

MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM CULTURA E ARTES

DIG[ANA] Fountain: A Intervenção Artística como Presença Regeneradora de Elementos Arquitectónicos Desactivados

Rita Carolina Morais da Costa

M

2016

FACULDADES PARTICIPANTES:

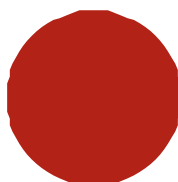
FACULDADE DE ENGENHARIA

FACULDADE DE BELAS ARTES

FACULDADE DE CIÊNCIAS

FACULDADE DE ECONOMIA

FACULDADE DE LETRAS



**DIG[ANA] Fountain: A Intervenção
Artística como Presença Regeneradora
de Elementos Arquitectónicos
Desactivados**

Rita Carolina Morais da Costa

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Heitor Alvelos

Junho de 2016

**DIG[ANA] Fountain: A Intervenção Artística como
Presença Regeneradora de Elementos Arquitectónicos
Desactivados**

Rita Carolina Morais da Costa

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente: Rui Luís Nogueira Penha

Vogal Externo: José Maria Lopes

Orientador: Heitor Alvelos

Resumo

Cada vez mais existem locais ou elementos arquitectónicos que perdem a sua função ou tornam-se obsoletos. Como pode a intervenção cultural re-inventar esses espaços e dar-lhes uma nova função ou capacidade? Esta é a questão principal sobre a qual se orienta esta dissertação. Inicia-se com uma orientação teórica que pondera conceitos como o ready-made, o site-specific, a performance e/ou o happening. Posteriormente, centra-se num projecto chamado DIG[ANA] Fountain, que pretende inserir-se no The Fountain Project iniciado no Festival FuturePlaces que tem como objectivo intervencionar a fonte do átrio do Pólo das Indústrias Criativas do Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto de forma a que esta se torne um cartão-de-visita físico e tangível aos seus visitantes.

O projecto DIG[ANA] Fountain consiste numa série de intervenções estimuladas pela experimentação de materiais diferentes no local, recorrendo a uma metodologia em que são feitos diversos testes e diversas abordagens ao espaço de maneira a encontrar a forma mais correcta de ocupar o espaço.

Palavras Chave: intervenção artística, site-specific, ready-made, presença regeneradora

Abstract

Increasingly there are sites or architectural elements that lose their function or become obsolete. How can the cultural intervention re-invent these spaces and give them a new function or ability? This is the main issue that orients this dissertation.

This dissertation starts with a theoretical approach of concepts such as ready-made, site-specific, performance and/or happening. After this approach this dissertation focuses on a project called DIG[ANA] Fountain, inserted in The Fountain Project started at FuturePlaces Festival, which aims to create artistic interventions in a fountain on the lobby of The Creative Industries Center of The Science and Technology Park of University of Porto in a way that those interventions may become a physical and tangible business card to its visitors.

The project DIG[ANA] Fountain undraws itself from a series of interventions stimulated by experimenting different materials in the site, going through a methodology where several tests and approaches are done in the site in order to find the most appropriate way to occupy the location.

Keywords: artistic intervention, site-specific, ready-made, regenerating presence

Agradecimentos

Professor Heitor Alvelos,

pelo acompanhamento e pela confiança no projecto.

Ricardo Costa, Helena Costa e José Costa,

pelas boleias, por serem incansáveis e pela paciência.

André,

pela paciência e ajuda.

“The creative act is not performed by the artist alone; the spectator brings the work in contact with the external world by deciphering and interpreting its inner qualifications and thus adds his contribution to the creative act.”

Marcel Duchamp , The Creative Act

Índice

1. Introdução	2
2. Estado da Arte	8
2.1. Fonte	9
2.1.1. Água	10
2.1.2. Círculo	12
2.2. Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto	13
2.2.1. UPTEC PINC - Pólo das Indústrias Criativas	13
2.2.2. FuturePlaces: The Fountain Project.....	14
2.3. A intervenção Artística como Recuperação de Espaços/Objectos Desactivados	16
2.4. Conclusões.....	20
3. Conceito	24
3.1. Evolução Tecnológica, o Mundo Descartável e a Era da Ansiedade	25
3.2. Memória e Rotina	27
3.3. Intervenção Artística, Comunidade e Apropriação de Espaços	29
3.4. Conclusões	30
4. Aplicação.....	34
4.1. Ready-Made	34
4.2. Performance e Happening.....	36
4.3. Site-Specific	38
4.4. Conclusões	40
5. Implementação	42
5.1. Convocatória.....	43
5.2. Broken Set	44
5.3. Card-(un)box	46
5.4. Plastic Chandelier	49
5.5. DIG[ANA] FOUNTAIN.....	50
6. Conclusões e Trabalho Futuro	54
6.1. Satisfação dos Objetivos	55
6.2. Trabalho Futuro	56
7. Notas Finais	58
8. Referências	60

Lista de Figuras

Figura 1: Fonte do UPTEC PINC

Figura 1.1: “Rectangle and Circle”, Kasimir Malevich

Figura 2 e 2.1: “Antifluffy”, Alyshek Chaterjee e Heitor Alvelos

Figura 3; 3.1 e 3.2: “REC(LAIM) THE FUTURE”, Miguel Januário

Figura 4: Mural de Blu e OsGemeos no Crono Lisboa

Figura 5: “Metamorfose”, Fahr

Figura 6: “Green Pinc”, Still Urban Design

Figura 7: Broken Set

Figura 8: “The Fountain”, Marcel Duchamp

Figura 9: “Bicycle Wheel”, Marcel Duchamp

Figura 10: “Tilted Arc”, Richard Serra

Figura 11: 1:1, Monika Sosnowska

Figura 12: DIG[ANA] FOUNTAIN

Figura 13: Cartaz da Convocatória

Figura 14 e 15: Evolução do Processo da intervenção Broken Set

Figura 16 e 17: “Broken Set”

Figura 18, 19 e 20: “Card-(un)box” antes da desinstalação

Figura 21 e 22: “Card-(un)box”

Figura 23 e 24: “Plastic Chandelier”

Figura 25 e 26: DIG[ANA] FOUNTAIN

Figura 27: Cartaz do Evento Sonutópicos + DIG[ANA] FOUNTAIN

Figura 28: Cartaz Alternativo do Evento Sonutópicos + [ANA] FOUNTAIN

Figura 29: Still da Série Televisiva Six Feet Under Episódio “Everyone’s Waiting”



1.Introdução

Esta dissertação procura a exploração de um elemento arquitectónico desactivado e do seu espaço circundante situado no Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto, especificamente no UPTEC PINC - Pólo das Indústrias Criativas.

Pretende esta dissertação analisar a criação de várias intervenções artísticas como forma de reactivar este elemento arquitectónico, tal como o espaço que envolve esse elemento.

No decorrer do primeiro ano lectivo no mestrado em multimédia foi confrontada com diversas propostas de instalação dentro de diferentes unidades curriculares, tal como na licenciatura em Artes Plásticas no Instituto Politécnico de Tomar, pelo qual o interesse pela área se tornou mais relevante. Dentro da licenciatura foi sempre proposto que a instalação e o objecto artístico fosse dotado de um conceito e de um processo de busca de referências.

A motivação para a concretização desta dissertação inicia-se aqui, numa busca por referências artísticas, numa busca por uma mensagem e numa componente prática que reflectisse o espaço.

Para tal, foi necessário a busca pela forma mais apropriada para a componente prática tal como um contexto apropriado à ideia de instalação e de intervenção artística. Depois de ponderado escolheu-se o Pólo das Indústrias Criativas: um edifício que incuba e procura dar abrigo a ideias derivadas do audiovisual e da multimédia.

No ano de 2014 participei num *citizen lab* no FuturePlaces Festival, que tem lugar no Pólo das Indústrias Criativas, à minha escolha, sendo que na altura a escolha tendeu pela criação em vídeo de um registo dos moradores da Ilha da Bela-Vista na cidade do Porto, com o nome Rescuing Oral Memory.

No ano de 2015, decidi integrar-me mais na ideia de *citizen lab*, pelo que me propus a orientar um, com o nome de Image Symphony, que consistia numa performance colectiva e descoberta de um espaço (Círculo Católico dos Operários do Porto) através das luzes que eram carregadas pelos intervenientes.

Após estas duas experiências o que se pode mais salientar que contribuiu para esta dissertação foi a ideia de comunidade e de aproximação que carrega um *citizen lab*, ideia esta que no fim contribui para a criação da componente prática. Também dentro do FuturePlaces surge um projecto chamado The Fountain Project, que pretende revitalizar com intervenções variadas a fonte que se encontra no átrio do Pólo das Indústrias Criativas. Este projecto pareceu interessante pelo que levou à procura de informação do mesmo, até que eventualmente se tornou possível e importante integrar este projecto.

Esta dissertação acompanha-se de um projecto prático realizado entre Abril e Junho de 2016. Este projecto prático consiste na criação e desenvoltura de diversas intervenções artísticas à volta da fonte do átrio do Pólo das Industrias Criativas do Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto.

A ideia de intervencionar a fonte começa por se desenvolver num acontecimento único que pretendia convergir todos os conceitos presentes nesta dissertação. Com o decorrer do tempo, e nomeadamente com o desenvolvimento do capítulo que diz respeito à revisão bibliográfica e ao estado da arte, a ideia original sofre reformulações de acordo com as próprias condições do espaço.

Sendo que se tornaria demasiado complexo prever as condições climatéricas de um espaço exterior, existia então uma necessidade de tornar a intervenção o menos passível de ser arruinada por estas condições. O que surge como solução é uma exploração do espaço que invoque um mundo de objectos que não sofram com as condições climatéricas mas que comuniquem a perda de um universo de objectos tecnológicos que foram sendo descartados. Opta-se então pela escolha de diversas intervenções que recorrem a esses objectos como gatilhos para a interacção entre o espectador e o espaço.

A interacção que se pretende que aconteça dentro do espaço tem um carácter lúdico e livre, no sentido em que ao depositar estas intervenções em espaço público pretende-se que exista uma interacção que tanto possa fortalecer o objecto artístico, com uma participação livre e não vigiada do objecto.

Estas intervenções baseiam-se na ideia de evento e de instalação, re-enquadrando os elementos do espaço e permitindo aos próprios espectadores criarem e manipularem a sua própria interactividade com o espaço, numa re-descoberta do próprio espaço e num despertar da consciência para as funcionalidades que a fonte pode ter mesmo que não sejam aqueles que lhe foram atribuídas originalmente.

Eventualmente com a metamorfose que foi acontecendo no espaço com as diferentes intervenções, tornou-se válido que estas intervenções poderiam funcionar também como pequenos esboços de uma intervenção/instalação que fechasse este calendário de metamorfose.

Por fim e como complemento a todas as intervenções que já tinham sido concretizadas torna-se claro que se deve criar um objecto que contamine esse local e que permita interacção entre o espectador e a obra pelo que se sugere então criar uma instalação para a emissão de um programa da Rádio Manobras, "Sonutópicos" e convergir a ideia deste programa com o objectivo desta intervenção.

A primeira questão que se coloca é como se pode reactivar um objecto, e por consequência o espaço que rodeia esse objecto, através da intervenção artística e sendo esta intervenção um cartão-de-visita ao próprio espaço. Ou seja, como podemos através de pequenas intervenções com carácter dinâmico e interactivo demonstrar a forma como se articula o ambiente deste Pólo de Indústrias Criativas.

Outra das questões que se coloca é a compreensão que existe sobre interactividade, nomeadamente no mundo circundante à multimédia, e como esta pode ser explorada através do uso de diversos meios, mas de forma a que esta interactividade não se torne só objecto-pessoa mas também pessoa-pessoa.

Questiona-se também como pode a novidade da intervenção no espaço incentivar e dar notoriedade à potencialidade do próprio edifício e de futuras apropriações.

Por fim, pondera-se a forma como um objecto dotado de uma intervenção artística pode ganhar outra visualização, sendo que o nosso olho estando habituado à ideia de um objecto sempre presente, como pode o nosso olhar, atenção e consciência para com esse espaço e objecto ser despertado através de uma intervenção.

O objectivo principal desta dissertação consiste na criação de diversas pequenas intervenções no espaço da fonte que reflectam sobre a dinâmica/habitantes/fluxo do espaço, como um cartão de visita.

