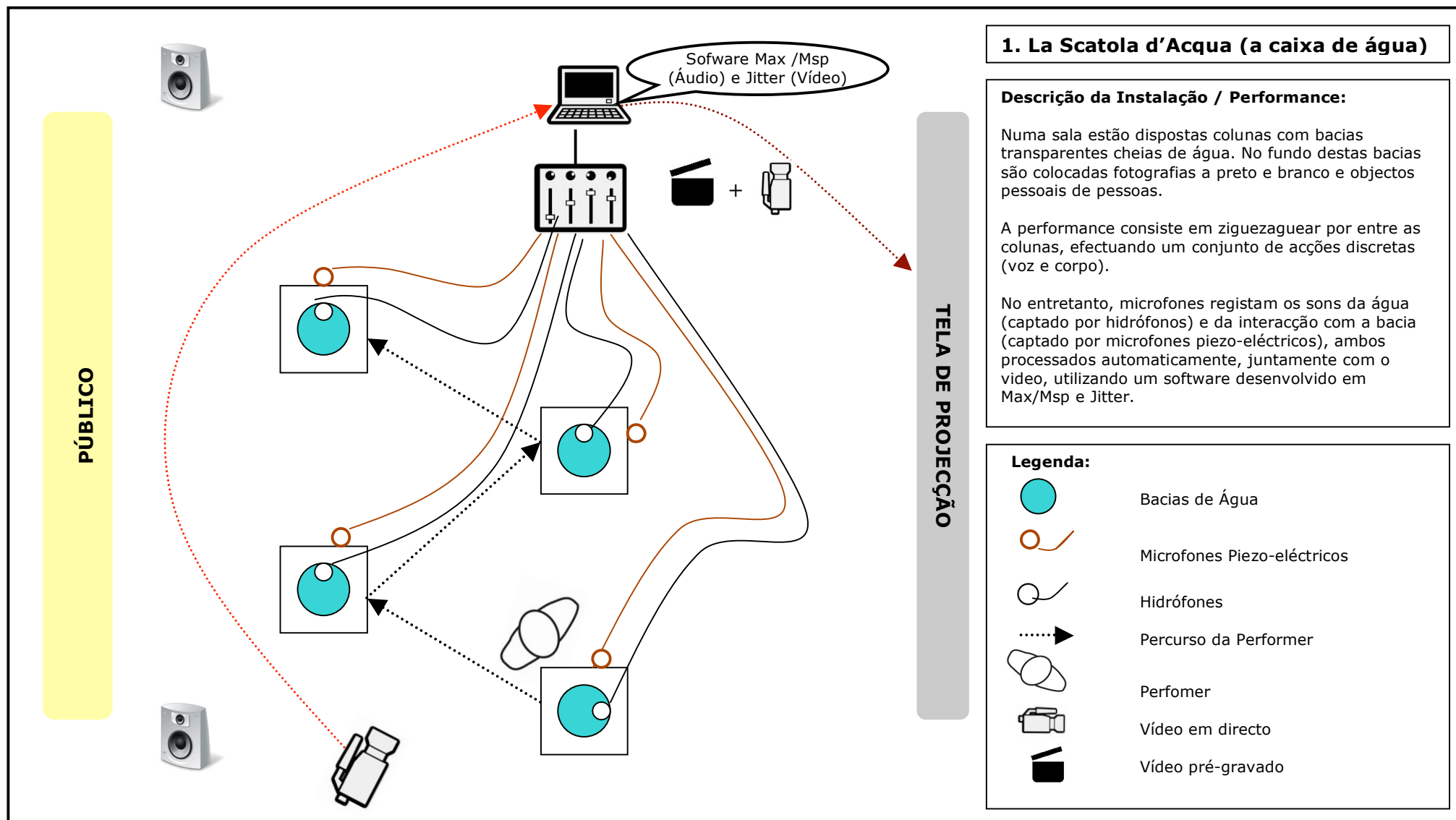
