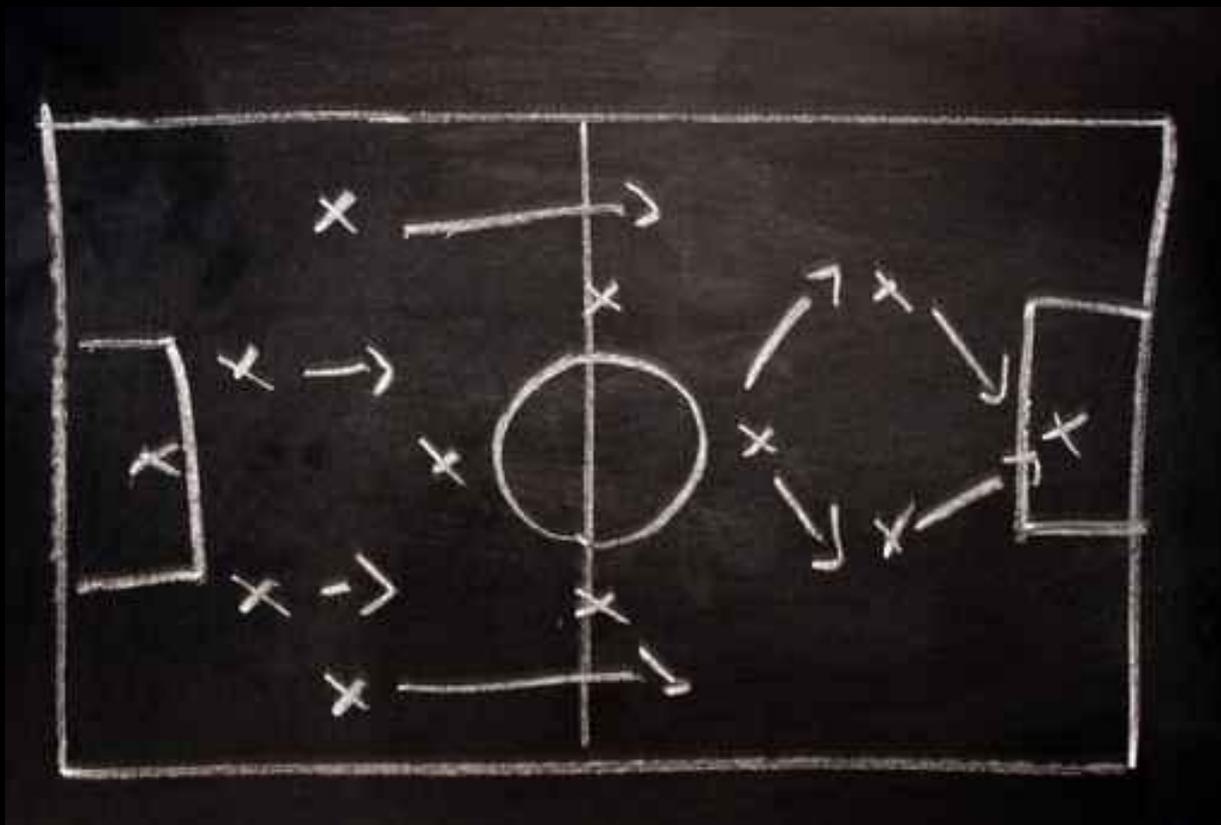


Pensar a relação entre a língua portuguesa e o futebol, nos abriu um campo muito vasto de investigação.

Porém, ao cruzar com a cenografia e o pensamento espacial, diagramas visuais dos esquemas táticos surgiram como conexão entre todos os universos. Ao ler uma jogada, estamos ouvimos a narração com palavras, observando o movimento dos jogadores e ao conecta-los, geramos a linguagem do futebol, escrita e visual.

A ideia de criar um game-play que evoque ao jogo, mas de forma elegante, abstrata e não literal surgiu dessa translação da imagem à palavra: uma instalação que vislumbra compilar todos os conceitos de forma lúdica e que gera o conteúdo através da interação e do movimento do jogador-visitante.