Outro dos objectivos consiste na exploração de interactividade mais corporal e orgânica do que interactividade intermediada por botões ou teclas, sendo que se pretende que estas intervenções não tenham um rumo definido na sua interactividade, mas sim que seja o espectador a determinar e a manipular a interacção que cria com o objecto e com o espaço.

Considera-se também como objectivo a reformulação das próprias intervenções, no sentido em como pode uma intervenção ser intercalada com uma ação, um evento, ou uma performance, e como pode ser incorporada nestas intervenções a própria história de instalações e projectos nesse mesmo espaço.

Por fim, pretende-se a exploração dos espectadores de um espaço que reconhecem mas que lhes é colocado de outra perspectiva, através da criação e manipulação da interactividade pelos próprios espectadores.

Para esta dissertação utilizou-se uma metodologia de investigação qualitativa, através da pesquisa e absorção de depoimentos de indivíduos que se insiram no The Fountain Project e no Future Places Festival, tal como a recolha de depoimentos de pessoas inseridas no Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto.

Baseou-se numa pesquisa literária associada à ideia de intervenção artística, de conceito e estética, de simbologia na arte, de textos e ensaios relativos à ideia de revolução tecnológica e o impacto dos mesmos nas diferentes formas de arte.

A pesquisa literária inicia-se com livros associados à ideia de new media como “The Language of New Media” de Lev Manovich e “Media Art Stories” de Oliver Grau, numa busca por uma maior compreensão da arte ligada aos meios tecnológicos e a sua evolução constante. Relativo a essa mesma questão, a procura por uma ideia mais social adjacente ao uso recorrente de tecnologia digital vai de encontro ao livro de Marshall McLuhan: “Understanding Media: The Extensions Of Men”. Existe também uma procura pela compreensão da ideia de memória, e funcionamento do cérebro humano que se cruza com o livro de António Damásio “O erro de Descartes: Emoção, Razão e o Cérebro Humano”, tal como a procura por uma ideia de comunidade e inserção com “Portugal Hoje: o Medo de Existir” de José Gil. Inserindo-se mais tarde na própria ideia de arte e aura percorreu-se livros como: “Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política” de Walter Benjamin, especificamente o capítulo que reflecte sobre a reprodução: “A Arte na Era da Sua Reprodutibilidade Técnica”, o “Site Specific Art” de Nick Kaye, entre outros.

Segue um método indutivo, pois a ideia de revitalizar a fonte, pensando na sua própria história e vida, surge das intervenções já existentes e de uma forma de pensar nascida dessas intervenções anteriores. Após o conhecimento das intervenções já existentes, sejam localizadas especificamente na fonte ou nas áreas circundantes, pretende-se absorver a informação e conceito dedicado a essas intervenções (sendo que são feitas por autores ligados ao próprio edifício), como ponte de partida para a concretização da instalação.

Para a concretização do projecto prático utilizou-se uma metodologia que se baseia na experimentação e exploração de diferentes materiais e formas de os utilizar conforme o espaço, sendo que de cada resultado surge outra abordagem para uma próxima intervenção. A realização destas intervenções (tanto na sua montagem como nos dias posteriores) pretende reflectir um carácter lúdico e fluído como forma de reconhecer o espaço como local de passagem.

Esta dissertação divide-se em diferentes capítulos, pela seguinte ordem: Revisão Bibliográfica, Conceito, Aplicação, Recolha de Depoimentos e Análise do Espaço e Implementação.

O capítulo correspondente à Revisão Bibliográfica tem como objectivo percorrer diferentes tópicos e formas de exploração de conceitos associados a esta dissertação. Começa por analisar e compreender a origem da ideia de fonte (e associados: água e círculo), avançando para uma breve pesquisa e reflexão sobre o Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto, incidindo mais sobre o Pólo das Indústrias Criativas e o Festival FuturePlaces, e finaliza com uma abordagem e reflexão sobre a ideia de Intervenção Artística como Recuperação de Espaços/Objectos Desactivados.

Avançando para o capítulo do Conceito, pretende-se explicar e abordar os diferentes conceitos que foram tidos em conta para abordar o espaço, sendo estes a Evolução Tecnológica, o Mundo Descartável e a Era da Ansiedade, a ideia de Memória e Rotina, e por fim a Intervenção Artística, a ideia de Comunidade e a Apropriação dos Espaços.

Em seguida criou-se um capítulo que pretendia reflectir sobre diferentes formas de intervenção artística com o objectivo de explicar como essas formas afectaram as intervenções em si, chamou-se a este capítulo de Aplicação.

Ainda dentro do capítulo da Aplicação insere-se um capítulo que aborda a investigação relativa ao espaço e às suas formas de interlocução com os seus intervenientes, derivado de diferentes depoimentos e recolha de informação.

Por fim insere-se o capítulo dedicado à implementação do projeto, este capítulo pretende explicar cada uma das intervenções e as suas diferentes alterações, tal como criar uma reflexão sobre o rumo das mesmas.



2. Estado da Arte

A revisão bibliográfica desta dissertação baseia-se em três pontos essenciais: a ideia de fonte (o objecto que se pretende revitalizar), a história e compreensão do Parque de Ciência e Tecnologia do Porto, mais aprofundado: o Pólo das Indústrias Criativas, e a intervenção artística como despertador de espaços/objectos desactivados.

Pretende-se que esta revisão bibliográfica constitua num ponto de arranque e compreensão das formas de intervenção artística com o fim de recuperação de espaços desactivados ou obsoletos.

Pretende esta revisão no seu capítulo relativo à fonte analisar e compreender a fonte não só como símbolo, mas como objecto dotado de um conceito maior e de uma forma capaz de ser intervencionada para representar algo também não-formal e dinâmico que é a “personalidade” do UPTEC PINC e as suas diferentes empresas.

No capítulo da água e do círculo, aplica-se a mesma forma de pesquisa e contexto, procura compreender a origem de ambas as palavras como símbolos e como símbolos na arte de forma a colocar esses símbolos numa apropriação adequada a uma intervenção artística.

Dentro do capítulo referente ao UPTEC pensa-se compreender como funciona essa mesma dinâmica de trabalho e como pode ser essa mesma reflectida pelas empresas e pessoas que a habitam e o seu objectivo.

Por fim, a revisão literária termina com uma compreensão e com referência a projectos exemplo de intervenções artísticas feitas com o objectivo de recuperar espaços, fazendo um levantamento de projectos inseridos dentro do UPTEC.

2.1. Fonte

Existem pontos claros e essenciais na construção de qualquer intervenção artística: o meio, a mensagem, o propósito. Neste caso, o meio é uma fonte, a mensagem é uma dinâmica e o propósito é a reflexão.

Começando pelo meio: se um meio para transmitir uma mensagem já é um meio existente, um objecto já depositado num local, um objecto não movível, um objecto que deposita em si história, memória e tempo, então a mensagem é inevitavelmente contagiada pelo meio.

Segundo McLuhan, quando a luz é usada para uma cirurgia ou para iluminar um jogo de basebol é indiferente. Pode se dizer até que algumas destas actividades são de alguma forma o conteúdo da luz eléctrica. Isto só acentua como o meio é a mensagem, no sentido em que o meio dá forma e controla a escala e forma da associação e acção humana.

Considerando a ideia de o meio ser a mensagem, pensou-se que uma primeira abordagem a uma intervenção na fonte seria compreender a ideia, o conceito, a forma de fonte e como esta começa a ser introduzida no mundo.

Segundo o Dicionário de Símbolos de Cirlot, a fonte é definida da seguinte forma:

Na imagem do Paraíso Terrestre, quatro rios são mostrados a emergir do centro, ou seja, do topo da Árvore da Vida, para se ramificarem em quatro direcções, as direcções dos pontos cardeais. Tornam-se eventualmente também na fala comum a raiz das palavras centro ou origem. A tradição diz-nos que esta é a fons juventus, na qual as águas podem ser as próprias fontes de imortalidade - "amrita" na Mitologia Hindu. Daqui se dizer que a uma fonte funcional é um símbolo de vida - força do Homem e de todas as coisas. Por esta razão, a iconografia artística usa tantas vezes a fonte como a fonte mística, é também a fonte do Mitraísmo - uma inscrição Panoniana que diz: "fonte perenni". Não há dúvida que a sua força como centro é confirma e re-enforçada nos planos arquitectónicos: no claustro, no jardim ou pátio, a fonte ocupa sempre uma posição central. Mais ainda, os quatro rios são denotados por quatro caminhos que irradiam da região do claustro em direcção a um espaço aberto, circular ou octogonal, que forma a base da fonte. Carl Jung dedica-se bastante tempo à pesquisa do simbolismo da fonte, principalmente a alquimia e a forma como tanto se deposita nela, inclina-se para a conclusão que é uma imagem da alma como origem da vida interior e de energia espiritual. Conecta também com a terra da infância, o recipiente da percepção do inconsciente, apontando para a necessita da fonte quando o indivíduo está inibido e desidratado. A interpretação de Jung é especialmente aplicável quando o símbolo se concentra num jardim, em que a área central começa com uma representação da individualidade. (...) Ele observa que a fonte, no jardim

enclausurado, mostra força na adversidade, e que a área central se torna o local permitido.

No Dicionário de Assuntos e Símbolos na Arte, Clark e Hall definem fonte como:

Uma fonte de água, simbolicamente, de vida espiritual e salvação, neste sentido, um atributo da Virgem Imaculada. É geralmente representada como ornamental. A fonte da vida é a origem dos rios do paraíso. A fonte no jardim do Amor é rodeada pela figura do cúpido. Os velhos entram, os novos emergem da fonte da juventude. (...) Um jovem olhando a base de uma fonte (Narciso).

Depois da leitura e análise destas duas definições podemos concluir que, a fonte, apesar de objecto de lazer ou decoração carrega em si uma conotação de juventude, regeneração, de superação de obstáculos, de interior da alma (pelo reflexo da água), de amor e encontro, de ciclo da vida, etc.

Estas abordagens concentram-se numa forma de rever este objecto como dotado de algo mais que apenas a função decorativa: ou seja, é um objecto que não se concentra apenas na sua forma material, detém na verdade, toda uma série de valores e ideias que, apesar de nem sempre de forma consciente, ajudam a determinar a sua colocação e construção.

O facto de haver também uma ideia de fonte, pré-construção, uma ideia de água centrada a ser repelida leva-nos também a ponderar a analogia existente entre criatividade e fonte (referência ou origem), ou seja, como a criatividade pode ser estimulada pela procura e absorção de diferentes referências. Tal como ponderar a própria não-forma da água e como a criatividade surge e busca algo sem forma para transformar num objecto ou num produto concreto.

2.1.1. Água

Não podemos ignorar ao falar de uma fonte, a ideia de água, sendo até neste caso, a função da fonte que estamos a referir (fonte no edifício UPTEC PINC) uma função que não pode ser agora exercida. Sendo assim, podemos observar que ainda no Dicionário de Símbolos de Cirlot, a água está definida como:

Água, nos hieróglifos Egípcios, é uma linha ondulada com pequenas cristas afiadas, representando a superfície da água. O mesmo símbolo quando triplicado simboliza um volume de água, que é a o oceano primitivo e a matéria prima. De acordo com a tradição hermética, o deus Nu era a substância de qual os deuses

emergiram. Os Chineses consideram água como a morada dos dragões pois toda a vida surge da água. Nos Vedas, a água é referida como um mâtritamâh (o mais maternal) porque no início, tudo era um mar sem luz. Na Índia, este elemento é visto como o preservador da vida, a circular sobre a natureza na forma de chuva, sangue ou leite. Ilimitada e imortal, as águas são o início e o fim de tudo na terra. Apesar de a água, em aparência, ser sem forma, as culturas antigas fazem uma distinção entre águas de cima e águas de baixo. Corresponde ao potencial do que ainda é possível, ou do que é actual ou já criado. No sentido geral, o conceito de água, toma-se como toda a matéria líquida. Mais ainda, as águas como imagem de matéria-prima, também contendo todos os corpos sólidos antes de adquirirem forma rígida. Por esta razão, os alquimistas deram o nome de 'água' ao mercúrio na sua primeira fase de transmutação, e por analogia, também ao corpo fluído do homem, este corpo fluído é interpretado em psicologia moderna como o inconsciente, o não-formal, dinâmico, motivador lado da personalidade.

As água simbolizam, em suma, o conjunto de possibilidades universais, que precede toda a forma e toda a criação. A imersão na água significa um retrocesso ao estado anterior, com um sentido de morte e aniquilação mas por outro lado, de renascimento e regeneração, por intensificar a força da vida.

