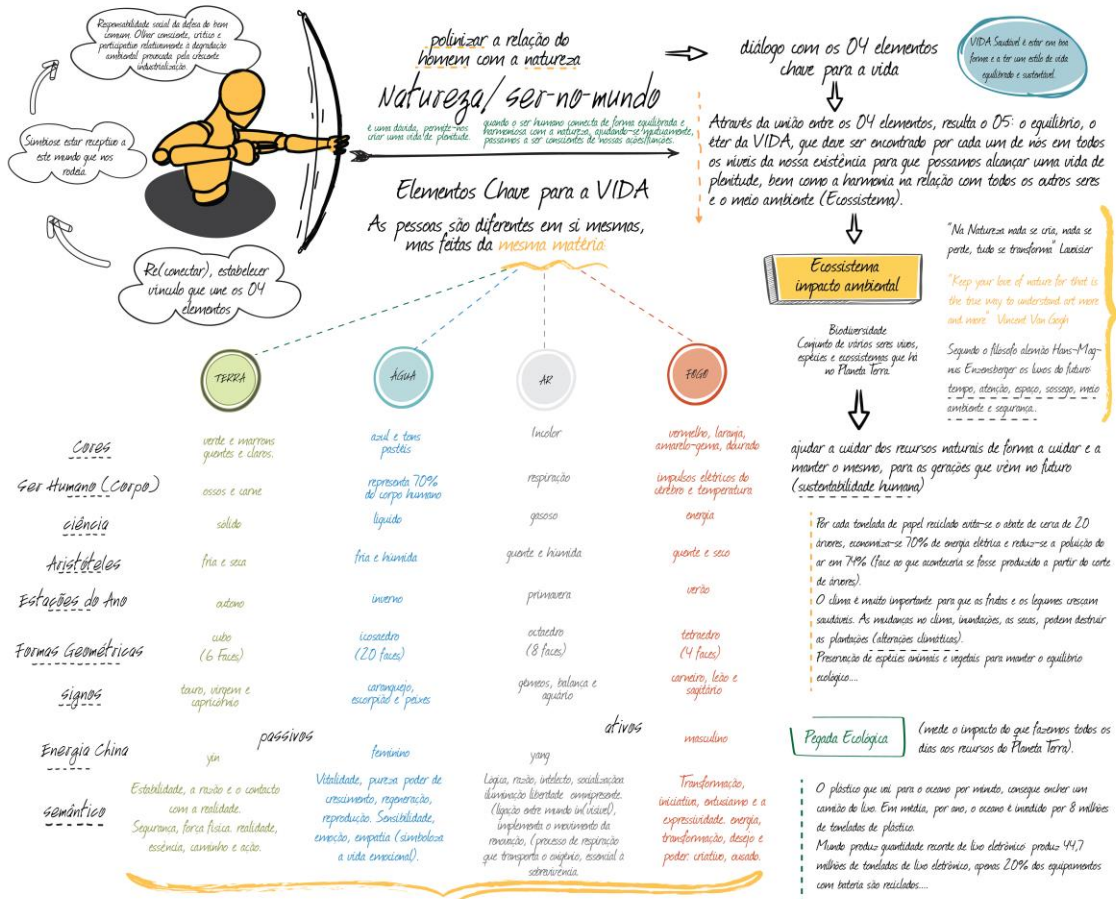


# PELO FUTURO DO PASSADO

DOUTORAMENTO EM MÉDIA-ARTE DIGITAL  
FATAC - PROJETO DE ARTE COMPUTACIONAL (DMAD) 2019  
SARA CRUZ Nº1800363

# Processo de Criação Artística

## DESENHO DO CONCEITO



## "Pelo Futuro do Passado"

Propenho estabelecer/explorar um diálogo com os 04 elementos chave para que possa existir VIDA (Terra, Água, Ar e Fogo). Baseando-se nesse diálogo pretendo criar um trabalho de criação artística através da exploração de uma atmosfera visual e sonora em tempo real que despertem reações sensoriais. Explorando várias dicotomias tão características dos nossos tempos, o real versus o virtual, o digital versus o analógico e o natural versus o artificial.



**Instalação Sonora / Visual / Interativa.**  
 Com carácter experimental multisensorial e imersivo.  
 Capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.  
 Os visitantes são parte integrante da obra, são desafiados a interagir com elementos que compõe a instalação, sendo que o resultado sonoro/visual dinâmico é consequência da ação gestual.

Explorar a percepção visual e sonora em tempo real.  
 Valorização da componente artística: áudio, vídeo, imagem, design, movimento, animações (relacionar e interpretar a realidade através dos 04 elementos - Terra, Água, Ar e fogo).  
 Recorrer à tecnologia como factor de inovação para gerar impacto social.

**Permacultura "Cultura Permanente"**  
 Cuidar da Terra. Cuidar das Pessoas. Cuidar do Futuro. Bill Mollison

**Aristóteles**  
 "A verdade está no mundo à nossa volta."  
 Destaca 05 graus de conhecimento: sensação, memória, experiência, arte e ciência.  
 Destaca cerca de 20 sentidos para além dos 05 "classicos".  
 Grau máximo de realidade é o que percecionamos ou sentimos com os sentidos.  
 A Natureza é a ligação entre coisas (animadas).  
 O que está no alma do homem é apenas o reflexo dos objectos da natureza. Para Aristóteles, o mundo real é a natureza.

**UI - Interacção entre o artefacto e o utilizador (user-friendly)**  
**UX - Experiência do utilizador com o artefacto capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.**  
 "UI is the saddle, the stirrups, and the rigging. UX is the feeling you get being able to ride the horse, and rope your cattle."  
 DAIN MILLER

**COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR PEDRO VEIGA)**

“Cara Sara,

O seu conceito é bastante extenso e poderá apresentar alguns desafios de simplificação na transmissão da sua (muito pertinente) mensagem.

Há vários elementos na sua composição que podem gerar um artefacto muito interessante, desde o foco nos 4 elementos, quer estes estejam presentes de forma real ou virtual, e o surgimento do 5º através da interação com aqueles.

Pedia-lhe apenas para criar o Diário de Bordo conforme foi solicitado, podendo migrar para lá a totalidade do que apresentou aqui em documentos distintos, respeitando a cronologia do mesmo (indicação das datas em que anota as ideias), por forma a já ir nele trabalhando esta fase que agora se inicia.

Bom trabalho!”

### DESENHO DA NARRATIVA

A promoção da educação de uma consciência ética, de sustentabilidade ambiental e cultural é um dos grandes desafios do século XXI. A promoção de valores, a mudança de atitudes e de comportamentos face ao ambiente, de forma a preparar nos diversos agentes da comunidade o exercício de uma cidadania consciente, dinâmica e informada face às problemáticas ambientais da atualidade, além de um imperativo ético, é uma luta pela nossa sobrevivência. Desenvolver nas pessoas o espírito crítico relativamente a esta temática, aumentar o conhecimento sobre o meio envolvente, promover o debate sobre o assunto e capacitar as pessoas para a participação ativa e responsável na vida cívica, bem como na tomada de decisões fundamentadas, é tarefa inadiável.

A azáfama da vida moderna é alimentada por várias fontes. Desde as importantes descobertas na área científica, que posteriormente podem ser transformadas em tecnologia, até sistemas de comunicação de massa e o estrondoso crescimento urbano.

A industrialização e a urbanização acarretaram uma cada vez maior cisão entre o homem e o espaço natural.

**As Nações Unidas calculam que em 2050, 68% da população mundial viverá em cidades<sup>1</sup>.**

Problemas ambientais gigantes como a poluição do ar e o aquecimento ambiental, o desmatamento, extinção de espécies, e degradação dos solos, estão ligados direta ou indiretamente ao modelo de industrialização adotado, dependente de energias pouco amigas do ambiente.

**As cidades portuguesas integram a realidade apresentada.** O rápido crescimento dos últimos 65 anos, que conduziu a uma duplicação da nossa população urbana, teve consequências negativas do ponto de vista do ordenamento do espaço, do funcionamento dos sistemas urbanos, do ambiente e da qualidade de vida dos seus habitantes, e da vulnerabilidade ambiental.

Ao mesmo tempo que as cidades portuguesas enfrentam os desafios globais supracitados, têm também que encontrar soluções para os problemas resultantes do desordenado desenvolvimento urbano e territorial das décadas passadas<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Diário de Notícias (2018). Dois terços da população mundial viverá em cidades em 2050. Disponível em: <https://www.dn.pt/sociedade/nacoes-unidas-calculam-que-68-da-populacao-mundial-em-2050-sera-urbana-9348442.html>

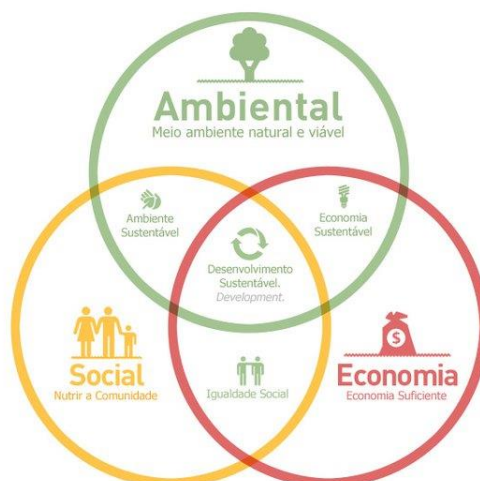
<sup>2</sup> Extrato do Plano Nacional de Ciência e Tecnologia (PNCT) (2017). Documento do trabalho editado em Julho 2017 Ciência Urbana e Cidades para o Futuro. Disponível em: <https://www.fct.pt/agendastematicas/cienurbcidfut.phtml.pt>

## PELO FUTURO DO PASSADO

Deste modo, as questões ambientais e a economia circular devem merecer grande atenção por parte de todos os agentes, para a promoção de um desenvolvimento sustentável, alicerçado no tríptico do desenvolvimento **económico, social e ambiental**<sup>3</sup>.

O mundo é finito, existindo limites físicos e biológicos que travam o crescimento económico, o progresso social e outros fenómenos da sociedade.

Tendo em conta esta realidade, tem ganho destaque o conceito de **Cidade Sustentável**.



De facto, a temática das **cidades do futuro** tem sido alvo de discussão quer nacionalmente ao nível dos estados quer internacionalmente nas organizações intergovernamentais.

Ao nível internacional, as Agendas Estratégicas que refletem sobre as cidades do futuro no contexto pós-2015 têm sido em grande medida influenciadas pelos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas (ONU). O Programa Europeu de Cooperação Territorial URBACT, a Agenda Estratégica de Investigação e Inovação da Iniciativa de Programação Conjunta Urban Europe, o Pacto de Amsterdão da União Europeia e a Nova Agenda Urbana da ONU constituem documentação de referência no domínio do desenvolvimento sustentável das áreas urbanas.<sup>4</sup>

Uma **CIDADE SUSTENTÁVEL** implementa **políticas sustentáveis, em respeito pelo meio ambiente**. As cidades sustentáveis tomam medidas para evitar utilização inadequada dos imóveis urbanos, o gerenciamento do solo, a edificação ou o uso excessivo ou inadequado em relação à infraestrutura urbana, a instalação de empreendimentos ou atividades que possam funcionar como polos geradores de tráfego, a deterioração das áreas urbanizadas; a poluição e a degradação ambiental.

Outra preocupação das cidades sustentáveis é fazer com que a **população faça um uso eficiente e sem desperdícios de água, energia, e sempre usando materiais renováveis**.

<sup>3</sup> Sustentabilidade (s.d.). Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/sustentabilidade/amp/>

<sup>4</sup> Extrato do Plano Nacional de Ciência e Tecnologia (PNCT). Documento do trabalho editado em Julho 2017 Ciência Urbana e Cidades para o Futuro.

## PELO FUTURO DO PASSADO

O bom uso da tecnologia pode ser uma possível solução para os problemas ambientais que enfrentamos hoje. Algumas ideias para facilitar e melhorar o clima no planeta é criar espaços multiuso para evitar desperdícios, colocar tudo num mesmo bairro e incentivar o transporte alternativo, para diminuir a poluição do planeta e melhor o ecossistema mundial<sup>5</sup>.

**A definição mais aceita para DESENVOLVIMENTO SUSTENTÁVEL é o desenvolvimento capaz de suprir as necessidades da geração atual, sem comprometer a capacidade de atender as necessidades das futuras gerações. É o desenvolvimento que não esgota os recursos para o futuro.**

Essa definição surgiu na Comissão Mundial sobre Meio Ambiente e Desenvolvimento, criada pelas Nações Unidas para discutir e propor meios de harmonizar **dois objetivos**:

- o desenvolvimento económico
- e a conservação ambiental.

Para ser alcançado, o desenvolvimento sustentável depende de planeamento e do reconhecimento de que os recursos naturais são finitos. Esse conceito representou uma nova forma de desenvolvimento económico, que leva em conta o meio ambiente.

Muitas vezes, desenvolvimento é confundido com crescimento económico, que depende do consumo crescente de energia e recursos naturais. Esse tipo de desenvolvimento tende a ser insustentável, pois leva ao esgotamento dos recursos naturais dos quais a humanidade depende.

Atividades económicas podem ser encorajadas em detrimento da base de recursos naturais dos países. Desses recursos depende não só a existência humana e a diversidade biológica, como o próprio crescimento económico. O desenvolvimento sustentável sugere, de fato, qualidade em vez de quantidade, com a redução do uso de matérias-primas e produtos e o aumento da reutilização e da reciclagem<sup>6</sup>.

A nova Agenda 2030 das Nações Unidas para o desenvolvimento sustentável constitui um plano de ação centrado nas pessoas, no planeta, na prosperidade, na paz e nas parcerias. Trata-se de uma Agenda ambiciosa com vista ao objetivo de erradicação da pobreza e ao desenvolvimento económico, social e ambiental à escala global.

