

LUÍSA MAGALHÃES

luisamagalhaes@braga.ucp.pt

Centro de Estudos Filosóficos e Humanísticos,
Universidade Católica Portuguesa, Portugal

ARTE E CULTURA LÚDICA EM FOTOGRAFIA DE INSTALAÇÃO – O CASO DOS SOUVENIRS “BRAGA A BRINCAR”

INTRODUÇÃO

Este capítulo, organizado em três secções, coloca a hipótese de estabelecer sentido entre um determinado espaço geográfico, de forte compromisso turístico e um conjunto de objetos, de brinquedos, pertencentes ao universo lúdico infantil. O veículo para o estabelecimento de uma corrente de sentido é a fotografia de instalação, registada em vários suportes. O resultado deste compromisso sugere uma forte conexão entre o espaço urbano (do centro histórico de Braga) e a carga semiótica conferida a partir das imagens obtidas.

A primeira secção aborda um dos contextos possíveis para utilização dos brinquedos infantis, que é o contexto turístico do *souvenir*. O brinquedo é um dos objetos preferidos para oferta e é um dos presentes favoritos das crianças, em momentos de aniversário, de festa, ou, simplesmente, como recordação, como *souvenir*, que os adultos viajantes gostam de trazer no seu regresso a casa. Com as suas imagens e representações, o brinquedo permite estabelecer sentido entre o universo infantil e o adulto, desenvolvendo um sentido lúdico, divertido e curioso entre a criança que recebe e o adulto que oferece, com o brinquedo, uma experiência nova e agradável. Como caso e matéria de trabalho que apresentamos, interessou-nos explorar o espaço geográfico de Braga e sua possibilidade de interação com um conjunto de brinquedos, retratados em situações específicas através da fotografia de instalação que os colocou em zonas turísticas e monumentais

da cidade. O propósito exploratório consistia em conectar o testemunho histórico proporcionado pelo espaço urbano do centro histórico de Braga com a sua expressão turística alicerçada na imagem fotográfica obtida a partir da colocação dos brinquedos em lugares selecionados. Construía-se assim um *souvenir* especial, para posterior oferta e memória lúdica sobre Braga, um elemento de motivação para mais visitas à cidade.

A segunda secção deste capítulo apresenta a técnica de fotografia de instalação, designada por *photoplay*, como meio privilegiado de acesso a experiências artísticas promotoras de contacto entre os espaços geográficos urbanos e os diferentes públicos. No caso, interessava referenciar o público infantil. O objeto selecionado para a instalação foi o brinquedo para crianças, considerado como um instrumento fundamental no acesso à cultura e ao espaço social. O seu estatuto simbólico e de representação configura uma função lúdica que é inalienável do desenvolvimento humano. Esta função transforma o brinquedo em veículo privilegiado para o acesso do público infantil aos espaços culturais. O ambiente urbano que serviu de contexto a este exemplo prático de instalação foi o centro histórico da cidade de Braga. O resultado foi a descoberta de um modo de construção de um produto, um *souvenir*, através da técnica artística da *instalação*. Dirigimos este produto final, em vários formatos, ao viajante adulto, o viajante que procura ofertas dirigidas a crianças ou jovens, e que tem como objetivo partilhar a sua própria experiência de turista que se diverte na cidade.

Na terceira secção, reproduzem-se algumas imagens das instalações produzidas com o recurso a vários tipos de brinquedos (comercializados, industriais ou manufaturados). Instalados em posições concretas nos lugares de maior relevo turístico na cidade, os brinquedos selecionados ocuparam o primeiro plano nas fotografias realizadas, originando uma coleção de postais ilustrados. Posteriormente, estes postais foram também impressos em telas, aumentando assim a sua dimensão plástica original. Complementando o projeto de instalação fotográfica, cada imagem serviu de mote para a elaboração de uma narrativa curta articulada de acordo com os espaços e tempos escolhidos para cenário da instalação, num conjunto de 45 imagens, isto é, 45 narrativas em que os brinquedos são protagonistas e a cidade é o espaço da ação narrativa.

Ao tornar cada brinquedo, ou conjunto de brinquedos, protagonista de uma narrativa para crianças, a autora procurou construir um livro/*souvenir*, relativo à cidade de Braga, projetando a cidade e seus espaços históricos à escala cognitiva e de desenvolvimento do público infantil, pensando principalmente no contexto do turista. Para aumentar o impacto e

o espectro de divulgação, estas narrativas foram traduzidas para Inglês e Francês, pensando numa nova visão construída para uma possibilidade de *merchandising* turístico internacional. Deste modo foi conjugada a perspectiva da fotografia artística com a sua expressão narrativa e com a possibilidade da sua projeção lúdica, numa busca de novos formatos de acesso ao público infantil, tornando a cidade presente para as crianças dos seus turistas.