Uma das partes essenciais nesta definição situa-se na ideia de a água ser associada ao corpo fluído do homem, aquilo que podemos chamar de alma: o inconsciente, o não-formal, o dinâmico. Falando disto, podemos considerar que aquela vida que devemos agora atribuir à fonte através de uma intervenção artística deve conter estes aspectos: uma alma, algo dinâmico. Se pensarmos claramente podemos até conectar isto à ideia de Benjamin sobre a aura:

É, pois, de importância decisiva que a forma de existência desta aura, na obra de arte nunca se desligue completamente da sua função ritual. Por outras palavras: o valor singular da obra de arte "autêntica" tem o seu fundamento no ritual em que adquiriu o seu valor de uso original e primeiro. (...) Porque a aura está ligada ao aqui e agora. Dela não existe cópia. A aura que se manifesta em tomo de um Macbeth pode ser separada da que, para um público ao vivo, rodeia o actor que representa aquele personagem.

Ou seja, se simbolicamente a água tem uma conotação de alma, de dinâmica, e se o ponto que a fonte não reproduz essa água, então podemos considerar que essa fonte perdeu parte da sua alma, a não ser que se encontre algo, que semelhante à água possui toda essa dinâmica e

não-formalidade, se calhar procura-se para revitalizar a fonte um objecto com aura: uma intervenção artística genuína e não-reprodutível.

2.1.2. Círculo

Ao falar da constituição de uma fonte, há outro ponto, um ponto que pode se tornar menos forte ou compreendido mas no entanto, falamos de um ponto que é extremamente importante, principalmente na composição artística, falamos da forma técnica que a fonte adquire, a ideia circular. Sobre o círculo, ainda no Dicionário de Símbolos de Cirlot podemos ler:

Às vezes como sinónimo de circunferência, tal como a circunferência é ligada ao movimento circular. O círculo, é frequentemente, um emblema do sol (principalmente indiscutível se rodeado de raios). Contém uma certa relação com o número dez (simboliza o retorno de unidade para multiplicidade), aproxima-se da ideia de céu e perfeição, tal como de eternidade. Há profundas implicações psicológicas neste conceito de perfeição. Carl Jung, o quadrado, representante do menor das composições e dos números factoriais, simboliza o estado do homem plural que ainda não atingiu a sua unificação interior (perfeição), enquanto o círculo corresponde a um estado único, unitário. O octógono, é o estado intermediário entre o quadrado e o círculo.

A ideia de composição e forma é algo que independentemente da negação que pode existir dos artistas a este factor, constitui grande parte da formação e idealização de uma peça, neste caso a forma é dada: o círculo já se insere na formação da fonte. Pelo que a composição estética da própria composição que irá integrar a intervenção pensa e compreende a ideia de círculo, o movimento circular e a ideia de ciclo.

A ideia de referência que se pretende assumir destas abordagens diferentes é a própria ideia de percepção. Com o objectivo de compreender a interpretação de um objecto de perspectivas diferentes, e colocações temporárias diferentes podemos assumir ideias que já são quase um produto do nosso subconsciente, ou seja: existe uma clara condição na construção de uma fonte ser centralizada, ser colocada num jardim, ser circular, etc. Isto acontece sem qualquer conhecimento de causa, ou seja: não sabemos ao certo porque o fazemos, é imediato, mas a verdade é que todos estes tópicos têm uma razão de ser e baseiam-se em ideias que transcendem a nossa linha temporal.

Compreender esta intuição rápida na colocação e construção de um objecto faz com que se torne mais simples a compreensão do nosso próprio vocabulário ao dizer a palavra fonte, fonte como objecto, fonte como origem, ou fonte como referência.

2.2. Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto

O UPTEC - Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto, é uma estrutura que pretende dar apoio à transferência de conhecimento entre universidade e mercado de emprego, criado para completar a terceira missão da Universidade do Porto - a valorização económica e social do conhecimento.

Divide-se em diversos pólos, nomeadamente: Tecnologias, Indústrias Criativas, Biotecnologias e Mar. Tem início em 2007 e já apoio mais de 300 projectos em áreas como: nano-ciências, nano-tecnologias, novos materiais e produção, energia, saúde, alimentar, biotecnologia, tecnologias da informação e comunicação, média digitais, arquitectura, marketing interactivo e produção de conteúdos.

O Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto surge nesta dissertação como contexto que pretende abrigar a componente prática. Sendo que a componente prática teve lugar num dos seus pólos e se desenvolveu em conjunto com alguns habitantes do edifício.

2.2.1. UPTEC PINC - Pólo das Indústrias Criativas

A história do edifício em si permanece um pouco turva pelo tempo. Sabe-se que foi casa do departamento de Minas da Faculdade Técnica do Porto e que noutros tempos teria sido um colégio religioso.

Na verdade, ao tentar “rastrear” a história da fonte, há quanto tempo ali se posiciona, ou porque foi construída, apercebemo-nos que existem diversos boatos e histórias, como por exemplo que a fonte detinha uma gémea na parte traseira do edifício.

No entanto, o que se torna relevante neste projecto é a dinâmica fluída que existe dentro do edifício. Não só pela ideia de ser um Pólo Criativo mas também pela fácil ideia de comunidade inserida no próprio, em que nos apercebemos que existem diversas actividades que são feitas em conjunto e que os próprios habitantes do edifício contribuem com a sua capacidade criativa para a dinamização e melhor fluência do edifício em si, fisicamente.

No pólo das Indústrias Criativas, inserem-se empresas variadas que atuam maioritariamente sobre áreas como o design, audiovisual, comunicação, arquitectura, artes visuais, artes prerrogativas e edição, e acolhe atualmente mais de 30 projectos empresariais, é caracterizado por um ecossistema altamente criativo que fundamente o desenvolvimento e exploração de criatividade a nível empresarial.

O pólo das Indústrias Criativas surge nesta dissertação no âmbito em que sendo uma parte do Parque de Ciências e Tecnologia da Universidade do Porto, focado na área criativa, era irregular que o seu átrio não fosse uma cara de recepção desses mesmos aspectos. Enquadra-se no sentido comunitário que tem nos projectos que recebe e na forma como lhes dá expansão.

2.2.2. FuturePlaces: The Fountain Project

Fisicamente, o Pólo das Indústrias Criativas ocupa um espaço que já teve outras formas, dessas outras formas diversos elementos permaneceram dentro da sua área, entre eles, uma fonte situada no átrio quadrangular do edifício, que não pode actualmente exercer a sua função original. Aqui começa o The Fountain Project.

O The Fountain Project surge de uma mesa redonda informal e multi-disciplinar dentro do FuturePlaces 2014, na busca de um epicentro para uma colaboração criativa. Construindo, para todos os efeitos, um cartão de visita geométrico e tangível para os seus visitantes.

Com o decorrer desta mesa redonda percebeu-se que estariam demasiadas opiniões envolvidas e que no caso em questão o projecto iria atrasar-se e tornar-se demasiado complexo, pelo que se optou por uma forma de intervenção no espaço que fosse autoral, rápida e fluída na sua alteração.

Actualmente, o The Fountain Project já teve duas intervenções, sendo a primeira a instalação do “Antifluffy” por Abhishek Chaterjee e Heitor Alvelos, entre Maio e Junho de



FIGURA 2 E 2.1 - “ANTIFLUFFY”, ABYSHEK CHATERJEE E HEITOR ALVELOS

2015, que visa a recuperação de cassettes VHS, como metáfora para o super consumo e o desperdício de de formatos obsoletos.

A segunda intervenção, de Miguel Januário, REC(LAIM) THE FUTURE trata-se de uma



FIGURAS 3; 3.1 E 3.2 - REC(LAIM) THE FUTURE, MIGUEL JANUÁRIO

série de cones de trânsito expostos na fonte como coluna gigante, em que cada secção subdivide-se numa mangueira que amplifica o som transmitido por ela.

Esta dissertação pretende na sua componente prática de projecto desenvolver intervenções que se assemelhem ou unam às que já existiram na fonte, com o objectivo de tornar a fonte um objecto de interesse como “representante” do edifício. Pretende construir uma série de intervenções que não só dinamizem e re-activem o espaço como também recuperem a memória das intervenções que já tiveram lugar no espaço. Um dos objectivos é assumir essas intervenções como história e parte integrante do local.

2.3. A intervenção Artística como Recuperação de Espaços/ Objectos Desactivados

Actualmente, e voltando à ideia de progresso, a construção de espaços cada vez mais evoluídos e complexos para a sua finalidade, traz consigo, a mesma forma de pensar do progresso tecnológico: para onde vai o objecto mais antigo? Neste caso falamos da quantidade de edifícios, espaços, locais que se tornaram ou desertos ou obsoletos. Podemos considerar diversas formas de evitar este desperdício, entre elas: a cultura, neste caso a intervenção artística.

Este acontecimento fazia todo o sentido ocorrer desde o início da expansão da arte urbana, principalmente porque há espaços que se revelam feios e discrepantes da personalidade da cidade e a intervenção vem colocar aquele espaço enquadrado de novo na vida e dinâmica da cidade.

Ora os pontos a favor desta perspectiva são claros - expansão e maior alcance dos artistas, revitalização e regeneração estética destes espaços ou a ideia de cultura gratuita. Relativo às vantagens que pode trazer para a comunidade, em “The Art Of Regeneration: Urban Renewal Through Cultural Activity” podemos ler:

O valor potencial da cultura para a regeneração urbana é evidente se a sua natureza complexa for reconhecida. (...) Mas estas podem ajudar a reforçar a coesão social e as habilidades da vida, ao criar um chão comum entre as pessoas, melhorar o seu bem estar físico e mental, reforçar a sua capacidade de agir como cidadãos democráticos, desenvolver novos caminhos de formação e empregos, atrair aqueles em que quais necessidades não são atendidas por outras provisões, ou desenvolver capacidade organizacional - ou todas estas. Num mundo conduzido por imperativos económicos, e focado nas medidas de sucesso financeiras, os benefícios mais suaves do investimento cultural são facilmente esquecidos. Aceitar que a cultura e as artes estão abertas à mudança, que são responsavas e imprevisíveis, como a vida em si, pode ser difícil. No entanto, se relaxarmos um bocado e virmos a cultura como uma forma “barata” e criativa de encontrar soluções, podemos resolver problemas intratáveis e responder melhor à forma como as pessoas vivem.

Este tipo de intervenção é uma forma de, não só, os artistas conseguirem expor as suas peças mas também de compreenderem a peça conforme o espaço.

Na verdade, e retirando o contexto de site-specific do conceito apenas de uma arte mais elitista que envolva formação acadêmica nas artes, uma peça que regenera e re-pensa toda uma localização torna-se o próprio fundamento deste tipo de intervenções - seja a regeneração de uma fábrica de tecidos que exige uma exploração da ideia de textura, seja uma pedra que nunca saiu daquele local mas que exige uma exploração da história do local. Sobre a forma como os artistas vêm os espaços e os alteram podemos ler:

Os artistas vêm as coisas de uma perspectiva diferente. Tornam fraquezas em força ao reconhecer o valor naquilo que os restantes descartam. Em Ilfracombe os artistas viram o potencial de uma área de recantos e fendas que podiam ser revitalizados com um pouco de cuidado. Numa altura em que as nossas cidades se tornam padronizadas, o toque do indivíduo pode transformar a nossa percepção e o nosso nível de interesse. Os artistas trabalham à mão, manipulando os seus materiais desde tinta ao aço. A sua atenção ao detalhe, ao toque humano é incomum no mundo moderno. Eles reconhecem o valor do indivíduo, do diferente e do local. Os artistas são normalmente mais comprometidos com as comunidades em que vivem e trabalham do que aqueles para quais a ocupação lhes requires que se movimentem.

Outra coisa que se pode pensar sobre estas intervenções é a capacidade crítica que estas detém. Podemos quase até considerar que estas formas de intervenção tornam-se chamadas de atenção a ataques de valores morais, políticos, financeiros, etc. Este tipo de intervenção - por diversos factores, pelo lado “gratuito” ou pelo lado de “pseudónimo” - torna-se muito mais sujeita a qualidades críticas, concretizam o reflexo de uma geração talentosa, criativa, intelectual e crítica que não encontra o seu lugar dentro do espaço confinado de uma galeria ou de um museu, em que a mensagem não cabe no cubo branco, ou não está preto no branco.

