



23.16

Uma Investigação do Devir por Hiperdesenho

Margarida Bezerra Bastos

Relatório de Projeto

Mestrado em Artes Plásticas - Desenho

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Orientação: Ana Carvalho

Co-orientação: Pedro Maia

2024

A todas que participaram nas minhas gravações, por partilhar em momentos e pensamentos que agora interiorizo em mim.

À Maria Inês, Inês e André pelos chats intermináveis, gargalhadas e percurso conjunto ao longo do Mestrado.

À Beatriz, Joana e Ana pelas discussões, risos e abraços.

Aos meus pais pelo apoio, paciência, carinho e amor incondicional, e ensinamentos e que levo comigo pela vida.

À minha irmã Matilde por todas as 'macacadas' e conversas infinitas, que tanto alimentaram este projeto.

Ao professor Pedro Maia, pelas referências e me ter ajudado a desvelar o projeto nos seus primórdios e a perceber como este podia evoluir.

À professora Ana Carvalho por aceitar fazer parte desta viagem, por todo o apoio e atenção, por todas as referências e leituras que expandiram conhecimento e vontade.

RESUMO

23.16 constitui o núcleo central deste projeto de pesquisa e investigação, abordando temas como memória autobiográfica, tecnologia, instalação, percepção e identidade, no âmbito do Mestrado em Artes Plásticas - Desenho, na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. A pesquisa explorou questões de identidade através da manipulação de material pessoal (áudio e memória), utilizando estratégias metodológicas fundamentadas na prática artística e na autoetnografia, iteração e transdução, influenciadas por teóricos como Judith Butler, Gilbert Simondon, Paul Preciado, bem como pelo conceito de hiperdesenho desenvolvido por Phil Sawdon e Simon Betts. Este processo ocorreu por meio de uma rede de dispositivos que, em *mise-en-abîme*, conectam diferentes linguagens e formas artísticas.

ABSTRACT

23.16 forms the central focus of this research and investigation project, addressing themes such as autobiographical memory, technology, installation, perception, and identity, within the scope of the Master's in Fine Arts - Drawing, at the Faculty of Fine Arts, University of Porto. The research explored questions of identity through the manipulation of personal material (audio and memory), employing methodological strategies grounded in artistic practice, autoethnography, iteration, and transduction, influenced by theorists such as Judith Butler, Gilbert Simondon, Paul Preciado, as well as the concept of hyperdrawing developed by Phil Sawdon and Simon Betts. This process occurred through a network of devices that, in a *mise-en-abîme*, connect different languages and artistic forms. The paradox of the Ship of

O paradoxo do Navio de Teseu, como exemplo do pensamento filosófico que levanta questões sobre identidade, persistência e mudança, é utilizado como metáfora neste contexto, criando um paralelo conceitual que interroga o método de iteração e a substituição contínua de uma forma de registo por outra, questionando se o projeto mantém a identidade de uma única obra. Assim, o trabalho de pesquisa transforma-se num meta-arquivo identitário, onde, ao investigar memórias pessoais, interrogo o 'eu' enquanto um processo em constante devir. As apresentações do *23.16* materializaram-se em instalações multimédia de diversos formatos, permitindo uma reflexão sobre as possibilidades emergentes desse processo experimental de transformação (transdução) sucessiva do áudio em imagem e da imagem em imagens em movimento. Nestas transformações, conceitos como identidade, memória, tecnologia, arquivo, e devir, discutidos por autores como Nicolas Bourriaud, Lev Manovich, e pela proposta de hiperdesenho, são constantemente revisitados e recriados. As ações — como registo, cópia, protocolo, desenho e hiperdesenho — entrelaçam-se com o pensamento corporal: com o corpo, experiencio, capturo, edito, reflito, instalo

Theseus, as an example of philosophical thought that raises questions about identity, persistence, and change, is used as a metaphor in this context, creating a conceptual parallel that questions the method of iteration and the continuous replacement of one form of recording by another, questioning whether the project retains the identity of a single work. Thus, the research work becomes a kind of meta-archive of identity, where, by investigating personal memories, I interrogate the 'self' as a process in constant becoming. The presentations of *23.16* have materialised in multimedia installations of various formats, allowing for reflection on the possibilities emerging from this experimental process of successive transformation (transduction) of audio into image and image into moving images. In these transformations, concepts such as identity, memory, technology, archive, and becoming, discussed by authors such as Nicolas Bourriaud, Lev Manovich, and the hyperdrawing proposal, are constantly revisited and recreated. The actions — such as recording, copying, protocol, drawing, and hyperdrawing — intertwine with corporeal thinking: with the body, I experience, capture, edit, reflect, install, and return an experience to the world that connects with a socially shared

e devolvo ao mundo uma experiência que se conecta com um passado socialmente partilhado, mas que também emerge da intimidade. Este processo contínuo de construção de identidade, refletido nas instalações apresentadas, permite uma problematização contínua e uma partilha renovada de tempo, espaço, ruído, imagens e percepções, evidenciando que a identidade não é uma essência fixa, mas um fluxo contínuo em constante transformação.

past, but also emerges from intimacy. This continuous process of identity construction, reflected in the presented installations, allows for continuous questioning and renewed sharing of time, space, noise, images, and perceptions, showing that identity is not a fixed essence but a continuous flow in constant transformation.

***Identidade,
Devir,
Memória,
Tecnologia,
Transdução,
Hiperdesenho***

***Identity,
Becoming,
Memory,
Technology,
Transduction,
Hyperdrawing***

ÍNDICE

| | | | |
|--|----|--|-----|
| Introdução | 13 | III. Capítulo | |
| Ponto de Partida | 15 | VÍDEO E TECNOLOGIA | 81 |
| O Paradoxo da Identidade: O Navio de Teseu | 19 | Gilbert Simondon objetos técnicos e transdução | 83 |
| Metodologias | 21 | Gilles Deleuze: Imagem-Movimento; Imagem-Tempo | 84 |
| Estrutura do Documento (Resumos Capítulo 1,2,3 e 4) | 24 | Lev Manovich - os Novos Media | 85 |
| I. Capítulo | | Poética digital e a Cultura do Remix | 87 |
| ÁUDIO E IDENTIDADE | 29 | Vídeo como Arquivo de Memória | 89 |
| Porquê o áudio como ponto de partida? | 31 | Tecnologia na Criação de Imagens em Movimento | 91 |
| Judith Butler: Identidade Narrativa | 32 | Vídeo e tecnologia em 23.16 | 92 |
| Simondon: Individualização e Devir | 35 | IV. Capítulo | |
| Paul Preciado: Tecnologia e Identidade | 36 | INSTALAÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO | 121 |
| 23.16: Um Projeto em Curso | 38 | Instalação e Pós-Produção | 123 |
| II. Capítulo | | Influências Práticas Específicas | 124 |
| IMAGEM E MEMÓRIA | 49 | Reflexão final | 128 |
| Porquê questionar a imagem no contexto desta investigação? | 51 | Referências Bibliográficas | 133 |
| Memória | 51 | | |
| Memória Autobiográfica | 53 | | |
| Perspetivas de Arte Contemporânea sobre a Memória | 54 | | |
| Imagem | 55 | | |
| 23.16 Processos | 58 | | |

Introdução

Ao longo deste relatório proponho expor a minha pesquisa e investigação no âmbito do Mestrado em Artes Plásticas – Desenho, na Faculdade de Belas Artes Universidade do Porto. Por estas linhas e imagens proponho ir construindo a narrativa, que por um lado descreve a linha temporal e as ações, processos, motivações e materializações que construíram a própria prática e por outro expõe ideias, perguntas, dúvidas, referências consultadas, hipóteses concebidas, desenhos de projeto, protocolos elaborados, metodologias testadas, expectativas e frustrações que resultaram tanto da prática de atelier, como das exposições realizadas, das leituras levadas a cabo e das exposições e obras visitadas e muito das conversas (que agradeço) com colegas e especialmente com os professores/orientadores Ana Carvalho e Pedro Maia. A pesquisa consiste numa exploração prática que partiu do desejo de utilizar uma gravação áudio e permitiu a construção de uma paisagem imaginada que momentaneamente me transportava sensorialmente para uma experiência real que guardava com pormenor na memória. Este registo realizado num monte em Mesquitela (Celorico da Beira) no Verão de 2022 pelas 23h e 16m tornou-se parte do meu arquivo pessoal e mote para pensar, pela pesquisa prática e pela investigação teórica que a complementa, questões de identidade e memória autobiográfica em vários domínios em relação às percepções mediadas, à complexidade e fluidez da noção/sensação de identidade, em relação à memória autobiográfica e à operatividade do arquivo, utilizando uma permanente interligação de new media/old media e à relação humano/máquina que indubitavelmente fica implicada quando se utilizam meios tecnológicas para a construção e apresentação de uma exploração plástica.

Esta introdução prepara a apresentação da pesquisa/investigação iniciando por uma clarificação do ponto de partida, seguida pela apresentação do paradoxo do navio de Teseu como metáfora do racional da investigação; seguida por umas linhas sobre a metodologia do projeto; terminando com a apresentação dos capítulos seguintes do documento (1 Áudio e Identidade; 2 Imagem e Memória; 3 Vídeo e Tecnologia; 4 Instalação e Pós-produção). Pela organização metodológica da investigação e deste relatório de acompanhamento ao projeto - que introduz em cada capítulo aos autores chave que permitiram ancorar a minha prática artística, as experimentações plásticas, e os termos que me

aproprio para a pensar – prescindi do formalizar do estado da arte como subponto da introdução entendendo que o leitor consegue contextualizar a prática e situar o pensamento pelo entretecer do racional do texto.

Ponto de Partida

Para conseguir explorar questões de identidade, e/ou pensar sobre esse assunto, necessito de olhar para dentro e para fora. Assim sendo, entendo ter de começar por me apresentar a mim e à formação que moldou e construiu a minha perceção do mundo.

Tenho 24 anos, nasci às 23h.16m no dia 22.02.2000. Já vivi em várias cidades, em dois países e diferentes casas. A mudança sempre fez parte do meu 'ser'. Antes dos 4 anos queria ser bailarina e iniciei cedo aulas de ballet, ficando pouco mais de 2 anos nas aulas. Estudei no ensino Waldorf até ao fim do primeiro ciclo, e acompanhando os estudos aprendi música. Comecei a aprendizagem formal do piano aos 7 anos tendo seguido até ao 8º grau (integrado) no Conservatório. Aos 17 anos achei que me faltava algo e comecei a fazer teatro, mais especificamente teatro musical. Aos 18 anos, quando chegou a decisão de universidades, decidi que já não ia seguir piano clássico, que tinha de mudar... e assim prossegui fazendo duas licenciaturas simultâneas uma em Artes Plásticas e outra em Programação e Produção Cultural. Quando terminei o primeiro ciclo continuei com os estudos, tendo prosseguido um Mestrado em Artes Cénicas e este em Artes Plásticas. A minha prática sempre foi interdisciplinar e o registo, o arquivo, as questões do som, espaço, tempo, memória e corpo estão frequentemente presentes. Sendo as minhas temáticas mais recorrentes e exploradas a memória e identidade, materializadas por meios variados. O ponto de partida foi muitas vezes o arquivo fotográfico e audiovisual familiar. O desenho sempre me acompanhou e parecia dar-me a liberdade de cruzar as barreiras das diferentes áreas.

“O desenho desenha-se desenhando-se” - foi uma das lições principais que absorvi nas aulas de desenho onde as diferentes naturezas da ação se vão conjugando em fixações, por vezes performáticas, que vão permitindo aproximações à sua perceção.

O título 23.16: *Uma Investigação do Devir através do Hiperdesenho* resume o profundo envolvimento do projeto com o tempo, tanto literal quanto metafórico. Os momentos específicos captados diariamente às 23h16m transcendem os seus limites temporais, tornando-se um símbolo da viagem introspectiva e uma metáfora para a iniciação da investigação. Este ritual noturno de gravação serve de base para um processo transformador que mistura as fronteiras entre o auditivo e o visual, o concreto e o abstrato, o vivido e o imaginado.

O ponto de partida formal da pesquisa inicia-se com um áudio gravado poucos meses antes do início do mestrado. Estava a trabalhar na produção de um projeto em Celorico da Beira, tinha acabado de chegar ao sítio onde estava alojada, após um espetáculo, já cansada. A noite estava cerrada, não havia iluminação para além dos faróis do automóvel. Era uma noite de verão, o ar estava quente, não corria brisa. Estava no meio do monte, em Mesquitela no Parque Natural da Serra da Estrela. Quando sai do carro havia um som muito intenso trazido pelo vento, eram sinos... não... Chocalhos! Mas à noite? Fiquei maravilhada e decidi investigar. Só conseguia escutar, a visão era pouco útil naquele momento, pelo luar conseguia ver as sombras de um campo com rochas e árvores, passado algum tempo as rochas começaram a movimentar-se e percebi que eram ovelhas a pastar. Decidi gravar o som para encapsular o momento. Gravei apenas 30 segundos, pois comecei a ouvir ladrar e com os cães pastores não se brinca.

Quando iniciei o projeto, tinha a ideia muito vincada de utilizar este áudio, mas não sabia bem como. Só quando o desconstruí é que vi certas ligações que me intrigaram, como a hora da gravação corresponder à minha hora de nascimento. Isto despoletou um protocolo, uma guia que surgiu inesperadamente, de que diariamente haveria uma gravação de 30 segundos às 23h.16m. A partir de 4 de outubro de 2022 passei a recolher consecutivamente todos os dias, o áudio do que estivesse a acontecer à minha volta, sem discriminação nem preconceito, apenas uma recolha sincera do dia-a-dia, uma captação do momento sem falsificações, pegando no mesmo motivo do áudio gravado no verão. O que era no início uma mera exploração, quase técnica, de uma possibilidade que respondia a uma vontade de utilizar um ficheiro áudio como matéria, desencadeou uma curiosidade plástica e mental que se tornou o cerne da pesquisa e investigação que concebo dentro do projeto 23.16.

O ponto de partida está marcado. Um protocolo criado. Um arquivo surgia. Um assunto desenrolava-se. Mas com que fim? Para quê? Que questões surgiam ao ouvir o quotidiano? O meu espaço-tempo?

O meu! 'Eu'!

Identidade, memória, arquivo, devir, híbrido, ... tais palavras surgiam na boca com grande facilidade. Não queria encerrar o projeto em apenas um meio ou linguagem – seria artificial na minha curiosidade plástica e na natureza híbrida da minha prática. Tinha demasiadas pedras na calçada para só escolher uma. Tinha a minha vida, o passado, o presente e o futuro que se construía com cada segundo, com cada compasso destas gravações.

Da reflexão surgiu uma fórmula, uma sucessão natural.

O áudio que se tornava imagem, a imagem que se tornava vídeo, o vídeo que se tornava instalação, a instalação em performance, e a performance em áudio¹.

'Eu', arquivo, transdução, mutação, digital, corpo, ...'Eu'...

Um ciclo.

Pensei num corpo e nas células. Um projeto e as suas fases. Por um lado, não os conseguia distinguir, um encapsula o outro. Só pensava em coisas soltas como se de 7 em 7 anos, todas as células do corpo se substituem, somos nós o mesmo corpo? Se as nossas ideias mudam e deixamos de pensar como pensávamos somos a mesma pessoa? O paradoxo filosófico do navio de Teseu apareceu como uma metáfora para este raciocínio, projeto (exploro-o ainda nesta introdução) e metodologia que iria seguir.

As ideias pareciam enquadrar-se num processo de substituição, de transdução.²

¹ Estas eram as expectativas iniciais que ainda não estão concretizadas... talvez estejam presentes na exposição da defesa mas ainda não existem reflexões sobre tudo neste relatório.

² Conceito que conhecia da área da música e que será apresentado ainda nesta introdução e ampliado nos capítulos seguintes pois é um dos conceitos de Gilbert Simondon um dos autores estruturantes desta investigação.

Queria perceber,

Em que medida as transduções/transferências/mutações, de um registo original, dentro do projeto constroem uma ideia de devir, e como é que esta pode ser visualizada por meios artísticos utilizando uma metodologia com base autoetnográfica?

No meio de todas as questões e dúvidas do projeto, tomei uma decisão importante. Olhando para o mundo e a forma como eu o captava, era importante para mim a ligação entre ser (humano) e máquina. Escolhi o papel de mediadora. Nenhum dos meus “desenhos” seria feito à mão, resultariam apenas numa ligação do código binário.

Uma vez que a máquina através de funções do software produz automaticamente imagens através de ficheiros áudio, num primeiro momento fixei-me na questão de que a mediação era idêntica à questão da fotografia ou do vídeo em que os parâmetros da máquina decidem o resultado plástico. Na realidade, o contexto, o assunto e o olhar atrás da câmara decidem o resultado em conjunto. Neste caso, não tenho a hipótese de colocar o olhar atrás da câmara, mas coloco ficheiros variados e únicos de áudio recolhido por mim e escolho as funções da máquina e os parâmetros com os quais desejo que os diferentes tipos de imagem sejam produzidos a partir daqueles dados. Apesar de utilizar como matéria plástica, a imagem tecnológica digital saída diretamente da máquina, entendo-a como matéria que volto a utilizar para construir constelações que de certa forma devolvem a complexidade de espessuras do espaço tempo coexistente com a recolha do ficheiro áudio.

A questão da duplicação da imagem-som e da imagem-imagem a partir do som levantou-me questões sobre se **ambas seriam a mesma obra ou seriam duas obras independentes?** É uma questão semelhante a uma tradução de uma palavra ou de um texto de uma língua noutra, em que mesmo acedendo por línguas diferentes a um mesmo conceito o facto de provavelmente não termos acesso mental a ambas as línguas pelo mesmo circuito cerebral (sendo uma a língua materna e a outra não, isto no meu caso pois nos bilingues pode ser diferente) nos leva a perceber de formas distintas o mesmo conceito em cada língua.

Em nome da ambiguidade destas questões sobre o devir, a memória criada, a nossa percepção sobre como estamos/agimos/somos no

mundo, e se **este é só um projeto ou são vários entrelaçados?** Denominei todos os resultados apresentados de 23.16, sem maneira de os distinguir pelo nome. Assim, 23.16 serve como uma procura que explora e expande a memória autobiográfica, a percepção mediada e a essência da identidade por meio da pesquisa artística. Concebida no ambiente académico, esta investigação cria um espaço onde a tecnologia e a narrativa pessoal se fundem, formando uma expressão artística única que desafia a compreensão do espectador sobre si como um *work in progress*, um conceito conhecido como ‘devir’ que se revê em posições artísticas antecedentes como o *Contínuos Project Altered Daily* de Robert Morris (1993) ou no *Art as Life* de Allan Kaprow (2008).

O ecossistema das palavras-chave e a dinâmica experimental da pesquisa permitem uma problematização que abrange diferentes domínios artísticos e teóricos, nomeadamente na forma como a identidade, a memória e o som/desenho são explorados no meu trabalho. Referências artísticas e teóricas como Iannis Xenakis, John Cage, Robert Lepage, William Kentridge, Yoko Ono, Bill Viola, Gary Hill, Ilya Kabakov e Marina Abramovich contribuem para o meu ‘museu imaginário’ (Malraux, 2011), funcionando como pilares que ajudam a desenvolver uma visão transdisciplinar. Através deles, comecei a perceber o som/desenho não como uma tentativa de resposta definitiva, mas como um campo fluido, que se recusa à categorização fixa, permitindo-me explorar a ambiguidade e a transformação constante. Shoenberg, John Cage, Yoko Ono, Morton Feldman e Iannis Xenakis influenciam as minhas reflexões sobre a insuficiência da definição rígida do que é o som/desenho. Essa indefinição leva-me a um processo de devir, no qual não busco uma identidade fixa, mas antes permito-me uma constante transformação.

O Paradoxo da Identidade: O Navio de Teseu

O herói mitológico Teseu³ é uma figura central na Grécia Antiga, conhecido essencialmente pelas proezas heroicas, como a derrota do Minotauro em Creta, e um dos símbolos que lhe associamos é o navio em que ele retornou a Atenas após derrotar o Minotauro. Este navio, mantido e preservado pelos atenienses como um símbolo de vitória e bravura, tornou-se o foco de um famoso paradoxo filosófico conhecido

³ <https://www.britannica.com/topic/ship-of-Theseus-philosophy>

como o Paradoxo do Navio de Teseu.

O paradoxo surge da questão da identidade e da continuidade ao longo do tempo. À medida que o navio envelhecia, as suas partes começaram a deteriorar-se e, por isso, foram sendo substituídas por novas peças idênticas em forma e função às originais. O problema filosófico coloca-se quando, eventualmente, todas as partes do navio original são substituídas. A questão então é: após todas essas substituições, o navio ainda pode ser considerado o mesmo navio de Teseu? Uma variação ainda mais complexa do paradoxo propõe que as partes antigas, retiradas e armazenadas, sejam usadas para reconstruir um novo navio. Nesse caso, qual dos dois navios seria o verdadeiro navio de Teseu: o inteiramente restaurado com peças novas, ou o reconstruído com as peças originais?

Plutarco, a quem se atribui a primeira formulação do paradoxo, já discutia as implicações da substituição das partes do navio em termos de identidade e continuidade:

O navio em que Teseu fez a travessia com os jovens e em que regressou são e salvo era uma embarcação de trinta remos que os Atenenses conservaram até ao tempo de Demétrio de Falero. Retiravam o madeiramento envelhecido e substituíam-no por pranchas robustas, que ajustavam às outras, de tal modo que, para os filósofos, este navio representava um exemplo adequado à discussão sobre o 'argumento do crescimento', defendendo uns que o navio continuava a ser o mesmo e outros que já o não era (Plutarco 2008, p. 68-69).

O paradoxo surge porque existem duas maneiras opostas de ver a identidade e a persistência - uma visão sustenta que a identidade depende da continuidade da substância material, enquanto a outra sustenta que a identidade depende da continuidade da forma ou função. Se considerarmos o primeiro ponto de vista, então o navio de Teseu não é o mesmo, uma vez que nenhuma de suas partes originais permanece. Mas, se adotarmos a última visão, então o navio de Teseu é o mesmo, pois continua a servir à mesma função e tem a mesma forma. O paradoxo do navio de Teseu destaca a tensão entre o materialismo (a ideia de que a identidade depende da substância material) e o funcionalismo (a ideia de que a identidade depende da forma e da função). Este desafio mental levanta questões sobre a persistência da identidade ao longo do tempo, especialmente através da mudança. Se aplicarmos isso à

identidade pessoal, uma pessoa permanece a mesma ao longo dos anos enquanto sofre mudanças físicas, emocionais e psicológicas?

No contexto do meu projeto de pesquisa artística, o paradoxo do navio de Teseu serve como uma metáfora para explorar as questões de identidade, persistência e mudança do próprio projeto, questão que é central para a metodologia e o processo criativo.

Metodologias

A minha investigação, sendo conduzida através de/pela prática artística, utiliza como metodologia principal a pesquisa artística. Esta abordagem recorre a diversos processos que são intrínsecos à minha prática criativa, podendo incluir, por vezes, ações e/ou métodos (como registos áudio, ações de mediação digital, transferências e mutações de áudio para imagens, edição gráfica das imagens ou edição de vídeo e construção de desenhos de projeto), que, por sua vez, podem também tornar-se matéria tangível e integrar as instalações que apresento (desenhos, áudios, imagens digitais, vídeos, diapositivos, entre outros).