○ PAPEL DO BRINQUEDO NA CONSTRUÇÃO DE *SOUVENIRS* TURÍSTICOS

Os viajantes que compram “recordações”, objetos, utilitários ou simplesmente recordatórios pretendem que estes objetos cumpram a função de servir de memória, lembrança de estadia ou de percurso. O viajante turista é aquele que voluntariamente visita um lugar com o propósito de mudar de ambiente, conhecer espaços novos e recolher aprendizagens sobre esses espaços. Valene Smith (1977) referia-se ao turista nestes termos, acrescentando-lhe um desejo de mudança temporária, compatível com novas experiências e capaz de proporcionar a recolha de elementos de memória, tangíveis ou intangíveis. Tais elementos são descritos como *recordações*, adaptando-se ao conceito francês de *souvenir*. *Souvenir*, como recordação e prova de viagem, dedica-se a recuperar a lembrança do espaço visitado, da experiência vivida ou mesmo da aprendizagem adquirida nesses espaços e durante a viagem. De acordo com Beverly Gordon (1986), o *souvenir* consiste numa porção material da zona visitada, que assim se torna presente a quem lá não esteve, proporcionando desta forma uma possibilidade de recuperar a memória de experiências passadas ou mesmo a sua partilha simbólica.

O significado que é conferido ao objeto *souvenir* articula-se, na prática, em três dimensões distintas, assentes em outros tantos tipos de relações que se estabelecem entre cada peça adquirida e o seu comprador, de acordo com a proposta de Baker et al. (2006). A primeira dimensão relaciona pessoa e objeto, a segunda relaciona pessoa e lugar de visita, ou de compra, e a terceira relaciona o objeto com o seu local de estado, e de aquisição.

De uma forma complexa, estas três dimensões podem surgir sobrepostas, porque os mecanismos de produção de significado se articulam, implicando-se mutuamente: a relação entre a pessoa e o espaço pressupõe os objetos associados a esse espaço e também a relação entre cada objeto e o seu espaço próprio. Tal é o funcionamento semiótico que gera significado

a partir da apropriação do contexto que permite o conjunto destas relações através da partilha de imagens que são, no limite, imagens *mentais*. A forma como as imagens mentais se acumulam na mente depende da sua natureza em relação aos cinco sentidos. O som, o gosto, o cheiro, a visualização ou a sensação de contacto físico constituem as formas de registo mental que estão disponíveis e que desencadeiam processos cognitivos. A realidade, bem como os objetos do mundo que enfrentamos e que reconhecemos, assume, de acordo com esse registo mental, uma significação. Roland Barthes (1964) lembrava que a significação existe em sistema e funciona a dois níveis distintos, relacionando o plano de expressão com o plano de conteúdo. Pensar em sistemas distintos traduz-se afinal num artifício metodológico, pois é a partir do estabelecimento de relações entre ambos os sistemas que o processo semiótico se instala. Na verdade, cada ser humano é um local de pensamento e de interação, de cognição e de partilha, isto é, um local de significação que funciona como um centro intelectual.

Este centro intelectual tem o funcionamento de um *processador de significados*: quando confrontado com determinado signo, *interpreta-o*, isto é, desenvolve-o, atribuindo-lhe um sentido próprio, o qual, ao ser transmitido em qualquer *meio*, vem a constituir-se como elemento fundamental para o processo humano de atribuição de significação, ao qual Peirce (1931/1958) chamou *semiose ilimitada*. Retomando os constituintes do signo identificados por Peirce, o nível do *representamen*, do signo em si mesmo, é o nível da representação mais direta e pode ser conectado com a ideia da *materialidade* e da sua *designação*. Cada objeto tem o seu *nome* e consequentemente o nome só tem sentido ativo se for associado à “coisa” que lhe corresponde. O nível do *interpretante*, isto é, do *signo mais desenvolvido* conduz ao pensamento ativo, no qual se torna necessário identificar a ação de produzir sentido através da geração sucessiva de novos *interpretantes*. Se se trata de novos signos produzidos por processos de *denotação* ou de *conotação* depende da informação obtida a partir do signo em si mesmo, isto é, a partir do *representamen*.

Quanto ao nível do *objeto*, a sua forma mais imediata e relativa ao *contexto* no seu carácter mais abrangente conduz ao problema da *conotação*. Quando se trata de compreender e analisar informação relativa a determinada ação verifica-se que o sentido da ação pode ser extrapolado do contexto em que esta se insere, da forma como este contexto é percecionado e ainda dos *modos* de relação que podem ser estabelecidos entre cada interveniente na ação ou entre cada um destes e um dado participante “externo”.