Referência de esquema tático no futebol

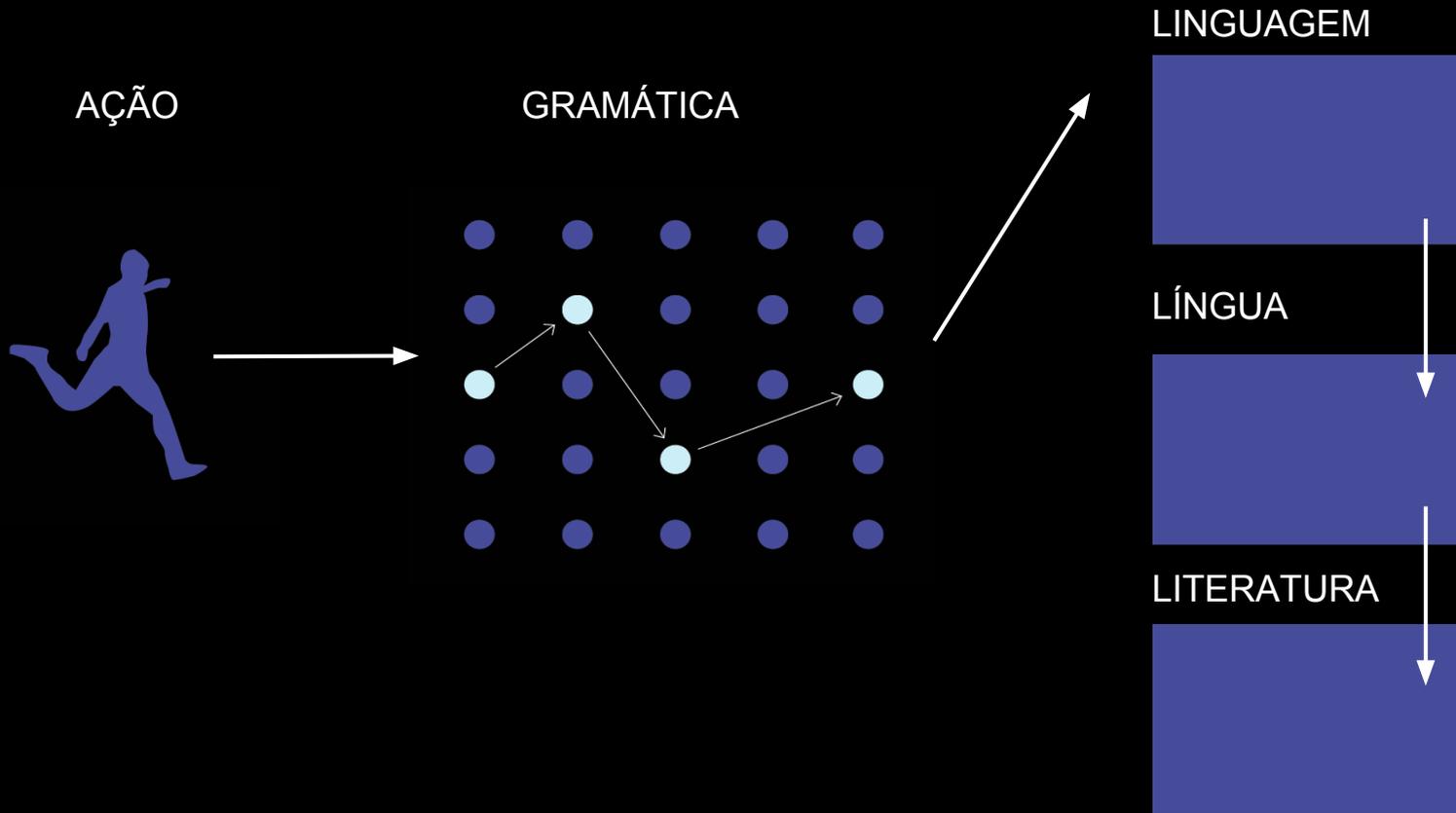
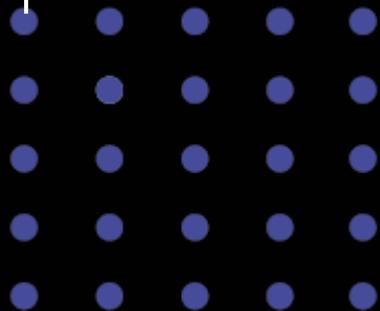


Diagrama da Instalação integrada: elementos

Esferas em policarbonato translúcidas com inuminação interna e sensores que reagem ao toque do espectador e dão início à interatividade