---

<sup>5</sup> Significado de Cidades Sustentáveis (2013). Disponível em: <https://www.significados.com.br/cidades-sustentaveis/>

<sup>6</sup> WWF (s.d.) O que é desenvolvimento sustentável? Disponível em: [https://www.wwf.org.br/natureza\\_brasileira/questoes\\_ambientais/desenvolvimento\\_sustentavel/](https://www.wwf.org.br/natureza_brasileira/questoes_ambientais/desenvolvimento_sustentavel/)

## PELO FUTURO DO PASSADO

Trata-se de uma Agenda universal que assenta em **17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS)** e **169 metas** a implementar por todos os países<sup>7</sup>.



“Os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) são a nossa visão comum para a Humanidade e um contrato social entre os líderes mundiais e os povos”, disse o ex-secretário-geral da ONU, Ban Ki-moon. **“São uma lista das coisas a fazer em nome dos povos e do planeta, e um plano para o sucesso”**, acrescentou.

Este ambicioso mas urgente plano passa por: Erradicar a pobreza, erradicar a fome, garantir o acesso a saúde de qualidade, garantir acesso a educação inclusiva, alcançar a igualdade de género, garantir água potável e saneamento, garantir acesso a energias renováveis, promover crescimento económico sustentável, promover industrialização sustentável, reduzir desigualdades entre os países, promover sociedades pacíficas<sup>8</sup>.

**Cada vez mais se fala sobre qualidade de vida.** É uma conceção que envolve parâmetros das áreas de saúde, arquitetura, urbanismo, lazer, gastronomia, desporto, educação, meio ambiente, segurança pública e privada, tornar as cidades inclusivas e sustentáveis, garantir padrões de

<sup>7</sup> Instituto Camões (s.d.). Agenda 2030- Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em : <https://www.instituto-camoes.pt/activity/o-que-fazemos/cooperacao/cooperacao-portuguesa/mandato/ajuda-ao-desenvolvimento/agenda-2030>

<sup>8</sup> Centro de Informação Regional das Nações Unidas para a Europa Ocidental (2016). Guia sobre o desenvolvimento sustentável.



## PELO FUTURO DO PASSADO

consumo e produção sustentáveis, adoção de medidas urgentes para combater alterações climáticas, conservar os oceanos, proteger a vida terrestre entretenimento, novas tecnologias e tudo o que se relacione com o ser humano, sua cultura e seu meio.

Em 1990, o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) introduziu universalmente o conceito de Desenvolvimento Humano, que parte do pressuposto de que para aferir o avanço na qualidade de vida de uma população é preciso ir além do viés puramente econômico e considerar **três dimensões básicas: RENDA, SAÚDE E EDUCAÇÃO.**

Esse conceito consiste na base do Índice de Desenvolvimento Humano (IDH) e do Relatório de Desenvolvimento Humano (RDH), publicado anualmente pelo PNUD. Desde 2000, o Programa também fomenta o comprometimento e a discussão em prol do alcance dos Objetivos de Desenvolvimento do Milênio (ODM)<sup>9</sup>.

É comum atribuir a causa dos problemas ambientais da atualidade ao uso de tecnologias cada vez mais sofisticadas. Algumas pessoas inclusive defendem a diminuição do uso de tecnologias.

A análise da historiadora Riane Eisler sugere que o problema não se encontra na tecnologia em si, mas na ênfase dada a seu uso.

**Por isso as medidas de carácter ecológico são essenciais para a promoção deste círculo virtuoso.**

Por exemplo, por cada tonelada de papel reciclado evita-se o abate de cerca de 20 árvores, economiza-se 70% de energia elétrica e reduz-se a poluição do ar em 74% (face ao que aconteceria se fosse produzido a partir do corte de árvores).

O plástico que vai para o oceano por minuto, consegue encher um camião do lixo. Em média, por ano, o oceano é invadido por 8 milhões de toneladas de plástico. Atualmente o mundo produz uma quantidade recorde de lixo eletrónico: produz 44,7 milhões de toneladas de lixo eletrónico, e apenas 20% dos equipamentos com bateria são reciclados.

**Urge reduzir a pegada ecológica (que mede o impacto do que fazemos todos os dias aos recursos do Planeta Terra) e tomar consciência do que tem vindo a ser alertado pela comunidade científica internacional: as alterações climáticas são reais e produzidas pelo homem.**

---

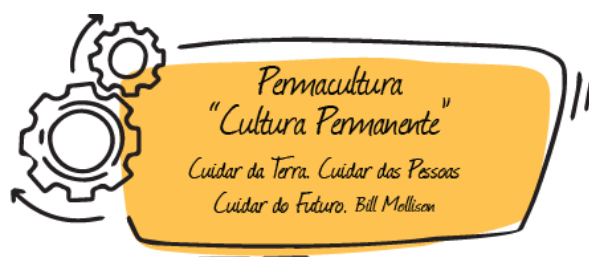
<sup>9</sup> Observatório Internacional Sebrae (s.d.). Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD). Disponível em: <http://ois.sebrae.com.br/comunidades/pnud-programa-das-nacoes-unidas-para-o-desenvolvimento/>



## PELO FUTURO DO PASSADO

O ser humano está alienado na sua relação com a natureza, devido à dependência de combustíveis fósseis, que causa o aumento das temperaturas e do nível das águas do mar, extinção em massa de animais e espécies, alterações climáticas com fenômenos meteorológicos extremos.

**Este cenário de verdadeira emergência climática e ambiental tem mobilizado a sociedade civil para uma nova consciência ecológica enquanto única possibilidade de salvaguardar o futuro comum do Planeta Terra, ganhando cada vez mais acuidade a necessidade de um desenvolvimento harmônico, equilibrado, justo, e sobretudo, com sustentabilidade.**



No entanto, novas soluções emergem e vão sendo testadas. Uma delas é a chamada Permacultura, uma expressão originada do inglês "Permanent Agriculture", criada por Bill Mollison e David Holmgren na década de 70 do século passado. Ao longo dos anos passou a ser compreendida como "Cultura Permanente", pois começou a abranger uma ampla gama de conhecimentos oriundos de diversas áreas científicas, indo muito além da agricultura.

Nos dias atuais, a permacultura compreende dimensões como a compreensão da ecologia, a leitura da paisagem, o reconhecimento de padrões naturais, o uso de energias e do bem manejar os recursos naturais, com o intuito de planejar e criar ambientes humanos sustentáveis e produtivos em equilíbrio e harmonia com a natureza. Atualmente a permacultura é considerada uma ciência holística e de cunho socio ambiental, que congrega o saber científico com o tradicional popular e visa, é claro, a nossa permanência como espécie na Terra<sup>10</sup>.

### **A permacultura possui três éticas: Cuidar da terra, Cuidar das pessoas, Cuidar do Futuro.**

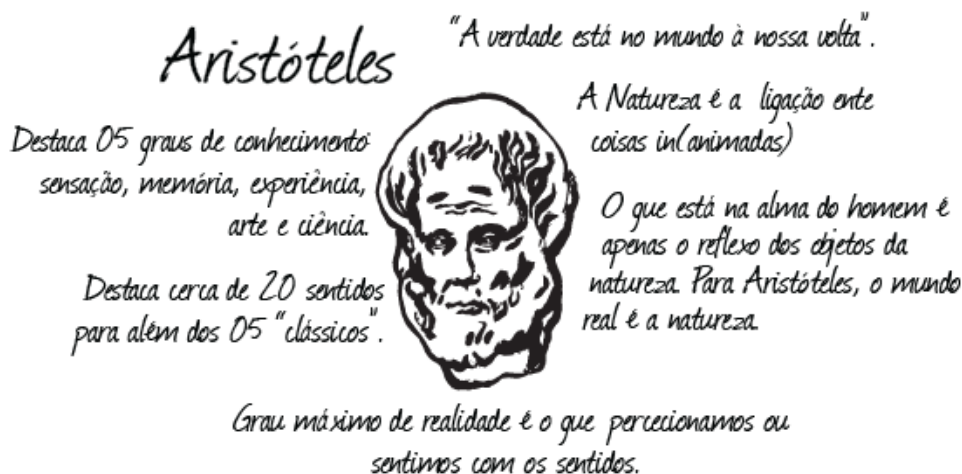
Nas últimas décadas a agricultura baseou-se em sistemas agroindustriais destrutivos, portanto, a permacultura representa uma alternativa que pretende evitar o desenvolvimento contaminante das plantações.

<sup>10</sup> Universidade Federal de Santa Catarina (s.d.). O que é a permacultura? Disponível em: <https://permacultura.ufsc.br/o-que-e-permacultura/>

## PELO FUTURO DO PASSADO

Um habitat projetado segundo os princípios da permacultura é um sistema que combina a vida dos seres humanos com o respeito aos animais e às terras cultivadas. Assim, as habitações são feitas através de material reciclado, os animais vivem integrados num *habitat* acolhedor e tudo que é cultivado mantém critérios de sustentabilidade com o meio natural. Consequentemente, um projeto com estas características inspira respeito à natureza e, paralelamente, é uma abordagem cultural e filosófica. Pode-se dizer que é uma forma de vida e não simplesmente um negócio.

A permacultura incorpora diversos elementos: tecnológicos, educativos, energéticos, assim como aspetos relacionados ao projeto e à construção. Desta maneira, aqueles que colocam em prática este tipo de projeto constroem suas casas a partir de matérias-primas obtidas do seu entorno, utilizam fontes de energia não contaminantes, a tecnologia se adapta à tradição cultural e tudo isso tem uma dimensão educativa<sup>11</sup>.



Como dizia o grande filósofo grego Aristóteles: "Em todas as coisas da natureza existe algo de maravilhoso". Assim sendo, concluímos que preservar a nossa casa comum, o Planeta Terra, a biodiversidade, o ecossistema, construindo formas alternativas de convivência com a natureza, baseadas num desenvolvimento verdadeiramente sustentável é a grande aventura com que a Humanidade se defronta, e um desafio de todos.

<sup>11</sup> Conceitos (s.d.). Permacultura. Disponível em: <https://conceitos.com/permacultura/>

## PELO FUTURO DO PASSADO

O filósofo alemão Hans-Magnus Enzensberger considera que o **luxo do futuro**, um dos patamares mais elevados da qualidade de vida do ponto de vista do consumo capitalista, será menos supérfluo do que estritamente necessário.

Os novos luxos, segundo ele, seriam:

**tempo, atenção, espaço, sossego, meio ambiente e segurança.**

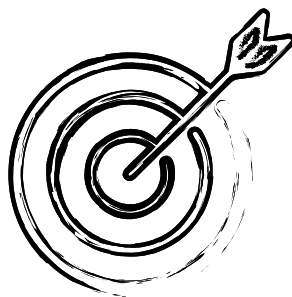
Pode ser um paradoxo, mas em um mundo fragmentado e contraditório, envolvido em crises económicas, políticas e sociais cíclicas, os paradoxos são comuns.

Nos últimos anos, urbanos stressados têm procurado refúgio em espaços verdes. Os seus comprovados impactos positivos na saúde física e mental são frequentemente citados em argumentos para defender mais parques na cidade e florestas acessíveis.

Os benefícios do “**espaço azul**” - o mar e a costa, mas também rios, lagos, canais, cachoeiras e até fontes - são menos divulgados, mas a ciência é consistente há pelo menos uma década: **estar na água é bom para o corpo e mente**<sup>12</sup>.

---

<sup>12</sup> Guardian (2019). Blue spaces: why time spent near water is the secret of happiness. Disponível em: <https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2019/nov/03/blue-space-living-near-water-good-secret-of-happiness>



## *Pelo Futuro do Passado*

O homem vive hoje numa época esquizofrênica, como declarou Fredric Jameson (1983), onde passado, presente e futuro se confundem.

Atualmente vivemos numa sociedade profundamente marcada pelo progresso científico e desenvolvimento tecnológico. As novas tecnologias têm a capacidade de movimentar o mundo de forma cada vez mais ininterrupta e rápida, destroem ao mesmo tempo que constroem, tentando implementar o impessoal à vida humana. Observa-se assim uma fratura histórica. O homem-massa descreve-se, desta forma, por uma perda do sentido da vida, andando à deriva, numa cultura tecnológica. Espera que esta seja a solução do seu bem-estar cultural, julga que a crise que vive, não é sua, sendo só mais uma entre tantas outras, ou seja, é caracterizado por falta de compromisso e irresponsabilidade. As prioridades das pessoas estão invertidas. É preciso lutar mais pelo conhecimento, pela verdade, e deixar em segundo plano os bens de consumo.