Um participante “externo”, espectador, leitor, ouvinte, necessitará de obter o domínio da totalidade do contexto para poder assim receber a mensagem de forma adequada e elevar a sua compreensão desta, de acordo com o sentido que lhe atribui. Precisa, para isso, de ter acesso a objetos que recuperem com facilidade e rapidez as imagens que pertencem ao espaço mental do viajante /turista e que este deseja partilhar. Frequentemente o turista compra *souvenirs* para oferta a pessoas que não o acompanham pessoalmente, mas a quem dedica pensamentos e com quem deseja partilhar alguma forma da sua experiência de viagem: a sua recordação *imagética* da viagem, aquele conjunto de imagens e experiências que ficou em registo mental permanente, dependente apenas da memória e seus mecanismos de resgate de imagens. Procuram-se *souvenirs* para a família, crianças, principalmente, mas também para os adultos que não acompanharam a viagem. Olhar, tocar ou mostrar estes objetos serve para reviver experiências positivas de viagem, de estadia ou de experiência. Serve de pretexto para partilha de episódios interessantes, podendo também servir para lembrar algo irrepetível, mas muito marcante que ocorreu em certo lugar da viagem. O processo é metonímico (Morgan & Pritchard, 2005), permite tomar a parte pelo todo, o objeto, *souvenir*, pela cidade ou pelo país, em sentido mais geral (Collins-Kreiner & Zins, 2011).

Se o *souvenir* tiver a função de recordar a imagem de edifícios de carácter monumental, ir a Londres pode significar comprar uma miniatura do Big Ben, Paris implicará a Torre Eiffel, Portugal pode incluir a Torre de Belém, Roma, o Coliseu ou a Fontana di Trevi, e assim sucessivamente. Ir a Braga poderia significar comprar o livro *Braga a brincar/Braga at play*, por exemplo. Referências geográficas distintas terão certamente outras representações – mas a ideia é que cada uma destas representações vale pela viagem realizada e serve de recordatório ou de inspiração para viagens futuras. O *souvenir* é um elemento universal na experiência da viagem (Swanson & Timothy, 2012, p. 489) e é nesta base que nos situamos.

Este elemento universal tem sido investigado sob diferentes perspetivas (Gordon, 1986; Swanson & Timothy, 2012): existe uma perspetiva histórica sobre o *souvenir* (Collins-Kreiner & Zins, 2011), bem como uma perspetiva de análise de mercado, que trata os aspetos relacionados com o consumo deste tipo de bens (Coles, 2004) e uma perspetiva de análise semiótica, que trata o *souvenir* como signo portador de mensagens metonímicas significativas para certo tipo de audiência e de recetor (Baker et al., 2006). É esta terceira perspetiva que nos interessa aqui relevar, considerando o *souvenir* como um elemento capaz de despoletar um regresso

imaginário a espaços e tempos memoráveis que o viajante deseja partilhar com outras pessoas das suas relações.

Grande parte das ruas turísticas em todo o mundo oferece inúmeros produtos destinados a estimular esta perspetiva de partilhar aspetos da viagem através da compra de *provas* ou de *exemplos*. Entre estes, destacam-se 1) as imagens fotográficas, 2) os objetos naturais, 3) objetos com mensagens simbólicas, 4) marcadores relativos ao espaço, 5) produtos locais (Gordon, 1986). Trata-se de objetos selecionados de acordo com a pessoa que viaja e que, com estes objetos, garante um poder extraordinário de trazer ao quotidiano dos que ficam algo que foi parte integrante da viagem, algum momento diferente e digno de memória.

Neste texto apresentamos uma combinação entre 1), 3) e 4): um conjunto de imagens fotográficas relativas a espaços escolhidos da cidade de Braga (1), onde foram colocados alguns objetos com valor simbólico reconhecido para um público-alvo infantil (3), com o formato de uma coleção de postais ilustrados, um livro e uma coleção de telas onde as mesmas imagens foram impressas em formato A4.

A mensagem pressuposta neste conjunto de *souvenirs* sobre a cidade de Braga é uma mensagem de partilha e testemunho sobre os lugares mais significativos da cidade sob o ponto de vista histórico-turístico. Dirige-se ao público *ausente* e pretende animar os espaços retratados de acordo com uma perspetiva lúdica expressa, em primeiro lugar, pela escolha dos objetos instalados; em segundo lugar, pelo tipo de texto elaborado, em Português e em Inglês, em narrativas curtas com a inserção de alguns dados consistentes com o espaço da própria instalação; finalmente, a escolha dos diferentes brinquedos e sua instalação nas ruas e locais escolhidos da cidade interpela o recetor (imediate, o turista) e diferido (o recetor do *souvenir-oferta*) no sentido de os convidar a regressar a Braga, revisitando assim os locais da instalação.

