 Outro autor, caracteriza esta fase de viragem ‘defamiliarizing art’ (Schinkel, 2010, p. 284). Bishop (2012, p.275) clarifica que a ‘art must be directed against contemplation, against spectatorship, against the passivity of the masses paralyzed by the spectacle of modern life’, categorizando a evolução do fenómeno da participação na arte: “from a crowd (1910s), to the masses (1920s), to the people (late 1960s/ 1970s), to the excluded (1980s), to community (1990s), to today’s volunteers whose participation is continuous with a culture of reality television and social networking” concluindo “(...)In a world where everyone can air their views to everyone we are faced not with mass empowerment but with an endless stream of egos levelled to banality. Far from being oppositional to spectacle, participation has now entirely merged with it.”.

40 This line of thinking has led to an ethically charged climate in which participatory and socially engaged art has become largely exempt from art criticism: emphasis is continually shifted away from the disruptive specificity of a given practice and onto a generalised set of ethical precepts. Accordingly, a common trope in this discourse is to evaluate each project as a ‘model’, echoing Benjamin’s claim in ‘The Author as Producer’ that a work of art is better the more participants it brings into contact with the processes of production.” (Bishop, 2012, p.23).

41 Bishop (p.23) considera ser utópica a constituição do que apelida a “collective, co- authoring, participatory social body”: “In using people as a medium, participatory art has always had a double ontological status: it is both an event in the world, and at one remove from it. As such, it has the capacity to communicate on two levels – to participants and to spectators – the paradoxes that are repressed in everyday discourse, and to elicit perverse, disturbing and pleasurable experiences that enlarge our capacity to imagine the world and our relations anew. But to reach the second level requires a mediating third term – an object, image, story, film, even a spectacle – that permits this experience to have a purchase on the public imaginary”

aspect, regarding some amount of incongruity, insight, learning, or changed understanding. By foregrounding certain features, installations may serve to force an awareness or deeper consideration. An artist may cause an individual to consider how responses are typically taken for granted, or individuals may even come to deeper appreciation by juxtaposing visual and proprioceptive sensations (awareness of being in a gallery). “

Pelowski et al. (2018, p. 3)

Podem ainda ser levados a rever as suas atitudes e crenças, juntamente com respostas cognitivas, reflexivas/introspectivas ou corporais/sentimentais. Segundo Pelowski et al. (2018, p. 3) todos estes aspetos (emoções, reflexões, expectativas e pensamentos) são elementos essenciais a uma investigação, embora constituam igualmente as suas atuais limitações, tanto em estudos como em modelos teóricos das experiências artísticas caracterizados por estes autores como resultantes de modelos básicos (incidindo na cor, linhas, forma, conteúdos) o que pode tender a somente considerar as respostas a estes aspetos:

“This in turn connects to empirical studies, which also focus on basic (positive/negative) appraisals or responses, often with less than 5 s viewing durations (Pelowski et al., 2017a for review). This tends to omit changes or evolutions in art experience.”

Pelowski et al. (2018, p.3)

Apesar destas iniciativas e interesse crescente pelas formas de empatia, e partilha de emoção em criações artísticas, alguns autores realçam que:

“there are almost no studies that incorporate the actual artist, which could document how these individuals felt or what they wanted to communicate to a viewer. These issues raise some very basic questions whose answers have long been implicitly, if not empirically, accepted: Do viewers routinely perceive specific emotions that were intended by an artist as part of the artwork design, or can viewers intellectually understand the artistic intent for emotion? Can viewers also “feel into” the emotion related to visual art and does this correspond to the artists own felt experience? How do relative sharing or understanding of emotion connect to the success or appreciation of art, or to interpersonal (e.g., trait empathy) differences?”

Pelowski, Specker, Gerger, Leder e Weingarden (2018, p. 2).

Estes autores sintetizam várias hipóteses de investigação a partir da literatura existente:

- É possível que as mesmas emoções possam ser experienciadas por artista e espectador se estiverem ambos envolvidos com o mesmo trabalho de forma deliberada e para isso direcionada, no que pode ser concetualizado como “emotion mirroring” (Freedberg & Gallese, 2007), “emotional contagion” (Singer & Lamm, 2009), ou “emotion communion” em estudos psicológicos (Levinson, 1990).

- Numa visão romântica da criação artística, o artista pode desejar transmitir ou evocar emoções específicas no espectador, usando para tal abordagens metafóricas e concetuais para episódios da vida, memórias e símbolos (Juslin & Västfjäll, 2008; Marks, 1983).

- A maior parte da investigação existente regista que experiências emocionais subjetivas podem ocorrer, assim como o reconhecimento do conteúdo emocional simbólico, numa resposta analítica menos emocional. Da mesma forma, poderá existir a perceção da mensagem emocional do artista, mas sem existir o sentimento.

- Finalmente é possível existir uma experiência emocional que nada tenha a ver com as intenções do artista, estando simplesmente associada ao indivíduo e não ao artista.

Para Claire Bishop (2005, p. 8-10), devem ser consideradas quatro categorias de modelos de experiências: o modelo psicológico/psicanalítico; o modelo fenomenológico relativo à visão subjetiva; o modelo de desintegração subjetiva, inspirado em Freud e o modelo político.

Neste contexto, pode assumir particular destaque o uso da animação expandida⁴², estando diretamente relacionada na sua concetualização e expressão artística com os

⁴² Utilizado também em exposições multi-écrãs e performances, em espaços de arte, teatros, edifícios (Smith, Hamlyn, 2018). Entre os artistas de animação que se destacaram pelos seus trabalhos de animação expandida em instalações artísticas e a promoção de discussões de causas sociais e políticas, são referência obrigatória o sul-africano William Kentridge (artes visuais, animação, desenho e ilustração, escultura, tapeçaria, performance, e *storytelling* com instalações em galerias e museus) e a canadiana Rose Bond, com a obra pioneira *Intra Muros* (2007-2013), caracterizada por instalações situadas em diferentes formatos e espaços públicos que se destacam pelo processo criativo assente em investigação, colaboração, envolvimento e participação de pessoas dos locais onde são instaladas ou por visitantes casuais, de passagem. Hosea (2018, p.259) salienta que “Displaying experimental animation in a gallery does not, however, automatically confer the status of installation art upon the work. If simply screened in a gallery space, short films which have been designed for concentrated and intensive viewing in the dark do not necessarily investigate spatial relationships and site. They remain experimental short films.” exigindo, portanto, que o espaço e animação sejam integrados no conceito e devidamente investigados em conjunto, e não considerando a parte da animação como processo técnico. Furió Vita (2016, p. 144) destaca os trabalhos artísticos abertos de Zilla Leutenegger que parte da animação tradicional para realizar instalações que combinam o vídeo com a técnica de animação e meios digitais para “posibilitar el diálogo entre lo que

formatos e locais da instalação artística, locais alternativos aos formatos tradicionais. Tal como noutras práticas artísticas, este tipo de animação encontra-se exposto às questões sociais e políticas, a par das técnicas digitais, novos tipos de narrativas, processos e materialidades (Hosea, 2018, p.258) e pode influenciar a produção e a receção e interpretação da instalação (Smith & Hamlyn, 2018).

Para Birgitta Hosea (2018, p. 258), em comum “is that they are created with the intention to investigate rather than to entertain or embellish”, desenvolvendo relações com o espaço, as audiências e o processo da sua receção.

Os diferentes aspetos destas instalações com animação expandida são categorizados por Hosea (2018), propondo a sua divisão por diferentes locais expositivos:

- Sítios Comunsais (*Communal Sites*), instalações em edifícios e locais públicos.
- Sítios de Consciência Expandida (*Sites of Expanded Consciousness*), referentes a instalações que refletem o espaço como um dispositivo sensorial para aceder a novos espaços de consciência, permitindo novas associações.
- Sítios para rápido olhar (*Sites for Peeping*), instalações criadas para espaços que encorajam experiências privadas de olhar rápido e furtivo e que obrigam o visitante a colocar-se num lugar determinado para obter uma visão da instalação.
- Sítios para olhar à volta (*Sites for Moving Around*) instalações que requerem movimento e o qual é necessário o visitante se deslocar através do espaço da instalação para a experienciar.
- Sítios para Relações Sociais (*Sites of Social Relations*) instalações que demonstram que a nossa relação com o espaço ultrapassa as relações geográficas e se encontra presente no nosso conhecimento e experiência social (por exemplo inclusivo ou exclusivo, aceite ou disputado).

A perspetiva de Birgitta Hosea (2015) considera as múltiplas possibilidades das instalações de animação expandida de criarem novas narrativas para os espaços históricos e temporariamente darem-lhes outros significados sociais e estéticos, aliados a experiências sensoriais inéditas, questionando como a experiência do espectador de

se ve y lo que no se ve, lo que vemos y lo que nos mira” e os trabalhos de Birgitta Hosea pela desconstrução de ideias convencionais sobre animação e tecnologia digital, de que é um exemplo a obra TRAION I de 2014:” El tiempo fijado de las siluetas dibujadas sobre papel se desbordan a partir del dibujo digital proyectado, en una mezcla interdisciplinar: live performance, drawing, digital drawing y vídeo”:

animação difere se esta estiver instalada em espaços diferenciados (exposições de arte, museu, local na cidade) ou numa sala e determinada posição. Obras mais intimistas ou de pequeno formato são apresentadas por Furió Vita como criadoras de poética de pequena escala, valorizando imagens, objetos, textos e sons.

Abordagens e propostas de representações espaciais diferenciadas têm também vindo a crescer visando o restabelecimento da animação como arte independente, pronta para desafiar os modos existentes de perceber e organizar socialmente (Serrazina 2016). Pedro Serrazina recoloca a animação como uma arte espacial⁴³ (Tellote, 2010) salientando que “has the potential to offer us alternative spaces – spaces that make us understand the narrative if there is one, spaces that make us dream of imaginary landscapes, spaces that question our perception.”, apresentando algumas questões que considera centrais para a animação e para as quais recomenda investigação:

- “How does animation become a tool for exploring and experimenting with the spaces of our world (as suggested by Tellote)?
- How does it help us question what we see around us?
- How does animation help us to “take part” – to interact with community and society?
- How can animation approach space as a narrative device?” (Serrazina, 2016, s/p.)

Em síntese, a criação de um projeto de instalação artística beneficia das viragens temáticas e epistemológicas dos últimos anos, na arte em geral e na animação, em particular, exigindo um maior envolvimento e participação das audiências e um interesse pela investigação das relações com espaço e as formas narrativas que adota e com as formas de interação e avaliação da receção da mensagem emocional do artista.

43 “The standardization of established narrative strategies in mainstream cinema and animation means character building and identification have become predictable and to a certain extent, oppressive. The use of screen space and editing has become such that spatial orientation is never an issue, with continuity rules, the spatial codes within the frame making sure the viewer is on safe ground and never lost. This predictability is certainly disappointing.” (Serrazina, 2016, s/p.)

CAPÍTULO 2. INSTALAÇÃO ARTÍSTICA: REFLEXÃO E PRÁTICA

“The inscrutability of the creative process makes it fascinating for a researcher and the art amateur in general. However, for an artist, the complexities inherent in this process lead him to look for ways to get around it or help to overcome the difficulties inherent therein.”
António Canau

“Within practice research, documentation can act as the surrogate for the occurrence of practice, with a research narrative often providing further context and explanation.”
James Bulley & Özden Şahin

2.1 O papel da documentação na investigação baseada na prática

Utilizando como referência o pensamento de autores como Anne Bénichou (2013), Flávio Gonçalves (2020) e Daiana Schröpel (2020) sobre o papel da documentação produzida durante o processo criativo, este primeiro capítulo incide sobre os elementos materiais e imateriais que participaram desse processo, aquilo a que Flávio Gonçalves (2020, p. 20) apelida de *documentos de trabalho* e que ajudam a responder às questões por ele colocadas sobre como os documentos de trabalho podem auxiliar na análise de uma produção em arte, quais as operações necessárias para que isso ocorra e quais os possíveis conceitos envolvidos?

Para Gonçalves⁴⁴, o tipo de informação que esses documentos fornecem, espelha as opções e escolhas da visão de conjunto da obra a produzir, dado ser anterior ao projeto

44 Este tipo de reflexão teve origem numa exposição organizada em agosto de 2000, reunindo documentos de trabalho de dez artistas convidados, partindo do estudo dos seus documentos de trabalho com o pressuposto metodológico de promover a reflexão (escrita) por parte do artista/pesquisador sobre sua produção em arte. Analisar uma opção em relação a outras que foram preteridas é se aproximar um pouco mais do contexto de produção de uma obra. Procurou-se estabelecer uma tipologia de utilização a partir de entrevistas com os artistas, tendo verificado que os documentos de trabalho participam em momentos distintos, variando conforme o processo criativo: “podem existir de antemão, ser produzidos durante a elaboração dos trabalhos e/ou serem gerados a partir de propostas já prontas (situação em que o trabalho pode ser tomado como um documento). A partir dessa identificação podemos qualificar os documentos de trabalho como sendo elementos subsidiários ao trabalho num sentido e como os constituindo num outro. Um documento de trabalho como o compreendemos aqui pertence a essa posição dinâmica capaz de fazer ver numa referência o contexto maior do qual ele surge” (Gonçalves, 2020, p. 26). A sua descoberta pode ser feita a partir de uma visão de conjunto sobre o trabalho realizado; indicados por outrem ou mesmo percebidos ao acaso, estando estreitamente ligados às emoções e à forma como estabelece relações com o contexto e com a história pessoal.

e ao seu caráter aberto de ‘pistas’ de referência à forma como o artista olha o mundo e o representa de algum modo.

Segundo Anne Benichou (2013, p. 177), trata-se de um movimento que parte do objeto até a anunciação de um conceito, gerador de modalidades muito diversas de consignação e de difusão de ideias, que tomarão a forma de sistemas de documentação não desprovidos, no entanto, de qualidades visuais e de novos moldes de mediação das obras, aquilo que considera ser o paradoxo da arte conceitual.

Para a autora, as relações entre a obra e a sua documentação podem ser apreendidas segundo sete exemplos: “ 1) a documentação é primeira em relação à obra; 2) a dialética entre obra e sua documentação constitui o fundamento da ação artística; 3) existe uma concomitância da obra e de sua documentação; 4) de modo mais tradicional, o documento é segundo em relação à obra, mas ele assume o estatuto de obra de arte; 5) combinando a primeira e a quarta modalidade, o documento é ao mesmo tempo primeiro e segundo em relação à obra; 6) a documentação visa a legitimar a vida como obra de arte e toma uma dimensão holística; 7) enfim, o documento constrói uma obra fictícia”.

Concetualmente, um documento de trabalho pode ser definido como “imagens coletadas com rigor ou simplesmente redescobertas pelo olhar. O valor de documento que essas imagens ou objetos possam conter está relacionado à maneira como esses se colocam em perspectiva com o olhar sobre o mundo proposto por cada um dos artistas através de suas obras. O que se documenta, nesse caso, é o desejo de criar incorporado a esses elementos. Eles compõem, portanto, uma teia imaginária de referências que se tece continuamente; e quando analisados revelam a persistência (ou a recorrência) de ideias ou temas, de formas ou modos de agir que não são facilmente visíveis nos trabalhos” (Gonçalves, 2020, pp: 24-25).

A sua descrição ajudará a compreender o conjunto de significações no qual se inserem, estimulando a reflexão sobre as escolhas feitas e como essas repercutem no trabalho final, documentando a experiência⁴⁵.

45 Esta perspectiva pode ainda ser complementada por outras duas: a que considera a estética da documentação, pelas escolhas estéticas, frequentemente inspiradas em práticas artísticas. (Bénichou, 2013) e a que considera o seu contributo para a historiografia da animação, uma área em revisão dos métodos que utiliza. Na visão de Bieberstein e Feyersinger (2022, p. 11) “The proposed reconsideration of animation historiography brings together single methods in the contemporary research of animation history/histories, investigates methodological possibilities for historiography of aspects that are overlooked and non-canonical, and analyses approaches from other areas towards historiography to make the discussion of the history/histories and historiography of animation fruitful for the present-day conceptual and theoretical discourses of animation studies”, no qual se encontram os trabalhos efêmeros, como as instalações artísticas que usam animação.

Gonçalves distingue entre documento de trabalho, mais estruturado⁴⁶ e referência, constituída por pensamentos ou lembranças que enquadram as ideias, as influências e os momentos iniciais de criação, ligando percepção e memória, tempo e experiência.

São três os conceitos fundamentais para a análise destes documentos: a coleção, a apropriação e a alegoria, esta, remetendo para a leitura das imagens e significações. Finalmente, importa abordar o seu valor documental, uma vez que no caso de uma instalação efêmera, como a que nos propomos criar, constituem a documentação que evidencia e testemunha o processo criativo desenvolvido.

Tal como é referido por Carbone (2017, p. 101) o arquivo de artista é um elemento fundamental durante e após o processo criativo:

“Artists engage with all sorts of archives: they interrogate the archive as trope for what is remembered or forgotten in society or as a concept to signify a kind of discourse, manifestation of power, knowledge, agency or representation of identity. They make ‘historical information, often lost or displaced, physically present,’ writes art historian Hal Foster, through their use of non-institutional archives, i.e. historical materials found circulating anywhere in society – the archives of popular culture. Artists also employ their own personal archives to make works of art, which can include turning their archives into art installations or performances. Lastly, artists work with records in the physical or virtual spaces of institutional archives, which is the focus of this paper. In this particular archival art-making approach, artists apply a number of critical-aesthetic strategies to archives. For example, they may alter – deconstruct, collage, juxtapose, rearrange or even fabricate – in some way records, in order to reconsider historical narratives; interrogate modes of representation; question absences or gaps or expose missing or silenced voices in the records; investigate relations between official and personal memory; or, create and disseminate new and different stories.”

Carbone (2017, p. 101)

Assim, considerando que através da compreensão do imaginário utilizado/apropriado por um artista num processo criativo, podemos refletir sobre as recorrências, os procedimentos utilizados e a forma como esse imaginário se transfigura no seu trabalho, procurei sintetizar esta fase preparatória do projeto, tendo por base a

46 O autor propõe a seguinte tipologia, de acordo com a sua complexidade uma tipologia baseada em (1) Documentos organizados como coleções; (2) Documentos do processo; (3) Trabalhos como documentos; (4) Projetos como documentos; (6) Objetos como documentos; (7) Lembranças como documentos.

tipologia de Gonçalves e a resposta a algumas das suas questões⁴⁷ (Gonçalves, 2020, p. 27), aliadas à síntese dos resultados da investigação baseada na prática.

2.2. *Aneurysm*: referências e apropriações

2.2.1 Referências visuais

A escolha do tema Aneurisma teve como principal motivação, a experiência de um aneurisma cerebral vivido por um familiar próximo em 2020⁴⁸, o número crescente de casos a nível mundial referido anteriormente e a consciência de que é um tema com potencial para a sensibilização dos espectadores através desta tipologia de arte de animação, inserindo-se na linha dos modelos propostos por Bishop (2005) de *modelo psicológico e /ou o modelo de desintegração subjetiva* e de formas de *animação cultural*, uma metodologia criativa de envolvimento da comunidade através da arte participativa baseada em experiências (Kelemen, Surman, Dikomitis, 2018). Por estas razões, parece-nos que este é um trabalho muito pertinente no estado da arte, no qual a animação é explorada para um fim educativo, ativista, mas sempre tendo presente a perspetiva da autora para funcionar como obra de animação de autor.

No decorrer do período letivo, nas diferentes sessões de *pitching*, o projeto foi sendo iterado entre pares e com a supervisão de todos os docentes do mestrado de Artes de animação.

Uma importante referência surgiu com a leitura da obra “*De Profundis, Valsa Lenta*” (1997), que relata um Acidente Vascular Cerebral (AVC) vivido em 1995, narrado

47 O conjunto de questões que Gonçalves propõe serem respondidas são: “1. O que seria para você um Documento de Trabalho? 2. Quais seriam as principais fontes de aquisição desse material? 3. Aquilo que é tomado como um documento (ou referência) é fruto de um encontro inusitado ou de uma busca? (Busca, nesse caso, pressuporia um projeto anterior, uma intenção preexistente) 4. Qual o procedimento que você realiza com suas referências que caracterizaria um ato de apropriação? 5. Um elemento encontrado/apropriado poderia permanecer como desejo ou possibilidade, sem vir a constituir a elaboração de um trabalho? 6. O espaço onde você trabalha (com tudo o que o constitui), pode se tornar uma referência para a realização de seus trabalhos? Caso a resposta for positiva, o que isso poderia significar? 7. De que forma esse material tomado como documento se mantém ou não como possibilidade de trabalho? 8. Como você situaria a importância ou relevância dessas referências no seu processo de criação? 9. De que forma ou quais os motivos que fazem com que uma referência deixe de ser interessante como possibilidade de trabalho? 10. Já aconteceu de você descobrir que um mesmo objeto ou imagem está sendo (ou já foi) utilizado por um outro artista? Qual a sua reação diante disso? 11. De que forma (ou em que medida) o material com que você trabalha condensa inquietações pessoais sobre a arte, sobre a vida?”

