

# MUNDO NOVO

PROJECTO FINAL DE ARQUITECTURA 2012-2013 | **MARIANA ISABEL CIPRIANO EVANGELISTA** | 28189

ISCTE IUL  
Instituto Universitário de Lisboa



Mestrado Integrado em Arquitectura - 2012 | 2013  
PROJECTO FINAL DE ARQUITECTURA

Ana Carolina Gonçalves | Ana Margarida Moural | Katherine Chong | **MARIANA EVANGELISTA** | Nádía Romão

# Projecto Final de Arquitectura

Mestrado Integrado em Arquitectura

Mariana Isabel Cipriano Evangelista

Orientadores Vertente Projectual

Paulo Tormenta Pinto (coordenador) – Prof. Auxiliar do ISCTE-IUL

Orientador Vertente Teórica

Pedro Seco da Costa – Prof. Auxiliar do ISCTE-IUL



## Agradecimentos

Antes de mais quero agradecer aos professores da vertente prática de PFA Paulo Tormenta Pinto e José Luís Saldanha pelo acompanhamento ao longo do ano, ao professor Ricardo Resende pela ajuda com o desenvolvimento da estrutura singular que as quatro habitações apresentam e ao professor Pedro Costa pelo acompanhamento na realização do trabalho teórico mesmo o tema sendo fora do enquadramento do laboratório de Economia e Desenvolvimento Territorial.

Aos restantes professores com os quais contactei ao longo destes 6 anos que estive no ISCTE-IUL e que contribuíram para a minha aprendizagem.

Ao Eng. Luís Jorge por amavelmente se ser deslocado ao ISCTE-IUL, a nosso pedido, para nos apresentar um novo sistema construtivo e ao Arq. Luís Morgado por nos ter antes disso falado deste sistema construtivo.

Ao Liceu Francês por ter permitido a entrada no recinto e edifício possibilitando assim a captação de fotos para a minha zona de intervenção.

À minha família por todo o apoio ao longo destes 6 anos.

Aos amigos que já terminaram o curso mas que me acompanharam durante 5 anos de trabalho, estudo e directas, nomeadamente Juliana Mota, Pedro Abalada e João Sousa e por isso agradeço a sua grande amizade.

Aos restantes amigos que ainda continuam a frequentar o curso mas os quais a sua amizade é muito importante para mim, Andreia Caldeira, Ana Rodrigues, Ana Rita Dias e Sofia Cascais.

Às colegas de grupo, Nádía Romão, Ana Margarida Moural, Ana Carolina Gonçalves e Katherine Chong pela ajuda no trabalho desenvolvido ao longo do ano e sem as quais não teria sido possível concluí-lo.

Aos restantes colegas de turma, com especial atenção para Rúben Viegas, o meu colega maquetista.

À minha colega de casa Sara Tito por todos os anos que já estamos a viver na mesma casa e por todas as histórias engraçadas, ou não, que já se passaram dentro daquele prédio.

Um especial agradecimento a uma grande amiga Sara Silva por me ter mostrado um mundo que não conhecia e que foi um dos principais factores da escolha do tema do trabalho teórico.

E por fim, um agradecimento especial para dois grandes amigos Mário Silva e Ana Patrícia Fragata por que terem acompanhado sempre neste 6 anos, mesmo não estando sempre juntos e que me ajudaram a encontrar um rumo para o que queria fazer e como o fazer. As horas incansáveis de conversas sobre os mais diversos assuntos, muitas vezes sem nexos, mas que foram importantes para a minha aprendizagem.



# Índice Geral

7	Preâmbulo
10	Vertente Projectual Marca, Texto, Espaço Bafatá Tema II Tema III Tema I Tema IV Índice de Imagens
106	Vertente Teórica Intendente Mouraria Trabalho Téorico Índice de Imagens
224	Bibliografia Geral e Específica
230	Anexos



## Preâmbulo

Este caderno é a síntese de todos os trabalhos realizados no ano lectivo 2012/2013 no âmbito da unidade curricular Projecto Final de Arquitectura (PFA) e visa a obtenção do grau de Mestre em Arquitectura pelo Departamento de Arquitectura e Urbanismo do ISCTE – Instituto Universitário de Lisboa. A unidade curricular de PFA é dividida em vertente prática e vertente laboratorial teórica e nas quais nos foi proposta uma investigação e reflexão sobre o tema geral de ano “Mundo Novo”, inspirado no livro com o mesmo nome “Admirável Mundo Novo” de Aldous Huxley.

No início do ano lectivo foi-nos proposto realizar um exercício de aquecimento, em grupo, que consistia em encontrar um objecto do quotidiano que produzisse uma marca gráfica através de tinta-da-china. Essa marca poderia ser o simples decalque do objecto ou uma composição gráfica produzida pela conjugação ou sobreposição dessa marca. Depois de escolhido o objecto e a marca resultante, foi necessário associar essa marca a um texto literário que a ilustrasse. Por fim, foi-nos pedido que realizássemos uma maquete que ilustrasse a espacialidade invocada pela marca e pelo texto literário.

O objecto escolhido foi uma caixa de joias, que permitiu criar três marcas distintas e com isso criar uma composição gráfica vertical que foi depois invertida para criarmos o negativo desta. A essa composição associamos um excerto do livro “Alice no País das Maravilhas” de Lewis Carroll, quando a Alice se encontrava a cair pelo buraco que a levaria ao País das Maravilhas. Foi a partir da descrição sobre o que a Alice vivencia enquanto cai que surgiu a ideia para a maquete. Um paralelepípedo vertical e onde dentro deste acontecem vários momentos, com diferentes escalas.

O segundo exercício foi a realização de um workshop, também em grupo, na cidade Guineense de Bafatá. O argumento deste trabalho foi a proximidade da comemoração dos 90 anos do nascimento de Amílcar Cabral, na cidade de Bafatá. A premissa inicial era a realização de um Centro de Estudos, na cidade natal de Amílcar Cabral, e que pudesse albergar o pensamento e obra literário do fundador do Partido Africano para a Independência da Guiné e Cabo Verde (PAIGC). Este centro pretendia-se efémero e de baixo custo, e que pudesse ser deslocado posteriormente para várias cidades da Guiné. Pretendia-se também um ajustamento construtivo do edifício ao clima tropical.

Depois de analisado o local, a nossa premissa de trabalho pretendia que o centro fosse um marco na cidade de Bafatá e não que se inserisse na malha urbana da cidade. Com isso, e pegando na ideia de verticalidade do exercício anterior, propusemos uma torre, que se ergueria na margem contrária do Rio Geba. Esta funcionaria com observatório da cidade e a sua altura máxima foi calculada para se encontrar ao nível do ponto mais alto de Bafatá, o Hospital. O centro propriamente dito, funcionaria como uma espécie de passadiços que levariam à torre mas sem nunca lá chegarem concretamente.

Para terceiro exercício, em grupo, sendo este já o trabalho que realizaríamos ao longo do ano, foi-nos dado um território limitado a sul pelo Largo do Rato e Rua D. João V, a norte pela Rua Marquês de Fronteira, Rua de Campolide e Rua Arco do Carvalhão, a este pela Rua da Artilharia I e a oeste pela Rua Gomes Ferreira. Este território é atravessado pela grande artéria de entrada em Lisboa para quem vem pela A5 e pela Ponte 25 de Abril, a Avenida Engenheiro Duarte Pacheco. É também caracterizado não só por estar no topo de um planalto, como também pelos

vários edifícios importantes aí existentes, como a Mãe de Água e o aqueduto das Águas Livres, e o centro comercial, residencial e de negócio das Amoreiras.

Com este exercício e numa primeira fase, pretendia-se o reconhecimento do território, tanto a nível biofísico como de evolução histórica e caracterização de mobilidade e da estrutura edificada e distribuição de funções. Numa segunda fase pretendia-se que com base nos dados anteriormente recolhidos se procedesse à designação de um conceito síntese de leitura e interpretação da área de intervenção. Foi-nos também proposto a realização de um memorando onde enunciávamos as ideias que tínhamos para esta zona da cidade no futuro, daqui a 20 anos.

O quarto exercício do ano foi o primeiro realizado individualmente e consistia na realização de quatro habitações com base nas premissas definidas no memorando. A área de intervenção foi dividida em oito zonas, pelos docentes, e a cada um dos elementos do grupo foi proposto intervirem em uma dessas zonas, construindo aí as habitações. A zona 1, na qual trabalhei, é um triângulo delimitado a norte pela Rua Arco do Carvalhão, a sul pela Avenida Engenheiro Duarte Pacheco e a este pela Rua Professor Sousa da Câmara. Cerca de 50% deste quarteirão é ocupado pelo Liceu Francês, diminuindo assim os locais para possível colocação das habitações.

Com base no decidido pelo memorando, as habitações naquela zona da cidade, daqui a 20 anos, seriam habitações com espaços mínimos, pois não se destinam a quem pretende uma habitação permanente mas sim a quem apenas pretende permanecer por um curto período de tempo, em negócios ou como estudante. Pegando nessa premissa e no facto do quarteirão ser fortemente consolidado, as habitações surgem em um pequeno rasgo de cerca de 3 metros, entre edifícios e a sua distribuição interior é também de forma vertical, seguindo assim mais uma vez a ideia de verticalidade do exercício de arranque.

O quinto exercício, realizado mais uma vez em grupo, consistia na apresentação de uma proposta urbana que ligasse todas as zonas em que a área de intervenção foi dividida, assim como os vários projectos individuais. Pretendia-se também a elaboração de um projecto detalhado de caracterização do espaço público.

Partindo disto e das ideias sobre o território adquiridas com o trabalho de análise, pretendia-se ligar a zona norte com a zona sul da Avenida Engenheiro Duarte Pacheco, pois este grande eixo viário constitui uma barreira e impossibilita a interação das pessoas residentes em cada um dos lados. A ideia das ligações alastra então ao restante território, contaminando-o e ligando os vários projectos individuais. Surge então a ideia de criar uma materialidade única para estas novas ligações criadas e com isso foi idealizado um catálogo de mobiliário urbano, em betão GRC, que seria usado por todos os elementos do grupo. A partir de um mesmo elemento rectangular de betão GRC pré-fabricado, seria possível construir todos os elementos do mobiliário urbano.

A pré-fabricação surge então como elemento chave da construção daqui a 20 anos e com isso, adoptou-se um sistema construtivo, pré-fabricado e que pudesse ser utilizado na construção das habitações de todos os elementos do grupo. É aqui que surge o X-Lam, um sistema construtivo pré-fabricado de madeira e que devido à sua versatilidade permite não só ser utilizado para obras novas como para reabilitação.

Com a adopção do X-Lam surgem então várias alterações necessárias nas habitações. O edifício passa a ter um

elemento de suporte vertical em betão, onde se inserem as escadas, e que no cimo deste tem duas vigas em betão pré-esforçado às quais vão estar amarrados os tirantes que vão segurar as lajes dos vários pisos em X-Lam. Com a utilização deste sistema construtivo, todas as paredes deixam de ter qualquer papel estrutural, passando esta função a ser assumida exclusivamente pelo pilar central de betão, pelos tirantes de aço e pelas lajes em X-Lam.

Este pilar de betão proporciona assim que o edifício possa estar elevado do solo, possibilitando assim a abertura de uma ligação pelo interior do quarteirão e que vai permitir a ligação da cota mais baixa na Rua Arco do Carvalho com a cota mais alta na Avenida Engenheiro Duarte Pacheco.

O sexto exercício é o segundo exercício individual do ano. Este exercício tinha tema livre, contudo pretendia-se que estabelecesse uma relação entre os vários projectos realizados ao longo do ano, ou que estabelecesse uma ligação entre o projecto da vertente teórica com o da vertente projectual.

Para poder explicar o resultado do último exercício é preciso primeiro explicar o trabalho desenvolvido na vertente teórica de PFA. No início do ano lectivo, os alunos escolheram um dos quatro professores disponíveis para ser orientador do trabalho teórico a ser realizado. Com base nos vários temas apresentados a escolha recaiu para o Laboratório de Economia e Desenvolvimento Territorial. No primeiro semestre foi desenvolvido um trabalho de grupo de análise de quatro bairros da zona metropolitana de Lisboa e que pretendia imaginar quais as utopias para pensarmos a cidade nos dias de hoje.

No segundo semestre, deu-se início ao trabalho teórico individual. Apesar de me encontrar no laboratório já referido, a escolha do tema de análise recaiu sobre uma temática que nada tem a ver com a abordada pelo laboratório e resultou numa investigação com o título “Imagem e *Music Videos* – Interação entre cenografia e semiótica em *Music Videos* Conceptuais.”

A escolha do tema deve-se ao interesse pessoal sobre o tema e com isso procurou-se estudar um pouco mais a área da cenografia, neste caso aplicada aos *Music Videos*. Ao realizar a investigação para o trabalho, a frase “as ficções que se transformam em utopias possíveis” (Carinhas citado em Ribeiro, 2008) possibilitou a ligação ao tema geral de ano, o Mundo Novo e as Utopias.

Assim, voltando ao sexto exercício, este consistiu na participação em um Videoclipe de um artista português, Camané. Apesar de não se enquadrar no género de Music Videos estudados, esta participação serviu para entender melhor o lado por detrais da câmara e os modos de gravação. De realçar que na indústria musical portuguesa não é possível encontrar casos de estudo que se enquadrem no estudo realizado e a realização de Videoclipes não é muito frequente, daí a participação em um videoclip fora do enquadramento do trabalho teórico. Neste caderno será apresentado o relatório da participação.

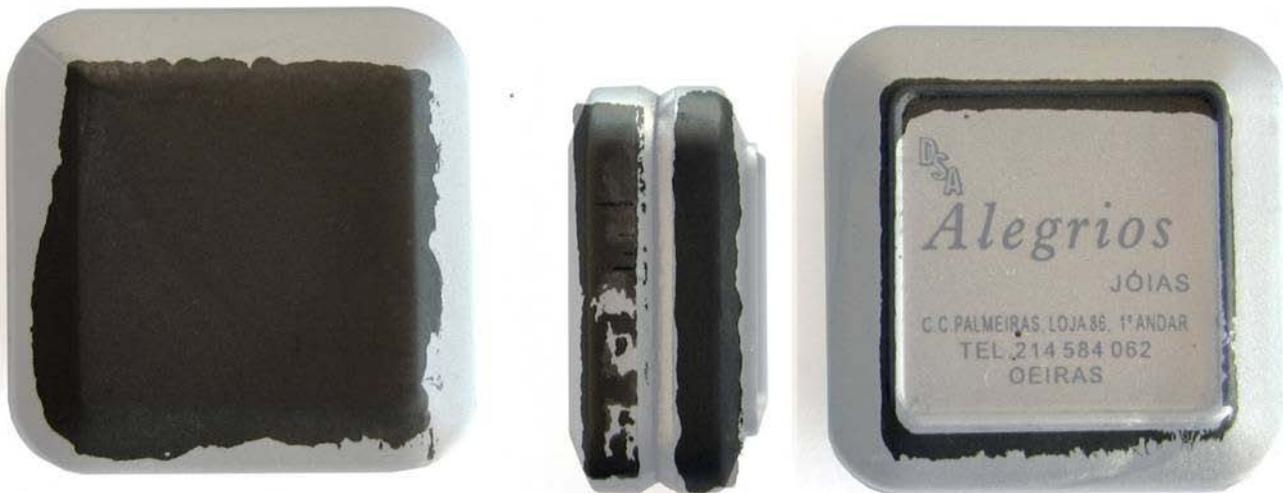
Nas páginas seguintes serão apresentados mais detalhadamente os vários exercícios acompanhados por plantas e mapas explicativos. Os trabalhos Marca, Texto e Espaço, Centro de Estudos Amílcar Cabral, Tema II Análise das Amoreiras e Tema III proposta Urbana foram realizados em grupo com Ana Margarina Moural, Ana Carolina Gonçalves, Katherine Chong e Nádía Romão.

**V E R T E N T E**

**PROJECTUAL**



**MARCA, TEXTO E ESPAÇO**



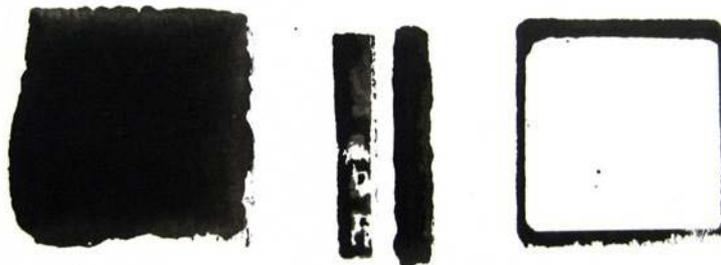
**Figura 1** Caixa de Joias com a marca que produz

Este exercício tem como objetivo a concretização de um projeto de carácter abstrato. Desta forma seria necessária a escolha de um objeto de uso comum, o qual após ser embebido em tinta da china, pudesse criar uma marca gráfica. Após a criação da marca, ter-se-ia que escolher um excerto literário que pudesse ser ilustrado através da mesma. Assim seria possível converter a marca gráfica numa unidade espacial, em que essa espacialidade seria apresentada em forma de maquete.

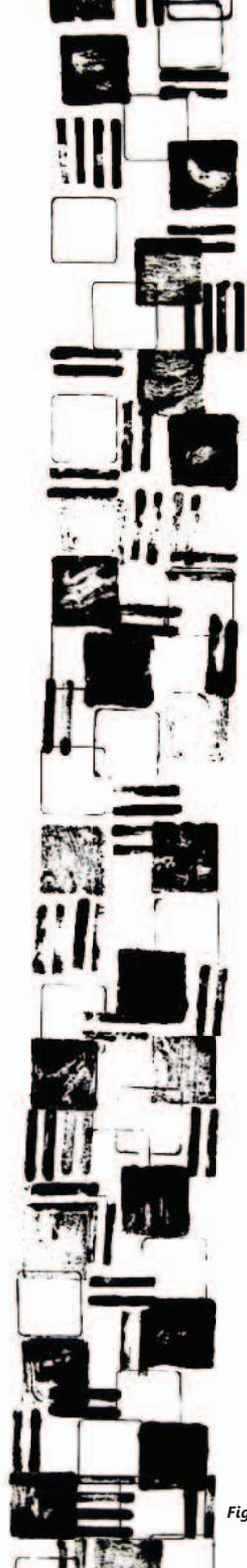
De entre vários objetos, o grupo selecionou como objeto a utilizar, uma caixa de joias. Esta escolha deveu-se ao facto de a caixa de joias oferecer diferentes marcas (três) consoante as suas faces. Em seguida foi criada uma composição gráfica, a qual foi obtida através da sobreposição e rotação das diferentes marcas que a caixa de joias oferecia. Foi assim possível criar uma marca gráfica, que nos permitisse visualizar diferentes espaços.

A partir desta marca realizou-se o negativo da imagem, o que recordava um espaço vertical, enterrado, no qual decorriam vários acontecimentos. Logo surgiu a analogia com o excerto literário de Lewis Carroll "Alice no País das Maravilhas" onde Alice entra na toca do coelho e cai num poço, aparentemente sem fundo, no qual consegue ver diversas coisas nas suas paredes laterais.

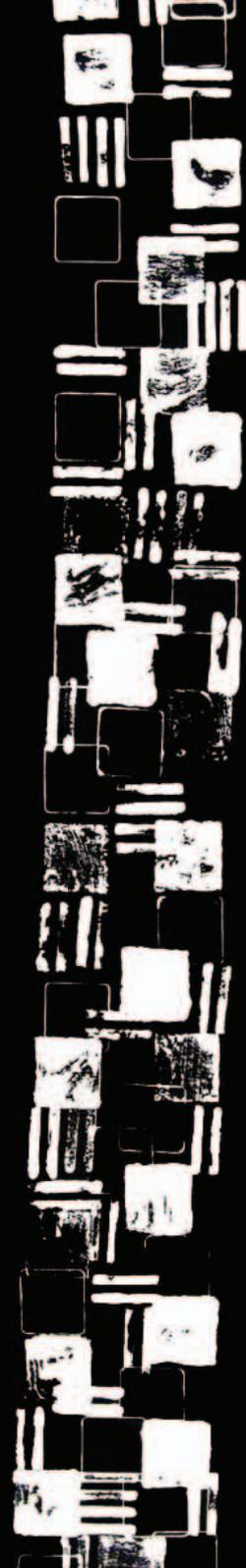
Desta forma a maquete representa um espaço vertical, o qual é atravessado por espaços horizontais, que permite a existência de diferentes espaços dentro do volume principal. Estes volumes horizontais apresentam duas materialidades diferentes, uma opaca e uma translúcida, tal como a marca gráfica sugere. À semelhança com o texto de Lewis Carroll, em que por vezes a Alice é pequena e noutras é grande, o espaço representado pela maquete torna possível diferentes sensações de escala. Dentro dos volumes horizontais a pessoa sente-se alta, e fora deles sente-se pequena.



**Figura 2** Marca a tinta da china



*Figura 3* Composição Gráfica



*Figura 4* Composição Gráfica Invertida

“No instante seguinte, Alice entrou na toca atrás dele, sem ao menos pensar em como é que iria sair dali depois. A toca do coelho, no começo, alongava-se como um túnel, mas de repente abria-se como um poço, tão de repente que Alice não teve um segundo sequer para pensar em parar, antes de se ver caindo no que parecia ser um buraco muito fundo.

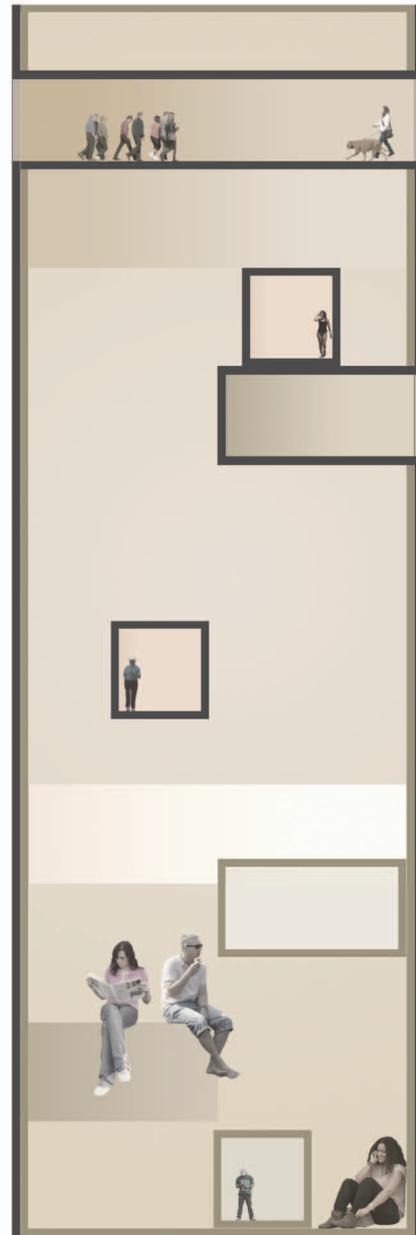
Ou o poço era profundo demais, ou ela caía muito devagar, pois teve tempo de sobra durante a queda para olhar em volta e perguntar-se o que iria acontecer em seguida. Primeiro, tentou olhar para baixo, para ver aonde estava indo, mas estava escuro demais para ver qualquer coisa: então, olhou para as paredes do poço e notou que estavam cheias de armários e prateleiras: aqui e ali viu mapas e quadros pendurados. Enquanto passava, pegou de uma das prateleiras um pote: tinha o rótulo “GELÉIA DE LARANJA”, mas para seu desapontamento estava vazio: não quis jogar fora o pote, com medo de acertar mortalmente alguém lá em baixo, então, esforçou-se por colocá-lo de volta em uma das prateleiras enquanto passava.

“Bom”, pensou Alice, “depois de um tombo desses, não vou achar nada demais cair de uma escada! Todos lá em casa vão pensar que fiquei muito corajosa! Não lhes vou contar nada, mesmo se cair do telhado!” (O que era bem possível que acontecesse.)

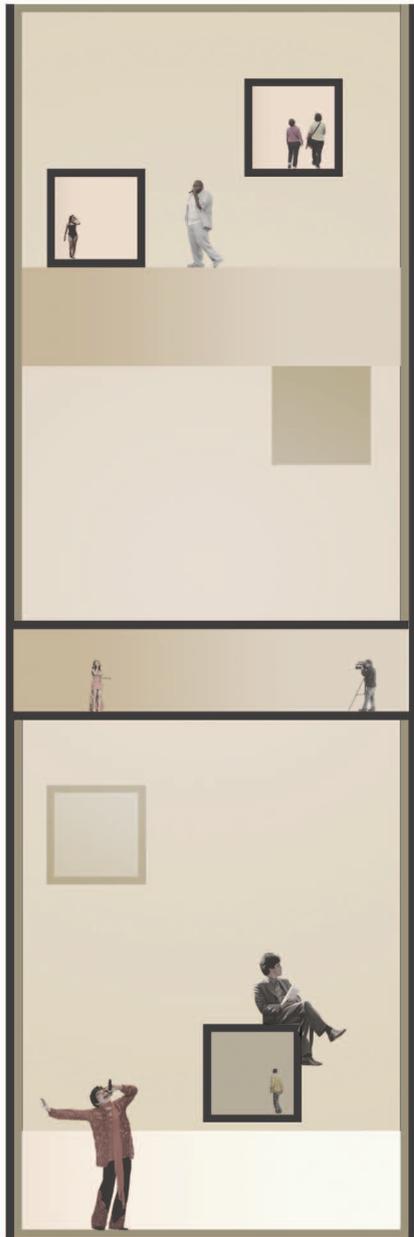
Caindo, caindo, caindo. Esta queda não acabaria nunca?” (Carroll, 2009)



**Figura 5** Composição Gráfica com objecto



**Figura 6** Corte A



**Figura 7** Corte B



**Figura 8** Alçado



*Figura 9* Maqueta com a capa exterior



*Figura 10* Maqueta sem a capa exterior



*Figura 11 Pormenor interior da maquete*



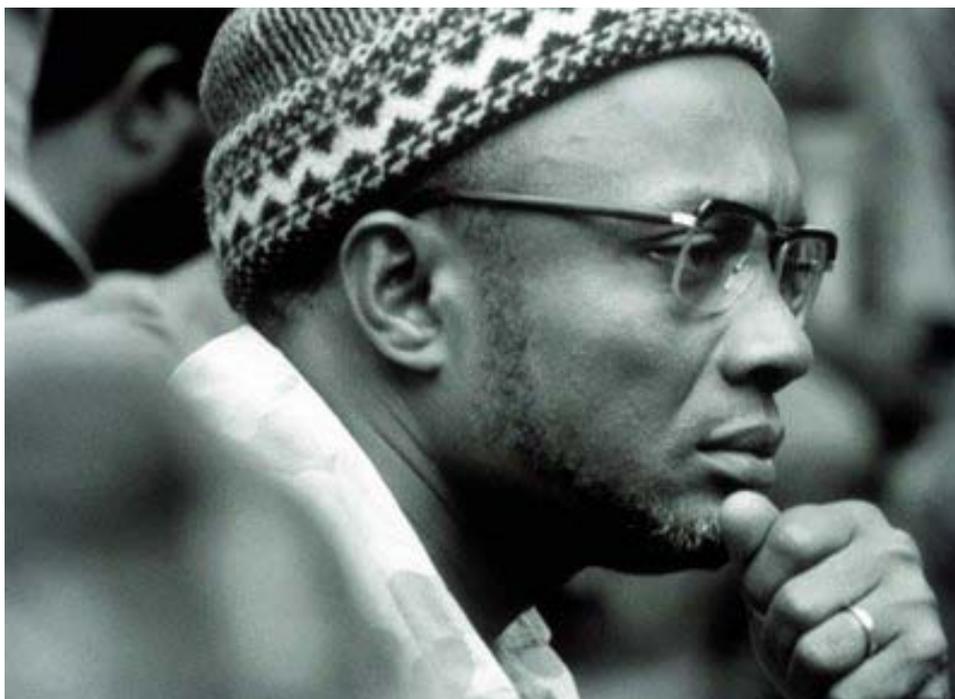
*Figura 12 Pormenor interior da maquete*



**CENTRO INTERPRETATIVO AMÍLCAR CABRAL, BAFATÁ**



*Figura 13* Mapa de África com localização da Guiné-Bissau



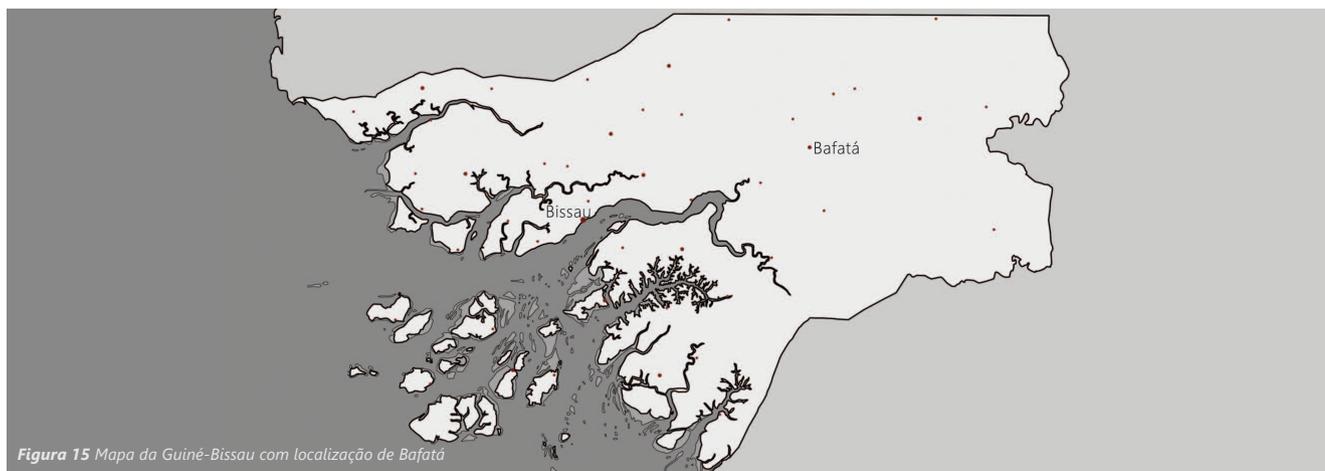
**Figura 14** Amílcar Cabral

Amílcar Cabral nasceu a 12 de Setembro de 1924 em Bafatá, Guiné-Bissau. Filho de pai cabo-verdiano e de mãe guineense, aos oitos anos muda-se para Santa Catarina em Cabo Verde. Em 1945 ingressa no Instituto Superior de Agronomia em Lisboa e em 1950, após se formar, trabalhou por dois anos na estação agrónoma de Santarém.

Em 1953 é contratado pelo Ministério do Ultramar, para a secção dos Serviços agrícolas e florestais da Guiné, voltando por isso ao país de nascimento. Durante o ano seguinte viaja por todo o território guineense e toma conhecimento da realidade social vigente. Devido às suas atividades políticas é obrigado a imigrar para Angola onde se alia ao MPLA (Movimento Popular de Libertação de Angola).

Em 1959, juntamente com Aristides Pereira, o seu irmão Luís Cabral, Fernando Fortes, Júlio de Almeida e Elisée Turpin, funda clandestinamente o PAIGC (Partido Africano para a Independência da Guiné e Cabo Verde). Quatro anos mais tarde o PAIGC deixa a clandestinidade e funda a sua delegação na cidade de Conacri (República da Guiné). Em 1963 iniciam a sua luta para a libertação da Guiné-Bissau e em 1973, Amílcar Cabral é assassinado por companheiros de partido. O próprio Amílcar Cabral enfatizou o seu fim proclamando “se alguém me há-de fazer mal, é quem está aqui entre nós. Ninguém mais pode estragar o PAIGC, só nós próprios”. Aristides Pereira sucede-lhe na chefia do partido e após a sua morte a luta armada intensifica-se. Após a declaração da independência de Guiné-Bissau, o seu irmão Luís Cabral torna-se no primeiro presidente do país.

Amílcar Cabral é considerado um dos políticos africanos de maior renome internacional.



A cidade de Bafatá situa-se no coração do território da Guiné-Bissau e é banhada pelo Rio Geba.

O centro da cidade é fortemente marcado pela presença colonial portuguesa, visível tanto no traçado urbano, como também nos diversos estratos arquitectónicos que a qualificam.

É em torno de um boulevard que articula, no sentido Nordeste/Sudoeste, a principal entrada na cidade com o Geba, que o traçado de quarteirões urbanos se organiza. Este grande eixo, estruturante, conecta também os edifícios públicos mais marcantes da cidade.

Junto à entrada do núcleo urbano situa-se o hospital, desenhado em 1946 por João Simões, caracterizado por uma composição simétrica de volumetria térrea dando expressão à cobertura, alta, de telha cerâmica, recordando as construções vernaculares do Sul de Portugal.

Um pouco mais abaixo situa-se a área mais administrativa da cidade, neste núcleo inclui-se a casa do governador de características fino-oitocentistas e a escola integrando uma construção de aspecto eclético. A completar este sector urbano, existem ainda edifícios desenhados sob a matriz da arquitectura pública do Estado Novo, tais como a igreja com desenho de Eurico Pinto Lopes de 1950 e o posto de correios, realizado em 1943, por Francisco de Matos.

Ao fundo do eixo fundamental da cidade, já na proximidade da Rio Geba, localiza-se um largo, onde foi implantado o busto de Amílcar Cabral. Para este largo convergem edifícios como o mercado municipal delineado sob um tematismo moçárabe, bem como um núcleo de piscinas, possivelmente projectado na década de 60 e que actualmente se encontra em elevado estado de degradação. No contexto dos quarteirões podem observar-se construções de um, ou dois pisos, onde predomina a utilização de grilhagens cerâmicas e áreas alpendradas para sombreamento e ventilação nas construções. É neste núcleo habitacional que se situa a casa onde terá nascido Amílcar Cabral. A cidade de Bafatá encontra-se, de modo geral, num estado depressivo com pouca actividade, situação que contrasta fortemente com a sua periferia, de grande dimensão, agregadora de uma forte actividade comercial.

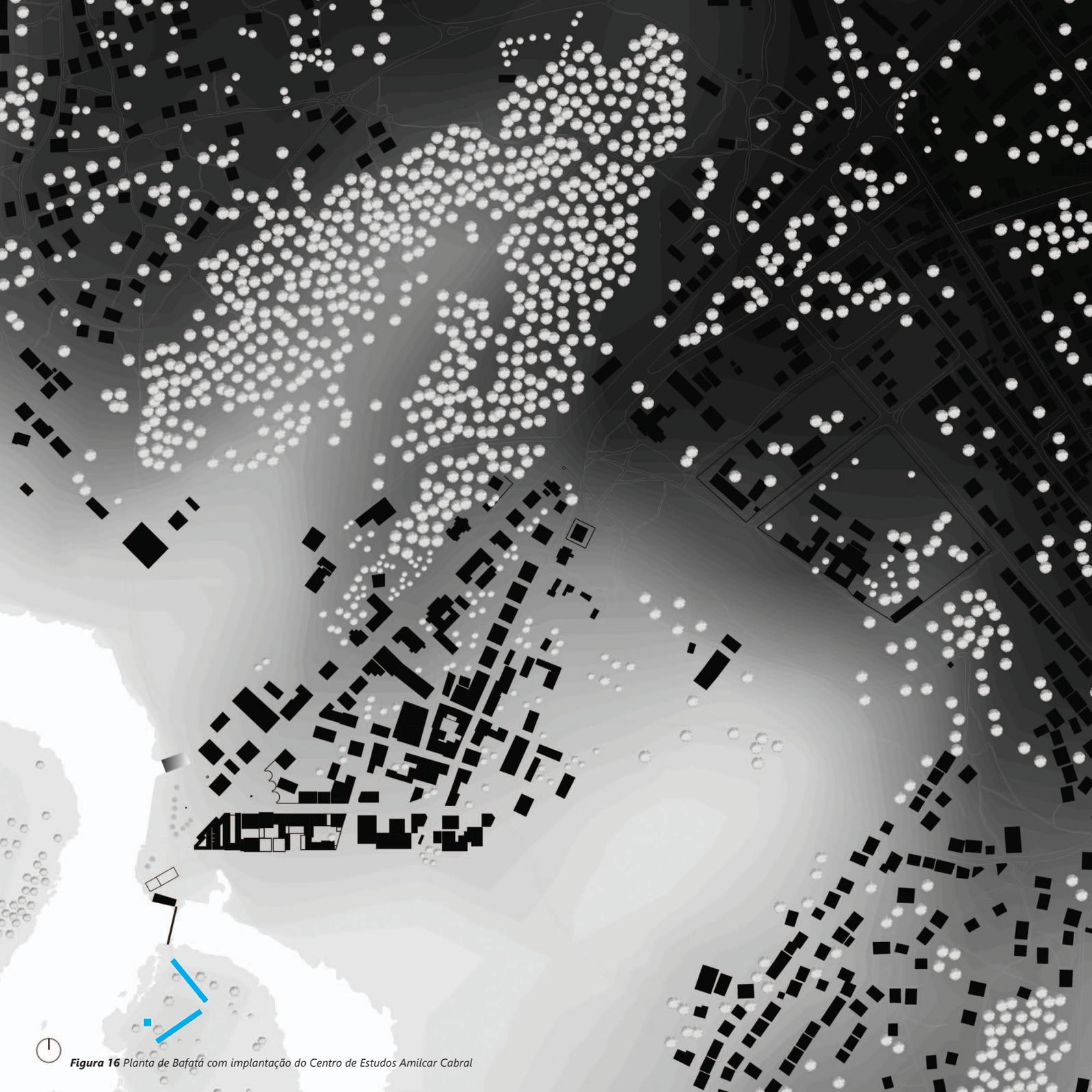


Figura 16 Planta de Bafatá com implantação do Centro de Estudos Amílcar Cabral



**Figura 17** 1.Escola



**Figura 19** 3.Hospital



**Figura 22** 6.Mercado



**Figura 18** 2.Igreja



**Figura 20** 4.Casa do Governador



**Figura 21** 5.Piscinas



**Figura 23** 7.Casa Amílcar Cabral



**Figura 24** Render de Bafatá com implantação do Centro de Estudos



**Figura 25** 1.Pombal



**Figura 27** 3.Vista a partir do Hospital



**Figura 29** 5.Centro de estudos Amílcar Cabral



**Figura 26** 2.Marco da presença portuguesa na Guiné



**Figura 28** 4.Busto de Amílcar Cabral



**Figura 30** Render de Bafatá com implantação do Centro de Estudos



*Figura 31* Fotomontagem à noite da torre do Cento de Estudos Amílcar Cabral

Os lugares são únicos, pela sua cultura e passado, sendo que “fingir” uma arquitetura local, que parecesse ter sempre pertencido ao lugar não seria adequado. Tem que se ultrapassar os estereótipos de quando se pensa num determinado lugar, superar os clichés, tornando a arquitetura num objeto icónico, que vá em direção ao futuro, porém que se adegue ao local onde está inserida. Assim, o centro Amílcar Cabral localiza-se na outra margem do rio, num local sem construção, onde não interfere com o existente e de onde pode contemplar a cidade. Devido à sua localização, foi necessário a criação de uma ponte que interligasse as duas margens, à qual se seguem dois passadiços que direcionam os visitantes para uma torre (miradouro) porém sem nunca lá chegar. Estes são plataformas de contemplação à mesma os quais contém também todo o programa do centro interpretativo. A torre estabelece assim uma relação de escala com a cidade, sendo visível a partir da mesma, ao mesmo tempo que a observa. Esta é composta por cinco volumes, todos idênticos nas suas dimensões. Os volumes da torre encontram-se desalinhados, permitindo assim definir zonas de entrada e varandas, de onde é possível ter breves vistas sobre a cidade. Este desalinhar apenas ocorre num determinado eixo, criando a ilusão, de que é alinhada a partir de determinados ângulos, excepto o penúltimo volume. Este é o único em que a sua rotação é totalmente diferente, visto ser um miradouro de onde se pode contemplar toda a cidade de Bafatá. A posição dos passadiços e a sua relação com a torre conformam ainda um auditório ao ar livre.

Tanto os passadiços como a torre são construídos em ripado de madeira, por ser um material abundante na zona, e que não implicaria demasiados custos de transporte. Com esta estrutura em ripado é nos possível ter ventilação no edifício, ao mesmo tempo que deixa passar a luz.