O papel dos brinquedos em todo o processo de elaboração deste tipo de *souvenir* transforma-os, enquanto objetos instalados, em signos que são veículos de uma proposta lúdica e cultural (Magalhães, 2018). Funcionam de forma anímica, como atores em situação de *performance*, representando os seus respetivos papéis nos palcos da cidade, isto é, nos locais de cena, que justificam, posteriormente, a sua posição nas narrativas que fazem parte do livro.

Metodologia de eleição para a obtenção das imagens que constituem a originalidade deste *souvenir*, a técnica de *instalação*, articulada com a técnica fotográfica designada por *photoplay* (Heljakka, 2013) surge como

metodologia de acesso à cidade e aos seus aspetos culturais aqui destacados como formas privilegiadas de obter motivação futura para o regresso aos locais que serviram de cenário ao *souvenir* selecionado.

PHOTOPLAY: A FOTOGRAFIA DE INSTALAÇÃO COMO MEIO DE ACESSO À CIDADE

A arte de instalação consiste na utilização de espaços para situar objetos em certas posições e enquadramentos, conferindo a estes objetos um significado específico, de acordo com a inspiração ou com a intenção do artista/produtor. O significado proposto decorre da construção de alguma mensagem concreta, algo que o produtor, ou emissor, pretende transferir para um recetor próprio, com características e condições de apelo que são reconhecidas de várias maneiras. Uma destas maneiras é através da exposição direta das características do objeto instalado. Por exemplo, instalar um brinquedo para crianças sugere que o recetor preferencial da instalação, ou da sua imagem, será uma criança: sê-lo-á diretamente, se houver contacto, ou indiretamente, se a receção ocorrer em diferido, como no caso de uma oferta de brinquedo, um presente ou uma imagem do mesmo brinquedo *instalado*, adquirido por algum adulto. Por exemplo, ao colocar o nosso objeto de eleição, os brinquedos, em zonas específicas da cidade de Braga, realizámos imagens que desvendam locais e cenários da cidade. Aos olhos do seu recetor adulto, a cidade envolve o brinquedo e oferece ao seu olhar um enquadramento que a explica e faz presente de um modo peculiar: a cidade é o *papel de embrulho* onde o brinquedo surge, o espaço de encantamento e de narrativa que o brinquedo, por um lado, propõe, e por outro lado protagoniza. Aos olhos da criança que recebe esta imagem, será o brinquedo que brilha, pleno de sugestões e de possibilidades de jogo. São estas mesmas sugestões que colocam a cidade no olhar da criança, marcando assim um espaço onde o brinquedo se faz memória ou visão futura, uma vez que a criança que hoje recebe a imagem instalada pode vir a ser o adolescente ou o adulto viajante que, um dia, passeará na cidade, procurando o lugar daquele brinquedo, ou a imagem daquele enquadramento onde o brinquedo foi fotografado.

A instalação, contrariamente a outro tipo de expressões artísticas, tem certo prazo temporal, findo o qual se desfaz, desocupando o espaço e perdendo-se no tempo e na memória. Existe em circunstâncias efémeras, temporárias, pois o seu espaço de existência não tem estatuto permanente: a sua condição espaço-temporal depende de fatores que lhe são externos,

como as variáveis atmosféricas ou a utilização dos espaços públicos. O espaço ocupado, isto é, o espaço público do centro histórico de Braga, apenas permitiu uma permanência momentânea, colocando cada brinquedo ou conjunto de brinquedos em situação de quadro por um tempo limitado.

As imagens para os postais ilustrados foram realizadas no centro histórico de Braga. Como lugares periféricos de grande incidência turística, as Basílicas do Sameiro e do Bom Jesus do Monte foram também visitadas, bem como o estádio de futebol, chamado a Pedreira. Como espaço interior de destaque, a Biblioteca da Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais foi incluída na amostra selecionada. Os postais viajam entre o estádio de futebol, a Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais, o café A Brasileira, o Theatro Circo e o Bom Jesus do Monte, passando ainda pelo Arco da Porta Nova, a Sé Catedral, o Jardim de Sta. Bárbara, a Torre de Menagem, a Avenida Central e a Basílica do Sameiro. Trata-se de uma coleção, com 12 postais selecionados entre os cerca de 45 postais obtidos nos mais diversos locais da cidade. Esta seleção pretende apenas servir de amostra ao trabalho realizado, mais abrangente e com maior impacto geográfico relativamente aos espaços da cidade.

Através da fotografia e do seu uso como registo para a execução dos postais ilustrados surgiu, gradualmente, o processo de criação das narrativas curtas que foram idealizadas para complementar as imagens obtidas e transportar, em formato de livro – souvenir, os brinquedos expostos nos espaços da cidade. A realização desta instalação em particular ganhou formatos de registo que são, portanto, recuperáveis, em várias situações e formatos, pois, além dos postais, foram impressas telas para uma posterior exposição.