Autoetnografia

No cerne da minha metodologia está a autoetnografia, como abordagem que enraíza a pesquisa no contexto pessoal ao mesmo tempo que conecta essa experiência individual a realidades culturais e sociais mais amplas. Segundo Adams et al. (2017), a autoetnografia utiliza a experiência pessoal do investigador para descrever e criticar crenças, práticas e experiências culturais, valorizando as relações entre o investigador e os outros. Este método baseia-se numa profunda auto-reflexão, conhecida como "reflexividade", que visa identificar e interrogar as intersecções entre o 'eu' e a sociedade, o particular e o geral, o pessoal e o político.

A abordagem narrativa da autoetnografia, como observam Ellis & Bochner (2000), pode distorcer o passado devido à sua natureza reflexiva e interpretativa. No entanto, o método não se preocupa tanto com a precisão factual, mas sim com as "consequências que a minha história produz" e com "o tipo de pessoa que ela me torna⁴." Reed-Danahay

⁴ Tradução livre da autora de frase original "consequences my story produces" e com "what kind of person it shapes me into"

(2017) argumenta que a autoetnografia se situa na interseção entre as perspectivas do insider e do outsider, refletindo uma prática etnográfica que é tanto reflexiva quanto colaborativa. A ideia de “reflexive sociology,” proposta por Bourdieu, e o conceito de habitus, que liga a estrutura social à agência individual, são fundamentais para entender como a identidade se forma e se transforma ao longo do tempo. Bourdieu (2003) destaca que a reflexividade não visa alcançar uma objetividade pura, mas compreender a falsa dicotomia entre objetividade e subjetividade, um ponto crucial para a análise autoetnográfica. Ou seja, um processo metodológico com base autoetnográfica permitia a tal a reflexividade necessária ao tentar perceber um ‘fazer’, ‘fazendo’.

Hiperdesenho

O conceito de ‘devir’ em Deleuze (1987) é fundamental para a compreensão da identidade pessoal como algo em permanente transformação. No meu trabalho, correspondo esse conceito ao paradoxo do Navio de Teseu, questionando a permanência e a mudança na identidade. Este enquadramento teórico tem produzido reflexões sobre a natureza da pesquisa no âmbito do desenho, levando-me a explorar os limites dessa prática. Para construir uma matriz de entendimento do que tenho explorado no domínio do desenho encontrei a discussão sobre os limites do desenho e o termo ‘hiperdesenho’. O termo ‘hiperdesenho’ descreve práticas de desenho que vão além das representações bidimensionais convencionais e abraçam as possibilidades oferecidas por exemplo pelas tecnologias permitindo a criação de representações visuais complexas que vão além dos tradicionais desenhos estáticos. Conforme delineado por Marshall & Sawdon (2012), o hiperdesenho (i.e. [Hyper] drawing nos textos originais) abrange práticas que se situam “sobre”, “acima de,” e “além” das formas convencionais de desenho, explorando novos materiais, técnicas e enquadramentos conceptuais (Marshall & Sawdon, 2012, p. x). A ambiguidade é um elemento intrínseco ao hiperdesenho, e essa resistência a definições rígidas permite uma contínua evolução e exploração dentro da prática. No entanto, é no texto de 2015 que Marshall e Sawdon aprofundam a compreensão do hiperdesenho, colocando a ambiguidade no centro da prática, e sugerindo que o hiperdesenho deve ser visto como uma disciplina em permanente devir (i.e. “restless unfolding”) uma prática que se recusa a estabilizar-se em formas ou categorias fixas (Cocker, 2012, p. xii).

Os autores sugerem ainda a integração de estruturas interdisciplinares, ligando o hiperdesenho à *techné* e à capacidade de criação dentro de situações incertas, destacando que:

*O hiperdesenho, e as oportunidades que ele proporciona, não é algo fixo. Não é uma posição que acolhe definições; ele evolui justamente por não procurar definir. Esta evolução contínua sugere que o hiperdesenho está em devir, em vez de ser algo estático.*⁵ (Cocker, 2012, p. xii)

No contexto do projeto 23.16, o conceito de hiperdesenho é assim central, funcionando tanto como um processo metodológico como um resultado artístico. O hiperdesenho como definido por Marshall e Sawdon (2012), envolve práticas de desenho que se expandem além das representações bidimensionais tradicionais, incorporando uma vasta gama de materiais, técnicas e enquadramentos conceptuais. Na minha prática, o hiperdesenho permite a exploração contínua e a transformação de materiais, como áudio e imagem, numa prática que desafia as fronteiras convencionais entre diferentes meios. Este processo de expansão do desenho facilita a construção de uma narrativa artística que se desdobra em múltiplas dimensões, resultando em obras que são ao mesmo tempo processos em evolução e produtos finais. A indefinição e ambiguidade das fronteiras da minha prática e o seu permanente estado de devir levaram-me a olhar para o conceito proposto por Marshall & Sawdon (2012 e 2015) como uma forma de fixar guias que permitissem perceber melhor o território por onde me movia. Nas suas palavras:

*[Hiper]desenho é uma prática ambígua que propõe que uma posição de ambiguidade (a falta de definição) é desejável e que a falta de definição não é apenas desejável, é também uma necessidade e tem a capacidade de possibilitar e sustentar a prática contemporânea de desenho nas artes plásticas.*⁶ (AAH 2009, citado em Marshall & Sawdon, 2015, p. 1)

O hiperdesenho torna-se assim uma metodologia que estrutura a pesquisa artística, enquanto também resulta em produções que mate-

⁵ No original “Hyperdrawing, and the opportunities it affords, is not fixed. It is not a position that welcomes definition; it evolves from not looking to define. This ongoing evolution suggests that Hyperdrawing is becoming, as opposed to being.”

⁶ No original “[Hyper] drawing is an ambiguous practice that proposes a position of ambiguity (a lack of definition) is desirable and that a lack of definition is not only desirable, it is also a necessity and has the capacity to enable and sustain contemporary fine art drawing practice.”

realizam o conceito de devir—um estado constante de transformação e reconfiguração.

Transdução

A estratégia de produção no projeto *23.16* baseia-se numa abordagem iterativa que utiliza o conceito de transdução, entendido aqui como a conversão e transformação de energia ou informação de uma forma para outra, respeitando a definição de Gilbert Simondon (expandida no 1º capítulo). No contexto deste projeto, a transdução é aplicada ao processo de conversão de áudio em imagem e de imagem em vídeo, refletindo a passagem contínua de dados e significados entre diferentes meios/formas artísticas. Este processo iterativo permite que cada iteração ou transdução crie camadas de significado, enquanto reconfigura e expande o arquivo original. Cada ciclo de transdução não só transforma o material de uma forma para outra, mas também reinventa a obra, desafiando a linearidade tradicional da produção artística e promovendo uma prática criativa que está em constante devir. A transdução, portanto, não é apenas um meio técnico, mas uma estratégia metodológica que sustenta o projeto como um arquivo-vivo, onde cada transformação adiciona complexidade e profundidade ao corpo de trabalho em evolução.

Estrutura do Documento (Resumos Capítulo 1,2,3 e 4)

O capítulo 1 (Áudio e Identidade) explora a identidade através de gravações diárias de áudio, utilizando o projeto *23.16* como um estudo de caso para entender a identidade como um processo em constante devir. A identidade é vista não como algo fixo, mas como uma construção fluida e dinâmica, influenciada pelo tempo, tecnologia e memória. O áudio é escolhido como ponto de partida pela sua capacidade de capturar momentos efémeros que ajudam a construir uma memória autobiográfica, funcionando como um meio reflexivo para a exploração do 'eu' em relação ao seu entorno. O capítulo também analisa como teóricos como Judith Butler, Gilbert Simondon e Paul Preciado informam a compreensão de identidade como uma narrativa em constante reconstrução.

O capítulo 2 (Imagem e Memória) centra-se na relação entre imagem

e memória dentro do contexto do projeto expandindo a discussão iniciada no primeiro capítulo sobre identidade e áudio. A memória é discutida como um processo dinâmico e reconstruído continuamente, em oposição à ideia de arquivo e armazenamento de factos. No contexto do projeto, as imagens derivadas de gravações de áudio são usadas para representar a memória de maneira fluida e não representacional, alinhando-se com as ideias de memória multimodal e transdução de Simondon. O capítulo também aborda como a arte contemporânea, por meio de perspectivas teóricas como as de Joan Gibbons e Richard Cándida Smith, pode utilizar imagens geradas tecnologicamente para criar novas narrativas e significados, refletindo a complexidade e a natureza sempre em evolução da memória.

O capítulo 3 (Vídeo e Tecnologia) examina o papel do vídeo e da tecnologia digital no projeto *23.16*, explorando como as imagens em movimento resultantes dos processos de visualização e edição do áudio se transformam em vídeo digital. O vídeo é abordado como um meio híbrido que combina som e imagem para criar uma narrativa temporal e dinâmica, apoiada pelas teorias de Simondon sobre individuação e transdução. A análise filosófica de Gilles Deleuze sobre a imagem-movimento e a imagem-tempo é usada para entender como o tempo é manipulado e apresentado no vídeo, enquanto Lev Manovich e Mark Amerika oferecem uma contextualização contemporânea sobre os novos media e a cultura do remix. O capítulo conclui que a tecnologia de vídeo não é apenas um meio, mas um participante ativo no processo criativo, refletindo a fluidez e a hibridização dos media digitais na arte contemporânea.

O capítulo 4 (Instalação e Pós-produção) tece reflexões sobre o desenrolar da investigação e pesquisa. Neste capítulo elaboro um contraste entre as ideias e as práticas avançadas ao longo do desenvolvimento de *23.16* com obras de alguns artistas como Carsten Nicolai, Ryoji Ikeda Christian Marclay, e Casey Reas. O conceito de instalação e o de pós-produção de Borriaud ajuda a reinterpretar e recontextualizar o trabalho desenvolvido e a refletir sobre o processo face às perguntas de investigação iniciais.

I capítulo

ÁUDIO E IDENTIDADE

Este capítulo desenvolve-se em torno da componente sonora apresentando uma das intrincadas camadas de 23.16, lançando luz sobre alguns termos centrais no entendimento de identidade como devir, um estado ontológico onde o 'eu' não é fixo nem finito, mas está em constante evolução, o que reforça a metodologia e os processos que vão sendo explorados ao longo dos próximos capítulos. O projeto surge como uma pesquisa e investigação artística, que, na sua exploração, se torna um arquivo dinâmico e uma meta-narrativa que se redefine perpetuamente na exploração do entendimento do 'eu' dentro do fluxo do tempo e da tecnologia. À medida que recolho, catalogo, arquivo, manipulo e altero a matéria-prima do som, forma-se um diálogo com as teorias subjacentes da identidade de Judith Butler, e com a dinâmica fluida da existência continuamente em processo e sem estado final de Gilbert Simondon e de Paul Preciado.

O projeto atua como uma superfície reflexiva para o espectador, convidando-o para um espaço onde a identidade não é fixa, mas sim um ato performativo de iteração contínua, influenciado pela memória, pela tecnologia e pelo próprio ato de criação.

Porquê o áudio como ponto de partida?

Como apresentado na introdução, a escolha do áudio como ponto de partida de investigação surgiu de um momento vivo não planeado onde a curiosidade venceu, algo que põe logo em conta a minha identidade e os meus hábitos/processos. Proust⁷ comeu uma madalena e foi transportado pela sua memória involuntária, no meu caso foi o áudio dos chocalhos das ovelhas no pasto ao luar que rodopiavam pelo ar quente do monte que me mostraram como o que me rodeia me define construindo a minha memória autobiográfica (debatida no próximo capítulo). O áudio então veio como uma onda de questionamento sobre mim, que se afirma nas palavras de John Cage:

*"(...) Um homem é um homem e um som é um som. Para perceber isso, é preciso parar de estudar música. Ou seja, é preciso parar com todo o pensamento que separa a música da vida. (...) A coisa mais sábia a fazer é abrir os ouvidos imediatamente e ouvir um som de repente, antes que o pensamento tenha a chance de transformá-lo em algo lógico, abstrato ou simbólico."*⁸ (1967, p. 97-98).

Assim começou o meu interesse em trabalhar com som, não o som estruturado da música que me ensinaram, mas com o som (que também é música) e o áudio que captura os instantes da identidade que se cria e, por sua vez, se transforma. Estas questões coloco-as também em relação com o desenho e o desenhar.

A relação entre som, áudio e música é complexa e multifacetada, cada termo denota conceitos distintos, embora inter-relacionados. Som, segundo Rossing, Moore, & Wheeler (2002), refere-se a uma onda mecânica que se propaga num meio, geralmente pelo ar, e é percebida pelo ouvido humano como uma vibração - pode ser qualquer tipo de vibração acústica, seja ela uma simples onda senoidal, o ruído do vento ou a voz humana. Áudio, por sua vez, é o termo referente ao som quando

⁷ Marcel Proust (2003) descreve a "memória involuntária" na sua obra "Em Busca do Tempo Perdido", na qual o personagem principal é transportado para suas memórias de infância ao provar uma madeleine (tipo queque) embebida em chá. Essa experiência ressalta como as memórias podem ser evocadas por sensações físicas e se conectar profundamente com nossa identidade e autobiografia.

⁸ "(...)A man is a man and a sound is a sound. To realize this, one has to put a stop to studying music. That is to say, one has to stop all the thinking that separates music from living. (...) The wisest thing to do is to open one's ears immediately and hear a sound suddenly before one's thinking has a chance to turn it into something logical, abstract, or symbolical."

capturado, armazenado ou manipulado e que abrange tanto a gravação de sons naturais quanto a criação de sons digitais, englobando tecnologias e formatos que permitem a sua reprodução e transmissão (Rumsey & McCormick, 2014). Assim, enquanto o som geralmente é considerado a matéria-prima, o áudio é visto como o meio. No caso deste projeto considero útil o termo áudio, que contem o som natural transduzido⁹, e é meio e matéria.

A música tem uma complexidade tal que não cabe a sua definição neste relatório, nem é relevante a mesma para a aferição do termo áudio que escolho para nomear o processo e material que utilizo em 23.16.

Judith Butler: Identidade Narrativa

A história do Teseu, embora seja sobre um barco, pode ser entendida como um questionamento da identidade a partir da narrativa mitológica. A investigação da filósofa Judith Butler, debruça-se muito particularmente sobre a formação do 'eu', apresentando diversos conceitos relevantes para a reflexão sobre a identidade narrativa de gênero. O processo de criação de identidade em torno do gênero é tema recorrente em várias das suas obras, onde explora como os indivíduos se compreendem a si próprios e são reconhecidos pelos outros através das narrativas que contam sobre as suas vidas. Para o meu trabalho não são relevantes as questões de gênero mas da construção identitária enquanto processo. Por isso, procurei sintetizar a exploração da identidade narrativa por Butler, tal como articulada em *Giving an Account of Oneself* (2005), *Senses of the Subject* (2015) e *Undoing Gender* (2004), tentando perceber como a narrativa forma a construção da identidade e as suas dimensões éticas entrelaçadas com a auto-narração. Esta é uma dimensão que a minha pesquisa não pode deixar de tocar uma vez que gravo sons do meu quotidiano implicando o desvendar da minha intimidade e daqueles que a partilham comigo. O meu objetivo aqui é apresentar brevemente a perspetiva de Butler sobre a natureza per-

⁹ Transdução em geral refere-se ao processo de conversão de um tipo de energia em outro. No contexto do áudio, a transdução é o processo pelo qual as vibrações mecânicas do som são convertidas em sinais elétricos (ou vice-versa) que podem ser processados por sistemas de áudio, como amplificadores, mixers, ou dispositivos de gravação (Rossing, Moore, & Wheeler, 2002). A utilização deste termo que conhecia das aulas de Tecnologias Musicais e Acústica tornou-se fundamental na descoberta da sua utilização por parte de Gilbert Simondon que abordarei neste capítulo.

mativa do gênero e o potencial de subversão da normatividade para revelar a fluidez e multiplicidade do 'eu'.

Em *Giving an Account of Oneself* (2005), Butler apresenta uma visão matizada da auto-narração como uma janela para a compreensão do 'eu', que não é totalmente conhecida por nós nem inteiramente incognoscível. A autora questiona os limites do autoconhecimento e o próprio processo pelo qual tentamos dar conta de quem somos. A identidade narrativa que ela descreve não é uma história totalmente coerente nem uma identidade fixa, mas é um ato contínuo de negociação e reinterpretação.

A auto-narração, está intrinsecamente ligada à ética, pois o ato de narrar a si mesmo envolve um endereçamento a um outro, um reconhecimento implícito da presença do interlocutor. Esta relacionalidade é central para a constituição do 'eu'- que se torna um 'eu' apenas em relação a um 'tu' e dentro do quadro social que a linguagem proporciona. Neste sentido a narrativa não é apenas uma história que contamos, mas um ato performativo que nos liga eticamente aos outros. A identidade é dinâmica e social.

Por outro lado, Butler enfatiza a opacidade inerente do sujeito em relação a si mesmo. Essa falta de transparência surge dos aspetos inconscientes da psique, dos limites da linguagem e do contexto social das nossas vidas que nos moldam de maneiras que não podemos articular ou compreender plenamente. O eu é sempre parcial, afirmando-se aparentemente sempre em relação ao não aparente, não dito, e é justamente essa incompletude que abre espaço para a dimensão ética do 'eu'. A identidade narrativa é uma tentativa de dar sentido a si mesmo dentro desse quadro de visibilidade parcial e incognoscível. Questiono-me, ao ler Butler, se consigo ultrapassar alguma da minha própria opacidade com uma narração feita por fragmentos da vida real ou se a parcialidade do não mostrado a mantém.

Nos textos de Butler o 'eu' encontra-se ao mesmo tempo resultado de normas e dependente delas, mas também mantém uma relação crítica e transformadora com elas. Esta perspetiva enfatiza a fluidez da identidade individual e social, destacando o potencial de transformação dentro dos constrangimentos da linguagem e das normas sociais. Ou seja, o sujeito não é uma folha em branco nem uma entidade estática,

mas um processo de devir, sempre influenciado pelos discursos a que está sujeito e a que se sujeita mas também com agência sobre esses mesmos discursos.

Em *Senses of the Subject* (2015), Butler refuta o dualismo cartesiano da mente e do corpo, sugerindo que o corpo é parte integrante da constituição do 'eu' tanto quanto a mente. Neste contexto, ela argumenta que o corpo é uma tela na qual as normas sociais e os atos performativos estão inscritos, mas é simultaneamente um processo ativo de incorporação de possibilidades culturais e históricas passíveis de revisão. Esta abordagem enfatiza o dinamismo do corpo como formado e formando a identidade narrativa, existindo em constante estado de fluxo e negociação.

Em *Undoing Gender* (2004) a autora interroga em particular a construção do gênero e do 'eu'. Aqui, ela aborda a rigidez das construções de gênero e o potencial para narrativas que rompam com essas identidades fixas. O gênero é sempre um fazer, embora não o fazer de um sujeito que se possa dizer que preexiste o ato. Esta ideia de algo não ser mais do que um fazer, ou seja, um verbo em vez de uma matéria é consonante com a minha experimentação plástica, em que a matéria-prima é o meio, as perguntas se misturam com as certezas e as intuições e em que as fronteiras entre (sejam áreas ou meios), são mais um ir indo e sendo (e neste processo pelo constante escutar e editar do meu passado gravado tomo mais consciência dos meus hábitos, rotinas, expressões e vejo decisões de como me ir reconstruindo no espaço público). O meu objetivo não seria o de celebrar toda e qualquer nova possibilidade, mas (re)descrever as possibilidades que já existem em termos estabelecidos por esquemas normativos. A ideia de ir reescrevendo o que já existe é um pouco o que entendo e procuro quando apresento as instalações que reúnem os fragmentos do que já existe, ou seja, das gravações sonoras (mesmo que essa preexistência esteja apresentada em novos formatos e fragmentos).

Retornando ao Paradoxo do Teseu reforçamos que a identidade é processual e narrativa. Assim como o barco de Teseu, que permanece o mesmo após cada parte ser substituída (possibilidade que defendo neste relatório), a identidade é um processo contínuo de mudança e reconstrução, onde as narrativas pessoais e sociais desempenham um papel crucial. A identidade não é um objeto estático, mas um devir, um

constante estado de negociação entre o que somos e o que nos tornamos ao longo do tempo. O trabalho de Butler exige uma reimaginação contínua do 'eu', aberta às narrativas de mudança, diversidade e complexidade que definem a existência humana.

A identidade, assim, não é um estado finalizado, mas um barco sempre em construção, que incorpora cada nova adição ou remoção de peças.

Simondon: Individualização e Devir

Gilbert Simondon, filósofo francês do século XX, apresenta uma perspectiva revolucionária sobre a formação da individualidade, desafiando os modelos tradicionais e estáticos de identidade que dominavam o pensamento ocidental. Segundo Pascal Chabot (2003) a exploração filosófica de Simondon dos conceitos de individuação, transdução e ontogênese fornece um quadro para a compreensão do processo dinâmico através do qual os seres se tornam indivíduos. Ao ler Simondon (1992) e Chabot (2003) interessa-me particularmente o mecanismo transformador da transdução e a ontologia relacional.

Simondon, segundo Chabot (2003), introduz o termo 'individuação', que se refere ao processo dinâmico e nunca completo nem terminado de formação de um indivíduo. Este processo é caracterizado por uma natureza pré-individual, em que os seres possuem potencialidade, ou seja, têm uma existência antes da gênese da individualidade.

Nas obras *The Genesis of the Individual* (1992) e *The Philosophy of Simondon* (Chabot, 2003), Simondon estende o princípio da individuação para além do domínio humano, a todas as entidades e sistemas, sejam eles biológicos, físicos ou técnicos. Este princípio universal aplica-se à intrincada interação entre matéria e informação, desafiando as perspectivas materialistas que entendem a matéria como passiva e desorganizada. Simondon argumenta que tanto a matéria como a forma são pré-formadas e inter-relacionadas, com a forma a derivar de um padrão informativo que orienta a transformação da matéria. A ideia de padrão informativo é sugestiva para o meu processo plástico de transferência.

Outro termo que Simondon introduz é o da 'transdução', o mecanismo que descreve como uma estrutura ou operação se transforma, levando

à emergência da individualidade num ser. A transdução já me era familiar da acústica e é central para a teoria da individuação de Simondon (e no meu projeto), porque descreve como a atividade estrutural e funcional começa no centro de um ser e se estende em múltiplas direções. Este processo refere-se a uma individuação contínua, representando uma expansão das dimensões do ser. Na minha pesquisa plástica a ponte é feita entre a minha narrativa e o quotidiano, sendo este o ponto de onde se expande através dos áudios e a partir daí, sucessivamente, são construídas outras iterações que permitem criar múltiplas dimensões que apresento nas instalações. Simondon contrasta isto com o estado estático implícito no paradoxo do Navio de Teseu, afirmando que um indivíduo está num estado perpétuo de devir, nunca totalmente completo nem autónomo.

Por fim, a ‘ontogénese’, outro aspeto crítico do pensamento de Simondon, refere-se ao devir de um ser, sugerindo que o desenvolvimento de um indivíduo não é uma mera criação, mas sim um desdobramento contínuo influenciado por vários fatores internos e externos. Neste quadro, um indivíduo é uma multiplicidade de processos e potenciais convergentes que mantêm vestígios do seu estado pré individual. A utilização de uma grande diversidade de tecnologias no meu projeto resulta de uma evolução do próprio projeto. Esta evolução não é de todo no sentido da atualização tecnológica (última versão dos softwares e hardwares), mas da exploração dos equipamentos mais apropriados para o resultado de cada uma das instalações.