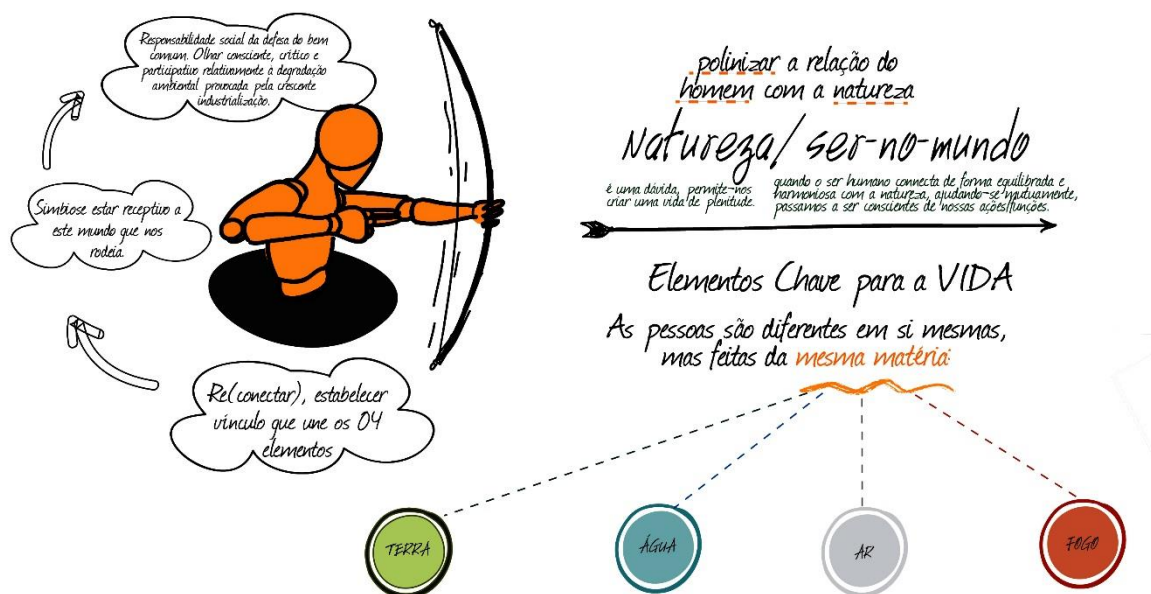
**Vivemos no tempo da superinformação. Em Blade Runner o homo-sapiens evoluiu para a espécie homo-consumus, onde a sua ambição é redirecionada para os objetos, que supostamente compensam a falta de tudo, são seres incompletos. Também na nossa época pode ser observada a angústia, o ser diante do Nada (segundo Heidegger) e a substituição deste “nada” por uma representação qualquer.**

O maior desafio com que a Humanidade se confronta atualmente é diferente de todos os outros que já ocorreram no passado. Desta vez, trata-se de salvar o próprio ser humano do perigo da extinção. Preservar a nossa casa comum é a grande aventura com que a Humanidade se defronta, e um desafio de todos.

## PELO FUTURO DO PASSADO

O grande desafio é reinstaurar a fé na vida, é transformar a percepção do mundo. A possibilidade de gerar a própria história, e não somente de ter uma natureza pré-determinada é o que faz o ser humano estar continuamente voltado para o futuro. Para que exista uma cultura, é necessário que haja homens inteligentes e esforçados, de outro modo, a humanidade transforma-se em selvajaria. Esta selvajaria é a considerada “rebelião das massas” onde os homens não dão mais conta de si, não se socorrem à civilização e há uma estagnação de valores.

É urgente desenvolvermos uma verdadeira simbiose entre o género humano e a natureza, é preciso estar recetivo ao mundo que nos rodeia. Existe uma responsabilidade social na defesa do bem comum. Que nos convoca a um olhar consciente, crítico e participativo relativamente à degradação ambiental provocada pela crescente industrialização.



Quando falamos da Natureza, inevitavelmente identificamos os quatro elementos como parte integrante da sua estrutura, não só do próprio planeta, mas também como reflexo dos vários planos de existência do Ser Humano. As pessoas são diferentes em si mesmas, mas feitas da mesma matéria: **ÁGUA, FOGO, TERRA, AR.**

Para que a humanidade mantenha o seu atual estilo de vida têm de cultivar os valores universais contidos em códigos que todos conhecem e agir de acordo com uma ética de responsabilidade em relação aos outros seres e ao planeta.

## PELO FUTURO DO PASSADO

|                           | TERRA  | ÁGUA  | AR   | FOGO   |
|---------------------------|--|---|--|--|
| <u>cores</u>              | verde e marrons quentes e claros.  | azul e tons pastéis   | incolor  | vermelho, laranja, amarelo-gema, dourado   |
| <u>ser humano (corpo)</u> | ossos e carne  | representa 70% do corpo humano  | respiração   | impulsos elétricos do cérebro e temperatura  |
| <u>ciência</u>            | sólido   | líquido   | gasoso   | energia  |
| <u>Aristóteles</u>        | fria e seca  | fria e húmida   | quente e húmida  | quente e seco  |
| <u>Estações do Ano</u>    | outono   | inverno   | primavera  | verão  |
| <u>Formas Geométricas</u> | cubo (6 faces)   | icosaedro (20 faces)  | octaedro (8 faces)   | tetraedro (4 faces)  |
| <u>signos</u>             | tauro, virgem e capricórnio  | caranguejo, escorpião e peixes  | gêmeos, balança e aquário  | carneiro, leão e sagitário   |
| <u>Energia China</u>      | passivos<br>yin  | feminino  | ativos<br>yang   | masculino  |
| <u>semântico</u>          | Estabilidade, a razão e o contacto com a realidade.<br>Segurança, força física, realidade, essência, caminho e ação. | Vitalidade, pureza, poder de crescimento, regeneração, reprodução. Sensibilidade, emoção, empatia (simboliza a vida emocional). | Lógica, razão, intelecto, socialização, iluminação, liberdade, omnipresença. (ligação entre mundo invisível), implementa o movimento da renúncia, (processo de respiração que transporta o oxigénio, essencial à sobrevivência). | Transformação, iniciativa, entusiasmo e a expressividade. energia, transformação, desejo e poder: criativo, usado. |

Podemos considerar os principais elementos para a promoção do bem-estar físico, social e mental (ideias, criatividade, imaginação).

Com efeito, a natureza é uma dádiva, permite-nos criar uma vida de plenitude. Quando o ser humano conecta de forma equilibrada e harmoniosa com a natureza, ajudando-se mutuamente, passamos a ser conscientes de nossas ações/funções. Uma vida Saudável passa por estar em boa forma e a ter um estilo de vida equilibrado e sustentável.

## PELO FUTURO DO PASSADO

A VIDA deve ser encontrada por cada um de nós em todos os níveis da nossa existência para que possamos alcançar a plenitude, bem como a harmonia na relação com todos os outros seres e o meio ambiente, promovendo o Ecossistema e a Biodiversidade (Conjunto de vários seres vivos, espécies e ecossistemas existentes no Planeta Terra), ajudando a cuidar dos recursos naturais para as gerações futuras, garantindo a sustentabilidade humana.

Usando as famosas palavras de Lavoisier

**“na natureza nada se cria, nada se perde, tudo se transforma”**

Ao longo da história da Humanidade, o homem sempre compreendeu e aceitou o dom transformador da natureza e da forma como ela foi alterando e aprimorando o próprio ser humano. Ao descobirmos a sua influência nas nossas vidas, fomos capazes de nos adaptarmos a ela e evoluirmos enquanto espécie.

Assim sendo, compete ao ser o humano transformar a natureza, em respeito pelo meio ambiente.

Com efeito, este encantamento pela natureza, e o entendimento profundo da nossa relação com ela, é a base de toda a atividade humana, incluindo expressões como a arte.

O célebre pintor holandês Van Gogh afirmou:

**“Keep your love of nature for that is the true way to understand art more and more”.**



## PELO FUTURO DO PASSADO

“**PELO FUTURO DO PASSADO**” é uma instalação visual e sonora com um carácter experimental e imersivo em tempo real capaz de transportar o sentido do tempo para as imagens e o som, permite expandir a visão do tempo e estabelecer um “Zoom in” e um Zoom out” do mundo que nos rodeia, onde se estabelece uma galeria visual performativa, com o recurso à utilização de animação imagética permite criar uma narrativa simples, de fenómenos visuais.

A construção do artefacto “**PELO FUTURO DO PASSADO**” molda-se através de um questionamento dos valores dominantes da autoconservação da espécie humana capaz de provocar uma nova consciência ética, de sustentabilidade ambiental e cultural numa perspetiva estética e poética dos quais seja possível sentir os elementos chave para a vida. Através da união entre os quatro elementos **ÁGUA+FOGO+TERRA+AR**, resulta o quinto: o equilíbrio, o éter da **VIDA**, que deve ser encontrado por cada um de nós em todos os níveis da nossa existência para que possamos alcançar a verdadeira paz e felicidade, bem como a harmonia na relação com todos os outros seres e o meio ambiente. Somos diferentes em si mesmos, mas feitos da mesma matéria e a beleza surge desse encontro de partículas. Pretendo igualmente criar um artefacto de fácil utilização, que promova um caminho de transformação para uma vida mais ecológica, sustentável e natural (tanto da própria pessoa como do que a rodeia), mas que possibilite muitas leituras servindo de ponto de partida para refletir, nos tempos que correm, sobre valores universais.

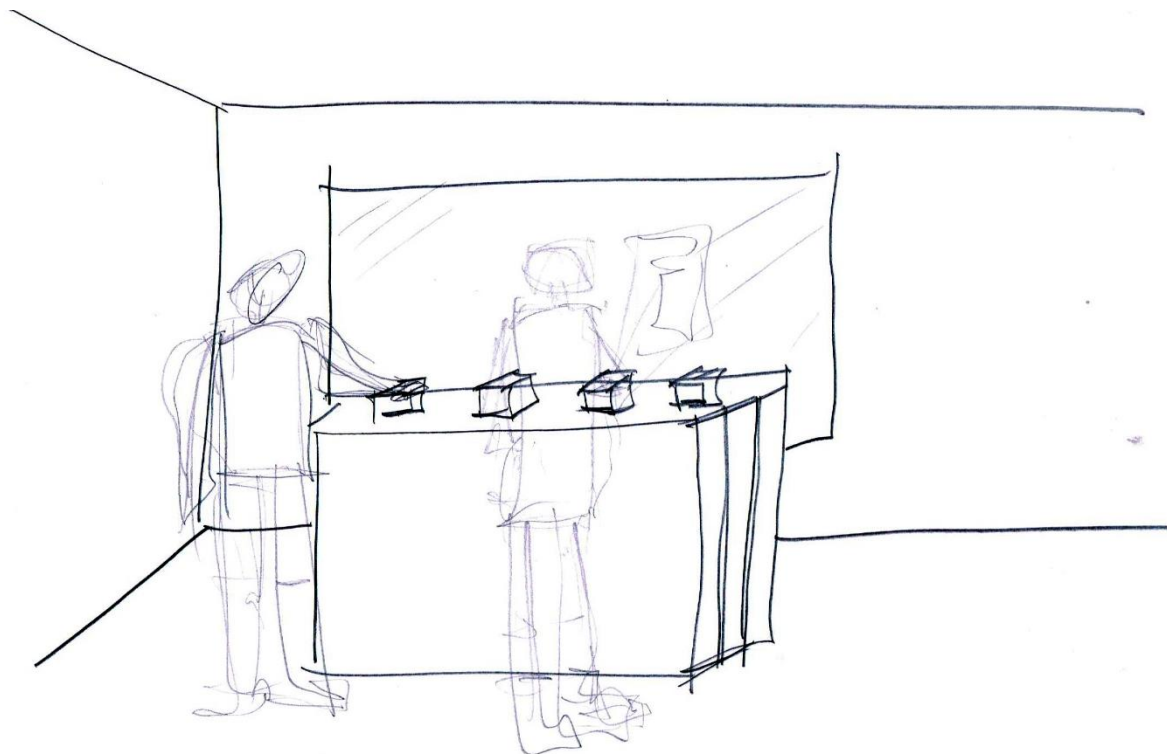
O artefacto surge com o objetivo de explorar várias dicotomias tão características dos nossos tempos, o real versus o virtual, o digital versus o analógico e o natural versus o artificial, com o intuito de conduzir a novas compreensões dos quais seja possível de mudar e de promover mudanças, de nos refletirmos sobre o que nos rodeia do que é bom par nós, mas também para os outros, sejam outros seres humanos ou seres vivos e, por fim, construirmos para um mundo mais sustentável e desta forma abrir as portas a soluções reais.

Esta instalação propõe-se a explorar um diálogo com os 04 elementos através de um ambiente audiovisual que seja coerente e apelativo com liberdade para pensar e experimentar através da uma atmosfera visual e sonora em tempo real que despertem reações sensoriais, sendo que o resultado do 5º elemento “**VIDA**” é consequência da ação gestual do observador através da interação com os elementos.

ÁGUA-FOGO-TERRA-AR são os elementos mais importantes no processo criativo na proposta artística, mas outros elementos contextuais, como o espaço físico onde se apresenta; o comportamento dos observadores no ambiente da instalação; do carácter estético e sinestésico (multissensorial); de uma exploração sonora e visual em tempo real, são essenciais para construir a obra.

ARTEFACTO TÉCNICO, DESAFIADOR, ARTÍSTICO E NATURAL

PROPOSTA 1 - Instalação Sonora / Visual / Interativa.

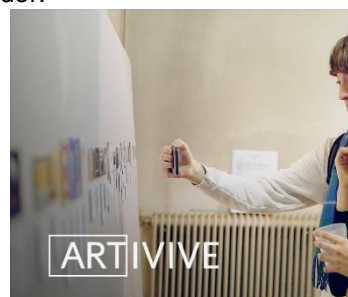


- Explorar a percepção visual e sonora em tempo real, através da tecnologia de forma a expandir as experiências do observador, através de elementos artísticos fiéis da realidade (suporte vídeo possui características que agrupam imagem e áudio, isso permite-nos transmitir um maior número de pormenores sobre os 4 elementos que compõem o planeta terra).
- Os observadores são confrontados com 4 objetos mundanos para construir instalação artística, que, por sua vez representam outros objetos.
- Os observadores são parte integrante da obra, e são desafiados a interagir com os 4 objetos que compõe a instalação, sendo que o resultado sonoro/visual dinâmico é consequência da ação gestual.
- A sua exposição é feita através de um quadro multimédia, com a vantagem de poder ser visualizado por mais do que uma pessoa em simultâneo, disponibiliza uma área de interação intuitiva, possibilitando apenas uma intervenção limitada de um observador de cada vez.