Figura 33 Planta do Centro de Estudos Amílcar Cabral



Figura 34 Alçado Longitudinal



Figura 35 Corte A-A'

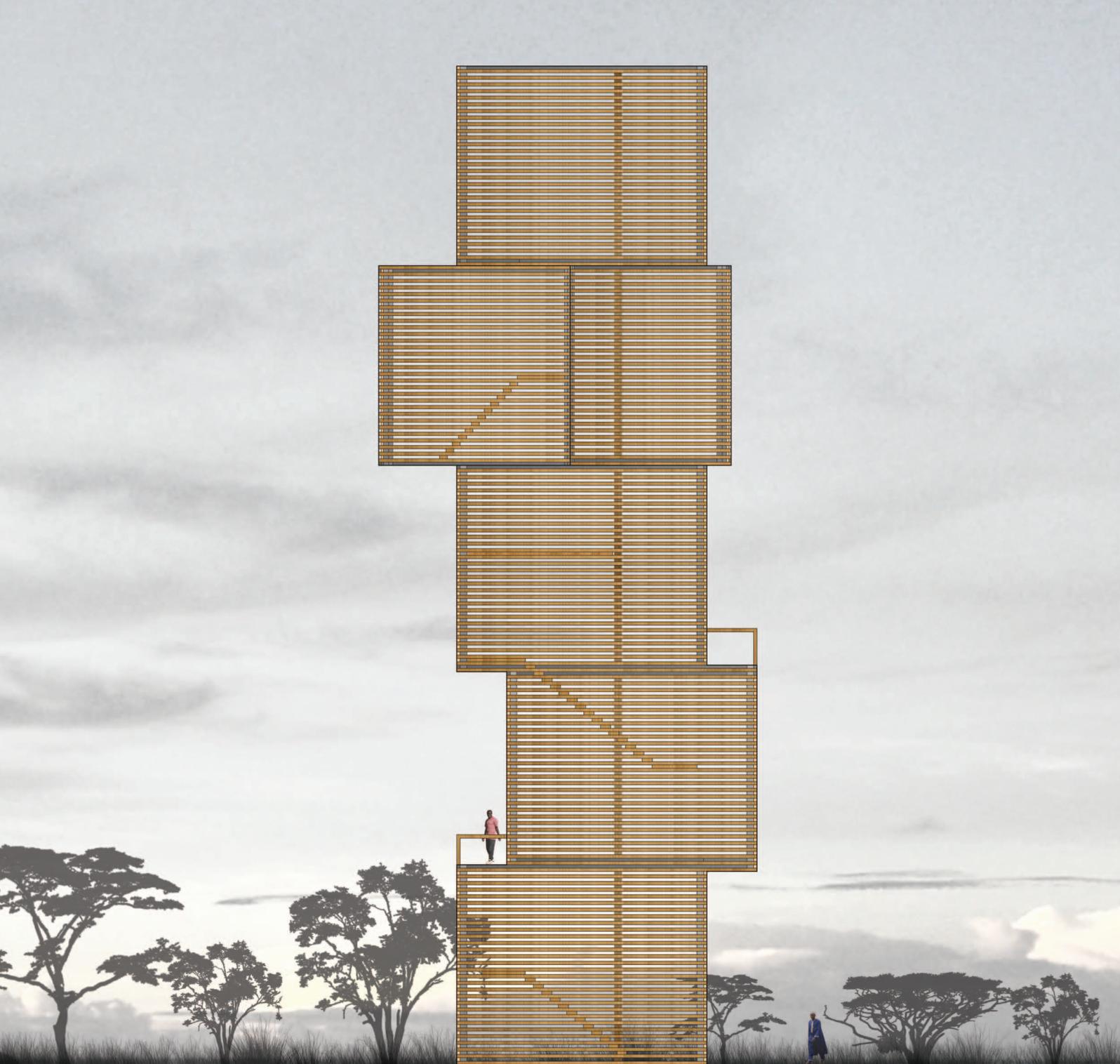


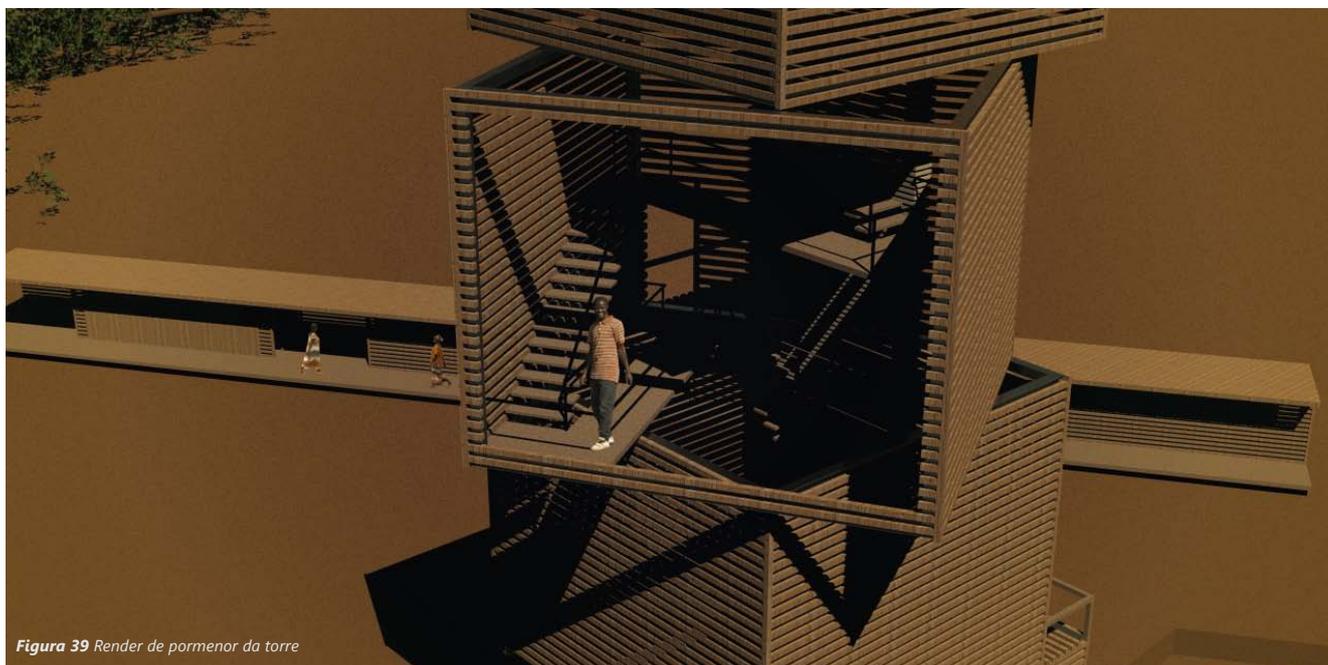
Figura 36 Alçado Oeste



Figura 37 Corte B-B'



*Figura 38* Render geral do Centro de Estudos



*Figura 39* Render de pormenor da torre



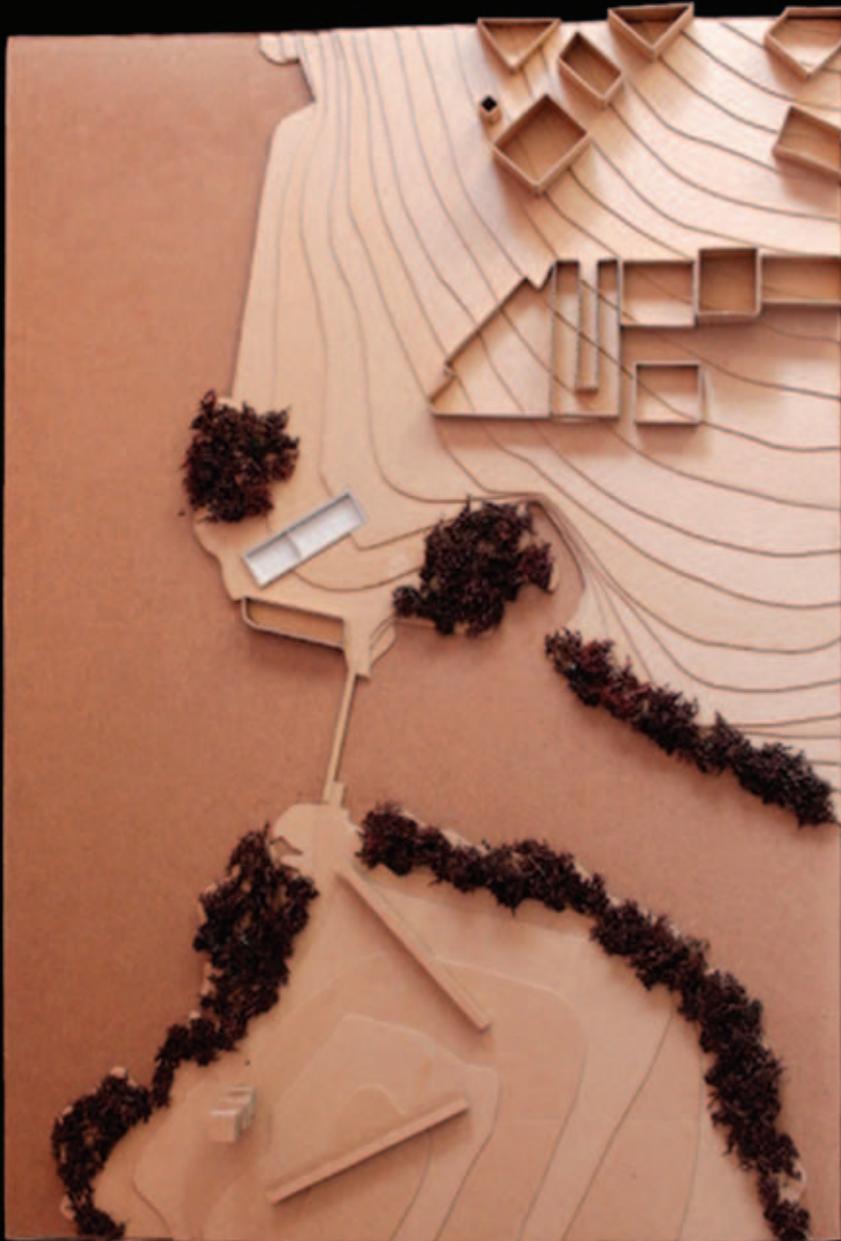
*Figura 40* Render de conjunto do Centro de Estudos



*Figura 41* Render com fotomontagem



*Figura 42* Maqueta do Centro de Estudos Amílcar Cabral



*Figura 43* Maqueta do Centro de Estudos Amílcar Cabral



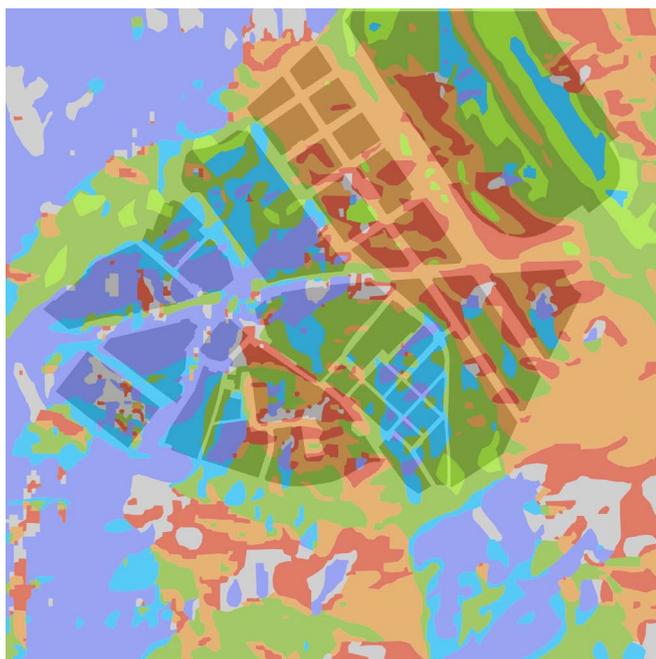
**TEMA II - ANÁLISE COLINA DAS AMOREIRAS**



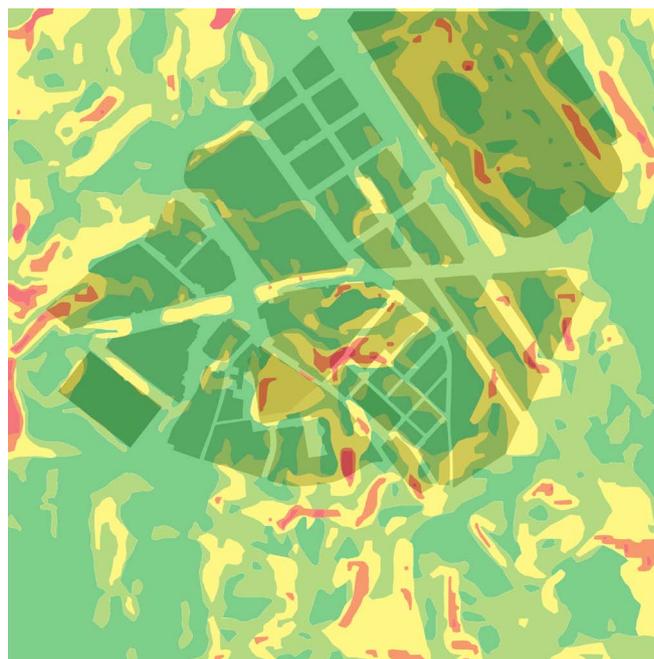
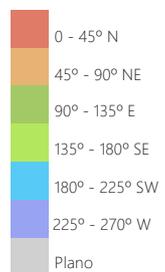
Figura 44 Planta Localização da Zona de Intervenção



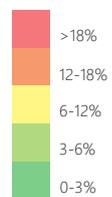
Figura 45 Carta Hipsométrica



**Figura 46** Carta Exposição Solar



**Figura 47** Carta de Declives

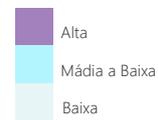




**Figura 48** Carta de Tipos de Solo



**Figura 49** Carta de Pemeabilidades



O Aqueduto das Águas Livres, inspirado na construção romana, foi construído por ordem do rei D. João V, em 1731, pelo arquiteto português Manuel da Maia. O aqueduto é um sistema complexo de captação e distribuição de água para a cidade de Lisboa. Tendo quase 60 km de comprimento, capta a água das nascentes na zona de Sintra e encaminha-as até Lisboa para a mãe de água, onde a água é depois armazenada num tanque e segue até aos diversos chafarizes e fontes de Lisboa.

O aqueduto tem uma grande presença na paisagem urbana de Lisboa, o seu troço mais monumental situa-se sobre o vale de Alcântara, que antigamente servia como ponte para atravessamento pedonal do vale. Este troço possui 35 arcos, sendo 14 deles em ogiva e os restantes de volta inteira. É neste troço que se situa o maior arco em alvenaria do mundo, estando este sobre a Av. Calouste Gulbenkian.



**Figura 50** Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 1856  
(sobre planta de Filipe Folque)



**Figura 51** Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 1877-79  
(sobre planta de Goullard)



A mãe de água, projeto de Carlos Mardel, arquiteto húngaro, foi iniciada em 1746, porém devido ao sismo de 1755 sofreu atrasos e apenas foi concluída em 1834. A mãe de água tem uma capacidade para 5.500.000 litros de água porém atualmente é utilizada para atividades culturais como espetáculos de música, dança e teatro. Sobre o seu terraço é possível ter uma vista panorâmica sobre a cidade.

O arco das Amoreiras, também da autoria do arquiteto Carlos Mardel, foi concluído em 1748, como comemoração da conclusão do aqueduto e a chegada de água a Lisboa.

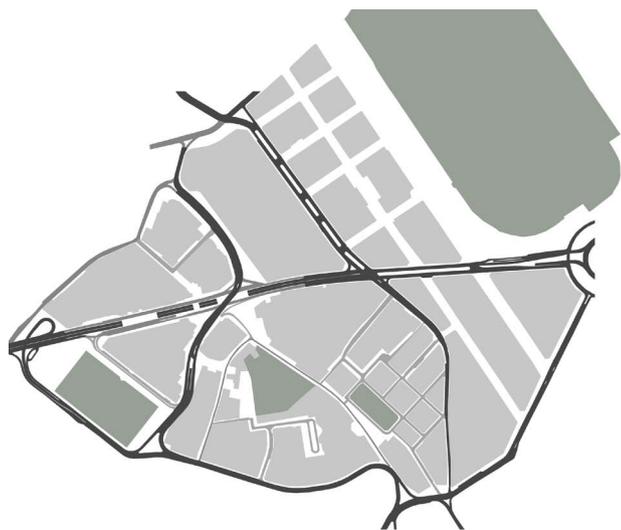
Com o aumento da população surgiu a necessidade de se criar novos reservatórios de água, surgindo assim os três reservatórios existentes na zona das Amoreiras.



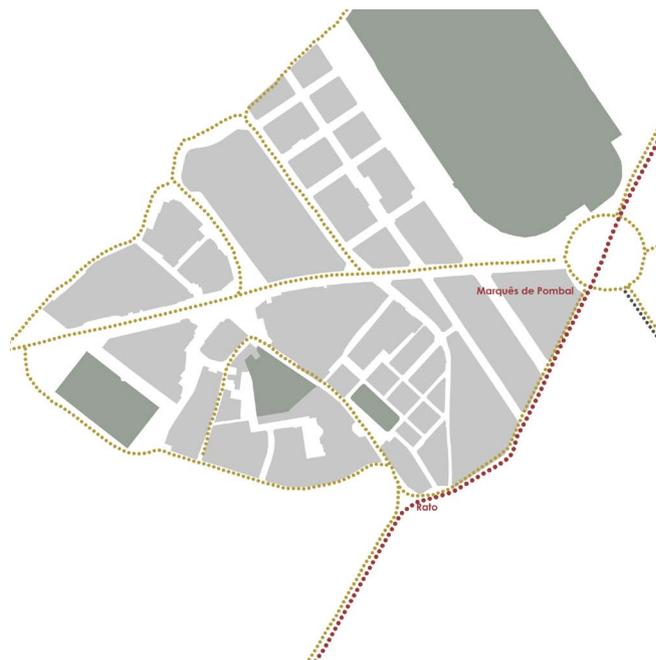
**Figura 52** Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 1910  
(sobre planta de Silva Pinto)



**Figura 53** Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 2012

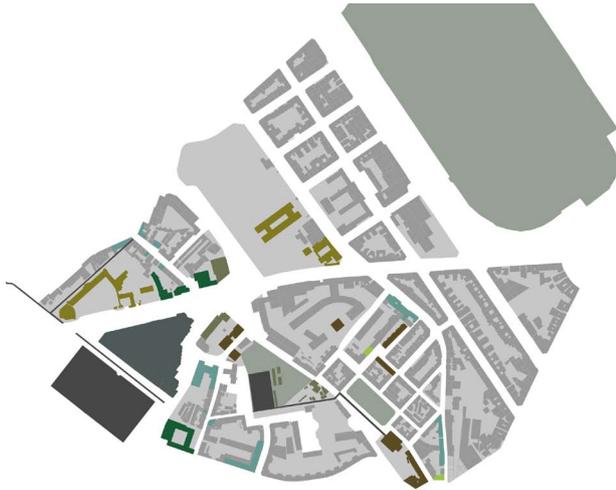


**Figura 54** Análise do fluxo de tráfego actual



**Figura 55** Rede de transportes existente





**Figura 56** Análise dos usos do edificado



**Figura 57** Análise dos pontos de iluminação pública



# Memorando

O presente memorando pretende ser uma visão geral de grupo sobre a sociedade num período de duas décadas, o funcionamento da cidade e mais concretamente da zona das Amoreiras. Trata-se de uma visão talvez até um pouco utópica, mas que tenta abrir horizontes para a vertente projetual tanto de grupo como individual.

Não pensamos ser possível abordar um sistema de futuro, sem abordar o sistema presente, pois somos o futuro do passado e iremos ser o passado do futuro que se avizinha. A sociedade futura vai surgir daquela em que vivemos hoje em dia e sobre a qual construímos as nossas vidas. É impossível referir um novo perfil social, sem antes referir a atual crise - duas décadas não serão capazes de provocar profundas ruturas com o passado. É necessário perceber quais serão as alterações socioeconómicas que podem criar alterações nas pessoas e, conseqüentemente, como é que estas podem configurar os locais onde vivemos.

O perfil social "imaginado" vai derivar dos valores adquiridos até então. Estes diferem de pessoa para pessoa, das influências, crenças e estilo de vida, sendo estes os fatores que constroem a sociedade.

Numa realidade futura que, possivelmente não será assim tão diferente do que acontece nos dias de hoje, a sociedade das próximas duas décadas terá como base um estilo de vida bastante mais "nómada" e com uma, cada vez maior, facilidade de mobilidade e de não fixação ao local. Este será um aspeto promovido tendencialmente, pela saída da casa dos pais cada vez mais tardia, devido ao custo de vida e às suas implicações na vida prática. Assim, é de esperar que este fenómeno venha a ter como resposta famílias que se formam cada vez mais tarde, de menores dimensões (de apenas um ou dois filhos) ou até mesmo pessoas que, no início da vida profissional, optem por morar com amigos facilitando assim uma eventual estabilização financeira antes da constituição de família. As condições familiares tenderão a mudar muito mais rapidamente do que o que acontece atualmente, visto que, a oferta/procura (emprego, habitação, lazer) será, também diferente e dependente dessa grande facilidade e disponibilidade de mobilidade, tanto ao nível nacional como mesmo para o estrangeiro.

Assim, a sociedade tenderá a exigir uma resposta cada vez mais rápida e eficiente de todas as situações apresentadas no dia-a-dia. Esse aspeto deverá, com toda a certeza, refletir-se na forma e nas necessidades implícitas do "habitar" e nos métodos utilizados para construir.

Estes fatores, em conjugação com o facto de se tratar de uma zona bastante densificada no que respeita à massa construída, levam a que seja valorizada e ponderada a ocupação de espaços presentes nos interstícios dos quarteirões ou até mesmo a utilização de zonas, que atualmente, apesar de terem um carácter público estão fechadas à população. Para ocupar estes improváveis sítios, serão tidos em conta métodos como a reabilitação/requalificação e a pré-fabricação pois dão uma resposta bastante célere, versátil e, eventualmente, económica para uma sociedade que exige que tudo aconteça no momento imediato.

Assim pensa-se que a pré-fabricação possa ser uma das respostas para a construção no futuro, sendo necessário

métodos construtivos, que não só sejam rápidos de montar, como possam oferecer uma grande diversidade de soluções construtivas, seja em construções novas ou reabilitações. Quanto ao espaço público, a questão da pré-fabricação pode também ser relevante. Devem ser encontrados métodos construtivos que oferecem uma maior rapidez na construção de espaços públicos, sendo relevante existir uma distinção entre tipos de percurso, para que espaços exclusivamente pedonais possam ser facilmente percebidos.

Pensa-se que futuramente o estilo de vida será mais ativo, a questão da mobilidade tornar-se muito importante, a nível da escala mais pequena da cidade - para percursos mais reduzidos e rápidos, tem que se criar mais facilidades, para se poder passear pela cidade, tanto a pé como de bicicleta, sendo necessário criar uma maior permeabilidade pedonal, uma cidade mais fluída. Esta é também uma forma de reduzir os custos de deslocação e facilitar o tráfego na cidade. Prevê-se um aumento quanto ao uso da bicicleta, o que já se tem verificado no presente, e pensa-se que continuará a aumentar, daí a ideia de criação de uma ciclovia, que ligue toda a cidade. A bicicleta será um elemento preponderante e cada vez mais condicionante do funcionamento do espaço público, agora praticamente invisível. A ciclovia terá um papel estruturante no desenho e nas condicionantes do espaço urbano, tanto do ponto de vista das infraestruturas como da disposição dos serviços e equipamentos públicos. Espera-se que uma infraestrutura desta natureza tenha anexado a si uma forte rede de comércio e possivelmente de espaços verdes, tornando estes sítios não só mais apelativos a quem os utilize apenas para lazer durante o fim-de-semana, como também extremamente úteis e com uma grande capacidade de resposta para quem a bicicleta é o meio de transporte diário de eleição. Também no futuro os transportes públicos serão acessíveis mais facilmente, devido à criação de novas estações de metro por toda a cidade. É também importante, que os vários tipos de transporte públicos (metro, comboio e autocarro) criem facilidades para transportar bicicletas, desta forma será mais fácil deslocar-se pela cidade, pois dá a possibilidade de se combinar diferentes meios de transporte em determinados trajetos.

De forma a servir uma sociedade cada vez mais envelhecida, começam já a surgir veículos, como bicicletas elétricas, que combinam a locomoção através da atividade física com uma fonte elétrica, sendo este transporte mais versátil em comparação com uma moto, pois há a possibilidade de este poder entrar nos edifícios, assim como nos transportes públicos. Espera-se que, no prazo de duas décadas, aumente a consciencialização da sociedade no que respeita aos gases nocivos, o que levará ao decréscimo da circulação automóvel, como a conhecemos hoje em dia. As cidades têm de ser feitas para pessoas, e não para automóveis, como acontece atualmente.

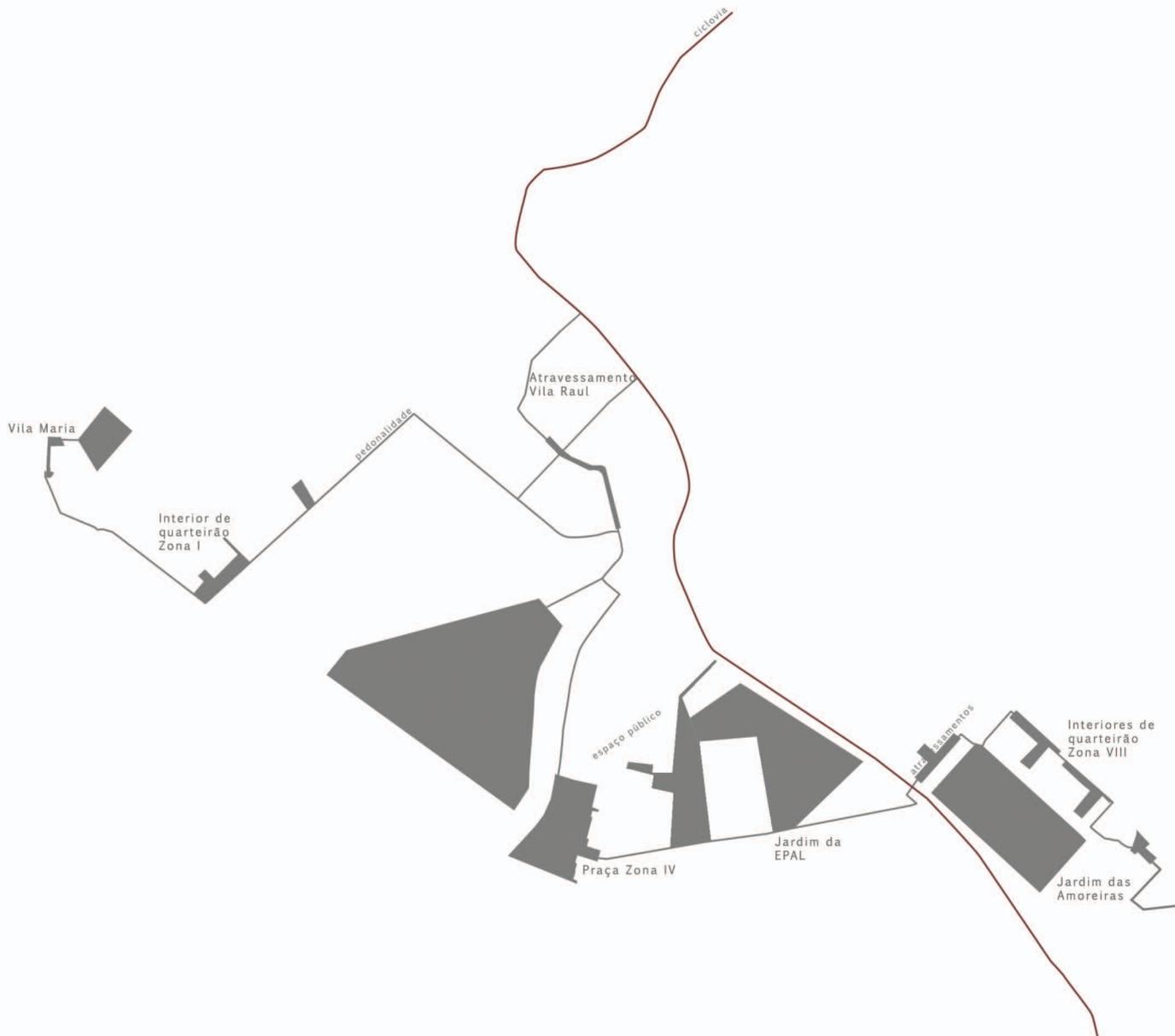
Prevê-se que o estilo e as condições de vida levem a uma maior procura de espaços verdes em detrimento das grandes superfícies comerciais, teatros, cinemas, uma vez que, num futuro relativamente próximo, é previsível que o poder de compra continue bastante reduzido. Assim, o espaço público virá a ter uma importância crescente, sendo o seu desenvolvimento um dos principais fatores que promoveram o desenvolvimento dos projetos individuais de cada membro do grupo. Criar-se-á um "novo" conceito de espaços verdes, de menor escala que os atuais espaços públicos, que pretendem servir apenas os moradores do edifício, evitando a criação de novos espaços verdes de grande escala e onde é necessário fazer um grande investimento. Devido a um modo de vida mais ativo e mais direcionado para a vida no exterior proporcionado pelas áreas reduzidas e pelo elevado custo da habitação na zona,

tenta-se que o espaço público seja valorizado e desenvolvido no sentido de promover a locomoção a pé.

Como já referido, os habitantes serão nómadas, multiplicando-se em movimentos pendulares, seguindo um padrão de vida que permita facilmente a sua deslocação e aglutinação, com o mínimo custo. A expressão “andar com a casa às costas” nunca fará tanto sentido. O avião aproxima as principais áreas metropolitanas mundiais, pelo que, as deslocações casa-trabalho ocorrerão em maior escala. As cidades do mesmo nível, não só competem, como também se complementam, beneficiando-se sempre que bem articuladas. Daqui emergem não só novos padrões territoriais, como também, novas estratégias urbanas e novas formas de administrar o espaço.



**TEMA III - PROPOSTA URBANA**



- Ligação através de ciclovia
- Ligação através de espaço público

**Figura 58** Esquema conceptual da proposta urbana, mostrando as ligações criadas entre projectos



- Zona 1 - Mariana Evangelista
- Zona 2 - Ana Margarida Moural
- Zona 4 - Ana Carolina Gonçalves
- Zona 6 - Katherine Chong
- Zona 8 - Nádia Romão

**Figura 59** Diagrama com as zonas de intervenção dos elementos do grupo



**Figura 60** Diagrama da proposta mostrando a preto as zonas onde se vai aplicar as lajetas do mobiliário urbano criado

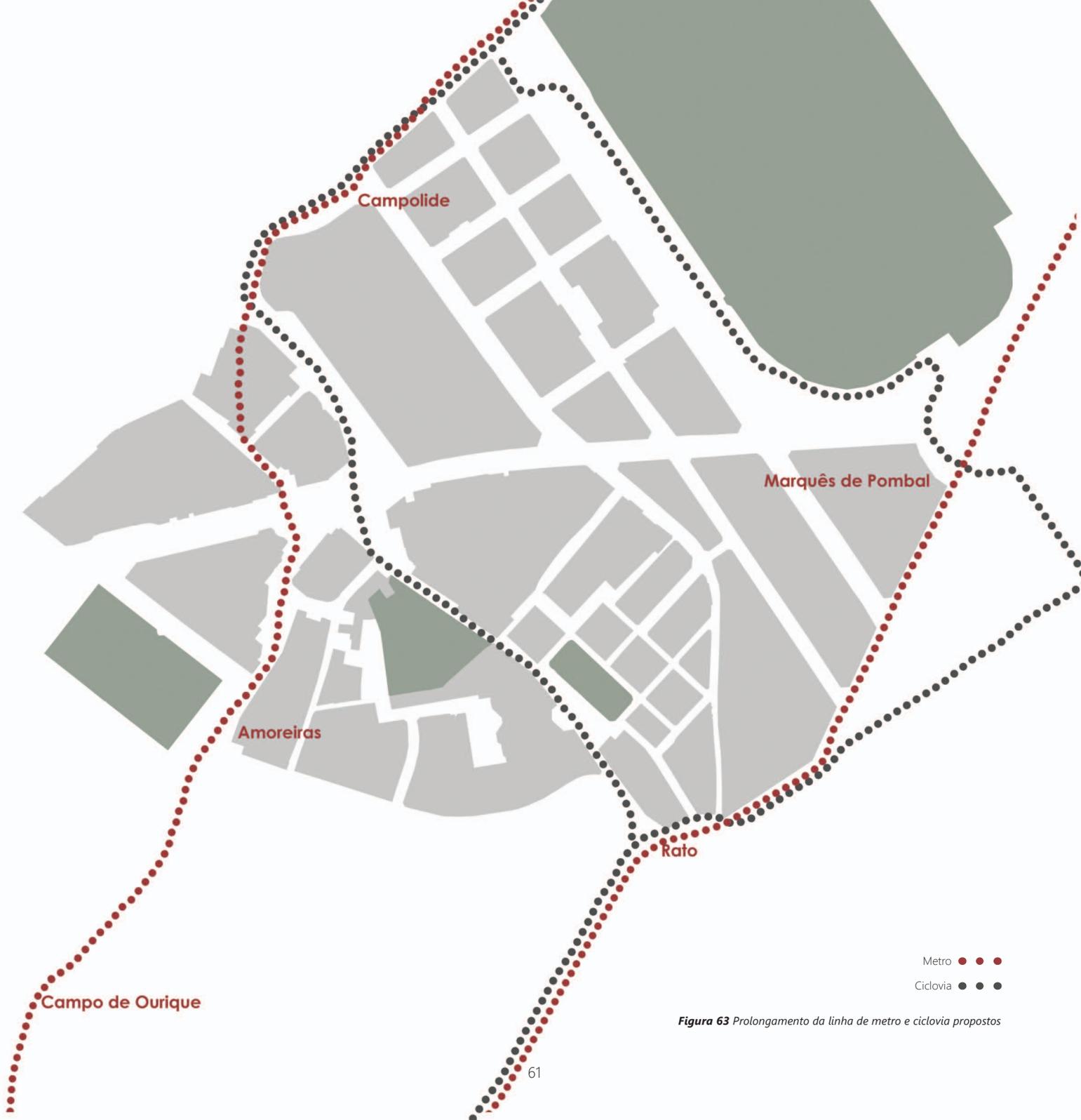


*Figura 61* Mapa de iluminação proposto



- Intenso
- Médio (alterado através da mudança de pavimento e sentidos de trânsito)
- Baixo

**Figura 62** Diagrama com a alteração do fluxo de tráfego proposto através da nova materialidade das vias e alterações de sentido de trânsito



Campolide

Marquês de Pombal

Amoreiras

Rato

Campo de Ourique

- Metro ● ● ●
- Ciclovia ● ● ●

Figura 63 Prolongamento da linha de metro e ciclovia propostos

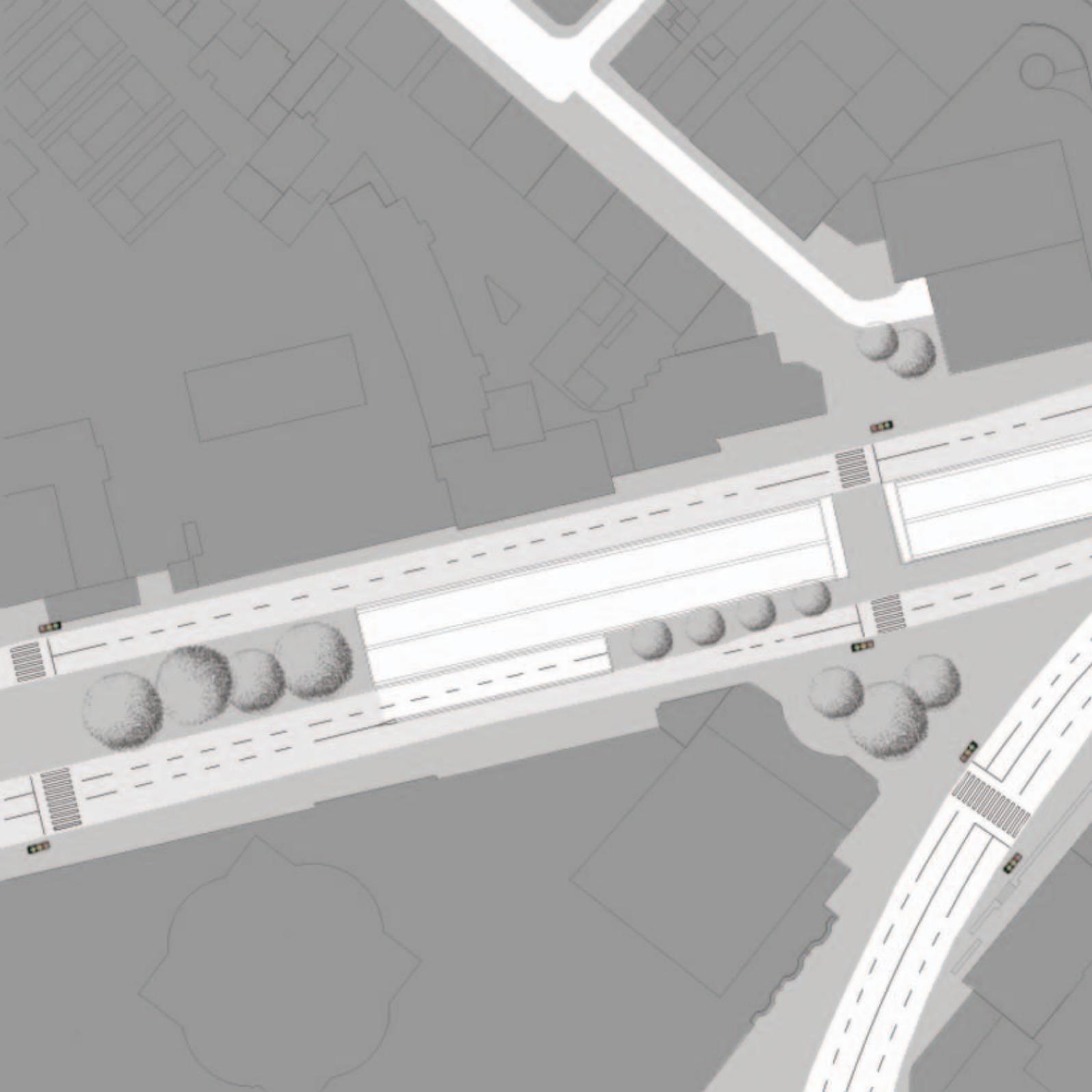




Figura 64 Proposta de alteração do tráfego na Avenida Eng. Duarte Pacheco com introdução de calçada para tornar o trânsito mais lento





*Figura 65* Proposta de alteração do tráfego no cruzamento da Rua Marquês de Fronteira com a Rua Artilharia I e com a Avenida Conselheiro Fernando de Sousa



*Figura 66* Corte pela Rua das Amoreiras mostrando a introdução da ciclovia

Numa sociedade em que tudo acontece no momento imediato, a pré-fabricação aparece como resposta para a forma de construir, surgindo assim não só na construção do edificado, como também na construção do espaço público.

Na criação de novos espaços públicos, surge a necessidade de se pensar numa nova forma de construção, pois apesar de a calçada ser um elemento tradicional em Portugal, a sua colocação é muito demorada e necessita de manutenção. Emerge assim, a ideia de peças pré-fabricadas, com um desenho simples, a partir das quais se possa criar o restante mobiliário urbano, permitindo uma grande adaptabilidade entre os vários elementos, promovendo uma rápida colocação. Como materialidade, estas peças seriam em betão leve - GRC, para que desta forma o mobiliário aplicado seja durável e permita uma construção a seco, pois será apenas necessário aplicar as peças no local, sem ser necessário a aplicação de cimentos ou outros tipos de argamassas.