Paul Preciado: Tecnologia e Identidade

No contexto contemporâneo abordar questões de identidade implica também o considerar do impacto profundo das tecnologias digitais e biomoleculares na subjetividade. A obra de pensador e curador Paul B. Preciado apresenta uma leitura atual, mas radical, da identidade de género, da sexualidade e das suas tecnologias. Em *Dysphoria Mundi* (2022), Paul B. Preciado propõe que a identidade é continuamente remodelada pelas tecnologias, que operam como ferramentas, por um lado de controle e, por outro, de transformação. Ele argumenta que a “condição planetária epistémico-política contemporânea é uma disfor-

ria generalizada”¹⁰ (Preciado, 2022, p. 12), sugerindo que o mal-estar com as normas de género e sexualidade é parte de um desajuste mais amplo com as formas de subjetivação impostas pelo capitalismo tecnológico. Nesse sentido, a identidade torna-se um campo de batalha onde as tecnologias tanto reforçam quanto desafiam as normas sociais.

O autor reflete sobre sua própria transição de género, descrevendo-a como uma “crioulização interior” que resiste às categorias binárias tradicionais: “[M]inha condição de trans é uma nova forma de uranismo. Não sou um homem. Não sou uma mulher (...) Sou um dissidente do sistema sexo-género” (Preciado, 2018, p. 25). Essa dissidência é mediada pela tecnologia, que permite ao sujeito trans modificar o seu corpo, através de tecnologias biomoleculares, como os tratamentos hormonais, afetam a subjetividade, e, por extensão, a sua identidade, subvertendo as normas impostas pela sociedade patriarcal. Aqui também, a identidade não é algo fixo, mas um processo contínuo de devir. Essa noção de Preciado de identidade ‘entre’ que se pressupõe numa ambiguidade entre género e sexo, ressoa com a ambiguidade entre som/imagem/vídeo, intalação/performance, do meu projeto e a ideia de ‘devir’ de Gilbert Simondon .

Por fim, o conceito de performatividade de Judith Butler, com quem Preciado frequentemente dialoga nos seus textos, também contribui para essa compreensão da identidade. Butler propõe que o género é uma performance contínua, um “fazer” que nunca está completo, mas que é constantemente reiterado:

*Se o género é uma espécie de fazer, uma atividade incessante realizada, em parte, sem o conhecimento ou vontade de alguém, não é por essa razão automática ou mecânica. Pelo contrário, é uma prática de improvisação dentro de um cenário de constrangimento.*¹¹
(Butler, 2004, p. 1)

Preciado expande essa ideia para a tecnologia, sugerindo que as performances de género e identidade são agora mediadas por práticas tecnológicas que podem tanto reforçar quanto subverter as normas sociais. Dessa forma, a identidade torna-se um campo de experimen-

¹⁰ “No original” “La condición planetaria epistémico-política contemporánea es una disforia generalizada”

¹¹ “No original” “If gender is a kind of a doing, an incessant activity performed, in part, without one’s knowing and without one’s willing, it is not for that reason automatic or mechanical. On the contrary, it is a practice of improvisation within a scene of constraint”

tação contínua, onde as fronteiras entre o biológico e o tecnológico, o natural e o artificial, estão sempre em fluxo contínuo.

De uma forma algo similar procuro não definir demasiadas fronteiras na construção das minhas instalações em *23.16* procurando em cada momento a forma possível de materializar o desenho, dando primazia por vezes ao áudio, à imagem, ao vídeo, à imersão do espectador e considerando sempre o espaço de apresentação.

23.16: Um Projeto em Curso

23.16 é um projeto sequencial, que se vai auto-gerando, multiplicando e transformando, um processo em constante devir. Tal como argumentado pela exposição teórica, o projeto é um só na ambiguidade explícita nas suas iterações/transduções tanto no processo como nos resultados apresentados.

O ponto de partida, o 'eu' do projeto, é o áudio captado às 23h16m, com o telemóvel, em formato wav, e ao longo de 30 segundos.

Uma vez captados, os áudios são guardados num arquivo-vivo (ou meta-arquivo que está sempre em crescimento e que se auto-alimenta como um organismo vivo) que está continuamente em crescimento. Neste momento, o arquivo conta com mais de 800 gravações, ou seja, registos de dias capturados. Apesar de a captação de áudio ser a "primeira" fase/etapa do projeto, não foram os seus resultados os primeiros mostrados em apresentação ao público. Passo a explicar: o áudio é antes de mais o registo, pelo qual a memória diária é arquivada. A partir desse registo, elaboro, para além do áudio, desenhos, imagens e vídeos, e por vezes faço edições sonoras. Estes outros objetos são o que mostro, maioritariamente, em instalações e que explicarei com maior detalhe nos capítulos seguintes.

A gravação áudio diária é efetuada independentemente do lugar ou circunstância na hora marcada. Por isso, hesitei na apresentação pública de alguns registos áudio, pois apesar da vida gravada ser a minha muitas vezes inclui pessoas que me rodeiam. Assim sendo, existem áudios muito íntimos e pessoais que não me pertencem por completo, ou melhor, que eu não sinto que tenho o direito ético de os expor. Gerou-se então um dilema em como respeitar e apresentar uma

identidade que é construída socialmente, sem invasão.

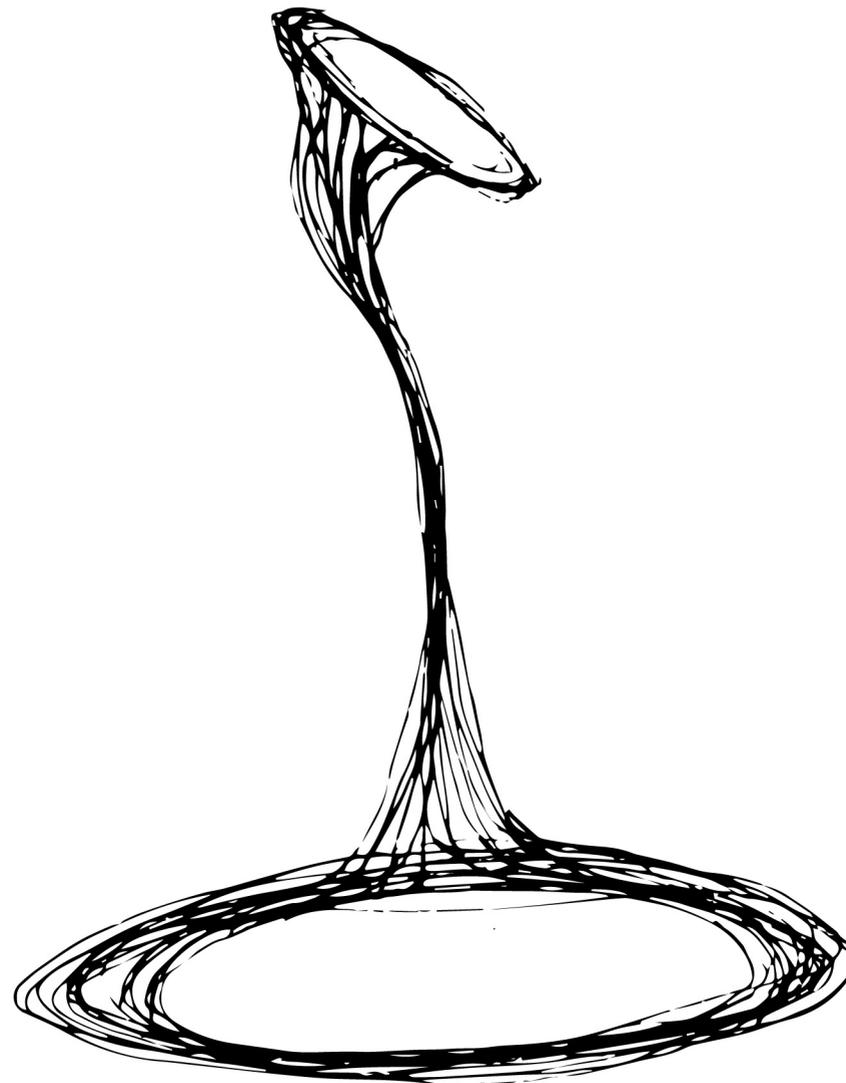


Figura 5. apontamento solto de pensamento do projeto

A primeira vez que um áudio foi apresentado a público (fora do espaço de atelier) foi na exposição *Vozes da Paisagem* (fig.6) concebida e comissariada pelo Professor Doutor Pedro Maia, que inaugurou no dia 6 de dezembro de 2023 no Pavilhão de Exposição da FBAUP.¹² Em *Vozes da Paisagem*, o áudio surgiu como som ambiente, parte constituinte de uma instalação, para melhor localizar a obra e servir de elemento agregador dos seus componentes físicos. Este era a compilação de áudios gravados entre setembro 2022 e junho 2023, sobrepostos, organizados por mês e em sequência. A peça sonora tem cerca de 5 minutos e a cada 30 segundos é apresentado um mês com as gravações de todos os dias sobrepostas.

Cria-se assim uma cacofonia espessa que remete para um ambiente familiar de vozes misturadas com sons do quotidiano, onde nenhuma voz tem autoridade ou clareza para se entender o que é dito. Além do áudio, integra também a instalação oito monitores de escalas e formatos diferentes que leem vídeos contruídos a partir de leituras das gravações do arquivo (algo que irá ser descrito no cap. Vídeo). A sonoridade que o visitante escuta, está a ser lida por um software e transferida para imagem em tempo real, e é transmitida pelo monitor de vídeo Panasonic que encima a instalação – essa leitura direta é a da compilação descrita acima. Os restantes sete monitores de escalas e formatos diferentes apresentam imagens criadas com recurso ao software de análise e visualização do som, e remete para o processo de iteração e transdução que fazem parte da natureza e do processo exploratório da pesquisa.

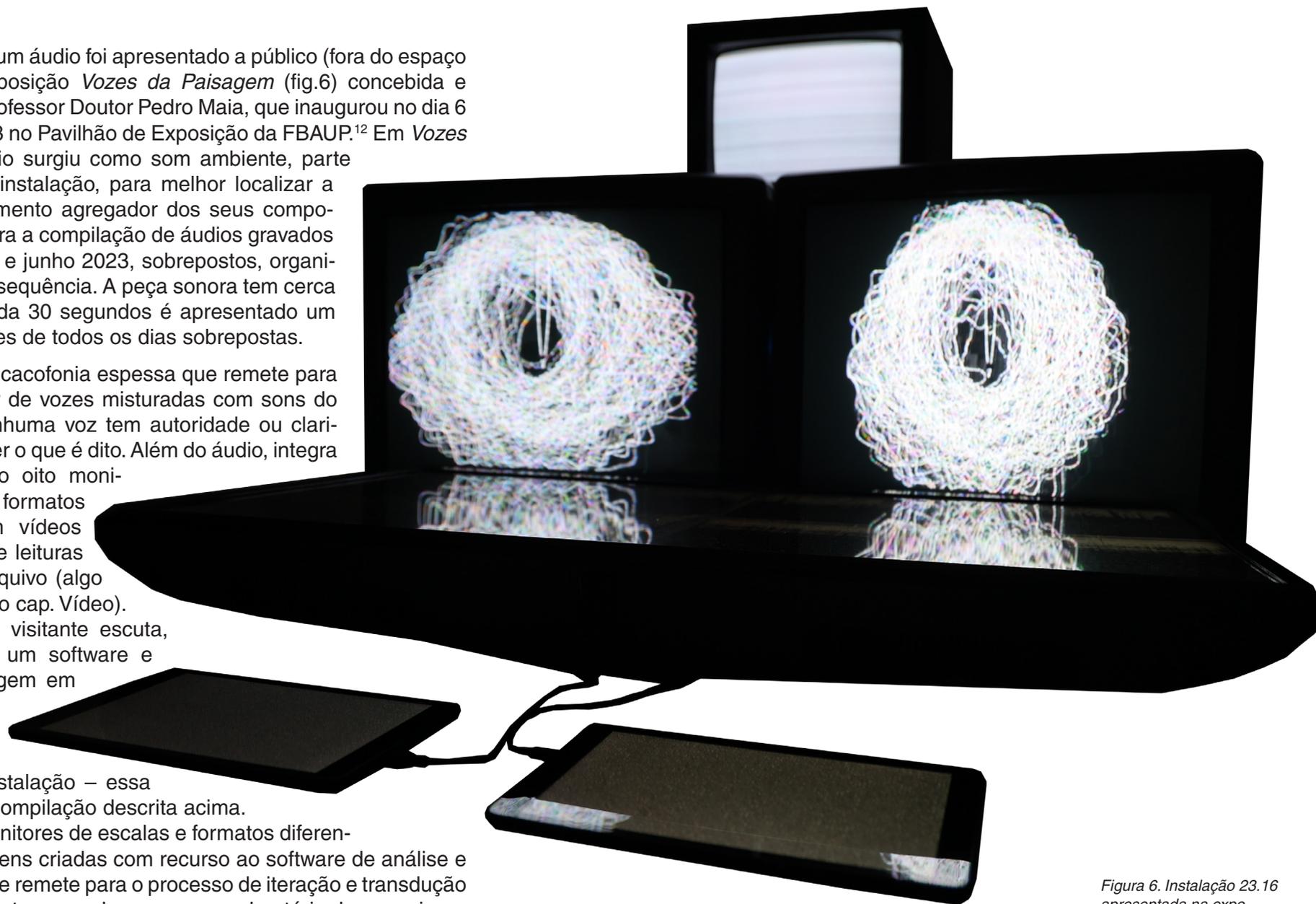


Figura 6. Instalação 23.16 apresentada na expo. *Vozes da Paisagem*



*Figura 7. Promenor instalação
23.16 apresentada na expo.
Vozes da Paisagem*

Durante a montagem da exposição *Vozes da Paisagem*, comecei a criar composições sonoras a partir das gravações, enquanto parte da procura de outra maneira de expor os áudios, pois achei que tinha muita matéria para explorar a partir desta primeira etapa. A tal 'ontogénese' que Simondon propunha, sugerindo que o desenvolvimento de um indivíduo não é uma mera criação, mas um desdobramento contínuo influenciado por vários fatores internos e externos. O áudio seguiria assim o seu curso desdobrando não só para outras formas/meios artísticos mas também sob ele mesmo.

A esta exposição seguiu-se outra, *Chão que Pega* (fig.8), curada por Leonor Lima, Margarida Bezerra Bastos e Maria Inês Gomes, que decorreu na Junta de Freguesia do Bomfim entre 12 e 23 de Janeiro de 2024¹³.

Após escuta e análise de todos os áudios, surgiram outras formas de catalogação além da data, como por exemplo a criação de categorias, como a categoria de *Família* onde podiam ser colocados todos os áudios em que algum membro familiar estivesse presente.

A instalação apresentada em *Chão que Pega* foi, portanto, o culminar da nova organização e da segunda categoria do arquivo, as composições que correspondiam a categorias – *Família*¹⁴, *Passeio*¹⁵ e *Media*¹⁶.

Ao contrário da primeira instalação onde se utiliza este arquivo catalogando os áudios por mês e dia, nestas composições os áudios foram selecionados, cortados e misturados. A composição *Passeio* é a compilação dos áudios onde se ouviam sons ambientes do dia a dia ou o que costumamos apelidar de ruído de fundo, ou seja, corresponde a um tipo de sonoridade que se usa para dar a sensação de um espaço público por via do áudio. A composição *Media* é a compilação dos áudios onde se escutam reproduções de televisões, rádios, telemóveis, sons de computadores, filmes, vídeos, séries, músicas, etc.. A apresentação dos áudios é acompanhada de uma visualização, em monitores, de traços em linha branca em fundo negro que formam (hiper)desenhos auto-

¹³ Esta exposição contava com 12 artistas todos estudantes do Mestrado em Artes Plásticas da FBAUP e ocorreu no âmbito da Unidade Curricular Práticas de Estúdio e Investigação lecionada pela Professora Doutora Filipa Cruz.

¹⁴ https://youtu.be/9pJM1_qUWj8

¹⁵ <https://youtu.be/gWqcupPBIXQ>

¹⁶ https://youtu.be/ftVEKNK_CBO

gerados por meios de códigos que emprestam características visuais aos inputs sonoros. Apesar da imagem de cada monitor se apresentar lado a lado, o som apenas pode ser escutado por meio de *headphones* isolando cada visitante na construção da sua narrativa. A instalação forma ainda um quarto hiperdesenho constituído pela proximidade das imagens dos três monitores. Essa dimensão é constituída pelo ruído de fundo do próprio espaço expositivo, como que numa tentativa de devolver o encorporamento ao visitante .

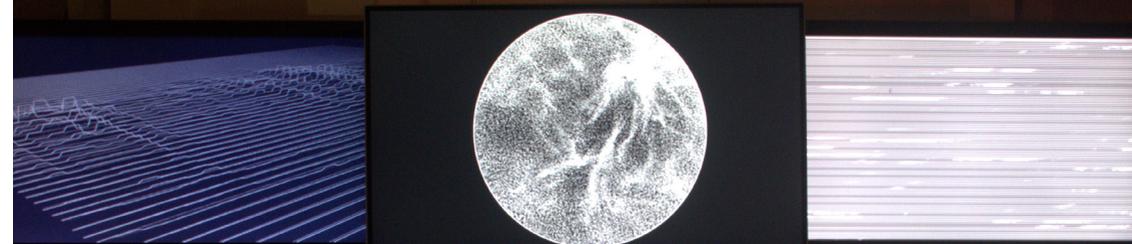


Figura 8. Instalação 23.16 apresentada na expo. *Chão que Pega*

Procurei resposta para as minhas questões éticas relacionadas com a exibição pública de áudios que incluem outras pessoas, na construção da narrativa identitária coletiva de Butler (2015). A clara identificação da proveniência do áudio, tinha presença e longe de estar resolvida esta dimensão apenas fica enunciada, constatada e efetivamente problematizada na instalação. Apesar de ser a vida da autora (a minha) a ser gravada, o 'eu', a performatividade da minha identidade que escolho gravar e depois editar, vive em conjunto e diálogo com os outros, o que implica que os áudios não sejam só meus, mas também de outros. Exibo-os como parte da instalação com permissão de todos a quem a identidade podia ser revelada, mas enfatizando um sentido de inseparabilidade entre mim e os que participam da minha vivência.

23.16 como obra processual oferece uma visão da natureza mutável da memória autobiográfica e da construção performativa da identidade. O projeto, através do seu ritual noturno de gravação de áudio, e de transferências e edições (transdução) transforma a experiência pessoal em instalações públicas com dimensão espacial, temporal, sonora e visual. A metodologia, enraizada na autoetnografia, transdução e no hiperdesenho (descrito na introdução), suporta um processo dinâmico em que os sons gravados não são meramente arquivados, mas são reinterpretados e transformados numa nova forma de expressão. O áudio, como mencionado anteriormente, não é apenas registo, mas matéria e parte do resultado.

O áudio de *23.16* abre conversas sobre a representação do 'eu' e o papel que a arte desempenha na documentação e interpretação de histórias pessoais e coletivas. Estabelecem-se traços de continuidade a partir das práticas performativas e processuais das décadas de 1960 e 1970, entre elas, de Alan Kaprow (2008). Problematiza, de certa forma, como a memória, mediada pela tecnologia e pela prática artística, pode ser entendida como uma construção dinâmica, sempre em estado de devir. Abordarei a transição do áudio para imagem e a questão da memória no capítulo seguinte.

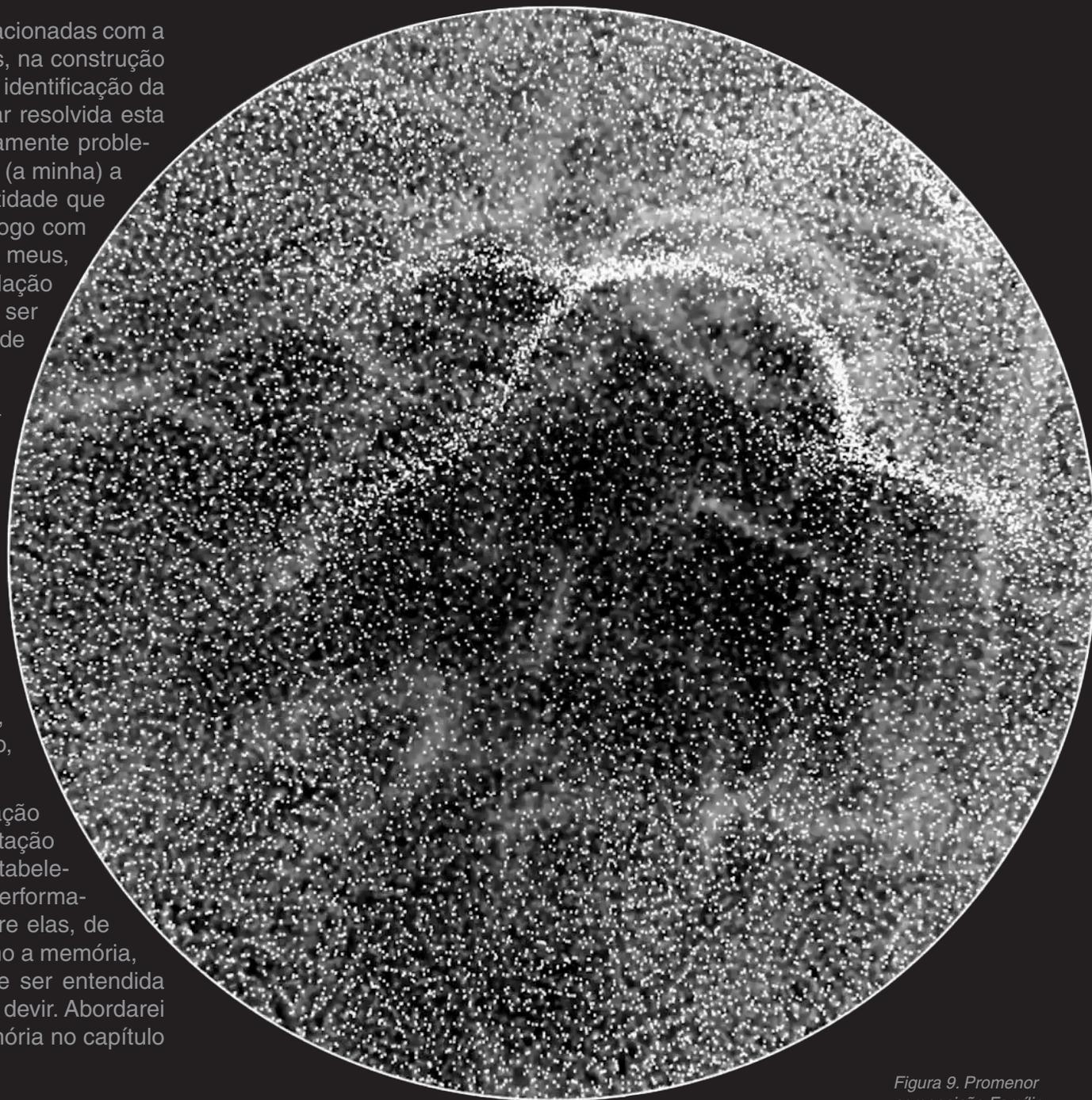


Figura 9. Promenor
composição Família

II capítulo

IMAGEM E MEMÓRIA

Neste capítulo irei abordar o conceito de imagem e memória no espectro da minha investigação e na sua relação intrincada com a identidade. Construindo sobre a discussão anterior focada no áudio, volto a atenção para o domínio visual, explorando como as imagens podem servir como representações dinâmicas da memória e como as imagens generativas ou técnicas (conceitos a abordar neste capítulo) se apresentam no meu trabalho tanto como meio como material. Irei integrar perspectivas teóricas de Gilbert Simondon, vários investigadores da área das neurociências e teorias de arte contemporânea e da cultura visual para aprofundar o meu entendimento e aplicação de conceitos de imagem e memória no projeto *23.16*. Apresentarei considerações particulares sobre a imagem no seio da minha exploração plástica tanto na sua apresentação autónoma, como desenho, tanto na vertente de 'frame' de vídeo estabelecendo já ligação com o próximo capítulo.