48 Tendo sido pensado desenvolver a abordagem familiar como trabalho final, foi recolhido e transcrito um testemunho pessoal que poderia funcionar como uma (*insider*) *perspective*, efetuado em 2020. Esse material destinava-se a ser utilizado como narrativa real na instalação, ideia posteriormente abandonada.

pelo escritor José Cardoso Pires⁴⁹. Este texto, para além de ser um testemunho de um episódio de vida, com exposição pública de um drama privado, é considerado por alguns autores (Pereira, 1999, Zink, 1998) um exemplo do cruzamento de fronteiras de géneros literários, disciplinas, saberes e novas possibilidades de escrita, contendo o Eu – o escritor – e o Outro de mim -o doente, experiências pessoais nunca antes narradas.

O conceito original do projeto *Aneurysm* pretendia abordar a temporalidade da memória branca - “desabitado de tempo, pessoas, lugares e sentimentos” - baseado na experiência de José Cardoso Pires (1992). Assim, nesta perspetiva inicial, a narrativa de trechos da obra, seria essencial para estabelecer a ligação entre a imagem, o som e experiência⁵⁰.

Esta ideia original foi evoluindo na sua forma e definições, sendo que a visualização de vários projetos que utilizam o cérebro como tema criativo⁵¹, foram importante fonte de inspiração. Desde o início da parte curricular do mestrado em Artes de Animação, que a referência mais transversal a todos os trabalhos realizados, envolveu o tema do Aneurisma, relacionando a doença entre a mãe e filha. Uma das perspetivas desenvolvidas foi o filme de animação 2D, intitulado *Tal mãe, tal filha* (Fig.1). Este filme foi apresentado no festival *Ymotion 2021 - Festival de Cinema Jovem de Famalicão*⁵².

49 José Cardoso Pires (1925-1998) é considerado um dos maiores escritores portugueses. Em 1995 sofreu um acidente vascular cerebral que o levou a ficar algum tempo em estado de coma. Recuperado, publicou em 1997 a obra *De Profundis, Valsa Lenta*, pela qual recebeu 2 prémios: Prémio D. Diniz, da Fundação Casa de Mateus, 1997 e o Prémio da Crítica do Centro Português da Associação Internacional de Críticos Literários, 1997. *De Profundis* – acerca das profundezas, integra as primeiras palavras do Salmo 129, conhecido como o sexto penitencial, pertence à série de sete salmos dedicados à confissão das culpas e ao pedido de salvação, sendo rezado como oração fúnebre, nas cerimónias religiosas, onde se invoca o perdão e a consequente salvação da alma do morto (Pereira, 1999). Em 1998 sofreu outro acidente vascular cerebral, que viria a ser a causa da sua morte a 26 de outubro, em Lisboa. A coincidência de se comemorarem em breve os 25 anos da publicação deste relato, afigurou-se como um eventual fator facilitador da promoção de exposições ao longo de 2022, nomeadamente em instituições culturais como Bibliotecas escolares e públicas e hospitais. As novas bibliotecas de Lisboa - Marvila e Alcântara -, possuem espaços multiusos adequados a este tipo de exposição. O mesmo acontece com a APEL – Associação Portuguesa de Escritores e Livreiros que poderia ter interesse na instalação e, principalmente a SPA – Sociedade Portuguesa de Autores. Devido aos constrangimentos legais relacionados com os direitos de autor, foi abandonada esta ideia.

50 Foi idealizado o uso das cores vermelha e branca para representar a tensão que se pretendia provocar na experiência do espectador, apresentando-se dois tempos do aneurisma cerebral: 1) em atividade – intacto, em rutura da artéria e em ameaça de morte; 2) os danos causados em caso de sobrevivência– com realce para a ausência de memórias.

51 <https://www.brainpickings.org/tag/animation/>

52 Em 2022, o Canal Q e o YMOTION Festival de Cinema Jovem de Famalicão estabeleceram uma parceria, promovendo os conteúdos apresentados para divulgação/transmissão em formato televisivo e dar visibilidade tanto ao Festival como às curtas-metragens realizadas por jovens de todo o país, nelas se incluindo *Tal mãe, tal filha*.



Figura 1 - *Tal mãe, tal filha* (Sofia Telo, 2021)

Também a tese de doutoramento de Samantha Moore (2014), orientada por Paul Wells, abordou os estados cerebrais percecionados (Prosopagnosia, Síndrome do membro fantasma, Sinestesia Audio-visual), pretendendo usar a animação documental para aliar representação e factos. De acordo com a autora "There is not a great deal of material to draw upon in the area of non-fiction animation that represents interior brain states, but there are a few examples and those that there are often manifest as fascinating and powerful films" (Moore, 2014, p. 50). São citados os seguintes filmes:

- o filme de Len Lye, *Particles in Space* (1979) sequências a preto e branco abstratas, sugerindo partículas da física ou da astronomia, dançando no écran, oscilando entre formas mais definidas e abstratas (Fig.2).



Figura 2 - *Particles in Space* (Fonte: <https://lightcone.org/en/film-946-particles-in-space>)

- O filme de Tim Webb's film *A is for Autism* (1992) uma animação documental de colagens de desenhos e sequências live-actions para oferecer pistas para as diferentes formas de autismo, pensamentos, sentimentos e respostas sensoriais de várias crianças e adultos (Fig.3).



Figura 3 - *A is for Autism* (Fonte: <http://www.screenonline.org.uk/film/id/1166359/index.html>)

- O filme de Paul Vester, *Abductees* (1995), que ilustra a recuperação de memórias sobre hipnose (Fig.4).



Figura 4 - *Abductees* (Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=D_UgJFZSRec)

A série de filmes *Animated minds*⁵³, uma coleção de 40 documentários animados (Fig. 5) de Andy Glynne (2003) que usam testemunhos reais sobre temas psicológicos e de saúde mental, combinados com a animação. Estes filmes foram usados em escolas, hospitais, universidades, centros comunitários e campanhas publicitárias sobre saúde mental, tendo sido premiados com três prêmios BAFTA e dois Royal Television Society.

53 *Animated Minds* produzido por Mosaic Films pode ser visualizado em <https://www.animatedminds.com/>



Figura 5 - Animated minds (Fonte: <https://www.animatedminds.com/>)

As obras *Forever* (Mitch McGlocklin, 2020) e *Maalbeek* (Ismaël Joffrov, 2020), forneceram importantes pistas para a apresentações de emoções (pensamentos de abandono, solidão, desespero, e orientações visuais para uma melhor interação com a audiência.

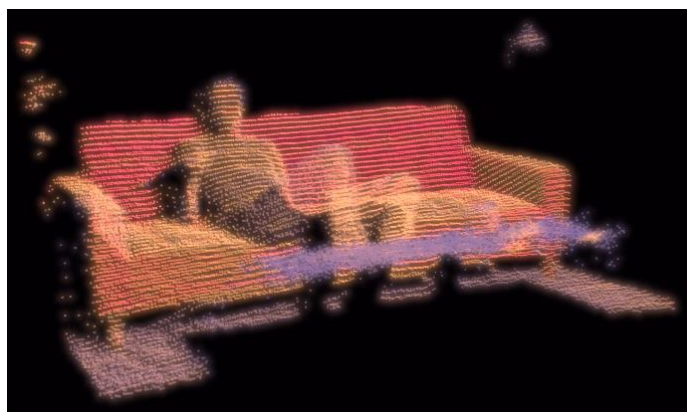


Figura 6 - *Forever* (2020) - Mitch McGlocklin

Forever (Fig.6), selecionado para o Festival de Telluride em 2020 é um filme de curta metragem de animação, cuja história gira em torno das posições de uma companhia de seguros e o uso de um algoritmo de inteligência artificial na avaliação de risco de um individuo e as fases de introspeção nele provocadas por uma recusa na atribuição do seguro.



Figura 7 - Maalbeek (2020) – Ismaël Joffrov

Maalbeek (Fig.7), um documentário animado selecionado para a Semaine de la Critique em Cannes, recebeu o prêmio Bayard para a melhor curta metragem no Festival International du Film Francophone de Namur e o primeiro prêmio também na competição de curtas metragens, no Bordeaux International Independent Film Festival. Descreve a busca de memórias de uma sobrevivente de um ataque terrorista à estação de metro belga Maalbeek em 22 de março de 2016, do qual não se recorda. Tendo ficado gravemente ferida, fica três meses em coma e, ao acordar, não possui memória do acontecimento que viveu – existindo um buraco negro –, somente sentindo que os eventos foram vividos por outra pessoa. Esta lacuna funciona como uma peça em falta e a busca por evidências da sua presença percorre o filme, sendo utilizadas colagens de animações, imagens duplas, fotos editadas e notícias para ilustrar o progresso da sua procura. O conceito visual é baseado na fragmentação proporcionada pelas imagens de arquivo e animação 3D, associada a imagens de memórias da explosão.

Ambos usam tecnologia Point cloud, dando um aspeto fantasmagórico ao passado e imagens não concretas, como memórias difusas, constituindo importantes referências criativas para o desenvolvimento da minha animação.

Encontrámos ainda obras sobre AVC e aneurisma, filmes de animação educativos em 3D para alunos de medicina, como Stroke - 3D Medical Animation⁵⁴.

Contudo, a nossa pesquisa demonstrou a escassez de exemplos concretos nos temas de AVC ou aneurisma, revelando a importância e originalidade em trabalhar este tema no âmbito da animação e animação expandida.

As doenças mentais começam finalmente a suscitar maior interesse, envolvendo colaborações entre artistas da animação e cientistas, nomeadamente neurocientistas.

54 <https://www.youtube.com/watch?v=sayEVznx-SI>

Como no caso do filme *Carlotta's face*, animação documental de Riedl e Schuld (2018) sobre uma rara doença cerebral em que o indivíduo não consegue identificar ou reconhecer rostos, nem mesmo o próprio (Fig.8).



Figura 8 - Carlotta's Face – Riedl e Schuld

2.2.2 Referências narrativas

No que se refere ao argumento da animação *Aneurysm*, o foco da atenção do espectador é canalizado para a audição de mensagens telefônicas. Kentridge e a forma como se inspira para os seus trabalhos artísticos constituiu uma referência importante para esta escolha:

“We don't have complete information. [...] We take in a fragment, a headline, a memory, a part of a dream, a phone conversation, and through this we construct what feels to us and to others like a coherent being. [...] it is a completely provisional, fragile construction of a walking collage of thoughts and ideas.” (Kentridge, 2014, citado por Vidakovic, 2021, p. 24).

O telefone tem sido utilizado muitas vezes no cinema, para criar suspense, terror, ansiedade, momentos de clímax ou, simplesmente, para dar informação ao espectador. A presença do objeto em cena e o som do seu toque, a par das atuais mensagens escritas e sonoras integram o leque de funcionalidades utilizadas.

O papel do telefone na narrativa de Hollywood foi evidenciado por David Crane no seu artigo *Projections and Intersections: Paranoid Textuality in Sorry, Wrong Number*, salientando o seu uso para provocar paranoia, antecedendo o uso da tecnologia com os mesmos propósitos, em filmes mais recentes. A imagem positiva surge atualmente associada ao telemóvel, devido à sua natureza multi-funcional (fotografias,

vídeos, jogos, relógio, orientação e outras formas de comunicação), de que é exemplo o filme *Desperate Hour* de Phillip Noyce (2021).

No filme *Sorry, Wrong Number* de Anatole Litvak, é explorada a situação de uma mulher acamada, que descobre ser uma potencial vítima de assassinato através de uma chamada telefónica. No filme são mostradas 16 chamadas e o espectador passa de uma fase em que considera o telefone um equipamento de comunicação seguro (as chamadas iniciais), um instrumento de investigação (as chamadas intermédias) e finalmente, um instrumento de medo e paranoia, assumindo um papel determinante na história. Os toques finais visam causar o pânico na audiência, de modo a replicar o estado de espírito da personagem principal. Também o filme de Alfred Hitchcock, *Dial 'M' for Murder*, tem esse efeito do uso do telefone, como promotor de paranoia na audiência (<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/09/07/dial-m-for-murder-hitchcock-frets-not-at-his-narrow-room/>).

Em *Dial 'M' for Murder* (1954), Alfred Hitchcock utiliza o telefone como um ícone muito importante na narrativa deste filme, colocando-o como um elemento central na preparação de um crime e na sua execução. No clímax da narrativa, o uso do telefone, envolve os personagens principais numa complexa situação, reflexo da estrutura narrativa com que Hitchcock desafia o espectador e as suas próprias personagens.

Interessa salientar que o facto deste filme ter sido filmado em 3D, obrigou Hitchcock a construir um modelo tridimensional do telefone numa escala muito exagerada, para conseguir aproximar as lentes cinematográficas aos números discados pelos atores no telefone (Bordwell, 2012) e criar esse efeito do uso do telefone como promotor de ansiedade na audiência. Noutros casos, como em *Psycho*, também de Hitchcock, a audiência assume um papel de observador, sobretudo nas cenas na cabine telefónica com o detetive Arbogast (papel representado por Martin Balsam) na qual o espaço em que se encontra - uma estação rural de gasolina - é apenas sugerido pelo uso da sinalética GAS. A sua conversa telefónica constitui um monólogo, nunca sendo ouvida a voz da interlocutora da chamada, cabendo à audiência, imaginar as suas respostas.

2.3. Documentos organizados como coleções

A partir de 134 fotos retiradas de ressonâncias magnéticas pessoais - também uma forma de colocar a autora representada no próprio trabalho - foram selecionadas, editadas, colecionadas e arquivadas, imagens do cérebro para serem usadas na narrativa da instalação. Estas apresentam imagens do cérebro vistas de cima, esquerda, direita, baixo, frente e detrás.

2.4. Aneurysm : investigação baseada na prática

O projeto *Aneurysm* foi desenvolvido em 4 momentos principais, sendo importante a participação em distintos festivais e sessões de teste com audiências para o desenvolvimento e maturação do projeto, resultando em alterações e melhorias entre cada evento. Estas ocasiões ofereceram o espaço para testar as diferentes hipóteses que foram sendo levantadas, seja a nível estético (cores, áreas de projeção), seja a nível de interação com a audiência, mais passiva ou mais interativa, entre outros. Como metodologia de trabalho, usando o modelo de Botella et al. (2011, p. 216) para representação gráfica do processo criativo, a Tabela 1 sintetiza os principais micro-processos envolvidos⁵⁵ nestas Instalações.

⁵⁵ Seguindo a definição de Lubart, Mouchiroud, Tordjman, & Zenasni, (2003, p. 85) que consideram o processo criativo “a succession of thoughts and actions that leads to original and adapted creations”, Botella et al. (2011) descrevem dois níveis: o nível macro, referente às etapas e o nível micro, para os mecanismos de geração de ideias e exame dos mecanismos cognitivos envolvidos. Entre os micro-processos indispensáveis à criatividade, destacam o pensamento divergente (a capacidade de produzir muitas ideias diferentes) e o pensamento associativo (a capacidade de estabelecer ligações entre ideias diferentes). Recomendam a utilização de um diário para registo, uma vez que até agora as metodologias utilizadas têm sido as entrevistas e estudos de caso.

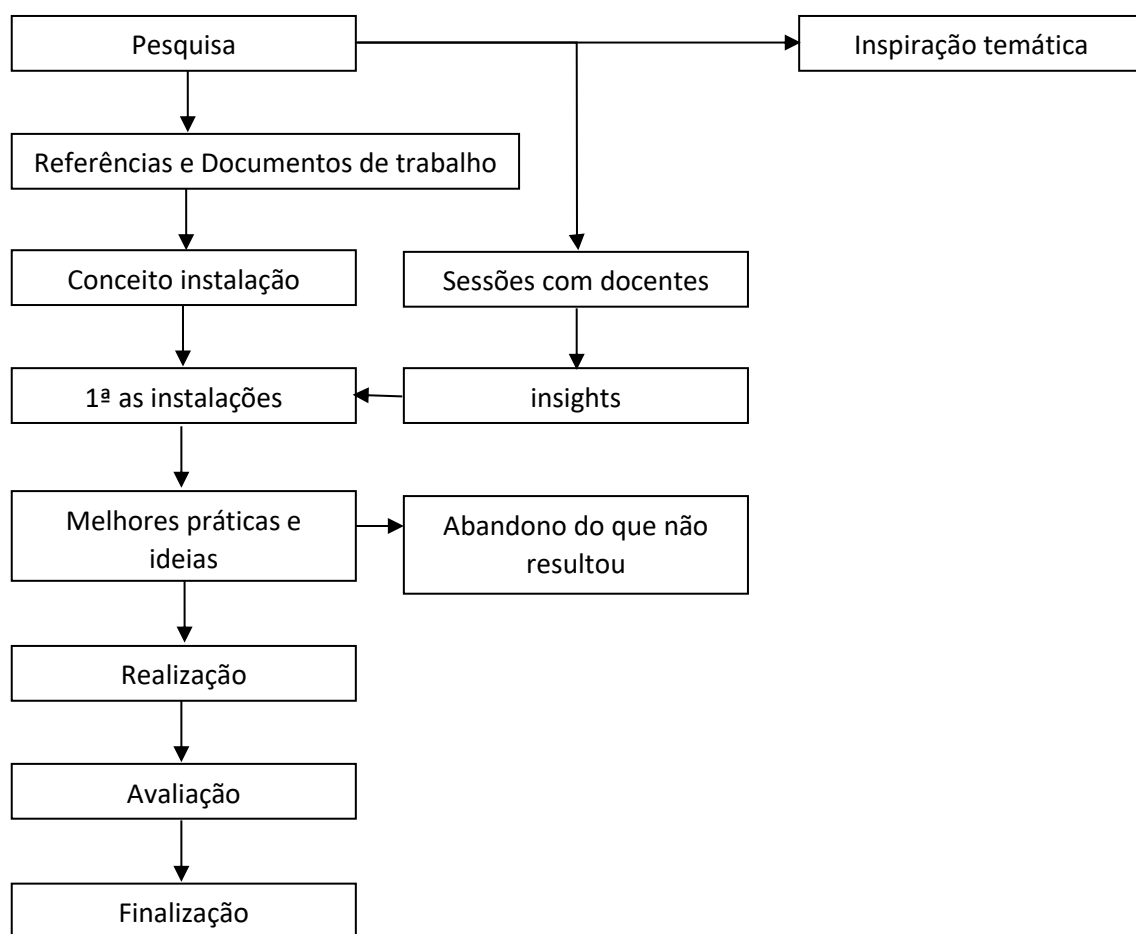


Tabela 1 - Processo criativo – micro-processos envolvidos (2021-2022)

De seguida, iremos apresentar as duas primeiras interações do projeto com público, de onde foram retiradas muitas indicações para o desenvolvimento do projeto final.

2.4.1 Aneurisma no evento *Over & Out* 2021

A primeira ação foi o evento *Over & Out*, em julho 2021, exposição realizada no âmbito da unidade curricular de Espaços Híbridos⁵⁶. O tema apresentado foi *Aneurisma* e visava a sensibilização da audiência para o tema, usando a animação com uma função mimética.

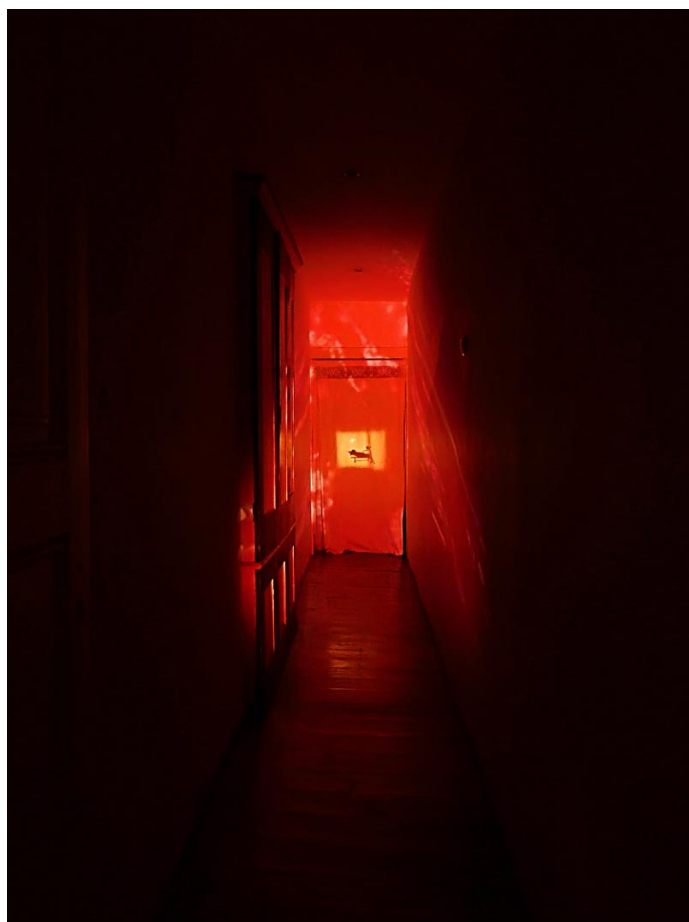


Figura 9 - Aspeto geral da instalação Aneurisma. *Over & Out*, 2021.