A designação de *photoplay* refere-se ao uso da fotografia em contexto lúdico e, por isso, surge neste projeto como um dos métodos envolvidos na criação dos *souvenirs* (postais, livro e telas). Trata-se da conjugação de perspetivas de acordo com o desenho de enquadramentos coordenados entre o espaço de quadro disponível e o espaço exterior ao quadro, que se pretende fazer presente através, por exemplo, da possibilidade de legendagem adequada. Envolve a presença e o compromisso do fotógrafo, não apenas relativamente ao resultado pretendido, mas também no seu envolvimento com o espaço, o objeto em causa, a escolha deste, seu posicionamento e decisão de montagem (enquadramento) – o fotógrafo é o *autor* da instalação, averbando em cada uma os diferentes elementos narrativos.

A instalação funcionou, porque permitiu que se organizasse a mensagem e a narrativa proposta, e foi a partir desta organização e dos resultados

obtidos com a execução de um registo fotográfico, em várias perspetivas e com enquadramentos selecionados que surgiu a identificação de personagens e de micro-enredos dirigidos a um recetor viajante, sob a forma de pequenos textos. Este recetor, o viajante, constitui-se como o primeiro público-alvo definido, uma audiência especial, exigente e crítica, preocupada com a aquisição de provas de viagem e de memórias escolhidas para partilhar. Esta partilha, pensada, no caso em estudo, por conta das crianças ausentes da viagem, situa-se no centro deste processo de instalação e é a sua razão de ser. Imensas viagens de grupos *senior* percorrem a cidade ao longo do ano, procurando adquirir recordações, provas da viagem e do afeto sentido por quem não veio, designadamente os mais pequenos, a quem interessa sobretudo levar razões de regresso, histórias e narrativas interessantes e adaptadas ao seu mundo próprio.

Justificado o projeto e descrita a metodologia, descrevem-se alguns dos resultados obtidos na secção seguinte.

“BRAGA A BRINCAR”, FORMATOS E PROPOSTAS DE SOUVENIR

O elemento lúdico, sugerido pela utilização do objeto brinquedo, foi instalado em alguns pontos da cidade, de acordo com o reconhecido valor informativo e referencial destes mesmos pontos, no âmbito da sua relevância urbana e cultural. Cada ponto ou espaço selecionado surge em diferentes planos, proporcionando perspetivas e olhares distintos organizados sob diversos pontos de vista, *contando uma história* e enquadrando o olhar do seu recetor. A articulação entre planos, posição do objeto e focalização no olhar do recetor permite uma narrativa própria, e, conseqüentemente, agrega uma leitura correspondente aos formatos conseguidos.

O registo destes formatos foi executado em modo de *photoplay*, através da realização de fotografias que foram reproduzidas em materiais distintos e com formatos escolhidos de acordo com os objetos que se pretendia obter. Em termos práticos, consiste num livro, uma coleção de postais ilustrados, e uma coleção de impressões em tela, tamanho A4.

O LIVRO

No que diz respeito ao livro (protótipo de 45 páginas, com imagem e texto), cada página deste *souvenir* cumpre um funcionamento semiótico, isto é, transporta um significado que é apreendido em certa medida pelo

seu leitor. Neste sentido, desencadeia um processo de atribuição de significado que resulta num mecanismo de *semiose ilimitada*, isto é, de transporte permanente de significados entre quem produz, quem adquire e quem recebe, como oferta e recordação, o livro *Braga a brincar/Braga at play*.

O conceito de *semiose* surge aqui por inspiração sobre a obra de Charles Peirce (1931/1958), a qual se reveste de uma enorme importância no estudo e compreensão dos processos semióticos de construção de significado. Peirce debruça-se sobre a rede ilimitada de relações entre a realidade e o processo do conhecimento, explicando esta rede através da multiplicação ininterrupta de signos que atuam como veículos de significado. O conceito peirceano de signo envolve uma reflexão sobre a sua composição triádica e sobre a sua configuração face à ideia da construção permanente de significados. O termo *significado* envolve, por conseguinte, o percurso de pensamento que sugere a criação mental de “*algo que é outro*” e que se situa no interior do espaço semiótico. A construção e transmissão permanente de significados leva ao desenvolvimento de situações de interação que apelam de forma constante à colocação expressiva do pensamento humano no seu próprio espaço semiótico. Trata-se de uma conceção dinâmica sobre o funcionamento do signo, que envolve a identificação do espaço semiótico como um espaço mental onde proliferam conexões que se desenvolvem em vários níveis e de acordo com várias categorias de fenómenos: a estas conexões designamos por conceitos mentais. É o desenvolvimento dos conceitos mentais, que ocorre através de um processo cognitivo baseado no estabelecimento de relações de semelhança, que permite a geração de novos signos. Cada novo signo possui, por sua vez, a capacidade de gerar na mente de cada pessoa um outro signo a que se pode chamar “interpretante”, ou “imagem mental” (Peirce, 1931/1958).