Porquê questionar a imagem no contexto desta investigação?

O processo de construção do material (áudio, imagem, vídeo, etc.) deriva, como abordado anteriormente, por iteração e transdução (termo de Simondon) do registo inicial em tempo real e num ritmo diário. Se, no capítulo anterior, o pensamento foi estruturado à volta do áudio, como matéria inicial, e com essa primeira linha de pensamento foi desvelada uma reflexão em torno da identidade, neste segundo momento pretendo refletir acerca de memória como referente que é estruturante da identidade. Assim sendo, para permitir uma reflexão sobre imagem na sua relação com a memória, mas que entendo no contexto da minha investigação ser não representacional (ou seja, que não parte de um referente inicial reconhecido como a fotografia habitualmente associada à preservação da memória e da construção da identidade), mas que é complexa e fluída. Em linha com as conclusões do capítulo anterior, iniciarei a minha indagação refletindo acerca do conceito de memória e sobre como o entendimento que faço dela, hoje, me permite pesquisá-la plasticamente e problematizá-la.

Memória

A memória não é meramente uma capacidade de armazenar factos e provas definitivas de experiências vividas. Em vez disso, afirmam diversos neurocientistas como sendo dinâmica e constantemente influenciada por novas experiências, inclusive pelo ato de lembrar. Esta natureza fluída da memória significa que pode ser facilmente modificada, e que as nossas recordações podem ser pouco fiáveis. Muitas vezes, tomamos a memória como garantida, mas ela é essencial para várias tarefas na vida diária, como o reconhecer as faces das pessoas, o recordar conversas ou o permitir a navegação no espaço físico (Schacter, 2001). A estimulação contínua dos nossos sentidos cria um fluxo constante de mensagens para o cérebro, que rapidamente traduz estímulos sensoriais em padrões de atividade neuronal. Estes padrões representam o significado dos estímulos para o indivíduo (Nunes, 2008). Entre as inúmeras impressões que os nossos cérebros acumulam, algumas duram apenas brevemente (memórias de curto prazo), enquanto outras

persistem por toda a vida (memórias de longo prazo). Assim, a memória é uma função complexa que engloba tanto o conhecimento factual quanto a capacidade de realizar tarefas rotineiras (como a habilidade de conduzir) de forma inconsciente, como os afetos.

A memória é um processo cognitivo que envolve codificar, armazenar e recuperar informações (Nunes, 2008). O processo de criação de memórias começa com a codificação dos estímulos sensoriais, que são organizados e processados. Segundo Nunes (2008) a informação, arquivada durante o armazenamento, é posteriormente recuperada, seja espontaneamente ou com pistas. Os diferentes tipos de memória ficam armazenados em diferentes regiões do cérebro formando padrões específicos baseados em associações entre grupos de neurónios. Fatores como emoções e atenção influenciam a retenção destes padrões, com certos gatilhos sensoriais, como sons, cheiros, ou imagens, evocando recordações poderosas (Schacter, 2001).

A imagem (essencialmente a neuroimagem funcional¹⁷) tem avançado a nossa compreensão da memória ao representar as regiões do cérebro envolvidas em diferentes tipos de memória. Isto mostrou que a memória consiste em múltiplos sistemas que funcionam tanto independentemente quanto cooperativamente, explicando por que razão as pessoas com lesões cerebrais podem experimentar dissociações de memória enquanto outras têm experiências de memória unificadas (Schacter et al., 2000). Ou seja, o normal funcionamento da memória é âncora para o sentido de si e para a coerência e alguma constância da nossa identidade pois mesmo que nós mudemos e não sejamos a exatamente a mesma pessoa com 8 ou 18 anos temos um sentimento de unidade que nos permite acumular experiências e evoluir. experiências e evoluir.

¹⁷ *Neuroimagem funcional refere-se a técnicas de imagem cerebral que permitem a visualização e medição da atividade funcional do cérebro em tempo real. Essas técnicas são usadas para estudar as mudanças dinâmicas na atividade neuronal durante diferentes estados ou tarefas cognitivas. Entre as técnicas mais comuns de neuroimagem funcional estão a Ressonância Magnética Funcional (fMRI) e a Tomografia por Emissão de Pósitrons (PET), que medem mudanças no fluxo sanguíneo cerebral e no metabolismo, respetivamente, como indicadores indiretos da atividade neural. Frackowiak, R. S. J., Ashburner, J. T., Penny, W. D., et al. (2004). Human Brain Function (2nd ed.). Academic Press.*

Memória Autobiográfica

A memória autobiográfica (que é o tipo de memória central deste projeto) é consensualmente entendida como parte do complexo de memórias de longo prazo. Tradicionalmente estudada a partir de uma perspetiva psicológica geral, é descrita como um tipo de memória episódica que contém informações do sujeito sobre si mesmo (Tulving, 1972). A memória autobiográfica inclui as memórias de eventos específicos ao longo da vida, como a defesa do projeto de mestrado por exemplo. Além da memória autobiográfica episódica, vários investigadores (Tulving & Craik, 2000; Conway, 2005) identificaram uma categoria semântica da memória autobiográfica constituída por informações gerais sobre o passado de uma pessoa, como o nome da escola que frequentou.

A memória autobiográfica é dinâmica, subjetiva, pessoal e constantemente construída e reconstruída, característica denominada de “viagem mental no tempo” e que pode ser consciente ou involuntária, desencadeada por estímulos sensoriais (Conway, 1996) como no momento em que escutei as ovelhas no pasto (e posteriormente o áudio) e isso me trouxe memórias mas também me permitiu perceber a importância da própria memória.

David Rubin (2005) enfatiza que vários sistemas, incluindo visão, audição, olfato, consciência espacial, emoção e linguagem, desempenham papéis na memória autobiográfica. Esses sistemas possuem processos e formas de organização distintos, cada um contribuindo para a complexidade da memória. Tecnicamente, esta multiplicidade na memória implica que ela é melhor evocada através de métodos como montagem, iteração e com recurso a meios como o vídeo e a instalação, que refletem a sua natureza dinâmica e construída.

A análise dos meus métodos de trabalho, em que a geração de imagens é construída a partir dos dados sonoros e por coordenadas internas aos softwares utilizados, justifica a necessidade de indagar sobre o estatuto das imagens e a sua ligação com a tecnologia (aprofundada no próximo capítulo), devido à interdependência entre a exploração autoetnográfica mediada pela tecnologia, os registos sonoros iniciais até à sua receção em instalações nas exposições. Esta reflexão serviu para considerar criticamente a minha posição de mediadora entre o período inicial de

registro diário, utilizando o olhar artístico sobre conceitos de identidade e memória para questionar os papéis de observação, registro, arquivamento e reconstrução.

Perspetivas de Arte Contemporânea sobre a Memória

O papel da memória na arte contemporânea, discutido por Joan Gibbons, enfatiza a importância da memória pessoal e coletiva na criação de novas narrativas. Gibbons observa que *“A relação entre lugar e memória tem sido destacada, e os lugares de memória tornaram-se situacionais e interpessoais.”*¹⁸ (2007, p.102). Esta perspectiva é relevante para entender como os elementos audiovisuais no meu trabalho criam um espaço compartilhado para a memória que envolve, não apenas as minhas experiências, mas também as de meus amigos e parentes. A análise de Gibbons foca-se na interseção entre histórias pessoais e coletivas. O uso que faço de imagens derivadas de gravações sonoras oferece uma abordagem única para visualizar a memória que transcende a representação fotográfica tradicional. Gibbons (2007) discute a utilização da memória na arte contemporânea, onde os artistas usam memórias pessoais para se envolver com contextos sociais e históricos mais amplos. Ao expor publicamente gravações sonoras e imagens derivadas delas, o meu projeto convida os espectadores a conectarem-se com as suas próprias memórias e experiências, promovendo um espaço de memória coletivo que é tanto performativo quanto interativo. Esta abordagem não só desafia as noções tradicionais de memória e representação - normalmente evocadas por fotografias e vídeos documentais - como apresenta os elementos mnemônicos por camadas de registros que partem do real e são sobrepostos. Enfatizo a importância dos elementos multimodais, performativos e interativos apresentando uma ideia de memória em constante evolução a partir de registros de impressões arquivadas.

A exploração de Richard Cândida Smith (2002) sobre a performance da memória na arte apoia ainda mais este argumento, pois destaca a importância da memória incorporada e as formas pelas quais a performance pode trazer memórias pessoais e coletivas à vida. Segundo Smith, *“A memória existe num processo contínuo de performance e*

*resposta”*¹⁹ (Smith, 2002 p.3). Este conceito ressoa com a minha abordagem de transformar gravações de áudio em formas visuais, criando uma relação derivativa e dinâmica da memória. Conforme discutido por Susannah Radstone em *Memory and Methodology* (2000), o trabalho de memória envolve uma encenação consciente e intencional da memória, que pode ser expressa através de várias formas, como palavras, imagens e sons. Isso alinha-se estreitamente com a metodologia de transformar gravações de áudio em representações visuais. Radstone enfatiza:

*“O trabalho de memória encena a memória através de palavras, faladas e escritas, em imagens de diversos tipos, e também em sons: a qualidade multifacetada das expressões de memória reflete-se nas diferentes práticas de trabalho de memória.”*²⁰ (2000, p. 186).

Esta abordagem multifacetada captura a essência da memória, que é inerentemente complexa e não pode ser confinada a um único meio.

Imagem

Ao contrário das fotografias (por exemplo, os retratos de família, que remetem para as emoções e memórias), as imagens técnicas que são usadas em alguns contextos profissionais, como é o caso dos espectrogramas²¹ (uma representação espectral definida no domínio da frequência), têm uma finalidade puramente prática. Estas imagens resultam da análise de sinais sonoros, mas elas só desempenham a sua função quando entendidas e interpretadas por especialistas treinados para reconhecer, ler e interpretar as estruturas. Se as imagens de família podem excluir-nos parcialmente do contexto por não conhecermos

¹⁹ No original *“Memory exists in an ongoing process of performance and response”*.

²⁰ No original *“Memory work stages memory through words, spoken and written, in images of many kinds, and also in sounds: the multifaceted quality of memory-expressions is reflected in different practices of memory work.”*

²¹ O termo *“espectrograma”* foi cunhado no contexto da engenharia elétrica e da análise de sinais. O espectrograma é uma ferramenta de análise de sinais, permitindo uma visualização detalhada das variações espectrais ao longo do tempo. É amplamente utilizado em muitas disciplinas científicas e técnicas devido à sua capacidade de revelar informações complexas de maneira intuitiva. O espectrograma é normalmente gerado utilizando a Transformada/transformação de Fourier de Curto Prazo (STFT), que divide o sinal em segmentos de tempo e calcula a Transformação de Fourier para cada segmento. Isso permite visualizar como a frequência do sinal varia ao longo do tempo. <https://www.nti-audio.com/pt/suporte/saber-como/transformacao-rapida-de-fourier-fft>

¹⁸ No original *“The relationship between place and memory has been foregrounded and the places of memory have become situational and interpersonal”*.

todas as pessoas que nelas aparecem, as imagens técnicas que derivam do áudio, para os leigos, podem ser indecifráveis. Podemos então considerar o espectrograma como uma imagem ilustrativa da experiência de audição inseparável da sua enunciação, uma imagem-memória que implica uma (re)construção do momento inicial, aquando da sua captura, e, ao mesmo tempo, uma performance temporal que combina os gestos de produção, apresentação e receção numa única imagem-ação.

As imagens resultantes das leituras de gravações de áudio, incorporam uma forma de memória dinâmica, isto é, em permanente reajuste, como no caso das imagens que produzem a partir dos áudios diários e que criam repetição no arquivo que como na nossa própria memória se agrupam em categorias e sobrepõem. As imagens são não representacionais, no sentido de serem uma captura de algo físico, desafiando as noções tradicionais de imagem-memória e oferecendo novas possibilidades para a exploração artística. As memórias registadas em áudio e arquivadas num suporte digital são transformadas usando softwares como Adobe Audition e Sonic Visualizer. Cada um destes softwares tem uma forma de utilização específica e com resultados particulares. A escolha do software depende do resultado que pretendo. A sua utilização, à medida que vou desenvolvendo o processo, torna-se intuitiva. Ou seja, a minha memória, o processamento e a memória da máquina interagem, no que poderá ser um conceito de Mark Amerika (2007) (que abordarei no terceiro capítulo). Simondon (2017) distingue entre memória humana e a da máquina e destaca a natureza única dos processos criativos que envolvem a mediação técnica. Ele afirma:

“A memória humana recebe conteúdos que têm um poder formativo no sentido em que se sobrepõem a si mesmos, são agrupados, como se a experiência adquirida servisse de código para novas aquisições (...).”²² (2017, p. 138).

A forma de geração de imagens a partir de processos digitais e analógicos, entre eles de visualização de registos áudios, dá origem, segundo Casei Reas & Ben Fry (2007), ao uso do termo imagem generativa (*i.e.* processo de criar imagens através da utilização de algoritmos, onde as instruções são codificadas para gerar os elementos visuais) *“A lingua-*

²² *No original “Human memory receives contents that have a formative power in the sense that they overlap with themselves, are grouped, as if acquired experience served as a code for new acquisitions”*

gem Processing é uma linguagem de programação textual especificamente concebida para gerar e modificar imagens”²³, (2014, p.1). No meu projeto, as imagens generativas funcionam como extensões da memória, pois *“[O] funcionamento do objeto técnico pertence à mesma ordem de realidade, ao mesmo sistema de causas e efeitos, que a operação técnica”²⁴ (Simondon, 2017, p. 249).* Isso implica que as imagens generativas produzidas a partir de gravações de áudio não são meras representações, mas componentes ativos na reconstituição da memória, efetivamente preenchendo a lacuna entre processos técnicos e a narrativa pessoal.

A ideia de ‘concretização’, (Simondon, 2017) refere-se ao processo pelo qual um objeto técnico evolui de um design abstrato para uma entidade mais concreta e funcional. Este processo envolve a integração interna de vários componentes e funções que permitem ao objeto operar como um todo unificado. Simondon, em relação ao objeto técnico afirma que:

“O sentido da sua evolução é uma concretização; um objeto técnico primitivo é um sistema abstrato de modos parciais de funcionamento isolados, sem um terreno comum de existência, sem causalidade recíproca, sem ressonância interna; um objeto técnico aperfeiçoado é um objeto técnico individualizado no qual cada estrutura é plurifuncional, sobredeterminada.”²⁵ (2017, p. xiv)

No contexto das imagens generativas, isso significa que as imagens produzidas não são apenas representações visuais, mas são concretizações dos dados subjacentes. As gravações sonoras, quando processadas por algoritmos, resultam em imagens que são pluri-funcionais, ou seja, carregam múltiplas camadas de informação e significado, integrando dados temporais, auditivos e visuais num todo coerente. As imagens generativas são participantes de um resultado que se manifesta em imagem e por isso são um objeto técnico que está profundamente conectado com os processos e os dados de onde emergem, em

²³ *No original “The Processing language is a text programming language specifically designed to generate and modify images”*

²⁴ *No original “The functioning of the technical object belongs to the same order of reality, the same system of causes and effects, as the technical operation”.*

²⁵ *No original “the sense of its evolution is a concretization; a primitive technical object is an abstract system of isolated partial ways of functioning, without common ground of existence, without reciprocal causality, without internal resonance; a perfected technical object is an individualized technical object in which each structure is pluri-functional, overdetermined”.*

vez de serem meras representações.

23.16 Processos

Na visão de Simondon, objetos e processos técnicos, como as imagens no meu trabalho, incorporam uma forma de memória e existência que difere da recordação humana. Segundo Simondon, *“A memória da máquina triunfa na multiplicidade e na desordem; a memória humana triunfa na unidade das formas e na ordem”*²⁶ (2017 p.137). Esta distinção entre as duas formas de memória destaca a natureza única das imagens generativas técnicas, que, embora não dependam da percepção e memória humanas para existirem como entidades visuais, são fundamentalmente moldadas e dirigidas pela minha intencionalidade artística. Este processo criativo, portanto, não se equipara à autonomia da IA. No entanto, é uma extensão das capacidades humanas de interpretação e criatividade que utiliza as tecnologias como ferramentas ao serviço de uma visão artística.

As minhas imagens generativas sustentam o entendimento de que as imagens não são apenas visuais, mas podem abranger outras experiências sensoriais e envolvimentos cognitivos (Elkins, 1999). Elas encapsulam memórias auditivas em imagens e vídeos, sonoridades e composições materiais, assim envolvendo múltiplos sentidos e criando uma experiência mais rica e imersiva.

No domínio da arte contemporânea, o conceito de imagens derivadas de gravações sonoras pode ser enriquecido pela teoria cinética das imagens proposta por Thomas Nail. A perspetiva de Nail de que as *“[I]magens possuem uma agência material e cinética entre si que não é estritamente derivada de agentes humanos ou sociais”*²⁷ (2019, p. 3) alinha-se com os processos dinâmicos envolvidos na transformação de dados auditivos em formas visuais. Esta visão apoia o argumento de que imagens generativas são constructos performativos, evoluindo continuamente através de dinâmicas internas.

A partitura musical é uma das formas mais diretas de visualização do

som, cada imagem concebida a partir de uma linguagem normalizada. Tendo eu uma base formativa em música, esta forma modular está gravada na minha memória, e por isso, a partitura veio à memória assim que dei início a este projeto. Olhei para exemplos que acrescentassem algo instrutivo visualmente e que quebrasse ou expandisse a normalização da partitura musical com a notação básica do sistema ocidental. Durante este processo cheguei a dois livros que se revelaram basilares como compilações de diferentes formas de anotações, transformações e traduções por diferente e variados artistas, *Notations* de John Cage (1969) e *Notations 21* de Theresa Sauer (2009). Durante o processo de investigação encontrei vários livros e documentários de John Cage e de Iannis Xenakis dos quais extrai exemplos como a criação do UPIC²⁸ (um dos primeiros controladores gráficos baseados em computador para música digital). O UPIC Não era uma tecnologia do tipo instrumento de sonorização de desenhos, mas uma ferramenta de composição onde a notação apresentava uma abordagem gráfica em vez da notação tradicional. Estes processos de passagem de uma linguagem a outra são no meu entender transduções e deram origem ao pensamento âncora do 23.16.

Continuando com esta visão de transdução de áudio para imagem, criando uma ligação de motivo, mas com independência de apresentação, fui explorando e pesquisando formas de fazer através de vários softwares, entre eles o Adobe Audition e o Sonic Visualizer entre outros. Abrindo grande parte dos softwares de edição de áudio a primeira imagem que nos aparece é um espectrograma (*i.e.* uma representação espectral definida no domínio da frequência) (fig.10). Explorando, procurei gerar imagens a partir dos parâmetros disponíveis, mudando aberturas da escala frequencial, aumentando e diminuindo o zoom do ecrã em busca de algo inesperado.

²⁶ No original *“Machine memory triumphs in multiplicity and disorder; human memory triumphs in the unity of forms and in order”*.

²⁷ No original *“ [I]mages have a material and kinetic agency with one another that is not strictly derived from human or social agents”*.

²⁸ O UPIC (*Unité Polyagogique Informatique du CEMAMu*) é um sistema inovador de música computacional desenvolvido pelo compositor Iannis Xenakis na década de 1970. Foi concebido no CEMAMu (*Centre d'Études de Mathématique et Automatique Musicales*) em Paris, um instituto fundado por Xenakis para explorar novas interseções entre música, matemática e tecnologia. <https://www.iannis-xenakis.org/en/dictionary-upic/>

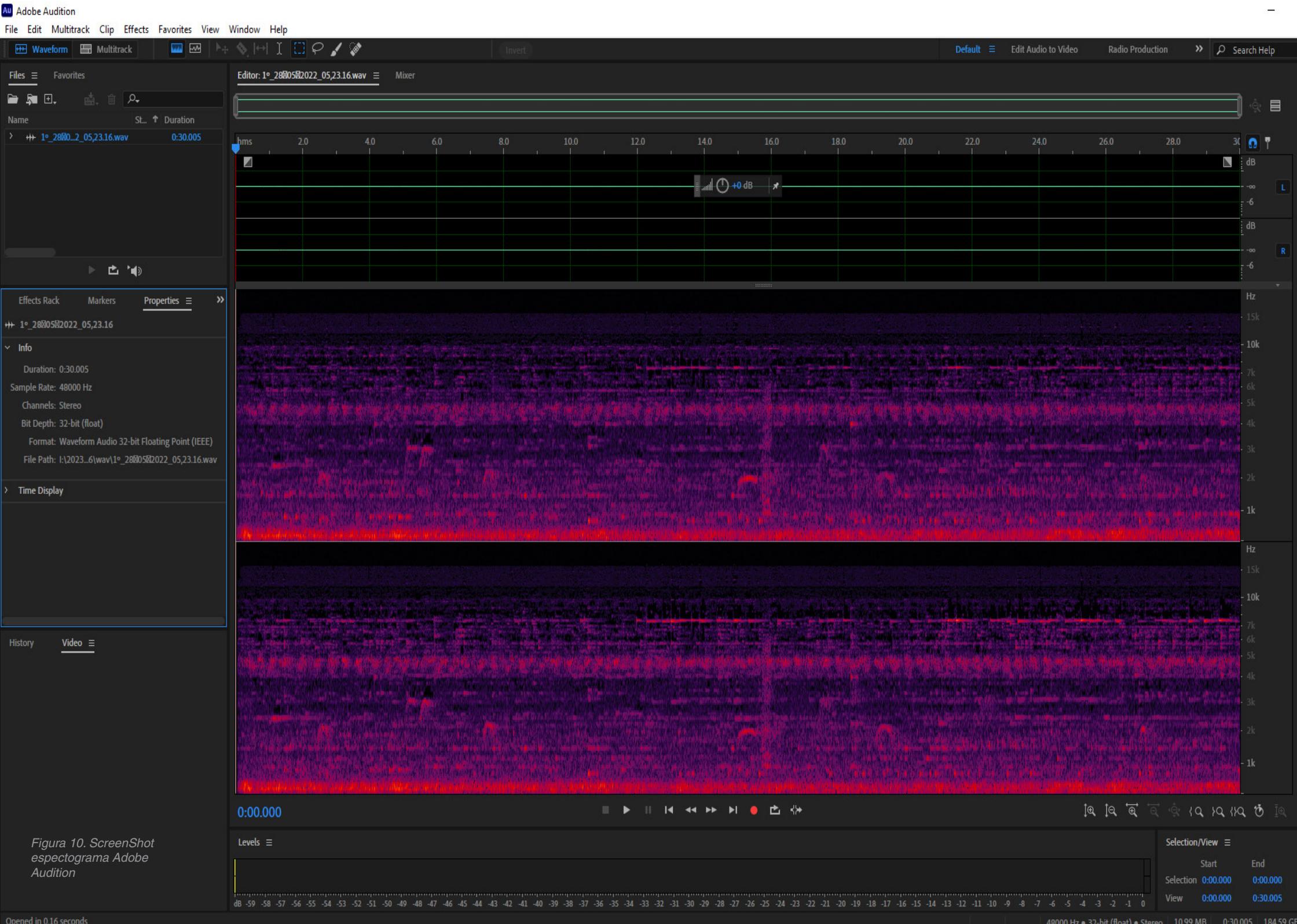


Figura 10. ScreenShot espectrograma Adobe Audition

A primeira tentativa de transformação destas imagens em algo apresentável foi a construção de diapositivos para o projetor de diapositivos (fig.11 e 12). Devido à técnica estar em desuso, a impressão de diapositivos é escassa em Portugal, por isso resolvi utilizar impressões em acetatos dentro dos encaixes podendo alcançar um efeito semelhante, para o efeito, ao dos diapositivos. As imagens apresentadas eram os espectrogramas numa escala de cinzentos. Segundo o manual de instrução da Adobe Audition (2013), para uma melhor análise do gráfico podemos entender que

“a visualização espectral mostra uma forma de onda pelos seus componentes de frequência, em que o eixo x (régua horizontal) mede o tempo e o eixo y (régua vertical) mede a frequência. Esta vista permite analisar dados de áudio para ver quais as frequências mais predominantes. Cores mais brilhantes representam componentes de maior amplitude. As cores variam de azul escuro (frequências de baixa amplitude) a amarelo brilhante (frequências de alta amplitude).”(2013 p.51)

Neste caso, os pretos correspondem aos azuis escuros e os brancos aos amarelos.