Palavras em adesivo de recorte sobre as esferas

TELAS - Videowall Samsung (fornecido pela produção) onde aparecerão os resultados das jogadas



TELA 1

| | | | | |
|-----------|----------|---------------|----------|-------------|
| CABECEIO | DRIBLE | TIRO DE META | DIVIDIDA | DEFESA |
| CHUTE | PEIXINHO | PÉ ALTO | MONTINHO | CHUTE A GOL |
| BICICLETA | SALTO | LANÇAMENTO | PASSE | ESQUIVA |
| VOLEIO | SOLADA | JOGO DE CORPO | FALTA | COTOVELADA |
| PÊNALTI | SALTO | CRUZAMENTO | CARRINHO | PEIXINHO |

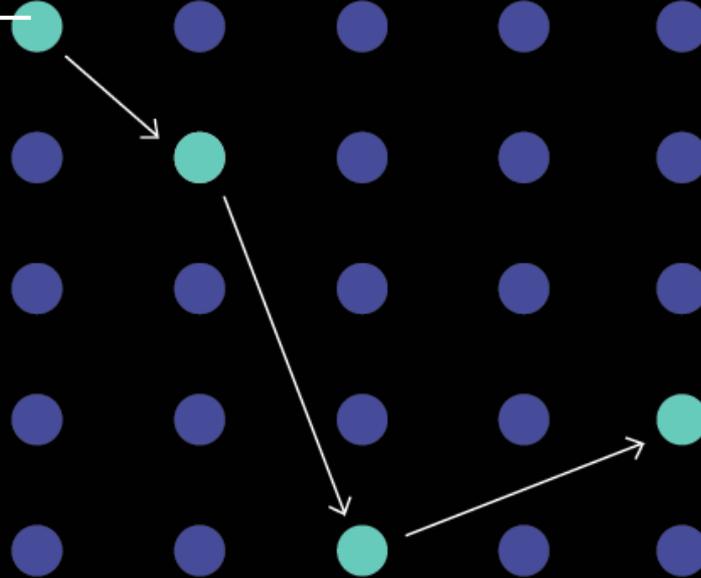
TELA 2

Esses objetos representam as regras básicas que compõem o jogo.



O jogo começa com um movimento de interação com os objetos cenográficos.
Um gesto-linguagem.

Esferas em policarbonato
translúcidas com inuminação interna
e sensores que reagem ao toque do
espectador e dão início à
interatividade

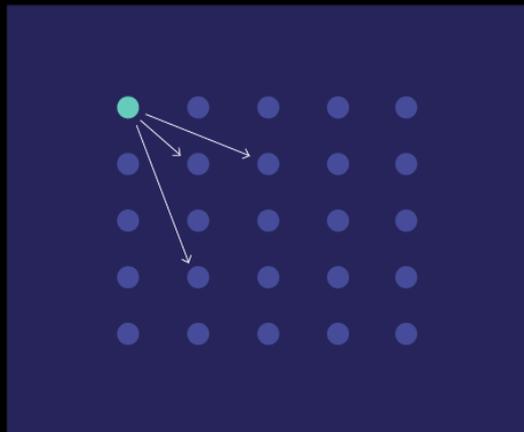


TELAS - Videowall Samsung
(fornecido pela produção) onde
aparecerão os resultados das
jogadas