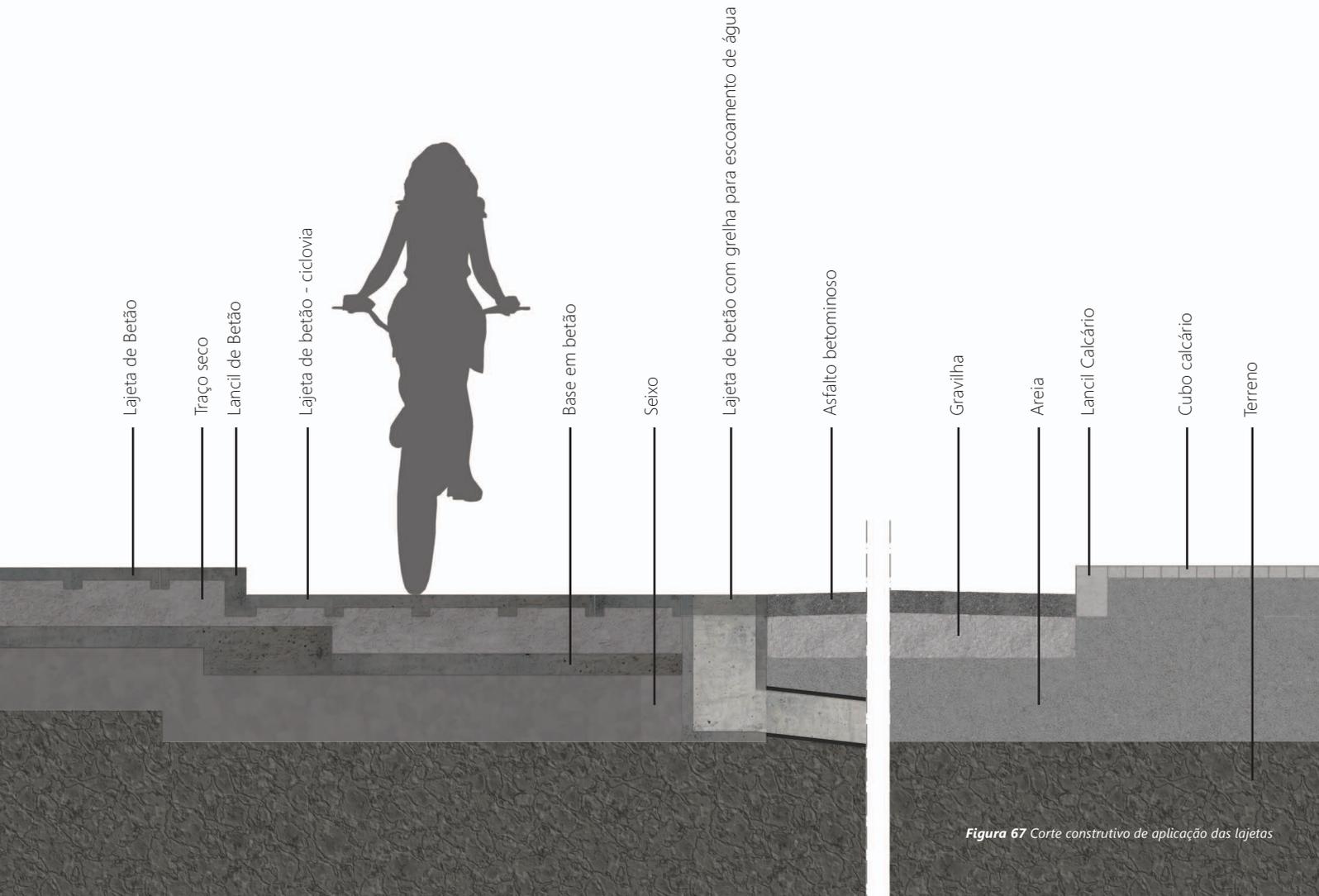
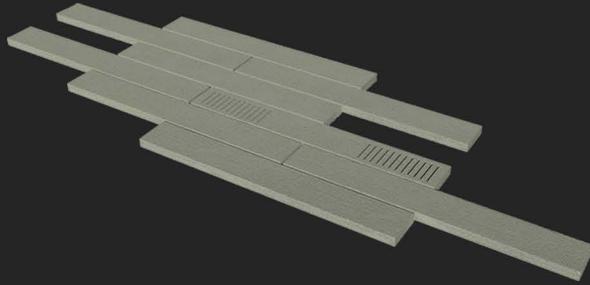


Figura 67 Corte construtivo de aplicação das lajetas



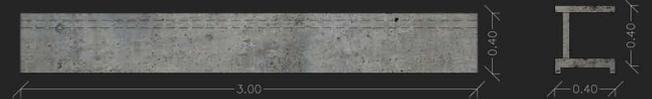
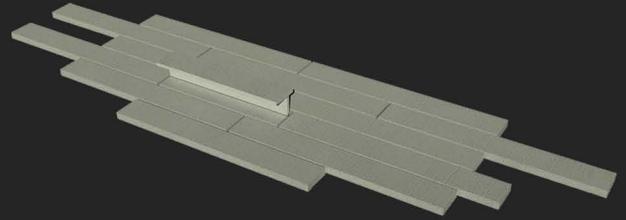
### LAJETA

Betão liso (passeios) ou texturado (vias)



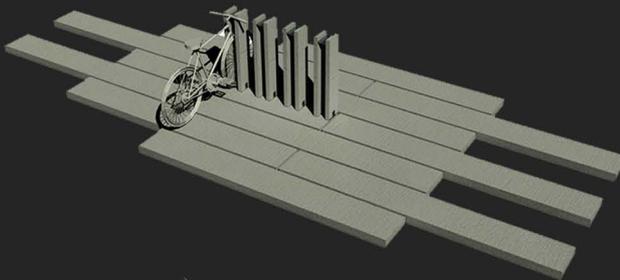
### LAJETA COM GRELHA

Betão liso perfurado



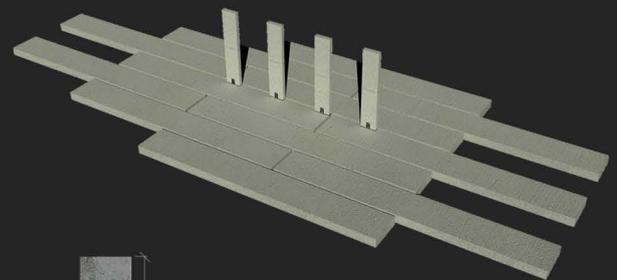
### BANCO

Estrutura em betão leve - GRC



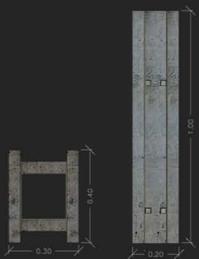
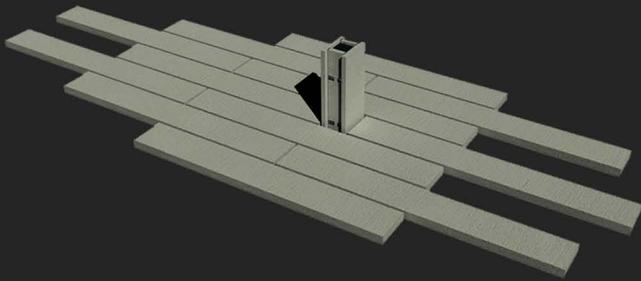
### STOP BICICLETAS

Estrutura em betão leve - GRC  
Ligações em aço inox

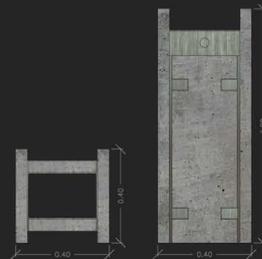
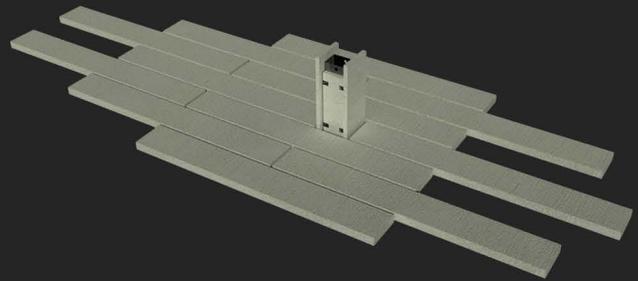


### GUARDA

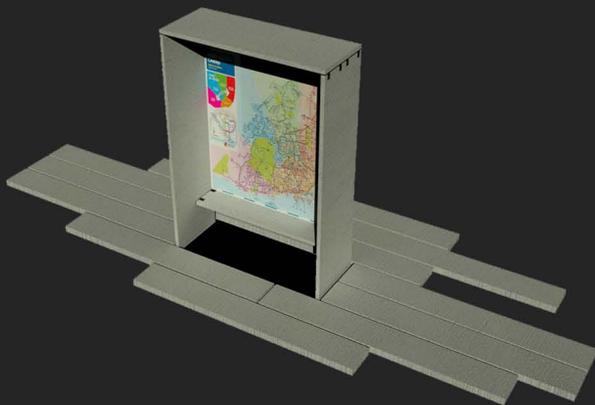
Estrutura em betão leve - GRC  
Ligações em aço inox



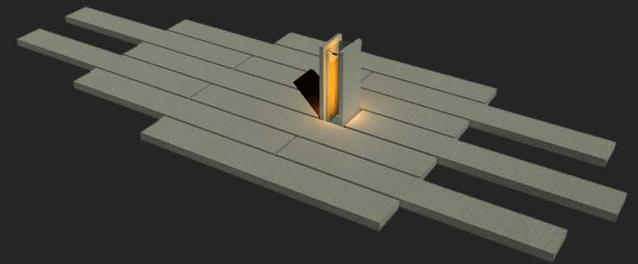
**BEBEDOURO**  
Estrutura em betão leve - GRC  
Ligações em aço inox



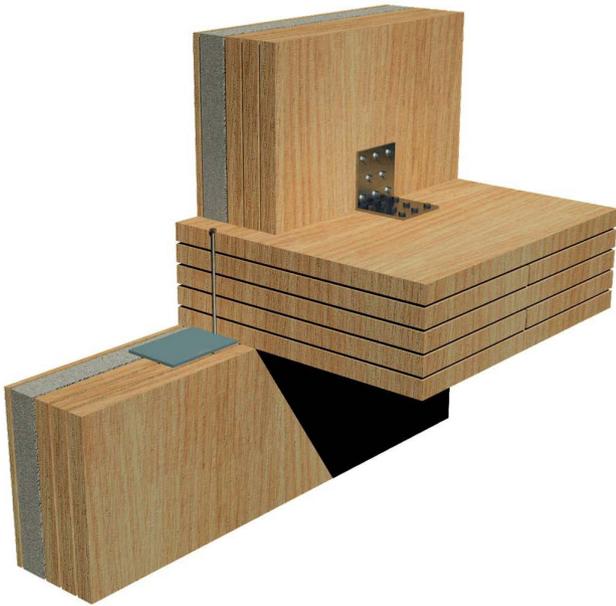
**CAIXOTE**  
Estrutura em betão leve - GRC  
Ligações em aço inox



**PARAGEM DE AUTOCARRO**  
Estrutura em betão leve - GRC  
Ligações em aço inox



**CANDEEIRO DE JARDIM**  
Estrutura em betão leve - GRC  
Ligações em aço inox



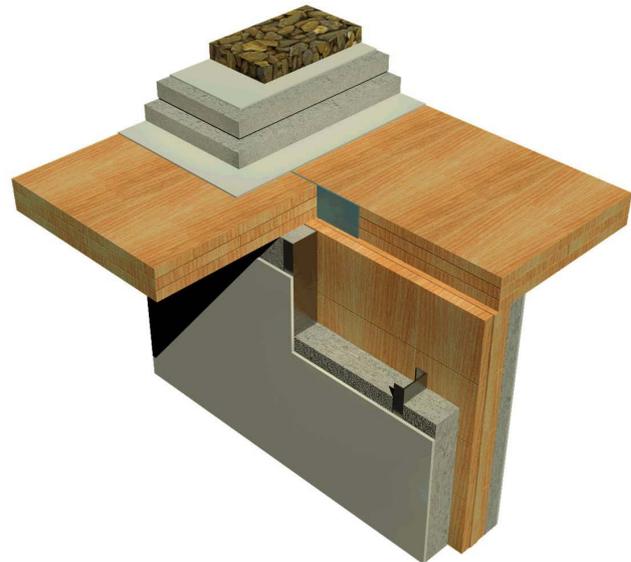
**Figura 69** X-LAM junção de laje com paredes



**Figura 70** X-LAM junção de parede com parede de pladur



**Figura 71** X-LAM aplicação de tecto-falso e rasgos para iluminação



**Figura 72** X-LAM revestimento com pladur e cobertura plana

Quanto ao edificado deparamo-nos com as mesmas necessidades. É fundamental um sistema construtivo que permita uma rapidez de construção e que seja durável, porém torna-se também imprescindível que exista um pensamento que contemple o impacto que a construção terá no ambiente. A escolha do sistema construtivo deve basear-se não só nos níveis funcionais, estruturais e estéticos, como também deve ter em conta o meio ambiente. É, por isso, conveniente a utilização de um sistema construtivo sustentável.

Após a análise de diversos sistemas baseados na pré-fabricação e consequente contacto com diversas empresas de cada um dos respetivos sistemas considerados, os painéis X-lam da Tisem foram a solução eleita por corresponder às necessidades exigidas pelas especificidades de cada um dos projetos individuais. O X-lam, conforme apresentado pelo Eng<sup>o</sup> Luís Jorge que prontamente se deslocou ao ISCTE-IUL para uma aula aberta, é constituído por painéis de madeira de pinho lamelada que são colados cruzadamente o que aumenta a sua resistência estrutural e rigidez.

Comparativamente a estruturas tradicionais em madeira, as estruturas com painéis de madeira lamelada colada cruzada oferecem diferentes formas de transferência de carga.

A natureza desta tipologia estrutural, abundância de elementos tipo parede e ausência de elementos lineares tipo viga ou pilar, proporcionam uma enorme estabilidade e capacidade estrutural, inatingível com os sistemas tradicionais de construção em madeira. (...) Na maioria destas é ainda possível obter desempenhos superiores aos materiais e soluções tradicionais em betão ou aço. O melhor exemplo disso encontra-se na singular proteção sísmica. (Tisem, 2012)

Além da sua resistência estrutural, este sistema construtivo permite ter paredes com espessuras reduzidas sem diminuir os valores de coeficiente de transmissão térmica que existem em paredes de alvenaria. Os painéis de madeira são entregues em obra, com as dimensões pretendidas, e é possível utilizar no mesmo projeto diferentes dimensões de peças, que por serem cortadas na CNC, não estão limitadas à utilização de medidas standard, sendo também possível recortar elementos curvo. Com estes painéis, todas as ligações são feitas através de elementos metálicos, sendo assim uma construção a seco, o que mais uma vez permite que a construção seja rápida.

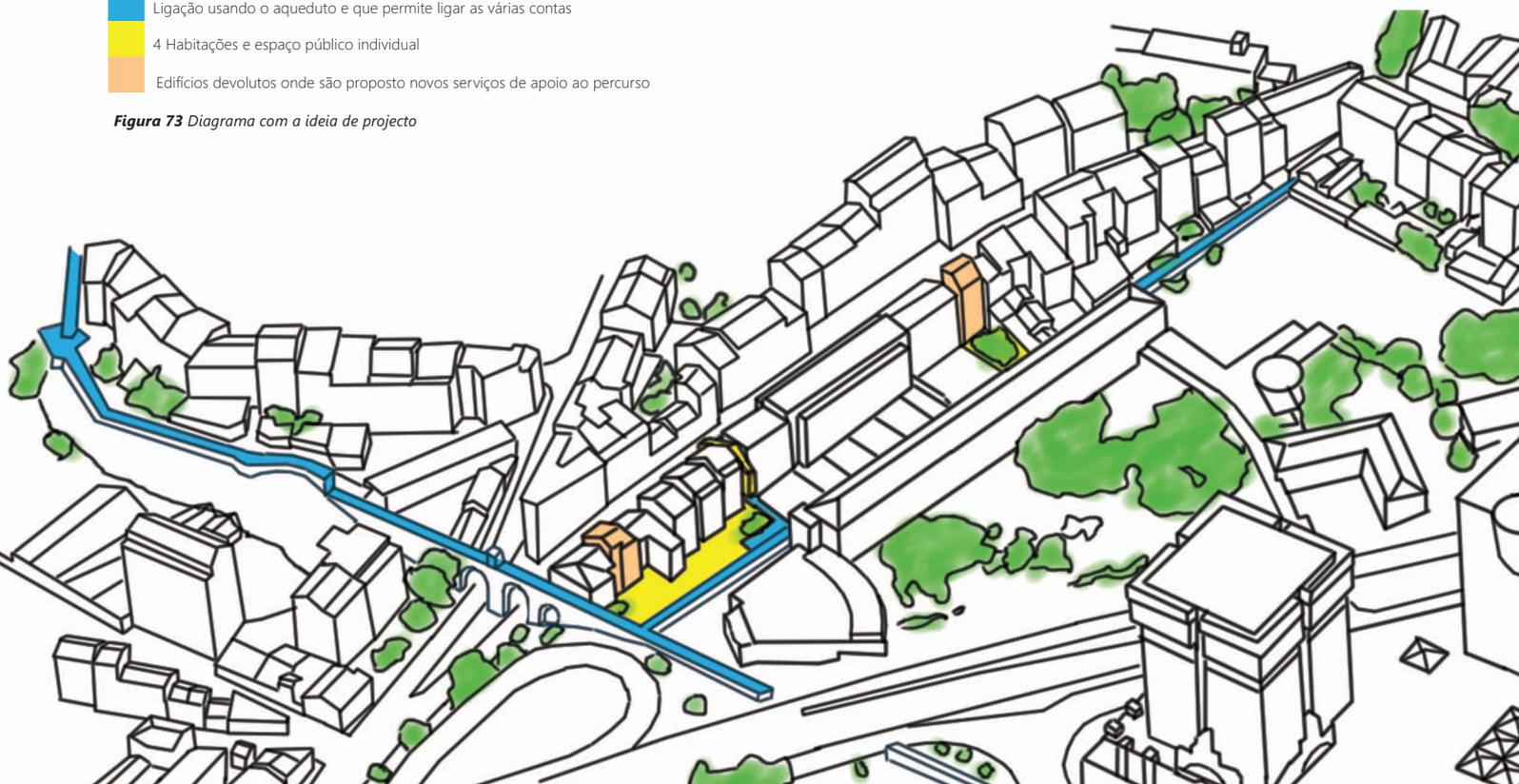
Por ser um material natural, é possível a sua reutilização "A reutilização é possível e recomendada no final da vida útil da estrutura". (Tisem, 2012)



# TEMA 1 - 4 HABITAÇÕES

-  Ligação usando o aqueduto e que permite ligar as várias contas
-  4 Habitações e espaço público individual
-  Edifícios devolutos onde são proposto novos serviços de apoio ao percurso

**Figura 73** Diagrama com a ideia de projecto



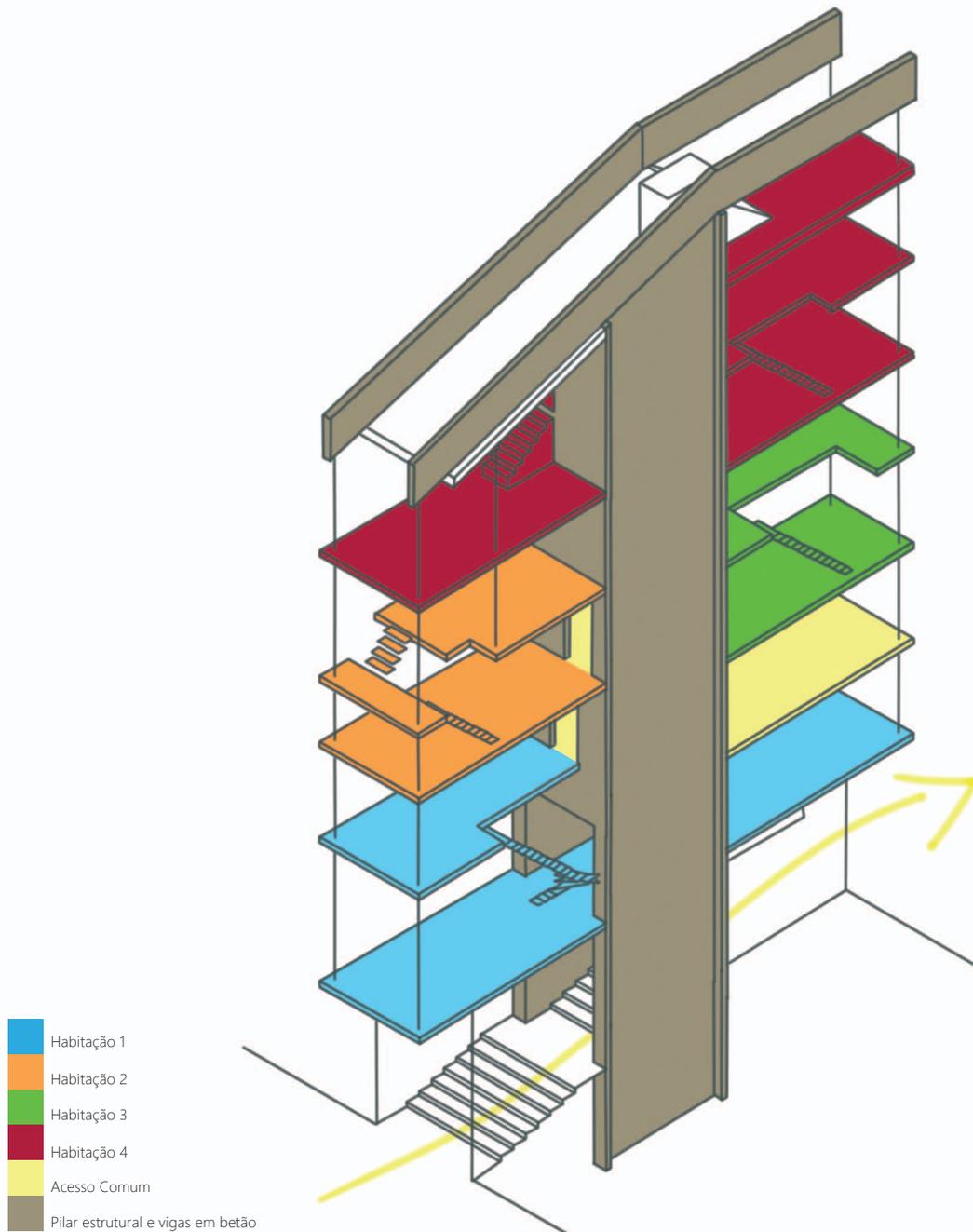
No seguimento da ideia geral de grupo, com as ligações pelo interior dos quarteirões ligando as várias zonas de intervenção, o primeiro passo para intervir neste quarteirão bastante consolidado foi o de criar aberturas que possibilitassem essas ligações.

Ao se analisar o local, deparou-se com o eixo estruturante deste quarteirão, o aqueduto. Este separa o terreno pertencente ao Liceu Francês, na cota alto do terreno, da linha de edifícios de habitação a uma cota mais baixa. O aqueduto funciona também como muro de suporte para esta diferença de cotas. Um dos problemas principais desta zona é então a diferença de cotas, entre a Rua Arco do Carvalhão, com a Avenida Eng. Duarte Pacheco, impossibilitando a circulação de pessoas da zona de habitação, para a zona de comércio e serviços no topo da colina.

Assim, é então criado, usando o eixo estrutural do aqueduto, uma ligação entre as diferentes cotas já referidas e também com a Rua Professor Sousa da Câmara. Como apresentado no esquema ao lado, a azul o percurso criado usando o aqueduto, e a creme, utilizando edifícios devolutos, são propostos serviços que darão apoio ao novo percurso criado. A amarelo aparece o local da intervenção urbana no interior do quarteirão e as 4 habitações propostas. Esta intervenção no interior do quarteirão encontra-se no cruzamento das duas ligações, a que liga ao outro lado da colina, com a que atravessa o quarteirão, tornando-se assim o ponto central do projecto.

Com o intuito de marcar essa mesma intervenção e atrair assim mais pessoas para aí, as habitações vão estar colocadas no ponto de ligação com a rua existente, de modo a dar mais visibilidade a esta entrada.

No percurso principal a materialidade será com as lajetas em betão GRC criadas com a proposta urbana e no restante espaço público será utilizada a calçada à portuguesa, demarcando assim a ligação em relação ao restante espaço. No troço do aqueduto que atravessa o quarteirão, e possibilitado pela configuração deste, serão também utilizadas lajetas, contudo no restante percurso prevê-se a criação de uma estrutura leve, que se possa sobrepor à estrutura do aqueduto.



**Figura 74** Esquema de disposição das 4 habitações e ligação ao interior do quarto

Quanto às habitações, como já referido, vão estar colocadas no acesso ao interior do quarteirão e por este ser um espaço bastante estreito, estas vão sair cerca de 1,5m para fora da linha de fachada actual, marcando ainda mais a entrada. Encontram-se também elevadas do solo, de modo a permitir a entrada no interior de quarteirão, sendo por isso a entrada para o edifício feita a uma cota ligeiramente mais baixa que a conta do aqueduto. Esta ligação é feita por um pequeno passadiço que liga as habitações ao percurso assinalado com lajetas.

Como referido no memorando, as habitações para esta zona para daqui a 20 anos, preveem-se que sejam habitações de permanência reduzida, ou seja, para pessoas em negócios e que pretendem ficar pouco tempo ou estudantes. Assim, este espaço reduzido entre edifício tornou-se o lugar ideal para as construir.

O acesso ao edificio, como já referido, faz-se através de um passadiço que dá acesso a uma área comum de entrada, onde se pode guardar as bicicletas, e que faz acesso às escadas que vão ligar os vários pisos. Todas as habitações são em duplex, podendo no entanto estas ser para um ou duas pessoas. No esquema ao lado é possível ver a disposição das habitações e os seus acessos.

Quanto ao sistema estrutural, e por o espaço bruto para construção ser bastante estreito, optou-se por construir um bloco central em betão, onde se encontram as escadas, e no qual, em cima deste, são colocadas duas vigas em betão pré-esforçado que vão segurar as lajes com ajuda de tirantes de cabos de aço. Este sistema possibilita a total independência do edificio em relação ao prédio contíguos e também, por não serem necessárias paredes estruturais, aumenta a área de cada habitação pois possibilita paredes mais finas.

Além do núcleo central em betão, as lajes vão ser de X-LAM, já apresentado na proposta de grupo, e por serem pré-fabricadas, permite que sejam cortadas em fábrica e depois apenas montadas em obra, aumentando a rapidez de construção. No interior, o pavimento será de madeira de modo a dar mais comodidade a estes espaços reduzidos e as paredes serão pintadas de branco, com excepção da parede onde se encontra a estante e da parede com os vão para o exterior.



*Figura 75 Fotomontagem mostrando o percurso ao longo do aqueduto*



Figura 76 Planta de Implantação Escala 1:400

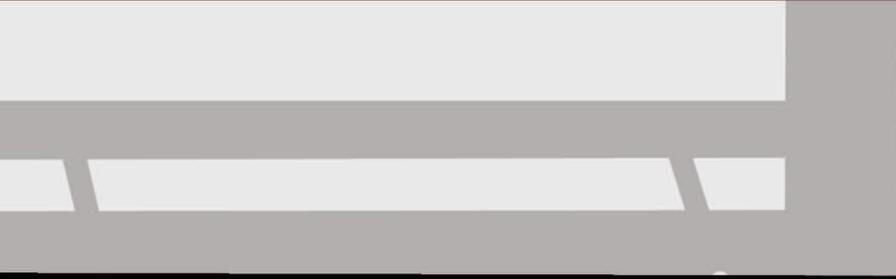


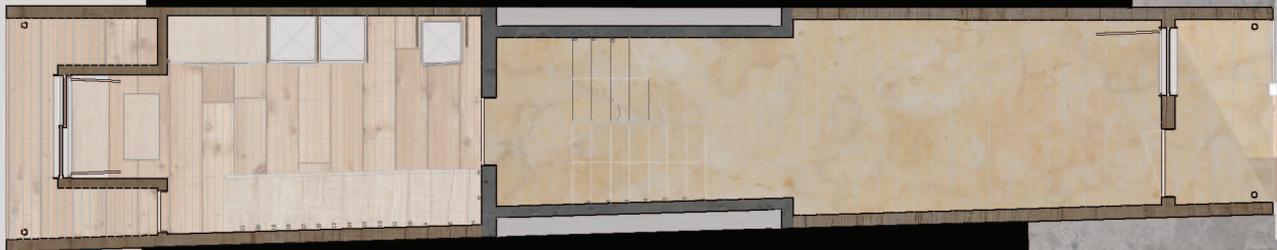


Figura 77 Planta Piso 0 Escala 1:100

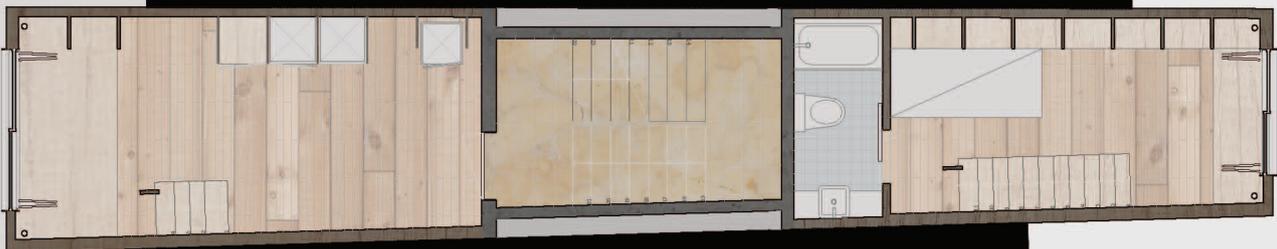


Figura 78 Planta Piso 1 Escala 1:100

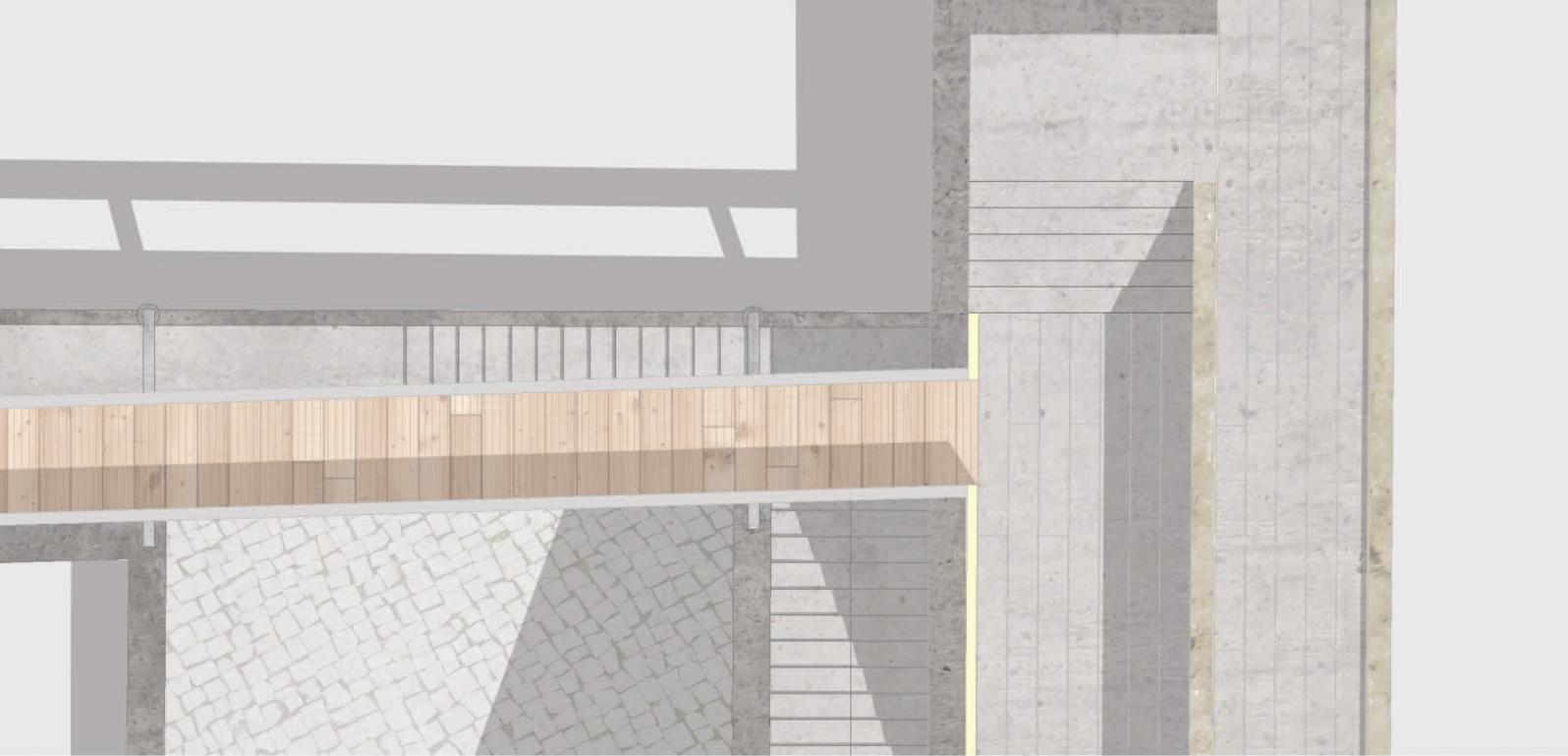


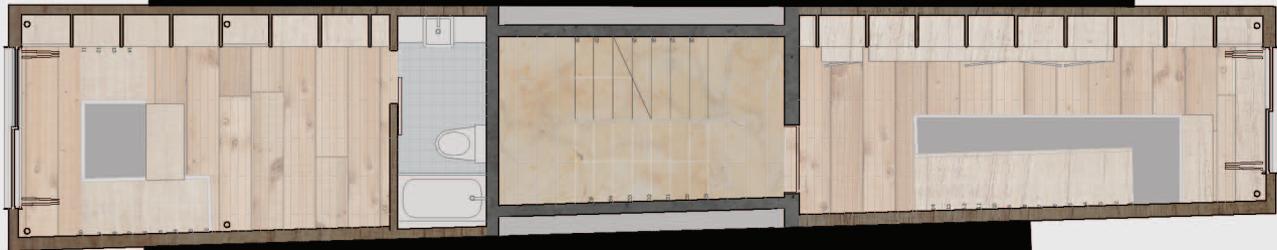


**Figura 79** Planta Piso 2 Escala 1:100

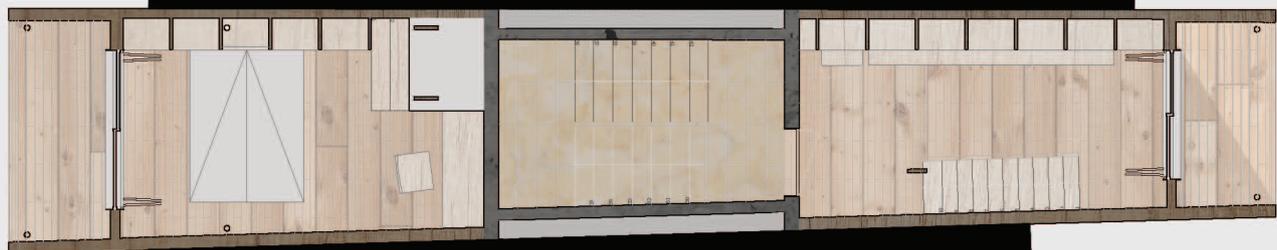


**Figura 80** Planta Piso 3 Escala 1:100





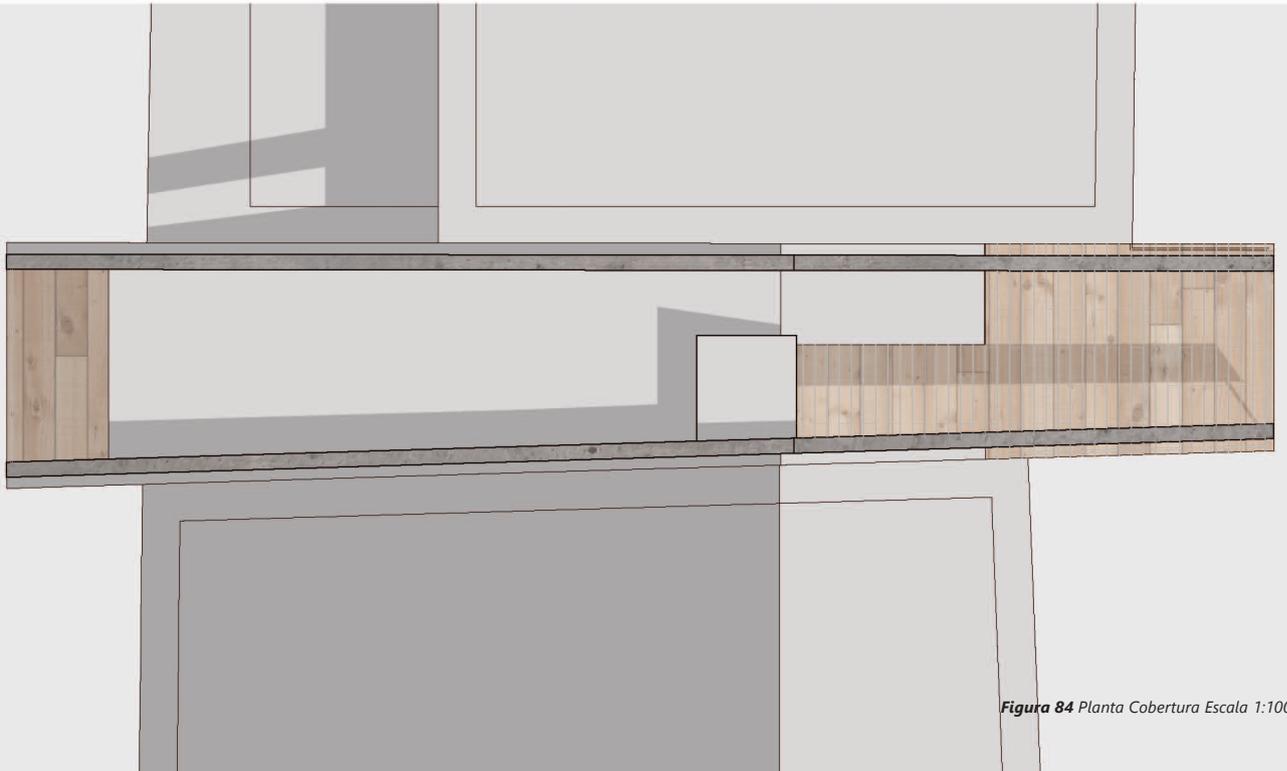
**Figura 81** Planta Piso 4 Escala 1:100