Falamos de mensagens extremamente complexas que podem ter diversas interpretações, mensagens expostas ao mundo que se tornam diferentes de todas as outras por se situarem num local de passagem. Pedem-nos que paremos e tomemos atenção - não às actividades mundanas e rotineiras - mas sim às mensagens que lemos por todo este caminho. Podem ser várias, pode ser uma comunicação sobre o local que pisámos, pode ser uma comunicação sobre o mundo que vivemos, ou pode ser uma comunicação de um sentimento comum avassalador, mas acima de tudo é uma mensagem que carece de interpretação.

A verdade é que este tipo de intervenção está altamente ligada a uma ideia de expressão, neste caso, uma ideia de expressão comum (voltando à ideia de comunidade) no sentido em que estas mensagens tanto nos podem transmitir uma ideia de indignação para com a sociedade que nos envolve, uma ideia de admiração por valores ou entidades ou uma ideia de exploração de conhecimento e espaço. A regeneração estética destes espaços é algo que nos é claro e

transmitido de uma forma bastante explícita, a transformação de uma fachada de um edifício que se identifica como rachado, velho, obsoleto, para uma gigantesca folha de papel em branco para quem os quiser identificar com a sua linguagem.

Por vezes, estes espaços desactivados nos quais os artistas actuam tornam-se futuramente incubadoras e espaços de desenvolvimento criativo - activando por completo estes espaços na sua função inicial: a de espaço activo/ocupado.

Na verdade, este tipo de intervenção e tentativa de regeneração é quase um remendo ao que o excesso de urbanização que o mundo descartável criou:

O movimento verde atacou a vida urbana, discutindo que a actual organização das cidades represente um uso pobre de recursos na cadeia da energia. As cidades contam com a importação e exportação de bens e serviços. A sua expansão causa cada vez mais trânsito. Geram altos níveis de poluição e ruído, enquanto que o stress associado a estes factores leva à doença e à falta de produtividade. Alemanha, Áustria, Holanda e a Escandinávia são países que lideram o re-pensar do desenvolvimento urbano sobre uma perspectiva ecológica, as suas iniciativas de reciclagem, o uso de espaço verde e poupança de energia em variados projectos.

No entanto, isto pode ser pensado também de outra perspectiva: os artistas que nela intervêm tentam a sua compreensão do espaço e a sua regeneração fora de um mundo repleto de betão e construção, reflectindo sobre a própria ideia de arquitectura e da ligação da mesma a outras formas de arte:

A verdade é que a arquitectura é uma das mais antigas formas de arte, tal como uma das que se relaciona mais rápido com o seu contexto. A construção de edifícios pode ter dois tipos de recepção: táctil e óptica. No aspecto táctil: não há contraponto para aquilo que a contemplação proporciona no domínio visual. A recepção táctil é consequente de uma habituação, de uma observação natural.

Sobre estes tópicos existem diversos projectos que ponderam esta ideia, entre eles, o projecto Crono em Lisboa, o estúdio FAHR, e o estúdio STILL URBAN Design.

O projecto Crono em Lisboa, em parceria com a Câmara de Lisboa, pretendia revitalizar diferentes edifícios através da intervenção artística de diferentes autores, entre eles: Brad Downey, Momo, Vhils, osGemeos, Blu, Sam3. Este projecto convida a uma exploração de diferentes peças artísticas que se inserem em fachadas de edifícios, decorrentes em quatro fases;

inverno, outono, primavera e verão. A escolha dos edifícios é desenvolvida segundo critérios de



FIGURA 4 - MURAL DE BLU E OSGEMEOS, NO CRONO LISBOA

adaptabilidade dos artistas e de impacto urbano em locais específicos.

FAHR é uma equipa que procura uma colaboração entre arte e arquitectura, pela compreensão que a arquitectura é um ramo da arte e de acção no espaço, o seu trabalho baseia-se na linguagem e metodologia da arquitectura, enquanto incorpora espaços não plausíveis e materiais que possam ser um desafio. O resultado é algo provocador e inesperado em diferentes formas: instalações, arte site-specific, performances e acções.

A STILL Urban Design é um estúdio de desenho urbano, incubado no UPTEC PINC, que se foca na reabilitação bioclimática de espaços exteriores, através da criação de espaços exteriores urbanos mais atractivos por um maior conforto térmico - procuram atenuar também os extremos climáticos. O projecto que se pretende focar aqui chama-se “green pinc”, que, tal como o The Fountain Project, pretende reabilitar o átrio circundante da fonte através da exploração de uma zona verde. Esta exploração ainda está a decorrer e procura criar um ambiente que invoque a ideia de jardim num contexto urbano.



FIGURA 5 - "METAMORFOSE", FAHR



FIGURA 6 - "GREEN PINC", STILL URBAN DESIGN

2.4. Conclusões

Esta revisão literária permitiu ter uma maior compreensão sobre diferentes tópicos: desde como surge a ideia de fonte, tanto na sua construção como objecto decorativo, como na palavra fonte de origem, como surge a ideia de água pelo símbolo, tal como a compreensão do funcionamento e dinâmica do Parque de Ciência e Tecnologia da Universidade do Porto e como tudo isto se pode conectar e procurar uma solução que se baseie numa intervenção artística que reflita a dinâmica do Pólo das Indústrias Criativas através da regeneração de um objecto que não pode exercer a função ao qual é destinado. Permitindo assim unir todos estes conceitos com o fim de criar uma instalação (que procura a interactividade e consequentemente ligada à tecnologia) que seja inserida na fonte como despertador do aspecto do próprio espaço.

Pretende-se cobrir diversos aspectos com a intervenção, entre eles: a recuperação de um espaço através de uma reciclagem de ideias e objectos, em que essa recuperação não invoque apenas a tradicional pintura de parede mas sim que cubra então os novos media e inseri-los no contexto de um objecto antigo, pretende-se criar um espaço de intervenção recorrente que mostre ao visitante o funcionamento do edifício sem ser por palavras. Outro aspecto que se pretende cobrir é uma forma de intervencionar o espaço com o objectivo de transmitir uma mensagem de alerta para a quantidade de locais e objectos desperdiçados que podem ter e ser dotados de capacidades maiores.



3. Conceito

O presente capítulo pretende criar uma reflexão sobre os conceitos que foram utilizados para a criação da componente prática desta dissertação: a criação de diversas intervenções artísticas multimédia.

Este capítulo atravessa três conceitos principais e suas ramificações, sendo que se inicia pela Evolução Tecnológica, o Mundo Descartável e a Era da Ansiedade; a Memória e a Rotina e por fim a Intervenção Artística, Comunidade e Apropriação de Espaços.

O capítulo inicial reflecte sobre o poder e influência que os novos meios digitais possam ter na sociedade actual e de que forma esses meios não são dotados de um julgamento linear e leviano, associado a um conceito estipulado por McLuhan: a Era da Ansiedade, que reflecte sobre essa mesma influência, tal como uma breve reflexão sobre a ideia do objecto descartável presente no nosso dia-a-dia.

No segundo capítulo podemos observar a ponte entre o primeiro e a ideia de Memória e Rotina, no sentido em que como podem ser estes dois conceitos abalados pela emancipação da tecnologia e como podem estes conceitos serem re-pescados e revitalizados através da inserção dos mesmos nas intervenções.

Por fim, o último capítulo dedica-se à exploração breve e clara de como a intervenção artística pode assumir em si a conexão com a comunidade e como esta pode ser vantajosa na recuperação de espaços, tal como insere e aproxima a prática artística da população em geral.

3.1. Evolução Tecnológica, o Mundo Descartável e a Era da Ansiedade

Também quem se distrai pode criar hábitos. Mais: poder dominar certas tarefas na distração, só prova que a sua resolução se tornou um hábito. Através da distração que a arte oferece, podemos verificar de modo indirecto em que medida se terão tomado resolúveis novas tarefas da percepção. Aliás, como para cada indivíduo existe a tentação de se furtar a tais tarefas, a arte conseguirá resolver as de maior peso e importância se conseguir mobilizar as massas. (...) O público é um examinador, mas distraído.

Walter Benjamin

Actualmente, com o progresso e evolução tecnológica somos confrontados frequentemente com quantidades massivas de informação (imagens, sons, texto). Este progresso rápido e ofegante torna-nos susceptíveis a informação que por vezes se torna invasiva, destruindo os nossos próprios filtros de conhecimento. Em comparação: a informação relativa ao estado ecológico do mundo e a informação comercial. Uma informação que nos adverte para as consequências da outra, um vídeo acerca da quantidade de desperdício mundial de materiais em comparação com a atracção de um vídeo para a selecção de um produto (que se invalida a ele próprio em pouco tempo, forçando a troca por um mais recente).

Esta questão causa uma reflexão inevitável sobre o papel da comunicação no mundo actual e conseqüentemente questionar os nossos próprios valores e julgamentos sobre a informação e sobre a sociedade em que vivemos. Inevitavelmente, estas questões transpõe-se em problemas maiores, que nos recordam a ideia de, segundo Benjamin, - estetização da política e politização da estética (claro que esta ideia já aborda problemas diferentes, dentro da ideia de comunismo ou fascismo, ou do papel da propaganda e suas influências nas massas) - mas podemos também considerar que existe uma crescente preocupação em criar imagens que reflitam sobre dois pontos opostos: imagens que divulgam a preocupação ecológica e imagens que divulgam indirectamente uma forma de desperdício, imagens que tentam precaver problemas de saúde e imagens que divulgam comida rápida, imagens que nos desligam o intelecto e imagens que nos ativam a capacidade crítica.

É importante ponderar alguns aspectos que aconteceram até hoje: computadores, impressoras, telemóveis, CD's, DVD's, smartphones, estes fazem-nos questionar a distância do nosso progresso até à Inteligência Artificial. Causa até uma questão ambígua sobre este próprio progresso: tornou-se o público mais ou menos consciente do que o envolve? Por um lado, existe uma maior consciência, mais rápida e eficaz na simples medida que nos tornamos muito mais próximos de qualquer informação, por outro ponto temos toda a manipulação a que a informação pode ser sujeita (tal como a questão referida anteriormente acerca dos filtros que

temos). Ou seja, como podemos filtrar toda a informação que nos aparece? Qual é a capacidade humana para processamento de informação?

Segundo McLuhan, estamos numa era de grande ansiedade, em que tudo envolve compromisso e participação, apesar do ponto de vista de cada indivíduo, apesar da nobreza parcial e especializada no carácter de cada ponto de vista, não tem qualquer utilidade na era electrónica, o ponto de vista pessoal é substituído pela imagem inclusiva. Refere também que a mensagem antes era apenas o seu conteúdo: como sobre o que era uma determinada pintura, no entanto não nos questionávamos sobre o que era uma melodia, ou uma casa, ou um vestido. Conclui referindo que a era da ansiedade é também a era do inconsciente e da apatia, ao mesmo tempo que é a era da consciência e inconsciência.

Pensando que o nosso ponto de vista pessoal se pode tornar corrompido e até facilmente substituído por uma ideia de opinião comum, existem questões que começam a surgir levantar com o progresso.

Claro que a abordagem típica e rápida que se coloca sobre as vantagens e desvantagens do progresso tecnológico se relaciona vivamente com a influência da manipulação dos meios comerciais no ser humano, no entanto existem outras questões que podem ser colocadas e reflectidas que, de certa forma, se ramificam nesta abordagem, como por exemplo, a questão da identidade do ser humano.

Até que ponto se pode dissipar a nossa identidade com a influência do progresso tecnológico, ou seja: como podemos avaliar a nossa capacidade de julgar/criticar/opinar sobre determinado assunto compreendendo que um assunto que atinja massas chega às nossas mãos já criticado e já devidamente “limpo”?

Como podemos compreender que o progresso tecnológico influencia a nossa ideia de acção? Pretende-se que esta perspectiva seja analisada do ponto de vista de inclusão social e participação, ou seja: até que ponto a nossa relação com os meios tecnológicos pode influenciar ou não a nossa capacidade de participar em acções que se tornem substanciais no sentido social.

Dentro deste conceito e no âmbito desta dissertação pretende-se que a componente prática da mesma consiga explorar estas ideias da melhor forma. Sendo que pretende ser clara e directa, por vezes até literal, na forma como as explora. Pretende-se que o utilizador compreenda o poder que detém sobre o espaço que o rodeia e como esse espaço pode ser alterado pela sua interacção com o mesmo. Tal como pretende alertar de formas diversas para o desperdício de dispositivos e para como a interacção não precisa necessariamente de ser mediada por esses mesmos dispositivos.