Foi utilizado, no Palácio IPLuso, Escola de Engenharia e Tecnologias, o espaço de um corredor para dar a ideia de profundidade (Fig.9). Este corredor só podia ser visualizado, sendo cortada a circulação ao visitante. Com a utilização de imagens e o uso de texturas, simulando o interior do corpo através da representação do fluxo do sangue nas veias (Fig.10.), pretendeu-se que a audiência pudesse sentir desconforto e ansiedade, tal como a situação vivida pelo doente.

⁵⁶ Para um maior detalhe, consultar Apêndice I.

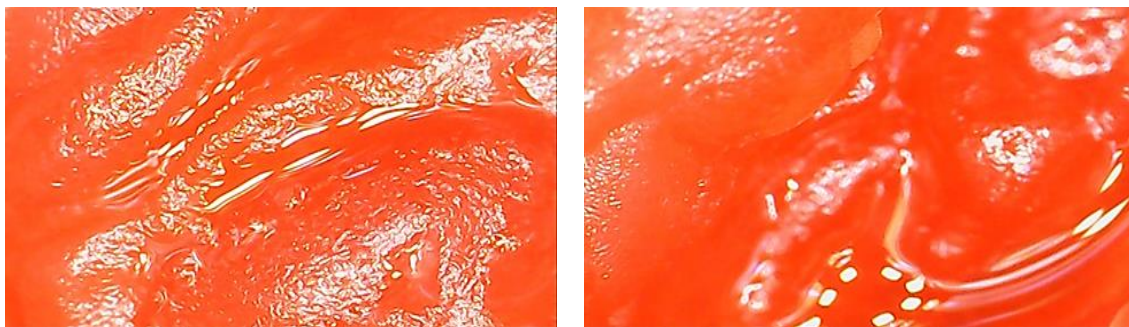


Figura 10 - Textura utilizada para a representação do aneurisma.

No final da experiência, foi pedido a cada visitante, que se manifestasse, tendo sido recolhidas 27 opiniões para avaliar a imersão na experiência.

Os inquiridos manifestaram interesse e compreenderam o conceito principal. Uma grande maioria relacionou o tema com a covid 19, mas quase todos identificaram uma pessoa no hospital com problemas de saúde.

Uma pessoa disse que a distância do corredor fazia lembrar o corredor do hospital, identificando a situação de quem vai ver uma pessoa doente e fica tenso.

Outra achou que estava a assistir de forma intrusiva à doença de outra pessoa.

A silhueta é um truque de luz e os visitantes pensaram que era uma projeção.

Da análise dos resultados podemos concluir que a localização do espaço não foi a mais adequada – o corredor era perfeito, mas situava-se perto de um local de passagem, interferindo com as pessoas que paravam para assistir ao filme.

A forma como a instalação foi produzida demonstrou alguma instabilidade, podendo dar origem a queda de material, um toque nos projetores poderia alterar a direção e o acesso aos recursos. Estes pormenores complicaram a gestão do espaço.

O feedback recebido pode ser enquadrado em duas perspetivas, na linha de Bishop (2005):

- Um grupo de pessoas entenderam a mensagem psicológica pretendida
- Um grupo de pessoas associaram a exposição a outros temas mais atuais, como a covid19, ou outras doenças que obriguem a hospitalização.

Deste feedback resultou a necessidade de melhorar o projeto e as condições de instalação.

2.4.2 *Aneurysm* no Festival Internacional de Animação Cinanima

Num segundo momento, em novembro de 2021 no festival de animação internacional Cinanima, (Espinho), foi apresentada uma segunda versão da Instalação nas piscinas da cidade⁵⁷. Esta instalação já apresenta uma alteração no conceito (Fig.11), utilizando imagens reais de um cérebro⁵⁸ (Fig. 13), retiradas de uma ressonância magnética, onde se vêem as veias e artérias do cérebro (a materialidade da situação), potenciando o lado emocional e o sentimento de vida em perigo.



Figura 11 - Visitantes a visualizar a animação.

Esta abordagem foi inspirada na exposição de Gary Hill, *Exacting Light* (2011) que utiliza a imagem do cérebro em conjunto com outros materiais expostos (Fig.12).

57 Para mais informação, consultar Apêndice II.

58 Foram salvaguardadas as questões ética e de privacidade do proprietário das imagens da ressonância magnética.



Figura 12 - Gary Hill, *Exacting Light* (2011)

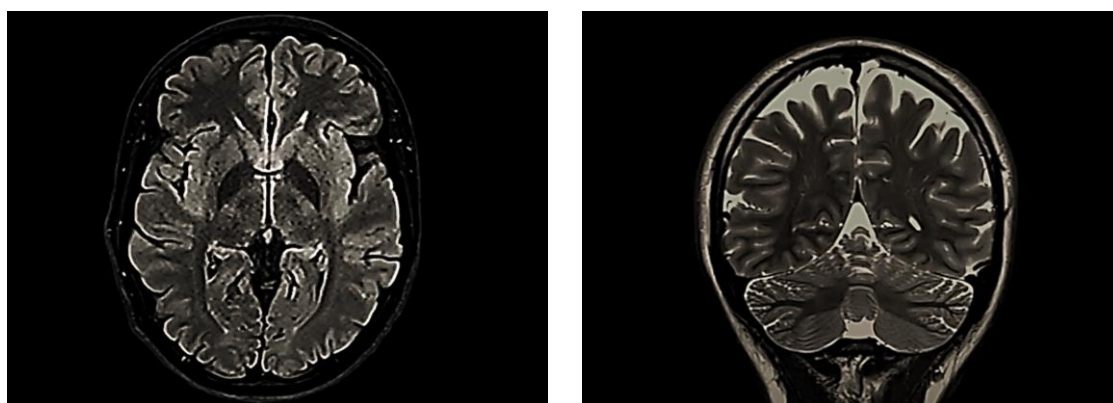


Figura 13 - Ressonância magnética utilizadas para a animação.

Nesta abordagem, em vez da distância marcada na primeira tentativa, envolvemos os espetadores no interior da instalação, num quarto próximo do exterior do edifício e, por isso, mais frio. O teto baixo causava a impressão de claustrofobia e clausura, enquanto as texturas e cores rodeavam o visitante em paredes brancas que também lembram um hospital. O contraste do exterior e interior poderia igualmente provocar uma sensação invasiva.

Ao longo desta experiência foram também recolhidas 30 opiniões para melhorar o projeto:

Os visitantes manifestaram interesse e compreenderam o conceito principal, enquadrando-se mais no conceito proposto, apesar de ainda não mostrarem a intensidade pretendida para a experiência.

Uma jovem relacionou a experiência com a paralisia de sono, algo que a afeta pessoalmente.

Como feedback positivo, registámos: Medo da morte, intimidade, intervenção médica, experiência sensorial, experiência intrigante, vida pessoal, máquinas de exames médicos, aflição no coração, emergência médica, sofrimento.

Outras perceções registadas foram: stress, agonia com beleza, horror, depressão, frustração, quarto de escape, auspício.

Da análise dos resultados podemos concluir que a localização da piscina não era ideal, sendo o local difícil de encontrar para os visitantes. Apesar da estrutura do quarto funcionar para o objetivo da instalação, a segurança era insuficiente, sendo impossível manter a instalação intacta e permanente entre diferentes dias. Antes de entrar na instalação estava muito frio na rua, dando um contraste de ambiente/temperatura entre exterior e o interior, o que funcionou bem, mas também contribuiu para distrair os visitantes.

Em resumo, não foi obtido um conjunto forte de sensações ao longo da visualização da instalação, necessitando de melhorar a narrativa e o som, idêntico nas duas experiências. Algumas pessoas acharam o som desconfortável, por se assemelhar às máquinas do hospital (o que era o objetivo pretendido), enquanto outras acharam o som feliz, semelhante a um jogo ou casino.

CAPÍTULO 3. PROPOSTA DE INSTALAÇÃO ARTÍSTICA – PRODUÇÃO DA ANIMAÇÃO

“Art does not reproduce the visible but makes visible”
Paul Klee

“One of the most important aspects of animation as a practice has been the way in which it readily enunciates the shifting and complex relations between time and space, sometimes making this the very subject of its engagement.”
Paul Wells

A produção de uma animação/installação artística implica uma série de etapas definidas previamente. Tendo sido pesquisado e definido o tema, planejaram-se as etapas do projeto. Na etapa da pré-produção, procedeu-se à elaboração do guião e a definição da técnica a ser utilizada para a animação, a par do conceito de instalação a ser desenvolvido. A estética da animação, definida no *concept art*, as personagens desenhadas no *model sheet* para serem modeladas posteriormente em três dimensões (3D), a elaboração de um storyboard e animatic, antecederam a produção da animação.

Na etapa de produção, a animação foi efetivamente realizada e foram gravados os diálogos definitivos, tendo sido efetuado um casting de voz prévio à gravação.

Na pós-produção, foram realizados: a edição final do filme, a aplicação de efeitos especiais, a edição final de som (com a adição dos efeitos sonoros, trilha sonora) e a sua sincronia com a imagem final do filme e com o conceito de instalação artística a desenvolver, sistema interativo e montagem no local.

O processo de produção da instalação artística envolveu três fases:

3. As fases da produção da animação (Tabela 2),
4. O desenvolvimento da instalação artística (Quadro 3)
5. A análise da receção e feedback (Capítulo 4)

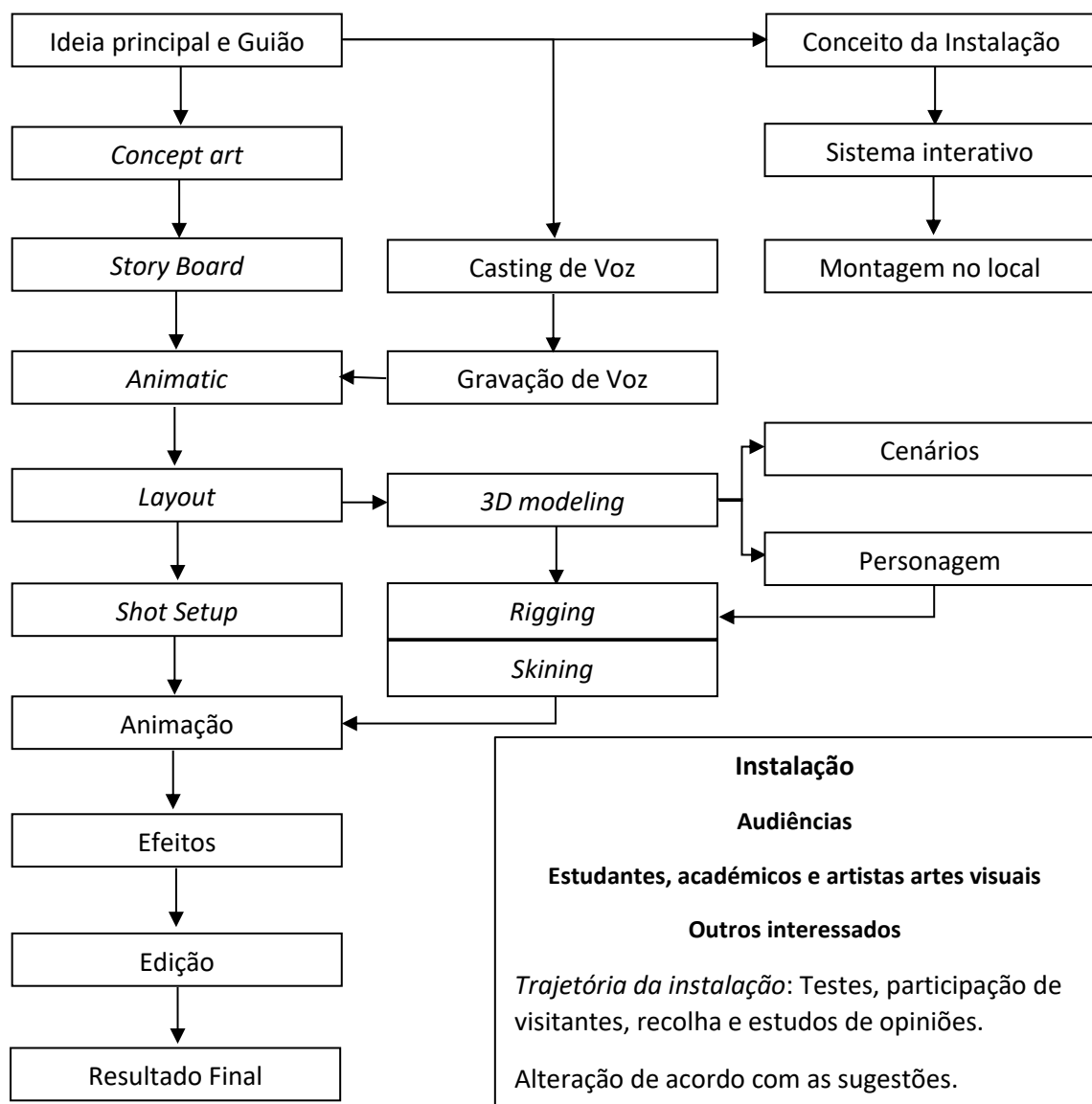


Tabela 2 - Produção da animação

A tabela 2 sintetiza as principais características da Instalação Artística – *Aneurysm* - em cinco parâmetros:

- Espaço
- Projeção
- Animação
- Narrativa
- Espectador-participante

Aneurysm	Instalação artística itinerante com características Relacionais Conteúdos fornecidos pelo artista Dinâmica de espaço estática
Espaço	Dimensão física e material (objeto físico específico – telefone, objeto deslocado do seu lugar de origem- do modo da vida quotidiana para o mundo da arte). Um móvel, utilizado para integrar os equipamentos de projeção e computador, é colocado em frente ao ecrã. Em cima, destaca-se o telefone Espaço interno, fechado, sem luz, escurecido, de modo a funcionar de forma neutra. Montagem reversível, podendo ser desmontado facilmente.
Projeção	Paredes podem ser transformadas em écrans. O ecrã pode alterar a forma de visualização da projeção, influenciando a forma como a animação é rececionada, interpretada e avaliada. A qualidade da experiência está dependente de fatores secundários à exposição – a qualidade do projetor, a escala de projeção e o trajeto de visualização que cada visitante deverá percorrer. Equipamento tecnológico do artista⁵⁹. Requer projetor⁶⁰. Evento de curta duração (10 minutos), não permanecendo disponível até nova visualização. Requer visualizações individuais, embora a sala possa ser ampla. A visualização suscita uma relação entre o interior e exterior da sala, facilitando a perceção física e mental da exposição.

⁵⁹ Necessária supervisão para evitar danos ou roubos.

⁶⁰ As condições de projeção podem variar, bem como a existência nos locais de exposição de staff familiarizado com exposições audiovisuais. A necessidade de um quarto escuro para a projeção pode ser um requisito que não possa ser cumprido.

	Existência de cadência e sequência de imagens se clicar nas teclas do telefone. A projeção pára se não existir interação com o telefone.
Narrativa	<i>Story-giving</i> , linear, fragmentada em 8 cenas e tempos. Voz de mulher, usa a língua inglesa
Espectador-participante	O tempo médio de imersão foi estabelecido em dez minutos. Os visitantes são inseridos na instalação por meio da visão, da audição e do tato. O participante controla a ação através da manipulação direta do interface físico - o telefone. Experiência visual subjetiva, prevendo-se modos de perceber e distintas disposições do espectador, que deverão variar consideravelmente com a sua bagagem cultural, assim como com as suas condições de visita (espaço e tempo). O espectador deve relacionar-se com a narrativa, assumindo o papel do interlocutor do telefonema, sentir pena, refletir sobre a própria relação com a mãe. Procedeu-se ao registo em imagens fixas e em movimento, realização de croquis e apontamentos; características físicas e materiais da instalação; condutas e opiniões dos espectadores. Sempre que possível permanecemos junto à instalação para recolha de opiniões e respostas às questões do estudo. Realizámos também atividades de observação, visando analisar a atenção dos visitantes. Esta ocorreu por vezes intermitentemente, sendo perturbada pela entrada de outras pessoas e ruído exterior, afetando a visualização, percepção e experiência.

Quadro 3 - Principais características da Instalação Artística – *Aneurysm*

3.1. Sinopse

Aneurysm é uma instalação artística cujo objetivo principal é sensibilizar o visitante para a doença com a maior taxa de mortalidade em Portugal, na qual se fala dos sinais do aneurisma cerebral, pretendendo-se criar uma experiência nova para o espectador/visitante. Dor, fadiga e angústia são sintomas que podem alertar uma mãe para a gravidade da sua situação de saúde, acrescida pela tensão causada pela ausência de comunicação familiar.

3.2. Nota de intenções

Neste projeto de instalação, a imagem animada e a voz da pessoa/mulher e a sua narrativa/diálogo/monólogo sobre a sua vivência emocional causada pela ausência e desinteresse de um filho/filha e sobre o seu problema físico - um aneurisma, constituem a parte de testemunho pessoal da memória vivida, essenciais à subjetividade da experiência. Também por isso, a escolha deste tema.

As oito mensagens telefónicas, parecem essenciais para estabelecer uma ligação emocional entre o tema e o espectador. Este aspeto físico da instalação dá mais força ao tema, simulando o contacto direto entre a personagem - a mãe, e o espectador, no papel de ouvinte do filho/filha, o que permite estabelecer esse tipo de ligação através do telefone.

O projeto pode também ser divulgado em festivais de animação como “stand alone” filme, suportado apenas pela imagem e som.

A representação de um problema médico pode ser animada do ponto de vista científico e informativo, visando a sua divulgação pela população. No entanto, a atenção do espectador é sempre maior quando se associa uma história pessoal. Assim, optou-se por representar o tema do aneurisma - normalmente súbito, inesperado e potencialmente fatal - para melhorar a comunicação da mensagem e a sensibilização para o tema.

3.3. Descrição

Pretende-se criar uma instalação sóbria, usando uma sala escurecida e um telefone, colocado a meio, piscando uma luz vermelha. Ao penetrar na instalação, o espectador vive a situação como uma possibilidade individual e percebe os resultados dessa eventualidade ou, por outro lado, pode perceber a experiência de outra forma e atribuir-lhe outros e novos significados. Assim, o conceito desenvolve-se em 10 fases, distinguidas por cada mensagem a ser ouvida pelo participante:

- 0- Prólogo
- 1- Exposição
- 2- Negação
- 3- Desorganização
- 4- Raiva
- 5- Stress físico
- 6- Depressão
- 7- Desistência
- 8- Aceitação
- 9- Epílogo

A fase 0 é acionada com o levantar do auscultador do telefone. As restantes fases são acionadas pelas teclas, enquanto a fase 9 surge após a visualização da última cena.

3.4. Técnicas

A instalação usa animação 3D, digitalmente modelada e manipulada pelo animador, a preto e branco, simulando tecnologia *point cloud*, programação e adereços da vida quotidiana. A animação 3D é feita a partir do Blender⁶¹ e, juntando as cenas, num

61 <https://www.blender.org/download/>

software de render em tempo real, o motor de jogo Unity3D⁶². A programação para a parte interativa da instalação é feita em MAX⁶³.

A animação 3D consiste em várias etapas de modelação, *rigging*⁶⁴ e *skining*⁶⁵, finalizando estas três etapas, é possível iniciar a animação.

Para obter a aparência de *point cloud*, no processo da modelação teve de se ter o cuidado com os vértices regulares do modelo pois iram servir como os pontos visíveis da personagem. Por essa razão não foi necessário considerar outras etapas no processo de animação, tais como o uso de texturas⁶⁶ ou detalhes superficiais na Mãe. A mesma técnica foi usada para os ambientes.

A animação, com o auxílio de referências filmadas na vida real, é um processo longo, posicionado o modelo *frame a frame* de forma a se mover de uma forma realista, ou não natural, dependendo do contexto. Uma vez a animação concluída podemos colocar todos os componentes no Unity3D, a personagem com as animações e os ambientes em que se situa, obtendo o resultado base, pronto para a pós-produção.

Apenas alguns momentos requerem animação 2D, como os efeitos de luz, detalhes que não seriam o mesmo esteticamente se fossem replicados ou realizados em 3D. É o caso da cena 6, criada a partir de imagens retiradas de ressonâncias magnéticas pessoais (também uma forma de colocar a autora representada no próprio trabalho). Estas foram selecionadas e editadas imagens do cérebro para serem projetadas.

As Cenas foram pensadas de forma a ser possível visualizá-las numa forma continua como num filme, ou visualizadas uma por uma (ver Apêndice IV). Esta última modalidade foi a escolhida para a instalação. De uma forma ou outra, a narração deve ser linear.

62 <https://www.unity.com/>

63 <https://cycling74.com/downloads>

64 *Rigging*. é uma técnica usada na animação para representar um modelo de personagem 3D usando um conjunto hierárquico de ossos interconectados utilizado para animar o modelo.