**Figura 82** Planta Piso 5 Escala 1:100



**Figura 83** Planta Piso 6 Escala 1:100



**Figura 84** Planta Cobertura Escala 1:100

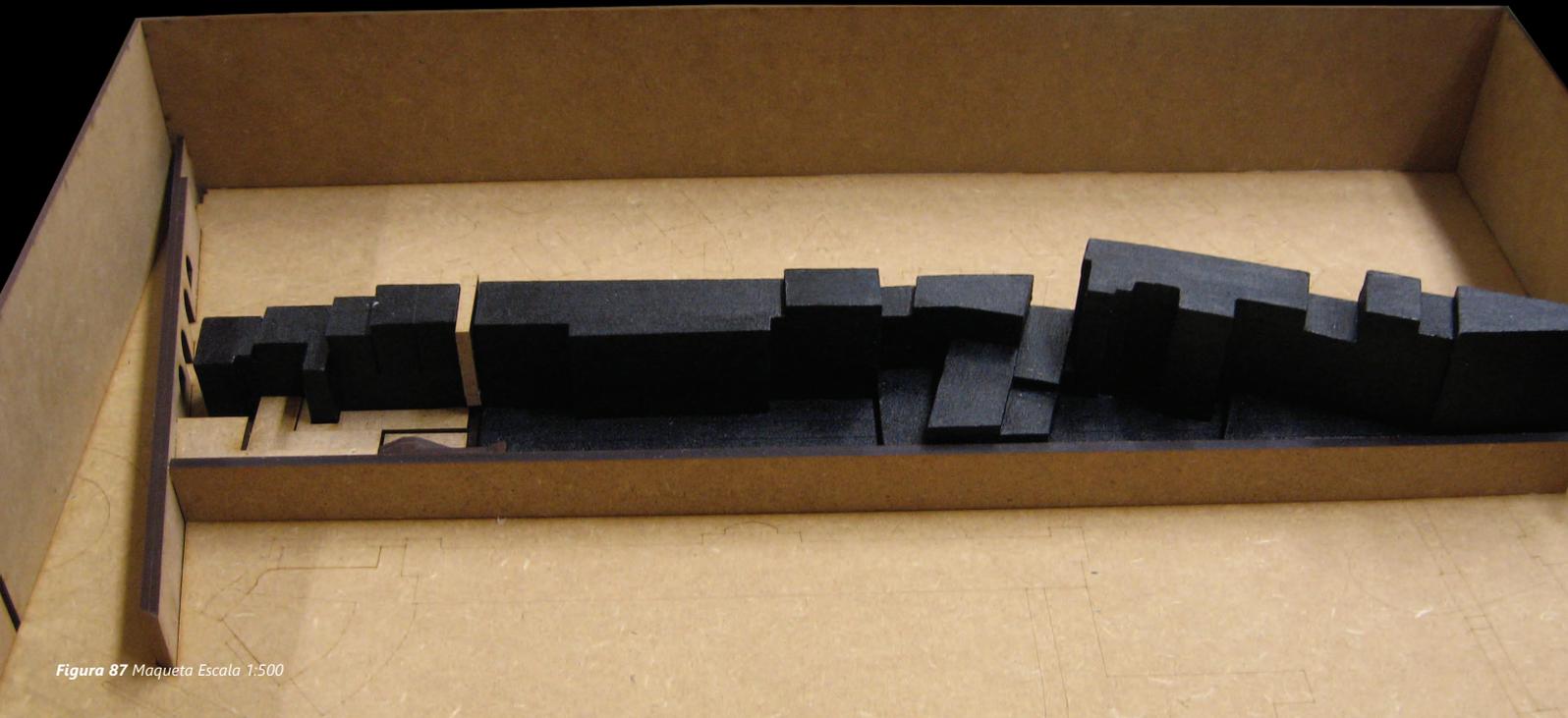




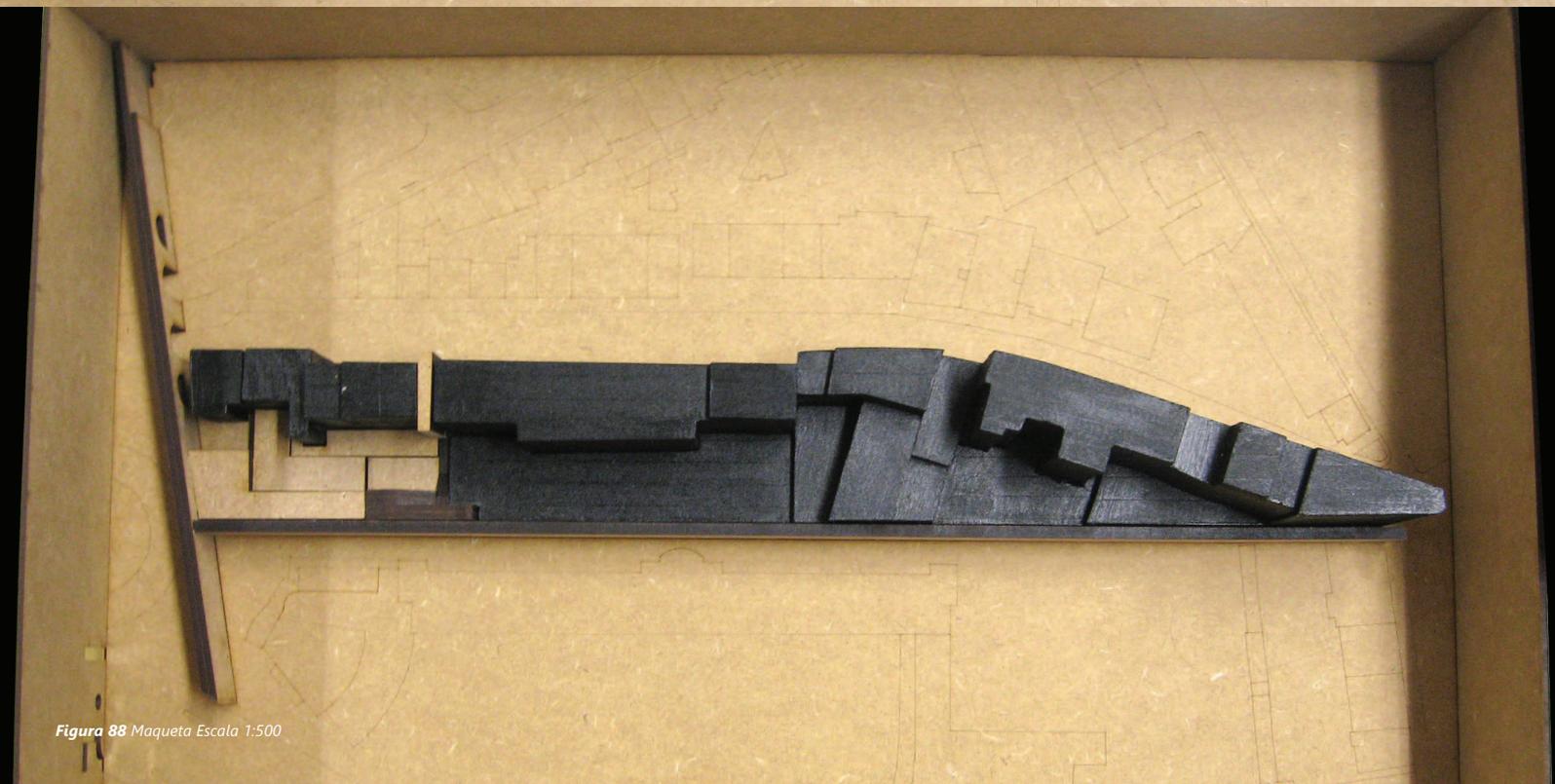
Figura 85 Corte Escala 1:200



Figura 86 Alçado principal Escala 1:200



*Figura 87* Maqueta Escala 1:500



*Figura 88* Maqueta Escala 1:500



*Figura 89* Maqueta Escala 1:50



*Figura 90* Maqueta Escala 1:50

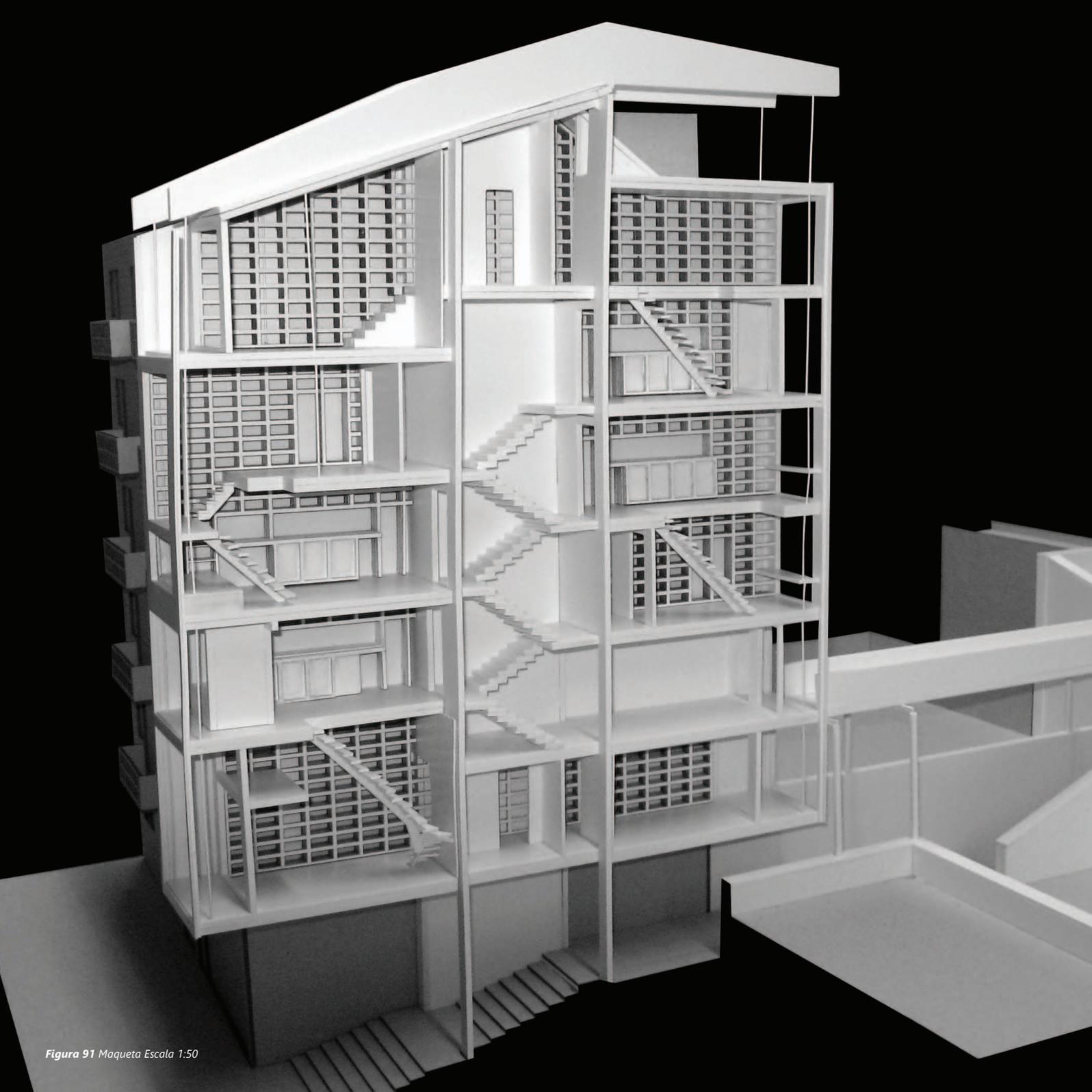


Figura 91 Maqueta Escala 1:50



Figura 92 Maqueta Escala 1:50



## TEMA IV



**Figura 93** Jardins de Inverno do Teatro São Luiz

O segundo trabalho individual do ano lectivo propunha a realização de um tema livre a enquadrar pelo próprio estudante. O único requisito seria o enquadramento em torno dos exercícios realizados ao longo do ano lectivo.

Por se tratar de um exercício inserido na vertente prática de PFA, surgiu a ideia de realizar algo tivesse ligação e que ajuda-se o tema abordado no trabalho teórico e não os vários projectos desenvolvidos na vertente prática. O trabalho teórico tem como tema a cenografia nos Music Videos, e por isso, a minha participação em um Videoclip teve um papel importante.

A participação no videoclip aconteceu antes do enunciado do tema IV ser lançado, no entanto foi fundamental para decidir quais os caminhos que não seriam os desejados seguir.

O videoclip em questão é o novo videoclip para a música “Margarida” de Camané e foi filmado nos Jardins de Inverno do Teatro S. Luiz.

O conceito deste videoclip era o de uma plateia a assistir à performance ao vivo do artista que cantava apenas acompanhado por piano, tocado pelo Mário Laginha. Na parede de fundo deste espaço, encontra-se desenhado a continuidade da estrutura metálica da estrutura, como se do prolongamento da sala se tratasse. E foi esta pintura que serviu de cenário ao videoclip. Foi também possível, acompanhar como se filma um videoclip e como trabalha uma equipa de filmagem.

Esta participação foi importante para me ajudar a definir o caminho concreto a tratar no trabalho teórico e com isso decidir por analisar os *Music Videos* conceptuais e assim poder também estudar a cenografia usada para criar estes *Music Videos*.

Ao participar em um videoclip cujo cenário é um local já existente, a ideia de criar os cenários para transmitir a mensagem que se quer e assim poder ligar com a prática da arquitectura tomou forma. Também o testemunhar das várias pessoas envolvidas no processo de gravação levou à criação de um subcapítulo no trabalho teórico destinado a abordar os vários intervenientes na criação de um cenário e também alguns termos técnicos e técnicas usadas em cinema, como os ângulos de gravação, planos, cortes, enquadramentos, etc.

Assim, a contribuição desta participação, não se reflete no trabalho da vertente projectual mas no trabalho desenvolvido na vertente teórica.

O videoclip em questão ainda não foi lançado oficialmente pelo que não é possível colocar aqui fotogramas, e durante o processo de filmagem não foi possível captar imagens, por razões óbvias de direitos de autor.



## ÍNDICE IMAGENS

Figura 1	Caixa de Joias com a marca de produz Montagem realizada pelo grupo	14
Figura 2	Marca a tinta da china Realizada pelo grupo	15
Figura 3	Composição Gráfica Realizada pelo grupo	16
Figura 4	Composição Gráfica invertida Realizada pelo grupo	16
Figura 5	Composição Gráfica com objecto Realizada pelo grupo	18
Figura 6	Corte A Produzido pelo grupo	18
Figura 7	Corte B Produzido pelo grupo	19
Figura 8	Alçado Produzido pelo grupo	19
Figura 9	Maqueta com a capa exterior Fotografia tirada pelo grupo	20
Figura 10	Maqueta sem a capa exterior Fotografia tirada pelo grupo	20
Figura 11	Pormenor interior da maqueta Fotografia tirada pelo grupo	21
Figura 12	Pormenor interior da maqueta Fotografia tirada pelo grupo	21

Figura 13	Mapa de África com localização da Guiné-Bissau Mapa produzido pelo grupo	24
Figura 14	Amílcar Cabral < <a href="http://noticiasdonorte.publ.cv/15632/vieira-lobes-acusa-bana-foi-colaborador-da-pide-deu-uma-festa-para-comemorar-o-assassinato-de-amilcar-cabral/">http://noticiasdonorte.publ.cv/15632/vieira-lobes-acusa-bana-foi-colaborador-da-pide-deu-uma-festa-para-comemorar-o-assassinato-de-amilcar-cabral/</a> >	25
Figura 15	Mapa da Guiné-Bissau com localização de Bafatá Mapa produzido pelo grupo	26
Figura 16	Planta de Bafatá com implantação do Centro de Estudos Amílcar Cabral Planta produzida pelo grupo	27
Figura 17	1.Escola Fotografia Sofia Rodrigues	28
Figura 18	2.Igreja Fotografia de Paulo Tormenta Pinto	28
Figura 19	3.Hospital Fotografia de Paulo Tormenta Pinto	28
Figura 20	4.Casa do Governador Fotografia Sofia Rodrigues	28
Figura 21	5.Piscinas < <a href="http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/">http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/</a> >	28
Figura 22	6.Mercado Fotografia de Paulo Tormenta Pinto	28
Figura 23	7.Casa Amílcar Cabral Fotografia de Paulo Tormenta Pinto	28

Figura 24	Render de Bafatá com implantação do Centro de Estudos Produzido pelo grupo	28
Figura 25	1.Pombal Fotografia de Paulo Tormenta Pinto	29
Figura 26	2.Marco da presença portuguesa na Guiné < <a href="http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/">http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/</a> >	29
Figura 27	3.Vista a partir do Hospital < <a href="http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/">http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/</a> >	29
Figura 28	4.Busto de Amílcar Cabral < <a href="http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/">http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/</a> >	29
Figura 29	5.Centro de Estudos Amílcar Cabral Produzida pelo grupo	29
Figura 30	Render de Bafatá com implantação do Centro de Estudos Produzido pelo grupo	29
Figura 31	Fotomontagem à noite da torre do Centro de Estudos Amílcar Cabral Produzida pelo grupo	30
Figura 32	Corte pela cidade de Bafatá Produzido pelo grupo	31
Figura 33	Planta do Centro de Estudos Amílcar Cabral Produzida pelo grupo	32
Figura 34	Alçado Longitudinal Produzido pelo grupo	33
Figura 35	Corte A-A' Produzido pelo grupo	33

Figura 36	Alçado Oeste Produzido pelo grupo	34
Figura 37	Corte B-B' Produzido pelo grupo	35
Figura 38	Render geral do Centro de Estudos Produzido pelo grupo	36
Figura 39	Render de pormenor da torre Produzido pelo grupo	36
Figura 40	Render de conjunto do Centro de Estudos Produzido pelo grupo	37
Figura 41	Render com fotomontagem Produzido pelo grupo	37
Figura 42	Maqueta do Centro de Estudos Amílcar Cabral Fotografia tirada pelo grupo	38
Figura 43	Maqueta do Centro de Estudos Amílcar Cabral Fotografia tirada pelo grupo	39
Figura 44	Planta de Localização da Zona de Intervenção Produzida pelo grupo	42
Figura 45	Carta Hipsométrica Produzida pelo grupo	43
Figura 46	Carta Exposição Solar Produzida pelo grupo	44
Figura 47	Carta de Declives Produzida pelo grupo	44

Figura 48	Carta de Tipos de Solo Produzida pelo grupo	45
Figura 49	Carta de Permeabilidades Produzida pelo grupo	45
Figura 50	Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 1856 (sobre planta de Filipe Folque) Produzida pelo grupo	46
Figura 51	Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 1877-79 (sobre planta de Goullard) Produzida pelo grupo	46
Figura 52	Evolução do Aqueduto e Reservatórios - 1910 (sobre planta de Silva Pinto) Produzida pelo grupo	47
Figura 53	Evolução do Aqueduto e Reservatórios 2012 Produzida pelo grupo	47
Figura 54	Análise do fluxo de tráfego actual Produzida pelo grupo	48
Figura 55	Rede de transportes existente Produzida pelo grupo	48
Figura 56	Análise dos usos do edificado Produzida pelo grupo	49
Figura 57	Análise dos pontos de iluminação pública Produzida pelo grupo	49
Figura 58	Esquema conceptual da proposta urbana, mostrando as ligações criadas entre projecto Produzido pelo grupo	56
Figura 59	Diagrama com as zonas de intervenção dos elementos do grupo Produzido pelo grupo	57

Figura 60	Diagrama da proposta mostrando a preto as zonas onde se vai aplicar as lajetas do mobiliário urbano criado Produzido pelo grupo	58
Figura 61	Mapa de iluminação proposto Produzido pelo grupo	59
Figura 62	Diagrama com alteração do fluxo de tráfego proposto através da nova materialidade das vias e alteração de sentidos de trânsito Produzido pelo grupo	60
Figura 63	Prolongamento da linha de metro e ciclovia propostos Produzido pelo grupo	61
Figura 64	Proposta de alteração do tráfego na Avenida Eng. Duarte Pacheco com introdução de calçada para tornar o trânsito mais lento Produzido pelo grupo	62
Figura 65	Proposta de alteração do tráfego no cruzamento da Rua Marquês de Fronteira com a Rua Artilharia I e com a Avenida Conselheiro Fernando de Sousa Produzido pelo grupo	64
Figura 66	Corte pela Rua das Amoreiras mostrando a introdução da ciclovia Produzido pelo grupo	66
Figura 67	Corte construtivo de aplicação das lajetas Produzido pelo grupo	67
Figura 68	Catálogo Mobiliário Urbano Produzido pelo grupo	68
Figura 69	X-LAM junção de laje com paredes Produzido pelo grupo	70

Figura 70	X-LAM junção de parede com parede de pladur Produzido pelo grupo	70
Figura 71	X-LAM aplicação de tecto falso e rasgos para iluminação Produzido pelo grupo	70
Figura 72	X-LAM revestimento com pladur e cobertura plana Produzido pelo grupo	70
Figura 73	Diagrama com ideia de projecto Produzido por Mariana Evangelista	74
Figura 74	Esquema de disposição das 4 habitações e ligação ao interior do quarteirão Produzido por Mariana Evangelista	76
Figura 75	Fotomontagem mostrando o percurso ao longo do aqueduto Produzido por Mariana Evangelista	78
Figura 76	Planta de Implantação Escala 1:400 Produzido por Mariana Evangelista	79
Figura 77	Planta Piso 0 Escala 1:100 Produzido por Mariana Evangelista	80
Figura 78	Planta Piso 1 Escala 1:00 Produzido por Mariana Evangelista	80
Figura 79	Planta Piso 2 Escala 1:100 Produzido por Mariana Evangelista	82
Figura 80	Planta Piso 3 Escala 1:100 Produzido por Mariana Evangelista	82
Figura 81	Planta Piso 4 Escala 1:100 Produzido por Mariana Evangelista	84

Figura 82	Planta Piso 5 Escala 1:100 Produzido por Mariana Evangelista	84
Figura 83	Planta Piso 6 Escala 1:100 Produzido por Mariana Evangelista	85
Figura 84	Planta Cobertura Produzido por Mariana Evangelista	85
Figura 85	Corte Escala 1:200 Produzido por Mariana Evangelista	86
Figura 86	Alçado principal Escala 1:200 Produzido por Mariana Evangelista	87
Figura 87	Maqueta Escala 1:500 Fotografia de Mariana Evangelista	88
Figura 88	Maqueta Escala 1:500 Fotografia de Mariana Evangelista	88
Figura 89	Maqueta Escala 1:50 Fotografia de Mariana Evangelista	89
Figura 90	Maqueta Escala 1:50 Fotografia de Mariana Evangelista	89
Figura 91	Maqueta Escala 1:50 Fotografia de Mariana Evangelista	90
Figura 92	Maqueta Escala 1:50 Fotografia de Mariana Evangelista	91
Figura 93	Jardins de Inverno do Teatro São Luiz < <a href="http://www.rotaryportugal.pt/2011-2012/fundacao/arquivo_noticias/noticias/13062012/canto-final.html">http://www.rotaryportugal.pt/2011-2012/fundacao/arquivo_noticias/noticias/13062012/canto-final.html</a> >	94

**VERTENTE**

**TEÓRICA**



INTENDENTE | MOURARIA



**Figura 1** Mapa de localização dos quatro bairros em análise

O trabalho de investigação desenvolvido no âmbito do Laboratório de Economia e Desenvolvimento Territorial visou abordar o tema do Mundo Novo, procurando imaginar quais as utopias para pensarmos a cidade nos dias de hoje, a partir de quatro bairros com características bem distintas, na Área Metropolitana de Lisboa (Mouraria/Intendente, Príncipe Real, Quinta da Fonte e Quinta do Conde). Com base nestas quatro realidades, cada uma delas foi analisada por um grupo de trabalho diferente, procurando responder à questão comum: “como posso/quero viver a cidade?”. Desta forma, o estudo é dividido em três fases, sendo que as duas primeiras se centram na recolha e tratamento de informação sobre os bairros e as suas vivências e a última se foca numa análise crítica por parte do grupo em busca das conclusões desta investigação. A primeira fase refere-se a uma pesquisa assente essencialmente em fontes de segunda ordem, ou seja, cada grupo fez o levantamento exaustivo da informação existente sobre cada bairro, ao nível estatístico, bibliográfico e arquitetónico. A segunda fase, baseada na recolha de informação de primeira ordem, é composta por um levantamento fotográfico do bairro e pela aplicação de um pequeno questionário a alguns dos seus moradores/utilizadores. É desenvolvida no Laboratório uma estrutura comum para o levantamento e a recolha de informação, de forma a serem comparáveis os resultados entre os diferentes bairros. Por fim, a terceira fase consiste num processo de discussão colectivo, elaborado sob a forma de uma mesa redonda entre os diferentes grupos, onde as conclusões retiradas do estudo dos bairros e a(s) sua(s) possível(is) utopia(s) é (são) discutido(s) por via do desenho e das palavras. Com toda esta informação recolhida, analisada e discutida criticamente elabora-se então uma exposição onde estão representadas estas três fases do processo de investigação e onde é apresentada a comparação dos resultados do estudo de quatro bairros distintos, mas olhados pela mesma perspectiva, com uma metodologia de investigação e um olhar crítico semelhantes. Concluindo, para além do objetivo concreto do estudo destes bairros, o processo de investigação seguido no Laboratório de Economia e Desenvolvimento Territorial, visou sobretudo o entendimento e desenvolvimento da metodologia para os estudar, de forma a criar um estrutura mental lógica para os analisar criticamente e pensar as suas utopias.



**Figura 2** Planta do Intendente|Mouraria com os quatro locais para a recolha fotográfica

## Primeira Fase

No levantamento de informação de segunda ordem efetuado, o intuito foi haver uma primeira caracterização do local de estudo, de forma a entendê-lo e perceber a sua evolução genérica, para posteriormente fazer um levantamento de outra informação assente em metodologias de recolha de primeira ordem. Desta forma, desenvolveu-se um estudo preliminar dos diversos bairros no seu âmbito histórico, estatístico e arquitetónico, procurando caracterizar e perceber as principais lógicas urbanas do seu funcionamento, ou seja, perceber de que forma o bairro se desenvolveu, entender como evoluiu genericamente em termos demográficos e socioeconómicos (através dos dados estatísticos do INE), e efetuar o levantamento da malha presente e seu edificado estruturante, respetivamente. Foram ainda consultados os documentos de planeamento urbano que enquadram a realidade de cada um destes bairros.

## MOURARIA E INTENDENTE

Ao longo das últimas décadas a imagem da Mouraria, e sobretudo do Intendente foi frequentemente associada à má fama. Os traficantes eram os donos do Bairro, as prostitutas e os toxicodependentes enchiam os locais públicos. Em 2008, depois da acalmia das drogas duras, alguns moradores formaram a associação Renovar a Mouraria. O objectivo desta associação era o de chamar a atenção aos políticos para os problemas do bairro, promover a integração dos imigrantes e organizar actividades de lazer e culturais. Segundo os membros da associação, hoje o bairro está organizado, limpo e seguro, se o compararmos com o que era há uns anos atrás. Contudo, muitos moradores afirmam que a insegurança se mantém e que existe pouca vigilância. O bairro é já há largos anos de grande interesse para os imigrantes, no entanto com a renovação do bairro essa ocupação cresceu, paquistaneses, indianos, bengalis, nepaleses, chineses, africanos e europeus começaram a colorir o bairro. Os asiáticos apropriaram-se, sobretudo, da zona junto ao Martim Moniz, formando uma pequena asia town Lisboa. Os europeus, principalmente franceses e ingleses foram habitar o coração da Mouraria fazendo companhia aos portugueses já ai residentes. Os estrangeiros que ali se fixaram afirmam que Lisboa é a única capital europeia onde se consegue viver no centro a tão baixo preço. Com a renovação que o bairro tem vindo a sofrer nos últimos anos, o comércio tradicional tem vindo cada vez mais a dar lugar a um novo comércio, mais multicultural, de e para a população imigrante, mas também cada vez mais aberto a toda a cidade.

*"Isto foi Mouraria dos Mouros, hoje é Mouraria dos outros."*

Ano	1981	2001	2011
População Presente	30026		15642
Número de Fogos	10371		1849

Fonte: Censos 1981, 2001, 2011

## Segunda Fase:

No levantamento de informação de primeira ordem o intuito é haver uma investigação no local que se estuda de forma a entendê-lo para posteriormente criticá-lo. Desta forma, desenvolveram-se critérios para a recolha de informação através de entrevistas e critérios para recolha fotográfica / visual, de forma a cada bairro ter a mesma estrutura de investigação para haver uma comparação viável entre bairros.

Quando se procedeu à realização das entrevistas à população, foram seleccionadas 15 pessoas em cada um dos quatro bairros analisados. O questionário foi focado de modo a procurar a compreensão das razões de localização (motivações), as funções realizadas pelo espaço (funções desempenhadas), como é utilizado o espaço pelos inquilinos (vivências e casos de apropriação, quando estes ocorrem), as expectativas da população e o funcionamento da governação do sistema (o que pode ser feito para promover qualidade do bairro).

No conjunto de quinze entrevistas que foram realizadas em cada bairro, as perguntas foram dirigidas a residentes no bairro, trabalhadores no bairro e frequentadores externos, mas que utilizem o bairro.

Na recolha fotográfica/visual cada grupo tinha que ter em conta três dimensões de análise, ou seja, vivências e quotidianos dos intervenientes; apropriação do espaço e lógicas de utilização; características do espaço físico e edificado. Recolher as imagens em cinco slots horários diferenciados, em dois tipos de dias diferenciados, dia útil e domingo, e para ambos os dias e os diversos slots horários quatro locais diferentes do bairro.



**Figura 3** Rua Andrade

Muitos dos antigos moradores vieram residir para o bairro em criança, por terem lá família, por uma possibilidade de trabalho ou para começar uma vida nova.

Porque veio para este Bairro/Portugal?

- |  |    |
|--|----|
| -Já tinha cá família/conhecidos                              | 11 |
| -Já tinha conhecimento desta comunidade e veio para cá mesmo | 1  |
| -Novo emprego  | 3  |

Qual é o seu meio de subsistência?

- |                                       |                    |
|---------------------------------------|--------------------|
| -Loja de revenda                      | 1                  |
| -Loja de comércio tradicional ou café | 6                  |
| -Venda ambulante                      | 1                  |
| -Outro:                               | 5 (Reformado/a)    |
|                                       | 1 (Doméstico/a)    |
|                                       | 1 (Desempregado/a) |



**Figura 4** Rua Cavaleiros

Além das lojas de revenda, o comércio tradicional e os cafés são abundantes. O comércio tradicional português está condenado a desaparecer devido à grande concorrência do comércio dos imigrantes.

Onde trabalha/trabalhou?

- No Bairro 10
- Fora do mesmo 5

No caso de ter descendentes, onde é que os mesmos estudam?

- Neste Bairro 15
- Noutra zona de Portugal 0
- Noutro país 0

Já foi afectado pela crise?

- Sim 12
- Não 3



**Figura 5** Largo do Intendente Pina Manique

Quem reside no bairro, trabalha ou trabalhou no mesmo: a vinda de novas lojas deveu-se ao processo de renovação do espaço público, nomeadamente o Intendente.

Considera que exista algum equipamento em falta neste bairro? O que espera ver?

- Não tem conhecimento de lacunas 4
- Novo equipamento:
  - 2 (Ensino e parque infantil)
  - 3 (Espaços públicos ajardinados)
  - 1 (Centro Desportivo)
  - 1 (Transporte porta-a-porta)
- Melhoria de algo:
  - 2 (Segurança)
  - 1 (Asseio da via pública)
  - 1 (Reserva de Lugares de estacionamento para os moradores do bairro)



Figura 6 Escadinhas das Olarias

Há carência de espaços públicos ajardinados, equipamentos de lazer e de ensino para as crianças, transporte porta a porta para os idosos e existe alguma falta de asseio em zonas com menor movimentação pedonal.

Tenciona mudar de casa num futuro próximo?

-Não	13
-Sim, dentro do bairro	0
-Sim, noutra zona do país	2
-Sim, para outro país	0

Quais eram as suas expectativas quando veio morar para este Bairro/ Portugal?

-(Re)começar uma nova vida	2
-Menor custo de vida	3
-Melhores condições de vida	5
-Outro	4 (Questões familiares) 1(Necessidade de mudança)

Houve alteração das suas expectativas desde então?

-Sim	4
-Não	12



Figura 7 Rua do Bemfornoso

No geral não existe diálogo entre as comunidades imigrantes e portuguesas. Os problemas do bairro são comunicados geralmente à junta de freguesia. As opiniões dividem-se quanto à satisfação com o bairro.

Existe uma hierarquia na sua comunidade? (Ex: associações de moradores)

-Sim/Não e como funciona	
Sim	(4) Associação de inquilinos na Av. Almirante Reis
Não	(6)
-Não sabe	(5)

Existe comunicação ou interação entre os membros da comunidade?

Pouca	(4)
Nenhuma	(11)

De 1 a 5 qual é o seu grau de satisfação com o Bairro?

1-	3
2-	1
3-	1
4-	1
5-	2



**Figura 8** Semana 07h - 09h Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 9** Semana 07h - 09h Largo do Martim Moniz



**Figura 10** Semana 07h - 09h Rua da Bombarda



**Figura 11** Semana 07h - 09h Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 12** Semana 10h - 12h Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 13** Semana 10h - 12h Largo do Martim Moniz



**Figura 14** Semana 10h - 12h Rua da Bombarda



**Figura 15** Semana 10h - 12h Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 16** Semana 14h - 16h Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 17** Semana 14h - 16h Largo do Martim Moniz



**Figura 18** Semana 14h - 16h Rua da Bombarda



**Figura 19** Semana 14h - 16h Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 20** Semana 18h - 20h Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 21** Semana 18h - 20h Largo do Martim Moniz



**Figura 22** Semana 18h - 20h Rua da Bombarda



**Figura 23** Semana 18h - 20h Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 24** Semana 23h - 01h Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 25** Semana 23h - 01h Largo do Martim Moniz



**Figura 26** Semana 23h - 01h Rua da Bombarda



**Figura 27** Semana 23h - 01h Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 28** Fim de Semana Manhã Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 29** Fim de Semana Manhã Largo do Martim Moniz



**Figura 30** Fim de Semana Manhã Rua da Bombarda



**Figura 31** Fim de Semana Manhã Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 32** Fim de Semana Tarde Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 33** Fim de Semana Tarde Largo do Martim Moniz



**Figura 34** Fim de Semana Tarde Rua da Bombarda



**Figura 35** Fim de Semana Tarde Rua Marquês Ponte de Lima



**Figura 36** Fim de Semana Noite Largo do Intendente Pina Manique



**Figura 37** Fim de Semana Noite Largo do Martim Moniz



**Figura 38** Fim de Semana Noite Rua da Bombarda



**Figura 39** Fim de Semana Noite Rua Marquês Ponte de Lima

Terceira Fase:

Nesta última fase de trabalho recorre-se a crítica das diversas investigações feitas ao longo do trabalho, ou seja, a investigação só se torna útil se houver a necessidade de sustentar argumentos, e esses argumentos só se tornam válidos com a crítica.

Dito isto, elabora-se uma mesa redonda filmada entre os diferentes grupos, onde o estudo dos bairros e sua possível utopia é discutido por via do desenho e das palavras, sendo o estudo da arquitectura baseado no desenho e na crítica, a mesa redonda desenhada foi a forma de comunicarmos com colegas da profissão e outros externos sobre o trabalho desenvolvido em laboratório e respectiva crítica.

Concluindo o estudo elaborado resume-se a uma crítica desenhada com o intuito de questionar a cidade e seu possível futuro.

É possível encontrar o vídeo no DVD que acompanha este caderno.

Trabalho realizado em grupo: Leonilde Monteiro, Mariana Evangelista, Rúben Viegas



TRABALHO TEÓRICO



# Imagem e *Music Videos*

Interação entre cenografia e semiótica em *Music Videos* conceptuais

## Resumo

Este trabalho teórico procura localizar as origens dos *Music Videos* e entender o papel do arquitecto na representação da imagem construída para estes. Pretende investigar o espaço visual dos *Music Videos*, ou seja, tudo aquilo que constitui a imagem construída. Foram seleccionados dois *Music Videos* que serão analisados em relação à imagem e usando a semiótica, e que serviram de suporte e reflexão sobre os modos de representação da arquitectura.

Na selecção dos casos de estudo, foram considerados apenas os *Music Videos* nos quais os cenários foram construídos e idealizados para os mesmos, fazendo assim uma ligação com a cenografia, ou seja, a construção e representação do espaço.

Será feita uma introdução à cenografia, explorando a dualidade entre a perenidade da arquitectura com a efemeridade dos cenários e também o confronto entre realidade e ficção. Embora distintas, a cenografia pode ser uma extensão da arquitectura enquanto experimentação de linguagens e modelos arquitectónico. A cenografia utiliza signos arquitectónicos para traduzir e criar os espaços sugeridos pela música. A organização do espaço, a iluminação, a decoração está directamente vinculada à arquitectura, no entanto, é indispensável na criação da espacialidade dos *Music Videos*.

É assim procurado traçar estas diferentes formas de representação, ligando-a com a principal característica dos *Music Videos*, a Imagem. Será aqui abordado o modo como a Imagem comunica e transmite mensagens usando como abordagem teórica a teoria semiótica.

A semiologia permite ultrapassar as categorias funcionais da Imagem, tornando a análise mais geral. Assim, a abordagem analítica permite abordar as Imagens sob o ponto de vista da significação e não da emoção ou prazer estético, ou seja, a maneira como as Imagens suscitam significados ou interpretações usando os signos presentes nestas.

Os casos de estudo já referidos vão ser analisados usando a grelha de análise da semiótica, sendo para isso captados fotogramas dos mesmos.

Este estudo procura assim apontar um caminho diferente para o estudo do *Music Videos*, usando a semiótica como elemento de articulação da cenografia com a Imagem. Por ser um ramo não muito estudado na área da arquitectura, pretende-se analisar os *Music Videos* encarando-os como produtos expressivos e passíveis de serem compreendidos. Contudo, a grande diversidade de *Music Videos* existentes fez com que a escolha recaísse por analisar dois casos de MV conceptuais.

**Palavras-chave:** Music Video, Cenografia, Imagem, Semiótica

## Abstract

This theoretical work tries to find the origins of Music Video and to understand the role of the architect in the image representation build for them. Intents to investigate the visual space of Music Video, in other words, everything that constitutes the constructed image. Were selected two Music Videos that will be analyzed in relation to the image and using semiotic, and that will be de support and reflection about the modes of representation of architecture.

In the selection of study cases, were considered only the Music Videos where the scenarios were built and idealized for them, thus creating a link with scenography, in other words, the construction and representation of space.

There will be as introduction to scenography, exploring the duality between the continuity of architecture and ephemerality of scenarios, and also the confrontation between reality and fiction. Although distinct, the scenography can be an extension of architecture while experimentation of languages and architectural models. Scenography uses architectural signs to translate and create the spaces suggested by the song. The organization of space, the light, the decoration is directly linked to architecture, however, is indispensable in creation of Music Videos spatiality.

Thus, I look trace these different ways of representation, linking it with the main feature of Music Videos, the Image. Will be discussed here how the Image communicates and transmit messages using semiotic theory as theoretical approaches.

Semiotic allows overcome the functional categories of Image, making the analysis more general. Thus, the analytical approaches allows approaches Images from the point of view of signification and not of emotional or esthetical pleasure, in other words, how Images raise different meanings or interpretation using the signs present in them.

The cited case of study will be analyzed using the analyses grid of semiotic and for that will be obtained frames of them.

This study intend to appoint a different path for the study of Music Videos using semiotic as articulation element between scenography and Image. Because it is not a must study field in architecture, intends to analyze Music Videos looking them as expressive products and liable to be understood. However, the wide diversity of Music Videos made that the decision lied in analyze two cases of conceptual Music Videos.

**Keywords:** Music Videos, scenography, Image, Semiotic

# Índice

Resumo	130
Abstract	131
Índice	132
<b>INTRODUÇÃO</b>	135
<b>CAPÍTULO I <i>Music Videos</i> e a sua origem</b>	139
<b>CAPÍTULO II Cenografia e Arquitectura</b>	145
1. Cenografia vs Arquitectura	146
2. Cenografia e <i>Music Videos</i>	149
3. Construção de Cenários	151
<b>CAPÍTULO III Imagem e Teoria semiótica</b>	153
1. Imagem	154
2. Teoria Semiótica	157
3. Grelha de análise	159
<b>CAPÍTULO IV Casos de estudo</b>	161
<b>Caso de estudo 1 - <i>MINE</i></b>	162
Descrição	162
Mensagem Plástica	174
Enquadramento	174
Ângulo de ponto de vista e escolha da objetiva	176
Cores e iluminação	176
A textura	178
Conclusão	178
<b>Caso de estudo 2 – <i>Break Out</i></b>	180
Descrição	180

Mensagem Plástica	189
Enquadramento	189
Ângulo de ponto de vista e escolha da objetiva	190
Cores e Iluminação	191
Textura	192
Conclusão	192
<b>CONCLUSÃO</b>	193
<b>ANEXOS</b>	197
Anexo 1	198
Anexo 2	203
Anexo 3	204
Anexo 4	206



# INTRODUÇÃO

O presente trabalho pretende traçar uma linha que interligue cenografia, Imagem e *Music Videos*. O texto vai ser dividido em três partes, a primeira onde vai ser explicada a origem e a evolução do formato audiovisual dos *Music Videos*, o segundo capítulo vai refletir sobre cenografia e as suas diferenças em relação à disciplina da arquitectura. O terceiro capítulo vai abordar a questão da Imagem e as várias formas de a analisar. Como formato audiovisual que é, os *Music Videos* além da forte componente musical, têm também uma forte componente visual, e é por isso que o terceiro capítulo é essencial e é ele que vai fazer a ligação para que no quarto capítulo seja possível fazer uma análise coerente dos casos de estudo.

Os *Music Videos*, com o formato que hoje é conhecido e amplamente difundido, tiveram a sua primeira aparição em 1981 com a criação da MTV, no entanto, a sua origem é bastante mais antiga. Desde 1894, quando foi criada a primeira música ilustrada, até 2005 quando foi fundado o *YouTube*, os MV vão sofrer várias alterações e influências. Mas é com a criação do maior site de partilha de vídeos que os *Music Videos* vão sofrer a maior e profunda alteração. Os MV deixam de ser apenas difundidos através de uma televisão paga e aos quais apenas uma parte da população tem acesso, para passarem a estar disponíveis para um público mais amplo. A criação deste género de vídeos musicais para a promoção do artista tornou-se comum, e isso vai proporcionar que novas formas de apresentar a música nos MVs sejam criadas. No entanto, essas diferenças são mais visíveis dependendo da cultura, ou do país em que são criados. O mercado asiático da música tem crescido bastante nos últimos anos, também a nível mundial, e este é caracterizado, além da música, pela forte Imagem que procura sempre transmitir. No caso dos *Music Videos*, estes tem a particularidade de na maioria dos casos o cenário ser pensado e construído para eles. É pegando neste ponto específico, o da criação de cenários para a criação de uma Imagem específica, que vou fazer a ponte para o segundo capítulo. Aqui vão ser estudadas as diferenças entre arquitectura e cenografia e quais são as várias fases para a construção de um cenário.

Contudo, é impossível estudar a cenografia sem conhecer a sua origem. Na antiguidade grega e romana, a cenografia, era principalmente pictórica. No renascimento o termo cenografia passa a significar perspectiva e é a partir daqui que a cenografia é usada a três dimensões, deixando assim a dimensão unicamente pictórica bidimensional. No século XX a cenografia passa a designar a intervenção geral sobre todo o espaço de representação. Apesar disso, a cenografia não é representada da mesma forma que a arquitectura. A arquitectura representa o real, o perene, enquanto a cenografia representa a ficção e o efémero. Os cenários são um misto de arte e ilusão e são criados de modo a que o espectador acredite neles. Através do seu formato diferente, os *Music Videos* proporcionam uma experiência espacial distinta da que temos com a cenografia do teatro e também com a da arquitectura. Os MVs exploram a qualidade arquitectónica da espacialidade e informam a arquitectura através da forte Imagem que transmitem. Pego então na questão da Imagem explicando o que se entende por esta.

Vivemos em uma geração onde a Imagem se generalizou, no entanto, é um mundo de paradoxos. Por um lado existe a sensação de podermos ler as Imagens naturalmente, mas por outro há a sensação de sermos constantemente influenciados por elas de modo inconsciente. Contudo, o que será mesmo uma Imagem. Uma das mais antigas definições de Imagem é dada por Platão. Entre os séculos IV e VIII a Imagem vai ser o foco principal, pois as estátuas

e Deus eram consideradas Imagens, no entanto era proibido representar Deus em uma Imagem, dando-se assim a grande querela de representações nestes séculos. Nos dias de hoje, as Imagens proporcionam mundos simulados e segundo Joly, metáfora é também sinonimo destas.