PROPOSTA 2 - Instalação Sonora / Visual / Interativa

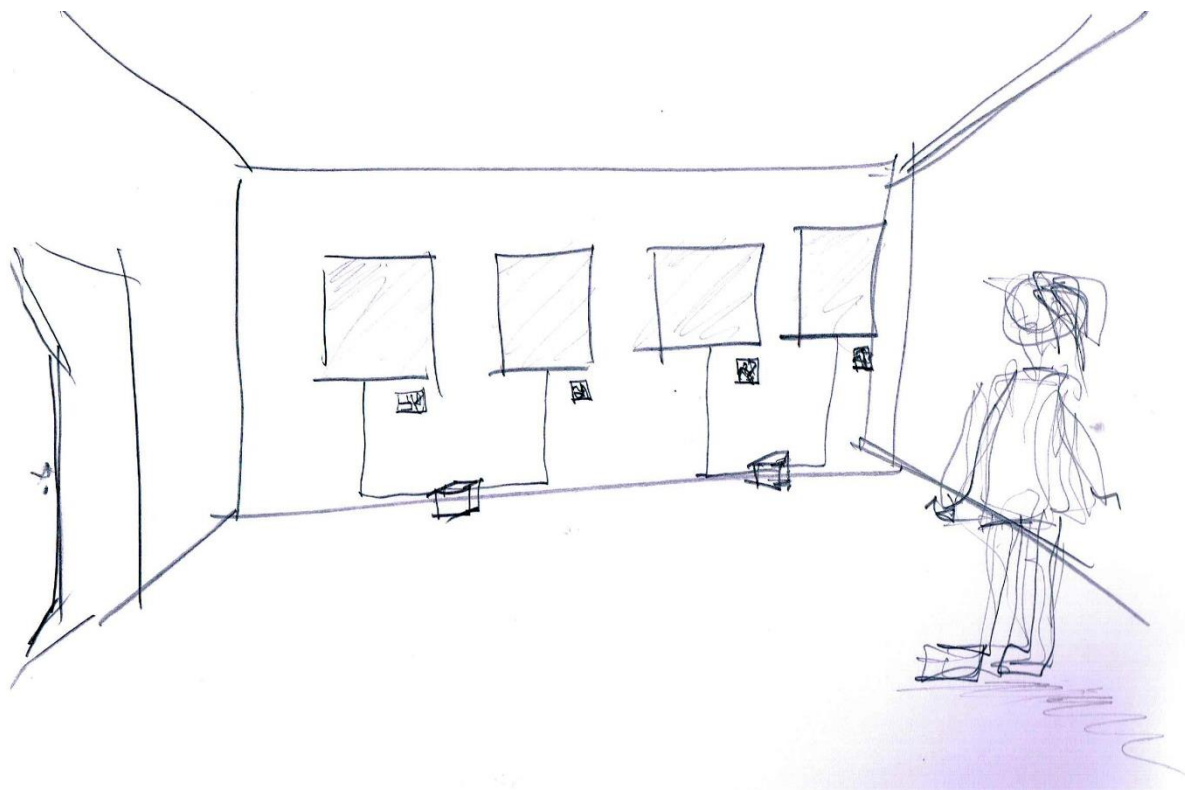


- Explorar a percepção visual e sonora em tempo real, através da tecnologia de forma a expandir as experiências do observador, através de suporte vídeo.
- Foco é nos 4 elementos – TERRA, ÁGUA, AR, FOGO sobre a **forma real e virtual**.
- A sua exposição é feita através de 4 quadros multimédia, com a vantagem de poder ser explorado por mais do que uma pessoa em simultâneo, o objetivo é criar um resultado sonoro do que está a ser projetado, através da presença do observador.
- Adicionalmente é possível exibir in loco, elementos virtuais que complementam a informação real que envolve o observador, com o recurso à aplicação ARTIVIVE<sup>13</sup>, recorrendo à tecnologia Realidade Aumentada.
- Com carácter experimental multissensorial e imersivo.
- Capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.



<sup>13</sup> <https://artivive.com/>

**PROPOSTA 3 - Instalação Sonora / Visual / Interativa**



- Os observadores são parte integrante da obra, são desafiados a interagir com 4 telas que compõe a instalação. O objetivo é criar um resultado sonoro através a ação gestual do observador ao controlar parâmetros da obra.
- A sua exposição é feita através 4 paredes/telas interativas, com a vantagem de poder ser explorado por mais do que uma pessoa em simultâneo, o objetivo é criar um resultado sonoro e ou visual do que está a ser projetado, através do toque do observador nas telas. Disponibiliza áreas de interação intuitiva.

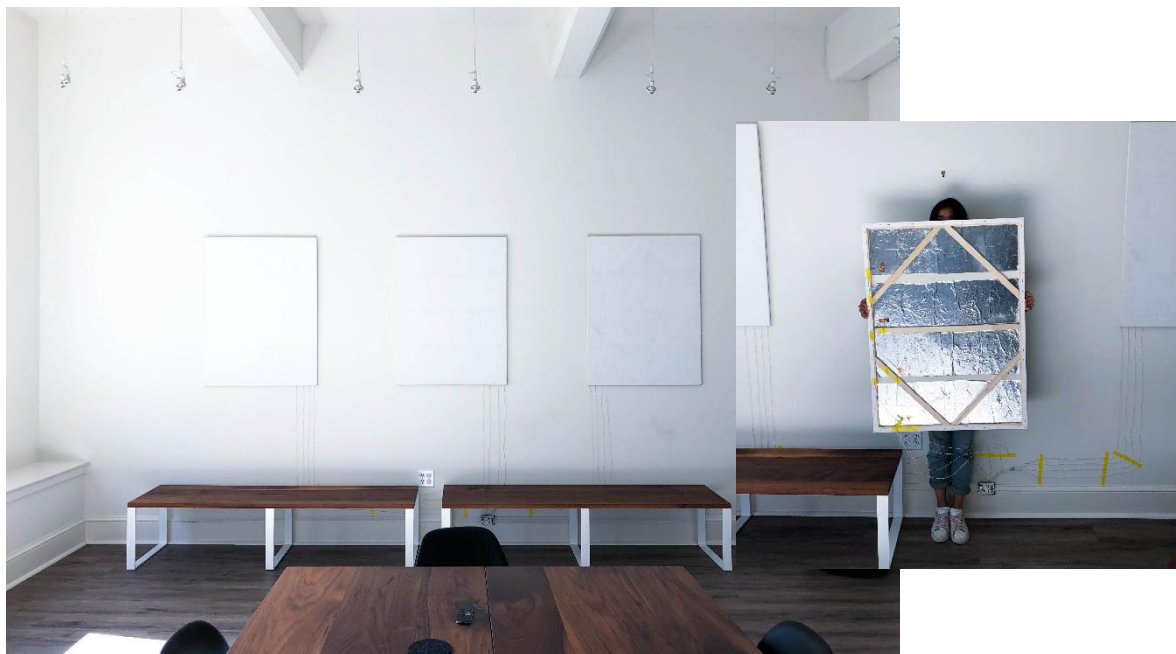
**Projection Mapping Installation with the Interactive Wall Kit<sup>14</sup>**



<sup>14</sup> <https://www.bareconductive.com/news/projection-mapping-installation-with-the-interactive-wall-kit/>

## Projection Mapping Installation

Interactive project for SFDW '18 open house event<sup>15</sup>



- Valorização da componente artística: relacionar e interpretar a realidade através dos 04 elementos: TERRA, ÁGUA, AR E FOGO sobre a forma **real e virtual**.
- Adicionalmente é possível exibir in loco, elementos virtuais que complementam a informação real que envolve o observador, com o recurso à aplicação ARTIVIVE<sup>16</sup>, recorrendo à tecnologia Realidade Aumentada.
- Com carácter experimental multissensorial e imersivo.
- Capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.

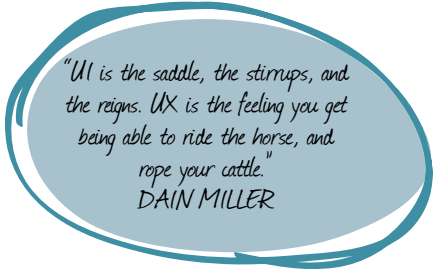
<sup>15</sup> <https://medium.com/upperquad/projection-mapping-installation-145239f95cce>

<sup>16</sup> <https://artivive.com/>

## PELO FUTURO DO PASSADO

UI -Interação entre o artefacto e o utilizador (user-friendly)

UX - Experiência do utilizador com o artefacto capaz de transmitir e provocar diferentes tipos de sensações e emoções.



*"UI is the saddle, the stirrups, and the reins. UX is the feeling you get being able to ride the horse, and rope your cattle."*  
DAIN MILLER

### COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR JOSÉ BIDARRA)

"Boa tarde Sara

Gostei do seu projeto... e do poster "Pelo Futuro do Passado"!

Tem as questões ambientais bem presentes o que dá atualidade e valor ao seu projeto, estando tudo interligado pelos 4 elementos (TERRA, ÁGUA, AR E FOGO). A minha sugestão é que, para além da interação já prevista, tenha um fio condutor que leve as pessoas a percorrer um caminho (não apenas a experimentar o artefacto).

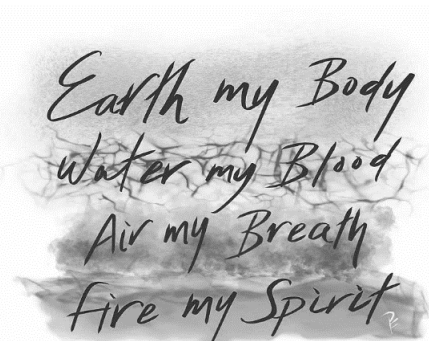
Só para lembrar, "narrativas digitais" são essencialmente artefactos digitais que incluem: uma narração convincente de uma história; um contexto significativo para a compreensão da história; texto, imagens e gráficos que capturam ou expandem as emoções encontradas na narrativa; voz, música e efeitos sonoros que reforçam temas; e mecanismos que convidam à reflexão e ao envolvimento do público-alvo. As narrativas referem-se a uma série de eventos que aconteceram (no passado, como uma memória), estão a acontecer (no presente) ou vão acontecer (no futuro).

Mas não basta expandir a percepção do observador, é necessária uma história que o transporte a outra "realidade".

JB"

**DESENHO DA EXPERIÊNCIA**

**DIA 2 a 10 DE JANEIRO DE 2020**



**“Don’t dismiss the elements. Water soothes and heals. Air refreshes and revives. Earth grounds and holds. Fire is a burning reminder of our own will and creative power. Swallow their spells. There’s a certain sweet comfort in knowing that you belong to them all.”**

**— Victoria Erickson**

**Terra, Ar, Fogo e Água (PASSADO)**

Os quatro elementos são as antigas fontes de energia da magia.

Através delas podemos transformar-nos, transformar as nossas vidas e o nosso mundo.

Interagimos constantemente com os elementos primários: andamos no chão, respiramos ar, aquecemos com fogo e bebemos água.

**TERRA** - na natureza, é representada, pela própria terra e por todos os seus derivados – pedras, minerais, metais e sais, bem como pelas plantas. Suas propriedades são a fertilidade e a capacidade de reciclar resíduos.

**Símbolo de fertilidade, abundância, riqueza e estabilidade, criação e harmonia.**

**ÁGUA** – está em toda parte, em mares, rios, lagos, cachoeiras, nevoeiros, orvalho, chuva, granizo, gelo e neve. O corpo humano é composto de 80% de água.

**O mais feminino da natureza, possuindo uma ligação muito íntima com o poder da intuição, do subconsciente, da cura, do amor e das formas fluentes.**

**AR** - O elemento do ar na natureza está em toda parte, assim como vento, furacões, tornados e tempestades. A importância do ar nas nossas vidas, nós o respiramos.

**Símbolo natural das ideias, do poder mental, da comunicação, mudanças, a sabedoria e acima de tudo, da liberdade.**

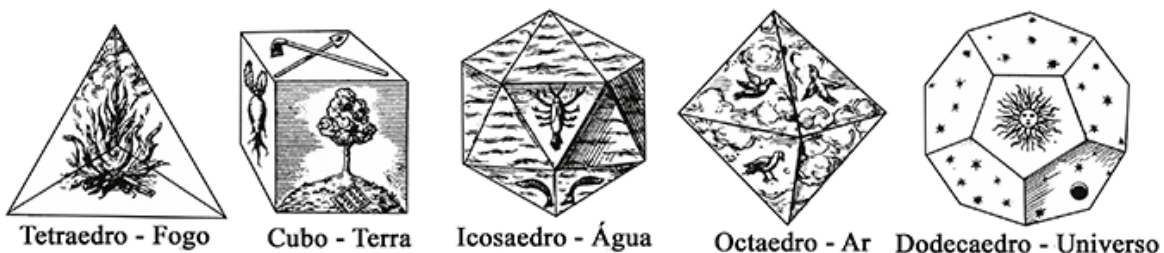
**FOGO** - inclui fenômenos naturais como o sol, raios, erupções vulcânicas e incêndios florestais. Na vida cotidiana, são faíscas, fogueiras e velas. No corpo humano, manifesta-se através da temperatura corporal, através do movimento.