Pretende-se também que estes dispositivos que seriam intermediários na interacção sejam agora considerados gatilhos para a mesma. Ou seja, a compreensão que estes objectos são agora os despertadores da procura de interacção e não os mediadores da mesma.

Estas intervenções pretendem que a interacção existente entre o utilizador e a intervenção em si, seja o mais livre e espontânea possível. Ou seja, apesar de serem dadas

instruções aos espectadores, pretende-se que sejam os próprios a explorar as formas diversas como podem intervir e interagir com a intervenção.

3.2. Memória e Rotina

“As imagens não são armazenadas sob a forma de fotografias fac-similares de coisas, de acontecimentos, de palavras ou de frases. O cérebro não arquiva fotografias Polaroid de pessoas, objetos, paisagens; nem armazena fitas magnéticas com música e fala; não armazena filmes de cenas de nossa vida; nem retém cartões com “deixas” ou mensagens de teleprompter do tipo daquelas que ajudam os políticos a ganhar a vida. (...) Todos possuímos provas concretas de que sempre que recordamos um dado objeto, um rosto ou uma cena, não obtemos uma reprodução exata, mas antes uma interpretação, uma nova versão reconstruída do original. Mais ainda, à medida que a idade e experiência se modificam, as versões da mesma coisa evoluem.”

António Damásio

O sentido de memória associa-se com esta dissertação no sentido em que a própria recordação deste espaço em si ainda se trata de um processo a ser compreendido no sentido em que a própria fonte não tem ainda uma identidade definida e concreta pela escassa informação do seu passado. Ou seja, como podemos atribuir uma noção de memória a um espaço ao qual desconhecemos parte do seu passado?

O ser humano distingue-se pela forma como relaciona e associa diferentes assuntos, temas e tópicos na sua linha de pensamento e racionalidade. Um dos pontos essenciais nesta relação inevitável que o nosso cérebro concretiza sem termos percepção de tal é a ideia de memória. Não constituímos uma memória exacta como uma fotografia que guardamos, mas guardamos algo para além de tal. Aliás, invés de recordar o aspecto visual, esta fotografia torna-se um gatilho para memórias co-relacionadas.

Esta perspectiva pretende iluminar acerca da construção e aplicação do conceito, ou seja: vendo que a memória não é algo concreto nem exacto como a informação que armazenamos num computador, e que tal como a nossa memória não se processa dessa forma, então será propício identificar a memória desse espaço como algo não exacto, mas algo remanescente dessa história, enfatizando até memórias mais recentes.

Pretende-se então uma abordagem que reflita a memória do espaço, um pouco como se reflecte a nossa memória. Não se pretende uma abordagem da memória exacta, ou seja, não é o objectivo mostrar a história do edifício de forma concreta ou de forma documental, torna-se então objectivo aqui procurar uma interpretação para a memória do espaço que vai eventualmente carecer de diferentes interpretações por parte dos seus intervenientes.

Outro dos pontos que pretende ser explorado nesta dissertação liga-se à ideia de experiência e idade e a diferença na percepção, ou seja, até que ponto podemos reflectir uma vasta história em que tantos participaram e intervieram de forma a mostrar a própria maturidade da fonte.

Claro que associada à ideia de memória pretende-se criar uma conexão entre essa mesma ideia e a ideia de rotina. A sua ligação é inevitável, até porque se pensarmos na própria forma como processamos a informação e a relacionamos, facilmente concluímos que a prática de uma determinada actividade numa frequência regular, a sua memória é muito mais viva e eventualmente até a própria actividade torna-se mecânica, no sentido em que não é preciso uma ponderação de decisão.

Uma das coisas que nos surge quando pensamos na ideia de rotina é a rotina do ser humano, por exemplo, as actividades relativas à higiene ou a alimentação. No entanto, como se pondera a rotina de um edifício ou de um objecto? Sendo algo inanimado, e neste caso não funcional, não constitui nenhum tipo de rotina própria, no entanto, este objecto, ou esta área pode se tornar “contaminada” pela rotina daqueles que o circundam.

Exemplificando com o The Fountain Project: a fonte é intervencionada, eventualmente por diferentes pessoas com diferentes rotinas e formas de vida, no entanto, a ideia de intervenção repetiu-se, ou seja, podemos considerar a intervenção que tem ocorrido, o The Fountain Project uma rotina do espaço?

Outro exemplo é a vida e as actividades circundantes ao espaço em referência, pode a rotina de cada um dos indivíduos que ocupa aquele espaço “contaminar” essa fonte? Se sim, como se pode reflectir esse aspecto na instalação?

Um dos pontos que se torna essencial e propício a um trabalho mais extenso consiste numa conclusão de todos estes pontos associados à rotina, ou seja de que forma muda e é adaptável o conceito de rotina de um ser humano ao conceito de rotina enquadrado na vida de um edifício.

A ideia de rotina e memória torna-se essencial e importante nesta dissertação no sentido em que são estes dois conceitos que pretendem ser personificados pela fonte nas intervenções que esta irá possuir.

Ou seja, pretende-se que a fonte nestas intervenções adquira uma personalidade e uma “atitude” resultante desta memória e desta rotina a que é sujeita, sendo que a rotina e memória deste objecto é maioritariamente feita pelas pessoas que a rodeiam e que habitam este espaço, torna-se crucial que sejam as próprias pessoas a encarar estas intervenções como performances da fonte.

3.3. Intervenção Artística, Comunidade e Apropriação de Espaços

A ideia de comunidade apresenta-se logo desde o seu início na reflexão inicial acerca da motivação que conduz esta mesma dissertação, ou seja: um dos pontos iniciais que determina a própria inserção de uma instalação num espaço já existente, e especificamente, num espaço reconhecível por uma dinâmica fluída e pela criação de diversos projectos inter-disciplinares e que reflectem sobre esta mesma ideia de conexão entre diferentes pessoas.

A definição de comunidade em sociologia confirma-se como um conjunto de indivíduos que se regem pelas mesmas normas, sobre o mesmo local e/ou sobre o mesmo passado histórico e cultural. No entanto, para esta dissertação torna-se mais apropriado um conceito associado à ideia de comunidade, denominado Comunidade de Prática.

O conceito é cunhado pelos antropologistas Jean Lave e Etienne Wenger em 1991, trata-se de um conceito que reúne um grupo que partilha o mesmo interesse ou profissão. As comunidades de prática podem existir em instalações físicas, apesar de que esta condição não é essencial, já que podem existir também online, por exemplo.

Neste contexto, uma comunidade de prática é um grupo de indivíduos que participam numa actividade comum e numa experiência contínua da criação de uma identidade através do envolvimento e da contribuição de cada um nessas práticas, que se definem pelo domínio de conhecimento, noção de comunidade e prática em si; em que o domínio do conhecimento cria um chão comum e inspira os seus membros à participação, guia a sua aprendizagem e dá sentido às suas acções.

As comunidades práticas podem trazer imensos benefícios, entre eles: envolvimento mútuo, repertório partilhado, ou uma ideia de empresa conjunta.

Cada vez mais, insurgem no mundo pequenos núcleos de criação, grupos de criativos que se unem com o objectivo de cumprir aquilo que mais gostam mas também como uma espécie de oferta à comunidade os seus frutos de trabalho.

A ideia de comunidade ligada às artes pode ter diferentes interpretações, como vimos anteriormente na revisão bibliográfica, existe uma ideia que o artista é extremamente ligado à comunidade, no sentido em que o artista pode e tem uma visão e uma perspectiva da própria comunidade e do próprio espaço padronizado que pode e deve ser alterada com um cunho diferente e que torne esse espaço e esses factores algo verdadeiramente genuíno e único (a “aura” da obra de arte referida por Walter Benjamin).

Outra das perspectivas que pode ser abordada é a ideia de comunidade artística: de uma união de diferentes artistas que se debruça sobre o mesmo propósito. Inevitavelmente, a ideia de recuperação de espaço através de intervenção artística arrasta sempre consigo uma ideia social e de participação/inclusão. Algo que como podemos observar no capítulo acerca do Mundo Descartável é que pode vir a dissipar-se no meio de uma emancipação do objecto tecnológico.

A ideia de comunidade não se insere no espaço em concreto apenas com estas intervenções, a fluidez e capacidade dinâmica que existe no edifício já nos mostra uma pequena

comunidade que se relaciona diariamente. Com as intervenções da componente prática pretende-se chamar essa comunidade a “actividades” e a “eventos” que mostrem não só as capacidades infinitas da intervenção artística como regeneradora de espaço. Estas intervenções pretendem com diversos meios resgatar a ideia de interacção pré progresso tecnológico, no sentido em que se comunica uma interacção onde dois ou mais indivíduos adaptam os seus comportamentos e acções às oportunidades e à ocasião que lhe surge.

As próprias intervenções pretendem ser reuniões da própria comunidade, onde os habitantes se juntam para acordarem a sua imagem da fonte, para a reformularem, e para a tornarem activa e dinâmica.

O facto de usar um espaço e um objecto já existente torna-se uma situação ambígua no sentido em que facilita e complica a intervenção. Por um lado, o facto de já existir faz com que a sua instalação e a sua apropriação seja mais fácil, no entanto ao tomar conta de um espaço para depositar nele um objecto criativo é importante compreender como funciona o espaço e os seus habitantes tal como a história que este possui, podendo a investigação relativa à história do edifício não ser algo concreto.

Neste caso, a apropriação do espaço não pretende ser confinada ao espaço da fonte, mas sim ser uma contaminação também do espaço em redor, tendo em conta até que já existem projectos que estão a renovar a zona circundante à fonte.

Pondera esta apropriação uma reformulação da visualização que existe não só dos habitantes como também de quem visita o espaço, como um retrato de um Pólo de Indústrias Criativas em que a própria comunidade se une para a reformulação do espaço.

Uma intervenção parte do principio que seja uma manifestação que visa uma modificação, neste caso, sendo aplicada às artes pretende ser uma peça artística que tem como objectivo comunicar informação que cause alguma modificação no espectador.

A arte adquire diferentes formas e adapta-se frequentemente ao meio em que se insere. Neste caso em específico, a ideia de criação que se pretende colocar nesta dissertação torna-se uma intervenção não só no sentido em que pretende uma mudança ou um alerta para comportamentos, mas também que os seus espectadores e participantes sejam incluídos no processo da criação e da manipulação da interactividade.

As intervenções que pretendem ocupar o espaço da fonte pretendem ser um próprio reconhecimento da sua história até agora e de alguma forma depositarem alguma continuidade e algum incentivo nos habitantes do edifício a continuarem a tornar o espaço dinâmico.

3.4. Conclusões

Em suma, pretende-se que a componente prática deste projecto consiga reflectir na sua estética e interacção diversos pontos, entre eles uma reflexão acerca daquilo que são os materiais e como podem ser encontrados ou tornados úteis através da intervenção artística, a compreensão que um mundo onde a tecnologia é imperativa e essencial no quotidiano traz um

grande desperdício de materiais que não necessitam de cair no esquecimento, e como a ideia de memória e de conexão a um espaço pode ser reflectida através de actividades comunitárias.



R. MOTT
1917

4. Aplicação

O seguinte capítulo visa explorar e explicar as diferentes correntes práticas e movimentos artísticos que foram utilizados como referência ao projecto prático complementar desta dissertação.

Inicia-se com uma exploração do conceito de ready-made, explicando como surge e como se desenvolve e como é utilizado hoje em dia. De seguida explora a ideia de performance e happening no contexto desta dissertação como refere obras e autores de alta importância para este projecto.

Descreve em que consiste a ideia de site-specific e de como esta se tornou o maior ponto de viragem deste projecto. Por fim, inserem-se dois movimentos artísticos que encontram pontos em comum com esta dissertação num objectivo de os explicar e de os tornar concretos.

4.1. Ready-Made

Incluindo o projecto prático desta dissertação no The Fountain Project, tendo em conta as intervenções já feitas, existe algo comum: a utilização de materiais já existentes que necessitam ou de reciclagem ou de uma nova interpretação.

Object-trouvé (objecto Encontrado) podem ser objectos encontrados, postos numa estante e, ou serem peças de arte, ou peças de inspiração artística. O escultor Henry Moore, por exemplo, colecionava ossos que tratava como esculturas naturais, tal como recurso para as suas

peças. Os objectos encontrados podem também ser modificados para serem apresentados como peça, tal como os ready-made de Duchamp.