Ao observar a colocação do brinquedo (objeto) em certo local da cidade, ao qual se liga em determinado aspeto (signo), o leitor/recetor assimila a narrativa construída sob esta inspiração e assim compreende o enredo, isto é, a narrativa construída (interpretante). De uma forma implícita, a experiência de leitura resultante do processo descrito consiste na apropriação do *souvenir* produzido, na sua categoria de *imagem mental*. O que se pretende com a conceção e desenvolvimento deste trabalho é proporcionar aos viajantes que visitam Braga uma possibilidade de, por um lado, acederem à memória da sua visita à cidade e, por outro lado, fazer esta memória presente num formato divertido, fácil de reter e de recuperar,

a pensar no recetor infantil, as crianças que ficaram em casa e que visitarão Braga no futuro.

As imagens mentais surgem associadas a acontecimentos que se distinguem entre si, ocorrem em diferentes circunstâncias e dependem de distintas possibilidades de assimilação por parte de cada indivíduo. Cada imagem será sempre distinta do signo que a originou porque dependerá das condições em que foi recebida ou assimilada. As características distintivas de cada acontecimento funcionam através da identificação dos elementos conhecidos, primeiro, seguida pelo reconhecimento dos elementos novos. As pessoas (re)conhecem, *voltam a conhecer*, sob novos formatos, uma certa parte da realidade em que estão inseridas: a Sé Catedral, a Brasileira, o Jardim de Santa Bárbara serão elementos pertencentes ao portefólio de imagens mentais que os turistas visitantes recolhem através das suas experiências pessoais. Serão, mais tarde, reconhecidos por outras pessoas, outros recetores que absorvem as histórias e as memórias transportadas. Este reconhecimento decorre da interpretação dos elementos e da sua identificação, isto é, decorre da atribuição de sentido que se torna possível através dos elementos que ligam, por semelhança, cada objeto à sua representação. O resultado deste processo é a permanente acumulação de *imagens* nos sistemas conceptuais humanos, uma vez que a identificação do “semelhante” consiste em comparar e reconhecer elementos comuns, de acordo com características conhecidas e partilhadas.

Acresce a todo este processo de reconhecimento e de memória, a hipótese de assimilar as histórias que cada lugar relembra: as narrativas que fazem parte do livro oferecem aos brinquedos instalados todo um protagonismo que faz deles *personagens* e que permite, desde logo, a sua melhor memorização.

O livro começa com um curto texto introdutório, que explica o processo e o percurso seguido:

este pequeno livro resulta do esforço de várias mãos, umas mais jovens, outras mais velhas. Todas muito empenhadas em acompanhar os visitantes de Braga através do testemunho das suas imagens e das suas palavras cheias de sabedoria.

O convite ao visitante passa por contar um pouco da história vivida numa Loja de Brinquedos, ali mesmo na Rua dos Capelistas, onde todos os Natais as crianças de Braga

e arredores se deliciavam com as “novidades”, as bonecas, os carrinhos, as loiças de brincar e os jogos de tabuleiro. E Braga brincava, como brinca agora, nos seus lugares de História e de Conhecimento, por onde a Vida passa e se diverte.

A hipótese colocada no início do livro, por vício de profissão, imaginava a surpresa de um animal pré-histórico que estivesse de visita a cidade... tal como cada visitante se surpreenderia certamente ao passear na cidade. E os Brinquedos foram surgindo, nos lugares mais emblemáticos, sorrindo ao visitante e mostrando Braga no seu melhor mundo.

Trata-se de imagens curiosas, algumas delas mesmo atrevidas, temperadas com a imaginação dos fotógrafos e fotografas que gentilmente se associaram ao projeto e percorreram a cidade durante a recolha. Fixaram-se os brinquedos nos espaços escolhidos e a cada espaço se agregou uma pequena narrativa que pretende divertir o leitor, mostrando-lhe a cidade.

Os brinquedos fazem-se presentes, protagonizando momentos que se pretendem prolongar nas conversas de amigos, nos cafés da cidade e além-fronteiras. O plano inclui passear em Braga, sentindo a cidade, sua vida e movimento.

Os textos narrativos que fazem parte deste livro são originais e foram produzidos especificamente para legendar as imagens selecionadas. O primeiro brinquedo (Figura 1) instalado no varandim do Bom Jesus é um dinossauro, parte do *merchandising* do Museu de História Natural, em Londres: na sua dupla condição de representação de um animal pré-histórico e de *souvenir*, em si mesmo, iniciará a sua viagem, descendo à cidade e maravilhando-se com o que “vê”.