65 *Skining* é usado para modificar a deformação para os *bones* e afeta cada vértice, onde cada matriz tem um peso (ou percentagem de influência na deformação).

66 Texturas são imagens feitas para replicar as texturas da vida real para o modelo 3D, por exemplo veias na pele ou buracos numa tábua de madeira.

Na pós-produção encontram-se todas as fases: animação 2D, 3D, voz, título, créditos, e *layers* com os detalhes necessários para alguns efeitos visuais como a escuridão/penumbra com isto conseguimos também adicionar efeitos especiais como nas cenas 2 e 3, duplicando as animações por *layers* dando este o efeito fantasma, necessário para a narrativa. Imagem e som encontram-se sincronizados.

O som é dividido entre dois suportes – altifalante do telefone e colunas de som. O telefone é usado como canal de comunicação do diálogo da mãe, sendo mono. As colunas de som deixam ouvir todos os efeitos sonoros do ambiente em cada cena em stereo, com som vindo de trás e de frente.

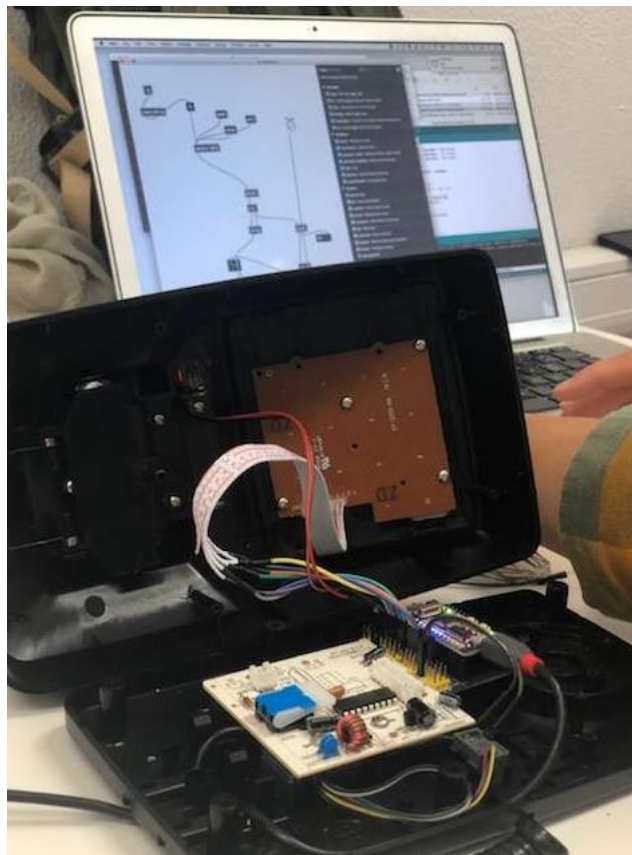


Figura 14 - Montagem do Arduino no telefone e programação em MAX.

A partir do telefone físico, já tecnicamente preparado para auxiliar a programação, estabelece-se a ligação entre a narrativa e o espectador/visitante. A ligação do telefone ao computador tem por base a placa microcontrolada Arduino Nano, no qual

é usado o circuito para detetar o input das teclas⁶⁷ e o botão do descanso do auscultador. A luz LED vermelha do telefone e o sinal áudio do auscultador são também controlados pela placa Arduino Nano com ligação ao Max (Fig. 14).

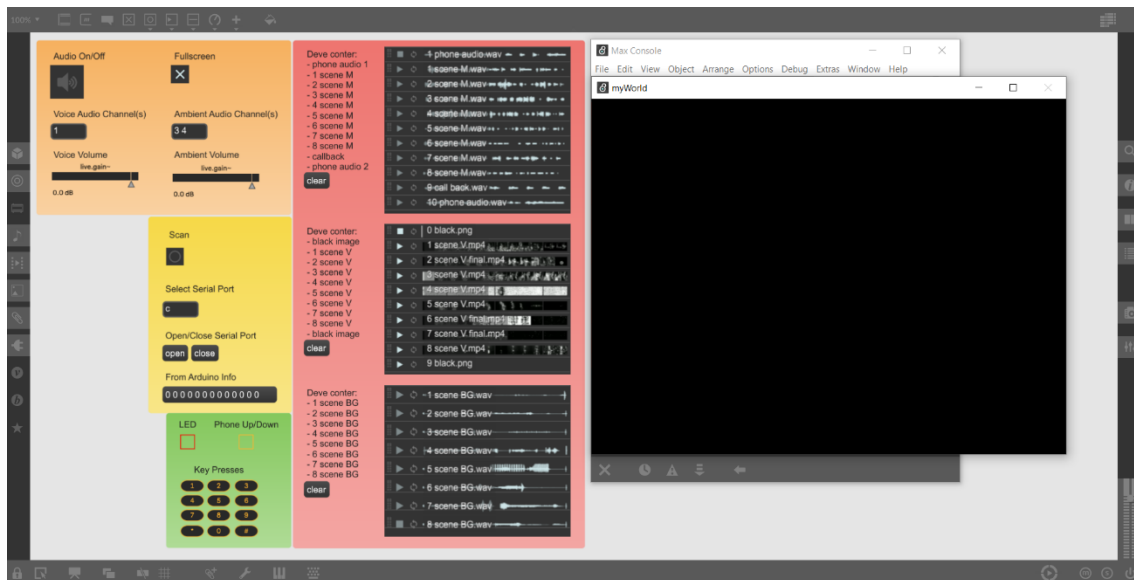


Figura 15 - Programa Max.

O programa Max⁶⁸ (Fig. 15) é usado no computador para comunicar, através de Serial, com a placa Arduino, recebendo a informação das teclas e enviando o sinal da LED novamente para a placa Arduino. É também no patch Max, criado para a instalação, que está programado todo o sistema interativo, assim como o sistema audiovisual. Dessa forma é o Max que está a gerir a escolha do vídeo a ser projetado e o áudio a ser tocado no telefone. Isto para além de tratar da comunicação com o Arduino.

Existe ainda mais uma particularidade em relação ao Áudio, pois para além do som que se ouve do telefone, também há som ambiente a sair por colunas, sendo utilizada uma placa de som externa (neste caso, foi uma Maya 44 USB), para conseguirmos enviar sinal áudio mono para o telefone e sinal áudio stereo para o ambiente.

67 Para fazer a deteção das teclas do telefone com o Arduino, usámos esta biblioteca: <https://reference.arduino.cc/reference/en/libraries/keymatrix/>

68 <https://cycling74.com/>

O telefone constitui a parte interativa da instalação, possui interface que permite visualizar cada cena por ordem sequencial. Funciona como uma memória sonora das cenas visualizadas.

A experiência tem a duração de 10 minutos.

3.5. Materiais

Os materiais usados para a instalação final são apresentados na Figura 16:

- Telefone (dimensões 13 cm X 13,5 cm X 22,5 cm)
- Laptop com MAX instalado
- MAYA 44USB
- Projetor Epson EB-U05 (dimensões 9,1cm X 30,2 cm X 31, 7cm)
- Móvel de apoio aos materiais (dimensões 104,9 cm X 36 cm X 31.7cm)
- 1 extensão elétrica com 6 tomadas
- 4 altifalantes

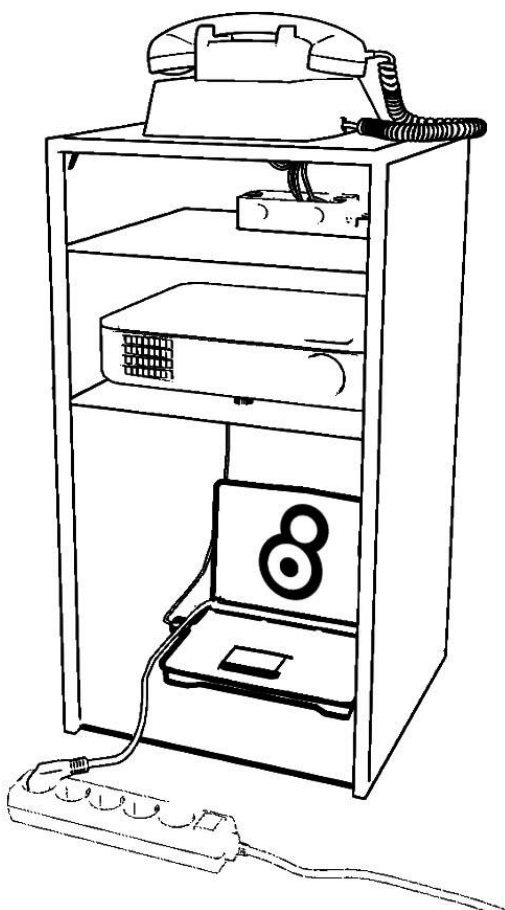


Figura 16 - Materiais usados e sua disposição

O móvel foi escolhido por duas razões:

1. pelas suas dimensões, para conseguir integrar, de forma segura, todos os materiais e estar ao nível dos braços dos visitantes, aquando da interação com o telefone. Para além disto, foi também adaptado para integrar fios da instalação elétrica, do telefone e projetor. Uma última alteração implicou a colocação de uma peça vertical a cobrir o lado do móvel virado para o espetador e a sua pintura de cor branca para contrastar com o telefone preto (ver. Fig. 17).
2. Pela sua simplicidade facilitar a concentração da atenção do espectador no telefone, colocado no cimo do móvel. Facilita também a montagem, o transporte e enquadramento numa sala.

O telefone foi preso à mesa com parafusos para impedir a sua movimentação e eventuais estragos nos fios no seu interior, e estar sempre posicionado no centro da mesa.



Figura 17 - Móvel antes e depois de alterações.

3.6. Montagem

A montagem completa da instalação demora cerca de 20 minutos (sem considerar transportes) e demora menos de 5 minutos a fazer as ligações elétricas dos vários equipamentos. A ordem de montagem deve ser a seguinte:

1º- Colocar o móvel, com o telefone já instalado, no centro da sala.

2º- Ligar a extensão a uma tomada de eletricidade disponível, colocando-a escondida na gaveta mais próxima do chão.

3º- Ligar USB do telefone ao computador (gaveta intermédia).

4º- Ligar projetor ao computador (hdmi) e à extensão (gaveta 3) e posicioná-lo de forma a estar focado e preencher visualmente a parede em frente.

5º- Colocar o filtro em frente da lente

6º- Ligar altifalantes à tomada, colocando 2(E /D) em frente e 2 (E/ D) atrás da mesa.

7º- Ligar os altifalantes (3,4) e o telefone ao MAYA 44 e conectar estes ao computador.

8º- Ligar computador e MAX.

9º- Verificar se teclas de telefone estão a funcionar antes de passar para as próximas fases. Em caso de não funcionamento, deve-se retirar a USB do telefone, , voltar a ligar e reiniciar o computador.

10º- No MAX, deve fazer "clear" em todas as cenas e áudios e colocá-los por ordem de novo⁶⁹

11º- Limpar e escrever de novo "c" no "select serial port"

12º- Selecionar MAYA como opção áudio.

13º - Clicar no símbolo X para visualizar no écran cheio com a animação (ter a certeza que o rato esta fora de ecrã).

69 Como descrito na instrução do MAX "deve conter".

3.7. Análise da narrativa

Por meio de uma narrativa com quatro eixos entrelaçados, a animação apresenta uma situação familiar de comunicação telefónica entre uma mãe e um/a filho/a, através da audição da gravação de mensagens.

Os eixos que compõem o filme retratam aspetos sociais que se intercetam:

- a) a ausência de comunicação,
- b) os vários problemas de saúde apresentados (compondo o seu aspeto documental sobre o aneurisma cerebral),
- c) a solidão
- d) necessidade de se encarar a si mesmo

O género da animação desenvolvido combina conteúdos reais (documental) com ficcionais e, por isso, o género pode ser considerado híbrido, apropriando-se tanto de aspetos da animação documental⁷⁰ como ficcional, visando a construção uma narrativa aberta.

A técnica de animação pretende aglutinar os assuntos e os tempos da narrativa. O uso da penumbra⁷¹ pretende criar a ambiguidade daquilo que Ana Vasconcelos define

70 Desde o início do cinema, a animação e o filme documental, aparentemente opostos, têm colaborado e enriquecido-se mutuamente numa história de hibridização de ambos, nem sempre discutida cientificamente e até negligenciada (Roe, 2011). A primeira dificuldade é conceptual: o documentário enquadra-se numa tipologia de registar criativamente a realidade e a atualidade, com fronteiras fluídas e em constante mudança, podendo igualmente ser definido pela sua receção social (Roe, 2009; Ward 2011). A sua validade reside na fronteira entre facto e ficção (Luz, 2016). A animação documental é também de difícil definição. Para Roe (2009, p.9) poderemos considerar a sua existência se as seguintes condições se verificarem: «a) been recorded frame-by-frame in order to create a sense of motion; b) it is about the world rather than a world wholly imagined by its creator; and finally, c) it has been presented as a documentary by its producers and/or received as a documentary by audiences, festivals, critics, and so on» Roe (2009, p.9). Para Luz (2016, p.41) “The relationship between the narrative of which it is an abstraction or mimesis of reality occurs along a very thin line, and the animation seems to be an excellent medium to dilute it.”

71 “The penumbra, literally and metaphorically, evokes an in-between condition of coexistence, blending, imprecision, ambiguity, or ambivalence of “being or existing between” that is typical of the in-between figural /imprecise ambit or space. According to Deleuze, the figural realm lies somewhere between the figurative and abstract realms, where the figurative (associated with the illustrative, representational, incarnate, and narrative) aspects are blurred to give way to an intermediate/in-between moment or ambit that is neither figurative nor abstract, but which entails/affects both at the same time. The penumbra is thus implicit in this condition, intermediate and figural, and in the following concepts: in-between, intermediate, blending, overlapping, ambivalence, multivalence, multiplicity, flotation, imprecision, instability, dynamism, interrelationship, connection, conflict, tension, interstitial, borderline and limit. We refer to the penumbra as an “imprecise dynamic space” that is poetic (creative, evocative and enigmatic) between

como a condição espacial *in-between* entre os aspetos figurativos e abstratos, misturados de forma indefinida: “It is a limit-place between shadow-light, figure-background, identity-difference, being-becoming, the said-unsaid, reason-emotion.” (Vasconcelos, 2022, p. 183), que pode caraterizar as metáforas do atual paradigma da complexidade, no qual se destacam a diversidade, fluidez e incerteza, essenciais a uma experiência artística imaginativa, onde nada está permanentemente acabado.

Por meio do modelo 3D, aparece animada a personagem feminina da Mãe. Tomando como referência as análises de Gordeeff (2018; 2019; 2021), a narrativa (ver Apêndice III) representa a fluidez do pensamento desta personagem, o seu quotidiano, memórias e outras imagens mentais, o chamado *imaginarium diegético*, pretendendo dar-lhe maior profundidade.

Este conceito de *imaginarium diegético* é baseado nos níveis narrativos de Genette (1972): *nível intradiegético* (dentro da narrativa), *diegese* (a história) *meta-diegético*. De acordo com Carlos Ceia (2009) *diegese* é um termo de origem grega divulgado pelos estruturalistas franceses para designar o conjunto de ações que formam uma história narrada segundo certos princípios cronológicos, considerando-se o conjunto de acontecimentos narrados numa determinada dimensão espaço-temporal, aproximando-se, neste caso, do conceito de história ou intriga. Não se confunde com o relato ou o discurso do narrador nem com a narração propriamente dita, uma vez que esta constitui o “ato narrativo” que produz o relato. Conforme o narrador se posiciona na diegese assim recebe diferentes designações: *homodiegético* (se for uma personagem participante na história que narra); *heterodiegético* (se não for participante numa história narrada); *autodiegético* (se se tratar da narração do próprio protagonista da história).

Se se considera a *diegese* o mundo que a narração representa, todo aquele que se coloca fora desse mundo pertence a uma ordem necessariamente diferente dos factos narrados. Se diegese for o conjunto de sentidos que atribuímos a uma história onde entram personagens e seus valores, num dado espaço e num dado tempo, então nada pode estar fora da diegese e nenhuma instância da diegese pode existir fora dela própria. Segundo

darkness and light, between doubt and certainty, between what the mind can perceive and imagine and what emotion can appreciate, in so far as polarities are interwoven ambiguously or ambivalently, with no defined limits or consistency” (Vasconcelos, 2022, p. 183)

Gordeef (2019) é pela exposição do *imaginarium diegético* que é oferecida ao público, a oportunidade de aprofundar o universo particular de cada personagem.

Uma outra personagem deve ser imaginada pelos participantes na instalação como a recetora das mensagens telefónicas da mãe. Cada participante, ao escutar as mensagens, assume esse papel, permitindo uma maior imersão na narrativa. A personagem da mãe deixa de ser uma personagem dentro de uma narrativa para assumir o estatuto de uma pessoa real, com diálogos que todos os filhos/filhas já ouviram em algum momento do seu relacionamento com os respetivos familiares.

O tempo é um elemento fundamental na perceção da mensagem, uma vez que são apresentadas, oito cenas, espaçadas no tempo, mas sequenciais, representando registos diários de telefonemas realizados para o filho.

São apresentadas num fluxo contínuo da passagem do tempo, quatro situações mentais- pensamentos, recordações, desespero e medo – acompanhadas dos monólogos, imagens em movimento e sons. Cabe a cada mensagem da chamada telefónica criar uma diferenciação de ritmo com os outros momentos da narrativa, inicialmente mais lenta e tranquila e acelerando durante os momentos de desespero, até à cena final, novamente mais lenta. De acordo com os níveis narrativos de Genette (1972), o nível mental da personagem pode ser considerado como meta-diegético, e o nível da ação visível da personagem Mãe, como sendo o intradieético.

Ao ilustrar a experiência (dolorosa) e sentimentos de alguém que é ignorado/esquecido por um filho/filha na voragem do quotidiano e das consequências e impactos para a sua saúde, auto-estima, auto-controlo e para a sua relação interpessoal, pretende-se que os participantes na instalação interativa:

- a) identifiquem a importância da comunicação e relação familiar para o bem-estar geral e para a saúde, em particular;
- b) reajam à situação, manifestando sensibilidade ou indiferença
- c) apresentem várias, diferentes e, até mesmo, contraditórias opiniões sobre a instalação.

3.8. Personagens

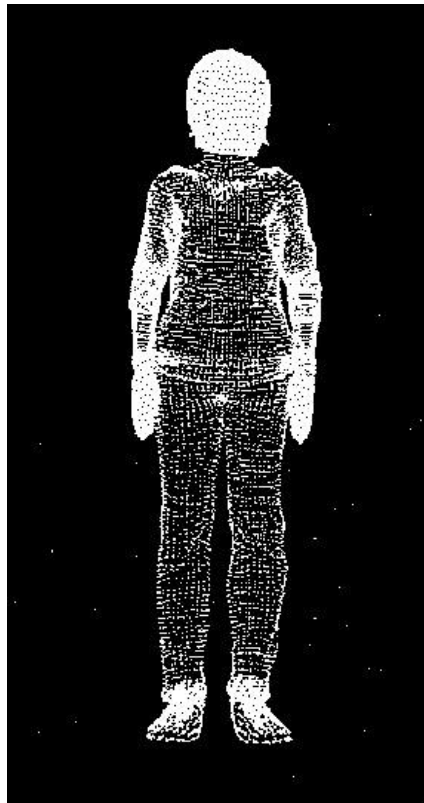


Figura 18 - Mãe

A personagem principal é uma mulher adulta (Fig. 18), na casa dos 40 anos de idade. A língua da interação utilizada é a inglesa. A sua aparência não é claramente definida, para uma mais fácil ligação e identificação com o espectador. O seu estado emocional é transmitido pelo diálogo/monólogo das mensagens telefónicas e pela variação do tom de voz, pela sua dinâmica, movimento e interação com os vários ambientes em que se move (Ver Apêndice V – Cenas da animação). É possível observar os seus sucessivos estados mentais, pela perda de contacto e negligência por parte do seu filho/filha, o seu sofrimento e os sintomas crescentes do aneurisma de que padece.

A personagem do filho/filha nunca é vista ou ouvida, cabendo a cada espectador a interpretação e assumir esse papel.

3.9. Ambientes

Foi usada a penumbra para estética dos ambientes. Estes são divididos em 2 tipos de modelos 3D: Modelos feitos no Blender (Fig. 19 e 20), e modelos *Point cloud* da vida real (Fig. 21 e 22).

Observam-se um total de 4 Ambientes nos quais se desenvolvem as cenas:

- O interior da casa onde habita a personagem Mãe. São apresentadas a sala, a cozinha e o quarto do filho/filha. O quarto apresenta-se vazio, visando ilustrar a ausência do filho/filha. Na sala, o ponto central da atenção é direcionado para o telefone, colocado no centro da mesa.
- O ambiente hospitalar de uma sala de operações, observado a partir do teto, dando a ideia de imobilidade e de claustrofobia. Por ser uma sala de dimensões reduzidas, destaca-se os objetos que rodeiam o corpo deitado.
- O parque visa contrastar com os ambientes anteriores, para provocar sensações opostas. A personagem encontra-se sozinha, mas sempre presa na sua dupla situação de solidão e doença. As árvores permitem criar a metáfora do aneurisma, dado os ramos se assemelharem ao interior do cérebro.
- A casa exterior é o último ambiente físico visualizado.