TELA

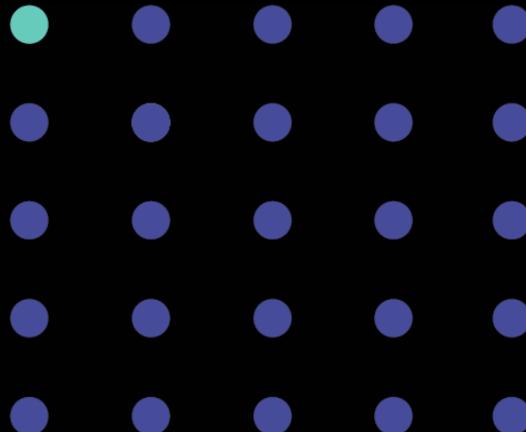
Cria-se uma composição-jogada

TELA



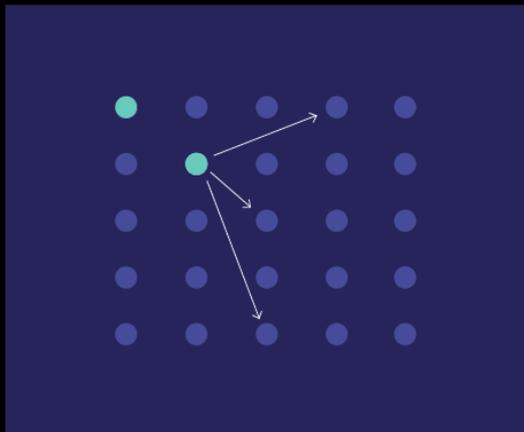
passse +

AÇÃO

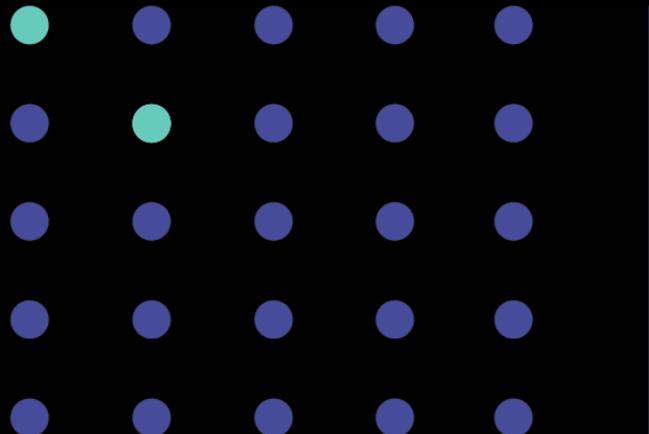


A jogada se inicia quando uma pessoa toca uma das esferas. Os sensores a identificam e surge na tela um "mapa" do espaço e em seguida a tela sugere três alternativas de sequência à jogada, e as esferas sugeridas começam a piscar

TELA



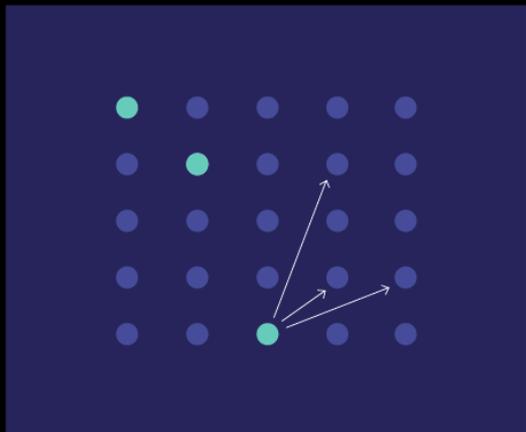
AÇÃO



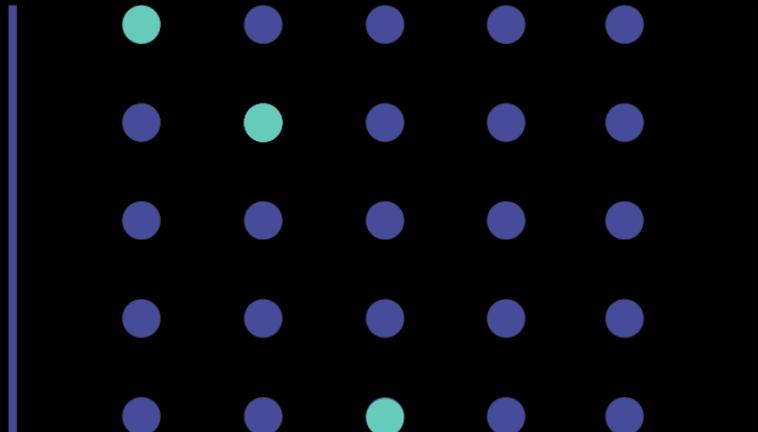
passé + cruzamento +

Quando o espectador escolhe uma das opções e toca a esfera seguinte, mais três alternativas de continuidade são sugeridas.