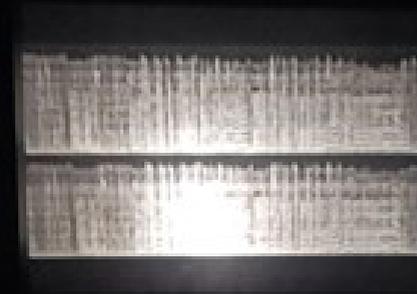


Figura 11. Projeção dos diapositivos alcançados



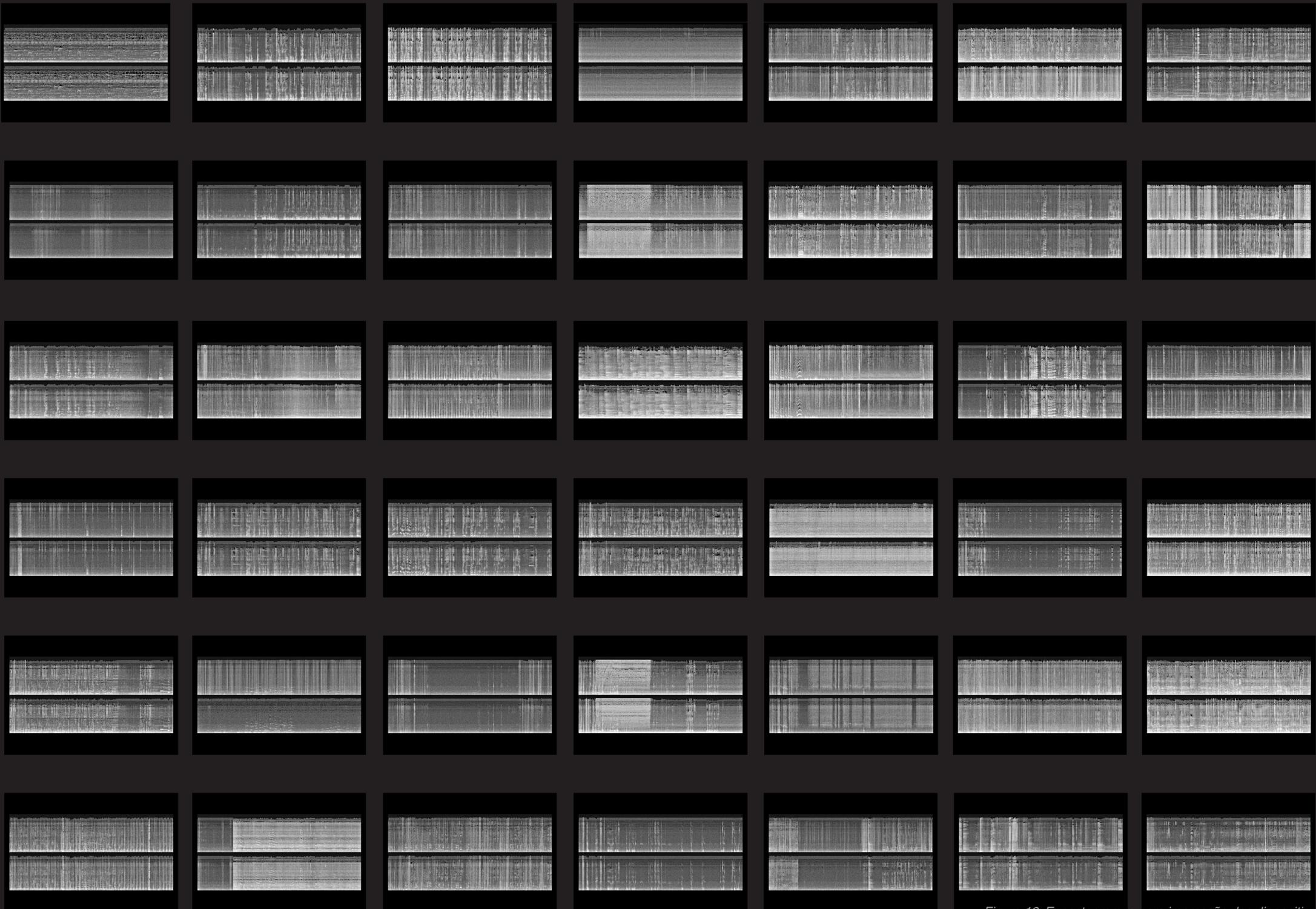


Figura 12. Espectrogramas para impressão dos diapositivos

Fascinada pela luz e a sua conexão com o som (a sua propagação em onda) - a forma de aceder quando se torna imagem digital - quis continuar a explorar com a tecnologia de apresentação que ligasse ambas as formas para encontrar uma forma para a instalação. A retroprojeção permitia-me de forma simples e imediata aceder a uma forma de amplificar esta proximidade.

A instalação 23.16²⁹ (fig.13 à17) foi apresentada na *exposição Mestrado em Artes Plásticas 2ºano* (4 a 12 de outubro de 2023), esta consistia em dois retroprojetores e um conjunto de acetatos impressos com uma destas imagens da investigação (espectogramas conseguidos nas primeiras tentativas de visualizar o áudio), nelas vemos uns pontos em negativo que deixam passar a luz, estes pontos são áudio. Para a produção destas imagens foi escolhida uma redução extrema de frequências conferindo alto contraste e permitindo as entradas de luz, ficaram apenas as apresentadas. As imagens impressas nos acetatos foram projetadas na parede formando uma espécie de paisagem do céu estrelado de uma paisagem urbana noturna (na sensação auferida por algum público com quem conversei). Para além destes dois elementos (retroprojetores e acetatos), fazia parte da instalação diferentes lentes para as pessoas mexerem e experimentarem, ludicamente e ativamente interferindo na imagem resultante na parede e transformando o áudio metaforicamente a partir da sua imagem (mexendo nas ondas de luz).

29 <https://youtu.be/OO8J3P-iXAY>



Figura 13. Promenor de lentes sobre acetato



Figura 14.
Retroprojektor
com acetato
23.16

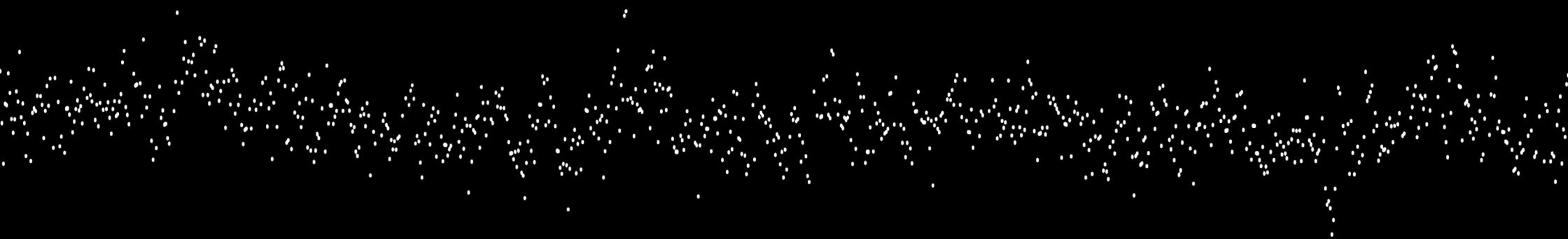


Figura 15. Espectograma para impressão em acetato



Figura 16. Frames do vídeo 23.16 Retroprojeção



Figura 17. Promenor das lentes sobre retroprojektor

Pelo meio da procura de imagens nos softwares de análise de áudio, encontrei a Phase Analysis – Histogram que se apresenta por vídeo no Adobe Audition. O Phase do áudio é o momento exato em que a onda se encontra no seu ciclo, esta é medida em 360 graus. Conseguimos a partir do histograma ver o áudio a movimentar-se entre o canal direito e esquerdo, o mono e o seu inverso (como indicado no gráfico do programa).

Para as conseguir executar e conseguir as imagens finais impressas em papel (desenhos duplos com linha branca em fundo preto e linha preta em fundo branco (fig.18 e 20)) foi necessário desconstruir o vídeo (do Phase Analysis) em frames (fig.19) e sobrepô-los. As imagens apresentadas são duplos, um em positivo e outro em negativo, tentando alcançar o mesmo efeito que o áudio na sua forma gravada e ouvida (stereo) que só está completa em duo. Estas imagens foram também apresentadas na exposição *INTERVALO Antes e Depois o Desenho 2022/2023* entre entre 17 de junho e 16 de julho de 2023 no Lugar do desenho.

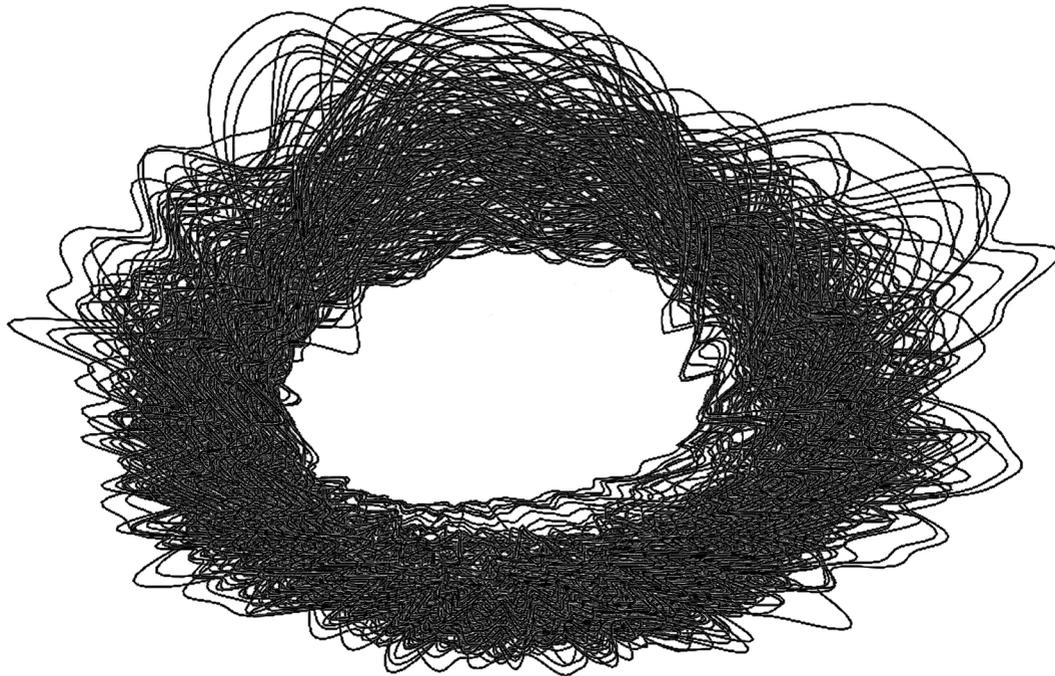


Figura 18. 23.16 imagem resultante do Phase Analysis

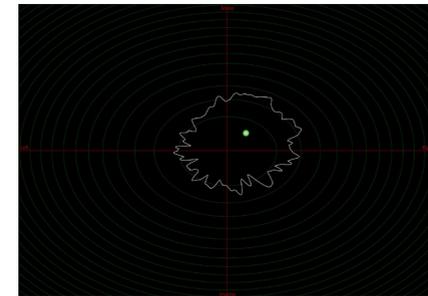
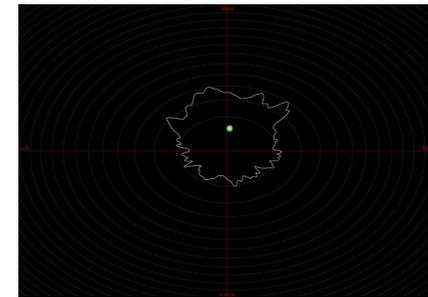
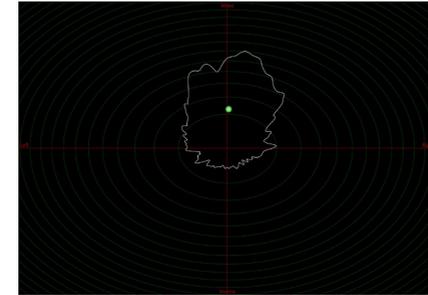
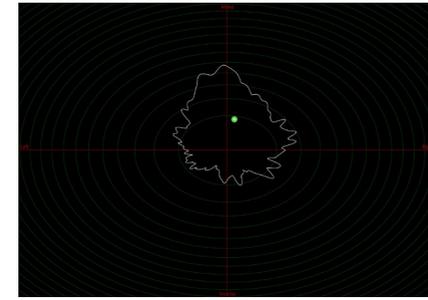


Figura 19. Frames de um dos vídeos do Phase Analysis

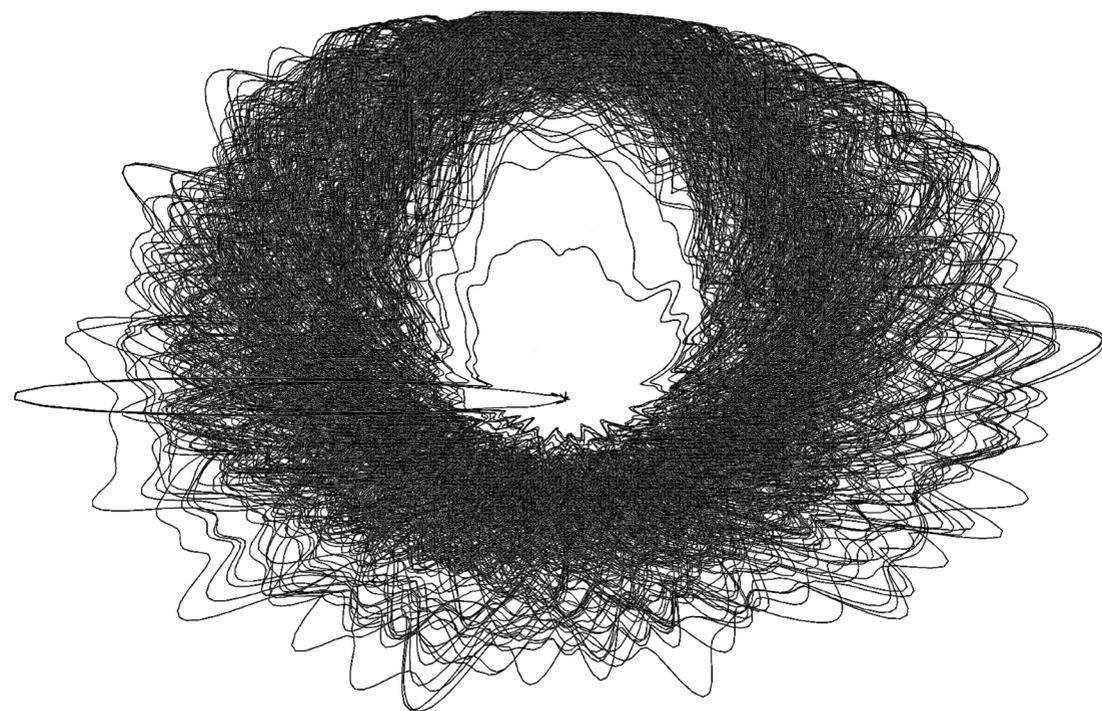
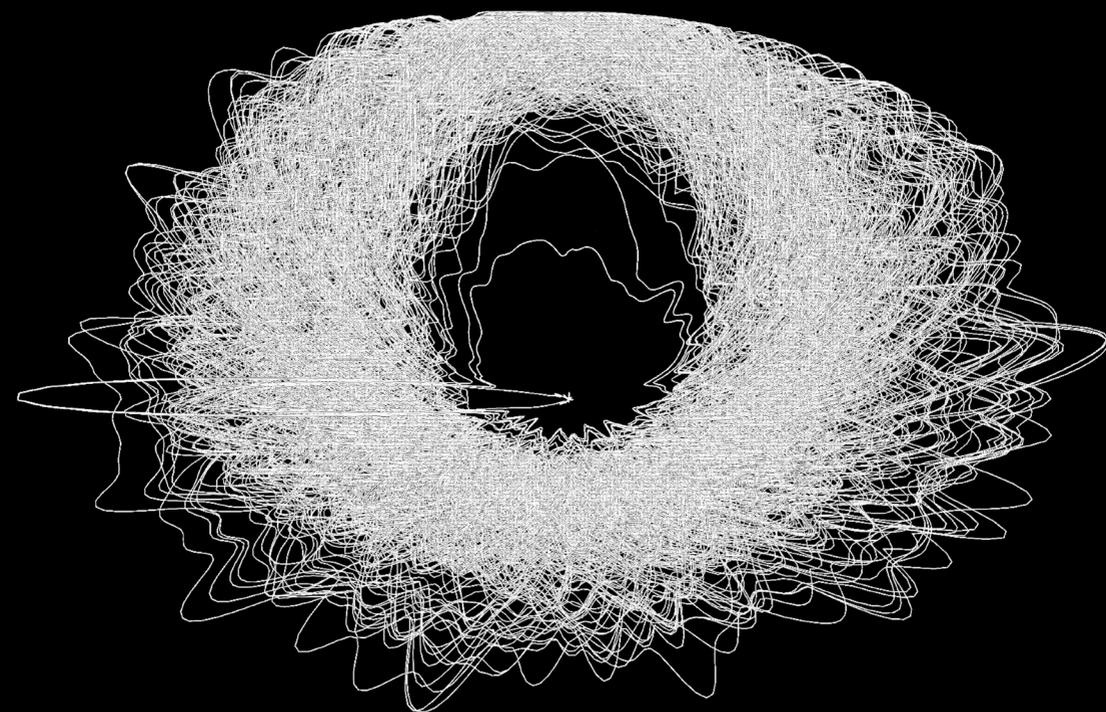


Figura 20. 23.16 imagem resultante do Phase Analysis

Imagem e Natureza Dinâmica da Memória

Susannah Radstone (2000) articula o conceito de encenação dinâmica da memória ao afirmar que

“(...) A memória não envolve simplesmente esquecer, lembrar incorretamente, repressão – isso seria sugerir que existe alguma ‘verdade’ fixa dos eventos passados: a memória na verdade é esses processos, é sempre já uma revisão secundária (...).”³⁰ (2000, p. 186).

Esta visão apoia a noção de que as imagens generativas no meu trabalho são construtos dinâmicos que refletem os processos contínuos de reconstrução da memória. Ao evitar a natureza estática inerente à fotografia tradicional, estas imagens destacam a forma como as memórias pessoais e coletivas são continuamente misturadas e transformadas, enfatizando a natureza performativa e multimodal do recordar.

A natureza dinâmica e reconstrutiva da memória, que se alinha de perto com o processo de criação de imagens generativas a partir de gravações de áudio reais é também assunto de *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination* (2002), de Annette Kuhn. Da mesma forma que Kuhn desenterra e torna públicas histórias não contadas usando fotografias, documentos e memórias como ferramentas críticas para investigar e reconstruir narrativas ocultas, as imagens generativas derivadas de gravações sonoras revelam narrativas pessoais e coletivas trazendo a atenção do visitante de cada instalação para o cotidiano, dando lugar de destaque ao que de outra forma permanece oculto. Não só as imagens tornam visível o que de outra forma está invisível como documentar com imagens pode combater a natureza transitória da recordação humana.

Em *The Remembered Film* (2004), Victor Burgin explora como a memória está entrelaçada com a representação visual. As suas reflexões sobre a memória visual reverberam com a ideia de que a criação artística pode estabilizar a memória transitória, fragmentada e instável. Burgin propõe que as imagens que retemos e recriamos nas nossas mentes são uma forma de resistência à efemeridade, conceitos que explora plasticamente nas obras *The Bridge* (1984) e *Belledonne* (2016) onde explora a fragmentação da narrativa e a desconstrução da

temporalidade. Chris Marker, através de seus trabalhos cinematográficos como *Sans Soleil* (1983) e *La Jetée* (1962), retrata igualmente a memória como fragmentada e instável, utilizando meios audiovisuais para estabilizar momentos fugazes e construir narrativas coerentes. *La Jetée*, em particular, é notável por ser quase inteiramente construído a partir de imagens estáticas – uma sequência de fotogramas que, ao invés de criar uma narrativa em movimento contínuo, convida o espectador a preencher as lacunas entre as imagens, intensificando a experiência de memória e temporalidade. Este uso de imagens fixas ressoa profundamente com a ideia de que a memória não é um fluxo contínuo, mas uma série de fragmentos que precisam ser reconstruídos e reinterpretados. Essa técnica de Marker ecoa na minha prática artística, onde a criação de instalações reflete a natureza fragmentada e subjetiva da memória.

As obras de Burgin e Marker alinhavam-se com a afirmação de Radstone (2000) de que a memória e a subjetividade são construídas historicamente dentro de espaços íntimos e relacionais. A compulsão para registrar eventos diários e utilizar arquivos audiovisuais no projeto 23.16 pode ser entendida como uma resposta ao medo de esquecer. Assim como Locke (2000) discute, as tecnologias da memória visam abordar a falibilidade inerente à recordação humana, criando repositórios dinâmicos e acessíveis de memórias. Dessa forma, tanto Burgin quanto Marker oferecem uma compreensão da memória que é ao mesmo tempo crítica e profundamente entrelaçada com as práticas de criação de imagens e narrativas, refletindo a fluidez e a complexidade inerentes à construção da memória e da identidade que explorarei no capítulo do Vídeo, que se segue.

³⁰ “No original “memory does not simply involve forgetting, misremembering, repression – that would be to suggest there is some fixed ‘truth’ of past events: memory actually is these processes, is always already secondary revision”.