**Está ligado ao poder impulsivo da paixão, da força de vontade, da conquista e sexualidade.**



### OS CINCO SÓLIDOS DE PLATÃO

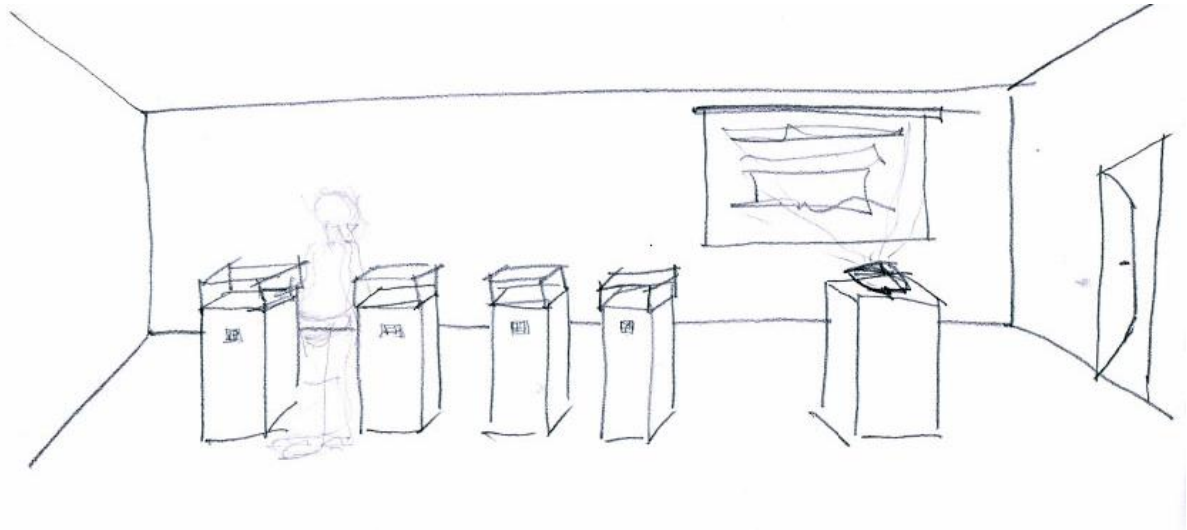
Platão associa cada um dos elementos clássicos (TERRA, AR, ÁGUA E FOGO) com um poliedro regular. Terra é associada com o cubo, ar com o octaedro, água com o icosaedro e fogo com o tetraedro. Com relação ao quinto sólido platônico, o dodecaedro, Platão escreve: "Faltava ainda uma quinta construção que o deus utilizou para organizar todas as constelações do céu.", a qual se refere ao dodecaedro.



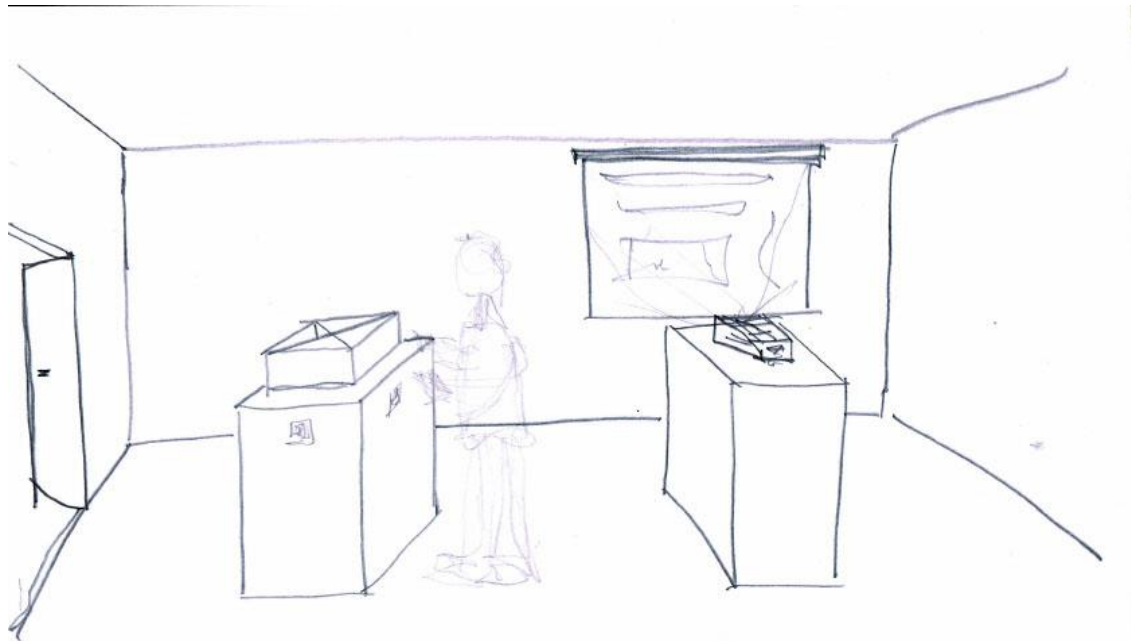
### DIA 12 a 27 DE JANEIRO DE 2020

A emoção é uma parte essencial, vital e reguladora na vida do Homem, afetando a maneira como este sente, como se comporta, como pensa e como age. As emoções são subjetivas, pois diferem de pessoa para pessoa, da cultura e do contexto onde estão inseridas e dos conhecimentos que possuem.

**PROPOSTA 4 - Instalação Sonora / Visual / Interativa**



**Proposta 4.A**



**Proposta 4.B**

## PELO FUTURO DO PASSADO

### **Instalação Sonora / Visual / Interativa - Mais humana, de índole poética, contemplativa, numa perspectiva polissémica**

Questionamento do mundo, da sociedade, da vida através de um processo de interação com o artefacto para (re)criar significados ou reforçar sentidos.

Levantar questões com o dia-a-dia, por exemplo com o ambiente, com o modo como as pessoas vivem, com a globalização, com as mudanças que acontecem no mundo. É disto que trata a Arte do nosso tempo. Dos problemas, dos sonhos e das vidas de todos nós. O artefacto pretende mostra-nos tal como somos. Com isso, faz-nos pensar. Não nos dá respostas. Mas interroga-nos sobre as nossas escolhas.

#### **A sua exposição é feita por meio da análise de duas obras:**

**Primeira Obra** desafiar o observador ao exercício da imaginação.

Ao provocar-nos, ao fazer-nos perguntas, estamos a vivenciar uma experiência artística.

O Foco é nos 4 elementos – TERRA, ÁGUA, AR, FOGO sobre a **forma real e virtual**. A obra é composta por quatro bases, sobre cada uma existe uma caixa em acrílico preenchidas com terra, água, cinzas (para representar o fogo) e a última vazia (representa o ar) (proposta 4.A). Outra solução mais viável (proposta 4.B) passa por criar apenas uma base composta por quatro triângulos perfeitos em acrílico que formam um quadrado para criar os motivos.

Posto isto, a obra é enigmática e tem o poder de incitar o observador à reflexão, interrogação, interpretação e inquietude.

A posição dos motivos provoca uma reflexão de querer saber mais e de fazer perguntas, estimulando o nosso pensamento e a nossa imaginação de forma a causar perplexidade ou inquietação. Desta forma a obra não se limita a responder a perguntas, coloca questões. Com a sua pureza de formas, elas têm o poder de nos intrigar. E convida-nos a andar à sua volta, a tentar perceber os seus vários mistérios, descobrindo todas as suas faces. Podendo observar todos os seus pormenores, ficamos a conhecê-los melhor.

Adicionalmente é possível exibir in loco, elementos virtuais que complementam a informação real que envolve o observador, com o recurso à aplicação ARTIVIVE, recorrendo à tecnologia Realidade Aumentada. Remete-nos para novas significações, com a definição do elemento, faz-nos pensar no que significa exatamente cada elemento: a sua definição, os próprios elementos, entre outros.

## PELO FUTURO DO PASSADO

**Segunda Obra** desafiar o observador a participar, completando a obra.

A obra só tem importância, só existe, se o observador for ao seu encontro. Se dedicarmos tempo a conhecê-la. É isso que pretendo fazer com o artefacto, explorar a percepção visual e sonora com um carácter experimental e imersivo em tempo real capaz de transportar o sentido do tempo para as imagens e o som, onde se estabelece uma galeria visual performativa.

A arte contemporânea faz-nos olhar para nós e para o nosso tempo. Fá-lo com uma liberdade cada vez maior. Acabam as diferenças absolutas entre pintura, escultura, desenho, fotografia, performance... tudo se mistura.

Esta instalação permite provocar o observador por uma viagem, de grande impacto sensorial e emocional, com o recurso à imagem em movimento, o vídeo, com um ambiente sonoro original, de forma a permitir a (re)construção de novas narrativas, em tempo real.

O vídeo traz duas grandes novidades à arte: o movimento da imagem e o som, e exige de nós um outro trabalho de atenção. O do tempo que o vídeo dura.

Pressupõe-se criar uma instalação multimédia que oferece uma interface intuitiva e responsiva onde será disponibilizado vários vídeos de curta duração. O artefacto impele o observador-fruidor a explorar vários níveis de uma narrativa visual, o objetivo é criar um resultado sonoro e visual do que está a ser projetado, através da seleção dos vídeos de curta duração, por parte da ação gestual do observador. Este tipo de seleção surge a possibilidade de interação do observador com a narrativa, alterando assim a estrutura linear básica da mesma, podendo alterar o meio e o fim de uma história.

Desta forma os observadores trilham os seus próprios caminhos, isso significa que a obra depende do observador para a completar. Não há regras definidas a seguir. Cada um é livre se escolher os vídeos que lhe interessam e livre de os recriar como melhor entender. O mais importante é a capacidade de encontrar e de criar novos sentidos no mundo e nos seus fragmentos, convidando a participar no processo de criação. Na construção de uma nova maneira de ver, de uma nova história. Faz com que cada um siga caminhos diferentes.

Tudo o que existe na natureza se manifesta em um dos elementos TERRA, ÁGUA, AR, FOGO. São elementos no seu estado puro, mas quando o elemento primordial e todas as coisas - o HOMEM, mistura representam as forças vitais de toda a criação (Universo - quinto sólido platónico segundo platão).

“O homem é o único criador de sua existência autêntica”

“Conhecer as imagens que nos rodeiam significa também alargar as possibilidades de contacto com a realidade; significa ver mais e perceber mais”

## PELO FUTURO DO PASSADO

Para ilustrar o papel do homem como criador de sua existência, capaz de ampliar o conhecimento do mundo, com o objetivo de mostrar a energia da vida e a sua capacidade para a mudança pretendo incorporar o elemento humano, através de um diálogo narrativo entre os movimentos e gestos de um bailarino com a mistura dos elementos de uma forma poética. Organiza-se em torno de quatro elementos da dança (corpo, espaço, energia e relação) elementar do movimento humano. Através de objetos banais, de uso quotidiano, ligando a arte à natureza. Não esquecendo os produtos da tecnologia, misturando com elementos naturais, criando obras com uma sensação inesperada de mistério ou caos. Os pequenos vídeos possuem um papel relevante e uma oportunidade para o observador criar uma narrativa poética com a finalidade de evocar e despertar sentimentos e emoções com um poder de influenciar na sua forma de sentir, pensar e agir de forma que se armazene durante mais tempo na memória por quem observa/interage. Criando desta forma “uma série de eventos que aconteceram (no passado, como uma memória), estão a acontecer (no presente) ou vão acontecer (no futuro)”. É um espaço de permanente negociação de sentidos e emoções, que se dedica às relações polissémicas entre imagem e som. Com o objetivo de apresentar novos signos que ampliam a contemplação do artefacto, é possível considerar a palavra, através de uma voz *off* na construção dos vídeos de curta duração que permitirão criar a narrativa.

A título de exemplo para representar o elemento água inspira-se num poema Pablo Neruda:

“Ocean, if you were to give, a measure, a ferment, a fruit  
of your gifts and destructions, into my hand,  
I would choose your far-off repose, your contour of steel,  
your vigilant spaces of air and darkness,  
and the power of your white tongue,  
that shatters and overthrows columns,  
breaking them down to your proper purity.

Not the final breaker, heavy with brine,  
that thunders onshore, and creates  
the silence of sand, that encircles the world,  
but the inner spaces of force,  
the naked power of the waters,  
the immovable solitude, brimming with lives.  
It is Time perhaps, or the vessel filled  
with all motion, pure Oneness,  
that death cannot touch, the visceral green  
of consuming totality.

Only a salt kiss remains of the drowned arm,  
that lifts a spray: a humid scent,  
of the damp flower, is left,  
from the bodies of men. Your energies  
form, in a trickle that is not spent,  
form, in retreat into silence.

The falling wave,  
arch of identity, shattering feathers,  
is only spume when it clears,  
and returns to its source, unconsumed.

Your whole force heads for its origin.  
The husks that your load threshes,  
are only the crushed, plundered, deliveries,  
that your act of abundance expelled,  
all those that take life from your branches.

Your form extends beyond breakers,  
vibrant, and rhythmic, like the chest, cloaking  
a single being, and its breathings,  
that lift into the content of light,  
plains raised above waves,  
forming the naked surface of earth.  
You fill your true self with your substance.  
You overflow curve with silence.

The vessel trembles with your salt and sweetness,  
the universal cavern of waters,  
and nothing is lost from you, as it is  
from the desolate crater, or the bay of a hill,  
those empty heights, signs, scars,  
guarding the wounded air.

Your petals throbbing against the Earth,  
trembling your submarine harvests,  
your menace thickening the smooth swell,  
with pulsations and swarming of schools,  
and only the thread of the net raises  
the dead lightning of fish-scale,  
one wounded millimetre, in the space  
of your crystal completeness.

**COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR JOSÉ BIDARRA)**

**Comentários em 27 de janeiro**

- o questionamento sobre os valores de autoconservação da humanidade implica uma interação com algum fator "medo" (a realçar nas imagens e sons);
- a ideia de QR codes (ou elementos visuais) para recolha de informação complementar é boa ideia. Em especial de for uma imagem ou PDF que as pessoas possam guardar;
- ter muita gente a interagir em simultâneo pode gerar confusão... mas esta também poderá ser usada na narrativa).

**COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR PEDRO VEIGA)**

**Comentários em 3 de fevereiro**

Cara Sara,

O seu projeto apresenta-se mais maduro e cada vez mais próximo de uma forma de instalação artística, a meu ver viável e com potencial para ser muito interessante e relevante.