A primeira vez que o termo ready-made é usado é pelo artista francês Marcel Duchamp para descrever as peças que faz através de objectos já existentes. As primeiras peças de ready-



FIGURA 9 - “BYCICLE WHEEL”, MARCEL DUCHAMP

made incluem Bicycle Wheel de 1913, uma bicicleta colocada em cima de um banco de madeira, e In Advance Of The Broken Arm de 1915, uma pá com o título da peça escrito.

Em 1917 surge a peça mais reconhecida de readymade de Marcel Duchamp, Fountain, um urinol assinado pelo artista com um falso nome e virada ao contrário. Para os seus ready-

made, Duchamp escolhia objectos funcionais e banais, no sentido de criar uma nova perspectiva e de dinamizar esses objectos pela sua indiferença. Para Duchamp essa escolha determinava-se pelo hábito: pela repetição de alguma coisa até se tornar gosto, mau ou bom.

Não existe uma separação linear e concreta nos dois conceitos: aliás é possível até debater até que ponto não seria a Fonte de Duchamp um objecto encontrado? A linha entre os conceitos é bastante ambígua e pondera assuntos relevantes acerca da nossa perspectiva da forma artística.

Esta abordagem acerca destes dois conceitos e a sua comparação é perfeitamente adequada principalmente considerando os dias de hoje, ou seja, notando o cruzamento que tem acontecido ultimamente entre todas as áreas de ciência e cultura, questiona-se o que nos impede a nós de criar algo que seja o próprio reflexo da mesma.

Este torna-se um tópico de relevância para esta dissertação no sentido em que a própria parte dessa mesma ideia, da ideia de um objecto que por diversos motivos não pode cumprir a sua função inicial, sendo que a forma de o revitalizar é através de intervenções que reconheçam objectos que como este também não exigem ou cumprem a sua função original. Ou seja, a exploração, tanto de os objectos que vão ocupar a fonte como da própria fonte tem com objectivo a atenção e um olhar novo que se depositou no próprio objecto.

O objecto sofreu uma visualização, não de um objecto que sempre esteve ali e que sempre existiu, mas sim de um objecto com imenso potencial para referir um edifício pleno de oportunidades e de potenciais ideias criativas e originais. Sendo que essa própria visualização deu o impacto necessário ao objecto para ser dignificado para reformulações e intervenções.

4.2. Performance e Happening

Este capítulo pretende explorar e compreender os conceitos de happening e performance, desde a sua definição, a como surgem, referindo peças importantes e qual o seu posicionamento nesta dissertação.

A ideia de performance é uma experiência única que tem um carácter representativo semelhante ao teatro mas sem uma narrativa linear, e apesar dessa aproximação a performance surge como uma antítese àquilo que seriam as formas de arte tradicionais.

Um happening como diz a própria palavra é um evento ou uma performance, que só ocorre uma vez e que pode basear-se em diferentes práticas. O happening normalmente consiste numa participação colaborativa entre artistas e espectadores, sendo que se trata de um evento planeado pelo artista mas que deixa margem para a modificação do espectador. Não existe uma definição linear para a ideia de happening até porque estamos a falar de uma prática que deixa bastante margem para a participação do espectador e para o improvisado.

Tanto a performance como o happening tiveram como objectivo criar uma aproximação entre espectador e artista através de uma ideia de participação. Um dos pontos mais importantes

nesta referência é a questão da posição e colocação do espectador face à obra. Neste caso, o espectador já não é só um observador despreocupado, mas sim uma parte essencial do rumo da peça e da peça como produto final.

Podemos considerar várias formas e interpretações daquilo que define um happening ou uma performance. Podemos pensar num happening como uma deslocação que o ser faz da ordem, ou seja, uma abordagem da realidade que se foca no aqui e agora.

Claro que existe alguma polémica e alguma ambiguidade na interpretação do happening como uma peça artística, sendo que é uma prática que envolve imensa energia e compromisso, mas a própria má interpretação que possa ser dada a esta prática torna-se eventualmente uma forma de enriquecer a própria prática.

Regularmente, um happening é algo planeado, ensaiado e pré-estipulado que escolhe os seus performers meticulosamente. Apesar de toda esta preparação e cuidados que possa sofrer, a diferença que se evidencia entre a performance/happening e o teatro é a própria ideia de improvisado. Mesmo considerando que antes do levantar da cortina de uma peça de um teatro existem ajustes que são comunicados aos atores, um happening sofre estes ajustes dentro do seu tempo de acontecimento, sendo que podendo ou não serem atores profissionais, um happening é bem sucedido quando os intervenientes seguem as instruções mas também as pretendem extrapolar.

Também se pode considerar que quanto maior for a conexão dos intervenientes com o espaço e com aquilo que está a acontecer o acontecimento torna-se mais rico e mais convidativo a uma exploração maior. Claro que se insere aqui uma ideia de caos: cada interveniente desenvolve a sua função e torna a peça real, e independentemente de tal cada um desses intervenientes insere na peça aquilo que é um pedaço de si, o que o aproxima de uma ideia de colagem, de uma mistura de diferentes vidas num só acontecimento. Existe uma ideia de interacção clara e objectiva na ideia de happening, sendo que a maior parte dos happenings convidam o espectador a tomar as rédeas da obra, como por exemplo a 4'33" de John Cage, em que a audiência faz e cria a composição.

Quanto a esta interacção e à forma como percebemos o papel do interveniente no happening podemos ainda reflectir sobre a percepção de John Cage sobre o assunto, que considera que as ideias anarquistas pretendem uma reflexão do ser sobre a atitude nobre ou má, que se torna um pouco o que pode acontecer no happening, o interveniente definir o rumo do acontecimento. Podemos pensar no happening na própria abordagem de Magritte "Ceci n'est pas un pipe", ou seja, naquele momento, naquela moldura e naquela tela, o que está ali é a representação de um cachimbo, não um cachimbo real e material. O happening pretende exactamente isto: a concretização de um evento ou acontecimento que decorre aqui e agora.

São referidos estes dois tópicos pela importância como referência no contexto desta dissertação. As intervenções desenvolvidas no projecto partem da ideia de diversos eventos que pretendem que o espectador não só tenha um papel activo no rumo destes eventos como seja também o principal causador das intervenções.

Portanto, a forma como a performance se junta ao happening e se tornam relevantes nesta dissertação é nas medidas que aqui foram descritas, a forma como se cria um grupo de percorrem que têm instruções mas é-lhes dada também a capacidade de extrapolar essas mesmas instruções, de maneira a que eventualmente as pessoas que circundam ou passam no espaço se tornem curiosas e tentem replicar e reformular as performances dos mesmos, tornando assim uma interactividade semelhante àquela que existe quando as crianças brincam, em que a curiosidade desperta a atenção para o espaço e para as infinitas possibilidades do espaço.

Ou seja, pretende-se que nestas intervenções, o objecto se torne vivo aos olhos do espectador e que cause uma situação ou oportunidade para interagir com ele e para posteriormente o reconhecer como um objecto não vulgar. Em suma, pretende-se que estas intervenções se tornem pequenos eventos que se revelem uma performance do objecto em si, sendo que este objecto só existirá e só se manterá com a devida preocupação e manutenção destes espectadores.

4.3. Site-Specific

Este capítulo tem como objectivo explorar e definir o conceito de site-specific e qual o seu enquadramento nesta dissertação.

Uma peça site-specific é uma peça criada de propósito para um determinado local. Normalmente, o artista reflecte sobre o local e a sua história para o planeamento da sua peça, sendo uma reflexão que pode depender de causas sociais, ou apenas de motivos estéticos.

A prática de site-specific comunica a articulação e a troca que existe entre uma peça de arte e o sítio em que o seu significado é definido. De facto, esta torna-se a melhor definição e mais concreta daquilo que é a prática de site-specific. Se considerarmos



FIGURA 10 - "TILTED ARC", RICHARD SERRA

que a as acções, ou oportunidades é afectado e marcado pelo seu sítio ou pela sua localização, então consideramos também que inevitavelmente uma peça de arte também tem essa marca.

Tilted Arc é uma peça criada por Richard Serra para a Foley Federal Plaza, consistia numa das suas esculturas minimalista, consistia numa fina placa de aço que criava um arco no meio dessa praça, impossibilitando visualização e deslocação, sendo que posteriormente o artista foi alvo de imensa polémica e a peça foi retirada do espaço. Sobre esta peça, Serra explica-nos que a visualização da escultura é feita pelo passageiro, pela pessoa que caminha ao contorná-la e ao visualizá-la sobre diferentes perspectivas, torna-se uma espécie de performance em que o passageiro ganha consciência de si mesmo e de uma interrupção na sua rotina que o faz reparar e reconhecer um objecto diferente e ter então uma perspectiva diferente do mesmo. Sobre este assunto, Richard Serra diz-nos que mudar esta peça ou esta obra de sítio é na verdade transformá-la em algo diferente.

Muitas vezes, e como é o exemplo do “Tilted Arc” de Richard Serra ou o projecto “1:1” de Monika Sosnowska - projecto que consistia na consequência da reflexão da arquitectura pós-guerra na Europa Oriental - a prática site-specific não só explora os lados negativos do sítio como cria um problema dentro desse espaço.



FIGURA 11 - “1:1”, MONIKA SOSNOWSKA

Esta troca, esta criação de algo problemático num espaço faz com a própria peça não só reflecta o espaço mas embute nela uma ideia de performance, em que a peça nos diz algo a agir sobre nós. Este tópico é introduzido nesta dissertação considerando que as intervenções que ocorreram no espaço foram feitas com consciência do espaço e da sua “vivência”. Ou seja, os acontecimentos escolhidos e planeados são desenvolvidos tendo em conta a dinâmica, os habitantes e as condições do espaço.

4.4. Conclusões

Em conclusão, o objectivo deste capítulo é compreender diferentes pontos de viragem no acto criativo e na forma como este se articula em diferentes práticas e como foram essas práticas importantes no âmbito desta dissertação. Sendo que a compreensão e exploração de diferentes peças site-specific ou a compreensão da performance ou a articulação de um ready-made pode ser útil na criação de uma peça ou de uma intervenção que seja uma representação tangível da própria dinâmica do espaço que se pretende recuperar.



5.Implementação

Para complementação nesta dissertação criou-se um projecto paralelo à mesma que consiste numa série de pequenas intervenções na fonte que pretendem dinamizar e revitalizar o espaço com a funcionalidade de cartão de visita.

Para a concretização das intervenções, optou-se previamente por fazer uma recolha de depoimentos de pessoas que já tenham interagido com o espaço a partir do The Fountain Project ou inseridas no FuturePlaces. Optou-se por uma recolha que se baseasse num modelo de entrevista de forma a compreender o que seria necessário para completar estas intervenções, tal como procurar compreender o que resultou ou não até agora como ocupação do espaço.

Para esta recolha de depoimentos foram escolhidas várias pessoas, entre elas o autor da última instalação antes das intervenções relativas a esta dissertação, Miguel Januário, o estúdio Still Urban Design e a Rádio Manobras. Dentro destas recolhas torna-se comum e importante referir que a motivação para a criação dentro deste espaço é a falta de reconhecimento do mesmo como um possível e potencial espaço de convívio que se torna diariamente apenas um espaço de passagem. Outras das motivações é a falta de algo permanente que mostre movimento e acção, tal como a ausência de locais de conforto, como cadeiras ou bancos.

A primeira ideia para uma intervenção surge da instalação presente no espaço, uma instalação de Miguel Januário denominada “(REC)LAIM THE FUTURE”, que consiste numa série de cones de trânsito invertidos posicionados na orla da fonte a funcionar como amplificadores de som, sendo que a cada cone está anexada uma mangueira com o objectivo dos espectadores puderem comunicar a sua mensagem.

5.1. Convocatória



FIGURA 13 - CARTAZ DA CONVOCATÓRIA

Esta convocatória nasce a partir do momento em que o objecto se torna modificado pelas condições que o espaço vinha a oferecer na altura. Ou seja, com a instalação de Miguel Januário a ocupar o espaço nesta altura - sendo esta uma altura em que havia um nível alto de precipitação - parte do objecto foi afectado pelas condições climatéricas, os cones de trânsito que previamente funcionavam como amplificadores de som passam agora a tornar-se pequenos receptáculos de água. Ou seja, o que previamente acontecia era uma forma de comunicação que era amplificada pelos cones, ao experimentar o objecto com as novas características foi possível

compreender que agora as mangueiras, se um dos intervenientes soprasse nas mesmas, os cones expeliam a água que estava depositada neles.