III capítulo

VÍDEO E TECNOLOGIA

Em 23.16 o áudio (capturado inicialmente e articulado no capítulo 1) dá lugar à imagem, resultante dos processos da sua visualização (articulado no capítulo 2) e transforma-se por edição (vários processos generativos ou edição digital) em vídeo digital - esse estatuto de imagem em movimento é conseguido por processos tecnológicos que serão objeto de reflexão neste capítulo. No contexto da arte contemporânea e da tecnologia digital, o vídeo apresenta uma relação direta com este projeto de pesquisa artística. Ao examinar algumas implicações teóricas e práticas do vídeo e da tecnologia do processo de construção dos vídeos, este capítulo visa articular conexões entre imagens em movimento e avanços tecnológicos, enquanto expande os temas explorados nos capítulos anteriores. O vídeo na minha pesquisa apresenta-se com pelo menos quatro tipologias: 1) o vídeo gerado pelo código do áudio (a imagem invisível dos dados digitais do áudio) que edito com o Touch-Designer; 2) o vídeo que edito com o Adobe Premiere a partir de frames isolados (a partir de imagens que são conseguidas como interpretações dos áudios em determinado momento); 3) as vídeo montagens a partir de vídeos existentes nos programas de análise de áudio; 4) os vídeos que arquivam as instalações para permitirem a referência espaço temporal das apresentações de trabalhos. Surge então a necessidade de uma hibridização de fontes e de leituras na investigação para a articulação de uma reflexão sobre e para a pesquisa prática.

O desenvolvimento histórico da arte em vídeo - videoarte, enraizado nas práticas experimentais das décadas de 1960 e 1970, é crucial para compreender a sua evolução. Pioneiros como Nam June Paik, Peter Campus, Joan Jonas, Jonas Mekas, Wolf Vostell, Vito Acconci, Martha Rosler, Mary Lucier, e também Bruce Nauman, Bill Viola e Gary Hill usaram a tecnologia de vídeo para explorar novas potencialidades (Rush, 2007) e contribuir para a sua evolução, mas também, para estender o entendimento da autorepresentação na arte e até mesmo a conceção de arte, como afirma Hal Foster (1996), criticando normas culturais e a representação dos media.

Contudo, o rico contexto histórico do aparecimento e desenvolvimento da videoarte e a sua transição do processo analógico para o digital não será aprofundado neste documento. Em vez disso irei centrar-me em apenas alguns dos autores como Gilles Deleuze que questiona a relação da imagem com o movimento e o tempo, Lev Manovich e Mark Amerika que contextualizam e questionam a prática do vídeo digital na contemporaneidade e Gilbert Simondon com a teoria da individuação dos objetos técnicos que se apresenta como um ponto de partida para a análise da arte em vídeo como prática tecnológica e artística.

Gilbert Simondon objetos técnicos e transdução

Simondon (2017) enfatiza a evolução e individuação dos objetos técnicos, não apenas como ferramentas, mas como entidades que influenciam a cultura e a criatividade humana. Esta perspetiva permite-nos ver a tecnologia como um participante ativo no processo criativo, continuamente remodelado e redefinido e alicerça a metodologia de projeto no *devir* (hiperdesenho).

O conceito de 'individuação' (apresentado no primeiro capítulo), inclui a descrição de como os objetos técnicos evoluem e se integram em sistemas mais amplos (Simondon, 2017). As ideias de Simondon sobre a natureza relacional da tecnologia fornecem uma estrutura para entender as complexas interações entre imagens em movimento e as tecnologias que as produzem e distribuem. Segundo Simondon (2017), os objetos técnicos não são estáticos, mas estão envolvidos num processo contínuo influenciados pelo seu ambiente e uso. Simondon (2017) afirma que os objetos técnicos evoluem através de um processo de

individualização, integrados em sistemas mais amplos onde desenvolvem novas funcionalidades. Este processo de natureza relacional da tecnologia permite-me olhar para a minha pesquisa como uma forma de procurar a individualização usando processos iterativos o que Simondon define como transdução (conceito desenvolvido nos capítulos anteriores). A transformação de áudio em elementos visuais, que se organizam pelo código subjacente e pela estética das imagens em sequências vídeo são entendidos como processos de transdução. As gravações sonoras diárias são transduzidas em formas visuais e interativas, que são agenciadas através de manipulação digital transformando-se em imagem em movimento (imagem/tempo/movimento), destacando a natureza dinâmica e em evolução tanto da tecnologia quanto da expressão artística.

Gilles Deleuze: Imagem-Movimento; Imagem-Tempo

A questão do tempo do som que gera imagem e que volta a ser imagem-tempo nos vídeos levou-me a procurar compreender o que Gilles Deleuze escreveu nos livros *Cinema 1: A Imagem-Movimento* (2004) e *Cinema 2: A Imagem-Tempo* (2006). Nestes dois ensaios, o autor faz uma análise filosófica que transcende a teoria tradicional do filme. Deleuze categoriza os filmes em imagens-movimento e imagens-tempo, cada uma representando diferentes formas de experienciar e conceptualizar o tempo e o movimento.

O conceito de imagem-movimento explora como o cinema captura e manipula o tempo e o movimento, apresentando uma ligação direta com a experiência vivida. A imagem-movimento é definida por três tipos principais: imagem-percepção, imagem-afeção e imagem-ação. Estes tipos de imagem estruturam a forma como o movimento é representado no cinema e como ele é percebido pelo espectador. Deleuze explica que

“[O] cinema não nos apresenta uma imagem a que se junta movimento, apresenta-nos imediatamente uma imagem-movimento. Apresenta-nos precisamente um corte, mas um corte móvel e não um corte imóvel + movimento abstracto.” (Deleuze, 2004, p. 13).

Este movimento é central para entender como as imagens no cinema não são apenas representações estáticas, mas sim fluxos dinâmicos que envolvem o espectador num processo contínuo de mudança e transformação.

Em imagem-tempo Deleuze questiona se o cinema pode transcender o tempo cronológico, oferecendo novas formas de pensar sobre a temporalidade. A imagem-tempo não se concentra na ação e na narrativa linear, mas sim na experiência do tempo em si. Deleuze (2006) identifica que o cinema moderno já não narra mais, ele faz ver e faz ouvir, colocando em evidência o tempo como diretamente visível e audível. Para Deleuze, a imagem-tempo permite uma abordagem mais direta da temporalidade, onde o tempo é mostrado de forma pura, desvinculado das exigências de uma narrativa linear.

Se as imagens-movimento são caracterizadas pela sua representação dinâmica do tempo através do movimento e da continuidade narrativa, refletindo um esquema sensorio-motor que envolve o espectador numa experiência linear, as imagens-tempo, em contraste, interrompem esta linearidade, apresentando uma experiência direta do tempo onde passado, presente e futuro coexistem, permitindo uma contemplação mais profunda dos fluxos temporais e da memória. Transitando da exploração de Deleuze sobre a temporalidade cinematográfica, a análise de Lev Manovich expande estes conceitos para o domínio dos novos media digitais. Manovich examina como as tecnologias digitais transformam as experiências temporais, facilitando envolvimento interativos, não lineares e em camadas múltiplas com o tempo.

Lev Manovich - os Novos Media

A transição da tecnologia de vídeo analógico para digital expandiu significativamente as possibilidades do vídeo enquanto meio expressivo. A análise de Lev Manovich em *The Language of New Media* (2001) destaca como a tecnologia digital permitiu uma maior manipulação e integração do vídeo com outros meios. Manovich argumenta que os novos media, caracterizados por cinco princípios-chave: representação numérica, modularidade, automação, variabilidade e transcodificação, transformaram o cenário da videoarte.

A identidade dos media mudou de forma ainda mais dramática do que a do computador. Abaixo resumo algumas das principais diferenças entre os media antigos e os novos... representação numérica,

*modularidade, automação, variabilidade e transcoding cultural.*³¹
(Manovich, 2001, p.27)

A representação numérica permite uma edição e manipulação precisas do vídeo digital, algo que era impossível no contexto analógico. A modularidade refere-se à estrutura dos media como sistemas de objetos discretos que podem ser independentes e reutilizados em diferentes contextos. Este princípio torna-se evidente no software de edição de vídeo, onde clipes, efeitos e transições podem ser arrastados e soltos em diferentes projetos sem perda de integridade. Manovich descreve que a automação permite que processos complexos sejam executados com pouca ou nenhuma intervenção humana. No vídeo isso pode significar a aplicação de filtros e efeitos automáticos ou a geração de conteúdos de forma algorítmica. A variabilidade implica que os media possam existir em várias versões, adaptando-se ao usuário ou ao contexto. No vídeo digital, isto traduz-se na capacidade de criar múltiplas versões de um clip ou filme, ajustando elementos como resolução, formato e até conteúdo, conforme necessário, o que hoje é perfeitamente entendível quando vemos um conteúdo vídeo em plataformas digitais diferentes (e.g. monitor, tablet, telemóvel, etc.). Por fim, a transcodificação refere-se à tradução de todos os media em dados que podem ser manipulados por software. Manovich sugere que esta transcodificação permite uma nova forma de interação e manipulação de media, essencial para a criação de vídeo digital.

A composição digital e os processos generativos na arte destacam a interseção entre tecnologia e criatividade (Manovich 2001; 2013) permitindo a criação de obras dinâmicas e em evolução, refletindo a natureza fluida dos media digitais e alinhando com a visão de Simonon da tecnologia como uma força transformadora que impulsiona a inovação e experimentação artística. A integração de ferramentas digitais na prática artística atenua as fronteiras entre diferentes meios. Para os artistas, os novos media permitem criar obras complexas que antes eram inimagináveis.

Quando publica *Software Takes Command* (2013), a realidade digital era distinta daquela sobre a qual Manovich reflectiu no seu livro anterior.

³¹ No original "The identity of media has changed even more dramatically than that of the computer. Below I summarize some of the key differences between old and new media...numerical representation, modularity, automation, variability, and cultural transcoding"

Nesta, a manipulação do vídeo é já generalizada (e até nos telemóveis). Assim, Manovich explora como o software se tornou o motor central da produção cultural contemporânea e argumenta que o software não apenas facilita a criação, mas também transforma a própria natureza do que consideramos ser um 'medium'. Segundo o autor:

*De acordo com a proposta de Kay feita nos anos 1970, devemos pensar no computador digital como um metameio contendo todos os diferentes 'media já existentes e ainda por inventar'. O que isso implica para a estética dos projetos digitais? A meu ver, não implica que os diferentes media necessariamente se fundam ou criem um novo híbrido único, ou resultem em 'multimédia', 'intermédia', 'convergência', ou numa Gesamtkunstwerk totalizante.*³² (2013, p.318).

Esta perspetiva é crucial para entender a evolução da vídeoarte na era digital, onde a combinação de diferentes tipos de media é, não apenas possível, mas incentivada pelo uso de ferramentas digitais. Manovich enfatiza a importância do que chama de "deep remixability" (remixabilidade profunda), onde os elementos podem ser continuamente remixados e reconfigurados através de software. Este conceito é fundamental para o projeto 23.16, onde áudio e imagem são constantemente transformados e integrados, alinhando-se com a visão de Manovich sobre a hibridização e evolução dos media.

Poética digital e a Cultura do Remix

A cultura remix está profundamente relacionada com a obra artística, literária e teórica de Mark Amerika. Em *META/DATA: A Digital Poetics* (2007), Mark Amerika (mencionado no segundo capítulo) explora os aspetos experimentais e performativos dos media digitais. Amerika (2011) introduz uma reflexão sobre a prática do remix como uma forma central de expressão criativa e argumenta que o remix não é apenas uma técnica, mas uma filosofia que permeia toda a prática artística contemporânea. Nas suas palavras,

Inventar um estilo remixológico que seja distinto e facilmente asso-

³² No original "According to Kay's proposal made in the 1970s, we should think of the digital computer as a metamedium containing all the different 'already existing and non-yet-invented media.' What does this imply for the aesthetics of digital projects? In my view, it does not imply that the different media necessarily fuse together, or make up a new single hybrid, or result in 'multimedia,' 'intermedia,' 'convergence,' or a totalizing Gesamtkunstwerk"

ciado à tua narrativa pessoal, mesmo que grande parte do material de origem que remixas na tua história seja herdado de outros escritores-artistas que vieram antes de ti.³³ (Amerika, 2011, p. 35)

O remix permite a criação de novas obras a partir de elementos pré-existentes, subvertendo e transformando significados e conteúdos. No contexto do projeto 23.16, a filosofia do remix é pertinente para a abordagem experimental e interdisciplinar do vídeo, pois a capacidade de recombinar som e imagem, sendo o próprio entendimento de áudio e de imagem tanto diretos como construídos, ir criando significados e explorar diferentes dimensões da memória e identidade através da manipulação digital é um processo e *modus operandi* essencial para o projeto.

Relacionado com o remix, o conceito de “ciberpsicogeografia” em alusão direta à Internacional Situacionista³⁴, de Amerika investiga as dimensões espaciais e psicológicas dos ambientes digitais, enfatizando a natureza relacional, fluida e participativa da arte digital. Amerika argumenta que os media digitais criam espaços de interação e exploração, permitindo aos artistas navegar e manipular espaços virtuais de maneiras inovadoras. O autor no capítulo da ciberpsicogeografia afirma que:

*Os Situacionistas referiam-se a este vaguear sem rumo como dérive. Debord teorizou sobre a dérive... Então, por que não deramamos as nossas muitas personas de fluxo digital nas sarjetas e nos antros existenciais das ruas sinuosas?.*³⁵ (Amerika, 2007, p. 9).

Olhar o vídeo pela lente da ciberpsicogeografia permite que o seu uso seja não apenas como um meio de registo, mas como uma ferramenta para reconfigurar a memória e a identidade através da manipulação

³³ No original “Inventing a remixological style that is distinct and can easily be associated with your personal narrative even as the bulk of the source material you remix into your story is inherited from other artist-writers who came before you”.

³⁴ Internacional Situacionista foi um movimento que expandiu os limites da prática artística ao integrar arte, política e crítica social. A IS propôs uma forma de arte revolucionária que rejeitava a mercantilização da cultura e promovia a criação de “situações” — momentos espontâneos e imprevistos de experiência coletiva. A arte situacionista é caracterizada pela psicogeografia, a prática de explorar o ambiente urbano de maneira consciente e criativa, e pelo *détournement*, o desvio ou a subversão de imagens e textos da cultura de massa para gerar novos significados. Para expandir o assunto ver Debord, G. (1967). *The Society of the Spectacle*. Zone

Books e Sadler, S. (1998). *The Situationist City*. MIT Press.

³⁵ No original “The Situationists referred to this aimless drifting as *dérive*. Debord has theorized about the *dérive*... So why not spill our many digital flux personas into the gutters and existential haunts of the meandering streets?”

de espaços digitais. Se a ciberpsicogeografia destaca a importância da navegação e reconfiguração dos espaços digitais, a filosofia do remix enfatiza a recombinação e transformação de material existente. Juntas, estas ideias fornecem uma base teórica para a exploração do vídeo digital como meio potencial para a investigação criativa de temáticas como identidade e memória, logo úteis na reflexão no/sobre 23.16.

Vídeo como Arquivo de Memória

O vídeo na sua qualidade de registo e reprodução serve como ferramenta para arquivar, partilhar e preservar a memória e que, podemos pensar, veio potenciar a dimensão que a pintura e, mais tarde, a fotografia trouxeram à forma como nos relacionamos com o passado.

A capacidade de gravar e reproduzir eventos em vídeo permite a criação de arquivo como memória visual privado ou coletivo, disponível para ser revisitado e reinterpretado. Esta função de visitação e reedição (remixagem) foi explorada em *Olharapos- memórias de mim pelos olhos dos meus pais (2021/2022)*³⁶ uma instalação que consistia numa mesa familiar com 14 chávenas, e no seu fundo vídeos sobrepostos de memórias a evocar o meu processo de recordar. Outro exemplo é a obra *Mise en Abyme (2020)*³⁷ onde a recolha do movimento da construção de um desenho é sempre gravada em vídeo e sobreposta no seguinte criando um infinito de gestos. Esta exploração que fui fazendo ao longo dos últimos quatro anos permitiu-me uma reflexão sobre a relevância do vídeo como função arquivística tanto na preservação da memória pessoal quanto na coletiva, mapeando com imagem e som acontecimentos pessoais e também históricos culturais (como ainda este ano assistimos nas celebrações dos 50 anos do 25 de Abril). A individualização permite-nos entender como os arquivos de vídeo contribuem para o contínuo processo de reconstrução da memória, influenciado pela mediação tecnológica. De acordo com Simondon a individualização não é apenas um processo de formação de indivíduos, mas também de constituição de relações que são tão importantes quanto as entidades formadas, e afirma:

A individualização deve ser estudada no domínio técnico, juntamente com

³⁶ <https://youtu.be/luuaVGj4TZ0>

³⁷ <https://youtu.be/gtvmjpw8Wpw>

*a individuação física, assim como a individuação psíquica e biológica (vital): pelo simples fato de que o objeto técnico é aquele a partir do qual ocorre uma gênese. A técnica é até mesmo um domínio onde a individuação se manifesta de forma notável, no caso da invenção técnica, onde uma operação mental e uma operação técnica coincidem.*³⁸ (2017, p.xi).

Nesse sentido, os arquivos de vídeo estabelecem relações dinâmicas entre o passado e o presente, moldando continuamente a identidade e a memória coletiva através da tecnologia.

Para Anne Bénichou a imagem e o vídeo servem, por um lado, para arquivar vivências e estádios de transdução e por outro são obra terminada. Bénichou observa então que

inúmeros objetos que circulam no campo da arte atual referem-se tanto à documentação quanto à obra de arte. Eles documentam um acontecimento artístico já indo: uma performance, uma instalação efêmera, uma obra interativa, etc. Eles constituem igualmente obras em si mesmas, pois são dotados de coerência plástica, e tanto sua produção como sua recepção procedem de experiências plenamente artísticas. Essa estetização da documentação parece diminuir, e mesmo confundir, o valor documental desses corpus. (2013, p.172).

O trabalho de Anne Bénichou sobre práticas arquivísticas na arte contemporânea enfatiza também o papel da tecnologia na forma como as memórias são gravadas, armazenadas e acessadas, argumentando que a tecnologia de vídeo não só preserva memórias, mas também as medeia e transforma, influenciando a nossa compreensão do passado (Bénichou, 2014). A permeabilidade do vídeo digital proposta por Manovich e a capacidade de gravação e reprodução do vídeo na sua essência torna-o um meio privilegiado para explorar a fluidez e multiplicidade – ou seja o permanente devir proposto por Butler (1990) na equação da identidade.

A hibridização entre documento e obra de arte reforça a importância da documentação como parte integral do processo criativo, permitindo a contínua recontextualização e reinterpretação do momento ou ação artística. A visão de Bénichou do vídeo enquanto arquivo e obra simul-

³⁸ *No original "Individuation must be studied within the technical domain, alongside physical individuation as well as psychical and biological [vital] individuation: for the very reason that the technical object is that from which there is a genesis. Technics is even a domain in which individuation plays itself out in a remarkable fashion, in the case of technical invention where a mental operation and a technical operation coincide"*

taneamente, aproxima-se do processo de 23.16 na medida em que cada objeto é simultaneamente documentação, em particular o áudio, mas também o vídeo, e são igualmente os elementos que utilizo para construir as instalações.

Tecnologia na Criação de Imagens em Movimento

Os media digitais, incluindo o vídeo, são (Manovich, 2001) compostos por unidades discretas de dados que podem ser manipuladas e recombinadas, permitindo criar composições complexas e estratificadas a partir de elementos individuais, facilitando um elevado grau de flexibilidade criativa. Os media são programáveis, e o conteúdo e a interface são compostos por unidades discretas, permitindo flexibilidade e escalabilidade na produção, espelhando o processo evolutivo descrito por Simondon, onde os objetos técnicos evoluem através de fases de complexidade e integração crescentes, adaptando-se a novas funções e contextos (Simondon, 2017).

O advento de ferramentas e software digitais revolucionou a criação de imagens em movimento. Programas como Adobe After Effects, Processing, TouchDesigner, Adobe Premiere permitiram-me a manipulação vídeo e uma exploração com uma gama grande de possibilidades, desde a simples edição e composição até processos generativos complexos que produzem obras ativas e em evolução.

Os media interativos e a arte em vídeo aproveitam a natureza participativa das tecnologias digitais para criar experiências imersivas e envolventes. Artistas como Casey Reas e Ben Fry, no seu programa e manual *Processing*, exploram o uso da programação para criar visuais interativos que respondem à entrada do utilizador (Reas & Fry, 2007). A arte algorítmica e generativa que propõe com Processing (e outras criadas por outros processos de código) pode gerar visuais que evoluem ao longo do tempo, respondendo a várias entradas e condições. Este método não só expande as possibilidades criativas, mas também introduz um nível de imprevisibilidade e complexidade nas obras. Lev Manovich, como exposto, discute o impacto do software na estética dos media, argumentando que o software é o motor da cultura contemporânea (Manovich, 2013), sugerindo que a lógica do software – com a sua capacidade de processar, manipular e gerar dados – muda fundamen-

talmente a forma como criamos e percebemos a arte.

A automação nos media digitais refere-se ao uso de algoritmos para gerar, editar e manipular conteúdo, ampliando as possibilidades criativas. A variabilidade denota a capacidade de existirem em inúmeras versões, que podem ser adaptadas a diferentes contextos e públicos (Manovich, 2001). A espécie de automatização dos processos de media através de software permitiu-me manipular conteúdo de vídeo de forma eficiente, fazendo com que matéria e obra possam existir em várias versões e configurações, oferecendo experiências únicas (por exemplo adaptando uma mesma versão de vídeo para instalação física ou em realidade virtual).

Vídeo e tecnologia em 23.16

O projeto 23.16 explora temas de áudio, identidade, imagem e memória através da gravação diária de sons a uma hora específica. Utilizando quatro tipologias de vídeo – gerado pelo código do áudio, editado a partir de frames isolados, criado a partir de vídeos existentes de análise de áudio e o arquivo das instalações – a investigação articula-se através de várias lentes teóricas.

A primeira passagem para esta etapa do projeto (vídeo) foi muito natural, sendo esta a tipologia de médium que mais explorei em anos anteriores. O vídeo veio sempre como material de primazia não só pela facilidade de registo, mas como algo que pode ser rapidamente transformado e remixado. Então em 23.16 começo com uma junção de todos as matérias recolhidas dentro dos diferentes softwares de análise de áudio.

Foram criados diferentes testes de animações de imagens estáticas, capturados vídeos do ecrã da própria escolha de *settings* nos programas, como forma de repetir/alcançar efeitos idênticos em áudio diferentes.

Mas a primeira apresentação do vídeo como matéria principal na instalação foi na exposição/amostra de avaliação de estúdio de desenho do 1º semestre em 2022 realizada nos estúdios na FBAUP, uma montagem de seis monitores de tamanhos diferentes (fig.21 e 22), e

um vídeo³⁹ que em cada monitor começava num momento diferente, aí podíamos observar diferentes *phase analysis*, espectogramas, acen-tuações de *pitch*⁴⁰ entre outros. A instalação resultou numa colagem de todo o material que tinha recolhido no primeiro semestre desde o começo de projeto numa justaposição e sobreposição de material e de ideias.

³⁹ https://youtu.be/uzWcZkX82_A

⁴⁰ *Pitch*, em termos sonoros, refere-se à percepção da altura de um som, que é determinada pela frequência das vibrações que o produzem. Sons com frequência mais alta são percebidos como de *pitch* elevado, enquanto frequências mais baixas resultam em sons de *pitch* mais grave. A variação de *pitch* é fundamental em música, fala e em muitos sistemas de comunicação. Para mais informação ver Rossing, T. D., Moore, R. F., & Wheeler, P. A. (2002). *The science of sound* (3rd ed.). Addison-Wesley.