As restantes cenas detalham o estado mental da Mãe, de forma abstrata.

Figura 19 - Ambiente A: Casa Interior

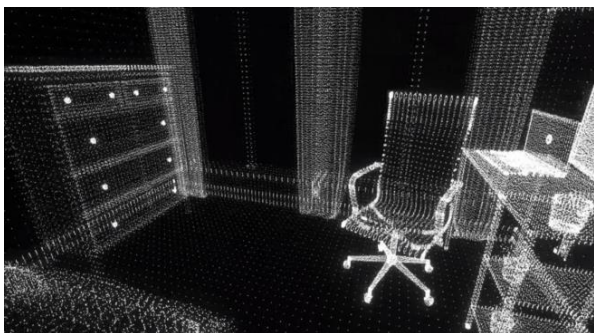


Figura 20 - Ambiente B: Hospital

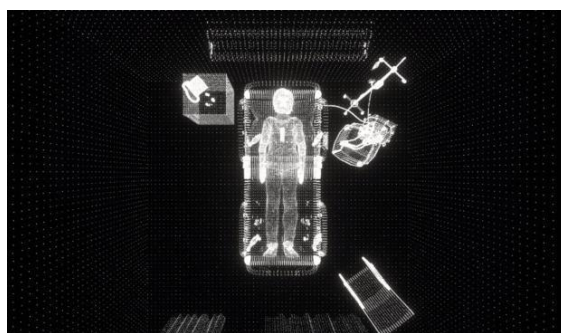


Figura 21 - Ambiente C: Parque

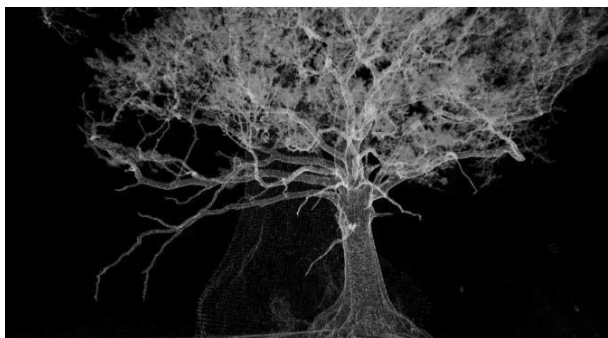
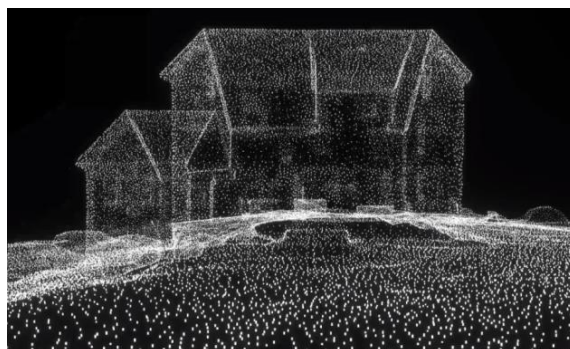


Figura 22 - Ambiente D: Casa exterior



CAPÍTULO 4. RECEPÇÃO E FEEDBACK DA INSTALAÇÃO

“The use of the term participant is significant. It acknowledges the legacy of contemporary arts practice, including the potential for open-ended interaction. Participation also resonates with the idea of perceptual emergence—that is, that emergence is something that someone can interpret and experience. Inherent in the notion of participation and perceptual emergence, then, is the assertion that meaning is actively constructed through our interaction with the world.”
Jennifer Seevinck

A última fase do projeto foi dedicada ao estudo da recepção e feedback da instalação, visando a sua melhoria através da observação direta e da inquirição como fontes de informação, análise, reflexão e avaliação.

A recepção da instalação foi alvo de análise em dois momentos específicos, nomeadamente em junho de 2022 na *International Conference on Live Interfaces 2022 (ICLI)* e no festival *Over & Out* da Universidade Lusófona em Julho de 2022.

ICLI é uma conferência internacional dedicada a investigar como diferentes visões do desempenho tecnológico podem contribuir para uma abordagem a partir do corpo físico e do ambiente. Pretende expor uma variedade de motivações e abordagens sobre *liveness*, *timing* e *flow*. De modo paralelo às sessões de apresentação de artigos e keynotes, o projeto *Aneurysm* esteve em exibição numa sala dedicada, na qual os participantes integravam especialistas e estudantes de artes visuais e jogos, constituindo um grupo com competências vocacionadas para avaliar a instalação interativa.

No festival *Over & Out* (julho 2022), evento dedicado à apresentação de trabalhos dos alunos da Universidade Lusófona, na área do Cinema e Animação, os participantes integravam, docentes, alunos, familiares e amigos, para além de especialistas e outros interessados, com competências de avaliação de arte diversas.

Tendo por base a revisão da literatura, nomeadamente o estudo de Pelowski, Specker, Gerger, Leder e Weingarden (2018), a avaliação da instalação artística *Aneurysm* foi realizada, focando os objetivos da experiência emocional desejados e a sua comparação com as emoções e interpretações manifestadas pelos participantes.

Os métodos utilizados foram a observação e a entrevista estruturada.

O guião da entrevista integrava as seguintes questões:

1. Qual o tema da Instalação?
2. Sentiu-se envolvido na história?
3. Quem são as personagens da história?
4. Acha algo distrativo?
5. Interface fácil? Intuitivo?
6. Gostava de ter mais informação?
7. Acha que a estética faz sentido na narrativa?

Bilda et al. (2007) realçam que na avaliação da instalação interativa através da recolha de dados, usando entrevistas, poderá sempre existir o risco de que os participantes não recordem exatamente o que fizeram ou sentiram, expressando emoções e reações quase de forma inconsciente que são posteriormente difíceis de captar na resposta a uma entrevista ou questionário. Estes aspetos foram considerados na análise e apresentação dos resultados.

4.1. ICLI - International Conference on Live Interfaces 2022

A instalação integrava um conjunto de exposições em várias salas que apresentavam jogos interativos e a Instalação *Aneurysm* foi escolhida pela sua interatividade com o espectador.⁷²

Por ser num espaço expositivo escolar, tivemos que adaptar uma sala de aula, equipada com mesas, cadeiras, entre outros objetos que tiveram de ser arrumados num canto da sala. Apesar da sala ser grande, apenas uma pequena parte da parede foi utilizada para ser usada como écran. Por essa razão, não havia muita distância entre o projetor e a parede, o que fez a animação assumir uma escala mais pequena.

Esta foi a primeira apresentação da versão mais perto da final, o que ajudou a identificar quais os problemas mais importantes a resolver. Escolhemos apenas usar um projetor diretamente em frente ao objeto interativo, com um som localizado atrás e à frente do visitante e o som principal da narrativa saído do telefone. Para atrair a audiência,

72 <https://www.youtube.com/watch?v=eF2fjazZYy0&t=124s>

na entrada da sala, o telefone tinha destaque com luz vermelha a piscar, indicando que havia mensagens pendentes.

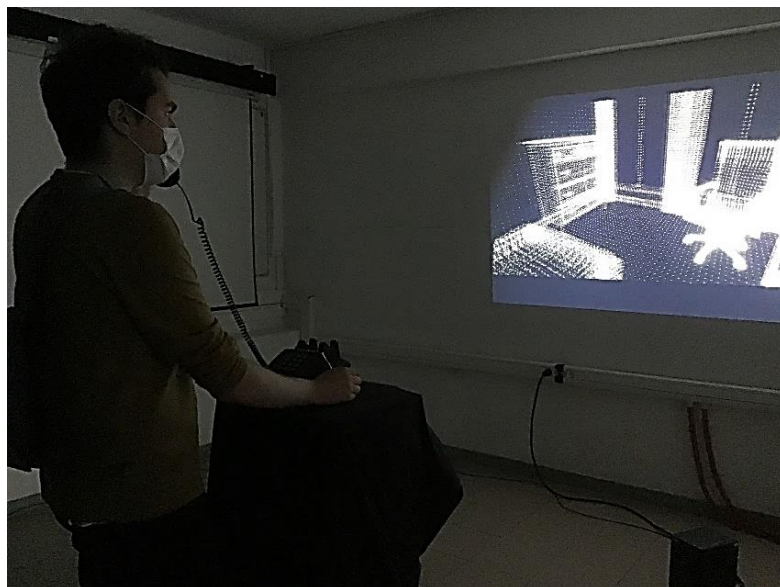


Figura 23 - Fotos da Instalação Live Interfaces, julho 2022

A exposição esteve aberta ao público durante 3 dias, tendo sido visitada por mais de 30 pessoas. Destas, foram observadas 20 pessoas a interagir com a instalação e realizadas entrevistas a 10 pessoas.

4.1.1 Resultados da observação e entrevistas

Foram considerados e observados dois grupos etários: grupo sénior e grupo jovem.

As pessoas integrantes do grupo sénior reconheceram imediatamente o telefone e a forma de interagir com ele, enquanto as pessoas jovens pediam autorização para interagir com o telefone.

Apesar da sala não reunir as condições ideais para a instalação⁷³, a maioria das pessoas dos dois grupos demonstraram interesse no filme de animação e mais de 50% perceberam que se tratava de uma conversa entre mãe e filho/filha.

⁷³ A sala de aula encontrava-se apetrechada com material e equipamentos educativos, não sendo possível retirá-los aquando da montagem da instalação.

Também houve pessoas que ouviram apenas uma mensagem e foram-se embora, ou nem sequer tiveram paciência para interagir com o telefone, demonstrando desinteresse.

Com estas observações, decidimos fazer as seguintes mudanças

1. Entre mensagens, colocar uma voz, a pedir para ser pressionado o botão.
2. No final de todas as mensagens, existir a opção de ligar ou não, à mãe.
3. Retirar a descrição do botão que permite saltar mensagens, usado agora só para testes.
4. Alterar o móvel onde se coloca o telefone, de forma a facilitar e esconder os fios dos materiais usados

4.2. Exposição *Over & Out* 2022

Esta instalação estava situada no final de um corredor de uma garagem, o único local adequado disponível para garantir a privacidade necessária. Contudo, no corredor foram colocados outros projetos de design, com utilização de LEDS que, por vezes, obstruíam com sons, a instalação. Por ser um sítio aberto, não se podia indicar às pessoas para irem uma de cada vez, o que por vezes, resultava que várias pessoas assistiam ao filme ao mesmo tempo, mas só uma podia ouvir o som, mantendo a lógica da instalação prévia nos altifalantes e o som da mãe só no telefone.



Figura 24 - Fotos da exposição *Over & Out*, julho 2022

4.2.1 Resultados da observação e entrevistas

Entre as duas instalações, conseguimos observar e entrevistar 27 pessoas que responderam a todas as questões. Assim, quando questionados sobre qual o tema da investigação, registámos várias respostas:

- Aneurisma – 8
- Solidão – 6
- Distanciamento de um familiar - 3
- Morte – 2

Considerámos que estas respostas se podem enquadrar na compreensão geral do conceito e mensagem da instalação. Outras respostas aparentaram compreender apenas parcialmente o tema:

- Relação da mãe com o filho/a -5
- Filho/a não tenta comunicar - 3

Quanto ao envolvimento na narrativa, seis pessoas identificaram-se com a Mãe e as restantes vinte e uma pessoas com o filho/a, o que pode ser explicado pela maioria dos entrevistados integrar um público jovem.

O conhecimento dos personagens apresentou também variantes:

A Mãe foi reconhecida como única personagem por seis pessoas; a existência de duas personagens – Mãe e filho/a – foi reconhecida por oito pessoas e a existência da personagem da Mãe e de um Nós coletivo (os participantes na exposição) foi referida por treze pessoas.

As respostas a outras questões implicavam a escolha do binómio Sim/Não, tendo maioritariamente sido considerada um tema com características distrativas (16 respostas), de interface fácil e intuitivo (26 respostas), para o qual ficaram a sentir necessidade de ter mais informação (14 respostas). Finalmente, inquiridos quanto ao sentido da estética usado na narrativa, igualmente a maioria dos participantes na exposição, consideraram fazer sentido.

4.2.2 Análise da experiência: comentários recebidos

A importância de um artista observar a interatividade do seu trabalho em ação em contexto real e necessidade de aprender a partir dessas observações foi igualmente determinante pelos comentários recebidos no final da experiência, salientando os aspetos técnicos, problemas físicos e elogios mencionados, sistematizados na Tabela 3.

A projeção demora dez minutos e só deixa uma pessoa de cada vez ouvir a narrativa. Em trabalhos futuros, será de pensar a instalação com um sofá, para simular o telefone numa sala.

As Salas não eram fechadas, pelo que as pessoas que vinham ver o filme sem som, se iam embora antes de viver a experiência toda e terminar a projeção. As luzes e sons exteriores fortes, distraíram do som do filme.

Entre chamadas, afim de gerir as expectativas do participante, foi sugerido ser necessário alterar a voz para dizer quantas mensagens ainda faltam.

Outros comentários sugeriram acrescentar créditos e logotipo no começo e final da interação; experimentar uma projeção mais dinâmica, com vários projetores e pequenos ajustes no móvel de apoio ao telefone.

Por as salas serem escuras, foi referida a existência de falta de luz para ver os botões. Foi sugerida a incorporação de holofotes para iluminar, mas também para estabelecer ligação entre o espectador e a animação.

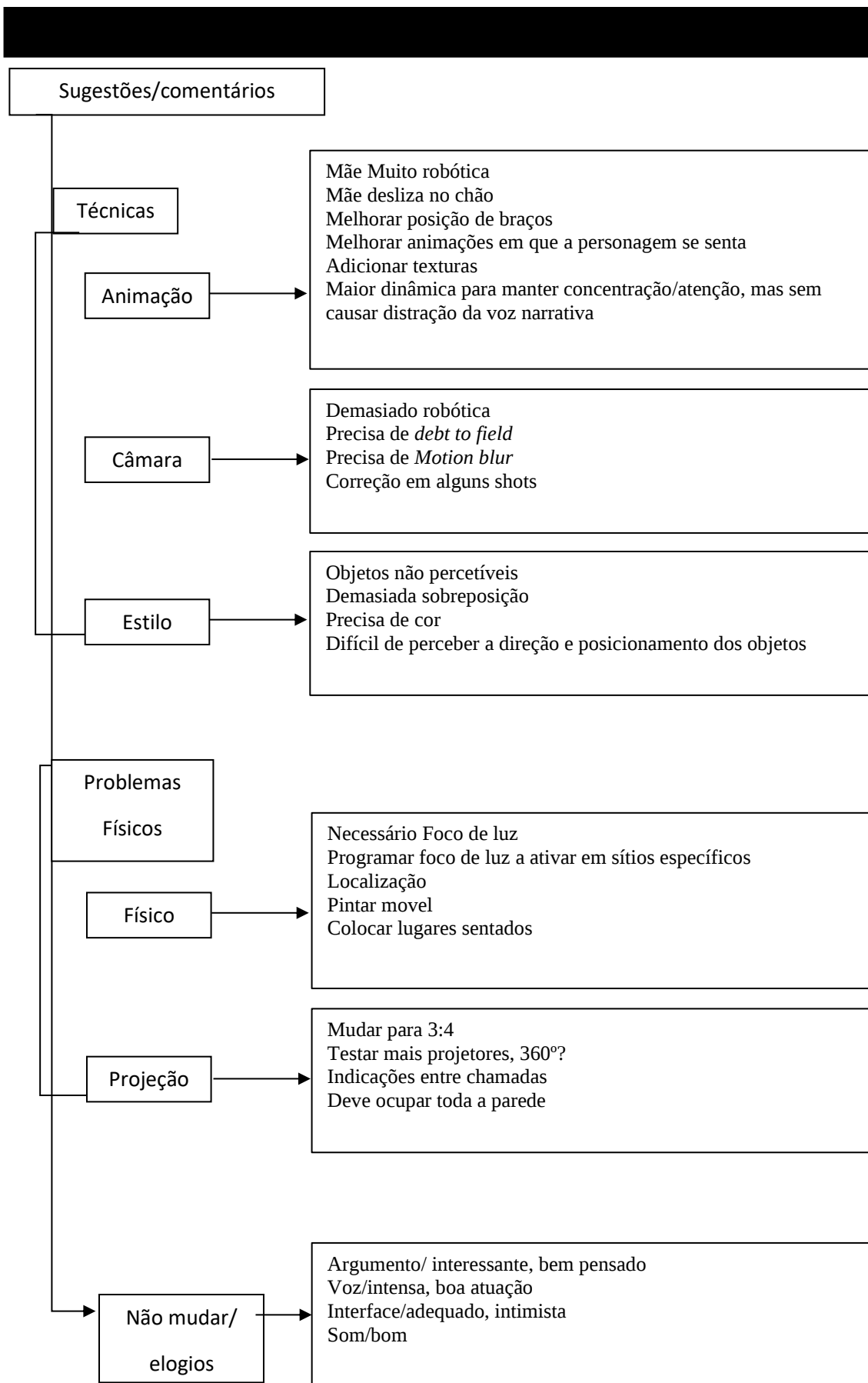


Tabela 3 - Comentários recebidos

4.3.3 Melhorias introduzidas

Os comentários, as entrevistas e as observações foram analisados visando a introdução de melhorias na versão final instalação interativa, finalizada em setembro de 2022 (Fig.25-27):

- Foi considerado importante a colocação de assentos na sala para maior comodidade dos participantes.

- Foi criado um panfleto enquanto material acompanhante da exposição, visando facilitar a interação com os participantes na experiência. A sua distribuição deve anteceder a entrada na sala onde se encontra a exposição e é de leitura facultativa (ver Apêndice V).

- Foi criado um Website onde o participante encontra o trailer, a sinopse da animação e um questionário bilingue, em português e em inglês, para uma maior acessibilidade por parte de um público mais amplo. O acesso a este Website faz-se através de um *QRcode* com um link direto link para o site: <https://sofiabarreirostelo.wixsite.com/aneurysm> (Ver também Apêndice V).

- Foram ainda introduzidas melhorias na animação, nomeadamente a correção de erros técnicos, visuais e de movimento.



Figura 25 - Aneurysm animação versão final.



Figura 26 - Aneurysm Animação e participação Interativa.



Figura 27 - Aneurysm Animação e participação Interativa.

CAPÍTULO 5. CONCLUSÃO

“We do not simply look at a room, take a mental ‘photograph’ of it and work from that stored image.

Our vision is much more akin to our cognitive processes; it is continually in process. Animate vision involves the movement of, not just our eyes, but also our head – in fact, our whole body is in constant motion as we visually perceive our environment.”

Dan Torre

O projeto de instalação artística desenvolvido – *Aneurysm* – constituiu uma experiência de criação e reflexão sobre o papel da animação expandida na divulgação e sensibilização para uma doença ainda pouco conhecida – o aneurisma – em paralelo com temas de cariz social – a solidão, a ausência de comunicação familiar, as relações interpessoais, e a correspondente expressão artística, visando a sensibilização e o envolvimento da audiência. A instalação, em ambiente escuro, intimista e minimalista, usa apenas um objeto – um telefone de teclas, como acessório da narrativa visual e sonora.

O processo de criação e avaliação da instalação teve por base referências artísticas e o estado da arte sobre instalações artísticas e animação expandidas, essenciais tanto para o processo de produção da animação, como para a fase de avaliação da experiência dos participantes. Destacamos os contributos de Max Hattler e Birgitta Hosea pela leitura das suas reflexões teóricas e práticas sobre os trabalhos realizados e pelo questionamento constante que colocam à comunidade da animação.

Estando identificada na literatura a pertinência da realização de estudos sobre as relações entre as intenções do artista e as formas de receção por parte da audiência, foi conduzido um estudo exploratório da receção da instalação, visando recolher as diferentes perceções e interpretações dos participantes. Num dos casos (ICLI 2022), foi possível dividir a audiência por critérios geracionais, concluindo-se que os participantes pertencentes a gerações mais velhas tiveram uma melhor perceção da mensagem e do seu papel na interação, em parte devido ao seu conhecimento prévio do uso do telefone com teclas e identificarem a visualização de écrans com ambientes estáticos de observação da tela e o interesse do tema. Significativo parece ser o pedido de cadeiras para uma melhor observação da animação, corroborando o que Elwes afirma “Spectators tend to pause at

the ideal viewing position, equivalent to one they would occupy in a cinema, watch a while and then move on' (Elwes 2015, 155–156).

As gerações mais novas, nem sempre perceberam o funcionamento da interatividade de forma rápida e a sua atenção nem sempre foi captada até ao final, podendo concluir-se que os aspetos atractores e sustentáveis da instalação devem ser melhorados.

No conjunto das duas exposições realizadas em 2022 e, tal como nos revelam os resultados de outras avaliações (Pelowski, Specker, Gerger, Leder, e Weingarden, 2018), registaram-se algumas experiências emocionais subjetivas, próximas das intenções da artista, assim como o reconhecimento do conteúdo emocional simbólico da animação, a par da perceção da mensagem emocional do artista, mas sem existir o sentimento por parte do participante. Registaram-se igualmente outras interpretações e significados, distantes das intenções da autora da instalação.