Nesta fase é, contudo, importante ver para além da poética, mais ligada ao conceito e narrativa, e utilizar abordagens pragmáticas, do tipo: o que acontece quando o visitantes chega perto do artefacto? como é captada a sua atenção? os mecanismos de interação são suficientemente auto-explicativos? o que acontece quando o visitante faz o que "não deve" (e quase todos fazem) piscar

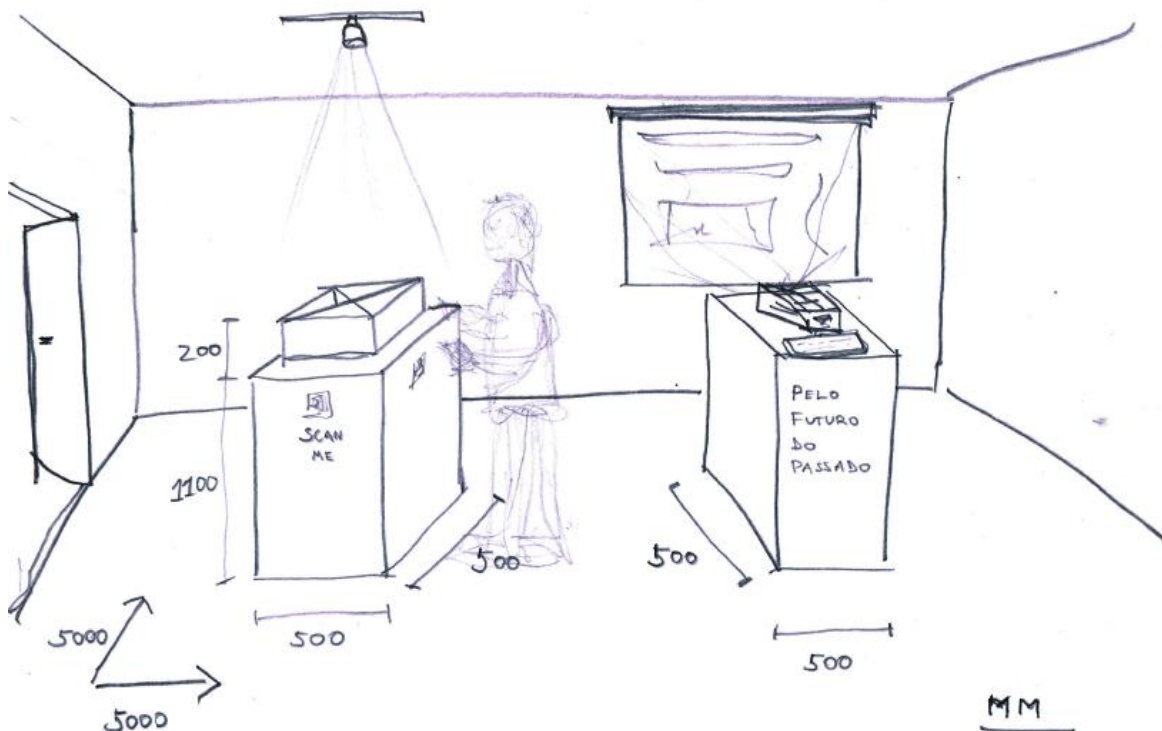
Estamos, portanto, a um nível já mais de detalhe prático, e quanto mais clara for a sua visão para responder a este tipo de questões (que não se esgotam na listagem acima), mais fácil se tornará o processo de desenvolvimento.

Continuação de bom trabalho!

PV.

**Desenho da Exposição (4 semanas)**

**DIA 5 a 21 DE FEVEREIRO DE 2020**



**LISTA DE EQUIPAMENTO**

2 expositores (1100x500mm) ou 1 expositor e uma 1 mesa

4 caixas de acrílico (200mm)

1 projetor de luz

permite revelar as formas e as texturas dos objetos e atenua as sombras dos observadores

1 Videoprojetor

1 TouchScreen

Sistema de Surround

2 colunas

1 Tela/Parede

Espaço com pouca luz natural. Pretendo uma iluminação leve e aconchegante para manter os observadores por mais tempo no local.



## PELO FUTURO DO PASSADO

**Primeira Obra** desafiar o observador ao exercício da imaginação.

O Foco é nos 4 elementos – TERRA, ÁGUA, AR, FOGO sobre a **forma real e virtual**.

**Forma Virtual** - leitura de um QR Code – remete a uma imagem onde as pessoas podem guardar.



**A TÍTULO DE EXEMPLO:**



earth my body

water my blood

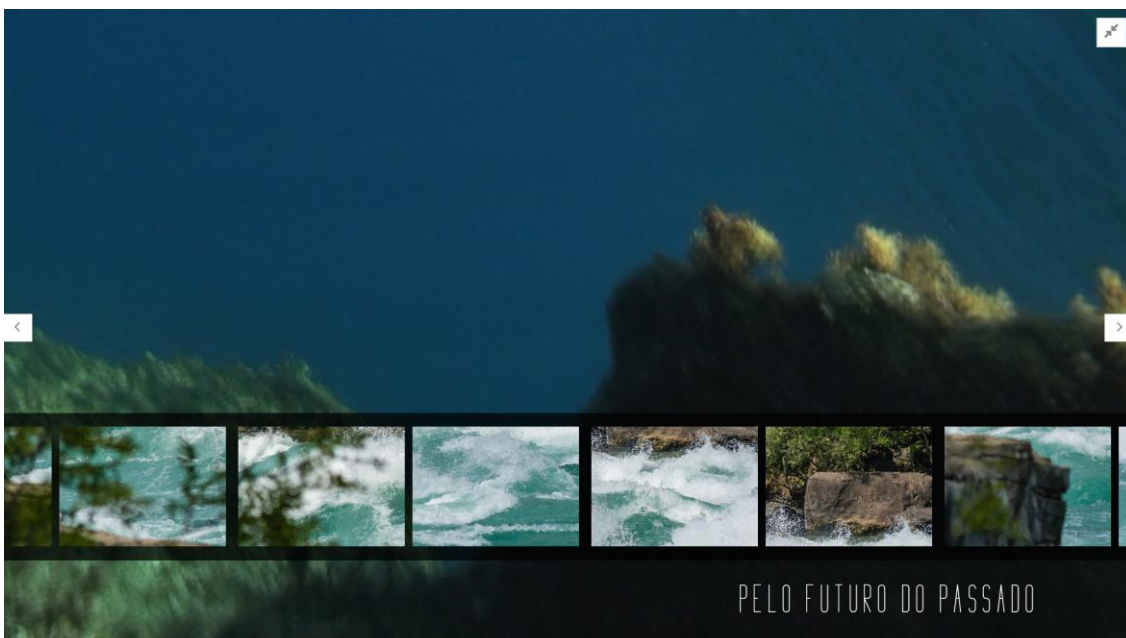
air my breath

fire my spirit

## PELO FUTURO DO PASSADO

**Segunda Obra** desafiar o observador a participar, completando a obra.

A iluminação do projetor de luz do videoprojetor e do touchscreen proporcionam uma atmosfera aconchegante ideal para reproduzir os vídeos.



Interface intuitiva, os fruidores podem vivenciar uma experiência sonora original, expressiva, mediada por computador, sem a necessidade de possuírem um conhecimento prévio de aprendizagem da interface.

PELO FUTURO DO PASSADO

LOGOTIPO - Rascunhos *LETTERING*

FOR THE FUTURE OF THE PAST

*Pelo futuro do passado*

*Pelo futuro do passado*

PELO FUTURO DO PASSADO

**Pelo Futuro do Passado**

*Pelo Futuro do Passado*

pelo futuro do passado

earth my body  
water my blood  
air my breath  
fire my spirit

EARTH MY BODY  
WATER MY BLOOD  
AIR MY BREATH  
FIRE MY SPIRIT

*earth my body  
water my blood  
air my breath  
fire my spirit*

**COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR PEDRO VEIGA)**

**Comentários em 3 de março**

Cara Sara,

O desenho da exposição do seu artefacto é bastante detalhado e dá já uma boa ideia do que pretende executar.

Contudo chamo a atenção para a necessidade de lidarmos sempre com um plano de contingência, para a eventualidade (muitas vezes bastante provável) de não conseguirmos as condições ideais para a exposição mas, mesmo assim, conseguirmos a sua viabilização.

Isto é válido não só em relação ao equipamento necessário (os dois projetores poderão ser substituídos por dois ecrãs?), mas também em relação aos requisitos de espaço (o que acontece se o espaço for estreito? ou demasiado claro?), de construção e transporte de elementos físicos da instalação (expositores, caixas de acrílico), e ainda de potenciais interferências com outras obras (sons, sensores) com as quais venha a partilhar o espaço. Depois de acautelar todos estes aspetos, creio que tudo o resto fluirá sem problemas.

Continuação de bom trabalho!

P.

**COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR JOSÉ COELHO)**

**Comentários em 11 de março**

Cara Sara Cruz,

Está a produzir os conteúdos, vai no bom caminho e tem trabalho suficiente. No seu caso parece-me que não terá muitas complicações a nível tecnológico, mas tudo depende das opções que ainda tem para tomar. A interação é o controle do vídeo.

No esquema que tem na página 30, tem um TouchScreen previsto, o utilizador poderia utilizar esse equipamento para selecionar o vídeo. Julgo que o TouchScreen ficará no expositor da esquerda. Esta é a solução mais simples.

Se pretende mesmo capturar a ação gestual do utilizador para troca de vídeo, pode utilizar kinect (ou outro), muito embora me pareça que complica o projeto para pouca interação no artefacto. Pode fazer captura de imagem e processar vídeo, como a interação tem poucos graus de liberdade, é a seleção do vídeo, poderá conseguir distinguir entre um conjunto reduzido de gestos.

Se está a prever adicionar mais graus de liberdade à interação, é preferível uma solução já feita que possa extrair o esqueleto do utilizador. Nesse caso tem de colocar o sensor em algum lado (e também

## PELO FUTURO DO PASSADO

para a solução de captura de processamento de imagem), marcar a zona em que a pessoa tem de estar para ser capturada a sua ação gestual, e veja se funciona em termos de luz.

Pode também trocar os vídeos consoante a posição da pessoa, ou movimento no geral, e tem sensores de peso que pode colocar de baixo de um tapete, ou sensores de movimento numa zona ou sensor de distância, no caso de pretender utilizar sensores e atuadores mais básicos para interagir com o artefacto, que permitiriam neste caso não haver uma zona marcada, mas não dá para capturar movimentos gestuais.

Tenha em atenção também ao número de visitantes em simultâneo, neste caso a interação por gestos não fica operacional. Poderá ter de limitar a entrada de pessoas à vez, ou fazer uma interface adequada para vários visitantes.

Aqui o protótipo é muito importante, podendo ser gravada uma pessoa a interagir.

Cumprimentos,

José Coelho

# PELO FUTURO DO PASSADO

## Prototipagem

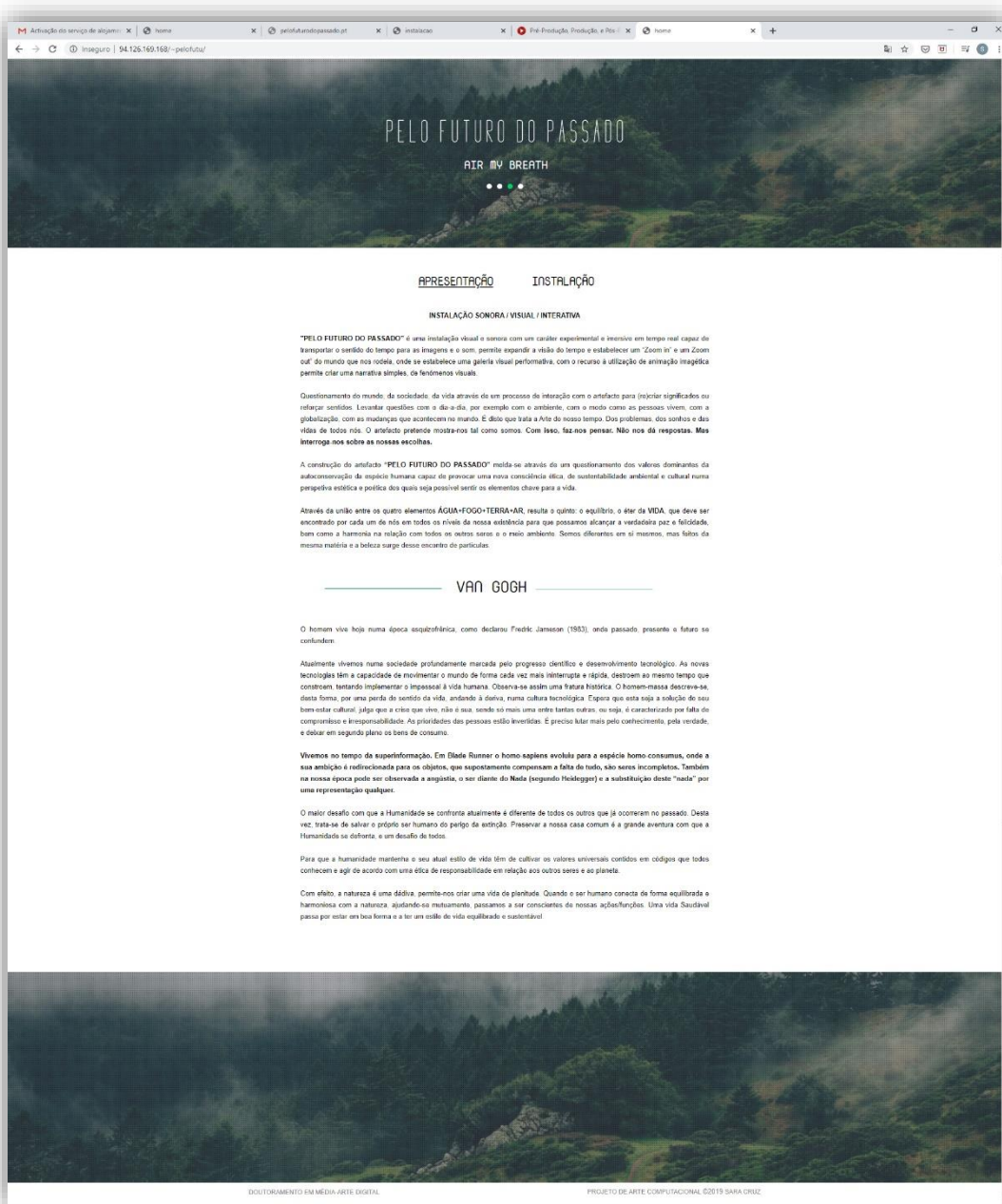
**DIA 2 de MARÇO a 4 de ABRIL DE 2020**

## Prototipagem Obra 2

Webpage URL (temporário)