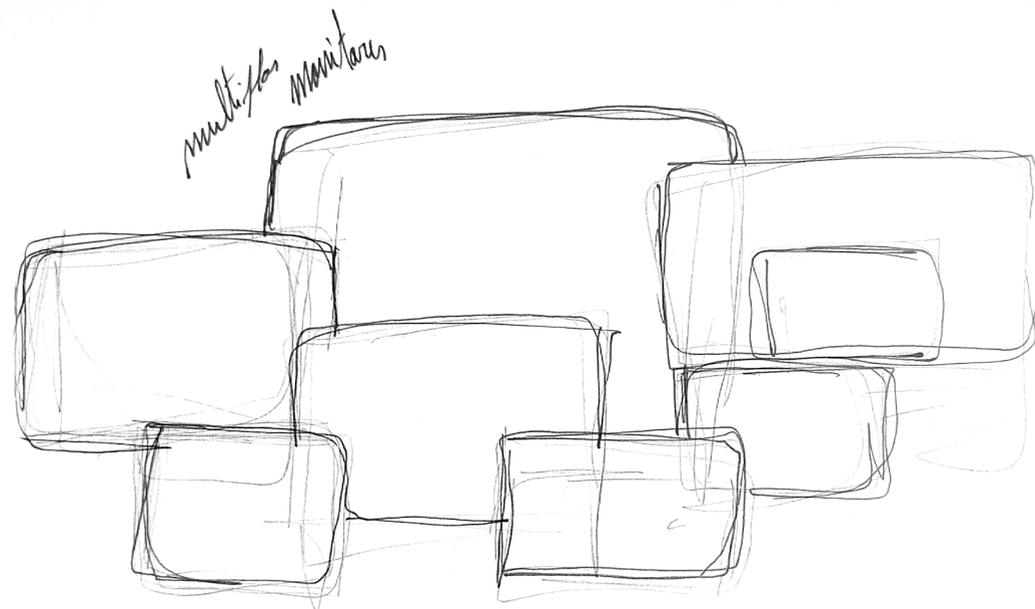


Figura 21. Apontamentos de projeção da instalação

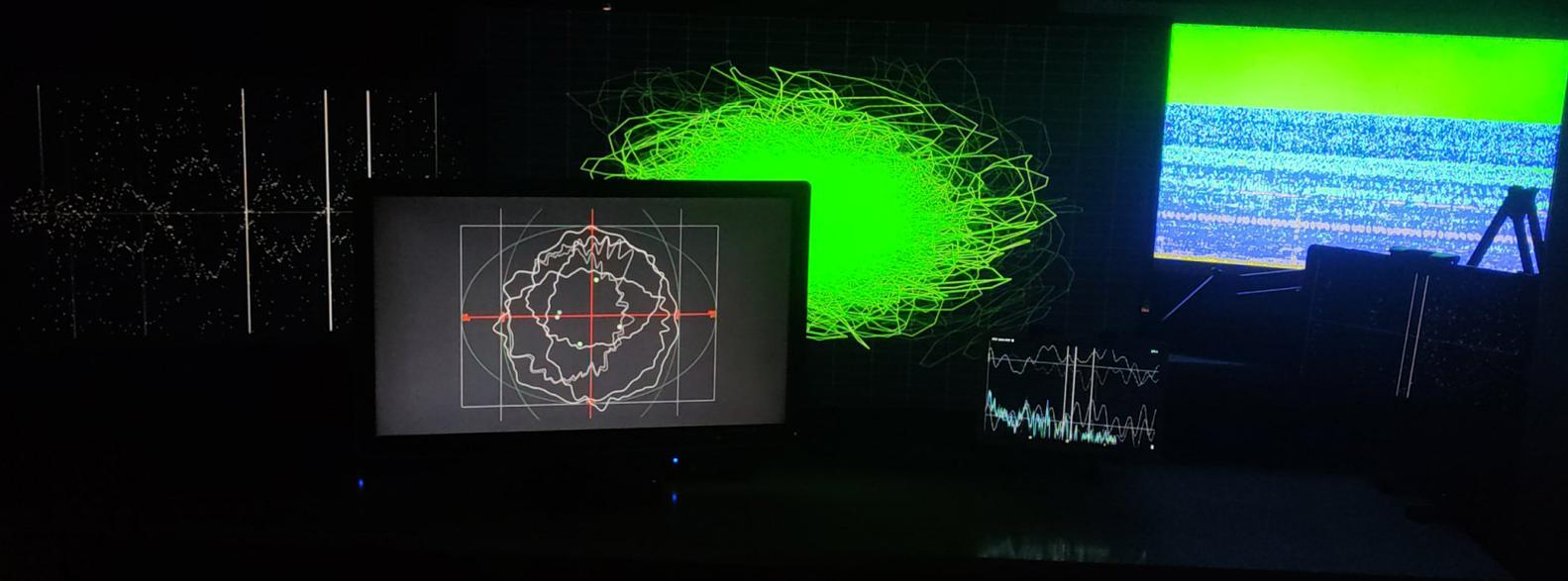


Figura 22. Instalação no estúdio de desenho 2022

Neste mesmo momento foi apresentado (como descrito no capítulo anterior) um projetor de diapositivos com slides de espectrogramas (fig.24). Apesar das imagens serem estáticas se pensarmos de um ponto lógico da tecnologia o movimento de transição em carrossel do dispositivo/diapositivo (fig.23) cria um 'vídeo', uma animação tecnológica da máquina sem movimento externo ou edição, criando uma imagem em movimento (vídeo).

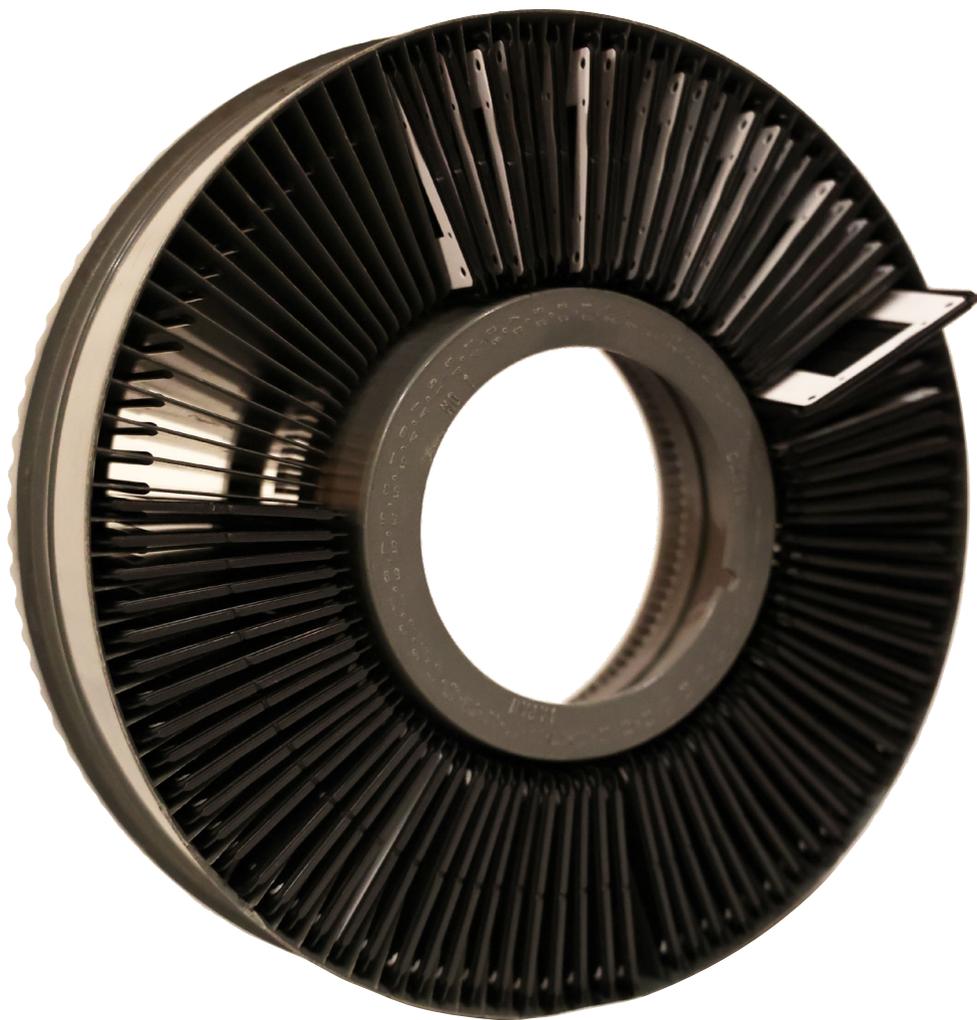


Figura 23. Carrossel do projetor de diapositivos

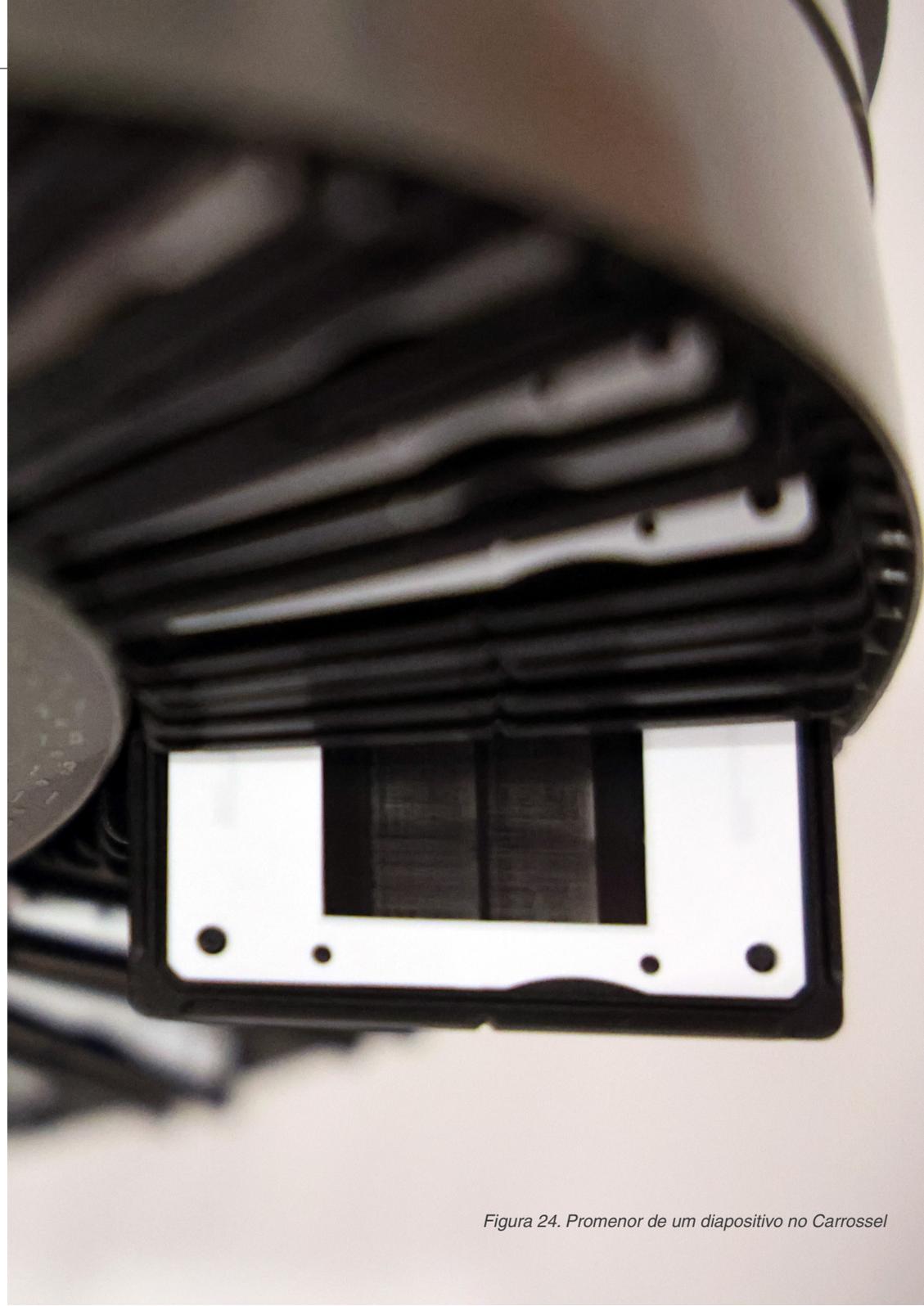


Figura 24. Promenor de um diapositivo no Carrossel

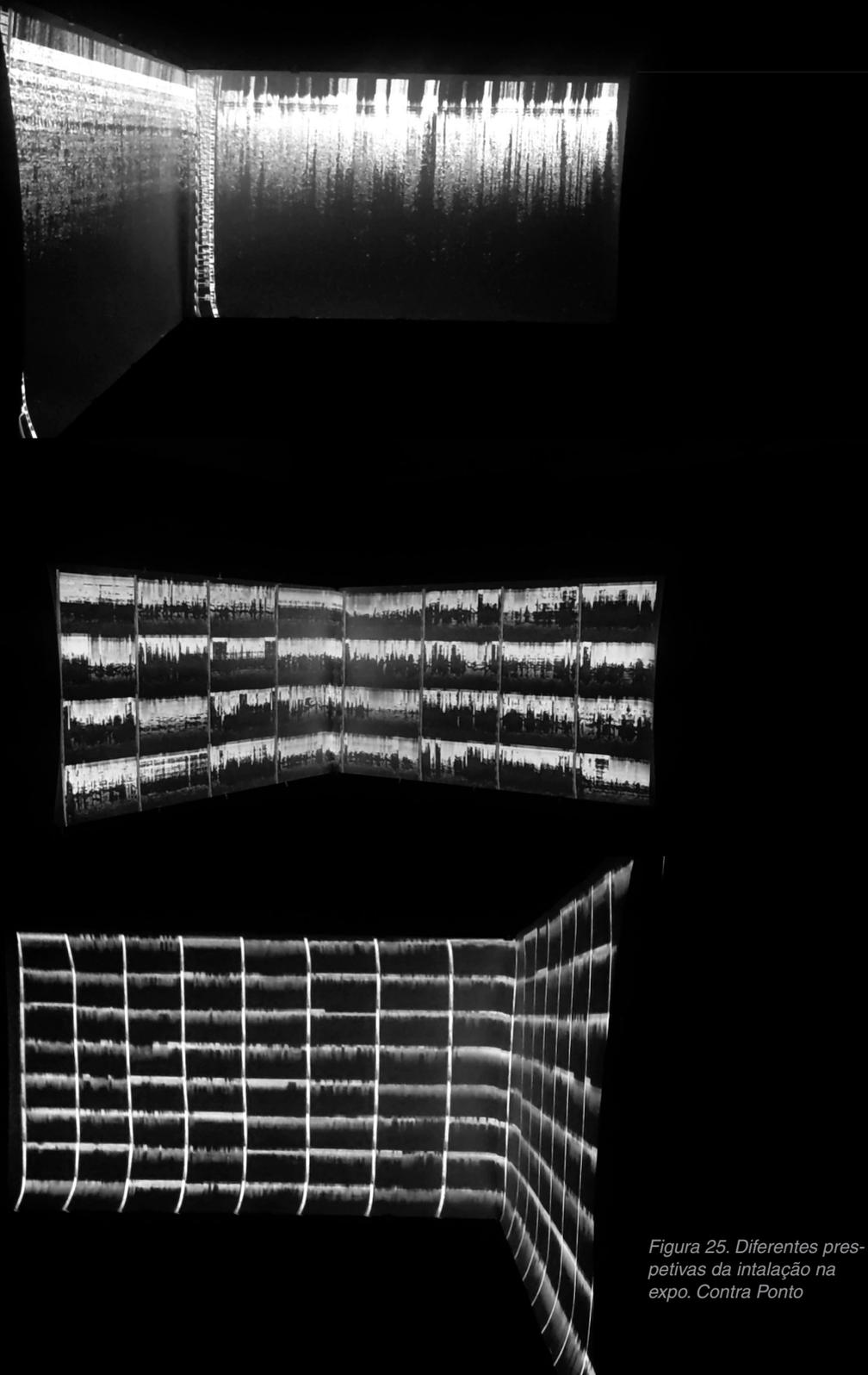


Figura 25. Diferentes perspectivas da instalação na expo. *Contra Ponto*

No semestre seguinte do meu primeiro ano desenvolvi um vídeo como pulsão dos dias que já tinham passado no processo. 128 áudios, 2560 imagens, 1 vídeo⁴¹... uma animação de espectrogramas que quando juntos demonstravam a passagem do tempo, realçando as diferenças no cotidiano que nós não nos apercebemos (fig.26 à 28). Apesar de aparentemente simplificado o processo nesta edição foi uma das montagens mais morosas devido à quantidade de informação necessária para a sua realização. A instalação⁴², apresentada na exposição *Contra Ponto* (entre 31 de maio e 03 de junho de 2024) no espaço AL859, foi desenhada para um canto, onde estavam suspensas duas folhas de papel de desenho. O vídeo era projetado sobre elas a partir da técnica *videomapping*, com um áudio que surgiu de um erro de edição que se assemelha a um metrônomo, estando este a seguir a pulsação da animação e a saltar do canal direito para o esquerdo, provocando também movimento. Outro objeto de estudo neste momento de apresentação foi o movimento do corpo, a afetação do público no espaço expositivo, e como o poderia capitalizar. Estando a projeção em canto a nossa percepção do vídeo ia mudando consoante a nossa posição no espaço.

⁴¹ <https://youtu.be/Cd5r6mzXWKI>

⁴² <https://youtu.be/ZshWhypeZnc>

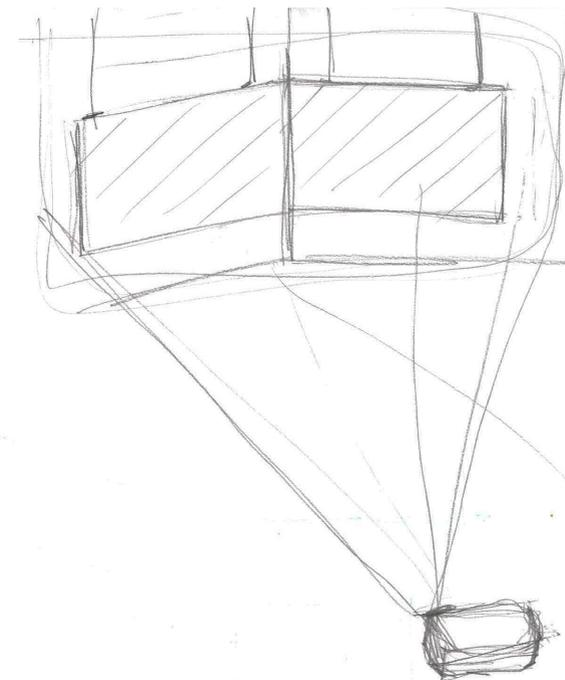
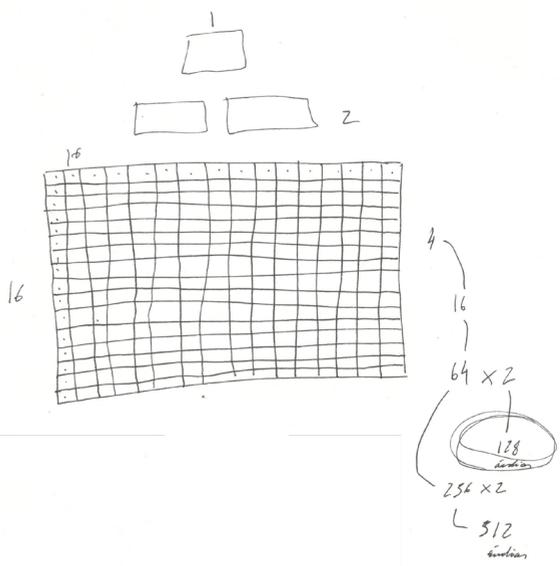
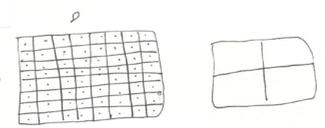


Figura 26. Apontamentos de projeção e produção da instalação

- 1
- 2
- 4 (12)
- 16 (32)
- 64 (128)



- | | | | |
|---------------|----------------|----------------|----------------|
| 1 | 28 | 61 | 92 |
| 2 | 36 | 62 | 96 |
| 3 | 41 | 63 | 99 |
| 4 | 48 | 64 | 100 |
| 5 | 55 | 65 | 101 |
| 6 | 64 | 66 | 102 |
| 7 | 74 | 67 | 103 |
| 8 | 85 | 68 | 104 |
| 9 | 96 | 69 | 105 |
| 10 | 108 | 70 | 106 |
| 11 | 121 | 71 | 107 |
| 12 | 134 | 72 | 108 |
| 13 | 148 | 73 | 109 |
| 14 | 162 | 74 | 110 |
| 15 | 177 | 75 | 111 |
| 16 | 192 | 76 | 112 |
| 17 | 208 | 77 | 113 |
| 18 | 224 | 78 | 114 |
| 19 | 241 | 79 | 115 |
| 20 | 258 | 80 | 116 |
| 21 | 276 | 81 | 117 |
| 22 | 294 | 82 | 118 |
| 23 | 312 | 83 | 119 |
| 24 | 331 | 84 | 120 |
| 25 | 350 | 85 | 121 |
| 26 | 369 | 86 | 122 |
| 27 | 389 | 87 | 123 |
| 28 | 408 | 88 | 124 |
| 29 | 428 | 89 | 125 |
| 30 | 448 | 90 | 126 |
| 31 | 468 | 91 | 127 |
| 32 | 488 | 92 | 128 |
| 33 | 508 | 93 | |
| 34 | 528 | 94 | |
| 35 | 548 | 95 | |
| 36 | 568 | 96 | |
| 37 | 588 | 97 | |
| 38 | 608 | 98 | |
| 39 | 628 | 99 | |
| 40 | 648 | 100 | |

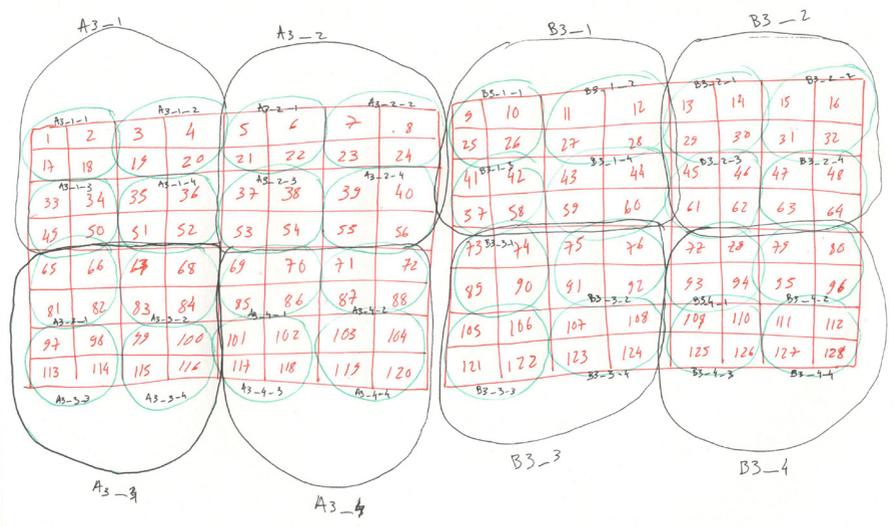
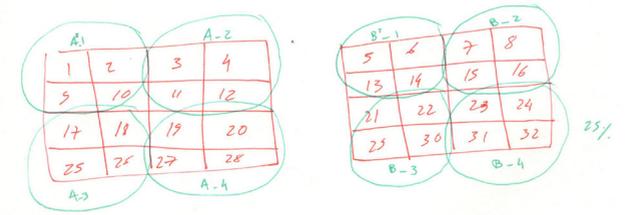
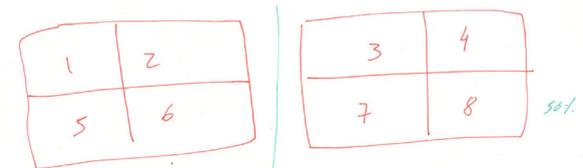
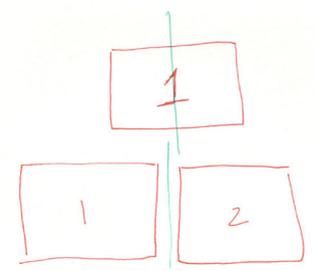
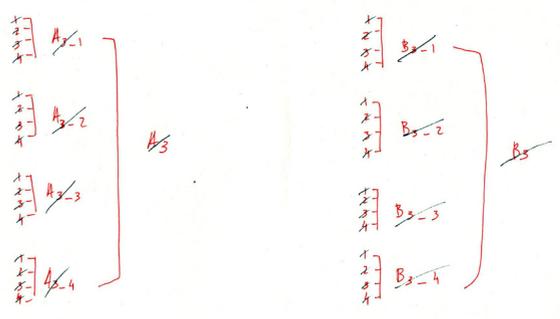


Figura 27. Apontamentos de projeção e produção da instalação



Figura 28. Promenor do video apresentado na expo. Contra Ponto

Partindo desta experiência, em outubro de 2023 na *Exposição Mestrado em Artes Plástica 2ºano (4 a 12 de outubro de 2023)*, pretendi expandir a relação espacial do vídeo, na instalação e da relação com o corpo do público. Tendo para essa exploração criado um espaço virtual - para poder suprimir as leis da física e a materialidade do suporte de projeção (folha de papel) - onde o vídeo poderia ser apreendido com óculos de realidade virtual⁴³ (fig. 29 à 31). Foi usado aqui o mesmo vídeo da exposição anterior, mas em vez de um canto a instalação estava no meio da sala, numas “cortinas” suspensas em que o utilizador (quem utilizasse os óculos e colocadas) podia se aproximar e atravessar imagem criando assim um *ripple*

⁴³ Obra com colaboração técnica com Sérgio Eliseu -<https://www.sergio.eliseu.com/>

effect com o seu movimento. O avatar podia circular pela sala aproximando-se e afastando-se para ver o vídeo completo ou isolando partes.