TELA



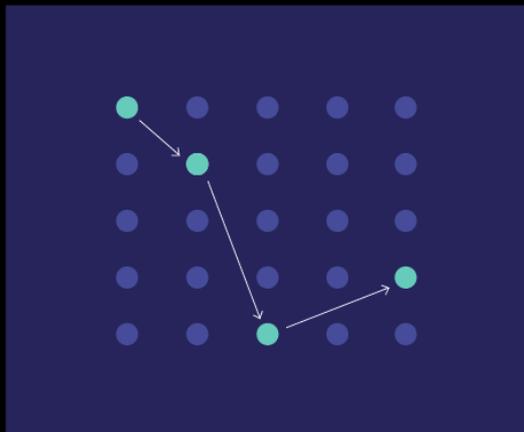
AÇÃO



passé + cruzamento + cabeceio

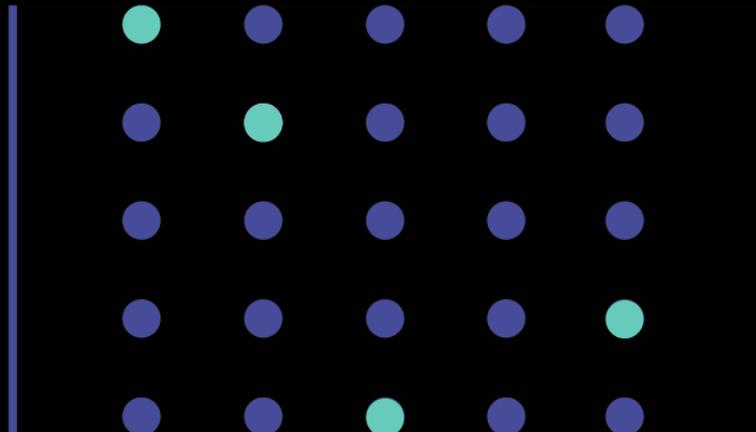
O mesmo ou outro espectador da sequência à jogada tocando uma das esferas indicadas.

TELA



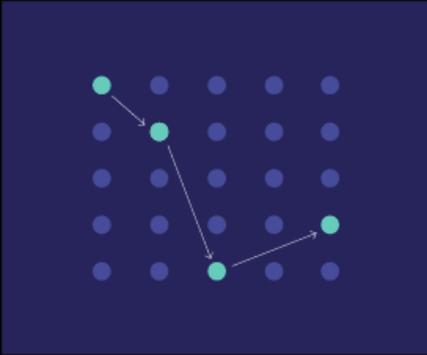
passé + cruzamento + cabeceio + peixinho

AÇÃO

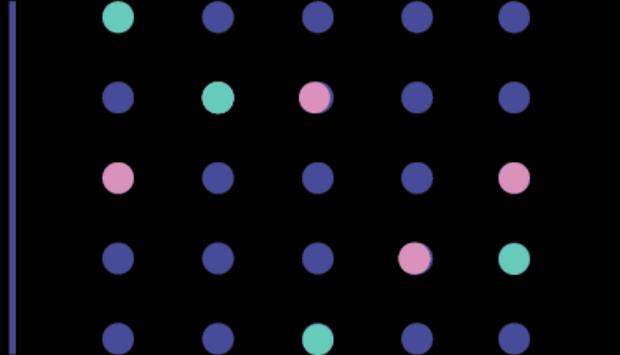


Quando a sequência é completada, o resultado se traduz na tela em frases e textos.