Ao compreender esta nova capacidade do objecto e da sua conotação decide-se fazer uma pequena convocatória para desentupir os cones e as mangueiras. Esta convocatória consiste na exploração desta nova função através de uma actividade em conjunto que pretende restaurar o objecto artístico inicial através de uma nova função que pode ser também a função original da fonte.

Para esta convocatória fizeram-se cartazes manuscritos em que se podia ler “a fonte vai acordar!” tal como uma chamada de atenção à presença das pessoas para o dia seguinte.

Desta convocatória surgiu uma actividade de grupo que recorria a bastante força corporal - neste caso pulmonar - em que os intervenientes tinham de fazer algum esforço para conseguir retirar a água dos cones. Para além daqueles que decidiram participar e intervir na acção, várias pessoas juntaram-se à volta da fonte, algumas a documentar e outras a tentar compreender a acção que decorria.

Esta convocatória resultou em que a entrada de alguns performers ajuda a que quem passasse diante daquela zona se sentisse convidado a participar e a documentar o acontecimento. Surge então uma actividade em grupo bastante fluída e com uma grande componente lúdica em que os intervenientes sentem-se convidados a tornar a fonte viva pelas suas mãos.

Após esta convocatória a intervenção de Miguel Januário foi retirada, pelo que surge a proposta de fazer uma instalação em nome próprio. Para a concretização desta instalação surge uma ideia de criar diferentes esboços semanais no espaço. Estes esboços consistiam na exploração de diversos materiais e como é que estes se podiam ligar ao espaço de diferentes formas.

5.2. Broken Set

A intervenção seguinte, e primeiro esboço da instalação final, consiste numa exploração de objectos encontrados em redor do espaço onde se deposita a fonte. Trata-se de uma reunião de diversos objectos, alguns encontrados dentro da própria fonte e outros no espaço que rodeia o edifício. A selecção destes objectos e materiais foi pensada tendo em conta as condições climáticas para essa semana, sendo que foi uma semana com grande precipitação optou-se por materiais que resistissem, dentro dos metais e papel alumínio.

O nome desta intervenção, Broken Set, surge de um dos ready-made usados para a mesma, Broken Set pensa na ideia de um conjunto audiovisual tecnológico para mostrar que este já não exerce a sua função inicial.

Esta intervenção consistiu numa exploração diária da estética desses objectos. Sendo que resulta na fonte com três regadores de metal pendurados, uma televisão, dois tubos resultantes da instalação de Miguel Januário e bocados de pedra que estavam dentro da fonte. O

tema desta intervenção funde-se com a ideia de reciclagem, de aproveitamento de diferentes materiais para a criação de uma composição fluída e que conseguisse salientar a própria fonte. Para ajudar a inserção destes materiais na composição comprometeu-se a utilização de um tom metalizado que cobrisse grande parte do espaço. Nos regadores pode-se ler “Can you see me now?” e “Use me”, tal como nas pedras que foram forradas a papel alumínio pode-se ler “Move



FIGURAS 14 E 15 - EVOLUÇÃO DA INTERVENÇÃO “BROKEN SET”

me”. O objectivo de interacção aqui é que o próprio espectador e a pessoa que por ali passa se sinta tentado a explorar e a compreender o significado destas frases.

Esta intervenção baseia-se numa exploração do conceito do Mundo Descartável e do Progresso Tecnológico, sendo que os objectos escolhidos, nomeadamente a televisão, são objectos encontrados em caixotes do lixo e recuperados para esta intervenção. Pretendem também uma exploração da estética dos materiais, tal como a interacção que pode ser desenvolvida através deles.

Durante a semana em que esta intervenção esteve na fonte houve diversas alterações à montagem inicial. Sendo que uma das pedras foi desembrulhada do papel de alumínio, a televisão foi partida e os tubos foram movidos. Estas alterações foram maioritariamente nocturnas e provocadas por pessoas que frequentam esta zona. Sendo que o objectivo da interacção destas intervenções é ser uma interacção não vigiada e livre, dentro do espaço temporal em que o objecto ocupou o espaço esse objectivo foi cumprido.



FIGURAS 16 E 17 - "BROKEN SET"

5.3. Card-(un)box



FIGURAS 18,19 E 20 - CARD-(UN)BOX ANTES DA DESINSTALAÇÃO

A segunda intervenção teve também em conta a previsão meteorológica para essa semana, sendo que essa semana seria uma semana sem chuva mas com bastante vento optou-se pela utilização de cartão e arame.

Esta intervenção consistia numa construção de diferentes quadrados em cartão que se unem como se fizessem um moinho de brincar, estes moinhos foram distribuídos pela fonte presos com arame com o objectivo de rodopiarem com o vento. Para além destes moinhos foram acrescentados rectângulos de cartão onde se podia ler “Can you see me now?” e “What are you thinking?” tal como nos moinhos podia-se ler “Write on me”.

Esta intervenção pretende explorar um material mais frágil com o objectivo de uma construção que visualmente contaminasse uma área maior.

O cartão usado nesta intervenção foi recolhido de lojas que descartam estas caixas pela sua falta de utilidade, mais uma vez há uma procura por materiais que sejam descartados face à sua função inicial. O nome, Card-(un)box, resulta desta ideia, ou seja estas caixas foram recolhidas ainda no seu formato inicial pelo que o processo de construção da intervenção ocorreu durante o dia, sendo o processo o corte e destruição da forma inicial destas caixas para estes pequenos moinhos.

Falando da interacção, procurou-se que o cartão servisse de pequenas instruções para a acção que poderia decorrer para com o objecto, no entanto, e voltando à ideia de interacção livre e despreocupada, o que acaba por acontecer é bastante afastado das instruções que foram escritas. O que se podia observar que tinha acontecido com o objecto é na verdade um acto mais violento para com o material. Em semelhança ao que havia acontecido com a televisão na intervenção anterior houve uma espécie de contágio de uma para a outra, no sentido em que



FIGURA 21 - CARD-(UN)BOX



FIGURA 22 - CARD-(UN)BOX

diversos moinhos foram rasgados e separados do arame. Observa-se também que o único objecto que permaneceu da intervenção anterior foi o objecto que visualmente estava mais destruído.

5.4. Plastic Chandelier

Outra das intervenções realizadas consiste numa exploração do próprio conceito explanado na revisão literária correspondente a ideia de água e fonte.

Esta intervenção consiste em 150 sacos de plástico que foram enchidos com água, alguns destes sacos foram pendurados na orla superior da fonte usando fio de pesca e os outros foram colocados no seu interior. Os sacos pendurados tinham quantidades de água diferentes, e foram pendurados a alturas diferentes, com o objectivo de que com a sua movimentação o fio de pesca reproduzisse sons diferentes.

Esta intervenção pretende explorar o lado descartável abordado no capítulo de conceito, explora esse conceito entre a união do elemento essencial que está em falta para a fonte exercer a sua função inicial, tal como a ideia de plástico e de saco descartável.

Esta intervenção já procura uma interacção maior, no sentido em que mais objectos podem ser modificados ou sofrerem acções. Os sacos pendurados pretendem não só criar uma fonte luminosa, como também reproduzirem som ao terem contacto com a fonte.

Torna-se também uma pequena sátira ou ironia, por serem colocados numa fonte que não pode exercer a sua função inicial - expelir água - e serem detentores de água mas em sacos cuidadosamente fechados.

Existiram diversas aproximações de espectadores ao objecto, desde a tentativa de usar estes sacos como balões de água aos sacos pendurados como uma espécie de harpa.

Plastic Chandelier surge da ideia de que em várias casas existia o hábito de colocar uma garrafa de água como recuperador e extensor de luz, pelo que estes sacos, pendurados de forma aleatória, assemelham-se a um candeeiro feito de plástico.



FIGURAS 23 E 24 - PLASTIC CHANDELIER

5.5. DIG[ANA] FOUNTAIN

O nome. DIG[ANA] Fountain surge de uma exploração dos conceitos e diferenças entre analógico - ANA - e digital - DIG - tal como um trocadilho de palavras entre nomear a fonte de “Ana” e “dig” ser a tradução para a palavra escavar.

Notou-se pelo decorrer da montagem e dias em que estas intervenções estiveram presentes no espaço que existia alguma falta de atenção à modificação que existia no espaço. Para a última intervenção e com atenção neste ponto, decide-se unir à inauguração da instalação final a emissão de rádio do programa Sonutópicos.

O Sonutópicos consiste num programa de rádio em que o objectivo é reunir um conjunto de pessoas em volta de objectos que possam tornar-se fontes sonoras, explora estes objectos numa emissão mensal durante aproximadamente 40 minutos. Ao unir esta instalação ao programa, pretende-se não só incentivar a interacção com a instalação como criar uma composição com a própria fonte, sendo que esta será a voz que os participantes lhe vão ceder durante a emissão.

A última instalação tem como objectivo reflectir sobre o rumo das intervenções feitas até este ponto e pretende criar nela um ponto de reunião que sirva também de abrigo a um projecto que esteja a decorrer dentro do UPTEC PINC. Esta instalação consiste numa manta de plástico que tem a sua raiz dentro da área da fonte e que se extrapola para a sua zona circundante, esta manta é pintada com tinta fosforescente com o objectivo de se iluminar no escuro. Pretende-se que esta ideia torne a fonte numa espécie de grande candeeiro da zona e que torne o espaço em algo mais confortável. Aliada a esta manta de plástico a fonte terá em si e no espaço à volta diferentes objectos para integrar o Sonutópicos. Escolheram-se materiais que já tenham sido



FIGURAS 25 E 26 - DIG[ANA] FOUNTAIN

usados no programa de rádio com o propósito de reconhecer toda a história do programa. A emissão foi feita a partir do átrio do UPTEC.

Os materiais foram seleccionados tendo em conta o seu aspecto estético e a sua conexão ao conceito, sendo que se utilizaram três chapas de alumínio finas aliadas a uma corrente, e mais cinco chapas mais largas. Junto ao plástico que foi pintado juntou-se plástico de bolhas de ar e ficou da intervenção anterior os sacos de plástico cheios de água.

Para a realização desta emissão e da inauguração da instalação considerou-se que seria propício a criação de um evento e da sua divulgação e comunicação, criando assim dois cartazes, eventos nas redes sociais e divulgação na zona circundante ao edifício.

A ideia de comunicação, divulgação e evento surge de uma necessidade de reunir as pessoas dentro daquele espaço, retirando durante esse espaço temporal a conotação que esse espaço tem de apenas local de passagem ou de pausa. O objectivo em criar um evento é dar a conhecer o potencial que este espaço possa ter como anfitrião de diversas actividades.

A emissão do programa durou cerca de vinte e cinco minutos. Iniciou-se com três participantes que foram convidados a explorar a instalação que estava na fonte da forma a reproduzir sons e criarem uma composição musical. O início do programa observava diferentes intervenientes que manuseavam os objectos com cuidado. Ao longo do percurso da emissão começou a compreender-se uma actividade por parte dos intervenientes mais corporal e menos preocupada com a emissão.

Ao fim de dez minutos os intervenientes já eram cinco e a interacção com a instalação consistia em atirar as chapas para o chão, rebentar os sacos de água ou atirá-los contra a fonte. No fim da emissão o que restou na fonte foram as chapas, alguns sacos dentro da mesma e o plástico que a envolvia.

SONUTÓ
PICOS

+

dig[ana]

FOUNTAIN

exploração do objecto
sonoro numa **utopia**
composicional dentro
de uma instalação que
acorda a fonte

7 JUN 22H

@UPTEC PINC

6. Conclusões e Trabalho Futuro

Esta dissertação consistia na procura e exploração da intervenção artística como potencial regenerador de espaços ou elementos arquitectónicos desactivados, esta procura baseou-se numa investigação teórica aliada a uma componente prática para teste dos objectivos e questões a que se propunha.