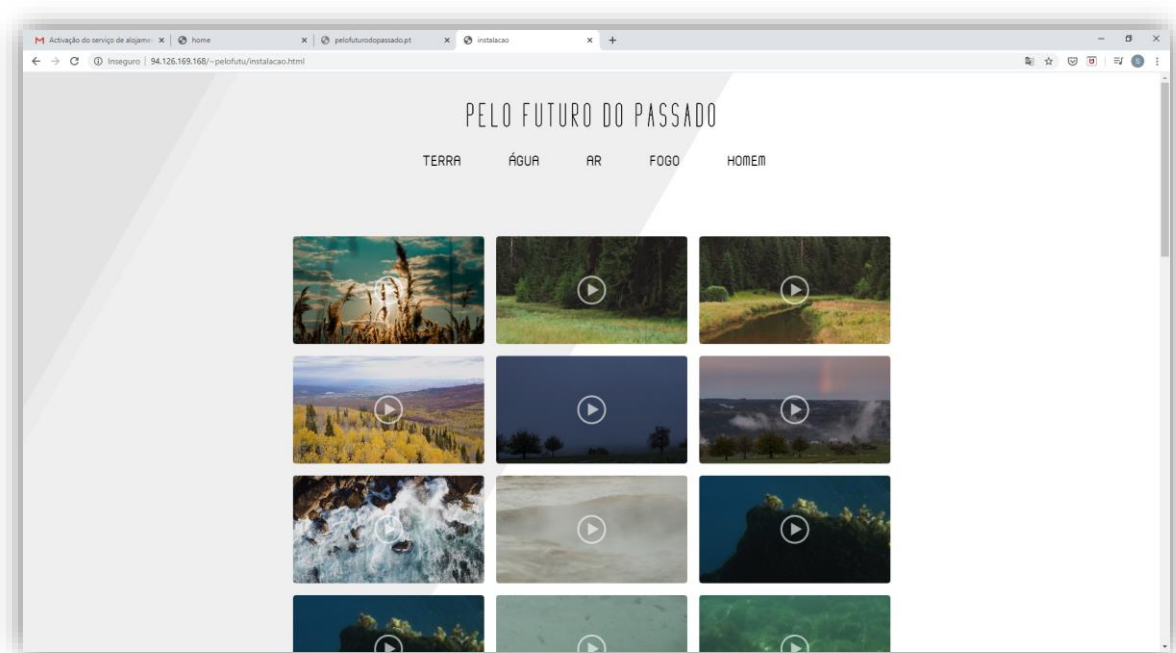
<http://94.126.169.168/~pelofutu/>

Informo que os vídeos que utilizei não são da minha autoria, está em falta a produção e pós-produção dos vídeos.





## PELO FUTURO DO PASSADO



### COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR JOSÉ COELHO - 14 Abril 2020)

Consegue-se obter uma boa definição do artefacto ao analisar as várias entradas no documento. Colocou ainda operacional um site com o artefacto, se bem que ainda com alguns pontos em falta, pelo que cumpre o pretendido nesta fase. É interessante que grave para a próxima entrega, um pequeno vídeo com uma utilização do artefacto.

Segunda fase

### COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR PEDRO VEIGA – 16 DE ABRIL)

Olá Sara,

Felizmente está tudo bem, e espero que consigo também!

Relativamente à ligação que partilhou com o seu protótipo (<http://94.126.169.168/~pelofutu/>) numa primeira apreciação parece-me mais uma página de apresentação do projeto, bem executada e graficamente apelativa, mas quando se entra no separador "Instalação" a sensação é estar perante um catálogo de vídeos, como por exemplo este: <https://www.pexels.com/videos/>

Não sei até que ponto a intenção é (1) usar exatamente a forma de apresentação que apresenta nesse protótipo, dado que difere bastante da que tem no seu DdB, ou se neste momento é justamente e apenas (2) um catálogo dos vídeos que pretende usar.



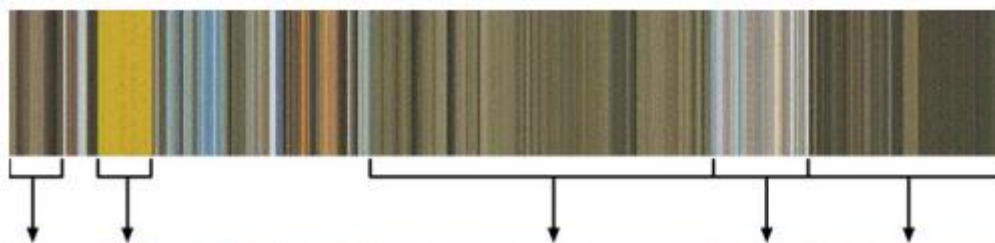
## PELO FUTURO DO PASSADO

No primeiro caso (1), sinto a falta de uma "alma" artística, ainda que tudo esteja apresentado de forma apelativa, mas demasiado comercial, como referi. Sinto ainda falta de alguma inovação na forma de consulta dos vídeos, mas mais importante, na total ausência de narrativa ou mensagem para um visitante que não leia a página de entrada (e acredite que há muitos que o fazem). Em suma, tal como está, o seu objetivo de comunicação não é atingido. No segundo caso (2), é uma muito boa página de apresentação do projeto, na qual bastará alterar o conteúdo do separador "Instalação", por forma a refletir a real interação com o artefacto (onde poderá existir um grau de inovação e diferença, conforme sugerido pelo Prof. José Coelho).

Em suma, a apreciação acima não é determinada pelo conteúdo dos vídeos ou a sua origem, mas mais pela sensação de estar perante um produto comercial, polido e bem executado, mas com a tal sensação de "catálogo".

Contudo, se a sua intenção é apresentar uma reformulação do projeto inicial, procurando a sua adaptação para o meio online, deixo duas sugestões alternativas à consulta pelo modelo de catálogo, fáceis de implementar:

Uma espécie de "colour browser", cujos tons dominantes podem relacionar-se simultaneamente com os vídeos e com as suas 5 palavras-chave (não é o caso da imagem abaixo, que é meramente ilustrativa do conceito), e permitir o acesso aleatório a um vídeo de cada coleção. Num cenário ideal, cada fatia vertical deveria ser o tom dominante de cada vídeo, e poderia até estar animada (mas isto apenas se desejar "complicar" o desenvolvimento).



Uma navegação por palavra-chave em formato de "word cloud", que já poderá dar algumas pistas ao visitante quanto à intenção do artefacto, e em que cada palavra pode dar acesso a um vídeo aleatório da sua respetiva "família", como acima.



Qualquer que seja o cenário que venha a escolher, sugiro ainda que tente criar algum tipo de animação esteticamente apelativa, sobretudo pensando no cenário em que o visitante é mais contemplativo (menos interativo), caso em que é vital ter mecanismos de "sedução" no artefacto, convidando ao início desse diálogo de interação.

Desejo a continuação de um ótimo trabalho.

P.

## PELO FUTURO DO PASSADO

SITE “PELO FUTURO DO PASSADO”

<https://pelofuturodopassado.pt/>

INSTALAÇÃO SONORA / VISUAL / INTERATIVA

“PELO FUTURO DO PASSADO” é uma instalação visual e sonora com um carácter experimental e imersivo em tempo real capaz de transportar o sentido do tempo para as imagens e o som, permite expandir a visão do tempo e estabelecer um “Zoom in” e um Zoom out” do mundo que nos rodeia, onde se estabelece uma galeria visual performativa, com o recurso à utilização de animação imagética permite criar uma narrativa simples, de fenómenos visuais.

Questionamento do mundo, da sociedade, da vida através de um processo de interação com o artefacto para (re)criar significados ou reforçar sentidos. Levantar questões com o dia-a-dia, por exemplo com o ambiente, com o modo como as pessoas vivem, com a globalização, com as mudanças que acontecem no mundo. É disto que trata a Arte do nosso tempo. Dos problemas, dos sonhos e das vidas de todos nós. O artefacto pretende mostra-nos tal como somos. Com isso, faz-nos pensar. Não nos dá respostas. Mas interroga-nos sobre as nossas escolhas.

A construção do artefacto “PELO FUTURO DO PASSADO” molda-se através de um questionamento dos valores dominantes da autoconservação da espécie humana capaz de provocar uma nova consciência ética, de sustentabilidade ambiental e cultural numa perspetiva estética e poética dos quais seja possível sentir os elementos chave para a vida.

Através da união entre os quatro elementos ÁGUA+FOGO+TERRA+AR, resulta o quinto: o equilíbrio, o éter da VIDA, que deve ser encontrado por cada um de nós em todos os níveis da nossa existência para que possamos alcançar a verdadeira paz e felicidade, bem como a harmonia na relação com todos os outros seres e o meio ambiente. Somos diferentes em si mesmos, mas feitos da mesma matéria e a beleza surge desse encontro de partículas.

O artefacto surge com o objetivo de explorar várias dicotomias tão características dos nossos tempos, o real versus o virtual, o digital versus o analógico e o natural versus o artificial, com o intuito de conduzir a novas compreensões.

Ao longo da história da Humanidade, o homem sempre compreendeu e aceitou o dom transformador da natureza e da forma como ela foi alterando e aprimorando o próprio ser humano. Ao descobriremos a sua influência nas nossas vidas, fomos capazes de nos adaptarmos a ela e evoluirmos enquanto espécie.

Assim sendo, compete ao ser humano transformar a natureza, em respeito pelo meio ambiente. Com efeito, este encantamento pela natureza, e o entendimento profundo da nossa relação com ela, é a base de toda a atividade humana, incluindo expressões como a arte.

## PELO FUTURO DO PASSADO

“Keep your love of nature for that is the true way to understand art more and more”.

### VAN GOGH

O homem vive hoje numa época esquizofrênica, como declarou Fredric Jameson (1983), onde passado, presente e futuro se confundem.

Atualmente vivemos numa sociedade profundamente marcada pelo progresso científico e desenvolvimento tecnológico. As novas tecnologias têm a capacidade de movimentar o mundo de forma cada vez mais ininterrupta e rápida, destroem ao mesmo tempo que constroem, tentando implementar o impessoal à vida humana. Observa-se assim uma fratura histórica. O homem-massa descreve-se, desta forma, por uma perda do sentido da vida, andando à deriva, numa cultura tecnológica. Espera que esta seja a solução do seu bem-estar cultural, julga que a crise que vive, não é sua, sendo só mais uma entre tantas outras, ou seja, é caracterizado por falta de compromisso e irresponsabilidade. As prioridades das pessoas estão invertidas. É preciso lutar mais pelo conhecimento, pela verdade, e deixar em segundo plano os bens de consumo.

Vivemos no tempo da superinformação. Em Blade Runner o homo-sapiens evoluiu para a espécie homo-consumus, onde a sua ambição é redirecionada para os objetos, que supostamente compensam a falta de tudo, são seres incompletos. Também na nossa época pode ser observada a angústia, o ser diante do Nada (segundo Heidegger) e a substituição deste “nada” por uma representação qualquer.

O maior desafio com que a Humanidade se confronta atualmente é diferente de todos os outros que já ocorreram no passado. Desta vez, trata-se de salvar o próprio ser humano do perigo da extinção. Preservar a nossa casa comum é a grande aventura com que a Humanidade se defronta, e um desafio de todos.

Para que a humanidade mantenha o seu atual estilo de vida têm de cultivar os valores universais contidos em códigos que todos conhecem e agir de acordo com uma ética de responsabilidade em relação aos outros seres e ao planeta.

Com efeito, a natureza é uma dádiva, permite-nos criar uma vida de plenitude. Quando o ser humano conecta de forma equilibrada e harmoniosa com a natureza, ajudando-se mutuamente, passamos a ser conscientes de nossas ações/funções. Uma vida Saudável passa por estar em boa forma e a ter um estilo de vida equilibrado e sustentável.