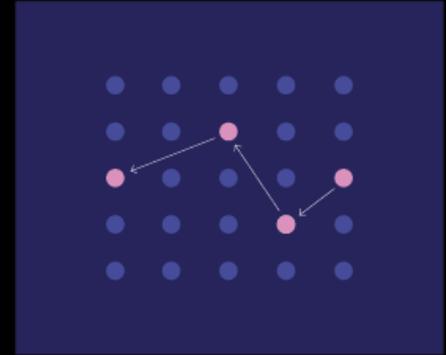
TELA



AÇÃO



TELA



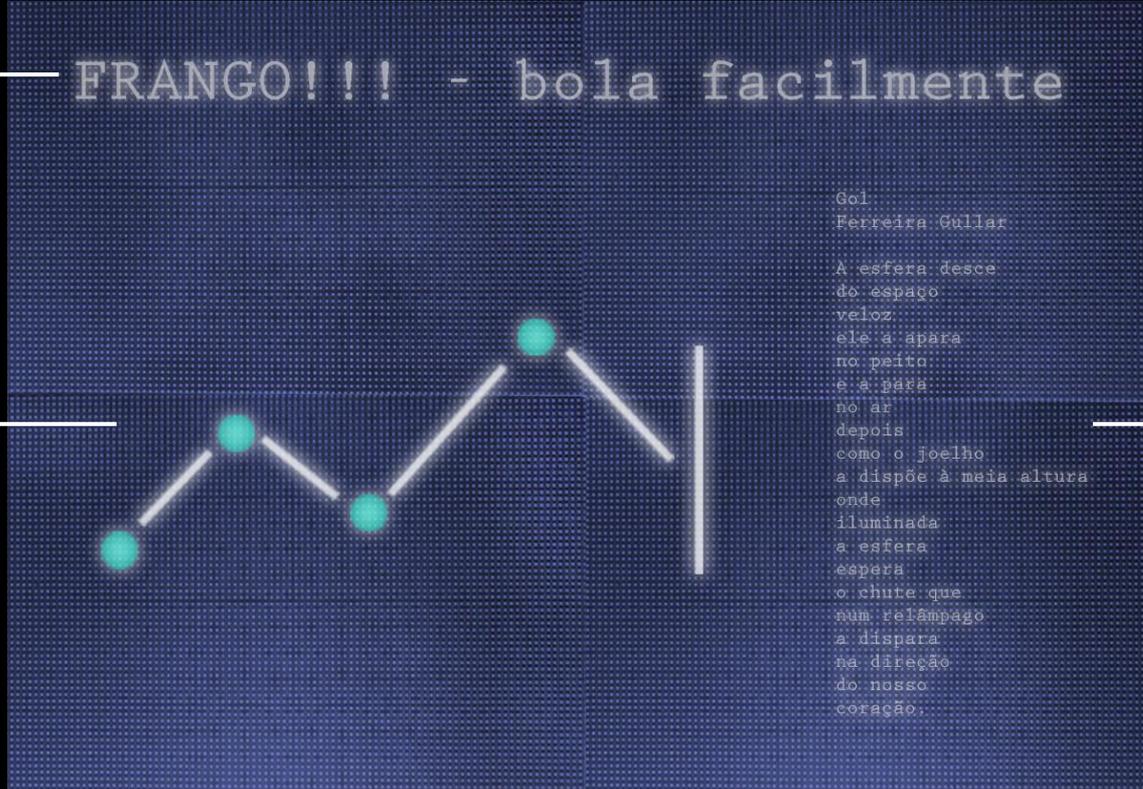
São duas telas, portanto quando uma jogada se completa e o resultado aparece em uma das telas, ele se mantém enquanto outra jogada pode ser iniciada no outro sentido - da tela oposta - até que essa jogada seguinte seja finalizada e possa-se iniciar uma terceira.