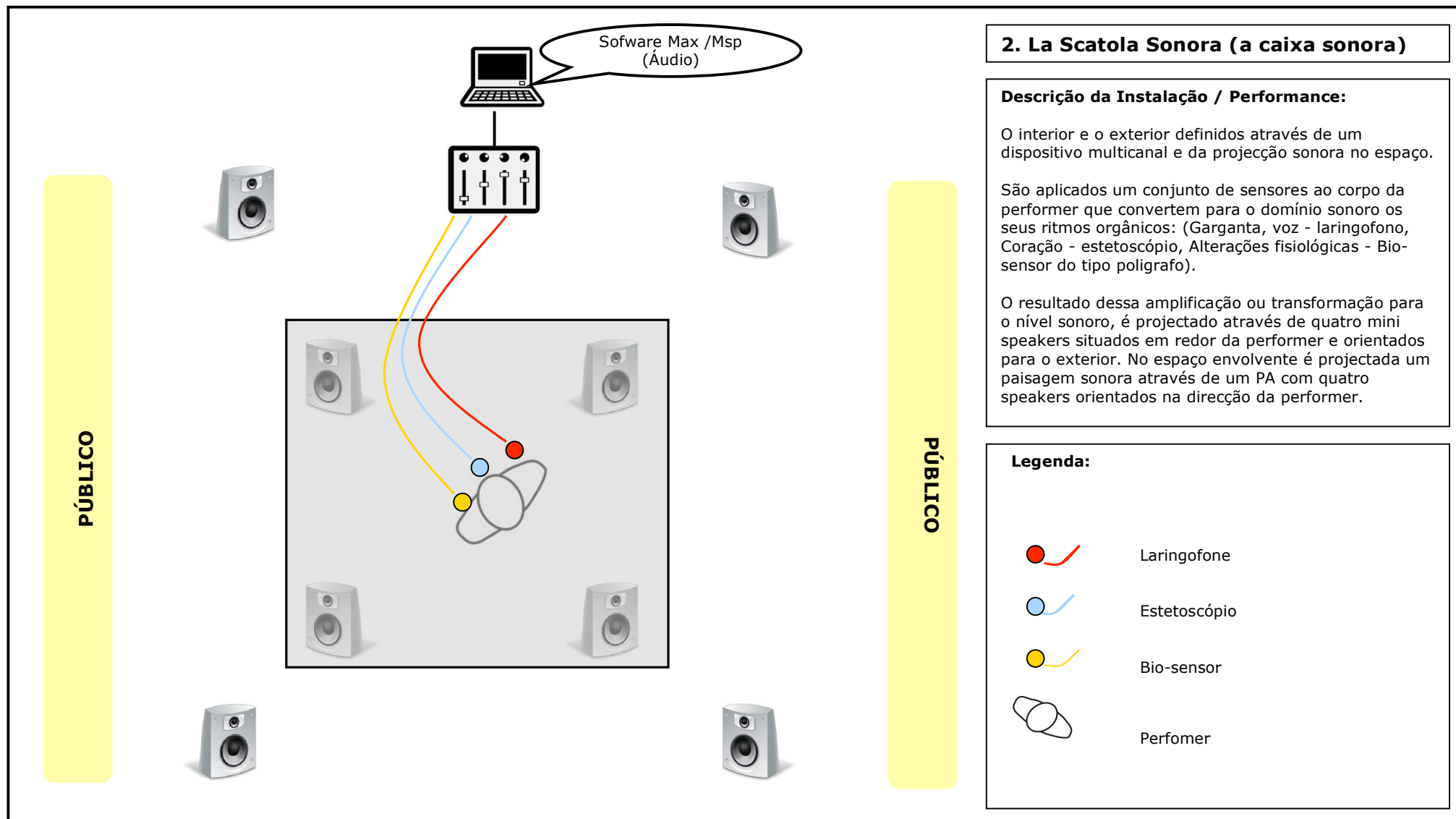