Nos *Music Videos* as Imagens são apresentadas de modo efémero e imediato, onde estas se sucedem de forma rápida e imprevisível, sendo por isso necessário analisa-las para as compreender. Em um MV não é possível parar para observar uma certa imagem. Estas sucedem-se rapidamente e de forma aleatória. No entanto, existem várias maneiras de se abordar a análise de uma Imagem, sendo a mais pertinente no caso dos MVs a semiologia ou teoria semiótica. Com a semiologia será abordado o que o artista quis exprimir e de que símbolos se serviu. É a partir daqui que são apresentados os casos de estudo, os quais são ser analisados recorrendo a uma grelha de análise previamente definida.

Os casos de estudo escolhidos são o *Music Video MINE* de 2013 e o *Break Out* de 2010. A escolha destes deve-se ao facto de ambos recorrerem a vários signos, além da letra da música, para transmitir sua a mensagem. Em ambos, os cenários foram construídos para o efeito, contudo, no primeiro caso de estudo foram utilizados vários cenários, enquanto no segundo caso apenas foram contruídos dois cenários distintos. São estes cenários que vão ampliar o significado da Imagem pretendida, e é esta a razão de estes terem sido escolhidos. A outra razão que levou à escolha destes dois casos foi a familiaridade com os mesmos, assim como em relação à letra e aos cantores.



# **CAPÍTULO I** *Music Videos* e a sua origem

Os *Music Videos* (MV), em Portugal designados de Vídeo Clipes, estão nos dias de hoje fortemente associados à música “Pop” e com o intuito de atingir grandes massas. Apesar da forte vertente comercial de divulgação e promoção do artista, há culturas em que a produção de um MV é visto, também do ponto de vista criativo e artístico, sendo usados para mostrar a originalidade e diversidade do artista. Onde não é apenas mais uma encenação em um qualquer local existente e onde os actores são o principal elemento, mas onde o cenário é pensado e construído para transmitir as emoções e o conceito associadas ao elemento musical. O cenário, o figurino, a música estão associados através de um conceito único e comum.

Mas para entendermos melhor o que é um MV é necessário explicar melhor o que são, a sua origem e evolução.

Os *Music Videos* são pequenos filmes que integram música e Imagem. O formato audiovisual dos *Music Videos* é por natureza um formato de divulgação e promoção da música e do artista, como já referido. Em alguns países estes podem também ser chamados de *Promocional Video* (PV). Os PVs são uma versão reduzida, cerca de dois minutos, dos *Music Videos*, sendo só mais tarde, a quando do lançamento do álbum, que a versão completa é revelada ao público. É também possível que seja produzida posteriormente a *dance version*, nos casos em que isso seja possível aplicar. No entanto, os *Music Videos* podem ser também utilizados com intuito comercial, sendo exemplo disso a indústria discográfica Japonesa, onde são produzidas várias versões do mesmo álbum, apenas CD ou CD+DVD onde são introduzidas as várias versões dos *Music Videos* que não foram reveladas ao público, aumentando assim o preço do álbum.

Geralmente os *Music Videos*, segundo Flávia de Carvalho, eram associados ao género “Rock”, pois foi a partir deste género que se começaram a difundir. É exemplo disso a classificação dada pela Enciclopédia *Brittanica*:

Vídeo promocional para música comercial, especialmente para música “rock”. [...] Como vídeo publicitário que são essencialmente, os videoclips podem ser qualificados como o mais puro exemplo da arte pós-moderna: híbrido, parasítico, apropriativo, geralmente comprometidos pela comercialização ou minado por pretensões estéticas, idealmente compacto e assimilável. (Enciclopédia *Brittanica* citada em Carvalho, 2010)

Os *Music Videos* são, na verdade, um híbrido de representações, podendo ser divididos em vários géneros. “Music Video has gone from being a means of selling more records to a rhetorical form worthy of studying its own right. Videos typically take one of three forms: performance, narrative and conceptual.” (Rybacki & Rybacki, 1993)

Karyn Charles Rybacki e Donald Jay Rybacki categorizam assim os *Music Videos* em três géneros, performativo, narrativo e conceptual podendo ainda existir o género misto.

Performance videos, the most common type feature de star or group singing in concert to wildly enthusiastic fans. [...] A narrative video presents a sequence of events. A video may tell any kind of story in linear cause-effect sequencing. [...] Conceptual video rely on poetic form, primarily metaphor. The conceptual video can be metaphysical poetry articulated though visual and verbal elements. [...] (Rybacki & Rybacki, 1993)

Assim, segundo Lorch (citado em Rybacki & Rybacki, 1993) “These videos make significant use of visual elements, presenting to the eye as well as the ear, and is doing so, conveying truths inexpressible discursively.” Também para Firth (citado em Rybacki & Rybacki, 1993) “Conceptual videos do not tell a story in linear fashion, but rather create a mood, a feeling to be evoked in the experience of viewing.” Já Schwichtenberg (citado em Rybacki & Rybacki, 1993) afirma que “Thus the metaphorical relation between images structured according to musical and visual rhymes and rhythms play a suggestive role in soliciting multiple meanings from us, the viewers/listeners that resonate with our experience. Something we can feel and describe.”

Depois de explicado o que é um Music Video e o seu formato, será explicado a sua origem e evolução.

Os *Music Videos*, como hoje os conhecemos, tiveram a sua origem nos anos 80 a quando da criação da MTV<sup>1</sup> cujo propósito inicial era o de reproduzir *Music Videos* 24 horas por dias, sete dias por semana. Anteriores aos anos 80, os vídeos musicais eram chamados de *illustrated song*, *filmed insert*, *promotional filme*, *promotional clip*, *song video*, *song clip*, ou *film clip*. Contudo, é necessário recuar ao final do século XIX, ao pós-guerra civil Norte Americana e aos *Vaudeilles* para aí termos a origem deste formato.

Os *Vaudeilles* foram um espectáculo de variedades muito popular no século XIX até meados do século XX. Tiveram a sua origem em França mas foi nos Estados Unidos e Canadá que se popularizaram. Os *Vaudeville* contemplavam um género performativo denominado músicas ilustradas onde a música era entoada ao vivo e simultaneamente era projectadas imagens que representavam a letra da música que estava a ser cantada. O primeiro exemplo de uma música ilustrada remonta a 1894, onde Edward B. Marks e Jae Stern contrataram o electricista George Thomas e vários performer para ajudarem na promoção da sua música *The Little Lost Child*. Thomas usou uma lanterna mágica<sup>2</sup> para projectar uma série de imagens em simultâneo com a música e a performance ao vivo.

Também os primórdios do cinema, nas primeiras décadas do século XX, segundo Flávia de Carvalho, representam um contributo importante para o formato *Music Video*, através do vocabulário visual, técnica de montagem visual e experimentação narrativa. Também segundo Flávia de Carvalho, contributos importantes são os dos cineastas Dziga Vertov<sup>3</sup>, Manoel de Oliveira e Viking Eggeling cujas obras são referências de articulação rítmica e estreita relação entre som e imagem, semelhantes às técnicas usadas no formato *Music Video*.

Nos anos 50 do século XX, surgem os filmes musicais e apesar dos filmes já serem musicados há alguns anos, os filmes musicais introduzem diferenças e vão ser a primeira forma de *Music Video*. Começamos por analisar as diferenças entre filmes musicais e filmes musicados. Nos filmes musicados, a música é um elemento externo à cena, é um elemento secundário. É utilizada para informar o espectador de como deve reagir emocionalmente. Dando o exemplo do filme, sugerido por Flávia de Carvalho, *Modern Times* de Charlie Chaplin, a música acompanha a narrativa e é usada para exagerar e dramatizar as cenas.

---

1 A MTV, originalmente designada Music Television teve a sua primeira emissão a 1 de Agosto de 1981.

2 Género de projetor de imagens desenvolvido no século XVII. É constituído por um espelho côncavo em frente a uma fonte de luz. Este espelho recolhe a luz e projeta as imagens que estão digitalizadas num conjunto de slides.

3 Foi pioneiro dos filmes documentários e teórico de cinema.

Nos filmes musicais a estratégia é híbrida. A narrativa do filme é construída com a música externa à cena, no entanto, há momentos em que a narrativa é interrompida e a música passa a pertencer à cena. Existe uma descolagem da narrativa do filme e os atores executam uma performance com essa mesma música.

É exemplo disso o filme *Singin' in The Rain* de Stanley Donen e Gene Kelly. Aqui, segundo análise de Flávia de Carvalho, os realizadores criam espectáculos musicais que interrompem a narrativa do filme. Abrem parênteses na história e criam, o que se pode chamar, de um *Music Video*, pois encenam e ilustram uma música. Isto é notado a quando a música *Make' Em Laugh*. É o que a autora anteriormente referida chama de primeira forma de *Music Video*. As cenas são quase exclusivamente performativas e existe pouco ou nenhum fio narrativo.

Nos anos 50, do século XX, é criada, em França, a *Scopitone*, uma *jukebox* visual que os artistas usavam para mostrar imagens que acompanhavam as suas músicas. Em 1961, para o *show* canadiano *Singalong Jubilee*, Manny Pittson, começou a gravar a música em estúdio deslocando-se posteriormente a uma outra localização já previamente definida para gravar o visual com os músicos a cantar em *playback*. Posteriormente, o áudio e o vídeo eram editados conjuntamente e transmitidos no programa.

Mais tarde, em 1964, *The Beatles* apresentaram o seu primeiro filme musical *A Hard Day's Night*. Foi filmado em forma de um falso documentário e a preto e branco. Um ano mais tarde, *The Beatles* apresentaram o seu segundo filme *Help!*. Este já é filmado a cores, em Londres assim como outros locais internacionais. Flávia de Carvalho considera estes dois exemplos arquétipos dos modernos Music Vídeos pois utilizam várias técnicas hoje utilizadas, como o contraste entre planos longe e planos aproximados e também ângulos de câmara inusuais. *The Beatles* usavam estes vídeos para se promoverem sem terem que se deslocar presencialmente ao local. Após isto, e até aos anos 80, várias bandas entre elas os *Rolling Stones*, *Pink Floyd*, *The Who*, mas também artistas a solo como Bob Dylan e David Bowie produziram bastantes *promocional videos*.

A partir de 1981, como já foi referido, começou a era da MTV. O desenvolvimento dos efeitos visuais e das técnicas de imagem, como a *image compositing*<sup>4</sup>, foi a principal característica que permitiu a evolução dos MVs, assim como o surgimento das cassetes a cores em alta definição, juntamente com o das câmaras portáteis que permitiu a gravação de filmes de forma mais rápida e barata. Foi então durante a década de 80, do século XX, e impulsionados pelo sucesso da MTV, que se deu o grande salto na produção de MVs. Este fenómeno chegou mesmo a ser parodiado pela BBC no seu famoso programa *Not The Nine O'clock News* que criou uma paródia intitulada *Nice Video Shame About the Song*. Esta vídeo ridicularizava a criação descontrolada de MV mesmo que a música não fosse boa.

Foi nesta época que se começou a introduzir também *storyline* e enredo nos MVs. Mais raramente, e devido ao facto dos MV serem principalmente promocionais, começaram a surgir vídeos onde o artista não figurava.

Os anos 90, do século XX, marcaram o ascender dos directores, os MVs não eram mais obra de autor anónimo. Assim, em Novembro de 1992, a MTV começou a divulgar a lista com os créditos da música, do artista e do director.

---

4 Combinação numa única imagem de elementos visuais provenientes de fontes diversas.

Em 2005 dá-se outra grande viragem na promoção dos MVs, a criação do *YouTube*, tornando a visualização dos vídeos muito mais rápida e acima de tudo global. Outros *sites* que utilizam tecnologia semelhante como o *Facebook*, *My Space*, proporcionaram também a rápida e massiva divulgação dos artistas e seus MVs. A globalização e concorrência levam a que, nos dias de hoje, os MVs sejam pensados e criados para atingir um público-alvo, o que faz que tenham que ser cada vez mais pensados, mais apelativos e originais. Darem como exemplo a indústria Sul Coreana, que se encontra em grande desenvolvimento nos últimos anos e onde a grande concorrência interna leva a que as empresas apostem não só na qualidade das músicas mas na produção dos *Music Videos*, pois é com estes que vão fazer uma grande parte da divulgação a nível internacional. As diferenças em relação aos *Music Videos* da indústria Norte Americana são notáveis. A imagem criada para os MVs tem que ser forte, mas facilmente assimilável, e com elementos de mistério incorporados. Os actores dos *Music Videos* são sempre os artistas.

Assim é possível notar a evolução que os *Music Videos* tiveram até serem o formato que hoje os conhecemos. São principalmente performativos mas com uma grande vertente conceptual associada.

É este último exemplo dado, nos quais os cenários são pensados e criados para que os *Music Videos* transmitam uma forte imagem, que vai ser a premissa para este trabalho teórico, fazendo assim um paralelo entre cenografia e a Imagem que os cenários criam. Mas o que é a cenografia e quais as suas diferenças e semelhanças em relação à arquitectura? Para se poder analisar e criar um cenário, é necessário compreender o que é a cenografia e como esta cria uma determinada Imagem.



## **CAPÍTULO II** Cenografia e Arquitectura

Neste capítulo vai ser abordada a origem da cenografia e como este conceito evoluiu até hoje. Outro ponto em estudo vai ser a relação desta com a arquitectura, através do uso de conceitos comuns, como a noção de escala, volume, proporção entre elementos e relação entre estes, densidade, materialidade e vivência do espaço. Vão também ser abordadas as diferenças entre cenografia e arquitectura, abordando as dualidades entre efémero/perene, ficção/realidade e a questão do tempo e da durabilidade.

Os MVs, por ser um formato de vídeo, é necessário abordar e explicar sucintamente a linguagem técnica usada, como plano, corte, enquadramento, montagem, etc. Por fim será dada uma breve explicação das várias etapas e intervenientes no desenho e construção de um cenário.

Este capítulo pretende responder à questão anteriormente levantada e com isso levar a uma melhor compreensão do que é a cenografia e como esta é importante na construção da Imagem dos *Music Videos*.

## 1. Cenografia vs Arquitectura

O termo cenografia é de origem grega e significa arte de pintar (*graphia*) a cena (*skéne*) – *Skenographia*. Durante a antiguidade grega e romana, o cenógrafo era aquele que desenhava e pintava a decoração de cena. Já no renascimento, a cenografia passou a ter um significado diferente e designava a técnica de representar e organizar o espaço em perspectiva. Os arquitectos e teóricos renascentistas italianos recuperaram o termo cenografia do tratado *De Architectura* de Vitruvio, e este significava perspectiva. Assim, o termo cenografia era empregue na arte de representar em perspectiva, quer na pintura quer na arquitectura. No início do século XX, o seu significado altera-se novamente e passa a designar uma intervenção geral sobre todo o espaço de representação. Actualmente, a cenografia não é uma mera representação do texto dramático, mas apresenta corpo próprio, é mais um instrumento do que um ornamento, o espaço é apresentado de forma a expressar um significado e não a representa-lo de forma realista. Não reproduz um lugar do mundo, representa e constrói um lugar específico para os intérpretes e também para os espectadores. A ligação deste com o mundo real da arquitectura é feito de forma metafórica e com uma linguagem abstrata e/ou minimalista. “Trata-se de (re) criar um espaço, capaz de enquadrar, abrigar, dimensionar, caracterizar e expor o ator, a partir de um texto, uma ação uma partitura ou um propósito.” (Ribeiro, 2008)

“A cenografia significa o desenho, a concepção do espaço cénico e cenário, os elementos que se colocam nesse espaço. (Serroni citado em Ribeiro, 2008)

Ao contrário da antiguidade clássica em que a cenografia era principalmente pictórica, ou seja, bidimensional, actualmente esta é encarada do ponto de vista tridimensional, entrado assim no campo da arquitectura e na sua relação com os habitantes do espaço, que no caso da cenografia são chamados de intérpretes. A noção do espaço cénico é dada através dos intérpretes que nele se deslocam. “As Imagens pintadas nada têm a ver com a vida, mas são apenas uma espécie de linguagem hieroglífica. O seu significado abrange apenas as coisas que toca de perto.” (Appia citado Ribeiro, 2008)

A dimensão arquitectónica de vivência do espaço, no caso da cenografia, equaciona as relações de escala e proporção e a relação destas com os intérpretes e as restantes partes que constituem o espectáculo, criando assim um sistema coerente e dramático. Ao utilizar linguagens comuns à arquitectura, como a noção de volume, escala, gravidade, espessura, densidade, a cenografia pode ser vista como um meio de experimentação de linguagens e processos arquitectónico. Não tanto para tentar reproduzir modelos arquitectónico mas em utilizar os signos da arquitectura para sugerir espaços e situações que estão presentes, no caso deste trabalho teórico, na intenção da música. A cenografia constrói espaços, aproximando-se assim à arquitectura enquanto lugar de vivência por meio das acções dos intérpretes e da sua relação com o espaço cénico. Contudo, quando estes signos arquitectónicos são transpostos para o espaço cénico adquirem novos significados e representações distintas do contexto original.

Também em relação aos materiais, a cenografia tem a tendência de os usar de modo literal, usando assim o modo de pensar e fazer da arquitectura onde a densidade e o peso é dado pelos próprios materiais. “Não se pode simular que um objeto é pesado quando não o é, necessita de pensar que o actor transmite a veracidade do objeto e por isso não responde aos requisitos das obras de teatro com aparência.” (Quintáns citado em Ribeiro, 2008)

A vivência dos espaços, tema central da arquitectura, é também, como já referido, importante para a definição dos espaços cenográficos. Contudo, quanto ao espectador, este é essencialmente de recepção e vivência contemplativa do espaço, não o ocupando fisicamente. Percorre-o apenas com o olhar, habitando-o através da imaginação, influenciado pela vivência que o actor tem neste. É aqui que reside uma das diferenças entre arquitectura e cenografia. Na arquitectura construída o espectador não é apenas a pessoa que visualiza, ele próprio vivência o espaço.

O sentido de habitar manifesta-se em duas dimensões distintas, a do corporal e ou presencial, e a do mental ou imaginativo. A primeira é fonte de experiências directas, a segunda, dá origem à aquisição de imagens e sensações de lugares não vividos. (Salgarriga citado em Ribeiro, 2008)

Marleau-Ponty considera que não devemos pensar no espaço como exterior e separado do nosso corpo. Pelo contrário, eles estão unidos e definem-se um ao outro no acto de experienciar. Do mesmo modo também não se pode separar a experiencia espacial do próprio espaço e dividir essa experiencia em diferentes sentidos.

No entanto, a cenografia pode ser considerada uma arquitectura para olhar passivamente, assim como os cenários dos *Music Videos* são feitos para serem olhados de fora, pelo olhar da câmara e por determinados pontos de vista previamente determinados. “O espectador não experiencia mais do que uma ilusão, aquela que é suscitada pelas próprias condições de visibilidade que cada projeto lhe determina.” (Fernandes citado em Ribeiro, 2008)

Se na percepção do espaço arquitectónico, os principais factores são a luz, os sons, as ações e os cheiros, quando se entra no campo da cenografia esses fatores adquirem um valor acrescido, devido à intenção metafórica do próprio espaço. Outra grande característica destes espaços cénicos é a exploração de binómios enquanto conceito e o seu frequente confronto: “artifício/autenticidade; homem/natureza; unidade/fragmentação; colectivo/individuo; simetria/assimetria; construção/desconstrução; peso/leveza; interior/exterior; privado/público; visível/invisível; frente/verso.” (Ribeiro, 2008)

Contudo, as principais diferenças entre arquitectura e cenografia são o confronto entre ficção e realidade e o efêmero e perene.

Apesar de a cenografia servir como meio de experimentação de linguagens arquitectónicas, as duas disciplinas inserem-se em campos diferentes. A arquitectura trabalha com a realidade, com o quotidiano e destina-se a cumprir necessidades concretas, e o final objetivo é a construção.

A arquitectura tem o seu espaço de existência. Encontra-se numa ligação física especial com a vida, (...) não é mensagem nem sinal, mas invólucro e cenário da vida, um recipiente sensível para o ritmo dos passos no chão, para a concentração do trabalho, para o silêncio do sono. (Zumthor, 2005)

Mesmo falando das representações arquitectónicas ainda não construídas, estes constituem um objeto de aproximação ao real, ou seja, de construção de um lugar no mundo real. No entanto, a arquitectura só tem expressão quando construída. Pelo contrário, a cenografia pertence ao campo da ficção e trabalha com textos, músicas, encenações e representações.

“A cenografia é a arquitectura da ficção.” (Carrinhas citado em Ribeiro, 2008)

A cenografia está associada ao imaginário e ao mental, à ilusão e à sua capacidade de criar ficção. Tem como intuito acolher acções distanciadas do real, criando o seu próprio mundo e onde não há a preocupação com a concretização formal. Não necessita de verosimilhança com a realidade e é aí que reside o encanto com esta disciplina.

A arquitectura é o reflexo da vida e da realidade onde está inserida, é o concreto, o que tomou forma, massa e espaço. No entanto, a cenografia é o espelho da própria imaginação, procura espaços longe da realidade, lugares indefinidos, abstractos, suspensos, inacabados. Não se preocupa com os aspectos funcionais de durabilidade pois trabalha com a imaginação e os espaços mentais. O espaço cénico preocupa-se fundamentalmente em representar um espaço impalpável e não remete para um espaço de acção preciso.

Quanto à questão do tempo e da durabilidade, tem ambas traduções próprias, tanto na cenografia como na arquitectura. “À arquitectura exigimos perenidade e adaptabilidade, resistência à circunstancialidade de significados e potencialidades; à cenografia, efemeridade, transportabilidade, sugestão cartográfica de movimentos e percursos até à enésima repetição” (Guerreiro citada em Ribeiro, 2008)

A arquitectura é pensada para ser duradora, não tem começo nem fim programado. O tempo da arquitectura é o da própria vivência, envelhece até cair em desuso e ultrapassa-nos no tempo. Enquanto que a cenografia é marcada pelo seu forte sentido de efemeridade. Segundo João Mendes Ribeiro (2008) a cenografia “é a arquitectura do tempo limitado, o desenho com prazo de validade (...) projetada para a sua construção e também para o seu desmantelamento”

O espaço cenográfico é um espaço interior fictício e transitório, enquanto o espaço arquitectónico é uma construção exterior, real e permanente. No teatro, como no cinema e nos *Music Videos*, o tempo é manipulado e controlado para ser mostrado de forma condensada pois tudo se passa num período de tempo limitado.

A arquitectura por ser um objecto de duração pode ser revisitada e esta permanece fiel a uma identidade que serve de suporte às transformações e memórias dos seus habitantes. Ao contrário da cenografia, o espaço é vivido e não representado. Apesar do espaço cenográfico também ser vivenciado, esta vivência está ligada à narrativa, à memória e ao imaginário.

## 2. Cenografia e *Music Videos*

A arquitectura e o cinema são disciplinas com forte sentido espacial e temporal e que usam os ângulos de visão e as vias trajetórias como ferramenta.<sup>5</sup> No caso dos *Music Videos* podemos considerar a “arquitectura” como uma arquitectura marginal, à qual não estamos habituados a ver diariamente. Não funciona inteiramente como pano de fundo que é apenas ali colocado como cenário passivo. Tem a função de enquadrar a cena e informar o espectador do contexto, assim como, delinear a atmosfera pretendida. A arquitectura cenográfica deve ser capaz de transmitir o imaginário dos *Music Videos* e também o espírito da música para o qual o cenário está a ser construído.

“A paisagem cinematográfica não é, então, um lugar neutro para o entretenimento ou para documentação objectiva, muito menos mero espelho do real.” (Metz citada em Santos, 2005) Devido à dimensão temporal distinta da arquitectura, o cinema e os *Music Videos* proporcionam uma experiência espacial diferente. O cenário físico construído, aliado à forte Imagem que os MVs procuram transmitir, conferem solidez um ao outro. A arquitectura confere solidez à Imagem e a Imagem realça a arquitectura. E é justamente devido ao facto da arquitectura conferir solidez à Imagem que esta não apresenta apenas um papel de enfeite ou adereço, mas começa a ganhar um papel relevante na criação de um *Music Video*. A construção da Imagem da arquitectura precisa atentar aos aspectos técnicos que realçam a natureza, função e atmosfera do lugar, não apenas como decoração mas como agente activo na legitimação dramática. São indispensáveis para a ambientação dos *Music Videos* e por estarem imersos num espaço temporal distinto, são capazes de criar novas relações entre o tempo e o espaço.

O espaço – até agora considerado e tratado como algo morto e estático, um mero fotograma inerte, frequentemente sem mais significância que um plano de fundo pintado – tem impressionado na vida, no movimento e na expressão consciente. Uma quarta dimensão começou a se expandir para fora do universo fotográfico. (Scheffauer citado em Santos, 2005)

Esta quarta dimensão aqui falada é a dimensão do tempo. A ilusão de movimento criada por imagens sequenciais, a introdução da montagem e o uso de áudio criam uma nova maneira de representar a arquitectura.

Para além disso, a cenografia serve também como laboratório para experimentação de questões da própria arquitectura e lançar conceitos ainda embrionários que poderão ser aplicados mais tarde à realidade, e também conceitos mais revolucionários ou ousados.

---

<sup>5</sup> Não existir referências ao cinema várias vezes longo deste capítulo, pois como já foi referido no capítulo I, uma das influências dos *Music Videos* é o cinema.

Através de conceitos do cinema como enquadramento, plano, corte, montagem, profundidade de campo, movimento e iluminação, é então possível identificar elementos básicos da arquitectura e responsáveis pela construção de espaços.

“As bordas mais externas da tela não são, como o jargão técnico pareceria implicar, o quadro da imagem fílmica. Elas são as bordas de um pedaço de máscara que mostra apenas uma porção da realidade.” (Bazin citado em Santos, 2005)

Esta citação descreve o que se pode entender por enquadramento. O enquadramento é responsável pelos cortes no espaço físico e tem relação directa com a composição espacial.

Em relação aos planos e cortes, estes caracterizam os filmes e *Music Videos* como espaciais. A existência de diferentes planos confere escala ao espaço, assim como na arquitectura. As escalas podem mudar, a noção de profundidade também, pequenos detalhes podem ser explorados. A combinação de vários pontos de vista com diferentes escalas permite brincar com a distância e a proximidade dos planos.

O primeiro plano pode mostra-nos uma qualidade de um gesto da mão que nunca antes notamos. O primeiro plano mostra a nossa sombra na parede com a qual vivemos toda a nossa vida e a que mal conhecemos. (Balázs citada em Santos, 2005)

A montagem tem relação directa com o evento e com a necessidade de dar continuidade e ligar os vários planos entre si. Segundo Vsevolod Pudovkin ao se fazer a edição e montagem de forma a ligar os planos entre si, o tema principal revelar-se-ia e ganharia novas relações. Já Sergei Eisenstein acredita que a é colisão entre planos que vai revelar ideias abstratas e intelectuais directas.

Considerar a questão da montagem é assumir que a unidade básica do registo cinematográfico é o ‘evento’ [...] Um evento implica uma relação entre termos num período definido de tempo. Decisões de montagem são decisões relativas ao status do evento fílmico e sua montagem. (Andrew citado em Santos, 2005)

Quanto à iluminação, esta em sua imaterialidade revela-nos ou esconde-nos coisas, permitindo-nos criar mentalmente uma imagem das partes que estão escondidas, ou são reveladas pela luz. Pode também ser utilizada para dar ênfase a determinado aspecto que poderia passar despercebido. A iluminação é utilizada para se focar nos pontos em que se quer dar maior importância.

A cenografia dos *Music Videos* incorpora assim várias noções da arquitectura. Para Jean Nouvel, em arquitectura é possível trabalhar com profundidade de campo, lendo o espaço em termos da sua espessura. Ele também afirma que, o arquitecto à semelhança de um director de cinema deve saber captar a luz e o movimento. O arquitecto trabalha com cortes e edições, enquadramentos e aberturas.

O arquitecto, à semelhança de um director de cinema, deve saber captar a luz, o movimento, produzindo por meio de seus projetos uma cenografia de ritmos, gestos imagens, tomadas (planos)

e fantasia. Saber realizar, enfim, a síntese entre o universo real e o virtual. (Nouvel citado em Santos, 2005)

Para Ren Koolhaas, o trabalho de um arquitecto é o de montagem espacial de uma sequência de eventos, à imagem da montagem cinematográfica.

Assim, o cinema, os *Music Videos* e a arquitectura partilham práticas semelhantes de representação e percepção do espaço. Os *Music Videos* exploram a qualidade arquitectónica da espacialidade e informam a arquitectura através da forte Imagem que transmite.

### 3. Construção de Cenários

A construção de um cenário usa um misto de arte e ilusão e o seu objetivo é que o público acredite nele, mesmo este pertencendo a um mundo distante do nosso. Todos os elementos em cena devem funcionar em conjunto para contar uma história.

Como os *Music Videos* são essencialmente visuais, tudo o que aparece na tela tem um papel importante e está ali colocado com um objetivo, mostrar uma intenção e como esse mundo imaginário é. O cérebro humano processa pistas visuais mais rapidamente que informações verbais, por isso toda a informação transmitida visualmente é mais fácil e rapidamente assimilada do que se for transmitida verbalmente.

A produção e criação de um cenário passa por várias fases. Primeiro é criado um roteiro onde se incluiu a descrição do que se pretende. Depois o director procura a melhor forma de representar visualmente esse espaço. A produção trabalha em conjunto com o director para estabelecer a paleta de cores, texturas, iluminação e composição que melhor se adapta à narrativa visual. Para uma atmosfera leve e alegre utilizam-se cores brilhantes, para uma atmosfera estéril e sem vida utilizam-se cores planas e cinzentas. Depois de decidida a paleta de cores, esta informação é utilizada para ultimar os desenhos conceptuais, esboços ou até maquetas do espaço a construir. Depois de aprovados, são entregues ao director de arte que supervisiona a equipa de desenhistas e arquitectos que vão desenhar detalhadamente e tridimensionalmente as estruturas finais. Depois de concluídos os desenhos, estes são entregues a uma equipa de construção constituída por carpinteiros, pintores, arquitecto etc., que vão dar forma física ao cenário, desde pequenos detalhes físicos à mobília. Depois da estrutura básica estar construída, esta necessita de ser revestida. Esta tarefa cabe ao decorador de cenário e este é responsável por todos os elementos de *design* que sejam colocados sobre a estrutura inicial. Esta equipa está sob a responsabilidade do departamento de arte. Este supervisiona tudo o que aparece na tela além dos próprios intérpretes e tem que garantir a criação deste mundo de forma real e detalhada.

Assim, é a produção que define a imagem a transmitir, mas é o director que a concretiza e o director de arte comanda a equipa que lhe dá forma. Estão disponiveis em anexo fotografias da construção do cenário de um dos *Music Videos* utilizados como caso de estudo.

Depois de abordados e analisados os vários tópicos neste capítulo é possível concluir que, assim como os *Music Videos* são uma sucessão de Imagens rápidas e efémeras, também a cenografia se caracteriza pela efemeridade, não pretendendo perdurar no tempo. Os MVs não pretendem representar um mundo real, e a cenografia por pertencer ao campo da ficção e estar associada ao metal e à ilusão, é a ferramenta ideal para construir a Imagem dos mundos imaginários dos *Music Videos*. No entanto, o que se pode entender pelo conceito de Imagem, o que uma imagem representa e como se pode analisa-la?

## **CAPÍTULO III** Imagem e Teoria semiótica

Neste capítulo a questão principal a que se pretende responder é “o que é uma Imagem?”. Apesar de já se compreender o que é a cenografia, é agora necessário também entender mais sobre o que é uma Imagem de modo a se poder compreender a sua importância no estudo dos *Music Videos*.

Vai ser abordada a evolução do conceito de Imagem, e como a compreender, analisando-a. Existem várias teorias que nos permitem abordar a análise de uma Imagem, através de historiadores de arte, historiadores e semiólogos. Sendo a semiologia a mais pertinente para a análise da Imagem nos *Music Videos*, será explicado o que é a teoria semiótica e como se usam os signos nesta análise.

Por último será explicada a grelha de análise utilizada para abordar os casos de estudo.

## 1. Imagem

Imagem é uma palavra. Uma palavra ligada a um fenómeno que pertence a outra ordem. Entre a iconografia e aquilo que se julga traduzi-la com auxílio de um código de comunicação diferente, eminentemente circunstancial e humano, distância e a dicotomia parecem irremediáveis. No entanto, esta palavra é também – vista como tal – uma imagem. (Gervereau, 2007)

Vivemos numa época onde a Imagem se generalizou e somos quotidianamente levados à sua utilização, decifração e interpretação. Vivemos em um mundo de paradoxos. Por um lado existe a sensação de podermos ler as Imagens naturalmente e sem necessitar de qualquer aprendizagem, mas por outro lado, existe a sensação de sermos influenciados por elas, de modo mais inconsciente que consciente. É a época das Imagens virtuais que nos propõem mundos ilusórios, mas no entanto, perceptíveis, e nos quais nos podemos movimentar sem ter que sair do quarto onde nos encontramos, como é o caso cinema e também dos *Music Videos*. Nos dias de hoje, a Imagem está associada à Imagem mediática. A Imagem que invade e que é omnipresente na vida quotidiana.

Mas o que é uma Imagem? O termo Imagem é constantemente utilizado, com vários significados e por vezes sem qualquer ligação aparente. De facto, o que haverá em comum entre um *Music Video*, um filme, um desenho de uma criança, uma pintura rupestre ou um *graffiti*. Apesar destas palavras nos sugerirem significados diferentes, todas elas nos remetem para a forte componente visual que as caracteriza. A Imagem necessita sempre de alguém que a produza, seja ela imaginária ou real, e de alguém que a reconheça.

Uma das mais antigas definições de Imagem que se conhece é nos dada por Platão (citado em Joly, 2007) “Chamo Imagens, em primeiro lugar às sombras, em seguida aos reflexos nas águas, ou à superfície dos corpos opacos, polidos e brilhantes e todas as representações deste gênero.”

Também nas religiões judaico-cristãs a Imagem tem grande importância. Podem-se encontrar representações religiosas ao longo de toda a história da arte ocidental, contudo, é esta representação que vai mostrar o problema chave da religião. Segundo Joly, a bíblia designava a Imagem como estátua e como Deus, daí a interdição de fabricar Imagens e se prostrar diante delas. Como refere o 3º mandamento, “não terás outros Deus além de mim”. Assim, uma

religião monoteísta deveria combater os outros Deuses e por conseguinte, a criação de Imagens. Entre os séculos IV e VII, por toda a Europa Ocidental, a querela de Imagens é o exemplo disso mesmo. Já no Renascimento, dá-se a separação entre representação religiosa e representação profana surgindo assim os géneros pictóricos. No domínio da arte, a Imagens está associada às representações visuais como pinturas, gravuras, frescos, iluminuras, desenhos, vídeos, filmes, fotografia, mas quase nunca associada à estatuária. No entanto, um dos sentidos da palavra *imago*, em latim, etimologia da palavra Imagem, designa a máscara funerária levada dos funerais da antiguidade romana.

Também empregamos o termo Imagem para falar de atividades psíquicas, como representações mentais, sonhos, etc. A Imagem mental é aquela que corresponde à impressão que temos quando lemos ou ouvimos a descrição de um lugar, como se estivéssemos lá. Já na língua, a Imagem é o nome comum dado à metáfora. A metáfora é umas das figuras de estilo mais usadas e à qual, segundo Joly, o dicionário atribui como sinónimo de Imagem. A metáfora substitui uma palavra por outra em função da sua relação analógica ou de comparação, ou seja, fala por Imagens.

Actualmente, as novas Imagens criadas proporcionam mundos simulados, imaginários ou ilusórios. Essas imagens estão presentes nos filmes, vídeos, *Music Videos*, ou mesmo em fotografias e esse mundo imaginário que surge dentro dos limites da câmara ou da moldura, são criados com ajuda de cenografia.

Quando falamos de *Music Videos*, estes têm também a característica de transmitir Imagens efémeras e imediatas. Os *Music Videos* têm um desejo de se expressar, não importando a mensagem que querem transmitir. Segundo Sarlo estamos numa sociedade de *cultura fast*, onde o tempo corre de forma bastante acelerada. Também Lipovetsky<sup>6</sup> diz que os *Music Videos* pertencem a uma *cultura express*, onde as imagens se sucedem rapidamente e de forma imprevisível e por vezes com combinações extravagantes que provocam no espectador estímulo e surpresa. Nos MVs existe também uma fragmentação, sobreposição e fusão de imagens, aparentemente desconexas entre si, sendo isto possível através das várias sequências em tempo não linear.

No entanto, para compreender uma Imagem é preciso analisa-la. A maioria das Imagens são consumidas de modo furtivo no seu sentido primeiro. Não é possível analisar todas as Imagens que nos rodeiam. "Somos todos 'cegos' à maioria das mensagens visuais que nos assaltam quotidianamente. Reagir de forma sistemática tornaria a nossa vida impossível. Seria como dar ouvidos a centenas de mensagens verbais que soariam infinitamente." (Wittkower citado em Gervereau, 2007)

A explicação e interpretação de Imagens não é um exercício recente e não existe uma maneira única de as olhar. Podemos, no entanto, dividir as áreas de análise de Imagens em três grandes grupos, os historiadores de arte, os historiadores e os semiólogos. Irei focar-me na análise semiótica de Imagens, contudo, é necessário fazer uma abordagem aos outros dois métodos de estudo para compreender as diferenças.

---

6 Filósofo Francês, teórico da hipermodernidade.

O historiador de arte irá tratar do estilo do documento.

Vai compreender o estilo de graffiti e relaciona-lo eventualmente, num grande salto temporal, com a arte mural dos anos 80. Vai interessar-se pela técnica e pelo material: pintura ou gravura? Vai interrogar-se se esta obra está assinada, se foi feita por um artista particular, se tem importância na sua obra. Vai refletir, de forma mais geral, na história das formas e pensar na originalidade eventual deste tipo de desenho no período considerado. Será uma obra maior, que teve influência, ou uma obra menor, marginal, que passou despercebida? Se há um autor, o historiador de arte vai tentar perceber que importância teve este trabalho no seu percurso ou na sua biografia. Será um momento psicologicamente forte?

Vai também refletir na composição. Perceber as linhas diretrizes. Serviram-se do relevo ou foi produzido? Será que as representações em diagonal (como no cubismo) deliberadas? Terá sido o tempo que branqueou os traços numa rocha que antes era escura? O formato é importante e ficará o espectador impressionado pelo documento? Qual é o contexto daquilo que foi pintado? A segurança da mão e do traço, sem hesitação, atesta um treino prévio. Porte foi escolhido este tema e estes elementos assim dispostos? Diferentes, separados, só desenhados, sem volume que não o da própria rocha.

Os historiadores de arte terão de levar em conta este aspecto composto de desenho e as cores. Compreenderam que este desenho não é um caso isolado e que, embora a ausência de escrita e, logo, de relatos sobre este período o torne misterioso, faz parte de jogos de influências, de correntes, que se devem reconstituir. O artista pertencia a uma determinada tribo e conhecia a obra de outros criadores. O historiador de arte vai comparar o modo de representar os homens, os animais ou os ídolos, Dará saltos no tempo. (Gervereau, 2007)

Os historiadores irão focar-se em questões diferentes.

Para os historiadores (da pré-história), como falar de uma imagem sem se saber de quando data. Quem a fez? Como foi interpretada na época? Qual foi a sua função? Em primeiro lugar, é preciso situar. Com carbono 14 ou não, será que sabemos realmente quando este desenho foi realizado? Ou será muito mais tardio do que pensávamos? No Novo México (Estados Unidos), qual era a civilização que existia nessa época? Temos vestígios, textos? As escavações permitem saber que tipo de habitat era praticado? Tratar-se-á de uma pintura mágica, ritual? Como eram enterrados os mortos? O discípulo de Clio vai tentar compará-la com as expressões de civilizações conexas.

Vai também interrogar-se se esta imagem será representativa de uma tendência de um determinado período. Os historiadores «quantificadores», aqueles que gostam de quadros e números, estatísticas e curvas, trabalharão, com efeito, sobre um corpus (um conjunto) de desenhos da mesma época e tentaram perceber se a imagem estudada é exemplar de uma temática em voga ou à parte. Os

outros irão debruçar-se o contexto, tentaram reconstituir, tanto quanto possível, as condições de criação. Desenho tardio, influenciado pela chegada ao continente de um povo, ligado a uma prática de culto, ou seja, escondido, num local fechado? Marginal relativamente a milhares de outros que desapareceram (num suporte mais perecível)? Terá havido alguma alteração das condições climáticas? A que acontecimentos correspondia? (Gervereau, 2007)

Para o semiólogo o que interessa é o sentido da imagem, aquilo que o artista quis exprimir e de que símbolos se serviu.