O tema aneurisma sofreu várias abordagens quanto ao formato da instalação e ao conceito, visando uma melhor resposta às perguntas de investigação, nomeadamente quanto às estratégias de animação expandida a serem implementadas para aprofundar a comunicação artística e, simultaneamente a literacia da saúde:

- uma *abordagem sensorial*, usada nas primeiras experiências de instalação, na qual as imagens e o som apelavam às emoções, com um maior impacto associado à doença e morte junto da audiência. Este tipo de interação foi programado para abranger um maior número de pessoas em sala (Apêndice I e II).

- uma *abordagem intimista e narrativa*, com maior envolvimento e imersão visual individual, uma vez que a interação e a experiência se encontra preparada para um só indivíduo em sala, abandonando-se ideias originais de fornecer dados estatísticos, informação, histórias pessoais e presença (dessa forma aproximando-se da animação documental), e focalizando a narrativa em pensamentos, sentimentos, afetos, sofrimento e reflexão sobre os vários temas interdependentes na narrativa. Uma abordagem narrativa pode ser mais adequada para se obter uma reação emotiva e um interesse por manter a interação com a instalação. Neste formato, as audiências parecem ficar com a memória da narrativa com o aneurisma em mente e ficarem mais sensibilizadas para a necessidade de adquirirem mais conhecimento sobre o tema. Tal como noutras animações realizadas

em tempo da Covid 19, registou-se uma maior sensibilidade dos participantes aos temas da saúde.

Estas duas abordagens possibilitaram igualmente constatar como diferentes espaços influenciam a avaliação da instalação e a sua interpretação. Os resultados dos estudos realizados junto dos visitantes contribuem para realçar o papel crescente da animação no quotidiano das pessoas e a sua progressiva integração nas abordagens científicas relativas ao estudo do “social turn”.

O facto de ser uma exposição itinerante oferece maior acessibilidade a diferentes públicos do que se fosse preparada para um sítio específico.

Foram explorados criativamente os seguintes meios de animação:

- Stop motion com fotografia microscópica e fotografia reais (na versão 1 e 2, em 2021)

- Ilusões com sombras

- Animação 3D, pretendendo ser *point cloud*. Esta escolha visou refletir a instabilidade mental da personagem Mãe, bem como vincar ausência da sua presença durante a projeção, uma vez que as cenas representam o passado. Pretendeu-se igualmente provocar a sensação de imersão emocional do participante.

O estilo gráfico e a voz da gravação das mensagens complementaram o ambiente vivido na exposição. Os movimentos lentos da animação visaram chamar a atenção para as mensagens.

O uso de uma metodologia de investigação baseada na prática consolidou o processo de aprendizagem ao longo de um intenso ano de trabalho:

- Realçou a importância de se auto-avaliar o processo criativo, as várias tentativas e abordagens seguidas, bem como os erros cometidos/adoção de soluções criativas e o resultado final, fruto da reflexão individual, contributos de especialistas e comentários dos visitantes das várias exposições.

- Permitiu a aquisição de competências de animação 3D e suscitou o interesse pelas problemáticas associadas às narrativas e a sua importância associada à animação expandida.

- Permitiu a reflexão sobre as várias tendências atuais das práticas artísticas de interação aberta, nomeadamente o papel da audiência ativa/participativa face à arte interativa através da criação de novos significados para cada lugar onde a instalação é apresentada e pela desconstrução de espaços e conceitos, vivendo da interpretação do espectador e das suas emoções e interações.

- Contribui para o debate em curso sobre a importância da investigação do impacto das interações nas audiências de exposições usando a animação expandida.

No futuro, a recolha de dados deverá incluir uma maior audiência, aumentando a amostra da recolha de dados, como filmar as interações, contextos espaciais mais variados, desde espaços públicos – como hospitais, biblioteca municipais - até mais tempo de exposição nesses locais, para uma maior validade dos resultados das interações. Por outro lado, deverão existir outras formas de incentivo à interação e captação da atenção. A animação poderá ainda beneficiar da interação e promover mais experiências deste tipo com outras áreas, jogos por exemplos, procurando com isso constituir-se como um importante contributo de reflexão e ação interdisciplinar.

Bibliografia

- Ahmed, S. (2004) *The cultural politics of emotion*. Edinburgh: University Press
- Benichou, A. (2013). Esses Documentos que são também obras... *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 3, n. 6, (3), 171-191.
- Bieberstein, R., & Feyersinger, E. (2022). The Ever-Expanding Scope of Animation Historiography: A Discussion of Interdisciplinary Approaches and Methods. *Animation: an interdisciplinary journal* 17(1), 10–25.
- Bilda, Z., Candy, L. & Edwards, E. (2007). An embodied cognition framework for interactive experience. *CoDesign*, Vol. 00, No. 0, Month 2007, 1–16.
- Bilda Z. (2011). Designing for audience engagement. In: Candy L, Edmonds EA (eds) *Interacting: art, research and the creative practitioner*. Libri Publishing,
- Bishop, C. (2005). *Installation Art: a critical art*. London: Tate.
<https://www.tate.org.uk/tate-etc/issue-3-spring-2005/it-installation-art>
- Bishop, C. (2006). The Social Turn: Collaboration and its Discontents. *Artforum*. (February), 178-183.
- Bishop, C. (2012). *Artificial hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso.
- Bose, D., Somandepalli, K., Kundu, S., Lahiri, R., Gratch, J., & Narayanan, S. (2021). Understanding of emotion perception from art. *arXiv preprint arXiv:2110.06486*
- Botella, M., Nelson, J. & Zenasni, F. (2011). It Is Time to Observe the Creative Process: How to Use a Creative Process Report Diary (CRD) *The Journal of Creative Behavior*, Vol. 53, Iss. 2, pp. 211–221
- Buchan, S. (2013). *Pervasive Animation*. London: Routledge.
- Buchan, S. (2020). Pervasive, Disruptive and Useful Animation'. In Siegfried Zielinski and Charles Merewether (eds) *Art in the 21st Century. Reflections and Provocations*, (112-24), Hong Kong: Osage.
- Bulley, J. & Sahin, Özden (2021). *Practice research - Report 1: What is practice research? and Report 2: How can practice research be shared?* London: PRAG-UK, 2021.<https://doi.org/10.23636/1347>.
- Canau, A. (2022). The mind in the creative process: the mastering of technical processes, experimenting, breakway and the exploration o error and chance as creative strategies in the creation of a work of art. In Kong, M.S., M , Monteiro, M. E. (ed.) *Creating through mind and emotions* (381-387) CRC Press.
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. Sidney: CCS Report: 2006-V1.0 November.
- Candy, L. & Edwards, E. (ed.) (2011). *Interacting: Art, Research and the Creative Practitioner*. Libri Publishing.
- Candy, L. & Edwards, E. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts Foundations and Futures from the Front Line. *Leonardo*, Vol. 51, (1), 63–69.
- Carbone, K. M. (2017). Artists and records: moving history and memory, *Archives and Records*, 38:1, 100-118, DOI: 10.1080/23257962.2016.1260446

- Cardoso, G. (2013). *A sociedade dos écrãs*. Lisboa: Tinta da China.
- Ceia, C. (2009). Diegese. In *E-Dicionário de termos literários*. <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/diegese>
- Cholodenko A (ed.) (2007). *The Illusion of Life II: More Essays on Animation*. Sydney: Power Publications.
- Clough, P. T. & Halley, J. O. (eds) (2007). *The Affective Turn: Theorizing the Social*, Durham: Duke UP.
- Corradi, G., Chuquichambi, E.G., Barrada, J. R., Clemente & A, Nada, M. (2019). A new conception of visual aesthetic sensitivity. *British Journal of Psychology*, 1-29
- Costello BM (2011). Many voices, one project. In: Candy L, Edmonds EA (eds) *Interacting: art, research and the creative practitioner*. (183-194). Libri Publishing.
- Coulter-Smith, G. (2006). Deconstructing Installation Art. *Fine Art and Media Art*, 1986-2006.
- Crane, D. (2002). "Projections and Intersections: Paranoid Textuality in Sorry, Wrong Number," *Camera Obscura*, 17.3 (2002), 71-113.
- Cubitt, S. (2013). "Ecocritique and the Materialities of Animation." In *Pervasive Animation*, edited by Suzanne Buchan, 94–114. London: Routledge.
- Dallow, P. (2003). Representing creativeness: practicebased approaches to research in creative arts. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 2 (1) pp. 49–66.
- Damásio, A. (2010). *O Livro da Consciência: A construção de um cérebro consciente*. Lisboa: Temas e Debates.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: a history of new media in theater, dance performance art, and installation*. Cambridge: MIT Press.
- Dobson, N., Roe, A. & Ratelle, A. (eds 2018). *The Animation Studies Reader*. New York, NY: Bloomsbury
- Edmonds, E., Turner, G. & Candy, L. (2004). Approaches to interactive art systems. In 2nd International Conference on Computer Graphics and Interactive Techniques in Australasia and South East Asia (GRAPHITE'04), Singapore, 113–117.
- Edmonds, E.A., Muller, L. & Connell, M. (2006). 'On Creative Engagement', *Visual Communication*, vol. 5, (3), 307–322.
- Edmonds, E., Bilda, Z. & Muller, L. (2009). Artist, evaluator and curator: three viewpoints on interactive art, evaluation and audience experience, *Digital Creativity*, 20:3, 141-151, DOI: 10.1080/14626260903083579
- Elwes, C. (2005). *Video art: a Guided Tour*. London: I.B. Taurus.
- Elwes, C. (2015). *Installation and the moving image*. London: Walfflower Press.
- Ehrlich, N. (2021). *Animating Truth Documentary and Visual Culture in the 21st Century*. Edinburgh: University Press.

- Ehrlich, N. (2021a). Viral Imagery: The Animated Face of Covid-19. *Visual Resources: an international journal on images and their uses*, Vol. 36, 2020 - Issue 3: Special issue: The Visual Cultures of the Virus. A Special Issue on the Visual Representation of Covid-19, 247-261.
- Foster, H. (2014). *Retorno do real*. São Paulo: Cosac Naify.
- Freedberg, D., & Gallese, V. (2007). Motion, emotion and empathy in esthetic experience. *Trends in Cognitive Sciences*, 11, 197–203. <http://dx.doi.org/10.1016/j.tics.2007.02.003>.
- Furió Vita, D. (2016). Experiencias de videomapping en la animación contemporánea. formas híbridas y nuevos contextos. *Con A de Animación*, 6, 136-151.
- Furniss, M. (2017). *Animation: The Global History*. London: Thames and Hudson Ltd.
- Gonçalves, F. (2020). Documentos de trabalho: percursos metodológicos. *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 9, n. 16, ano 9, dezembro de 2020, 19-39.
- Gordeeff, E. (2018). *Aesthetic interferences: the stop-motion technique in animation narrative*. Lisbon: Booksfactory
- Gordeeff, E. & Queiroz, J.P. (2019). O Imaginarium Diegético na Animação e no Cinema: a representação de momentos de sonho, memória, devaneio e psicanálise no Audiovisual. *Avanca*. <https://publication.avanca.org/index.php/avancacinema/article/view/49/86>
- Gordeeff, E. (2021). Uma reflexão sobre A Cidade dos Piratas. *Diálogo com a Economia Criativa*, Rio de Janeiro, v. 6, n. 18, p. 223-236.
- Guyau, J-M. (1887). *L'Art au point de vue sociologique*, 2nd ed. Paris: Felix Alcan.
- Hannington, A. & Reed K. (2002). Towards a taxonomy for guiding multimedia application development. In *9th Asia-Pacific Software Engineering Conference (APSEC'02)*, Gold Coast, Queensland, Australia, December 2002.
- Harris, M., Husbands, L., & Taberham, P. (2019). *Experimental Animation: From analogue to digital*. London: Routledge.
- Hattler, M. (2021). The Abstracted Real: Speculations on Experimental Animated Documentary. *International Journal of Films and Media Arts*. Vol.6, n.2, p. pp. 37-54.
- Heinich, N. (2007). From museum curator to exhibition auteur. In: Greenberg, Reesa; Ferguson, Bruce; et al. (org.). *Thinking about exhibitions*. London: Routledge.
- Heinich, N. (1998). *Le triple jeu de l'art contemporain: Sociologie des arts plastiques*. Paris: Editions de Minuit.
- Heinich, N. (2012). Mapping intermediaries in contemporary art according to pragmatic sociology. *European Journal of Cultural Studies* 15(6), 695–702.
- Heinich, N. (2014). *Le paradigme de l'art contemporain: Structures d'une révolution artistique*. Paris: Editions Gallimard.

- Hosea, B. (2015). Animation Installation: the Affect of Place. CONFIA: International Conference in Illustration and Animation (pp.201-213).
- Hosea, B. (2018). Siting Animation: The Affect of Place. In V. Smith & N. Hamlyn (Eds.), *Experimental and Expanded Animation: New Perspectives and Practices* (Experimental Film and Artists' Moving Image) (1st ed. 2018 ed pp. 257–278).
- Hosea, B., Serrazina, P. & e Stehlikova, T. (2019). Editorial. *International Journal of Film and Media Arts* (2019) Vol. 4, N°. 2 pp. 4-7
- Hosea, B.; Serrazina, P. & Stehlikova (2022) (org.) *International symposium in which expanded animation and experimental moving image intersect with documentary*, 22nd April 2022, University of Creative Communication, Prague, Czech Republic. <https://tangibleterritory.art/2022/03/09/ecstatic-truth-symposiumprogramme/?fbclid=IwAR0NN1iXJAdElSZSE3arsdAZY9YNl83hS2qnhxjEDm4qpYJ5Da7Lv5JOiZA>
- Hodgkinson, G. (2016). Lock Up Your Stories – Here Comes Virtual Reality. *BIAF proceedings*, Korea.
- Jackson, S. (2011). *Social Works: Performing Art, Supporting Publics*. New York; London: Routledge.
- Juslin, P. N., & Västfjäll, D. (2008). Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences*, 31, 559–575. <http://dx.doi.org/10.1017/S0140525X08005293>
- Kelemen, M. Surman, E. & Dikomitis, L. (2018). Cultural animation in health research: An innovative methodology for patient and public involvement and engagement. *Health Expectations*. 2018, 1–9.
- Klee, P. (1961). *Notebooks, Volume 1: The Thinking Eye*. Edited by Jurg Spiller. New York: Wittenborn, 1961.
- Kong, M.S. & Monteiro, M. E. (ed.) (2022). *Creating through mind and emotions*. Boca Ratton: CRC Press.
- Leslie E. & McKim J. (eds) (2017) Life Remade: Critical Animation in the Digital Age. Special Issue of *animation: an interdisciplinary journal* 12(3).
- Levitt, D. (2018). *The Animatic Apparatus: Animation, Vitality, and the Futures of the Image*. Winchester, UK: Zero Books.
- Luz, F. (2013). *O Movimento na Animação: Para uma Reclassificação Digital*. Tese de doutoramento em Ciências da Comunicação. Lisboa: Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.
- Luz, F. (2016) Animation Documentaries and Reality Cross Boundaries. *International Journal of Film and Media Arts*, vol 1, n.o1, p.42-49.
- Marks, L. E. (1983). Categories of perceptual experience: A psychophysicist peruses synesthetic metaphors. *Advances in Psychology*, 11, 336– 353. [http://dx.doi.org/10.1016/S0166-4115\(08\)62070-1](http://dx.doi.org/10.1016/S0166-4115(08)62070-1)
- Medina, C. D. (2021). O espectador em exposições de linguagens híbridadas. *Revista-Valise*, Porto Alegre, v. 10, n. 17, ano 10, abril de 2021, 58-68.

- Moore, S. (2014). *Out of Sight: Using animation to document perceptual brain states*. Doctoral Thesis. Loughborough University
- Nelson, R. (2013). *Practice as Research in the Arts*. Palgrave MacMillan.
- Niedderer, K. & Roworth-Stokes, S. (2007). The role and use of creative practice in research and its contribution to knowledge. *IASDR07* <http://niedderer.org/IASDR07SRS.pdf>
- Païni, D. (1997). *Projections, les transportes de l'image*. Paris: Éditions Hazan/Le Fresnoy/AFAA
- Pearce, M.T., Zaidel, D.W., Vartanian, O., Skov, M., Leder, H., Chatterjee, A., & Nadal, M. (2016). Neuroaesthetics: The cognitive neuroscience of aesthetic experience. *Perspectives on Psychological Science*, 11, 265-279.
- Pelowski et al (2018). Capturing Aesthetic Experiences With Installation Art: An Empirical Assessment of Emotion, Evaluations, and Mobile Eye Tracking in Olafur Eliasson's "Baroque, Baroque! *Front. Psychol.*, 06 August 2018 Sec. Human-Media Interaction, 1-21.
- Pelowski, M. Eva Specker, E. Gernot Gerger, G., Leder, H. & Weingarden, L. S (2018). Do You Feel Like I Do? A Study of Spontaneous and Deliberate Emotion Sharing and Understanding Between Artists and Perceivers of Installation Art. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 1-18
- Pereira, M.L.S (1999). De Profundis, valsa lenta, o testemunho (?) de Cardoso Pires. *Via atlântica*, n. 3 dez. pp.182-190.
- Pires, J.C. (1997). *De Profundis, Valsa Lenta*. Lisboa: Relógio D'Água.
- Queiroz, J. M. V. P. (2010). *Aneurismas cerebrais. qualidade de vida e estratégias de prevenção a adoptar*. Tese apresentada como requisito parcial à obtenção do grau académico de Mestre. Programa de Pós-Graduação em Economia da Saúde da Faculdade de Economia da Universidade de Coimbra. Coimbra: Universidade de Coimbra.
- Ray, D.G., Gomillion, S., Pinteá, A. & Hamlin, I. (2019). On being forgotten: Memory and forgetting serve as signals of interpersonal importance. *Journal of Personality and Social Psychology*, 116 (2), pp. 259-276.
- Reiss, J. (1999). *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. London: The MIT Press.
- Roe, A. H. (2009) *Animating Documentary*. Los Angeles: University of Southern California, 2009.
- Roe, A. H. (2011) Absence, Excess and Epistemological Expansion: Towards a framework for the study of animated documentary. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6 (3). pp. 215-230
- Serrazina, P. (2016). Spatial constructions: a practitioner's view of animated space. *Animation studies —Peer-Reviewed Online Journal for Animation History and Theory*, vol. 11 <https://journal.animationstudies.org/pedro-serrazina-spatial-constructions-a-practitioners-view-of-animated-space/>
- Roose, H., Roose, W. & Daenekindt, S. (2018.) Trends in Contemporary Art Discourse: Using Topic Models to Analyze 25 years of Professional Art Criticism. *Cultural Sociology*, 1–22.