Figura 1: O Dinossauro observa a cidade do alto do Bom Jesus

Créditos: Luísa Magalhães

Se um destes dias o Dinossauro volta a Braga... do alto do Bom Jesus... que surpresa!

Sim, o Mundo Bracarense mudou imenso... a paisagem urbana surge numa imensidão...

Estes Humanos fizeram uma cidade cheia de actividade e aprenderam a Vida – que comem estas pessoas, neste espaço com tão poucas árvores’

Como conseguem viver com tanto barulho e como tratam as suas famílias?

O Dinossauro pergunta como se pode ver Braga mais de perto... e começa a descer a rua!

Ao longo do projeto, outros brinquedos foram utilizados, provenientes de coleções particulares, originando outras micro-histórias que fazem parte do protótipo elaborado.

OS POSTAIS ILUSTRADOS

Apresentamos em seguida, a título exemplificativo, alguns dos *postais ilustrados* elaborados. Existem duas coleções, de seis postais cada uma, com diferentes brinquedos e diferentes enquadramentos.

A próxima imagem (Figura 2) foi impressa em cartão de 120gr, mate. Resulta da instalação de dois bonecos em frente ao Theatro Circo (Figura 3), na Avenida da Liberdade, em Braga. Sob o ponto de vista da sua conceção gráfica, pretendia-se que os bonecos tivessem como legenda a inscrição que identifica o edifício que lhes serve de quadro cénico/fundo. Estão colocados nos espaços centrais de acordo com a “regra dos terços”, numa posição clara de interpelação ao leitor. Este enfrenta, nesta imagem, o olhar dos palhaços, que se lhe dirigem diretamente a contracampo homogéneo, bem como a inscrição do tema que está subjacente à imagem geral, isto é, a designação do edifício, Theatro Circo, que assim legenda e propõe o postal ilustrado. Esta instalação não conta com figuras humanas, resultando assim numa chamada direta sobre a atenção do recetor, obtida a partir de um plano contra-picado, executado com a lente colocada em linha com os palhaços e em perspetiva cavaleira sobre o edifício.



Figura 2: Theatro Circo, palhaços, coleção particular

Créditos: Luísa Magalhães

O postal seguinte (Figura 3) consiste na colocação de cinco bonecas de porcelana numa das mesas de café na esplanada d'A Brasileira. Café emblemático situado no centro histórico de Braga, A Brasileira permanece um local de visita constante, de turistas, mas também de residentes, pelo que foi autorizada esta imagem com a presença de figuras humanas na retaguarda.



Figura 3: Bonecas antigas n'A Brasileira, coleção particular

Créditos: Luísa Magalhães

As bonecas ocupam a parte central da imagem, em todos os setores da sua metade inferior. Foram colocadas sem interpelação direta ao leitor/recetor, configurando assim uma cena de convívio, com o objetivo de atribuir às bonecas antigas um estatuto de personagem. Com este estatuto se promove a ligação, quase imediata, à página do livro de narrativas curtas, que também faz parte deste projeto. Trata-se de um tipo específico de brinquedo, que é simultaneamente usado como peça decorativa: são as bonecas de porcelana, com uma dupla função de jogo e de decoração, apelando simultaneamente a crianças e a adultos.

O turista que poderá reconhecer nestas bonecas algo do seu próprio passado, não deixará de reconhecer igualmente uma possibilidade de transversalidade, entre o seu próprio passado, o passado das bonecas e a sua situação atual, de visita a Braga, especialmente de visita ao café emblemático que faz parte integrante do quotidiano da cidade.

Ainda em pleno centro histórico, colocámos uma das bonecas de porcelana em frente à Torre de Menagem do antigo castelo de Braga, do qual é um precioso vestígio. Acompanha a boneca um cavalo de baloiço, em madeira, oriundo da China, pertencente a uma coleção particular, tal como a boneca (Figura 4). O olhar do recetor é dirigido para a torre, pela

perspetiva e recorte apresentado, que ocupa a parte central do quadro, em plano contra-picado sobre as cabeças do cavalo e da boneca.



Figura 4: Torre de Menagem do castelo de Braga, centro histórico, boneca e cavalo de madeira, coleção particular

Créditos: Luísa Magalhães

O último exemplo aqui reproduzido coloca um par de bonecos da coleção “Barriguitas”, de Famosa, num dos recantos da Sé Catedral de Braga. Trata-se de uma alusão aos casamentos que aí se realizam e de uma proposta de plano detalhe sobre o próprio quadro que suporta os bonecos (Figura 5).



Figura 5: Sé Catedral, casamento ilustrado com bonecos Barriguitas, coleção particular

Créditos: Luísa Magalhães

O mesmo enquadramento foi realizado na igreja do Bom Jesus do Monte, tendo ambas as imagens sido trabalhadas no livro, com narrativas independentes e estando ambas impressas como postais ilustrados.