TELA

Futebol na
LÍNGUA

FRANGO!!! - bola facilmente

Futebol como
LINGUAGEM



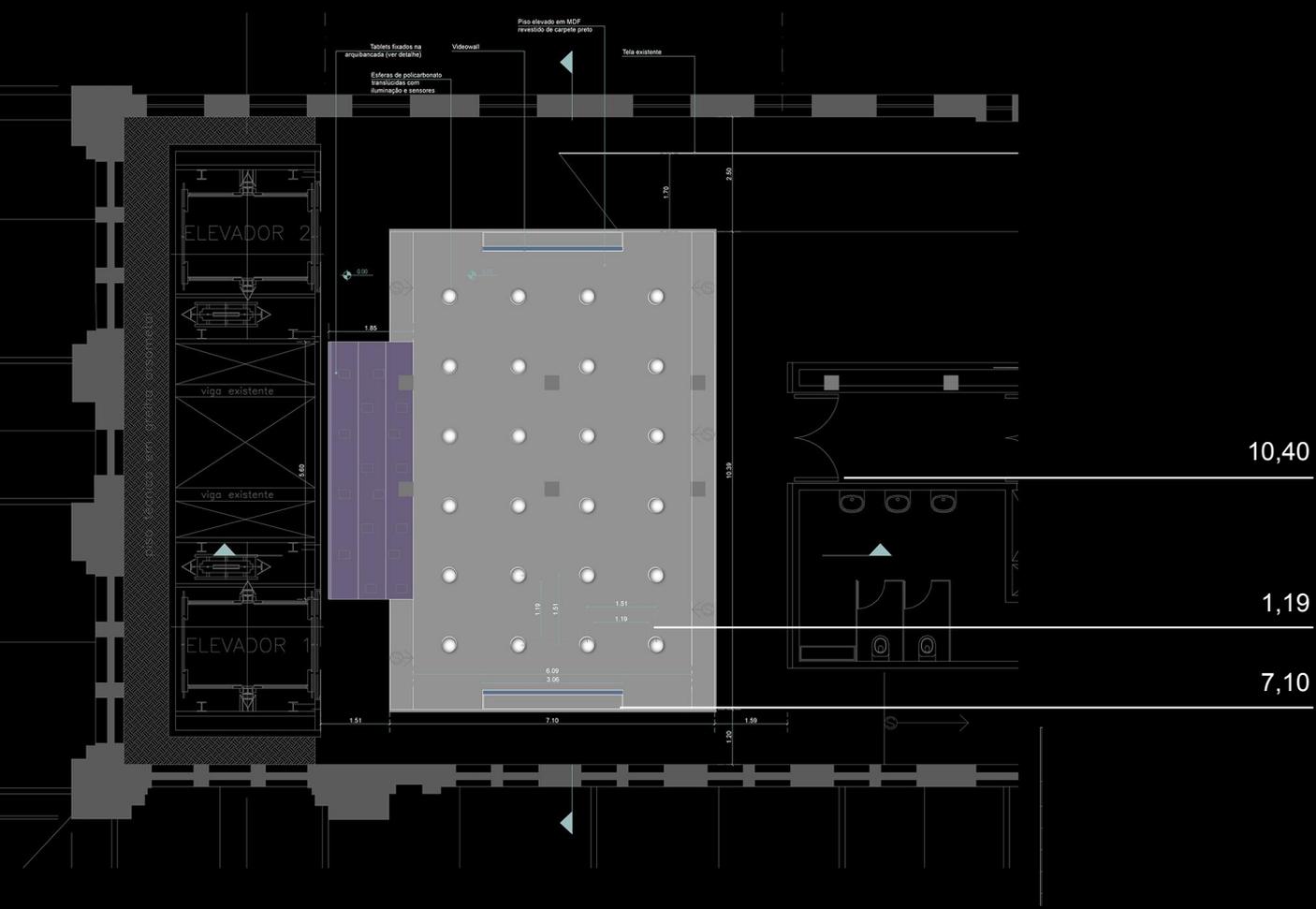
Futebol na
LITERATURA

A síntese da jogada
se traduz em
linguagem, que
remete ao conteúdo
do futebol na língua,
que conduz ao futebol
na literatura



Cyclique

Referencias de instalação (efeito)

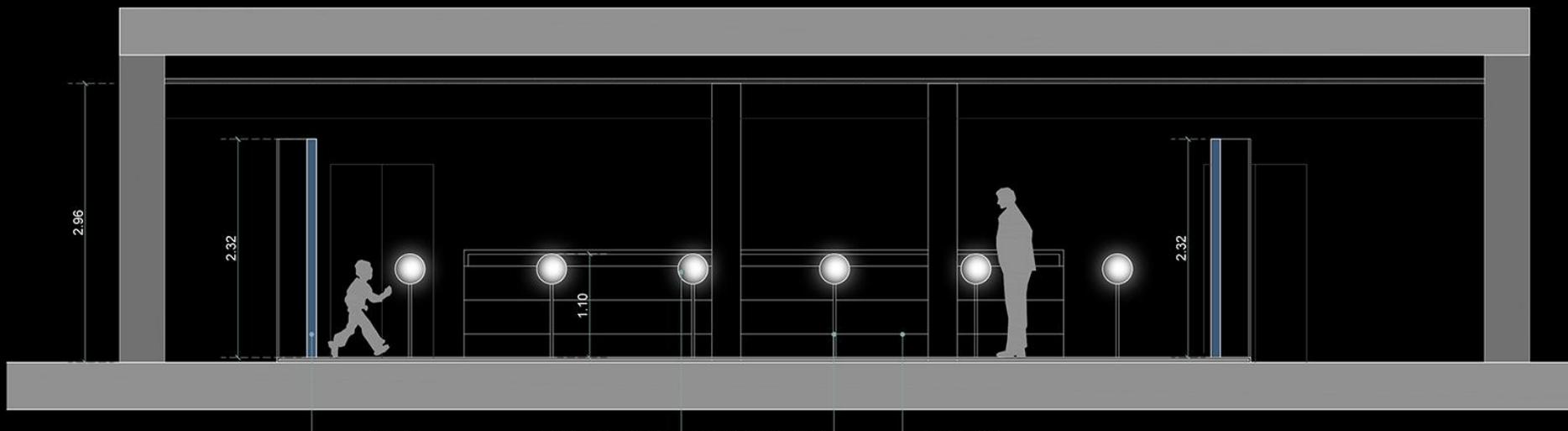


Espacialização: sala do segundo pavimento do Museu da Língua Portuguesa. Planta baixa