Vai pegar na imagem e introduzi-la numa grelha de análise. Ocupar-se-á também da composição, mas em termos de «lugar significante». Porque estão os pássaros ao centro e equidistantes? Por que razão está uma personagem acima da outra, e justamente aquela que tem mais aparência humana? Por que é que um espécie de aborto, bebé ou animal, parece cair à direita? Por que razão a personagem de baixo, que parece um totem, tem mãos que lhe conferem aparência humana? Por que é que a mão livre da personagem de cima está violentamente desenhada, mais como um sinal do que um elementos naturalista, com os cinco dedos cortados por um traço? Por que o homem com o lança, o caçador, envolto num adorno geométrico, o que atesta um grau de civilização muito desenvolvido, reproduz a mesma posição de mãos erguidas que a personagem de baixo? Será que a pose corresponde, tal como atualmente, à do espanto? Deuses e guerreiros estão espantados pela queda de um bebé que se junta aos pássaros no céu? Será que todos se humanizaram para contar um drama que é preciso suavizar, ritualizando-o e representando-o? Deste modo, os semiólogos passarão daquilo a que chamamos o «significante» (ou seja, o sentido de base: guerreiro, feiticeiro, pássaros) para o «significado» (o sentido projetado: imagem de uma queda, um drama). Poderão traduzir em esquemas estas circulações teóricas da imagem. (Gervereau, 2007)

## 2. Teoria Semiótica

A semiótica, enquanto ciência, é uma disciplina recente, surgindo no início do século XX. Apesar disso, tem raízes bastante antigas, remontando à Antiguidade grega e desde a qual, podemos encontrar uma disciplina médica, chamada de semiologia, que se dedica ao estudo e à interpretação dos signos, ou seja, dos sintomas das diferentes doenças. Em relação à etimologia, podemos utilizar os termos semiótica e semiologia, contudo estas duas palavras não são sinónimos. O termo semiótica é de origem americana e designa a filosofia das linguagens, enquanto que o termo semiologia é de origem europeia e é entendido como o estudo das linguagens específicas. Apesar disso, ambos os termos são construídos a partir da palavra grega *semeion* que significa signo.

Os grandes percursores desta nova ciência foram o linguista suíço Ferdinand de Saussure<sup>7</sup> e o cientista Charles

---

<sup>7</sup> As suas elaborações teóricas permitiram o desenvolvimento da linguística enquanto ciência autónoma.

Sanders Peirce<sup>8</sup>. Contudo, o objetivo deste trabalho é compreender o que é uma imagem, o que ela diz e sobretudo como ela o diz e não focarmo-nos nos diversos desenvolvimentos desta teoria. Para isso, o trabalho de Peirce é essencial. Este, antes de se dedicar a estudar a língua, começou por estudar os signos e elaborar uma teoria geral sobre estes. Um signo apresenta uma materialidade da qual nos apercebemos com vários dos nossos sentidos. Podemos vê-lo (um objeto, uma cor, um gesto), ouvi-lo (grito, música, ruído), cheira-lo (perfume, fume) toca-lo ou ainda saboreá-lo. A particularidade de um signo é o estar lá, estar presente, para designar ou significar outra coisa ausente.

Estar corado ou pálido podem ser sinais de doença ou de emoção; os sons da língua que ouço são signos de conceitos que aprendi a associar-lhes; o fumo que eu cheiro é sinal de fogo; o cheiro de pão quente, sinal de uma padaria próxima; a cor cinzenta das nuvens sinal chuva; tal como um determinado gesto de mão, também uma carta ou um telefonema podem ser signos de amizade; posso também acreditar que ver um gato preto é sinal de azar; uma luz vermelha num cruzamento, é sinal de interdição de avançar o carro e por aí fora. (Joly, 2007)

Podemos então concluir que tudo pode ser considerado um signo, desde que daí advenha uma significação. O objecto real, no entanto, não é um signo daquilo que é mas sim um signo de algo diferente. Para Peirce, um signo é algo que significa outra coisa para alguém, devido a qualquer relação ou a qualquer título. Um signo tem também uma relação com pelo menos três polos. A fase perceptível do signo (*representamen* ou significante «S<sup>t</sup>»), aquilo que representa (objeto ou referente), e aquilo que significa (interpretante ou significado «S<sup>d</sup>»).

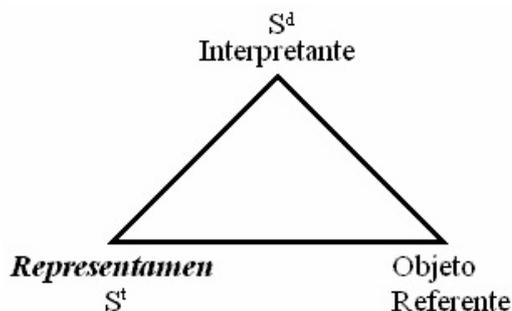


Figura 40 Triangulação representativa da dinâmica de um signo (Joly, 2007)

Esta triangulação representa também, toda a dinâmica do signo enquanto processo semiótico, na qual a significação depende tanto do contexto da sua aparição como da expectativa do seu receptor.

Os signos podem também ser classificados em três tipos diferentes, distinguidos em função da relação existente entre o significante, o referente e não da relação com o significado. Pierce divide então os signos em ícone, indício e símbolo. O ícone corresponde então aquele que mantém uma relação analógica com aquilo que ele representa, ou seja o seu referente. "Um desenho figurativo, uma fotografia, uma imagem de síntese representando uma árvore ou

<sup>8</sup> É um dos fundadores do pragmatismo junto com William James e John Dewey. Os seus trabalhos são de grande contribuição para a lógica, matemática, filosofia e principalmente a semiótica.

uma casa são ícones na medida em que eles se assemelham a uma árvore ou a uma casa.” (Joly, 2007)

O indício pertence à classe dos signos que mantém uma relação casual de continuidade física com aquilo que representam, ou seja mantém uma relação directa.

É o caso dos signos ditos naturais como a palidez para a fadiga, o fumo para o fogo, a nuvem para a chuva, mas também a pegada deixada por um caminhante na areia ou pelo pneu de um carro na lama (Joly, 2007)

O símbolo corresponde aos signos que mantém com o seu referente uma relação de convenção. “Os símbolos clássicos, tais como bandeiras para os países ou a pomba para a paz, entram nesta categoria.” (Joly, 2007)

Em relação à imagem, esta vai-se tornar sinónimo de representação visual, e aí entra a questão principal de Barthes (citado em Joly, 2007): “Como é que o sentido vem até às imagens?” A imagem é heterogênea, reúne e coordena, dentro de um quadro, de um limite, diferentes categorias de signos, signos icónicos, analógicos mas também plásticos, como formas, cores, texturas, composição interna. E é a relação entre estes que vai permitir decifrar e observar de forma mais sistemática as imagens.

O primeiro passo ao olharmos uma imagem é verificar se esta se assemelha a qualquer outra coisa, mesmo não sendo uma imagem concreta mas uma imagem mental, como um sonho, que se constrói a partir de um paralelismo qualitativo, uma metáfora verbal, imagem de si mesmo. Se esta imagem se assemelhar a qualquer coisa, é porque ela não é a própria coisa mas sim uma representação. Ou seja, a sua função é a de evocar, a de significar outra coisa que não ela própria usando o processo de semelhança. Assim, se a imagem é entendida como representação, significa que a imagem é entendida como signo.

O termo imagem (originalmente baseado em imitação) significa, em sua primeira aceção, algo visualmente semelhante a um objeto ou pessoa real; no próprio acto de especificar a semelhança, tal termo distingue e estabelece um tipo de experiência visual que não é a experiência de um objeto ou pessoa real. Neste sentido especificamente negativo – no sentido que a fotografia de um cavalo não é o próprio cavalo – a fotografia é uma imagem. (Deren citada em Machado, 2009)

Ao ser representada, a imagem utiliza necessariamente regras de construção. E para estas serem entendidas por outros que não os responsáveis pela fabricação das imagens, estas precisam de ter um mínimo de convenções socioculturais. E é ao estudarmos a relação entre ícone, indício e símbolo, que a teoria semiótica nos permite perceber a complexidade e a força de comunicação de uma imagem.

### **3. Grelha de análise**

Para analisar uma imagem, é preciso uma grelha de análise pertinente. Recorrerei à grelha de análise apresentada por Joly e a qual é dividida em descrição e mensagem plástica, sendo que nesta última irei abordar o enquadramento,

o ângulo do ponto de vista, as cores e iluminação, e a textura.

Na descrição, como o nome indica, vai ser dada a descrição do *Music Video* e a sequência de eventos. Serão descritos as várias acções e símbolos presentes e serão explicados os seus significados. Serão enumerados os vários cenários construídos, assim como o que se pretendia transmitir com estes espaços. Todas as referências serão acompanhadas com fotogramas dos *Music Videos* que foram analisados.

Na mensagem plástica, no tópico do enquadramento será descrito se se usou um plano geral, um *close* ou um plano de detalhe e a razão pelo uso desse tipo de enquadramento em cada acção.

No tópico referente ao ângulo de ponto de vista, serão enunciados os vários ângulos de filmagem utilizados, desde o ângulo normal, picado ou contra-picado e a sua intenção ao usa-los.

Em cores e iluminação serem abordadas as várias cores e tonalidades de cores usadas e os seus significados e também o tipo de iluminação utilizado e as sensações que esta produz.

No último tópico, a textura, serão explicadas as várias texturas dos materiais utilizados e as sensações que transmitem.

Em anexo segue um exemplo de utilização desta grelha análise. A referir que este exemplo nada tem a ver com os *Music Videos*, sendo meramente exemplificativo.

## **CAPÍTULO IV** Casos de estudo

“*Music Video*, one of the most creative audiovisual messages” (Valdellós, 2002)

O verdadeiro poder da Imagem surge tanto mais quando se aceita o audiovisual como linguagem. No entanto, as imagens nem sempre são tão literais e objetivas quanto a teoria pretende esclarecer, contar uma história visualmente não significa, e não deve ser, contar tudo.

Para esta análise foram escolhidos dois *Music Videos* nos quais a sua forte Imagem se deve principalmente a todo o trabalho cenográfico desenvolvido. Não se pretende uma análise exaustiva deste género de MVs, daí terem sido apenas escolhidos dois casos de estudo que penso serem representativos disso mesmo. De realçar que em ambos os casos a mensagem a transmitir não é algo criado apenas pela letra da música, sendo que no caso de estudo 1 acontece o oposto, a letra foi criada com o intuito de transmitir o que o cantor desejava, assim como todo o *Music Video*. Ambos retratam histórias verídicas, daí o recurso a signos para os representar. Os casos de estudo escolhidos são *MINE* de 2013 e *Break Out* de 2009. Vai ser utilizado vocabulário técnico, tal como, plano geral, plano médio, plano americano, *close* e plano de detalhe.

O plano geral é um enquadramento feito com a câmara distante mostrando a pessoa por inteiro ou um local por completo. No plano médio, o enquadramento é feito com um corte logo abaixo dos joelhos das pessoas em cena. O plano americano foca da cintura para cima. O *close* fecha a imagem no rosto e no detalhe, por exemplo, a imagem mostra apenas a boca do personagem em cena. (Watts citado em Carvalho, 2006)

De referir que a escolha destes casos de estudo são uma opção pessoal e deve-se ao facto de estar muito mais familiarizada com o universos destes dois *Music Videos* e os seus interpretes. Também referir que muito do conhecimento em relação ao pretendido nestes dois *Music Videos*, provém da leitura de várias entrevistas concedidas pelos cantores assim como também algumas declarações por parte do director do *Music Video MINE*.

## **Caso de estudo 1 - *MINE***

Este *Music Video* é o primeiro trabalho a solo do cantor, compositor, lirista Sul Coreano Kim Jaejoong. Foi lançado a 16 de Janeiro de 2013 como principal música do mini álbum “*I*”. É a primeira tentativa do cantor no estilo *rock* tendo esta música também influência de *rock* Coreano, *rock* Japonês, com um bocado de *goth* e *punk*. A letra da música reflete os sentimentos de ressentimento, raiva, angústia e maus tratos a que foi sujeito ao longo da sua carreira, tanto ele como os seus colegas de banda. Este *Music Video* pode ser esclarecedor mas também um pouco perturbador, ainda mais por se tratar da própria experiência pessoal, podendo mesmo ser considerado uma autobiografia.

### **Descrição**

Podemos dividir o *Music Video* em seis momentos. O desespero, a tomada de consciência, a libertação, a tomada de decisão, o renascer e o ascender. Cada um destes momentos é representado por vários cenários diferentes, sendo eles a floresta estéril (figura 41), a sala do monstro (figura 42), o poço (figura 43), o grande espaço vazio (figura 44),

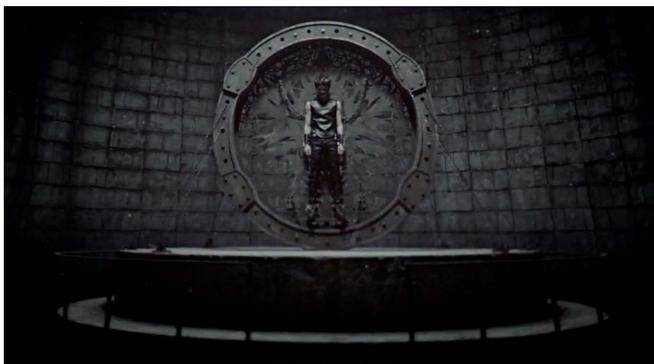
a igreja (figura 45), a sala das relíquias (figura 46) e a sala negra (figura 47).



**Figura 41** MINE minuto 00:07 (CJESJYJ, 2013)



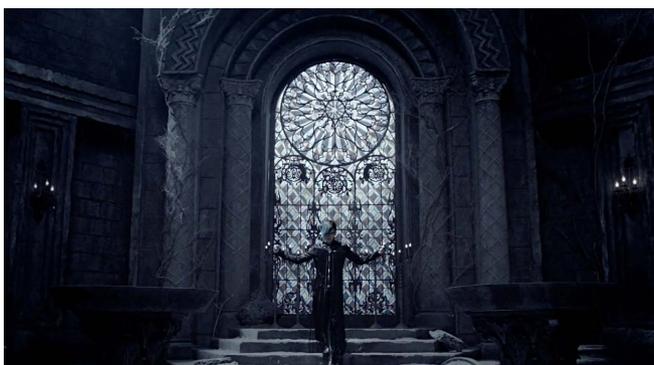
**Figura 42** MINE minuto 00:18 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 43** MINE minuto 00:22 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 44** MINE minuto 02:05 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 45** MINE minuto 02:59 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 46** MINE minuto 03:48 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 47** MINE minuto 02:25 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 48** MINE minuto 04:17 (CJESJYJ, 2013)

Na primeira cena o cantor aparece segurando o ramo de uma árvore, olhando para cima, enquanto o vento sopra forte como som de fundo. Ele tem vestido uma camisola preta meio rasgada apesar de se encontrar num local onde entretanto começa a nevar (figura 41). Nesta primeira cena, o cantor, encontrasse numa floresta estéril, meio enevoada e algo densa, apesar de as árvores estarem completamente secas. As cenas seguintes introduzem de forma bastante rápida, mas bastante perceptível, os cenários e as personagens cruciais para o *Music Video*. A coruja (figura 49), o cão preto (figura 50), o cantor usando uma máscara com um único corno e que lhe cobre o olho direito e com alguns farrapos presos nas costas (figura 42).



**Figura 49** MINE minuto 00:11 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 50** MINE minuto 00:15 (CJESJYJ, 2013)

Voltamos então à primeira cena, com o cantor se encontra perdido na floresta, olhando freneticamente para todos os lados com a expressão de dor, desespero, medo, confusão e até ligeiros vestígios de pânico por se encontrar perdido num lugar de onde parece impossível escapar. Trocamos novamente, para um lugar que lembra o fundo de um poço e onde o cantor se encontra acorrentado a um círculo metálico, enquanto usa uma *Bane mask* (figura 52). O grande círculo metálico encontrasse centrado em relação ao cenário e em cima de um pedestal, como se de um palco se tratasse, tornando-se o cantor o foco de atenção (figura 43). As cenas seguintes mudam rapidamente entre

o cantor na floresta, voltando ao cantor amarrado, voltando novamente à floresta onde o cantor olha freneticamente à sua volta, como se de repente tivesse tomado consciência da sua situação (figura 51). Começa então a debater-se contra as correntes que o amarram (figura 52). É aqui introduzida a letra:

(0:33) *You are terrible. It's like you are diseased, you*

(0:45) *Poison spat out in the wild runaway mixed with screams*

(0:50) *Poison that I am already used to.*



**Figura 51** MINE minuto 00:20 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 52** MINE minuto 00:30 (CJESJYJ, 2013)

Este é o primeiro e o segundo momento mencionados, o do desespero e tomada de consciência. A floresta estéril representa um lugar de onde não é possível escapar, enquanto que o cantor ao usar roupa meio rasgada mostra o quão indefeso ele se encontra contra o vento e a neve, que representam a tempestade próxima que se aproxima e todas as dificuldades que ele vai ter que lutar contra. A coruja (figura 49) simbolicamente significa conhecimento e é aqui usada para representar a tomada de consciência já referida. Quanto ao cão preto (figura 50), apresenta uma interessante contradição. Os cães são considerados os melhores amigos do homem, simbolizam lealdade, confiança, no entanto, a cor preta representa morte e traição. Quando se combina os dois resulta então em alguém ou algo no qual o cantor acreditava e confiava mas que o traiu. A outra personagem do cantor, usando a máscara negra de um corno (figura 42) simboliza monstro que foi criado devido a más influências e que simboliza a marioneta que ele se tornou. A sala vazia representa também a personalidade vazia que este monstro que foi criado tem.

Na cena do fundo do poço, onde ele se encontra amarrado, simboliza o estar para sempre acorrentado ao poço do destino. Mais uma vez, representa um local escuro e de onde é difícil de se escapar. Neste local o cantor usa também a *Bane mask*, que faz com que ele não possa falar, logo impossibilitando-o de pedir ajuda (figura 54). Contudo, o objetivo da *Bane mask*, a quando da sua criação, era o de reduzir a dor para o mínimo possível, no entanto neste *Music Video*, quando o cantor usa a máscara, a sua cara é a de dor e é quando ele canta a frase: *Poison that I am already used to*, significando assim, mesmo usando uma máscara que supostamente deveria ajudar a apagar a dor, o cantor continua a lutar diretamente contra o veneno que lhe é direcionado. Na floresta o cantor também

cobre a boca como se se estivesse a debater contra este veneno (figura 54), representando que onde quer que o cantor se encontre, o veneno vai sempre alcançá-lo.



**Figura 53** MINE minuto 01:13 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 54** MINE minuto 01:15 (CJESJYJ, 2013)

A opressão a que é sujeito torna-se mais clara com o decorrer do *Music Video*, com a luta contínua contra as correntes, a tapar de ouvidos do ‘monstro’, como se ele não quisesse ouvir os comandos que lhe davam.

Durante estes dois primeiros momentos as cenas vão sendo constantemente alteradas, mudando rapidamente entre o estar na floresta, o estar acorrentado, o monstro, e aparecimento do mocho e da cão negro, simbolizando assim o estar sempre vigiado. Ao minuto 1:18 começa a dar-se o ponto de viragem. No poço, o cantor continua acorrentado mas aparece já sem a máscara podendo assim gritar a parte: *Don't come here This is my ocean*. A coruja começa a mover-se mostrando assim a aquisição de conhecimento para partir as correntes que o mantêm preso. É aqui que surge uma das frases principais da música: *Don't try to block the sun that shines on me*.

Ao minuto 1:40 dá-se então início ao terceiro momento, a libertação. Quando finalmente quebra as correntes (figura 55), o cantor coloca-as para trás das costas representando assim o afastamento dos que o mantinham cativo (figura 56 e 57). Ao minuto 1:54 dá-se outro ponto-chave, o novo desafio, quando o cantor corre contra um bando de corvos (figura 58). Os corvos simbolizam os mensageiros entre o céu e a terra, no entanto, simbolizam também a mudança a partir de um lugar escuro, podendo assim aqui ser encarados como um mau presságio e os obstáculos que vai ter que enfrentar por ter escolhido a liberdade. O ser mais que um corvo pode significar o ser mais que um obstáculo.



**Figura 55** MINE minuto 01:40 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 56** MINE minuto 01:47 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 57** MINE minuto 01:53 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 58** MINE minuto 02:05 (CJESJYJ, 2013)

Ao minuto 2:15 começa o quarto momento, a tomada de decisão. Aqui deixamos de ter as personagens que tínhamos anteriormente e surgem novas, o cantor com o cabelo pintado de azul e numa igreja ao estilo gótico (figura 59); o encapuzado e com uma máscara de diamantes numa sala com o que parecem ser várias relíquias ou troféus (figura 60); o com o cabelo castanho e com um casaco de pele numa sala completamente negra (figura 61) e por último também numa sala completamente negra mostrando o seu tronco nu (figura 62).



Figura 59 MINE minuto 02:21 (CJESJY, 2013)



Figura 60 MINE minuto 03:10 (CJESJY, 2013)



Figura 61 MINE minuto 02:22 (CJESJY, 2013)

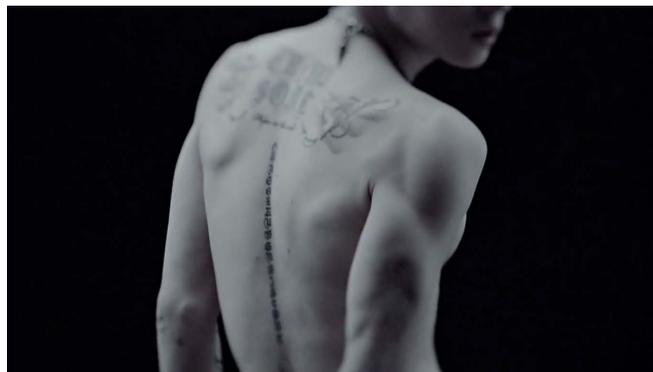


Figura 62 MINE minuto 02:23 (CJESJY, 2013)

Este novo momento começa com duas versões do cantor tocando um piano invisível e sem qualquer outro acompanhamento musical (figura 63 e 64). Significando assim a sua perseverança em continuar a criar música mesmo com todos os obstáculos que enfrenta. Em seguida é nos mostrado a versão do cantor com uma máscara de diamantes e uma cobra em volta do pescoço (figura 65) seguida de uma caveira de diamantes da autoria de Damien Hirst e intitulada de *For the Love of God* (figura 66). A caveira serve aqui para lembrar ao cantor a sua mortalidade. Esta caveira é um item pessoal do próprio cantor e o mesmo referiu que esta caveira em particular olhava para ele nos momentos de solidão. Assim, o facto de a outra versão dele estar com a cara coberta de diamantes simboliza a sua depressão e solidão após conseguir a sua liberdade. Por outro lado, a cobra simboliza o mal, o diabo, a entidade que causou a saída de Adão e Eva do paraíso. No *Music Video* é entendido como as tentações que recebia com promessas e garantias que o faziam sair novamente do caminho em que acreditava ou então voltar novamente para o lugar onde se encontrava antes.



Figura 63 MINE minuto 02:16 (CJESJY, 2013)

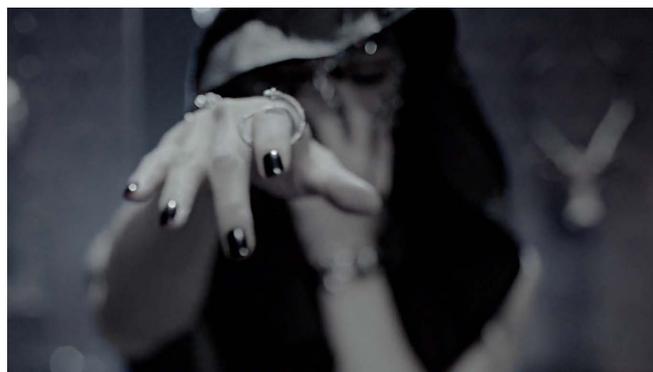


Figura 64 MINE minuto 02:18 (CJESJY, 2013)



Figura 65 MINE minuto 02:28 (CJESJY, 2013)



Figura 66 MINE minuto 02:30 (CJESJY, 2013)

Contudo, o cantor pega na cobra e examina-a, avaliando assim os pós e contras que esta lhe pode oferecer (figura 67). Durante isto, é mostrado vários *flashes* das tatuagens<sup>9</sup> no seu tronco nu. As tatuagens no seu coração dizem *Always Keep the Faith* e *Deferto Neminem*<sup>10</sup> ao lado de um sol (figura 68) e as tatuagens nas suas costas dizem, ao centro *TVfXQ Soul* e *Hope to the end*<sup>11</sup> ladeadas do lado direito por *A song will outlive sermons in the memory*<sup>12</sup> e do lado esquerdo por *The pleasure of the mighty are the tears of the poor*<sup>13</sup> (figura 69). Ao longo da espinha podemos ver a frase *Without Faith you Die*<sup>14</sup> e na parte de baixo das costas os nomes dos dois colegas de banda, Micky e Junsu (figura 70). Os *flashes* das tatuagens representam aquilo que o cantor teve que considerar durante a tentação da cobra, as suas crenças e a sua banda, os TVXQ. Dá-se então o apagar das velas que se encontravam acesas, significando assim que ele tomou a decisão e que se recusa voltar para onde se encontrava.

9 Todas as tatuagens mostradas, expeto o sol no seu peito e as frases nos braços, são tatuagens do próprio cantor

10 Frase em latim de Hamlet de Shakespeare e que significa "Accuse no Man"

11 Citação bíblica: Pedro 1:13

12 Henry Giles

13 Provérbio latim

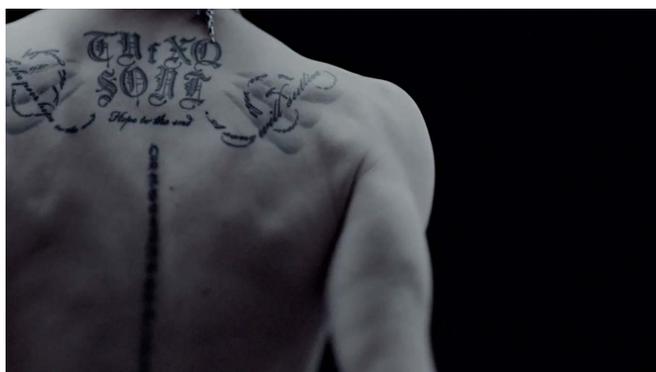
14 Frase original em japonês



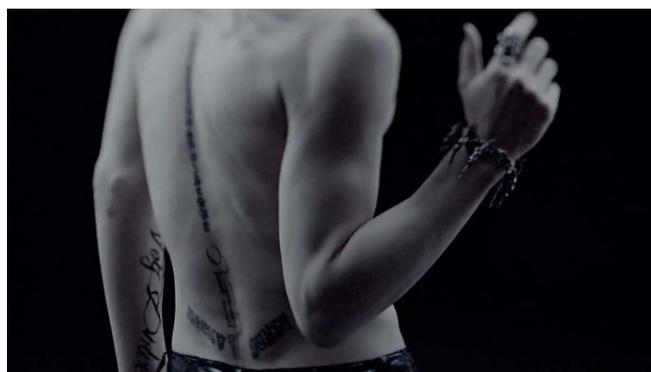
**Figura 67** MINE minuto 02:43 (CJESJY, 2013)



**Figura 68** MINE minuto 02:25 (CJESJY, 2013)

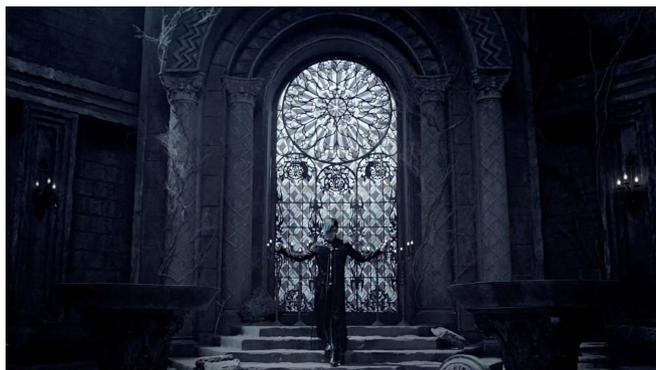


**Figura 69** MINE minuto 02:47 (CJESJY, 2013)

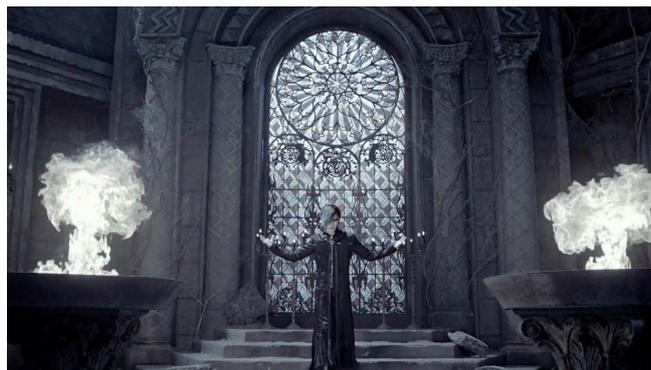


**Figura 70** MINE minuto 02:48 (CJESJY, 2013)

Ao minuto 3:00 começa o quinto momento, o renascer. É então que o cantor acende as suas próprias chamas e controla as suas próprias acções (figura 71 e 72). Ao serem apenas duas chamas pode simbolizar que a sua força vem dos seus dois colegas de banda já mencionados.



**Figura 71** MINE minuto 02:59 (CJESJY, 2013)



**Figura 72** MINE minuto 03:03 (CJESJY, 2013)

Esta cena pode ser um pouco contraditória por ser um vampiro numa igreja, no entanto, o crescer das presas enquanto canta *Don't come here This is my ocean* simboliza que o cantor adquiriu o poder para lutar contra o que o tem atormentado (figura 73), e a igreja relembra o ascender aos céus, ou seja, um novo começo. A partir de aqui, a cobra não se encontra mais deslizando ao longo do cantor (figura 74) e o copo vermelho onde ela se encontra agora, pode simbolizar as tentações que lhe eram propostas mas que continuam intocadas (figura 76). A personagem do cantor com a máscara de diamantes e que tinha até então sido tentada pela cobra, cobre as orelhas enquanto canta *I am afraid that this place will become tainted too* simbolizando que ele não quer mais ouvir as propostas da cobra (figura 75). É então que a cobra mostra as suas presas mostrando assim o seu verdadeiro eu (figura 76).



**Figura 73** MINE minuto 03:07 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 74** MINE minuto 03:09 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 75** MINE minuto 03:10 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 76** MINE minuto 03:12 (CJESJYJ, 2013)

Contudo, o cantor ignora-a e começa a andar (figura 77) e depois corre (figura 78), saltando para o pedestal que se pode assumir como o sucesso na batalha.



Figura 77 MINE minuto 03:12 (CJESJY, 2013)



Figura 78 MINE minuto 03:18 (CJESJY, 2013)

E por fim, o sexto momento ao minuto 3:29, o ascender. O cantor, enquanto vampiro, adquire olhos azul água e asas cinzentas (figura 79). O azul água significa grandes ideais, indicando assim que ao longo da sua luta o cantor se aperfeiçoou e adquiriu a força para seguir os seus ideais. As asas significam a liberdade. No final do *Music video* são nos mostrados *flashes* das suas anteriores personagens (figuras 80 a 84), enquanto ordena *Don't try to block the sun that shines on me*. Enquanto estas lembranças são mostradas as suas asas abrem-se finalmente (figura 79) e por momentos esta sua nova personagem mostra raiva (figura 85), no entanto, ao olhar para cima reconhece a direcção que realmente quer seguir e por fim lentamente ascende iluminado por uma luz prateada (figura 86).



Figura 79 MINE minuto 03:40 (CJESJY, 2013)



Figura 80 MINE minuto 03:43 (CJESJY, 2013)



**Figura 81** MINE minuto 03:44 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 82** MINE minuto 03:46 (CJESJYJ, 2013)



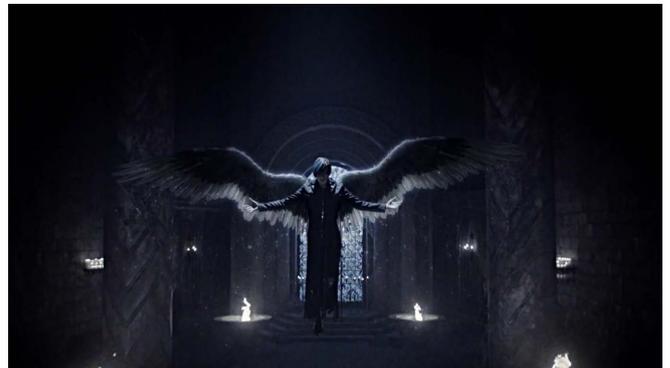
**Figura 83** MINE minuto 03:48 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 84** MINE minuto 03:49 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 85** MINE minuto 03:51 (CJESJYJ, 2013)

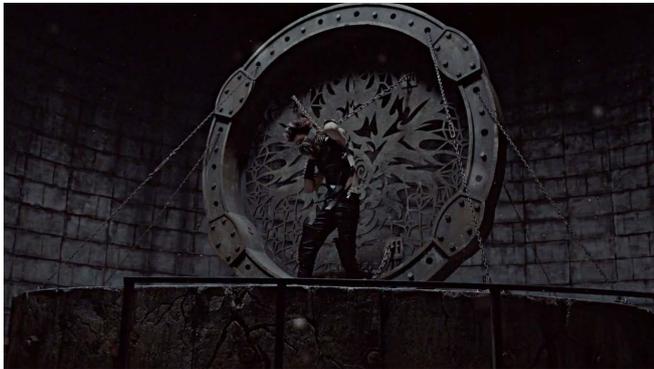


**Figura 86** MINE minuto 04:10 (CJESJYJ, 2013)

## Mensagem Plástica

### Enquadramento

Quando se analisa o enquadramento neste *Music Video*, o ponto principal e mais marcante é a constante mudança e alternância deste. Muito rápido estamos em um plano geral (figura 87) como em seguida estamos com um *close*, ou um plano de detalhe focando apenas em um determinado movimento ou detalhe (figura 88).



**Figura 87** MINE minuto 00:50 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 88** MINE minuto 00:30 (CJESJYJ, 2013)

Separando pelos diferentes cenários, na floresta predomina o plano geral, como se a câmara fosse os olhos de alguém que se encontra a observar escondido (figura 89). O cantor só em algumas ocasiões encara a câmara, nas restantes vezes comporta-se como se não tivesse conhecimento da sua existência (figura 91). Este tipo de enquadramento aprofunda o sentimento de solidão e desorientação.

Quando mudamos para o poço onde o cantor se encontra acorrentado, também existem planos gerais seguidos de *close* e planos de detalhe (figura 92), no entanto aqui a sensação é diferente. O plano geral permite mostrar o pedestal elevado que se assemelha a um palco, como se o facto de estar acorrentado fosse o espectáculo principal (figura 87).

Na igreja (figura 90), o enquadramento raramente está fixo, muda bastante, transmitindo um sentimento de inquietação. Na sala negra, onde o cantor mostra as tatuagens, predomina o plano americano, seguido de *close*s e de planos de detalhe, dando assim importância e destaque a estas. Na sala onde a outra personagem do cantor se encontra encapuzado e com uma máscara de diamantes, predomina um plano americano e frontal. Os animais são sempre mostrados em *close* (figura 93 e 94).



**Figura 89** MINE minuto 00:14 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 90** MINE minuto 02:21 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 91** MINE minuto 01:00 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 92** MINE minuto 03:44 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 93** MINE minuto 01:01 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 94** MINE minuto 01:46 (CJESJYJ, 2013)

## Ângulo de ponto de vista e escolha da objetiva

Em todo o *Music Video* predomina o ângulo normal, à altura do homem, dando assim mais naturalidade às cenas. Em algumas ocasiões na floresta encontramos um ângulo ligeiramente picado (figura 95), para acentuar a sensação que a câmara é a pessoa que observa e persegue o cantor. No poço por vezes é utilizado um ângulo ligeiramente contra-picado, para acentuar a sensação de pedestal e de palco (figura 96).



Figura 95 MINE minuto 00:20 (CJESJYJ, 2013)



Figura 96 MINE minuto 00:51 (CJESJYJ, 2013)

Em todo o *Music Video* foram utilizadas câmaras de alta definição de modo a capturar com exatidão todas as expressões do cantor e todos os movimentos do corpo, aumentando assim o dramatismo e a expressividade. Ao utilizar estas câmaras foi inclusive possível captar o pó largado pelos animais vivos, dando assim grande realismo às cenas.

## Cores e iluminação

O *Music Video* apresenta grande uniformidade de cores. Predominam as cores frias e neutras, os cinzentos, pretos e azuis (figura 95 e 96). Podemos encontrar cores mais quentes em três ocasiões distintas, nos olhos da coruja, apesar de aqui, o amarelo ser bastante *matte* (figura 97); no copo ao lado da cobra, de um vermelho sangue (figura 98); e nos vitrais na igreja, aqui também num vermelho *matte*.



**Figura 97** MINE minuto 00:11 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 98** MINE minuto 03:12 (CJESJYJ, 2013)

Nos cenários da floresta e da igreja predominam os azuis suaves conferindo ao local bastante calma e solidão (figura 99), enquanto que no poço predomina um cinza castanho, fazendo daquele lugar um sitio mais repulsivo (figura 100). Todas as cores são bastante *matte*, não existem brilhos ou reflexos. Na sala da personagem com máscara de diamantes predominam os castanhos, dando a sensação daquele lugar ser bastante velho, ideia reforçada por todos os itens colocados na parede, desde o próprio padrão desta, até todos os animais embalsamados e molduras ali presentes (figura 101). Na sala negra, o fundo é desta cor para realçar a figura do cantor e todos os símbolos usados, aqui representados pelas tatuagens (figura 102).



**Figura 99** MINE minuto 00:14 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 100** MINE minuto 01:31 (CJESJYJ, 2013)



**Figura 101** MINE minuto 03:48 (CJESJY, 2013)



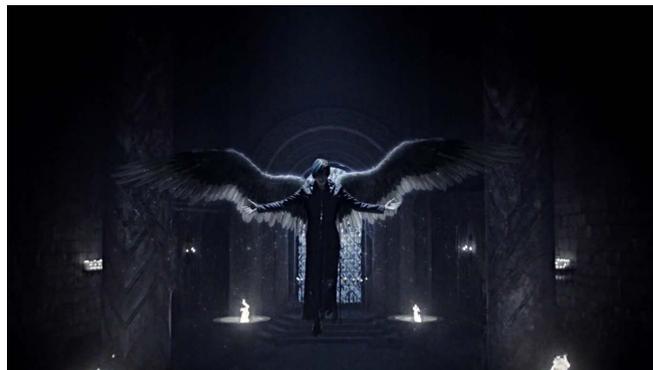
**Figura 102** MINE minuto 02:25 (CJESJY, 2013)

O cantor está sempre vestido de preto, que juntamente com todo o ambiente criado confere um aspecto bastante sombrio a todo o *Music Video*.

A iluminação utilizada ajuda também a realçar ainda mais o aspecto sombrio (figura 100). A luz é muito difusa em todo o *Music Video* e principalmente vinda de trás, realçando assim as sombras na face e nas roupas do cantor (figura 102). Em apenas duas ocasiões temos focos intensos de luz, a primeira quando o cantor canta a linha *Don't try to block the sun that shines on me* quando se encontra no poço (figura 103) e na última cena quando o anjo ascende, sendo este último foco de cor prateada, lembrando a cor do luar (figura 104).



**Figura 103** MINE minuto 01:19 (CJESJY, 2013)



**Figura 104** MINE minuto 04:10 (CJESJY, 2013)

### A textura

Todos os cenários apresentam uma textura bastante natural e realística. A textura é também utilizada para que certos materiais, como o metal, tenham um aspecto mais antigo e assim não brilhem.

### Conclusão

Neste *Music Video* a cenografia tem um papel fundamental, pois é ela que vai criar os ambientes necessários para

que a mensagem seja transmitida. Eles acentuam o dramatismo, e por estarem representados de forma bastante simples e directa, possibilitam uma rápida leitura do pretendido.

Não pretende representar um lugar específico no mundo mas sim representar um lugar específico para o interprete e para os espectadores. Não existe ligação directa com o mundo real, no entanto podemos associar os espaços mentalmente a ideia de espaços que conhecemos, com isto, entramos assim no ramo da cenografia. Para cada um dos espaços é possível saber o que representam mas não onde eles se localizam. Como referido no capítulo II, também aqui a arquitectura confere solidez à Imagem e a Imagem realça a arquitectura.

Este *Music Video* é também um caso em que a Imagem que transmite é bastante forte, assim como referido no capítulo III, tem o desejo de se expressar e transmitir uma mensagem específica. Neste *Music Video* isso é ainda mais evidente, pois, como já referido, o cantor pretende transmitir a sua própria história, “Mine fala de coragem e vontade para seguir em frente depois de termos vacilado devido à dor, ao sofrimento” (Jaejoong, 2013). Também a letra é evidência desse forte sentimento que se pretende transmitir.