## PELO FUTURO DO PASSADO

### Fase 2: Realização-Exibição-Defesa

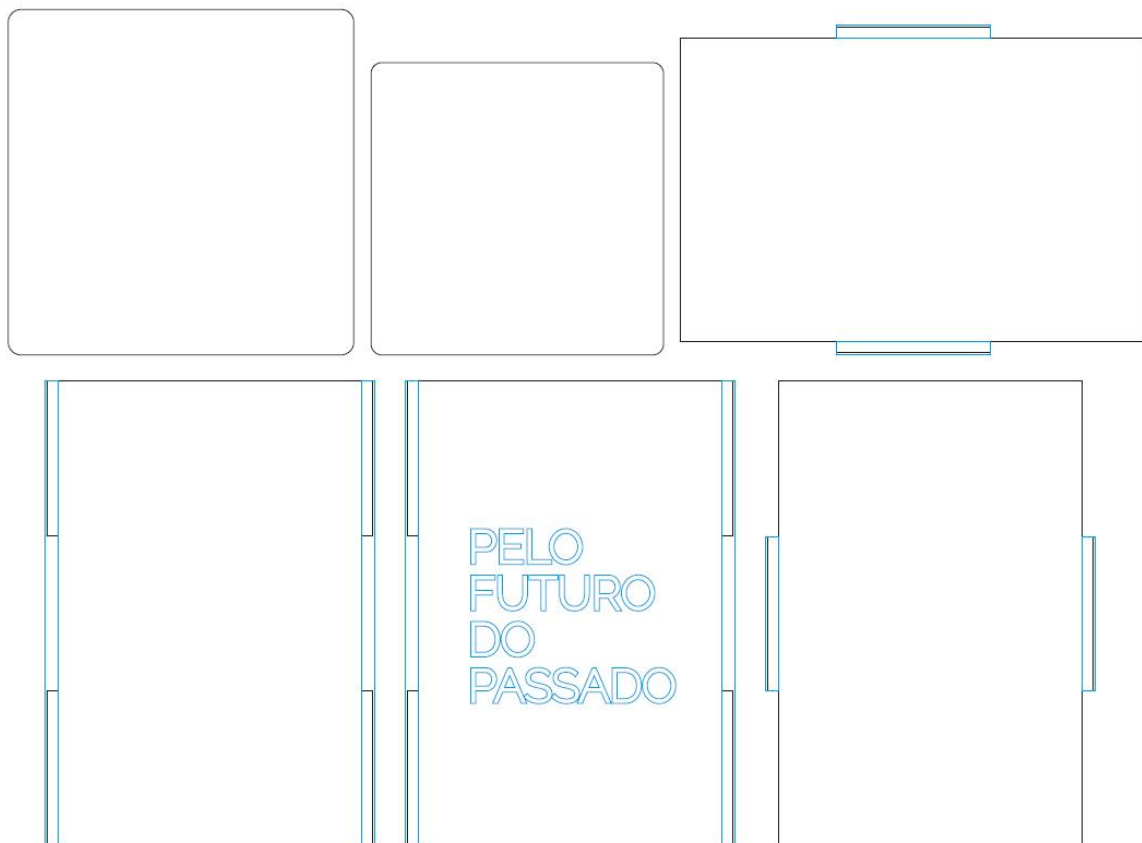
#### 2.1 Testes e correções

DIA 20 de ABRIL a 31 de MAIO DE 2020

**Primeira Obra** desafiar o observador ao exercício da imaginação.

**Implementação do Protótipo – Expositor**

**Desenhos – Corte CNC/FRESA**

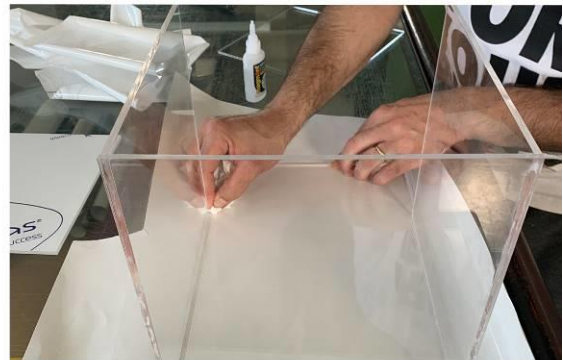


PELO FUTURO DO PASSADO





**Caixas de Acrílicos**





PELO FUTURO DO PASSADO





PELO FUTURO DO PASSADO





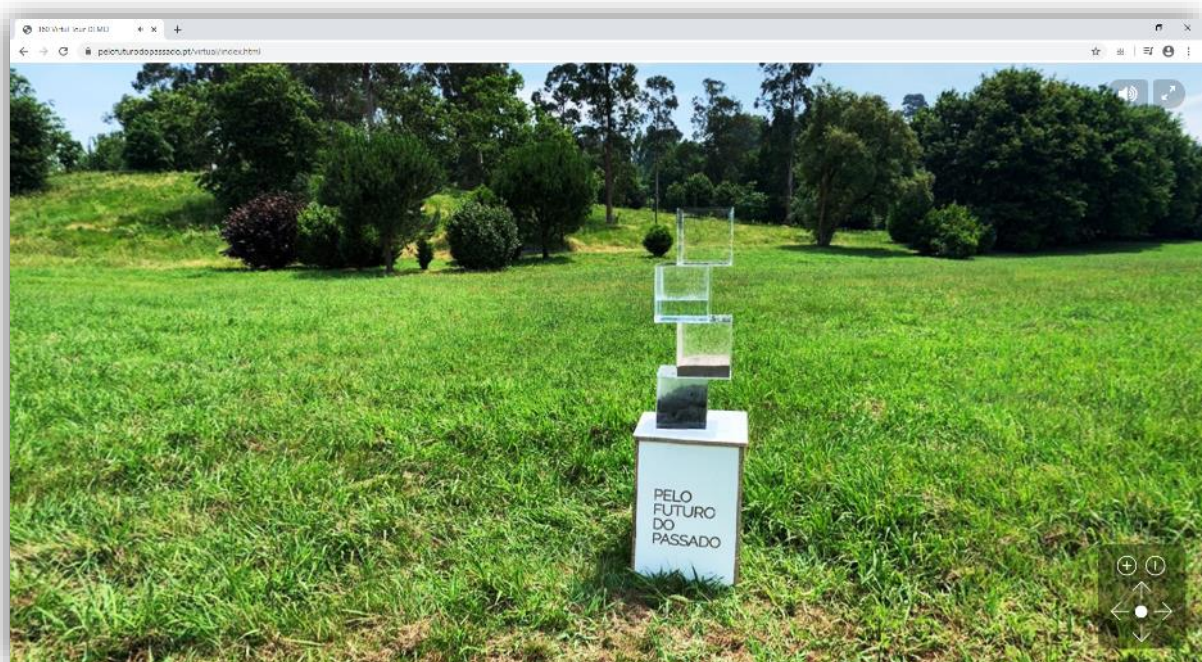
## PELO FUTURO DO PASSADO

Imagem 360°



**Resultado - Visita Virtual 360°**

<https://pelofuturodopassado.pt/Virtual360/>



**Melhorias** – o som ambiente deve estar ativo no início da visita e permitir que o observador desative a opção clicando no ícone do som (inverter a opção atual).

**Inserir uma área de interação em cada cubo que despolete uma imagem, por outro lado, pode ser muita informação(?)**

## PELO FUTURO DO PASSADO

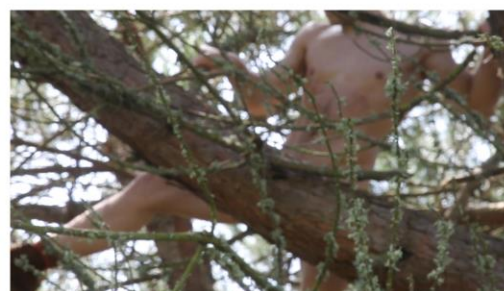
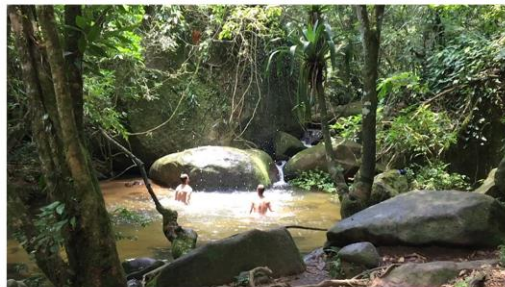
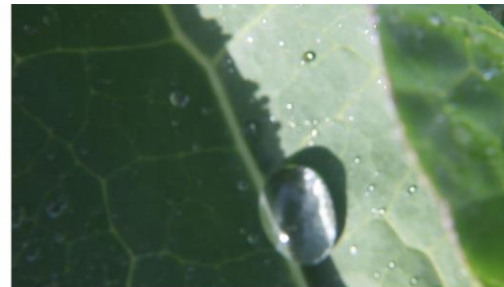
[Aqui](#) pode consultar outros Registos.

<https://drive.google.com/drive/folders/1D2kzFX3vQJ2qz1iwZcIIYFULBg1mZCPK>



[Aqui](#) pode consultar alguns vídeos para a Obra 2:

<https://drive.google.com/drive/folders/14CO08XOCCyV6Q96Xgr107x9Gh0zQ-Cww>



## COMENTÁRIOS DE FEEDBACK (PROFESSOR PEDRO VEIGA – 31 DE MAIO)

Cara Sara,

Pelo que pude observar, o seu projeto está já muito próximo do estado final, pelo que está de parabéns! Apreciei particularmente a construção dos elementos escultóricos, e também a produção dos vídeos (que, presumo, sejam da sua autoria, gravados propositadamente para o projeto, e nesse caso redobrados parabéns).

A utilização da visualização 360º da instalação num ambiente "natural" parece-me uma ótima solução para a exposição virtual, pelo que bastará garantir que a navegação entre as várias secções do seu site seja fluida e não deixe um visitante preso numa determinada secção do mesmo, sem possibilidade de retorno (talvez a inclusão num rodapé de um mapa do site seja uma solução).

Continuação de bom trabalho!

P.

## **Fase 2: Realização-Exibição-Defesa**

### **2.2 Implementação Final (7 semanas)**

#### **Trabalho DIA 10 de JUNHO a 31 de MAIO DE 2020**

O Meu Olhar

O meu olhar é nítido como um girassol.  
Tenho o costume de andar pelas estradas  
Olhando para a direita e para a esquerda,  
E de, vez em quando olhando para trás...  
E o que vejo a cada momento  
É aquilo que nunca antes eu tinha visto,  
E eu sei dar por isso muito bem...  
Sei ter o pasmo essencial  
Que tem uma criança se, ao nascer,  
Reparasse que nascera deveras...  
Sinto-me nascido a cada momento  
Para a eterna novidade do Mundo...

Creio no mundo como num malmequer,  
Porque o vejo. Mas não penso nele  
Porque pensar é não compreender ...

O Mundo não se fez para pensarmos nele  
(Pensar é estar doente dos olhos)  
Mas para olharmos para ele e estarmos de acordo...

Eu não tenho filosofia: tenho sentidos...  
Se falo na Natureza não é porque saiba o que ela é,  
Mas porque a amo, e amo-a por isso,  
Porque quem ama nunca sabe o que ama  
Nem sabe por que ama, nem o que é amar ...  
Amar é a eterna inocência,  
E a única inocência não pensar...

**Alberto Caeiro (heterónimo de Fernando Pessoa)**

**Do livro "O Guardador de Rebanhos"**

"As árvores crescem sós. E a sós florescem.

Começam por ser nada. Pouco a pouco  
se levantam do chão, se alteiam palmo a palmo.

Crescendo deitam ramos, e os ramos outros ramos,  
e deles nascem folhas, e as folhas multiplicam-se.

Depois, por entre as folhas, vão-se esboçando as flores,  
e então crescem as flores, e as flores produzem frutos,  
e os frutos dão sementes,  
e as sementes preparam novas árvores.

## PELO FUTURO DO PASSADO

E tudo sempre a sós, a sós consigo mesmas.  
Sem verem, sem ouvirem, sem falarem.  
Sós.  
De dia e de noite.  
Sempre sós.

Os animais são outra coisa.  
Contactam-se, penetram-se, trespassam-se,  
fazem amor e ódio, e vão à vida  
como se nada fosse.

As árvores não.  
Solitárias, as árvores,  
exauram terra e sol silenciosamente.  
Não pensam, não suspiram, não se queixam.

Estendem os braços como se implorassem;  
com o vento soltam ais como se suspirassem;  
e gemem, mas a queixa não é sua.

Sós, sempre sós.  
Nas planícies, nos montes, nas florestas,  
a crescer e a florir sem consciência.

Virtude vegetal viver a sós  
e entretanto dar flores.

### **António Gedeão**

#### NATURE

##### PARADOXAL NATURE:

We're at the controls on planet Earth, but we're not in control.  
Humans are not the centre of the universe.  
Everything in the universe coexist.  
Our nature is not natural anymore and can never be naturalized.  
The real world is nature.  
Nature is also what we need to live.  
How to talk about nature when there is no more nature to talk about.

##### ANTHROPOCENE:

Humans have a big power and impact in earth's systems  
humans are the major cause of the earth's current transformation.  
If we damage nature we damage ourselves.  
I want to take care of nature doing that I am taking care of our future.

Modern life became disconnected from nature.  
Having a connection with nature is beneficial to our well-being.



## PELO FUTURO DO PASSADO

### MODERN NATURE:

My garden doesn't have fences, the entire world might be my garden.

We live esquizofrenic times because micro, macro, past, present and future are mixed at the same time.

### I NEED ANOTHER WORLD:

I need another place  
I need another world.  
This one's nearly gone  
Still have to many dreams

I am going to another world  
A place where I can grow  
I'm gonna have the sea  
I'm gonna have the snow  
I'm gonna have the bees  
I'm gonna have things that grow  
I'm gonna have the trees  
I'm gonna have the sun  
I'm gonna have animals  
I want to have you all  
We need another place  
Will there be peace

### ECOSYSTEMS:

I want to build ecosystems.  
My home is the combination of those ecosystems.  
A diverse community of living and non living organisms, linked together through nutrient cycles and energy flows. Breaking down dead organic matter, and facilitate nutrient cycling.  
Making the movement and exchange of organic and inorganic matter back into the production of matter, producing feedback loops.  
In nature nothing is created, nothing is lost, everything changes.  
Organic matter is very important in the movement of nutrients in the environment and plays a role in water retention on the surface of the planet.

I like to observe the ecosystems.  
Little ecosystems, micro ecosystems.  
It feels like I am observing cosmos.  
I am the good if those ecosystems.  
Please come back next year.  
It is important to observe, understand the ecosystems play in harmony with the elements.

Nature is natural  
Nature is extraordinary

### MY GARDEN:

My white almonds flowers,

## PELO FUTURO DO PASSADO

Sweet garden of vanished pleasures  
Please come back next year.  
Please come back next year.  
Please come back next year.

It is a luxury to be able to experience time and space surrounded by nature.  
Especially if you are able to experience naked.  
This is freedom

Day and night  
Water and fire  
Fire and water  
Life and death  
...

Keep your love of nature, that is the true way to understand art and ourselves more and more...

We are all different but made from the same components:  
Earth, water, air and fire.

The future of the past.  
The past is the key to the future.

<https://pelofuturodopassado.pt/index.html>