- Rosenthal, M. (2003). *Understanding Installation Art*. Munich: Prestel.
- Ruddell, C., & Ward, P. (eds. 2019). *The Crafty Animator: Handmade, Craft-Based Animation and Cultural Value*. 1st edition. New York,: Palgrave Macmillan
- Schinkel W (2010). The autopoiesis of the artworld after the end of art. *Cultural Sociology* 4(2), 267–290.
- Seevinck, J. (2017). *Emergence in Interactive Art*. Cham: Springer.
- Seyfert, R. (2012). Beyond Personal Feelings and Collective Emotions: Toward a Theory of Social Affect. *Theory Culture Society* 2012, 29: 27
- Singer, T. & Lamm, C. (2009). The social neuroscience of empathy. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1156, 81–96. <http://dx.doi.org/10.1111/j.1749-6632.2009.04418.x>
- Smith, V. & Hamlyn, N. (2018). *Experimental and expanded animation*. London: Routledge.
- Sommerer, C. & Laurent Mignonneau, L. (2001). Art as a living system: Interactive computer artworks. *Leonardo*, 32:165–173
- Telotte, J. (2010). *Animating space*. Lexington, Ky.: University Press of Kentucky.
- Torre, D. (2014). Cognitive Animation Theory: A Process-Based Reading of Animation and Human Cognition. *Animation* 9 (1): 47–64.
- Torre, D. (2015). Persistent Abstraction: the Animated Works of Max Hattler. *Senses of Cinema*. Issue 76. <http://www.sensesofcinema.com/2015/feature-articles/max-hattler-animations/>
- Torre, D. (2017). *Animation – Process, Cognition and Actuality*. Bloomsbury Publishing.
- Trifonova,A., Jaccheri, L & Bergaust,, K. (2008). Software engineering issues in interactive installation art, *Int. J. Arts and Technology*, vol. 1, no. 1, 43-65.
- Unterholzner, A. & Gouveia, P. (2022). The heartbeat, neuroesthetics, artistic research and creation through mind and emotions. In Kong, M.S., M , Monteiro, M. E. (ed.) *Creating through mind and emotions* (389-395). CRC Press.
- Vasconcelos, A. (2022). The enigmatic and poetic dynamic of penumbra: creating and experimenting among reason, emotion and imagination. In Kong, M.S., M , Monteiro, M. E. (ed.) *Creating through mind and emotions*. (183-189). CRC Press.
- Vidakovic, L. (2021). Fragmented narratives: exploring storytelling approaches for animation in spatial context. *International Journal of Film and Media Arts* (2021) Vol. 6, Nº. 2, 7-28.
- Ward, P. (2004). "The Place of Animation within Film and Media Studies : A Theoretical and Pedagogic Approach." Thesis, Institute of Education, University of London. <http://ethos.bl.uk/OrderDetails.do?uin=uk.bl.ethos.406571>
- Ward, P. (2011) Animating with Facts: The Performative Process of Documentary Animation in the ten mark (2010) In *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 6(3) 293–305

- Ward, P. (2013). "Animation Studies as an Interdisciplinary Teaching Field." In Suzanne Buchan (ed.) *Pervasive Animation*, (pp. 317–36). New York: Routledge.
- Ward, P. (2018). Some Thoughts on Theory-Practice Relationships in Animation Studies. In Nichola Dobson, Annabelle Honess Roe, and Amy Ratelle (Ed.) *The Animation Studies Reader*, (91–108). New York: Bloomsbury.
- Watt, J, Watt, C & Van Schoor, A. (2020). A Gender-Based Comparative Aneurysm Study Regarding Age at Presentation, Location, and Possible Causative Factors. *Anatol J Family Med*;3(3), 211–215.
- Wells, P. (1998). *Understanding animation*. New York: Routledge.
- Wells, P. (2016). Writing Animated Documentary: A Theory of Practice. *International Journal of Film and Media Arts*, Vol 1 (No 1), 1,6-18.
- Wells, P. (2017). Book review. *Animation: an interdisciplinary journal* 2017, Vol. 12(2), 198-202.
- Wells, P. (2019). Animation in the gallery and the gestalt. In Franziska Bruckner, Nikica Gilic', Holger Lang, Daniel Šuljic' and Hrvoje Turkovic (Ed.) *International Perspectives at Animafest Zagreb*. (11-27). Bloosbury Academic.
- Wilder, K. (2020). *Beholding: situated art and the aesthetics of reception*. London: Bloomsbury.
- Williams, Richard (2009). *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators*. NY: Farrar, Straus and Giroux.
- Woolf, N. & Martins, C. (2019). "VAST/O": exploring the use of expanded animation for a shared physical understanding of spatial phobias. *International Journal of film and media arts*. Vol. 4, No. 2, 38-49.
- Zielinski, S. (2013). Expanded Animation: A Short Genealogy in Words and Images In *Pervasive Animation*, edited by Suzanne Buchan, (25-51). New York: Routledge.
- Zink, R. (1998). Valsa lenta, tempo de escrita, tempo de vida. *Revista da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas*, n." 12, 403-408.

Bibliografia de referência das diferentes áreas abordadas no relatório de projeto

- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indiana: John Wiley & Sons.
- Bourdieu, P. (1993) *The Field of Cultural Production: Essays on Art and Literature*: Polity Press.
- Eco, U. (2006). The poetics of the open work. In: Bishop, Claire (ed.). *Participation*. London, UK; Cambridge, MA, USA: Whitechapel & The MIT Press, 2006.

Frieling, R. (2016). Participatory Art: Histories and experiences of display. In: Paul, C. (org.). *A companion to digital art*. Coleção Wiley Blackwell Companions to Art History. Hoboken, UK: John Wiley & Sons Inc.

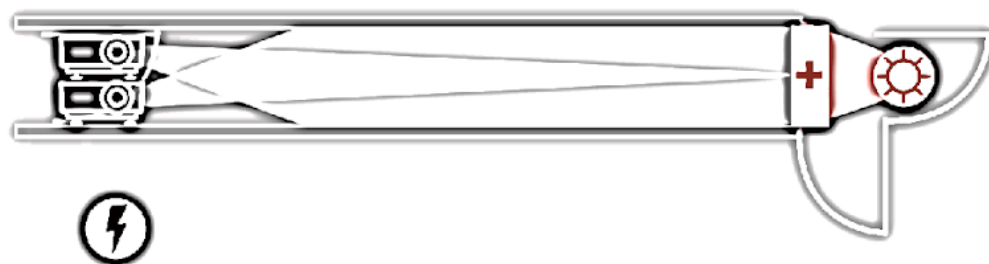
Furniss, M. (2016). *A New History of Animation*. New York: Thames & Hudson.

APÊNDICES

Apêndice I. Instalação Aneurisma Over&Out (Sofia Telo, 2021)

Os materiais utilizados foram:

1. 2 projetores com uma máscara
2. 1 luz com filtro vermelho
3. Silhueta em cartolina
4. lençol de cama
5. Madeira para bloquear a passagem
6. 1 pé de mesa



A imagem do doente acamado (Fig.28), sugere um sinal de esperança na sua recuperação.



Figura 28 - Sombra de doente acamado.



Figura 29 - Visitantes a responder ao questionário.

Apêndice II. Descrição técnica da Instalação Aneurisma, Espinho (Sofia Telo, 2021)]

Os materiais (Fig. 30) utilizados foram:

1. 3 projetores com máscaras na lente
2. 2 luzes com filtros vermelhos
3. 2 autopools (2,81m)
4. 2 extensões
5. Fita-cola petra
6. 3 USB com as animações
7. 1 lençol escuro a tapar a porta

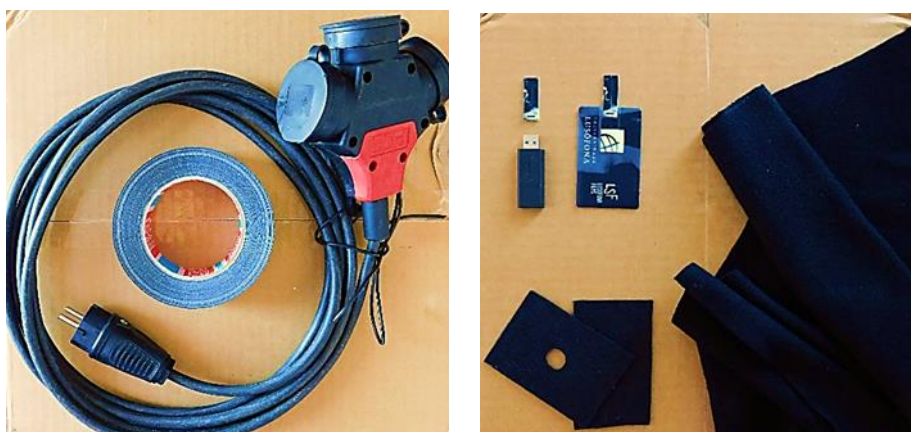


Figura 30 – Materiais usados.

Apêndice III. Argumento

O argumento é escrito em inglês.

Personagens

Filho/filha (personagem a imaginar pelo participante)

A Mãe - Voz telemóvel

Cena 0. Prologue.

Note: This scene is audio only, the screen is black.

PHONE

You have 8 unread messages.

Click 1 to 8 to listen to the messages.

Click 9 to call back.

Click 0 to stop message from playing.

Cena 1. Exposition. Interior casa (sala)

MOTHER

Hey sweetheart! It's your Mom, how have you been?

I'm so proud. You got that new job abroad! I bet you have so much to learn and do overseas!

Must be exiting. If you ever have time, don't forget to come visit our home town, alright?

I am always here for you.

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 2. Denial. Interior Casa (quarto)

MOTHER

Hey sweetie, it's me.

I know I know; mommy worries too much, here she calls again... but it's only natural wanting to talk with my own child, it's been two weeks sense you left.

I can't help it you know; I have been cleaning your room and god... brings back so many memories.

Whenever it was cold, we would cuddle in the fluffy blanket you loved so much. You would cried and cried for hours, only this would make you stop.

I can't believe it still was in your closet this whole time. It almost feels like you never left. Hah, how time flies, but there is no way to go back, is it?

pause

I'm getting lost in thoughts; you must have more important things to worry about. Don't forget to call, ok?

I am always here for you.

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 3. Disorganization. Interior Casa (sala)

MOTHER

Hello again... Is everything ok?

I know, ever since the borders closed it has been hard to keep in touch, but you can still call me, you know?

First few months alone must be tough, huh? A lot of adapting and hard work, you must be tired.

When all of this is over you can always come back home for some time. I have your cozy blanket ready, hehe. I cleaned it up from last time, its like its brand new!

I can't even remember how many messages I've left you at this point.

I will be waiting for you.

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 4. Anger. abstrato

MOTHER

Are you there? Did you even listen to my messages!?

What's the point of calling you? Honestly, between you and your dad I don't know who is worse.

Your father keeps complaining about this and that, like how he is getting old and too tired to do anything.

He is not only one, you know? I used to see so well; I could spot anytime miles away. And now... everything is blurry. I see spots of lights and it's hard to focus, it's like I am seeing everything doubled.

Sigh If only you were here... But you don't even care, do you?... Argh!
God!... I have a headache... You can be insufferable sometimes...

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 5. Physical Distress. Exterior (jardim)

MOTHER

Hey *Breathing heavy*, sorry from breathing into the phone...

I just came back from my first day back in the office. It has been a while. I don't remember walking being this tiring. I guess that's what I get for not going outside for more than half a year.

I almost passed out, it's scary being alone out there. Who knows this would happen.

Maybe I should get myself checked?

*small break * Maybe you should check on me?

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 6. Depression. Exterior (jardim/hospital)

MOTHER

Guess what day is today? It your anniversary! It has been a year since you left... I feel like I keep doing this more as a diary at this point.

Not that you care, but I have been feeling worse and worse lately. I'm still not sure what's wrong.

I went to the Doctor.They think it might be something with my brain, because of these constant headaches I have for as long as I remember. I never thought much of them, they almost became normal to me.

They did some scary examinations... I had to lie there awake, while they slowly go inside my body with a camera, all the way to the brain. It felt nauseating, I just wanted to vomit.

I hate to ask this but please, please I beg you, call me. I want to hear your voice again. I need you right now.

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 7. Withdrawal. Exterior (casa)

MOTHER

Ah, I keep calling you, I don't even know why. It's not like you are ever going to answer back at this point.

It has almost been 2 years since we last heard of you... I..I...

A friend of mine died of a brain aneurysm recently. One day she just got home.... vomited... and died. Right there, no warning. Nothing you can do.

The doctors keep delaying and delaying my treatment. But what if it's too late?

Maybe you are also dead? Who knows, with your silence it's almost as if you are. I check the news here and there. Sometimes they report hundreds of deaths, sometimes thousands. Every time I wonder if one of them is you.

Maybe one of those days it will be me.

pause

By the way, they say I have a brain aneurysm as well.

FADE TO BLACK

SOUND STOP.

Cena 8. Acceptance. Fundo preto

MOTHER

Hey sweetheart, it's your mom.

Don't worry, I will keep it short. I hope you understand, it's not easy being a mother.

It's my instinct to always assume the worse.

Anyway... Tomorrow I'm doing surgery. There is a small chance I die. There is also a chance it works well, but it will not solve the problem entirely.

Either way, I'm glad I went to check what was wrong with me. This constant pain and fatigue. Who knows what would have happened to me otherwise? Maybe I would have ended up like my friend.

Small pause

I-I might not always be there for you, but let me say, you have grown into a fine adult, and for that I'm glad.

If you ever hear this. I love you, never forget that.

FADE TO BLACK SOUND STOP.

Cena 9. Epilogue.

Note: This scene is audio only, the screen is black.

PHONE

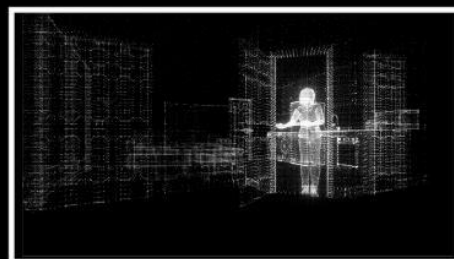
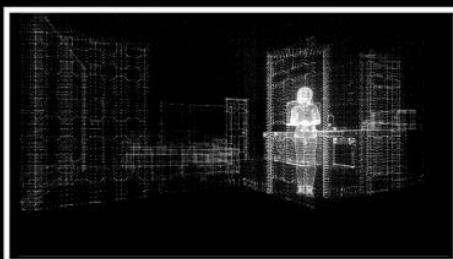
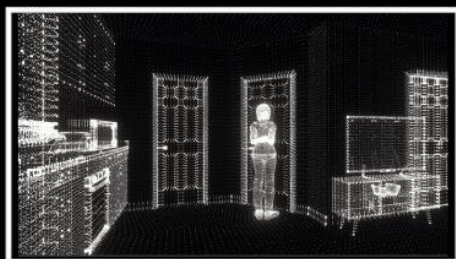
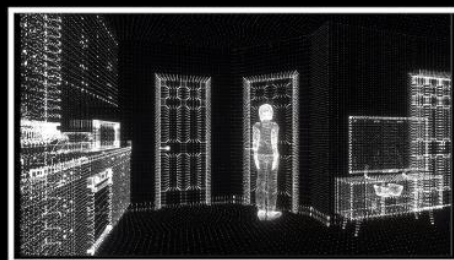
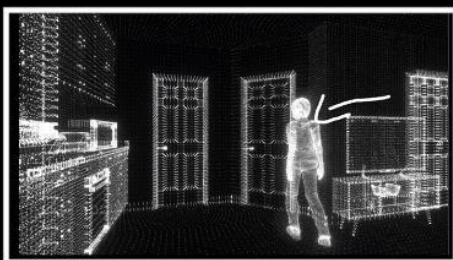
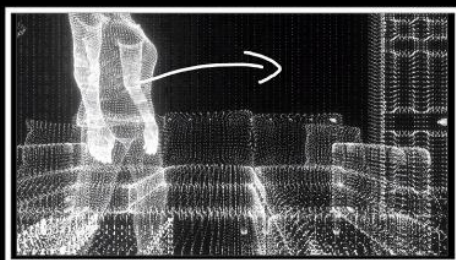
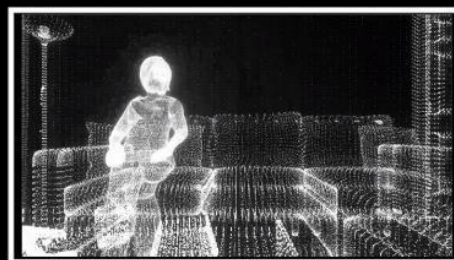
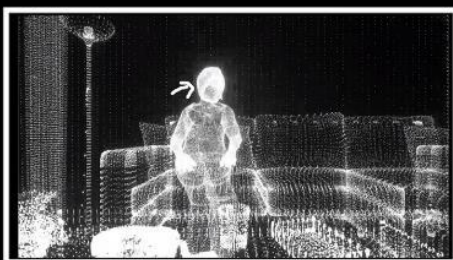
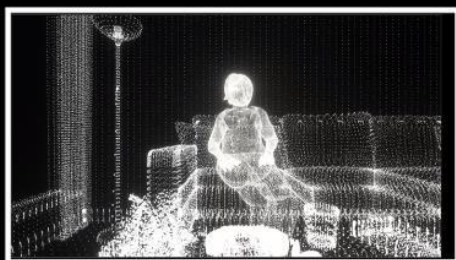
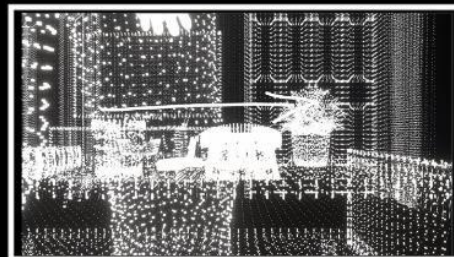
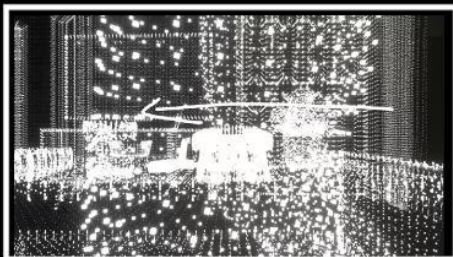
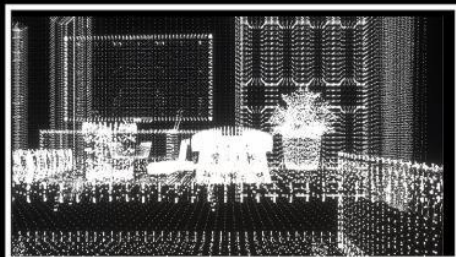
We're sorry, you have reached a number that has been disconnected or is no longer in service.

FIM

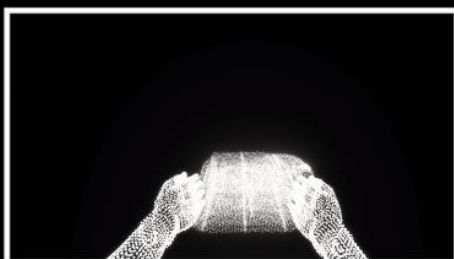
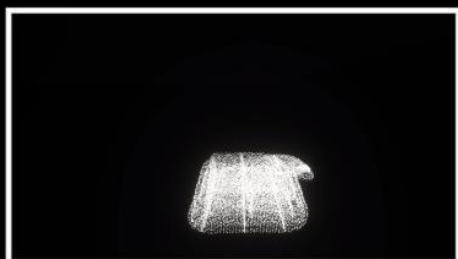
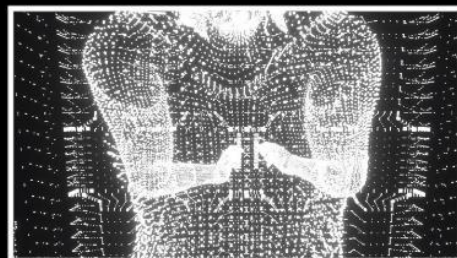
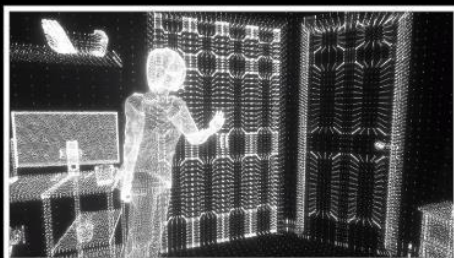
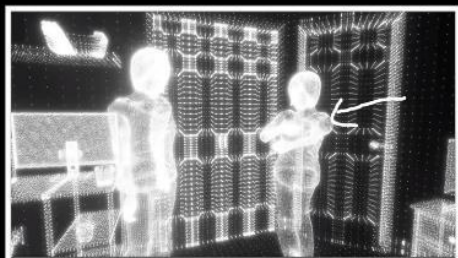
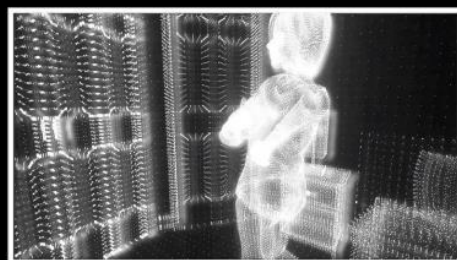
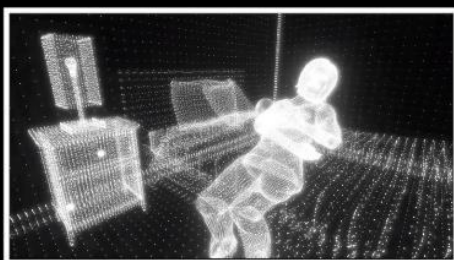
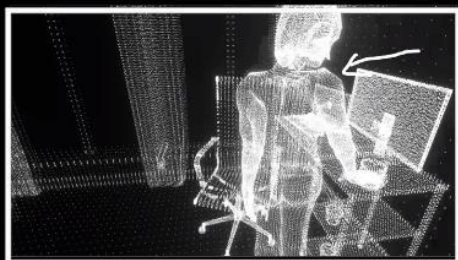
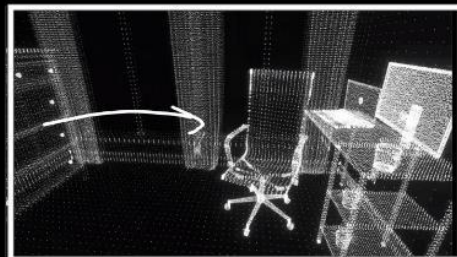
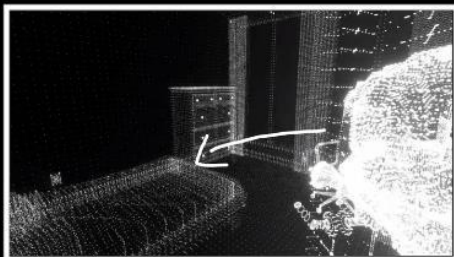
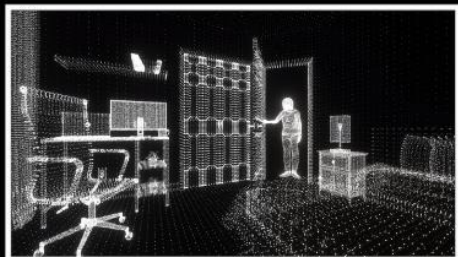
Apêndice IV. Cenas

A animação encontra-se organizada em oito cenas, associadas a oito teclas do telefone que acionam a sua visualização, apresentadas nas páginas seguintes.