Em suma, a pesquisa teórica levou a uma compreensão melhor e mais aprofundada sobre a intervenção em espaço público, mais especificamente os problemas que possam existir na criação de um objecto artístico que não esteja devidamente acondicionado ou num espaço vigiado e protegido, tal como a compreensão de como a ideia de não-controlo da interação do espectador com o objecto pode enriquecer o objecto e possivelmente criar reformulações no mesmo que possam afectar o rumo do local em que se intervencionou. Não só pela interacção do espectador mas também a complicação que se pode tornar as condições climatéricas a que o objecto se expõe.

A procura por soluções num objecto artístico em espaço público faz notar a procura por materiais diferentes (e por ventura também esquecidos), tal como a busca por soluções mais rápidas que criou na própria fonte uma metamorfose de instalações e intervenções mais fluída e dinâmica.

Essencialmente a criação desta dissertação permitiu uma exploração profunda de diversos tópicos, sejam eles relativos ao acto criativo, à capacidade de produção artística, aos conceitos e filosofias associadas à componente teórica. Esta exploração baseou-se em grande parte na capacidade teórica que a motivou mas também teve bases na exploração do acto criativo como um acto exposto em que quem circunda o espaço compreende o processo de criação e

modificação de objecto. Permitiu também reconhecer a pequena dimensão do objecto quanto às condições climatéricas e também da forma como diferentes materiais se articulam no mesmo.

Por fim, um tópico que se revela importante foi a metamorfose que a componente prática sofreu, partindo da ideia da criação de uma instalação multimédia que recorresse a tecnologia até a compreensão da incapacidade do espaço para tal e evoluindo então para diversas intervenções rápidas e autorais que reflectissem o fluxo dinâmico que existe naquele espaço de passagem.

6.1. Satisfação dos Objectivos

Em geral foram cumpridos todos os objectivos, sendo que o principal seria a criação de diversas intervenções artísticas que pretendiam reflectir a dinâmica do Pólo das Indústrias Criativas com a finalidade de criar um cartão de visita tangível aos visitantes. Foram criadas desde Abril a Junho de 2016 quatro intervenções artísticas. As primeiras três intervenções artísticas foram concretizadas por gama de materiais, escolhidos pela sua estética, simbolismo e/ou condição climatérica. Sendo que a primeira se foca numa ideia de futuro aliada à ideia de metal e alumínio. A segunda invoca um mundo mais frágil de papelão aliada à ideia brincadeira de criança. A terceira invoca o mundo descartável dos plásticos e da ausência de água na fonte.

A quarta intervenção torna-se mais complexa e pretende criar um paralelismo com outro projecto abrigado pelo Pólo das Indústrias Criativas, dando à fonte a capacidade de abrigar diferentes objectos que possam ser interpretados como fontes sonoras e serem explorados por diferentes pessoas. O objectivo da quarta intervenção não é só criar uma instalação, ou a interlocução entre dois projectos, mas também tornar estes pontos um motivo para uma reunião entre as pessoas à volta do local de maneira a reconhecerem o espaço como algo mais para além de um local de passagem.

O segundo objectivo desta dissertação era a busca por uma interactividade que fosse mais corporal e orgânica e que não fosse mediada forçosamente por teclas ou botões. Este objectivo concretiza-se em todas as intervenções mas principalmente na primeira, em que a televisão que é colocada na orla superior da fonte após três dias foi partida e uma das pedras é desembulhada. É também possível de ver a concretização deste objectivo na segunda intervenção, em que vários bocados de cartão foram arrancados do arame tal como os cartazes.

Estes pontos vão de encontro também a um dos objectivos (tornar a interacção manipulada pelos espectadores), na medida em que muitas das coisas que aconteceram foram feitas durante a noite e poderiam ser por falta de gosto pelo objecto em questão.

Outro dos objectivos que consistia na reformulação das próprias intervenções foi algo que foi imediato e aconteceu ao longo de todas as intervenções, mas que é mais visível na última que alberga materiais e características de todas as anteriores.

Existiram diversos contratemplos na criação da componente prática, um deles por exemplo na última intervenção, em que não era possível ver a fonte com a tinta fosforescente pela presença de luz que vinha da rua. No entanto, todos estes contratemplos e obstáculos que surgiram durante a criação deste projecto foram vivamente reconhecidos e enquadrados no rumo das intervenções.

Em suma, a componente prática deste projecto revelou-se uma exposição de diferentes intervenções que recolhem a materiais diferentes colocando o elemento desactivado numa metamorfose constante que convida à sua exploração.

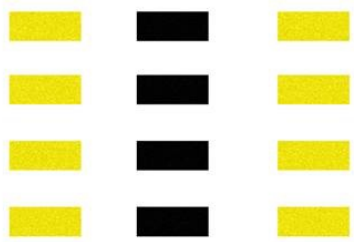
6.2. Trabalho Futuro

DIG[ANA]FOUNTAIN começa por se inserir num projecto criado no FuturePlaces Festival, pelo que se pensa que este projecto seja continuado. Este projecto consiste também numa espécie de chamada de atenção para o potencial daquele espaço e daquele elemento pelo que creio que a metamorfose rápida que aconteceu num breve espaço de tempo tenha suscitado algum interesse e possivelmente alguma espécie de motivação à criação de ideias semelhantes que reactivem este espaço.

Pretende-se não só que este projecto incite e crie motivação para diversas intervenções dentro deste sítio, mas também alertar para locais que possam parecer desactivados e obsoletos de forma a que estes sejam renovados de outra forma, isto inclui também os objectos que são descartáveis com a corrente evolução de tecnologia.

Pretende também alertar e sensibilizar para uma forma de interacção e procura por acções e ideias que possam ter a sua desenvoltura num âmbito comunitário.

SONUTÓ -
PICOS



+



DIG [ana]

FOUNTAIN

7/6

22H

@UPTECPINC



7. Notas Finais

Falta-nos a implicação directa do lúdico (a nossa tendência original para fazer arte em primeiro lugar); falta-nos cheirar, tocar, a sensação dos corpos em movimento.

Hakim Bey

Como seres humanos vivemos numa busca constante por algo que torne a nossa vida mais fácil, essa busca revela-se em imensas coisas, sendo elas através de bem materiais ou a procura por experiências que alimentem a nossa mente. O projecto DIG[ANA] Fountain procura unir essas duas, numa busca pela recuperação de um elemento arquitectónico que, apesar de não poder exercer a sua função inicial, pode continuar a exercer uma função, a função de mostrar a quem visita este espaço que aquele local pode ser um local de lazer ou de experiências novas.

Pessoalmente, este projecto consistiu numa aprendizagem continua e num esforço grande para compreender a dinâmica que rodeia e contamina aquele espaço. Tornou-se um projecto bastante exposto e de coragem, no sentido em que todas as intervenções eram feitas ao vivo, cada modificação, cada alteração de material ou cada forma de intervir era feita durante o dia em que existe um maior fluxo de pessoas no espaço.

Este projecto revelou-se numa busca enorme pelos materiais, formas e interacções que poderiam existir naquele espaço e como estes se interligam com os visitantes/habitantes do edifício.



FIG.29 - STILL DA SÉRIE TELEVISIVA SIX FEET UNDER EPISÓDIO "EVERYONE'S WAITING"

8. Referências

Bibliografia:

Baudrillard, Jean. 1991. *Simulacros E Simulações*. Edited by Relógio D'Água. Antropos.

Benjamin, W. 1969. "Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction." Media and Cultural Studies Keywords.

Bey, Hakim. 1994. *Immediatism*. AK Press.

Cabanne, Pierre. 1987. *Dialogues With Marcel Duchamp*

Cirlot, J.E. 2001. *A Dictionary of Symbols*.

Damásio, António. 1998. *O Erro de Descartes, Emoção , Razão E O Cérebro Humano*.

- Damásio, Antônio. 2000. *O Mistério Da Consciência*.
- Ferber, Michael. 1999. *A Dictionary of Literary Symbols*. Cambridge University Press.
- Gardiner, Hazel, Charlie Gere. 2010. "Art Practice in a Digital Culture." Digital Research in the Arts and Humanities.
- Hall, James. 1976. *Dictionary of Subjects and Symbols in Art*. Leonardo.
- Hansen, Al. 1965. "A Primer Of Happenings & Time/Space Art." Something Else Press.
- Hansen, Mark B N. 2004. *New Philosophy for New Media*. Film Quarterly.
- Higgins, Hannah. 2002. *Fluxus Experience*. Edited by University of California Press.
- Ian Hacking. 1997. *Re-Writing the Soul: Multiple Personality and the Sciences of Memory*. Journal of Psychosomatic Research.
- Kaye, Nick. 2000. *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. Annals of Physics.
- Landry, Charles, Lesley Greene, Francois Matarasso, and Franco Bianchini. 1996. "The Art of Regeneration: Urban Renewal Through Cultural Activity"
- Lessig, Lawrence. 2005. *Free Culture: How Big Media Uses Technology and the Law to Lock Down Culture and Control Creativity*. Penguin.
- Manovich, Lev. 2001. "The Language of New Media." Screen 27 (1): 354.
- McLuhan, Marshall. 1964. "Understanding Media: The Extensions of Man." American Quarterly.
- Ward, Frazer. 2012. "No Innocent Bystanders - Performance Art and Audience". Hanover, New Hampshire: Dartmouth College Press.
- Wegenstein, Bernadette. 2002. "Getting Under the Skin, Or, How Faces Have Become Obsolete." Configurations.
- Wenger, Etienne. 1998. "Communities of Practice: learning, meaning, and identity." Cambridge University Press.

Documentários:

Akers, Matthew e Dupre, Jeff.
Marina Abramovic: The Artist is Present.
 Realizado por Matthew Akers e Jeff Dupre.
 Distribuído por HBO Documentary Films. Nova Iorque, 2012.

Leeson, Lynn Hershmann.
!Women Art Revolution.

Realizado por Lynn Hershmann Leeson.
Distribuído por Zeitgeist Films. Nova Iorque, 2011.

Walker, Lucy.

Waste Land.

Realizado por Lucy Walker, Karen Harley e João Jardim.

Distribuído por Midas Filmes. Rio de Janeiro, 2010.

Imagens:

Fig. 1 - UPTEC PINC.

Disponível em: <http://www.portofashionmakers.com/pt/businesses/289-uptec-pinc>

Último acesso: 11 Junho 2016.

Fig. 1.1 - Kasimir Malevich, *Rectangle and Circle*

1915

Disponível em: <http://www.the-athenaeum.org/art/full.php?ID=102448#>

Último acesso: 11 Junho 2016

Fig. 2 - Heitor Alvelos e Abhishek Chatterjee, *Antifluffy*.

Maio a Junho de 2015.

Disponível em: <http://futureplaces.org/projects/the-fountain-project/>

Último acesso: 11 Junho 2016.

Fig. 3 - Miguel Januário, *REC(LAIM) THE FUTURE*.

Outubro 2015.

Disponível em: <http://futureplaces.org/projects/the-fountain-project/>

Último acesso: 12 Junho 2016.

Fig. 4 - Blu e OsGêmeos, *Crono Lisboa*.

Maio 2010.

Disponível em:

<https://www.publico.pt/local/noticia/arte-urbana-de-lisboa-e-cada-vez-mais-uma-atracacao-turistica-1693672>

Último acesso: 11 Junho de 2016.

Fig. 5 - Still Urban Design, *Green Pinc*.

2014.

Disponível em: <http://www.stillurbandesign.com/green-pinc>

Último acesso: 10 Junho 2016.

Fig. 6 - FAHR, *Metamorfose*.

Janeiro 2015.

Disponível em: <http://fahr0213.com/METAMORFOSE>

Último acesso: 10 Junho 2016.

Fig. 8 - Marcel Duchamp, *Fountain*.

Abril 1917.

Disponível em: <https://www.sfmoma.org/artwork/98.291>

Último acesso: 12 Junho 2016.

Fig. 9 - Richard Serra, *Tilted Arc*.

1981.

Disponível em:

<http://www.tate.org.uk/context-comment/articles/gallery-lost-art-richard-serra>

Último acesso: 11 Junho de 2016.

Fig. 10 - Monika Sosnowska, *1:1*.

2007.

Disponível em:

<http://www.serralves.pt/pt/actividades/monika-sosnowska-arquitetizacao/>

Último acesso: 11 Junho de 2016.

Figura 29 - Still da Série Televisiva *Six Feet Under*

Episódio “*Everyone’s Waiting*” - Episódio 12 da 5ª Temporada, 2005.

Disponível em:

<http://data.whicdn.com/images/2751470/large.jpg>

Último acesso: 10 Junho 2016.