CONCLUSÃO

Este trabalho resultou da conjugação de alguns modos de ver e de sentir a cidade, nos seus espaços centrais mais visitados pelos turistas. O compromisso inicial de estabelecer sentido e de reservar uma área de memória física e transportável foi cumprido, já que foram produzidas as coleções de postais ilustrados e realizado o projeto do livro *Braga a brincar*. A estrutura do trabalho evidencia preocupação com o estabelecimento dos campos da ação comunicativa, os quais se baseiam em estruturas de linguagem que não são apenas estruturas linguísticas, mas estruturas articuladas que estabelecem entre si uma relação semiótica. Esta ação condiciona a perceção sobre cada objeto e, portanto, tem implicações sobre o significado que é percebido pelos recetores e sobre a sua consequente interpretação. Sendo possível utilizar modos distintos em simultâneo, cada pessoa possui uma forma de inscrever o significado pretendido no seu próprio sistema conceptual, bem como uma capacidade distinta de utilizar a sua competência comunicativa através dos vários sistemas existentes.

Recorremos ao sistema e estrutura da narrativa para gerar a adesão de uma audiência específica, os turistas que visitam Braga. A transformação das narrativas a partir do seu formato impresso, em direção a possibilidades alternativas de receção e de audiência, designadamente no quadro de transporte de sentido, projeta uma série de entendimentos possíveis e assume um valor semiótico próprio. Este trabalho apresentou a técnica de fotografia de instalação (*photoplay*) como meio de acesso ao contacto entre o ambiente urbano do centro histórico de Braga e o público infantil.

Para corroborar a hipótese colocada foram produzidas imagens com o recurso a vários tipos de brinquedos (comercializados, industriais ou manufaturados), os quais foram instalados em posições concretas nos lugares de maior relevo turístico na cidade. Complementando o projeto de instalação fotográfica, cada imagem serviu de mote para a elaboração de uma narrativa curta articulada de acordo com os espaços e tempos escolhidos para cenário da instalação. A conjugação da perspetiva da fotografia artística com a sua expressão narrativa e com a possibilidade da sua projeção lúdica, resultou numa busca de novos formatos de acesso ao público infantil, tornando a cidade presente em contextos internacionais de jogo infantil.

REFERÊNCIAS

- Barthes, R. (1964). *Éléments de sémiologie*. *Communications*, 4, 91-135. <https://doi.org/10.3406/comm.1964.1029>
- Baker, S. M., Kleine, S. S. & Bowen, H.E. (2006). On the symbolic meanings of souvenirs for children. *Research in Consumer Behavior*, 10, 213-252. [https://doi.org/10.1016/S0885-2111\(06\)10009-5](https://doi.org/10.1016/S0885-2111(06)10009-5)
- Coles, T. E. (2004). Tourism, retailing and shopping: An axiomatic relationship? In A. Lew, A. M., Williams & C. M. Hall (Eds.), *A companion to tourism* (pp. 360-373). Blackwell.
- Collins-Kreiner, N. & Zins, Y. (2011). Tourists and souvenirs: Changes through time, space and meaning. *Journal of Heritage Tourism*, 6(1), 17-27. <https://doi.org/10.1080/1743873x.2010.515312>
- Gordon, B. (1986). The souvenir: Messenger of the extraordinary. *Journal of Popular Culture*, 20, 135-146. https://doi.org/10.1111/j.0022-3840.1986.2003_135.x
- Heljakka, K. (2013). *Principles of adult play(fullness) in contemporary toy cultures*. Aalto University.

- Magalhães, L. (2018). *Brinquedos no intervalo. Publicidade infantil na televisão portuguesa*. Editorial Novembro.
- Morgan, N. & Pritchard, A (2005). On souvenirs and metonymy: Narratives of memory, metaphor and materiality. *Tourist Studies*, 5(1), 29-53. <https://doi.org/10.1177/1468797605062714>
- Peirce, C. S. (1931-1958). *Collected papers* (A. W. Burks, Ed.). Harvard University Press. <https://colorysemiotica.files.wordpress.com/2014/08/peirce-collectedpapers.pdf>
- Smith, V. (1977). *Hosts and guests: The anthropology of tourism*. University of Pennsylvania Press.
- Swanson, K. K. & Timothy, D. J. (2012). Souvenirs: Icons of meaning, commercialization and commoditization. *Tourism Management*, 33(3), 489-499. <https://doi.org/10.1016/j.tourman.2011.10.007>

Citação:

Magalhães, L. (2021). Arte e cultura lúdica em fotografia de instalação – O caso dos souvenirs “Braga a brincar”. In H. Pires & Z. Pinto-Coelho (Eds.), *Transartes, arte expandida e novas linguagens* (pp. 181-199). CECS.