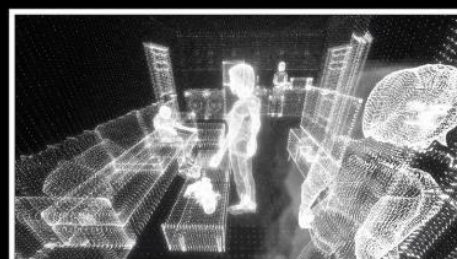
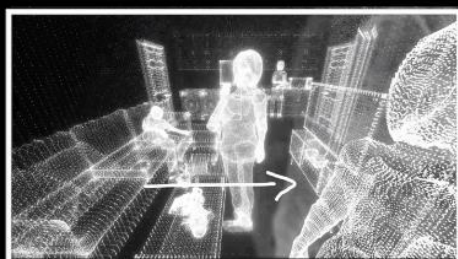
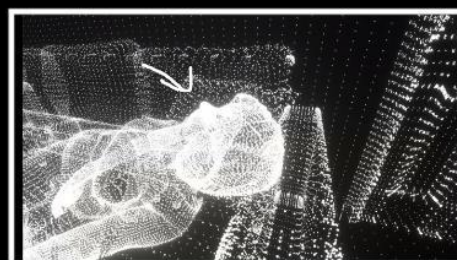
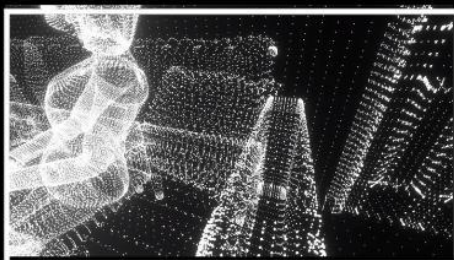
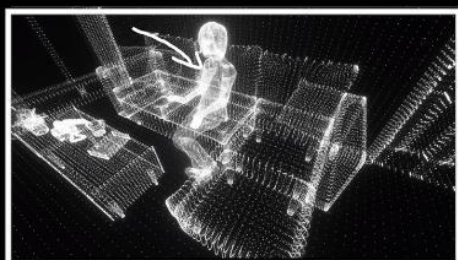
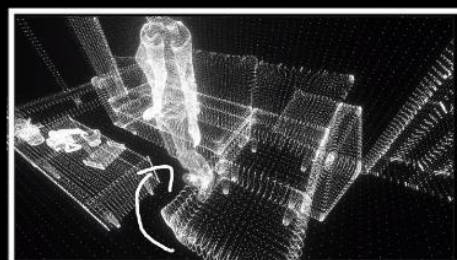
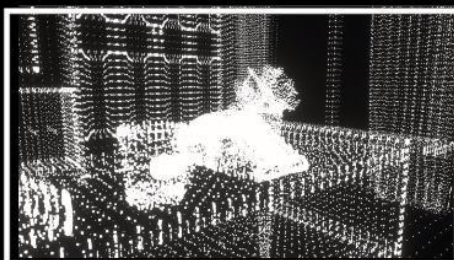
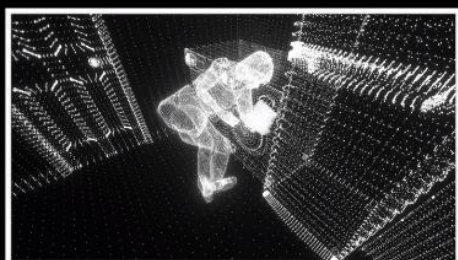
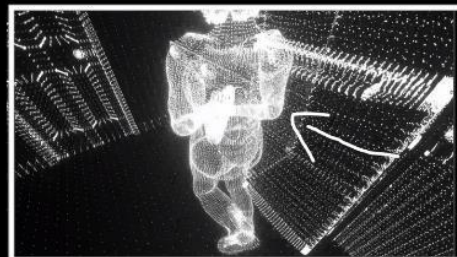
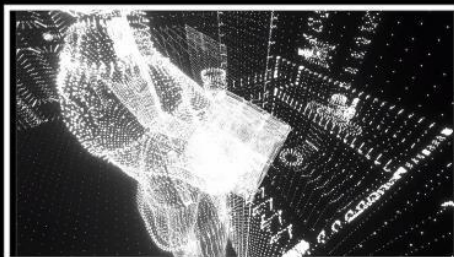
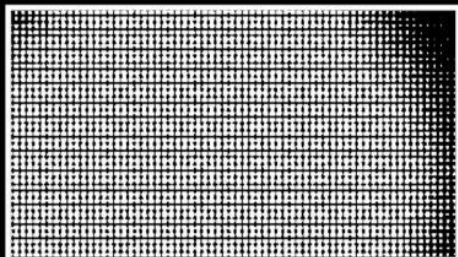
Cena 1



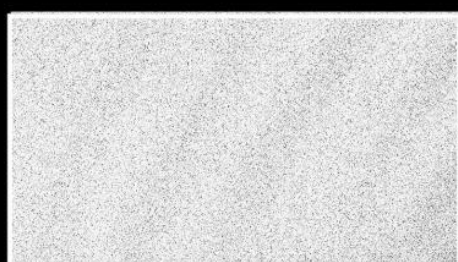
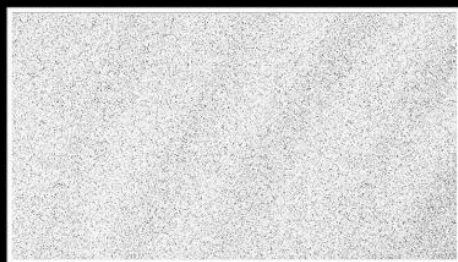
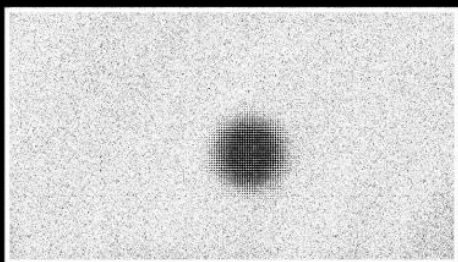
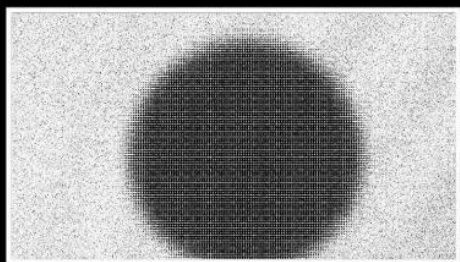
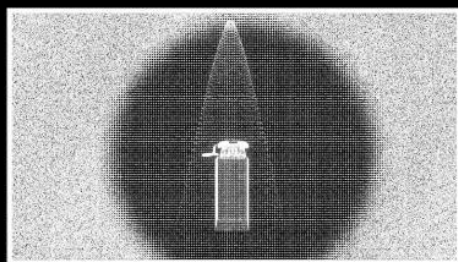
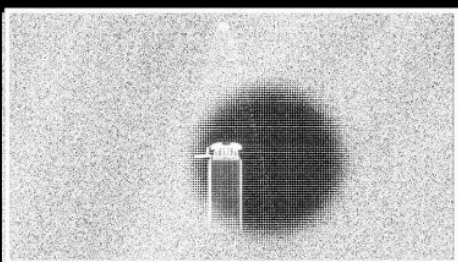
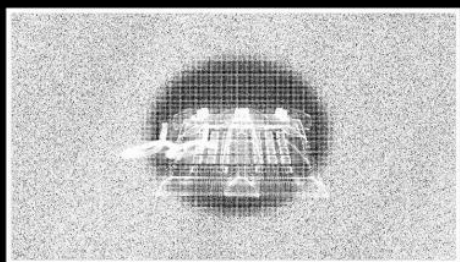
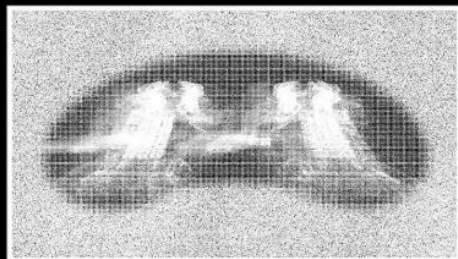
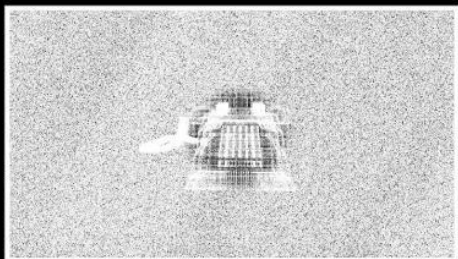
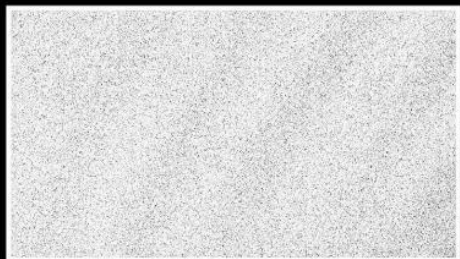
Cena 2



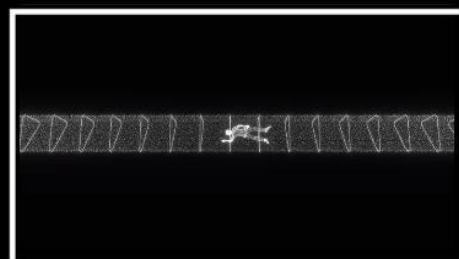
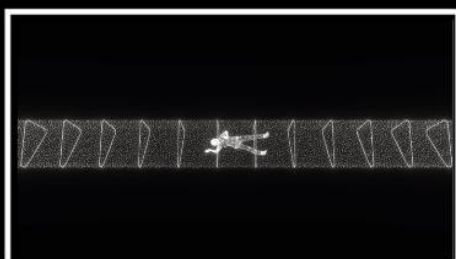
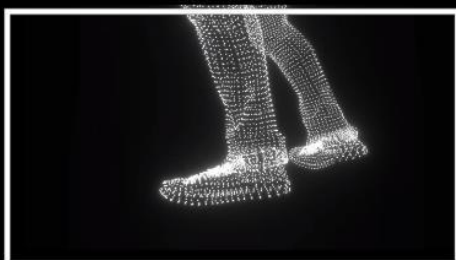
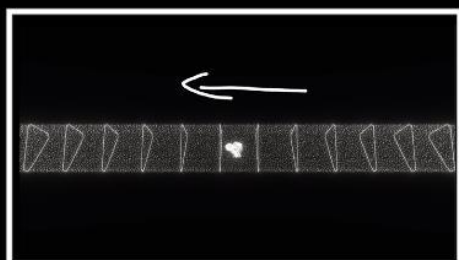
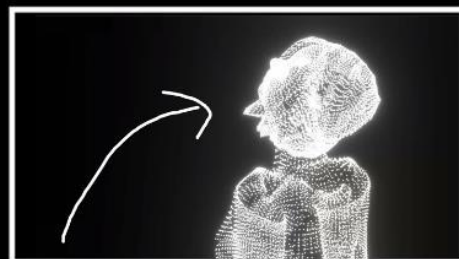
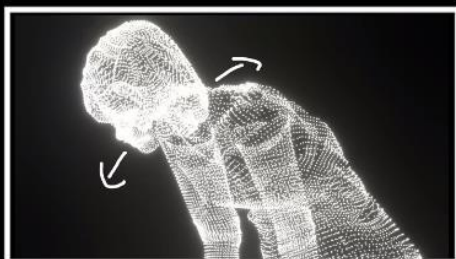
Cena 3



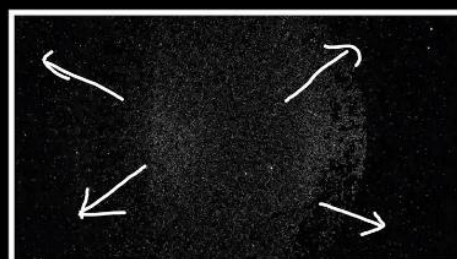
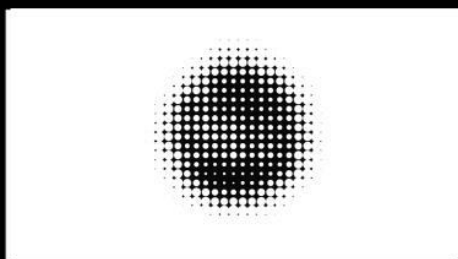
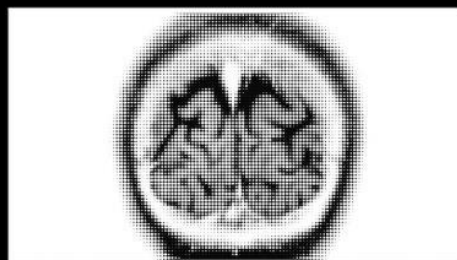
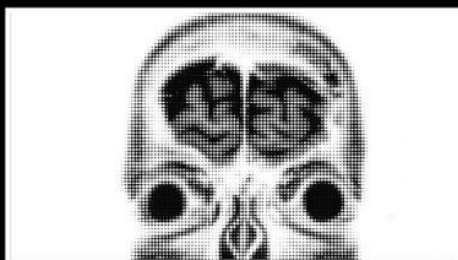
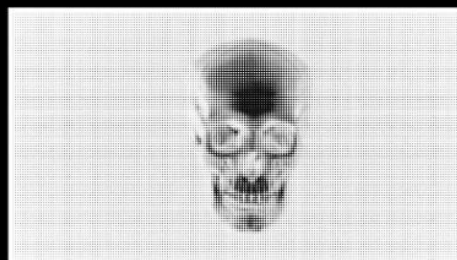
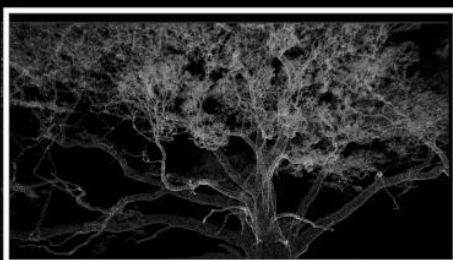
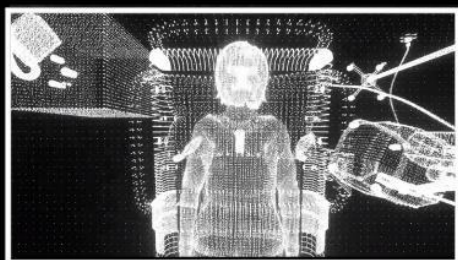
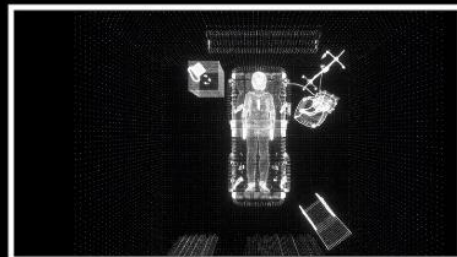
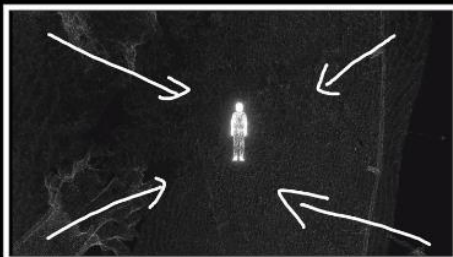
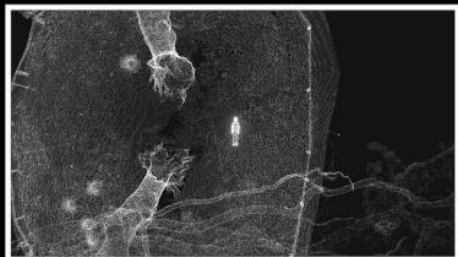
Cena 4



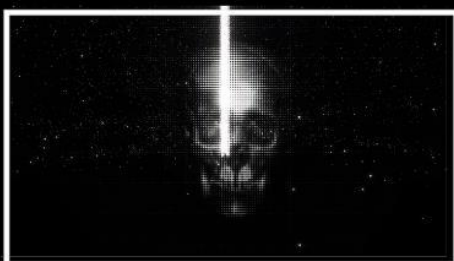
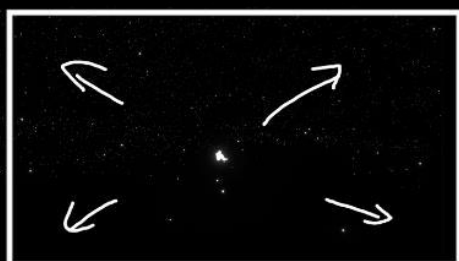
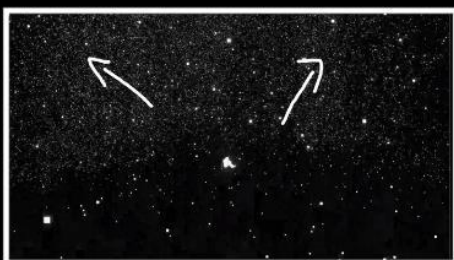
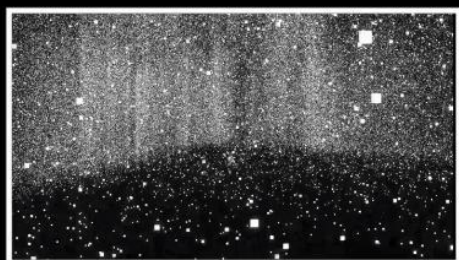
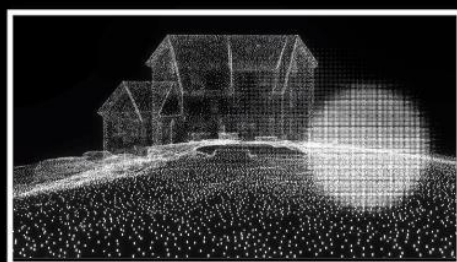
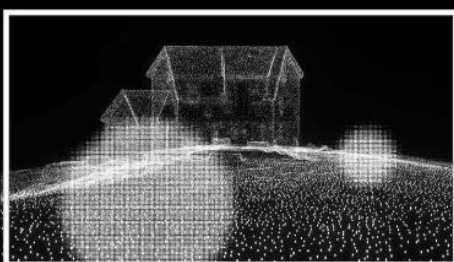
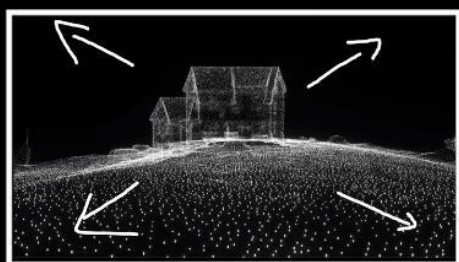
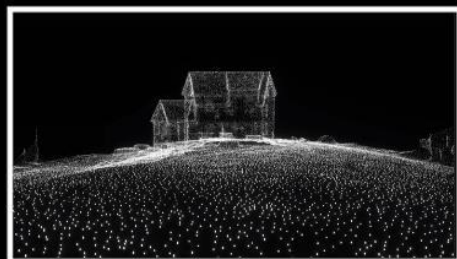
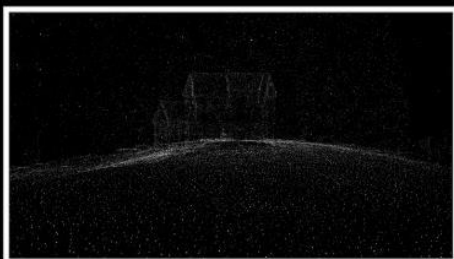
Cena 5



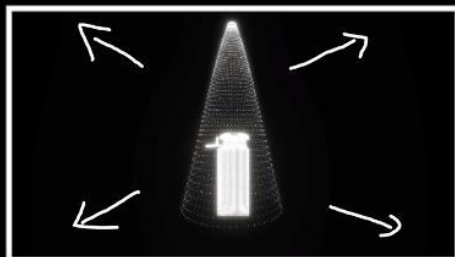
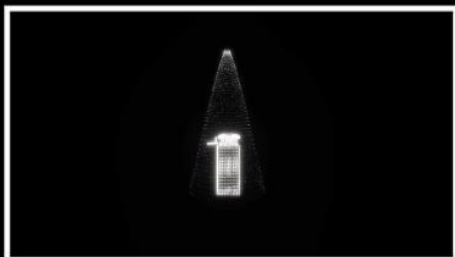
Cena 6



Cena 7



Cena 8



Apêndice V. Panfleto



Figura 31 - Panfleto

O panfleto constitui parte do material acompanhante da exposição, visando facilitar a interação com os participantes na experiência. A sua distribuição antecede a entrada na sala onde se encontra a exposição e é de leitura facultativa.

O outro material preparado para acompanhar a exposição é um Website onde o participante encontra o trailer, a sinopse da animação e um questionário bilingue, em português e em inglês, para uma maior acessibilidade por parte de um público mais amplo. O acesso a este Website faz-se através de um *QRcode* com um link direto.