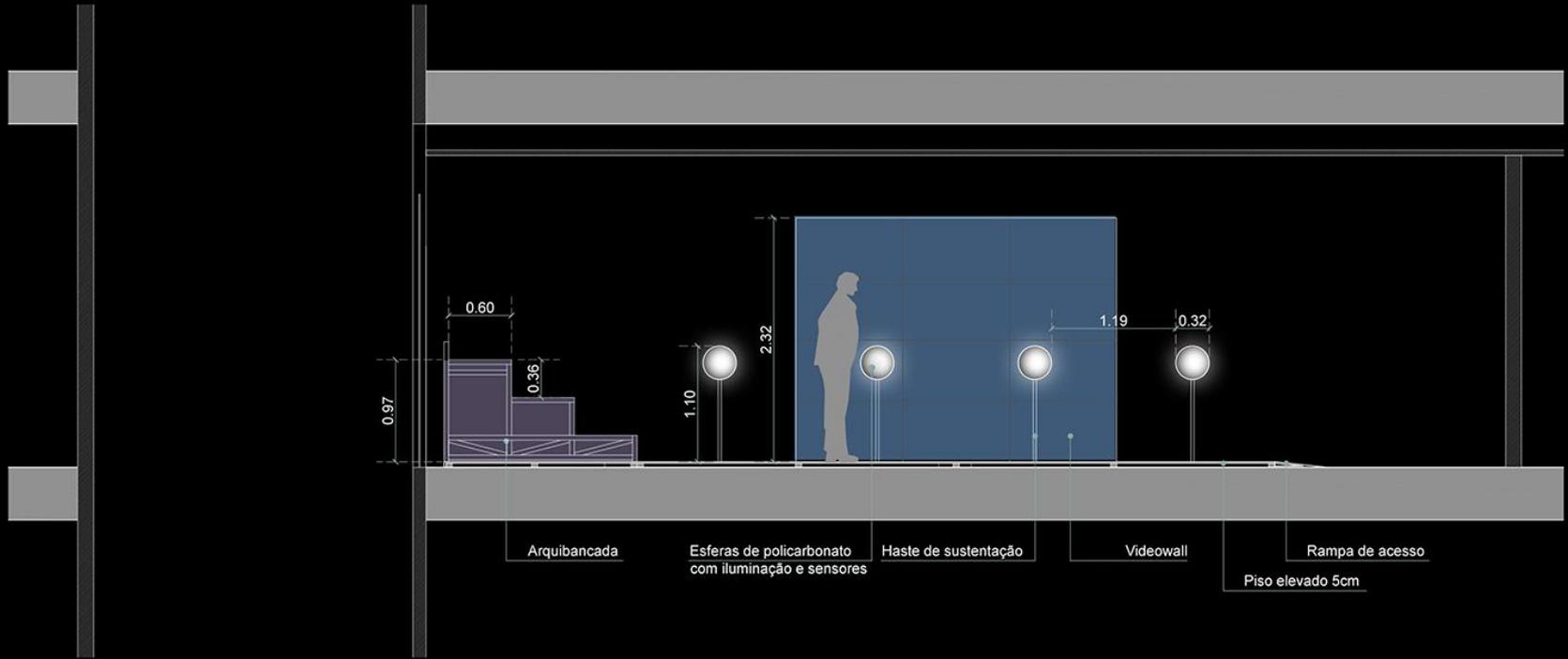
TELA

AÇÃO

TELA



Espacialização: sala do segundo pavimento do Museu da Língua Portuguesa. Corte longitudinal



Espacialização: sala do segundo pavimento do Museu da Língua Portuguesa. Corte transversal



Especialização: sala do segundo pavimento do Museu da Língua Portuguesa. Perspectiva ilustrativa