[Oceano] Delimita um território, eu utilizei a palavra oceano para descrever a sua profundidade. Apesar da existência do céu e da terra, era difícil expressar tal profundidade com estes dois elementos; contudo, oceano consegue expressá-lo propriamente. Apesar de eu ter utilizado “Tu és terrível É como se estivesses doente, tu/Veneno cuspidor na fuga selvagem misturado com gritos/Veneno ao qual já estou habituado”, em vez da ideia de uma pessoa doente e em sofrimento, é mais a ideia de zombie, hipnotizado, obcecado - alguém que persegue sem qualquer tipo de razão. “Veneno cuspidor na fuga selvagem misturado com gritos”, eu estava mesmo a gritar enquanto fugia. O veneno que voava constantemente na minha direção fazia-me sentir imundo, impróprio. Não importa o tipo de veneno que seja lançado, eu já estou habituado ao mesmo; não que se trate de um grande assunto, por isso não te aproximes do meu território. (Jaejoong, 2013)

Além dos signos utilizados na letra, também o cenário é bastante simbólico. Ao entrarmos no ramo da semiótica observamos que um signo pode ter uma relação de três polos, a face perceptível, ou seja, aquilo que vemos, aquilo que representa, e aquilo que que significa. Pegando nos cenários utilizados neste *Music Video*, o cenário da floresta, aquilo que vemos, a face perceptível é o de uma floresta, aquilo que representa é um lugar isolado e inóspito e aquilo que significa é solidão e isolamento. No cenário do poço, aquilo que vemos é o fundo de um poço, aquilo que representa é um lugar de onde é difícil escapar e aquilo que significa é confinamento e isolamento. Na igreja aquilo que vemos, é isso mesmo, uma igreja, aquilo que representa é um lugar a salvo do perigo e aquilo que significa é um novo começo. Na sala das relíquias, aquilo que vemos é uma sala decorada com vários itens, aquilo que representa é o passado e aquilo que significa são as tentações do passado que tem que considerar. Na grande sala onde o cantor enfrenta os corvos, aquilo que vemos é uma sala vazia, aquilo que representa é o vazia e o incerto e aquilo que significa é o enfrentar os desafios desconhecidos que virão.

É possível então concluir que todo o cenário foi contruído para ser um signo, logo advindo daí um significado.

## Caso de estudo 2 – *Break Out*

*Break Out* é o 29º *single* Japonês da banda Tohoshinki e foi lançado a 27 de Janeiro de 2010. É considerada uma música do género pop, no entanto contém alguns elementos *techno/rock* muito apreciado pelos japoneses. Os Tohoshinki<sup>15</sup> são constituídos por cinco elementos, e este *Music Video* retrata os medos de cada um deles e como eles quebram esses medos, daí o nome *Break Out*.

### Descrição

Os conceitos deste *Music Video* são trevas e medo e, além disso, lida com os verdadeiros medos dos membros banda que aqui são representados através da aranha, o idoso, as duas crianças, a jovem rapariga e as mãos.

Ao contrário do que acontece no caso de estudo anterior, aqui a sequência dos eventos não é muito importante para se compreender o significado, mas sim os vários signos já referidos.

O *Music Video* começa por mostrar uma panorâmica geral do local onde os membros da banda se encontram presos (figura 66), seguido por uma perspectiva de uma das ruas do local (figura 106), inserindo assim o ambiente do MV. As ruas são muito estreitas e baixas, apenas iluminadas por candeeiros de rua com uma luz bastante fraca (figura 107 e 108). As paredes são de pedra, com um aspecto velho e com trepadeiras em alguns locais (figura 109). Ao fundo é possível ver nevoeiro que vai impossibilitar ver-se o fim da rua dando um aspecto bastante assustador ao local.



Figura 105 *Break Out* minuto 00:02 (*Break Out*, 2010)



Figura 106 *Break Out* minuto 00:10 (*Break Out*, 2010)

---

<sup>15</sup> Membros da banda: U-Know Yunho (líder), Max Changmin, Hero Jaejoong, Micky Yoochun, Xiah Junsu.



**Figura 107** *Break Out* minuto 01:05 (*Break Out*, 2010)



**Figura 108** *Break Out* minuto 00:53 (*Break Out*, 2010)



**Figura 109** *Break Out* minuto 00:44 (*Break Out*, 2010)



**Figura 110** *Break Out* minuto 00:11 (*Break Out*, 2010)

As janelas que dão para o interior das habitações são pequenas e baixas, e muitas delas tem grades, conferindo assim ao local um aspecto de enclausura (figura 107). Em seguida, é mostrado de forma bastante rápida os *zombies* (figura 110 e 111) que vão vagarear por estas ruas perseguindo os cantores e que vão lutar contra eles no outro cenário deste *Music Video* (figura 112). Este consiste em um círculo ladeado por muros de pedra e onde cada um dos integrantes da banda vai lutar contra o que teme, aqui representado por *zombies*. O círculo representa o infinito, no entanto os dançarinos fecham esse círculo, não deixando ninguém sair dele. Contudo os cantores lutam contra estes guardas tentando sair.

Ao longo do *Music Video* vamos ver os cinco cantores tentando encontrar a saída daquele lugar que os assusta, contudo apenas um nos é mostrado encontrando maneira de sair.



**Figura 111** Break Out minuto 00:22 (Break Out, 2010)



**Figura 112** Break Out minuto 00:59 (Break Out, 2010)

O primeiro a enfrentar o que teme é Yoochun. Ele encontra duas crianças que representam um casal jovem recém-casado (figura 113). Ao início ele sorri, no entanto logo fica com um ar assustado quando os dois começam a fazer caras assustadoras e a gritar, como se se quisessem separar sem conseguirem (figuras 115 e 116). Estas duas crianças representam o medo do cantor em se casar cedo, pois os seus pais divorciaram-se quando era jovem. Quando as encontra, o cantor é mostrado através de uma janela com grades, fazendo parecer que este se encontra preso (figura 114). É também interessante que as duas crianças não se consigam separar, parecendo mesmo que as suas mãos se encontram coladas.



**Figura 113** Break Out minuto 01:20 (Break Out, 2010)



**Figura 114** Break Out minuto 01:22 (Break Out, 2010)



**Figura 115** Break Out minuto 01:36 (Break Out, 2010)



**Figura 116** Break Out minuto 03:39 (Break Out, 2010)

O próximo a encarar o seu medo é o líder Yunho, e este é representado por uma aranha. A aranha é um predador, prende as vítimas deixando-as sem se poderem movimentar e indefesas, contudo, ele como líder não pode ser confinado. A sua função é a de emparar e cuidar das pessoas ao seu redor. Contudo, o cantor, ao contrário dos outros que tentam encontrar a saída, encontra-se sentado em um canto (figura 117 e 118), esperando por alguma coisa, pensando no que fazer. Não é ele que encontra a aranha, é a aranha que o encontra, a aranha quer controla-lo (figura 119 e 120). A aranha também é associada a um animal venenoso, assim, o cantor não tem apenas medo de ser encurralado mas também de ser envenenado, que envenenarem as suas convicções. Quando se encontra no círculo ele é o menos atacado e o que menos luta, parecendo assim que a aranha o controla e o cantor não quer sair daquele local e apesar de tentar, encontrasse desamparado.



**Figura 117** Break Out minuto 01:28 (Break Out, 2010)



**Figura 118** Break Out minuto 00:38 (Break Out, 2010)



**Figura 119** Break Out minuto 01:29 (Break Out, 2010)



**Figura 120** Break Out minuto 02:45 (Break Out, 2010)

O terceiro membro da banda a ter que encarar o que teme é Jaejoong. Este encontra-se também a tentar encontrar a saída (figura 121 e 122) quando é detido por mãos que saem das paredes e que o impedem de progredir (figura 123 e 124). Aqui as mãos representam alguém ou algo que o impede de seguir as suas convicções. Ele tenta passar mas não consegue, recua e tenta encontrar outro caminho (figura 125) e no fim ele é o único que se vê a conseguir escapar (figura 126). Jaejoong é o mais agressivo e ao mesmo tempo o mais atacado porque ele não se resigna. É também o único que anda de forma confiante e o ser tão atacado pode significar que é o que se encontra mais próximo da saída.



**Figura 121** Break Out minuto 01:03 (Break Out, 2010)



**Figura 122** Break Out minuto 01:49 (Break Out, 2010)



**Figura 123** Break Out minuto 01:51 (Break Out, 2010)



**Figura 124** Break Out minuto 01:53 (Break Out, 2010)



**Figura 125** Break Out minuto 03:23 (Break Out, 2010)



**Figura 126** Break Out minuto 03:57 (Break Out, 2010)

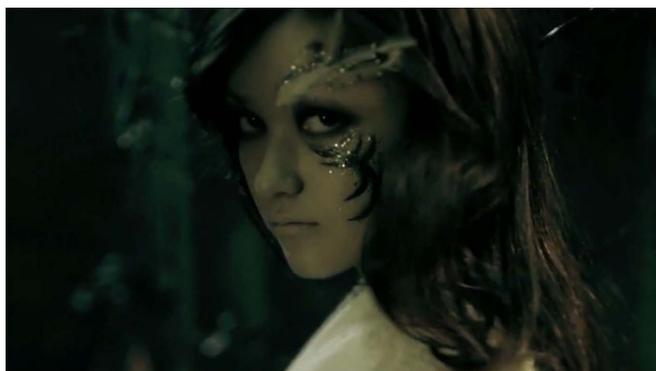
Em seguida é o mais novo, Changmin, que se depara com uma rapariga vestida de branco (figura 127 e 128). Esta olha-o e sorri como se o tivesse a chamar e depois afasta-se (figura 129 e 130). As mulheres podem ser associadas a pecado e tentação, e aqui pode representar que o cantor se encontra a lutar contra algo tentador mas que não é o que realmente quer. Juntamente com o líder, Changmin é muito pouco atacado. A rapariga funciona como uma distração para que ele não tente escapar. A rapariga está vestida de branco, que significa pureza, infinito, como se fosse um anjo, no entanto, quando mostra a sua face, tem linhas negras nela (figura 129). A rapariga parece pura e inocente mas na realidade engana e atrai pessoas inocentes para o caminho errado.



**Figura 127** Break Out minuto 02:14 (Break Out, 2010)



**Figura 128** Break Out minuto 02:29 (Break Out, 2010)



**Figura 129** Break Out minuto 02:26 (Break Out, 2010)



**Figura 130** Break Out minuto 02:57 (Break Out, 2010)

Antes de conhecermos o medo do último integrante da banda, o líder aceita o que receia, a aranha, e esta desaparece (figura 131 e 132).



**Figura 131** Break Out minuto 02:48 (Break Out, 2010)



**Figura 132** Break Out minuto 02:53 (Break Out, 2010)

Por fim, Junsu depara-se com um homem de idade, rico, demonstrado através do anel e das roupas (figuras 133 a 136). Este representa o seu futuro e tudo aquilo que ele não deseja se tornar. Ele não se deseja tornar um homem rico e arrogante, mas sim alguém com um espírito livre<sup>16</sup>.



Figura 133 Break Out minuto 03:48 (Break Out, 2010)



Figura 134 Break Out minuto 03:50 (Break Out, 2010)



Figura 135 Break Out minuto 03:52 (Break Out, 2010)



Figura 136 Break Out minuto 03:54 (Break Out, 2010)

Apesar de tudo, o *Music Video* não representa apenas os medos individuais, e apesar de diferentes, todos tem um aspecto em comum, estão sozinhos. Estar sozinho é o seu medo em comum, e fá-los vulneráveis. É por isso que eles tentam escapar e parecem sempre estar à procura de alguma coisa. Além de procurarem a saída, eles estão à procura uns dos outros. O labirinto das ruas acentua ainda mais essa procura, todas as ruas parecem iguais e eles não se conseguem encontrar uns aos outros.

Tanto o vídeo como a música falam sobre *breaking out* deste estado de clausura, enfrentar os medos e superá-los. Ao longo do *Music Video*, principalmente no círculo, é visível que todos os integrantes da banda têm vontade de lutar, lutar contra o isolamento, sentimento que é realçado com as mensagens de esperança transmitidos pela letra da música *I keep praying don't forget it / Baby we keep the faith eternally* (figuras 137 a 140).

---

<sup>16</sup> Junsu mencionou o seu medo aqui representado numa entrevista.



**Figura 137** Break Out minuto 02:22 (Break Out, 2010)



**Figura 138** Break Out minuto 02:35 (Break Out, 2010)



**Figura 139** Break Out minuto 02:38 (Break Out, 2010)



**Figura 140** Break Out minuto 02:37 (Break Out, 2010)

O ponto de viragem começa com o acontecimento já relatado a cima, quando o líder toca a aranha e esta desaparece. Este acontecimento é bastante importante pois é o líder que inicia a mudança e o reencontro. O “desaparecer quando são confrontados” representa que os medos são meras ilusões para os manter afastados, e o líder ao ser o primeiro a perceber isso, torna-se o ponto de viragem, e a partir do qual os outros começam a sua luta também. Também a luta no círculo se torna mais intensa e vigorosa (figuras 137 a 140). Outro ponto importante é quando o velho diz ao seu eu do presente *Break Out* dando-lhe assim coragem para superar os obstáculos (figura 136).

Por fim também Yoochun foge das crianças que o assustam, Jaejoong encontra outro caminho evitando assim as mãos que bloqueiam o seu caminho e no fim, como já referido ele consegue escapar. A última imagem do *Music Video* deixa o final em aberto. Esta mostra uma das ruas deste labirinto vazia e silenciosa, dando assim a entender que todos conseguiram sair daquele local (figura 141 e 142).



**Figura 141** Break Out minuto 04:04 (Break Out, 2010)



**Figura 142** Break Out minuto 04:06 (Break Out, 2010)

## Mensagem Plástica

### Enquadramento

No *Music Video* Break Out predomina o plano americano, da cintura para cima e normalmente frontal (figura 143). Existem também alguns planos gerais para enquadrar onde os cantores se encontram e no círculo dando assim uma panorâmica geral dos acontecimentos (figura 144). Os planos de detalhe só são utilizados, como o próprio nome indica, para mostrar detalhes relevantes e nos darem dicas, como os pés (figura 145) e a cara da rapariga de branco, mostrando assim que ela não é tão pura e inocente quanto parece ser; a aranha, ampliando assim o que esta representa; a mão do velho para mostrar que ele é alguém com alguma importância e com dinheiro (figura 146).



**Figura 143** Break Out minuto 00:57 (Break Out, 2010)



**Figura 144** Break Out minuto 02:00 (Break Out, 2010)



**Figura 145** *Break Out* minuto 02:14 (*Break Out*, 2010)



**Figura 146** *Break Out* minuto 03:52 (*Break Out*, 2010)

### Ângulo de ponto de vista e escolha da objetiva

Em *Break Out* é utilizado o ponto de vista normal, à altura do homem (figura 147 e 148). Podemos, no entanto, encontrar em algumas ocasiões o ângulo picado, dando assim a sensação de esmagamento das personagens e funcionando como se as estas estivessem a ser observadas (figura 149). No círculo, quando é filmado em um plano mais afastando, o ângulo é ligeiramente contra-picado, dando maior importância à cena onde os integrantes da banda lutam e enfrentam os zombies (figura 150).



**Figura 147** *Break Out* minuto 03:11 (*Break Out*, 2010)



**Figura 148** *Break Out* minuto 00:31 (*Break Out*, 2010)



**Figura 149** *Break Out* minuto 01:57 (*Break Out*, 2010)



**Figura 150** *Break Out* minuto 02:21 (*Break Out*, 2010)

Uma das últimas cenas, onde o cantor finalmente consegue fugir deste labirinto de ruas, é filmada ao nível do solo dando assim maior magnificência ao acontecimento e ao cantor (figura 151 e 152).



**Figura 151** *Break Out* minuto 04:03 (*Break Out*, 2010)



**Figura 152** *Break Out* minuto 03:57 (*Break Out*, 2010)

### **Cores e Iluminação**

Este *Music Video* é marcado pelas cores verde-escuro, negro e cinza (figuras 153 e 154). O verde-escuro, em termos negativos, significa ressentimento, ganância, desejo egoísta. O negro significa depressão e pessimismo, poder e controlo, tristeza e negatividade. A combinação das duas pode significar que aquele lugar é possessivo em relação aos cantores e é egoísta ao ponto de não os querer deixar sair. Também os cantores em relação ao local se sentem oprimidos e controlados por ele, e a juntar ao estarem sozinhos vão se sentir ainda mais deprimidos e pessimistas. Também as roupas dos cantores vão ser nos mesmos tons, fundindo-se com o cenário, como se eles já fizessem parte daquele local.

Em relação à iluminação, esta é bastante fraca, as ruas são escuras e estreitas, tornado o lugar ainda mais sombrio. Por vezes, a única luz provem apenas das pequenas janelas das habitações (figuras 153 e 154).



**Figura 153** Break Out minuto 01:45 (Break Out, 2010)



**Figura 154** Break Out minuto 00:19 (Break Out, 2010)

### Textura

Todo o cenário é preenchido pela rugosidade da pedra. Tornando-se assim um local áspero e ríspido, um local penoso para se estar. Mesmo sendo o único local onde os cantores se podem apoiar, as paredes são desagradáveis ao toque. As heras, juntamente com as pedras rachadas em alguns locais, transmite um aspecto de velhice e abandono.

### Conclusão

A cenografia neste *Music Video* é utilizada de modo bastante diferente do caso de estudo anterior. Apesar da Imagem final ser igualmente forte e expressiva, este MV aposta em um cenário mais complexo pois o seu objetivo é transmitir uma sensação de clausura e pressão. O cenário construído é de grande relevância para o conceito pretendido e é este que vai construir toda a Imagem do *Music Video*.

Mais uma vez, e assim como no caso anterior, a cenografia é usada de modo a representar um lugar que não existe no mundo, um lugar que pertence a um imaginário. É também indispensável para a ambientação deste MV, não sendo apenas um enfeite ou adereço, como referido no capítulo II. Como também já referido anteriormente, a cenografia apresenta uma dimensão temporal diferente, e essa característica é bastante visível neste caso de estudo. Nunca se tem a noção de há quanto tempo os intérpretes estão presos no labirinto ou quanto tempo se passa durante a duração do MV.

Em relação aos três polos dos signos, neste *Music Video*, no cenário principal, a cidade labiríntica, a fase perceptível, aquilo que vemos, é uma cidade com ruas estreitas e labirínticas, aquilo que representa é um local sem saída e confuso, e aquilo que significa é isolamento, solidão e desorientação. No círculo onde os cantores lutam contra os *zombies*, aquilo que vemos é um lugar circular ladeado por muros de pedra, aquilo que representa é o infinito e aquilo que significa é a enclausura em um lugar de onde não se pode escapar.

Aqui, também como no caso de estudo anterior, o cenário foi construído para ser um signo e assim representar de forma quase imediata o que se pretendia transmitir.

# CONCLUSÃO

Este trabalho teórico pretende uma aproximação e interação entre arquitectura, cenografia e *Music Videos*, entendendo-se a cenografia como acontecimento espacial e a arquitectura como potencializadora de experimentação de práticas artísticas que podem ser usadas nos *Music Videos*, sendo esta aproximação feita através da Imagem. A arquitectura e a cenografia são disciplinas com forte componente visual, e apesar de na maioria dos casos serem estudadas na questão da representação, é a questão visual que tem maior impacto. Também os *Music Videos*, apesar da sua componente musical, é a visual que os vais caracterizar e diferenciar do cinema e da televisão. Como refere Valente (citado em Carvalho, 2006) “O videoclipe é a canção que se ouve e que se vê, canção para a tv.”

O estudo dos *Music Videos*, focado na interação entre cenografia e semiologia surgiu principalmente de um interesse pessoal por esta área da cenografia e ao realizar uma pesquisa mais aprofundada notou-se que a maioria dos trabalhos realizados se focavam na cenografia enquanto instrumento do teatro. Quando o foco principal são os *Music Videos*, os estudos anteriores baseiam-se em interligar o áudio com o visual mas focando-se na imagem do intérprete, chamado de astro star, ou em outros casos, na relação deste com a letra. Muitos estudos focam-se também na importância dos MV como ferramenta de mediatização do intérprete e por consequente, as estratégias de produção são afectadas e alteradas para que isso aconteça. Os estudos sobre *Music Videos* podem também focar-se apenas sobre a obra de um determinado realizador, também chamado de videomaker.

Na sequência disto, pretendia que este estudo apontasse caminhos diferentes para o estudo da Imagem dos *Music Videos*, a partir da articulação da cenografia com a Imagem criada, usando para isso a semiótica. Contudo, muitas das vezes, os estudos sobre este formato audiovisual tendem a ser desacreditados, porque este género de análise é focado em opiniões pessoais, apesar de baseadas em princípios teóricos já estudados, os resultados são sempre baseados em análises pessoais. Apesar disso, este trabalho teórico pretende analisar os *Music Videos*, encarando-os como possibilidade de estudo de processos arquitectónicos.

A grande diversidade de géneros e tipos de *Music Videos* fez com que fosse necessário focar o estudo em apenas um sentido, por isso a escolha recaiu na análise de *Music Videos* conceptuais. Para esta escolha ser feita, foi necessário estudar a origem e evolução dos MV e também o seu formato específico.

Nos anos 80 do século XX, com a MTV, dá-se a grande transformação do formato audiovisual dos *Music Videos* e por consequente a necessidade de inovar e realizar algo mais que simplesmente a banda ou artista atuando. Nos dias de hoje, com a existência de todos os *sites* de partilha de vídeos, a necessidade de inovar é ainda mais evidente, não se devendo limitar à utilização deste formato de forma banal.

Ao ouvirmos uma música criamos uma imagem mentalmente e é ao criar essa imagem fisicamente que surgem os *Music Videos*. Assim, a cenografia como uma das disciplinas da arquitectura é fundamental para a criação destes mundos ficcionais através do seu conhecimento da vivência do espaço e das relações de escala quer entre os vários elementos, quer entre estes e os intérpretes. A cenografia não tenta reproduzir modelos arquitectónicos mas utiliza os signos da arquitectura para sugerir espaços. Não tentam ser um objecto de aproximação ao real, pelo contrário, a cenografia pertence ao campo da ficção, não necessitando por isso de verosimilhança com o real.

Assim, nos *Music Videos* como um formato audiovisual, os cenários vão criar Imagens que diferentes da arquitectura, existem para serem apenas vistos a partir de um ou dois pontos de vista. Estas Imagens criam mundos simulados e imaginários, os quais os MV vão usar para exprimirem a sua mensagem. E para decifrar essa mensagem é necessária uma teoria pela qual seja possível reger-se. Por se tratar de mensagens que precisam de ser rapidamente perceptíveis e assimiláveis, o método mais eficaz é usando símbolos e signos que sugiram determinado significado. Os *Music Videos* entram assim no campo na semiótica. Ao analisar uma Imagem através da semiótica vai-se analisar qual a mensagem do MV e que símbolos utilizou para a transmitir. Tudo pode ser considerado um signo, desde que daí advinha uma significação, sendo que este significado também varia dependendo do contexto em que surge e do receptor.

Pegando nestes dois pontos, cenografia e semiótica, é possível analisar a Imagem de um Music Video e traçar paralelos entre eles. A cenografia vai proporcionar o ponto principal desta Imagem, criando os ambientes e os espaço onde os intérpretes vão estar. Dependendo do que se pretende transmitir, a espacialidade construída vai ser influenciada por isso, espaços amplos ou apertados, escuros ou luminosos, coloridos ou sombrios. Juntando com outros elementos simbólicos como roupas, acessórios, comportamentos, a Imagem do MV é então construída, e o uso da semiótica vais ajudar a decifrar todos os elementos.

Os casos de estudo analisados são fortemente simbólicos, quer em termos de cenografia quer em termos de acessórios e comportamentos. No primeiro caso de estudo, *MINE*, os vários cenários refletem os vários sentimentos do cantor e foram construídos para transmiti-los instantaneamente. No segundo caso de estudo, *Break Out*, o cenário foi construído para transmitir uma sensação comum a todos os integrantes da banda, e que, também aqui, é transmitida de forma bastante rápida. Contudo existem diferenças óbvias entre ambos. Em *MINE*, a cenografia utiliza uma linguagem muito mais minimalista e abstrata, enquanto em *Break Out* o cenário relembra muito mais um ambiente do mundo real. Contudo a principal semelhança entre ambos é o seu forte impacto visual. Quanto à utilização de signos externos à cenografia, *MINE* é muito mais explícito, utilizando desde animais a objectos, e em maior número, enquanto que em *Break Out*, estes signos são utilizados em forma de pessoas, com excepção da aranha. Apesar das diferenças, o que torna ambos os casos de estudo semelhantes é a forma eficaz com que as mensagens são transmitidas e isso deve-se à forma como o ambiente e os cenários foram tratados.

Pegando na análise dos casos de estudo, com a teoria anteriormente apresentada é possível dizer-se que, o ponto principal na criação de uma Imagem para um *Music Video* conceptual, é o modo como os cenários são criados. A Imagem não teria um apelo visual tão forte se esta componente fosse descurada.

Contudo, um *Music Video* não pode ser compreendido com base em um ou duas interpretações individuais, depende do contexto, do grau de familiaridade com a música, a letra, os cantores e a suas performances. Assim sendo, as análises aqui apresentadas são baseadas em conhecimentos pessoais das vivências e do contexto dos cantores, podendo ou não ser consensuais.



**ANEXOS**

## Anexo 1

Exerto do livro *Introdução à Análise da Imagem* de Martine Joly

Trata-se de um anúncio para a linha de vestuário Marlboro Classics. Como objetivo tentaremos descobrir o discurso implícito proposto por este anúncio e distinguir mais precisamente o tipo de público ao qual ele se dirige.

O contexto: este anúncio publicitário foi publicado no número de 17 de Outubro de 1991 do semanário *Le Nouvel Observateur*. O suporte do anúncio — o *Nouvel Obs* — dirige-se já a uma audiência particular, mista, mesmo intelectual, composta por quadros de esquerda da classe média. A estação do ano é importante, tendo em conta o produto promovido.

### Descrição

O anúncio ocupa duas páginas, sem margens.

A página da esquerda é totalmente preenchida pela fotografia (em tons castanhos sobre fundo branco acinzentado) de uma parte do corpo de uma personagem vestida com um blusão de cabedal, segurando na mão direita enluvada as rédeas de um cavalo, do qual apenas entrevemos a pele do dorso e a parte dianteira da sela. Esta fotografia constitui uma grande massa escura que preenche todo o espaço situado sob a diagonal, à direita da imagem.

A página da direita inclui no terço superior da página uma pequena fotografia (formato 8x10), centrada, e que representa uma paisagem com neve: vedações de madeira castanha parecem delimitar um curral, sobre um fundo de neve e de árvores sem folhas. Não se vê o céu.

Esta foto é encimada por um texto: *O Inverno está próximo, os nossos pontos de venda também.* Sob a fotografia segue-se uma lista de endereços em *Français*, classificados por categorias: *Lojas exclusivas, Corners, Pontos de venda.* Os nomes das cidades estão sublinhados. Esta lista de nomes e de moradas preenche quase toda a página.

Mesmo ao fundo da página, centrada e em grandes caracteres grossos, a marca do produto: *Marlboro Classics* e, por baixo, em letra mais pequena, *Fits the man;* um asterisco no final desta frase remete para baixo, à direita, para a tradução em pequenos caracteres (*Veste os homens*), à qual corresponde, na mesma dimensão de letra, ao fundo à esquerda: *Um produto da Marlboro Leisure Wear.*

Três tipos de mensagens constituem esta mensagem visual: uma mensagem plástica, uma mensagem icónica e uma mensagem linguística. A análise de cada uma delas e, depois, o estudo da sua interação dever-nos-á permitir a descoberta da mensagem implícita no conjunto do anúncio.

### **Mensagem plástica**

Referimos já que, entre os signos visuais que compõem uma mensagem visual, figuram os signos plásticos. A distinção teórica entre signos plásticos e signos icónicos remonta aos anos 80, quando o Grupo Mu, muito em especial, conseguiu demonstrar que os elementos plásticos das imagens (cores, formas, composição, textura) eram signos plenos e integrais e não a simples matéria de expressão dos signos icónicos (figurativos). Na nossa opinião, esta distinção fundamental permite revelar que uma grande parte da significação da mensagem visual é determinada pelas escolhas plásticas e não apenas unicamente pelos signos icónicos analógicos, se bem que o funcionamento dos dois tipos de signos seja circular e complementar. É por isso que preferimos começar a nossa análise pelo estudo dos utensílios plásticos, antes de nos deixarmos embrenhar na interpretação dos signos icónicos, cuja designação domina já necessariamente a descrição verbal.

### **Enquadramento**

Não deve ser confundido com a moldura; esta é o limite da representação visual, o enquadramento corresponde à dimensão da imagem, resultado suposto da distância entre o tema fotografado e a objetiva.

Nas duas páginas, os enquadramentos estão opostos: vertical e muito estreito à esquerda, dá uma impressão de grande proximidade; horizontal e largo à direita, dá uma impressão de afastamento. Ao mesmo tempo, sugerem uma espécie de inversão comparativa das proporções: o pequeno (o blusão, o cultural) torna-se muito grande, enquanto que o muito grande (a Natureza) se torna muito pequeno.

### **Ângulo de ponto de vista e escolha da objetiva**

A escolha do ângulo é determinante, uma vez que reforça ou contradiz a impressão de realidade que está ligada ao suporte fotográfico.

Certos ângulos dos pontos de vista, muito acentuados, estão convencionalmente ligados a determinadas significações: o picado e a impressão de esmagamento das personagens, por exemplo, ou o contra-picado e a sensação de uma maior magnificação. É preciso todavia recordar que estas

Significações, por muito comuns que sejam, são extremamente convencionais e não têm nada de obrigatório.

Muitos realizadores e fotógrafos utilizam-nas em contracorrente e com toda a legibilidade. Por isso, cada caso deve ser examinado com cuidado. Entretanto, o ângulo normal, à altura do homem e de frente, é aquele que mais facilmente dá uma impressão de realidade e naturaliza a cena, uma vez que imita a visão natural e se distingue de pontos de vista mais sofisticados (o diagonal, por exemplo), que caracterizam o operador em lugar de o fazer esquecer.

Aqui, na primeira fotografia, o ângulo do ponto de vista é de um muito ligeiro contra-picado, que situa o olhar à altura de um homem a pé (e à altura do cavalo), dando ao personagem altura e força. Na segunda fotografia, pelo contrário, o ângulo da tomada de vista é um discreto picado, o que dá ao espectador a impressão de dominar a paisagem.

No que diz respeito à escolha da objetiva, os efeitos são idênticos. Existem objetivas com uma grande profundidade de campo (tudo é nítido desde o primeiro plano até ao horizonte semi fundo), que dão uma ilusão de profundidade à fotografia e se parecem deste modo aproximar quase perfeitamente da visão natural (a de 50 mm, por exemplo).

Recordemos que a noção de profundidade de campo, em fotografia tal como no cinema, designa um processo ótico que permite obter imagens tão nítidas no primeiro como no último plano, graças à utilização de uma objetiva com uma focal curta.

Esta noção está ligada a uma representação do espaço que dá a ilusão da terceira dimensão, enquanto que o que temos diante de nós é uma imagem plana de duas dimensões.

É a tradição da representação em perspetiva (a prospetiva italiana) tal como era utilizada no Renascimento pelos pintores teorizadores do Quattrocento: Arte de representar os objetos sobre uma superfície plana de modo a que esta representação seja semelhante à percepção visual que podemos ter dos objetos. Todo o problema reside na semelhança...

Esta impressão de visão natural também é uma convenção e, se respeita as leis da visão em perspetiva, não respeita as da visão natural, que nunca vê uma paisagem, ou o que quer que seja, nítido, no seu conjunto, devendo permanentemente mexer-se e acomodar-se. Entretanto, é a escolha deste tipo de objetiva que dá a maior impressão de naturalidade. Outras objetivas, com uma maior distância focal (incluindo as teleobjetivas), jogarão com a nitidez e com a desfocagem, esmagarão a perspetiva e proporcionarão representações mais expressivas. Outras ainda, tais como a grande angular ou a olho de peixe, ao deformar a perspetiva produzirão ainda outros efeitos. Por exemplo nas reportagens, a utilização muito frequente das objetivas de 28, 24 ou 20mm (ditas grandes angulares) produz muitas vezes efeitos de dramatização consideravelmente deturpadores.

No nosso exemplo, a objetiva escolhida à esquerda é sem dúvida uma objetiva de grande focal, tendo em conta os ligeiros efeitos de desfocagem no segundo e no primeiro plano, na parte inferior da fotografia. A oposição entre estas zonas muito ligeiramente desfocadas e a nitidez do cabedal do blusão e da parte da frente da sela focaliza o olhar sobre certos elementos da fotografia em detrimento de outros, assim designando visualmente as zonas de atenção privilegiada. É uma maneira de destacar um motivo sobre um fundo, escapando aos constrangimentos do contorno. A ausência de profundidade e também um modo de transformar um lugar num lugar de parte nenhuma e que pode portanto pertencer a qualquer sítio.

Inversamente, a objetiva escolhida para a fotografia da paisagem dá um aspecto perfeitamente nítido a toda a superfície, e anula o efeito de profundidade, como num espaço real a três dimensões.

### **As Cores e a Iluminação**

A interpretação das cores e da luz, tal como a das formas, é antropológica. A sua percepção, tal como toda a percepção, é cultural, mas talvez nos pareça mais natural do que qualquer outra, como se fosse dada. É esta mesma naturalidade que nos pode ajudar, no fim de contas, a interpretá-las. De fato, a cor e a iluminação têm sobre o espectador um efeito psicofisiológico, uma vez que opticamente apercebidas e psiquicamente vividas colocam o espectador num estado que se assemelha ao da sua experiência primeira e fundadora em matéria de cores e de luz. Luz oblíqua, da manhã, da tarde ou de Inverno e os estados de humor que lhes estão ligados; luz zenital e as impressões de Verão. Sol ou fogo, lâmpada ou projetor. Força e violência do vermelho do sangue e do fogo, azul aéreo do céu ou verde apaziguador das plantas frondosas. Tantas referências que, com um pouco de memória, as opções feitas para a imagem podem reativar, com os seus ajustamentos socioculturais, bem entendido: o preto não é a cor do luto para todos, tal como o branco não é para todos a cor da pureza.

Regressemos ao nosso exemplo. As cores das duas fotografias são as mesmas: castanho, cinzento pálido, prateado, branco. As dos caracteres tipográficos: preto sobre fundo branco.

Branco, cor do frio, da neve, do Norte; cinzento, cor do céu carregado e do metal, preto e branco o contrário da cor; castanho da terra, das cascas, do couro, das peles. Estas associações, por muito evidentes que sejam no caso em análise, são evidentemente induzidas com energia pelos próprios signos icónicos. Se estas mesmas cores tivessem sido rodeadas de outros motivos (coroa, manto, flor) tornar-se-ia claro que colocariam em jogo outros tipos de associação (realeza, pureza. Primavera, por exemplo). A circularidade icónica/plástica funciona aqui em pleno. E no entanto o calor dos castanhos opõe-se à frieza do cinzento, do prateado e do branco.

A iluminação, nestas fotografias, é difusa. O mesmo é dizer que ela imita a luminosidade acariciadora do céu de Inverno, sem sombras nem relevo. A luz difusa, por oposição a uma luz violenta e orientada, desrealiza um pouco as representações visuais na medida em que quebra as barreiras espaciais, atenua a impressão de relevo, suaviza as cores, bloqueia as referências temporais. Ao acentuar desta maneira o carácter impreciso da localização e da situação temporal da representação, a luz favorece de novo a sua generalização.

## **A Textura**

Considerar a textura como um signo plástico é uma abordagem relativamente nova e que esteve muito tempo ausente da teoria e da história da arte, assim como da semiótica.

Todavia não esteve ausente das preocupações dos pintores, dos fotógrafos, dos diretores de fotografia de cinema, em suma, das artes plásticas de qualquer tipo. Para o Grupo Mu, a textura é uma qualidade de superfície, tal como a cor, que se define pela qualidade dos seus elementos (natureza, dimensão) e pela qualidade da sua repetição. Numa imagem a duas dimensões, a textura está direta ou indiretamente ligada à terceira dimensão. Assim se pôde afirmar que a pintura (essa qualidade de espessura) que dá ao quadro um carácter tátil, era a terceira dimensão do quadro. A percepção visual que consideramos como fria (uma vez que supõe uma colocação do espectador à distância) é reaquecida, poderíamos dizê-lo, e tornada mais sensual pela textura da representação, a qual solicita uma percepção tátil. Ao solicitar, a partir de sensações visuais, outros tipos de sensações (táteis, auditivas, olfativas), uma mensagem visual pode ativar o fenómeno das correspondências sinestésicas.

No nosso exemplo, deparamo-nos com fotografias que, embora impressas na mesma qualidade de papel, possuem uma textura diferente. A fotografia da esquerda tem um grão, uma espessura e uma rugosidade que podemos supor, enquanto que a fotografia da direita oferece uma textura lisa, se não mesmo gelada, que acentua o carácter de frieza e de distância da imagem.

## Anexo 2

MINE by Kim Jaejoong

Letra de Kim Jaejoong

Música de Kim Bada, Shaun

You are terrible.

It's like you are diseased, you

Poison spat out in the wild runaway mixed with screams

Poison that I am already used to

Why does it scream out so loudly?

I will wake up from the dream.

Why, do you feel empty?

Don't come here this is my ocean

I am busy fighting against pain that I've never thought of

It is my ocean this is my ocean

Don't try to block the sun that shines on me

(Sweet..)

Sweet pleasure is so sweet

That it swallows me up whole

Why does it make so much noise OK?

I will say it so it resonates

Don't come here this is my ocean

I am afraid that this place will become tainted too

It is my ocean, this is my ocean

Don't try to block the sun that shines on me

Don't do it this is my ocean

Don't try to block the sun that shines on me

### **Anexo 3**

Break Out by Tohoshinki

Letra de masumi e H.U.B

Música de masumi

I keep praying don't forget it  
Baby we keep the faith eternally  
I keep praying don't forget it  
Baby we keep the faith eternally

Looking up at the night sky at this moment,  
I see a distant star before day break.  
The journey ahead of us is shining  
as if it wants to lead us the way  
The sun will keep ascending,  
there will be no end and there will be no tear  
Because we are able to think it that way someday  
we are able to live on

**BREAK OUT! BREAK OUT!**

The door to tomorrow,  
The key to open it, must be in your hand.

**BREAK OUT! BREAK OUT!**

It is not fate that gets a hold of your future, it is you who decide on your future,  
make it yourself.

I keep break the heart and baby,  
we keep the faith eternally

Running past from behind,  
the sky these days seems to stretch out to the other side  
because when I think of you smiling,  
time will always come back  
Like the damaged moon that is being covered up,  
we keep meeting new people

Our hearts are sparkling as one

BREAK OUT! BREAK OUT!

Tears are no sorrows

but they are the footprints to our dreams

BREAK OUT! BREAK OUT!

Believe that there are things that

only you can do, "believe yourself!"

In order for that wish to come true,

I will keep praying no matter how long it will take

BREAK OUT! BREAK OUT!

Tears are no sorrows

but they are the footprints to our dreams

BREAK OUT! BREAK OUT!

Believe that there are things that

only you can do, "believe yourself!"