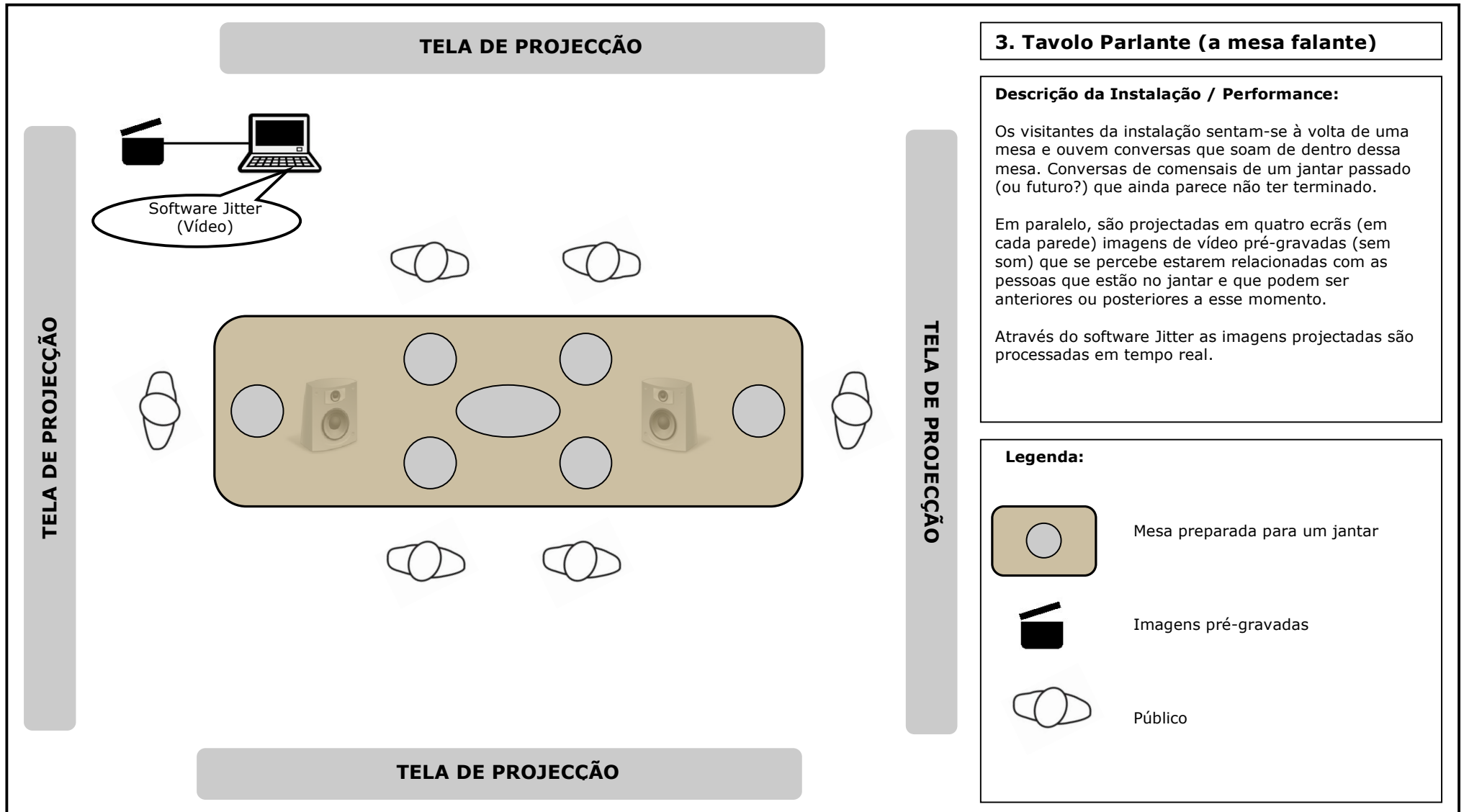
## Modelo de descrição dos processos de interactividade de "La Scatola"



## Modelo de descrição dos processos de interactividade de "La Scatola"



**Modelo de descrição dos processos de interactividade de "La Scatola"**



**3. Tavolo Parlante (a mesa falante)**

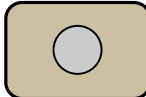


**Descrição da Instalação / Performance:**

Os visitantes da instalação sentam-se à volta de uma mesa e ouvem conversas que soam de dentro dessa mesa. Conversas de comensais de um jantar passado (ou futuro?) que ainda parece não ter terminado.

Em paralelo, são projectadas em quatro ecrãs (em cada parede) imagens de vídeo pré-gravadas (sem som) que se percebe estarem relacionadas com as pessoas que estão no jantar e que podem ser anteriores ou posteriores a esse momento.

Através do software Jitter as imagens projectadas são processadas em tempo real.

**Legenda:**

-  Mesa preparada para um jantar
-  Imagens pré-gravadas
-  Público