I keep praying don't forget it

Baby we keep the faith eternally

I keep Praying don't forget it

Baby we keep the faith eternally

## Anexo 4

Construção do cenário para o *Music Video MINE*

Fotografias cedidas pelo *atelier bow design* e disponíveis em [http://blog.naver.com/bow\\_design/40197432145](http://blog.naver.com/bow_design/40197432145)



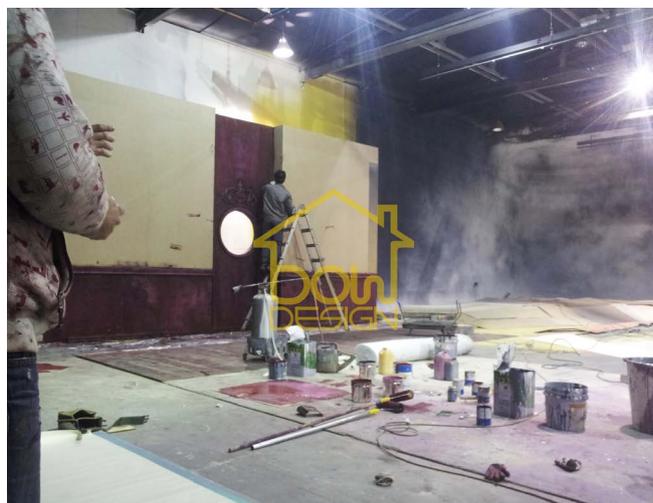
**Figura 155** Cenário Igreja



**Figura 156** Cenário Igreja



**Figura 157** Cenário Igreja



**Figura 158** Cenário Sala das Relíquias



*Figura 159* Cenário da grande sala onde o cantor corre contra o banco de corvos



*Figura 160* Cenário Igreja



*Figura 161* Cenário Igreja



*Figura 162* Cenário do Fundo do Poço



## ÍNDICE IMAGENS

Figura 1	Mapa de localização dos quatro bairros em análise Realizado pelo grupo de laboratório	110
Figura 2	Planta do Intendente Mouraria com os quatro locais para a recolha fotográfica Realizada pelo grupo de laboratório	112
Figura 3	Rua Andrade Fotografia de Rúben Viegas	114
Figura 4	Rua Cavaleiros Fotografia de Rúben Viegas	115
Figura 5	Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	115
Figura 6	Beco das Olarias Fotografia de Rúben Viegas	116
Figura 7	Rua do Bemformoso Fotografia de Rúben Viegas	116
Figura 8	Semana 07h – 09h Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	117
Figura 9	Semana 07h – 09h Largo do Martim Moniz Fotografia de Mariana Evangelista	117
Figura 10	Semana 07h – 09h Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	117
Figura 11	Semana 07h – 09h Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	117
Figura 12	Semana 10h – 12h Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Rúben Viegas	118

Figura 13	Semana 10h – 12h Largo do Martim Moniz Fotografia de Leonilde Monteiro	118
Figura 14	Semana 10h – 12h Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	118
Figura 15	Semana 10h – 12h Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	118
Figura 16	Semana 14h – 16h Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	119
Figura 17	Semana 14h – 16h Largo do Martim Moniz Fotografia de Rúben Viegas	119
Figura 18	Semana 14h – 16h Rua Bombarda Fotografia de Rúben Viegas	119
Figura 19	Semana 14h – 16h Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Rúben Viegas	119
Figura 20	Semana 18h – 20h Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	120
Figura 21	Semana 18h – 20h Largo do Martim Moniz Fotografia de Leonilde Monteiro	120
Figura 22	Semana 18h – 20h Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	120
Figura 23	Semana 18h – 20h Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	120
Figura 24	Semana 23h – 01h Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	121

Figura 25	Semana 23h – 01h Largo do Martim Moniz Fotografia de Leonilde Monteiro	121
Figura 26	Semana 23h – 01h Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	121
Figura 27	Semana 23h – 01h Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	121
Figura 28	Fim de Semana Manhã Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	122
Figura 29	Fim de Semana Manhã Largo do Martim Moniz Fotografia de Leonilde Monteiro	122
Figura 30	Fim de Semana Manhã Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	122
Figura 31	Fim de Semana Manhã Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	122
Figura 32	Fim de Semana Tarde Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	123
Figura 33	Fim de Semana Tarde Largo do Martim Moniz Fotografia de Leonilde Monteiro	123
Figura 34	Fim de Semana Tarde Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	123
Figura 35	Fim de Semana Tarde Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	123
Figura 36	Fim de Semana Noite Largo do Intendente Pina Manique Fotografia de Leonilde Monteiro	124

Figura 37	Fim de Semana Noite Largo do Martim Moniz Fotografia de Leonilde Monteiro	124
Figura 38	Fim de Semana Noite Rua Bombarda Fotografia de Leonilde Monteiro	124
Figura 39	Fim de Semana Noite Rua Marquês Ponte de Lima Fotografia de Leonilde Monteiro	124
Figura 40	Triangulação representativa da dinâmica de um signo Joly, M., 2007. Introdução à Análise da Imagem. Lisboa: Edições 70, LDA.	158
Figura 41	MINE minuto 00:07 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	163
Figura 42	MINE minuto 00:18 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	163
Figura 43	MINE minuto 00:22 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	163
Figura 44	MINE minuto 02:05 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	163
Figura 45	MINE minuto 02:59 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	163
Figura 46	MINE minuto 03:48 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	163
Figura 47	MINE minuto 02:25 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	164
Figura 48	MINE minuto 04:17 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	164

Figura 49	MINE minuto 00:11 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	164
Figura 50	MINE minuto 00:15 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	164
Figura 51	MINE minuto 00:20 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	165
Figura 52	MINE minuto 00:30 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	165
Figura 53	MINE minuto 01:13 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	166
Figura 54	MINE minuto 01:15 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	166
Figura 55	MINE minuto 01:40 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	167
Figura 56	MINE minuto 01:47 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	167
Figura 57	MINE minuto 01:53 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	167
Figura 58	MINE minuto 02:05 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	167
Figura 59	MINE minuto 02:21 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	168
Figura 60	MINE minuto 03:10 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	168

Figura 61	MINE minuto 02:22 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	168
Figura 62	MINE minuto 02:23 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	168
Figura 63	MINE minuto 02:16 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	169
Figura 64	MINE minuto 02:18 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	169
Figura 65	MINE minuto 02:28 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	169
Figura 66	MINE minuto 02:30 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	169
Figura 67	MINE minuto 02:43 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	170
Figura 68	MINE minuto 02:25 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	170
Figura 69	MINE minuto 02:47 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	170
Figura 70	MINE minuto 02:48 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	170
Figura 71	MINE minuto 02:59 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	170
Figura 72	MINE minuto 03:03 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	170

Figura 73	MINE minuto 03:07 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	171
Figura 74	MINE minuto 03:09 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	171
Figura 75	MINE minuto 03:10 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	171
Figura 76	MINE minuto 03:12 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	171
Figura 77	MINE minuto 03:12 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	172
Figura 78	MINE minuto 03:18 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	172
Figura 79	MINE minuto 03:40 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	172
Figura 80	MINE minuto 03:43 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	172
Figura 81	MINE minuto 03:44 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	173
Figura 82	MINE minuto 03:46 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	173
Figura 83	MINE minuto 03:48 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	173
Figura 84	MINE minuto 03:49 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	173

Figura 85	MINE minuto 03:51 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	173
Figura 86	MINE minuto 04:10 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	173
Figura 87	MINE minuto 00:50 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	174
Figura 88	MINE minuto 00:30 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	174
Figura 89	MINE minuto 00:14 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	175
Figura 90	MINE minuto 02:21 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	175
Figura 91	MINE minuto 01:00 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	175
Figura 92	MINE minuto 03:44 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	175
Figura 93	MINE minuto 01:01 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	175
Figura 94	MINE minuto 01:46 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	175
Figura 95	MINE minuto 00:20 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	176
Figura 96	MINE minuto 00:51 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GygTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	176

Figura 97	MINE minuto 00:11 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	177
Figura 98	MINE minuto 03:12 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	177
Figura 99	MINE minuto 00:14 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	177
Figura 100	MINE minuto 01:31 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	177
Figura 101	MINE minuto 03:48 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	178
Figura 102	MINE minuto 02:25 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	178
Figura 103	MINE minuto 01:19 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	178
Figura 104	MINE minuto 04:10 < <a href="http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y">http://www.youtube.com/watch?v=GYgTJ9D4Rgg&amp;list=TLZMiT3OOhZ2Y</a> >	178
Figura 105	Break Out minuto 00:02 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	180
Figura 106	Break Out minuto 00:10 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	180
Figura 107	Break Out minuto 01:05 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	181
Figura 108	Break Out minuto 00:53 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	181

Figura 109	Break Out minuto 00:44 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	181
Figura 110	Break Out minuto 00:11 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	181
Figura 111	Break Out minuto 00:22 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	182
Figura 112	Break Out minuto 00:59 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	182
Figura 113	Break Out minuto 01:20 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	182
Figura 114	Break Out minuto 01:22 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	182
Figura 115	Break Out minuto 01:36 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	183
Figura 116	Break Out minuto 03:39 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	183
Figura 117	Break Out minuto 01:28 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	183
Figura 118	Break Out minuto 00:38 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	183
Figura 119	Break Out minuto 01:29 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	184
Figura 120	Break Out minuto 02:45 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	184

Figura 121	Break Out minuto 01:03 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	184
Figura 122	Break Out minuto 01:49 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	184
Figura 123	Break Out minuto 01:51 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	185
Figura 124	Break Out minuto 01:53 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	185
Figura 125	Break Out minuto 03:23 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	185
Figura 126	Break Out minuto 03:57 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	185
Figura 127	Break Out minuto 02:14 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	186
Figura 128	Break Out minuto 02:29 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	186
Figura 129	Break Out minuto 02:26 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	186
Figura 130	Break Out minuto 02:57 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	186
Figura 131	Break Out minuto 02:48 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	186
Figura 132	Break Out minuto 02:53 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	186

Figura 133	Break Out minuto 03:48 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	187
Figura 134	Break Out minuto 03:50 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	187
Figura 135	Break Out minuto 03:52 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	187
Figura 136	Break Out minuto 03:54 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	187
Figura 137	Break Out minuto 02:22 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	188
Figura 138	Break Out minuto 02:35 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	188
Figura 139	Break Out minuto 02:38 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	188
Figura 140	Break Out minuto 02:37 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	188
Figura 141	Break Out minuto 04:04 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	189
Figura 142	Break Out minuto 04:06 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	189
Figura 143	Break Out minuto 00:57 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	189
Figura 144	Break Out minuto 02:00 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	189

Figura 145	Break Out minuto 02:14 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	190
Figura 146	Break Out minuto 03:52 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	190
Figura 147	Break Out minuto 03:11 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	190
Figura 148	Break Out minuto 00:31 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	190
Figura 149	Break Out minuto 01:57 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	191
Figura 150	Break Out minuto 02:21 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	191
Figura 151	Break Out minuto 04:03 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	191
Figura 152	Break Out minuto 03:57 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	191
Figura 153	Break Out minuto 01:45 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	192
Figura 154	Break Out minuto 00:19 Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.	192
Figura 155	Cenário da Igreja < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	206
Figura 156	Cenário da Igreja < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	206

Figura 157	Cenário da Igreja < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	206
Figura 158	Cenário da Sala das Relíquias < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	206
Figura 159	Cenário da grande sala onde o cantor corre contra o bando de corvos < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	207
Figura 160	Cenário da Igreja < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	207
Figura 161	Cenário da Igreja < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	207
Figura 162	Cenário do Fundo do Poço < <a href="http://blog.naver.com/bow_design/40197432145">http://blog.naver.com/bow_design/40197432145</a> >	207





## Monografias

- Carroll, L., 1991. Alice no País das Maravilhas. Lisboa: Verbo.
- Gervereau, L., 2007. Ver, Compreender, Analisar as Imagens. Lisboa: Edições 70, LDA.
- Joly, M., 2007. Introdução à Análise da Imagem. Lisboa: Edições 70, LDA.
- Lisboa, C. M. d., 2000. Atlas da Carta Topográfica de Lisboa: sob a direcção de Filipe Folque : 1856-1858. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.
- Lisboa, C. M. d., 2005. Levantamento da Planta de Lisboa: 1904-1911. Lisboa: Câmara Municipal de Lisboa.
- Soares, J. S., 2011. Amílcar Cabral (1924 - 1973) - Vida e Obra de um Revolucionário Africano. s.l.:Editora Veja.
- Zumthor, P., 2005. Pensar a Arquitectura. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, SA.

## Papers

- Cairns, G., s.d. Crossing the boundaries of film and architectural pedagogy. Bedford, University of Bedfordshire.
- Massera, C. A., 2010. Architectural representation and experiencing space in film. Montevideo: Universidad ORT Uruguay.
- Rybacki, K. C. & Rybacki, D. J., 1993. Cultural approaches to the rhetorical analysis of selected music videos.. Michigan: Northern Michigan University.
- Stahnke, A., Reich, C. & Finger, F., 2009. Arquitectura e Cinema. Florianópolis, Universidade Federal de Santa Catarina.
- 

## Artigos em periódicos

- Arismendes, C. F., 2004. Videoclips musicales: en un clip, capté tu imagen. Revista Científica de Comunicación y Educación, pp. 156-163.
- Ribeiro, L., 2013. O bairro do mundo todo. Visão, 03 Janeiro, pp. 74-77.
- Valdellós, A. S., 2002. Música e imagem en el aula. Revista Científica de Comunicación y Educación, pp. 137-140.

## Teses e Dissertações

- Carvalho, C. d. O., 2006. Narratividade e Videoclip: Relação entre música e imagem nas três versões audiovisuais da canção "One" dos U2. Salvador: Tese de Pós-Graduação, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal

da Bahia.

- Carvalho, C. d. O., 2006. Sinestesia, Ritmo e Narratividade: Estratégias de interação entre imagem e música em videoclips do U2. Salvador: Tese de Pós-Graduação, Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia.
- Carvalho, F. B. d., 2010. O Videoclipe: Victimless Crime e as Imagens nos Videoclipes. Lisboa: Tese de Mestrado, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias.
- Faro, P., 2008. Procedimentos de Criação do Videoclip no Cinema. São Paulo: Tese de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
- Machado, L. A., 2009. Design e narrativa visual na linguagem cinematográfica. São Paulo: Tese de Mestrado, Faculdade de Arquitectura e Urbanismo da Universidade de São Paulo.
- Ribeiro, J. M., 2008. Arquitectura e Espaço Cénico - Um percurso biográfico. Coimbra: Tese de Doutoramento, Faculdade de Ciências e Tecnologia da Universidade de Coimbra.
- Santos, F. A. d., 2005. Arquitecturas Fílmicas. Porto Alegre: Tese de Mestrado, Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

### **Endereços virtuais**

- Anon., 2011. History. [Online]  
Available at: <http://www.history.com/news/the-music-video-before-music-television>  
[Acedido em Maio 2013].
- Anon., 2013. Notícias do Norte. [Online]  
Available at: <http://noticiasdonorte.publ.cv/15632/vieira-lobes-acusa-bana-foi-colaborador-da-pide-deu-uma-festa-para-comemorar-o-assassinato-de-amilcar-cabral/>  
[Acedido em Outubro 2013].
- Anon., s.d. Oxford Dictionaries. [Online]  
Available at: <http://oxforddictionaries.com/definition/english/vaudeville>  
[Acedido em Maio 2013].
- Anon., s.d. Vaudeville! A Dazzling Display of Heterogeneous Spondor. [Online]  
Available at: <http://xroads.virginia.edu/~ma02/easton/vaudeville/vaudevillemain.html>  
[Acedido em Maio 2013].

- aliceinromrev, 2009. Youtube. [Online]  
Available at: <http://www.youtube.com/watch?v=pHte24GGHD4>  
[Acedido em Setembro 2012].
- AnimationLL, 2010. Youtube. [Online]  
Available at: [http://www.youtube.com/watch?v=-\\_fsXloGUn4](http://www.youtube.com/watch?v=-_fsXloGUn4)  
[Acedido em Setembro 2012].
- Carris, s.d. Carris Transportes de Lisboa. [Online]  
Available at: <http://www.carris.pt/>  
[Acedido em 2012].
- CJESJYJ, 2013. YouTube. [Online]  
Available at: <http://www.youtube.com/watch?v=GyGTJ9D4Rgg&list=TLZMit3OOhZ2Y>  
[Acedido em 2013].
- Graça, L., 2004. Luís Graça & Camaradas da Guiné. [Online]  
Available at: <http://blogueforanadaevaotres.blogspot.pt/>  
[Acedido em Outubro 2012].
- INE, s.d. Instituto Nacional de Estatística. [Online]  
Available at: [http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine\\_main](http://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_main)  
[Acedido em Outubro 2012].
- Jaejoong, K., 2013. 5scarlet deities. [Online]  
Available at: <http://the5scarletdeities.blogspot.pt/2013/01/entrevista-24-01-13-kim-jaejoong-o-meu.html>  
[Acedido em Outubro 2013].
- KLM, s.d. KLM. [Online]  
Available at: <http://www.klh.at/en.html>  
[Acedido em 2012/2013].
- Lisboa, C. M. d., 2012. Lisboa Interactiva. [Online]  
Available at: <http://lxi.cm-lisboa.pt/lxi/>  
[Acedido em 2012/2013].
- Lopes, C., 2009. Africanidades. [Online]

Available at: <http://www.africanidade.com/articles/2994/1/O-LEGADO-DE-AMILCAR-CABRAL-FACE-AOS-DESAFIOS-DA-ATICA-CONTEMPORANEA/Paacutegina1.html>

[Acedido em Outubro 2012].

- Metropolitano de Lisboa, E., 2012. Metro Transportes de Lisboa. [Online]  
Available at: <http://www.metrolisboa.pt/>  
[Acedido em 2012].
- Portugal, R., s.d. Rotary em Portugal. [Online]  
Available at: [http://www.rotaryportugal.pt/2011-2012/fundacao/arquivo\\_noticias/noticias/13062012/canto-final.html](http://www.rotaryportugal.pt/2011-2012/fundacao/arquivo_noticias/noticias/13062012/canto-final.html)  
[Acedido em Outubro 2013].
- Tisem, 2012. Tisem. [Online]  
Available at: <http://www.tisem.pt/>  
[Acedido em 2012/2013].
- White, A., 2007. NewYorkPress. [Online]  
Available at: <http://nypress.com/official-history-of-music-video/>  
[Acedido em Maio 2013].

## **DVD**

- Break Out. 2010. [DVD] Japão: rhythm zone.

## **Gravação Sonora**

- Mancina, M., 2007. August's Rhapsody. [Gravação Sonora] (Columbia).



**A N E X O S**

## Ficha de Unidade Curricular Projecto Final de Arquitectura

**Objectivos:** Projecto Final de Arquitectura é a Unidade Curricular que encerra a formação no âmbito do Mestrado Integrado em Arquitectura, adquirindo, por isso, um papel de síntese na consolidação e aprofundamento das competências alcançadas pelos estudantes ao longo dos 4 anos anteriores.

Preconiza-se, nesta UC, o incentivo a cada vez maior autonomia, por parte dos estudantes, na resolução dos exercícios propostos e nas decisões de ordem conceptual que venham a adoptar.

Outro objectivo é a clarificação de um entendimento crítico da expressão da arquitectura definida e enquadrada na transversalidade dos vários saberes.

**Programa:** Como base programática utilizaremos uma temática de fundo, que suportará a orientação dos diversos trabalhos a desenvolver ao longo do ano lectivo. Será o “Mundo Novo” (Título inspirado em Admirável Mundo Novo de Aldous Huxley, 1932) o tema central que desenvolveremos em 2012/2013.

O programa da UC de Projecto Final em Arquitectura consiste na elaboração de um Trabalho de Projecto, requisito obrigatório para a obtenção do grau de mestre. O Trabalho de Projecto é composto por duas vertentes: uma de âmbito projectual e outra de âmbito teórico.

Uma outra vertente que surge agregada a este tema, consiste numa possível revisão da ideia de manifesto. Será a partir da compilação Programs and Manifestos on 20th-century architecture de Ulrich Conrads que se irão estruturar os debates relacionados com esta Unidade Curricular.

**Processo de Avaliação:** Será atribuída uma classificação final (de 0 a 20 valores) no final do 2º semestre atribuída em júri. No final do 1º semestre será dada uma classificação intermédia informativa do estado de progressão de cada aluno. Será dada uma atenção à assiduidade que entrará como parâmetro no processo de avaliação. Todo o processo de avaliação final da UC de Projecto Final de Arquitectura esta explicitado do REACC.

**Processo de Ensino e Aprendizagem:** O modo como serão estruturadas as aulas e os exercícios seguirá o espírito do Processo de Bolonha, ou seja será incentivada a aquisição de competências, fundamentando a progressiva autonomia dos estudantes.

Será contudo fundamental, alicerçar-se um amplo debate sobre os trabalhos em curso, o qual será realizado nas horas lectivas da UC. Está também previsto um conjunto de seminários temáticos que contribuirão para ampliar criticamente os conteúdos da UC

### **Observações:**

**Bibliografia Básica:** CHOAY, Françoise. O Urbanismo, Utopias e Realidades - Uma Antologia. Editora Perspectiva, São Paulo, 2002; CONRADS, Ulrich. Programs and Manifestos on 20th-century architecture; FREITAS, Marinela e VIEIRA, Fátima. Utopia Matters. Theory, Politics, Literature and the Arts. Editora da Universidade do Porto, 2005; HUXLEY, Aldous. Admirável Mundo Novo. Livros do Brasil, Lisboa, 1981; ROSSA, Walter. Além da Baixa: indícios de planeamento urbano na Lisboa setecentista. MC-IPPAR, Lisboa, 1998; TAFURI, Manfredo. Projecto e Utopia: arquitectura e desenvolvimento do capitalismo, Presença, Lisboa, 1985; TAFURI, Manfredo. The Sphere and the Labyrinth - Avant-Gardes and Architecture from Piranesi to the 1970s. MIT Press, Massachusetts, 1987; VIEGAS, Inês M. e TOJAL, A. Arménio (Coord) Levantamento da Planta de Lisboa 1904-1911, CML, 2005; VIEGAS, Inês M. e TOJAL, A. Arménio (Coord) Carta Topográfica de Lisboa sob a direcção de Filipe Folque 1856-1858 CML, 2000.

**Bibliografia Complementar:** AA.VV. Pragmatismo e Paisagem. Revista AV nº 91. Setembro/ Outubro de 2001; BRADBURY, Ray. Fahrenheit 451 (1953); DELEUZE, Gilles. El Pliegue. Ediciones Paidós, Barcelona, 1989; FUKUYAMA, Francis. O Fim da História e o Último Homem. Gradiva, Lisboa, 1992; MONTANER, Josep Maria. Después del Movimiento Moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX. 2ª ed., Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1995; MORE, Thomas. A Utopia. Guimarães & Ca, 8ª edição, Lisboa, 1992; MURPHY, John. O Pragmatismo: de Pierce a Davidson. Edições Asa, Porto 1993; SOLÀ-MORALES, Ignasi. Diferencias. Topografía De La Arquitectura Contemporánea. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 1995; SOLÀ-MORALES, Ignasi. Territórios. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona, 2006; THOREAU, Henry David Walden ou a vida nos bosques, 2ª ed. Lisboa : Antígona, 1999;

## Exercício de Arranque e Aquecimento

### Título: marca, texto e espaço:

O exercício de arranque tem como objectivo enquadrar os estudantes nos pressupostos gerais da Unidade Curricular, funcionando como revisão sumária da formação adquirida nos 4 anos anteriores. Para tal será desenvolvido um projecto de carácter abstracto.

### Materiais necessários

- Objecto de uso comum;
- Papel cavalinho A2;
- Tinta da China;
- Materiais para maquete a definir em cada caso específico;

### Metodologia e tarefas a desenvolver:

Os estudantes constituem-se em grupos de 5 elementos, no seio de cada grupo deverão ser seleccionados objecto(s) de uso comum - algo tão inesperado e acessível que possa ser adquirido na numa grande superfície, achado na rua ou comprado na loja do chinês...

O objecto seleccionado deverá ser embebido (total ou parcialmente) em tinta da china, funcionando como carimbo que irá produzir marca(s) no papel cavalinho.

O processo deverá ser repetido por diversas vezes, procurando seleccionar-se uma marca gráfica que possa ser considerada mais estimulante para o desenvolvimento do exercício.

Seguidamente, no contexto do grupo, deverá realizar-se a apropriação de um excerto literário que possa ser ilustrado com a marca anteriormente seleccionada (o excerto literário não deverá ser maior que uma folha A4). A preocupação fundamental desta selecção deverá residir numa tentativa de conversão da mancha representada no papel cavalinho, em unidade espacial.

Posteriormente, considerando-se um volume de aproximadamente 30 dm<sup>3</sup> como limite, será realizada 1 maquete que fixe a espacialidade, previamente invocada pela marca gráfica e ilustrada pelo texto. Para a elaboração da maquete deverá definir-se a escala a que esta irá ser representada.

A materialização da maquete deverá contemplar um dos seguintes sistemas compositivos baseados em:

- planos;
- Subtracções;
- Adições

**A entregar:**

Marca gráfica em A2, que deverá ser afixada na parede da sala de aula;

Caderno com formato 21x21 cm onde se inclui:

- impressão digitalizada da marca seleccionada
- O texto ilustrativo;
- Imagens fotográficas da maquete;
- Plantas, cortes e alçados, a escala conveniente da maquete;
- Digitalização de uma sequência de pelo menos 5 esboços relativos às espacialidades representadas pela maquete. Estes esboços deverão ser elaborados por cada elemento do grupo (devidamente identificado);
- Deverá ainda ser reservada uma área do caderno para a demonstração do processo de realização de todo o processo em forma de story board, para tal deverá utilizar-se o recurso fotográfico;

**Apresentação:**

Digital tipo Power-point, com exibição da maquete e marca na sala de aula.

**Calendário do Exercício**

Início – dia 18 de Setembro

Entrega e apresentação – dia 4 de Outubro

Lisboa, 18 de Setembro 2012

## **2ª Workshop – Cidade Guineense de Bafatá.**

### **1. Argumento**

Considerando a proximidade da comemoração dos 90 anos do nascimento de Amílcar Cabral (em 12 de Setembro de 1924) na cidade de Bafatá, pretende-se levar a cabo a edificação de uma estrutura que possa albergar um centro de estudos tendo como base o pensamento e a obra literária do fundador do Partido Africano para Independência da Guiné e Cabo Verde (PAIGC). Este centro de estudos deve ser visto na esfera dos estudos pós-coloniais, devendo para tal ser pensado com o propósito do estabelecimento de uma leitura de amplo espectro, não só, em torno das décadas de 50 a 70 em que a acção política dos movimentos independentistas, no mundo colonial português, foi mais activa, como deve ser capaz de incluir uma leitura sobre o contexto social e político em que germinaram tais movimentos, estendendo-se ainda ao estudo do resultado contemporâneo da afirmação da independência de estados como a Guiné-Bissau. O edifício a construir em Bafatá deve ser projectado com base numa estrutura efémera e de baixo custo, admitindo-se uma abordagem que integre elementos amovíveis de fácil montagem e desmontagem de modo que se possa considerar a edificação de um equipamento similar em outros locais do país. Pelas suas características programáticas este equipamento deverá abrir-se à cidade, podendo acolher actividades paralelas de interesse comunitário. Este projecto deverá ainda privilegiar toda uma reflexão sobre o ajustamento construtivo do edifício ao clima tropical.

### **2. Breve descrição da Cidade de Bafatá**

A cidade de Bafatá situa-se no coração do território da Guiné-Bissau e é banhada pelo Rio Geba. O centro da cidade é fortemente marcado pela presença colonial portuguesa, visível tanto no traçado urbano, como também nos diversos estratos arquitectónicos que a qualificam. É em torno de um boulevard que articula, no sentido Nodeste/Sudoeste, a principal entrada na cidade com o Geba, que o traçado de quarteirões urbanos se organiza. Este grande eixo, estruturante, conecta também os edifícios públicos mais marcantes da cidade. Junto á entrada do núcleo urbano situa-se o hospital, desenhado em 1946 por João Simões, caracterizado por uma composição simétrica de volumetria térrea dando expressão à cobertura, alta, de telha cerâmica, recordando as construções vernaculares do Sul de Portugal. Um pouco mais abaixo situa-se a área mais administrativa da cidade, neste núcleo inclui-se a casa do governador de características fino-oitocentistas e a escola integrando uma construção de aspecto eclético. A completar este sector urbano, existem ainda edifícios desenhados sob a matriz da arquitectura pública do Estado Novo, tais como a igreja com desenho de Eurico Pinto Lopes de 1950 e o posto de correios, realizado em 1943, por Francisco de Matos. Ao fundo do eixo fundamental da cidade, já na proximidade da Rio Geba, localiza-se um largo, onde foi implantado o busto de Amílcar Cabral. Para este largo convergem edifícios como o mercado municipal delineado sob um tematismo moçárabe, bem como um núcleo de piscinas, possivelmente projectado na década de

60 e que actualmente se encontra em elevado estado de degradação. No contexto dos quarteirões podem observar-se construções de um, ou dois pisos, onde predomina a utilização de grilhagens cerâmicas e áreas alpendradas para sombreamento e ventilação nas construções. É neste núcleo habitacional que se situa a casa onde terá nascido Amílcar Cabral. A cidade de Bafatá encontra-se, de modo geral, num estado depressivo com pouca actividade, situação que contrasta fortemente com a sua periferia, de grande dimensão, agregadora de uma forte actividade comercial.

### 3. Programa

O programa deve incluir:

	Área bruta
Arquivo e Centro de Documentação	150,00 m2
Centro de Estudos e Pesquisas	150,00 m2
Centro de Formação	75,00 m2
Auditório	150,00 m2
Loja	50,00 m2
Total de área bruta	575,00 m2

Nota: Instalações sanitárias e/ou zonas de serviço estão incluídas nos grupos de áreas parciais.

### 4. Metodologia:

- O trabalho será desenvolvido em grupos de 5 alunos;
- A implantação do Centro Interpretativo ficará a cargo de cada grupo de alunos;
- Como ponto de partida para a definição espacial, cada um dos grupos deverá reflectir sobre o exercício de aquecimento, desenvolvido no arranque do ano lectivo;

### 5. Elementos a entregar:

- Apresentação em formato power-point, para 15 minutos;
- Maqueta à escala 1:200 (ou outra a acordar com os docentes)
- Caderno 21x21cm, incluindo síntese gráfica e memória descritiva;
- 2 painéis de formato A1, incluindo simulações do edifício e plantas cortes e alçados;

### 6. Datas de entrega:

- Apresentação dos projectos no dia 15 de Novembro, com base no power-point e maqueta;
- Entrega de painéis e caderno 21x21 no dia 23 de Novembro em horário a definir.

Lisboa, 30 de Outubro 2012

## **Tema II - Trabalho de Grupo, 1º Semestre.**

Numa das extremidades da área de intervenção, a Colina das Amoreiras, assumiu, maioritariamente a partir da década de 1980, um protagonismo urbano muito assinalável perspectivando-se para aquele local a implementação de um centro de negócios, à semelhança de outros modelos internacionais que potenciavam, na época, novas centralidades urbanas a partir do conceito de CBD (Central Business District). Esta convicção urbanística permitiu desenvolver naquele local um conjunto de novas inserções rodoviárias na cidade de Lisboa, atraindo outros investimentos que ampliaram os programas de comércio e serviços, à habitação e à hotelaria. Com o final do milénio os investimentos na área oriental da cidade, após a Expo 98, vieram retirar protagonismo urbano deste tecido urbano, sobretudo no que se refere à especialização com que se pretendia afirmar.

Passadas cerca de 3 décadas desde a construção do complexo das Amoreiras, é hoje possível lançar sobre aquela envolvente um olhar mais distanciado, dada a estabilização urbanística que actualmente se verifica.

O objectivo do Tema II passa pela definição de um conceito síntese caracterizador de leitura e interpretação da área de estudo. Com este exercício pretende também criar-se a base para o reconhecimento das potencialidades da colina das Amoreiras, que servirão de base para a elaboração de um projecto a desenvolver no 2º semestre ao abrigo do Tema III

### **1ª Fase - Reconhecimento do Território**

Numa etapa preliminar de aprofundamento da estratégia de intervenção num determinado território torna-se imprescindível o seu reconhecimento. Para esse efeito deverá possuir-se a informação necessária para avaliar as potencialidades dos sítios e os conflitos aí existentes, só assim será possível credibilizar a formulação das propostas.

O trabalho de grupo deverá proceder à recolha de informação, nomeadamente em áreas como:

- Caracterização biofísica da área de intervenção:- topografia, estrutura de espaços verdes, orografia e sistemas de drenagem natural; geologia - hidrologia; orientação e exposição solar.
- Evolução histórica da área de estudo:- caracterização do processo de formação do tecido edificado; recolha de plantas de várias épocas; monografias e descrições.
- Caracterização da mobilidade, potencialidades e estrangulamentos: caracterização de acessos, da rede viária; Percursos pedonais, etc.
- Caracterização da estrutura edificada, da distribuição de funções e dos espaços públicos: - Tipologias de

espaços públicos; Estruturas urbanas existentes; Edificado com valor histórico e arquitectónico; Edificado recente consolidado; Estado de conservação; Espaços vazios; Espaços públicos; Equipamentos públicos e privado, etc.

- Planos Urbanísticos condicionantes, projectos mais relevantes para a área de intervenção:- P.D.M.; P.P.; Condicionantes Urbanísticas; Loteamentos; projectos mais relevantes para a área de intervenção.

## **2 Fase - Programa/Conceito/Proposta**

Na posse dos dados anteriormente recolhidos proceder-se-á à designação de um conceito síntese caracterizador de leitura e interpretação da área de estudo.

### **Elementos a entregar:**

- Explicitação de um argumento de transformação. Memorando, máximo 6 páginas A4.
- Planta de enquadramento à escala 1/5000 e ou 1/2000
- Planta da estrutura urbana à escala 1/1000
- Cortes significativos à escala 1/1000
- Esquemas gráficos e ou esquiços que explicitem a proposta e a sua integração na área envolvente.
- Simulações gráficas da proposta (esquissos, 3ds, fotomontagens)

**Entrega intermédia:** 25 de Outubro de 2012 (1ª fase)

**Formato:** caderno A3 e CD com o mesmo conteúdo.

**Entrega Final:** 28 de Janeiro de 2012

**Formato:** Caderno A3 (incluindo o memorando) e CD com Power Point.

**Discussão e Apresentação do Trabalho:** Semana de 29 de Janeiro a 1 de Fevereiro de 2011, em Power Point.

18 de Setembro 2012

## TEMA I - Trabalho Individual, 1º Semestre.

Tendo por base a área de intervenção estipulada na ficha de unidade curricular, localizada em Lisboa, no eixo entre o Largo do Rato e a colina das Amoreiras, propõe-se a elaboração de um exercício que permita o estabelecimento da relação entre a macro escala (análise estratégica do território) e a micro escala (intervenção arquitectónica detalhada).

Pretende-se que este exercício possa desencadear um debate centrado em leituras prospectivas em relação à sociedade. Como tal, em paralelo com a elaboração dos projectos de arquitectura deverá realizar-se, no contexto de cada grupo de trabalho, a definição de um perfil social que se preveja possível num futuro a médio prazo (2 décadas). Para tal algumas perguntas poderão colocadas, como por exemplo:

- como a organização económica e política poderá influenciar os modos de vida e a relação do individuo com a sua comunidade;
- em que medida a tecnologia poderá influenciar a organização social;
- de que modo os recursos naturais poderão influenciar as acções sobre o território e localização e organização do espaço doméstico;

O objectivo final do exercício consiste na elaboração de projectos para quatro habitações. Estas habitações serão encaradas como tipologia associadas ao universo social definido pelo debate atrás mencionado.

Caberá a cada estudante a decisão de onde implantar as habitações e de que modo estas se organizam, não só em função do espaço doméstico, mas também na sua relação como a envolvente urbana que suporta o exercício. Neste sentido, deverá o estudante ser capaz de estabelecer um discurso que lhe permita relacionar a proposta tipológica e habitacional com o trecho urbano que caracteriza a sua envolvente próxima.

### Área de Intervenção:

Percurso urbano entre o Largo do Rato e a Colina das Amoreiras

### Metodologia:

1. Num primeiro momento, serão constituídos grupos de aproximadamente 5 estudantes;
2. A área de intervenção será parcelada, pela docência da Unidade Curricular, de acordo com planta anexa, tendo como critério os diversos extractos temporais referidos na FUC;
3. Cada um dos elementos, de cada grupo, ficará individualmente afecto a uma das parcelas, anteriormente designadas.
4. Os projectos das habitações serão desenvolvidos individualmente dando seguimento ao âmbito do exercício;
5. Ao mesmo tempo que são desenvolvidas as propostas individuais, deverá ser mantido um debate, no seio de cada um dos grupos, que permita desenvolver uma estratégia de harmonização das várias intervenções.

### **Entregas e Avaliação:**

1ª Entrega intermédia: 25 de Outubro 2012 (caderno em formato A3) + maquete esc. 1:5000/1:2000 da área de intervenção e sua relação com as habitações;

2ª Entrega intermédia: 13 de Dezembro 2012 (caderno em formato A3)

Entrega Final: 28 de Janeiro de 2013 (desenhos e maquetas de escala a determinar pelo aluno, sugerindo-se a 1/1000 e 1/200 ou 1/50; simulações gráficas da proposta; e caderno síntese em formato 21 x 21 cm)

Apresentação e Avaliação: de 29 Janeiro a 1 de Fevereiro de 2013

### **Modelo de Apresentação**

As apresentações finais das propostas individuais de cada um dos alunos serão realizadas por Grupo, sendo que, deverá apresentar-se a definição do perfil social pedido, associando-se uma a estratégia geral para a área de intervenção.

Lisboa, 18 de Setembro 2012

### **TEMA III– Trabalho de Grupo, 2º Semestre.**

Tendo como base os resultados dos exercícios dos Tema I e II, é lançado um novo exercício que tem como objectivo reforçar a estratégia urbana na área de intervenção em estudo, definida pelo eixo entre o Largo do Rato e a colina das Amoreiras.

O exercício do Tema III incide na vertente do espaço público, ou seja o espaço de mediação entre as diversas propostas individuais realizadas no 1º semestre. Neste exercício pressupõe-se uma acção concertada, ao nível dos grupos de trabalhos, no sentido da clarificação das intenções de transformação preconizadas para o local. Através deste exercício deverão também intensificar-se os desejos (narrativos), definidos pelos grupos de trabalho, relativos ao perfil social dominante que habitará a colina das Amoreiras num futuro a médio prazo, de duas décadas.

Durante o espaço temporal em que decorrerá o Tema III deverão ser realizadas revisões de projecto, tendo em vista a melhoria das propostas individuais realizadas ao abrigo do Tema I, procurando-se o melhor ajustamento dos projectos às estratégias deste novo exercício.

#### **Os objectivos do Tema III passam pelos seguintes pontos:**

1. Definição de um plano de estrutura da área de intervenção.

Neste ponto deverão ser repensados, num primeiro momento, os argumentos que estão na base das escolhas dos locais de intervenção individuais, reflectindo sobre os pontos em comum que podem caracterizar as várias propostas. Num segundo momento deverá ponderar-se sobre uma possível centralidade [ou possíveis centralidades] que possam emergir no tecido urbano. Num terceiro momento deve ser definida uma estratégia de mobilidade e de utilização do espaço público;

2. Definição de um projecto detalhado de caracterização do espaço público.

Neste ponto serão realizadas propostas concretas de projecto, com detalhes, definindo materiais, mobiliário urbano, espécies vegetais e todos os parâmetros julgados convenientes para o projecto de espaço público.

3. Enquadramento dos projectos individuais, realizados no Tema I, na estratégia projectual para o espaço público. Prevê-se que a estratégia de projecto, concertada em grupo, seja validada em projectos de pormenor na envolvente

dos projectos individuais.

### **Área de Intervenção:**

Percurso urbano entre o Largo do Rato e a Colina das Amoreiras

### **Metodologia:**

1. Serão mantidos os grupos de trabalhos definidos no 1º semestre com aproximadamente 5 estudantes;
2. O exercício abrange toda a área de intervenção, devendo o grupo definir os momentos mais particulares onde as acções de projecto sobre o espaço público possam ser mais relevantes, agindo nesses locais com maior detalhe.
3. Individualmente, deverá ser detalhada a envolvente dos projectos realizados no Tema I

### **Entregas e Avaliação:**

1ª Entrega intermédia: 21 de Março, (power-point e maquetas esc. 1:1000/1:200 da área de intervenção e sua relação com as habitações);

Entrega Final: 23 de Abril de 2013 (desenhos e maquetas de escala a determinar pelo grupo, sugerindo-se a 1/1000 e 1/200 ou 1/50; caracterizações dos ambientes propostos; e caderno síntese em formato 21 x 21 cm)

**Apresentação e Avaliação:** 23 de Abril 2013

### **Modelo de Apresentação**

As apresentações finais das propostas serão realizadas em Grupo, sendo montado um júri para comentar os projectos.

Lisboa, 18 de Fevereiro de 2013

## **TEMA IV– Trabalho Individual, 2º Semestre.**

Como conclusão do ano lectivo será realizado um trabalho individual que visa o estabelecimento de uma síntese em relação ao percurso de cada um dos estudantes. Este trabalho, pensado para ser desenvolvido no espaço do último mês de aulas, pressupõe a realização de um tema livre a enquadrar pelo próprio estudante. Condiciona-se apenas o desenvolvimento deste último Tema ao estabelecimento de uma relação em torno dos exercícios elaborados no curso do ano lectivo.

Como linhas orientadoras são lançadas algumas pistas:

1. Aplicação directa de um ensaio extraído a partir do trabalho desenvolvido nos laboratórios;
2. Elaboração de projectos de extensão em relação ao programa lançados ao longo escolar;
3. Exercício específico de representação ou performativo em torno do projecto das habitações.

### **Os objectivos do Tema IV passam pelos seguintes pontos:**

1. Desenvolvimento de competências ao nível da problematização em torno da arquitectura produzida por cada estudante. Este exercício será uma oportunidade para construir um enredo discursivo em torno do trabalho de projecto, enriquecendo os pressupostos de base com que cada proposta foi realizada
2. Consolidação da autonomia dos estudantes em relação aos temas desenvolvidos durante o ano lectivo. Ao solicitar-se que cada estudante construa o seu próprio enunciado, procura estimular-se a autonomia em relação ao acompanhamento e orientação dos docentes da UC de PFA.
3. Melhoria e credibilização das propostas individuais iniciadas no 1º semestre. Este exercício deve ser visto como oportunidade para retomar e solidificar as decisões de projecto inicialmente lançadas no âmbito dos exercícios anteriores, nomeadamente do exercício do Tema I.

### **Área de Intervenção:**

Área de intervenção atribuída em contexto de grupo a cada um dos estudantes;

**Metodologia:**

1. O trabalho deverá ser realizado individualmente;
2. Cada estudante deverá socorrer-se dos meios que julgar conveniente para o desenvolvimento deste exercício;
3. O trabalho deverá evidenciar quer a autonomia, quer a capacidade de problematização de cada estudante.

**Entregas e Avaliação:**

O resultado deste exercício deverá ser integrado no contexto da entrega final de PFA

**Modelo de Apresentação**

A decisão do suporte em que o exercício é desenvolvido fica a cargo de cada estudante, devendo contudo ser realizado relatório a integrar o caderno de formato 21x21 cm.

Lisboa, 2 de Maio de 2013