Mantive também o áudio em ‘ping-pong’ que pertencia ao vídeo, mas em vez das colunas em que chegava aos observadores em stereo e em simultâneo, este era ouvido diretamente dos óculos isolando a pessoa neste universo e apropriando-me do efeito da binauralidade.

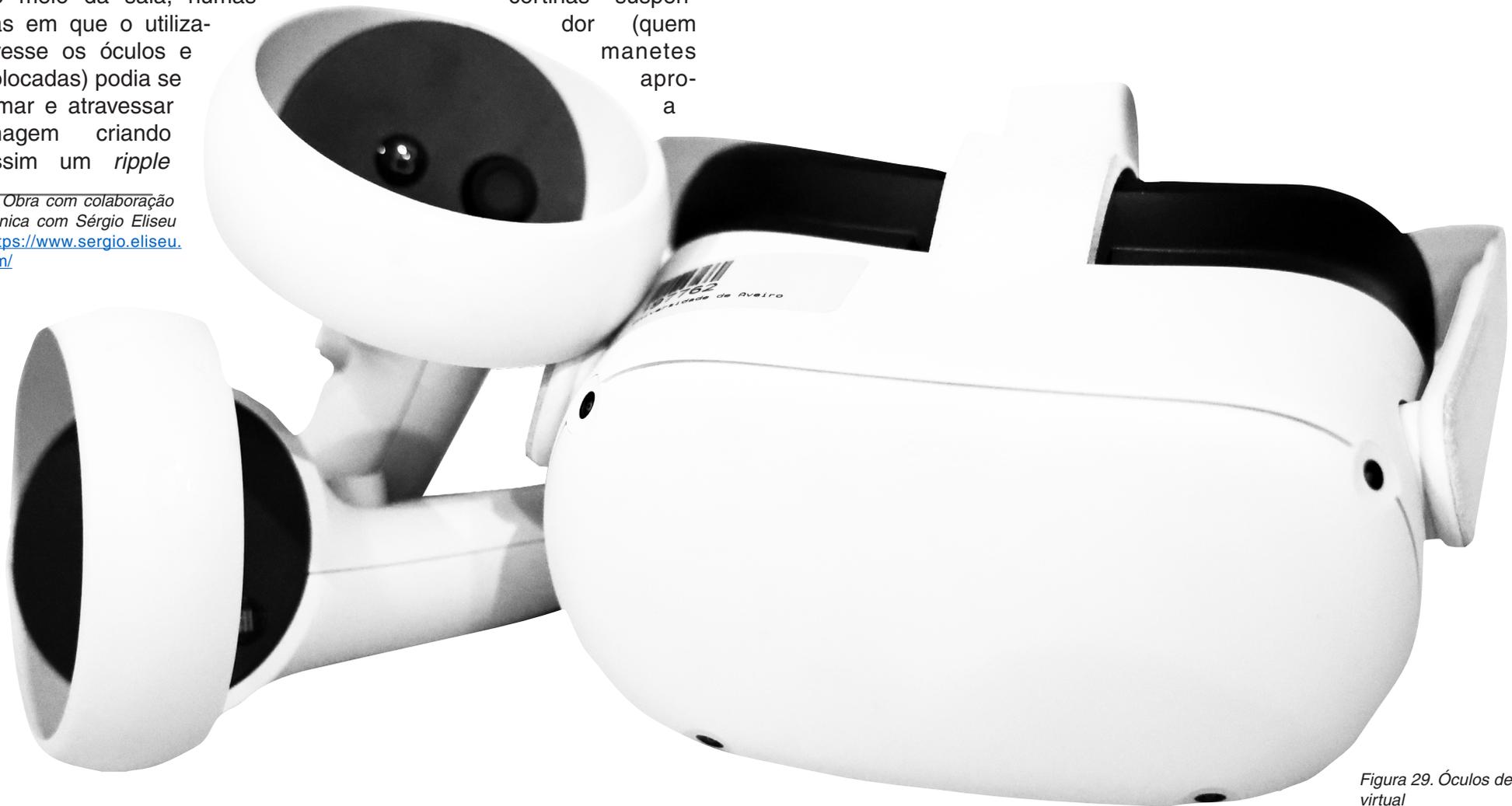


Figura 29. Óculos de realidade virtual

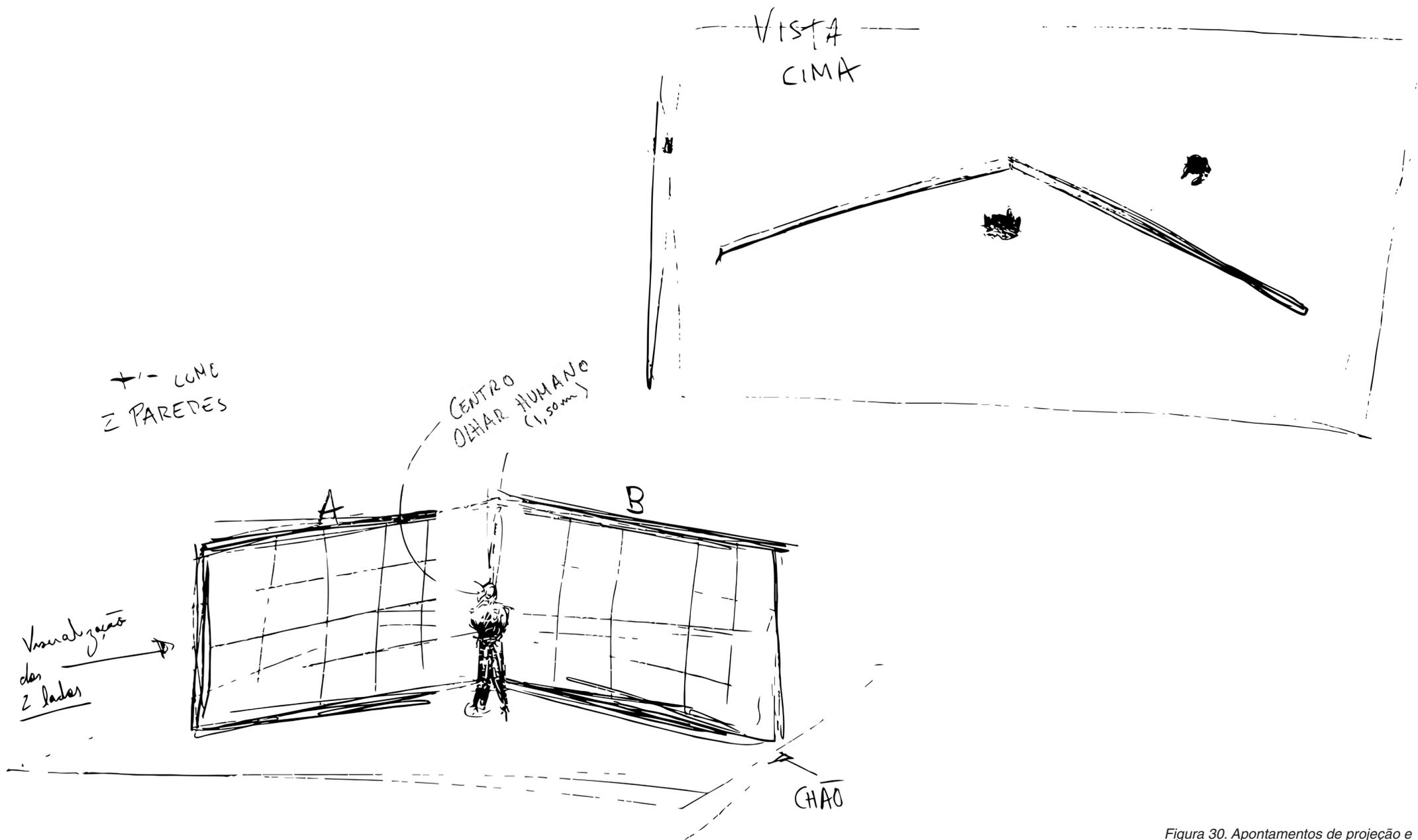


Figura 30. Apontamentos de projeção e produção da instalação

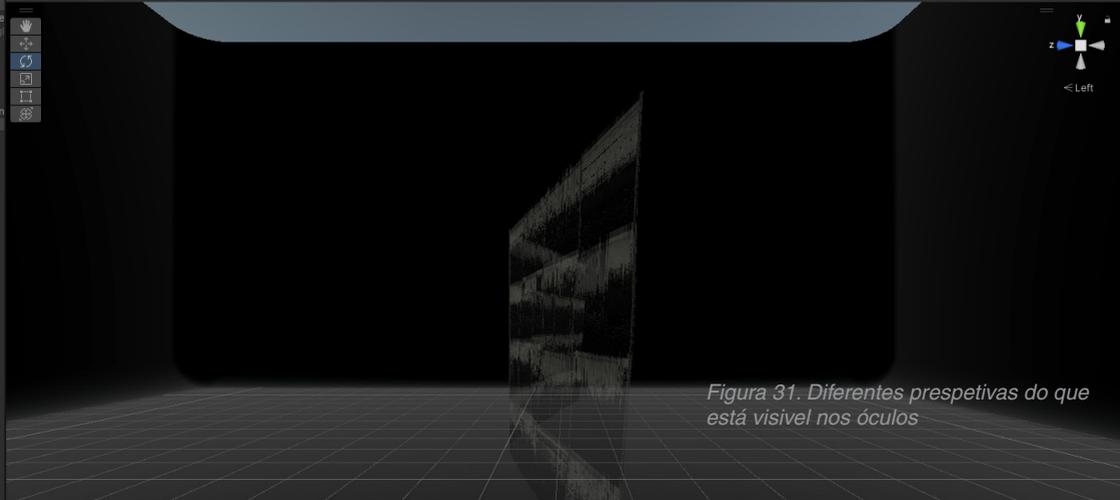
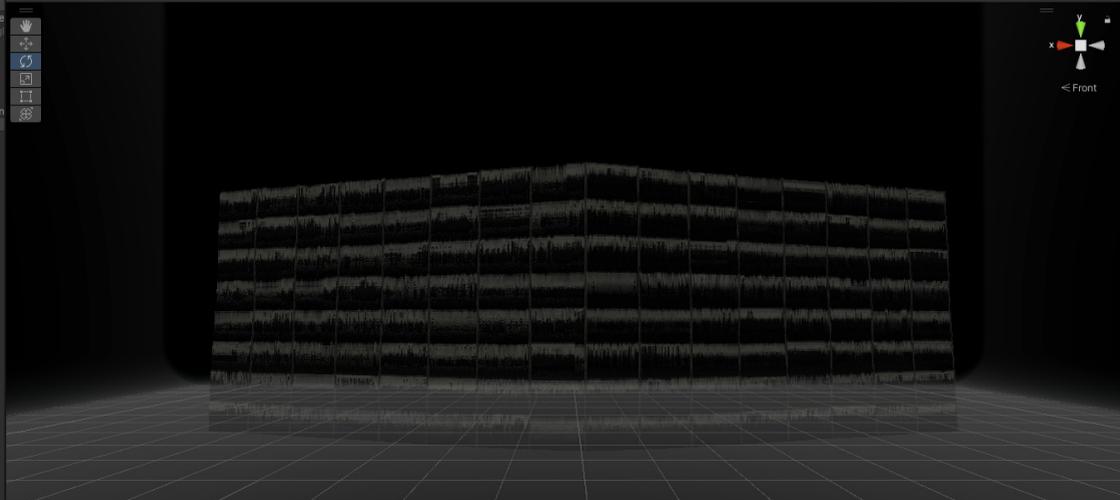
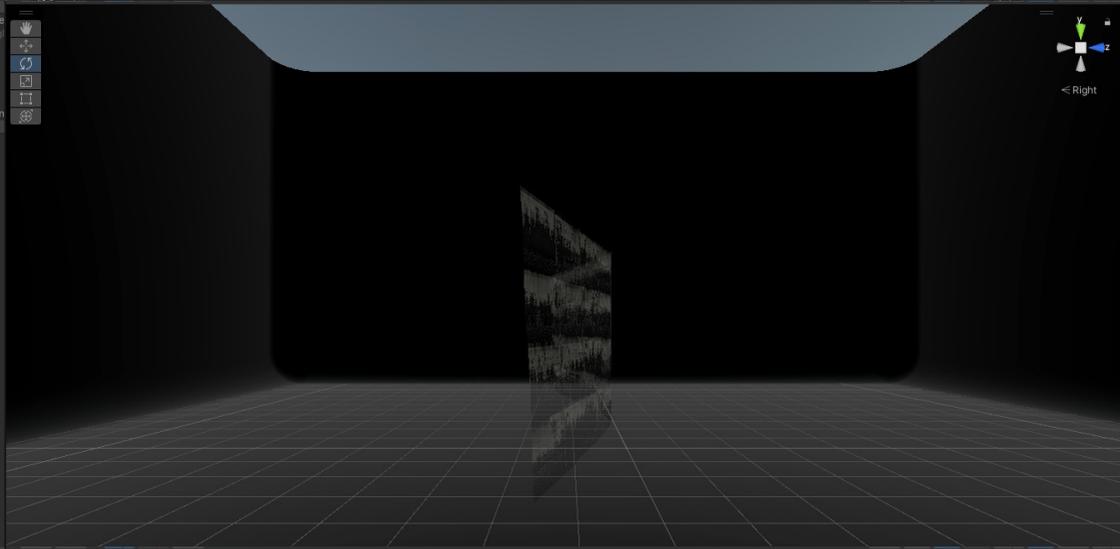
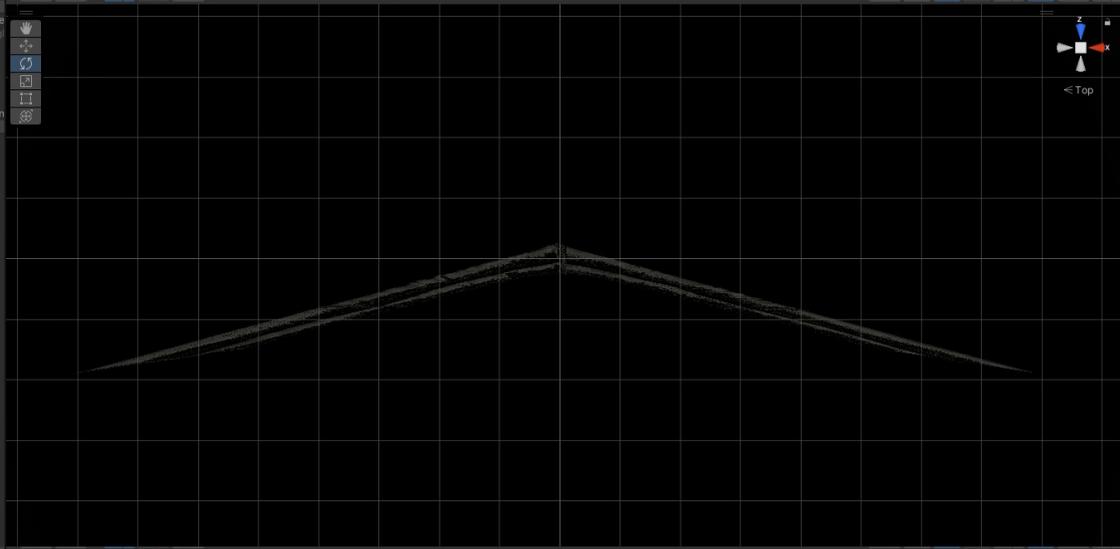
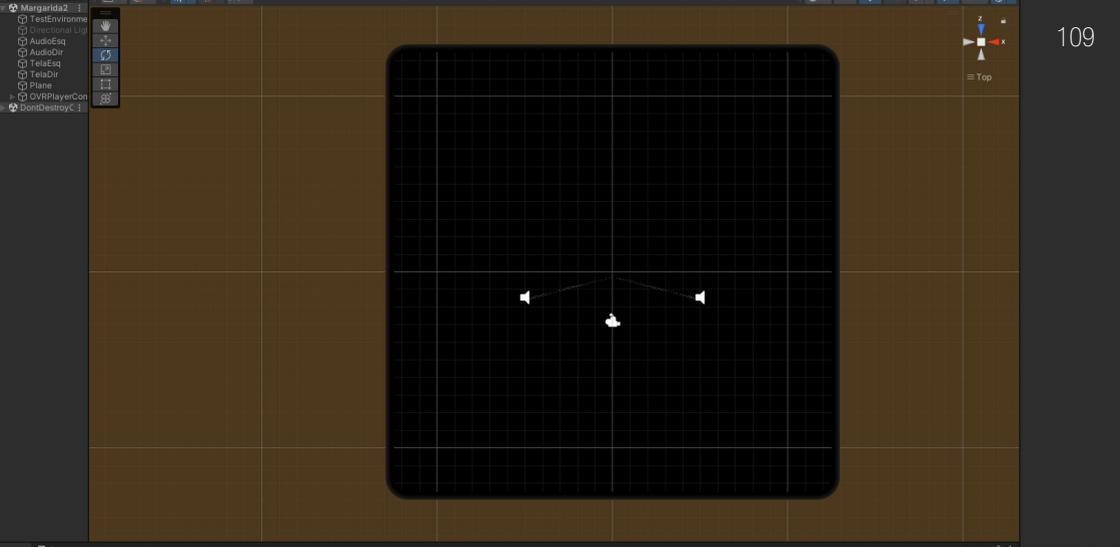
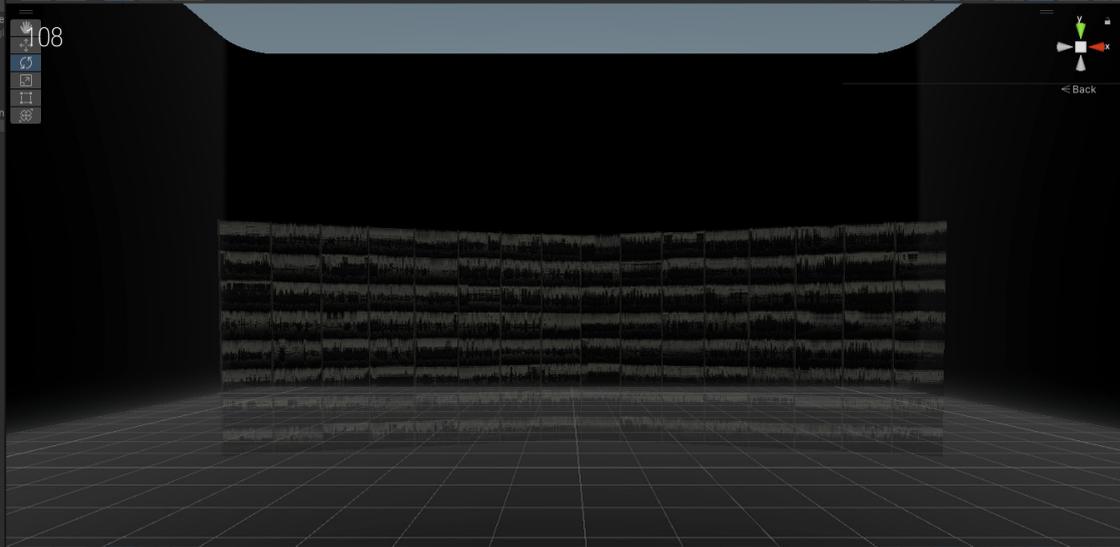


Figura 31. Diferentes prespetivas do que está visível nos óculos

No final do ano como descrito no primeiro capítulo, participei na exposição *Vozes da Paisagem*, passando a descrever mais pormenorizada-mente a parte do vídeo que decorria nos 8 monitores da instalação (fig.32 à 35). Os tablets no chão mostram uma animação de várias imagens (espectrogramas) a tentar replicar a estática encontrada na tecnologia considerada como “ruído” e “erro”, uma interferência no campo eletromagnético, uma imagética muito presente na memória das crianças do início dos anos 2000, e uma tradução em imagem tipicamente associar ao som (ruído). Em seguida, temos uma televisão led com uma reedição do vídeo descrito apresentado na exposição *Contra Ponto*, desta vez numa superfície plana e única com 256 áudios, 5120 imagens, mas sem o áudio a ele associado. Saindo do plano do chão para o vertical, encontramos dois monitores Sony, onde o vídeo é composto por uma sobreposição de 100 Phase Analysis – Histogram onde permanecem apenas as linhas brancas que representam o áudio. No topo da instalação está o monitor Panasonic que, como descrito no primeiro capítulo, está a ler o áudio em tempo real a partir do sinal digital. Por fim temos dois monitores de computador, que se apresentam na parte de trás dos monitores Sony, onde corria o primeiro vídeo editado um ano antes desta exposição.

Figura 32. Apontamentos de projeção e produção da instalação

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 |
| 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 | 31 | 32 |
| 33 | 34 | 35 | 36 | 37 | 38 | 39 | 40 | 41 | 42 | 43 | 44 | 45 | 46 | 47 | 48 |
| 49 | 50 | 51 | 52 | 53 | 54 | 55 | 56 | 57 | 58 | 59 | 60 | 61 | 62 | 63 | 64 |
| 65 | 66 | 67 | 68 | 69 | 70 | 71 | 72 | 73 | 74 | 75 | 76 | 77 | 78 | 79 | 80 |
| 81 | 82 | 83 | 84 | 85 | 86 | 87 | 88 | 89 | 90 | 91 | 92 | 93 | 94 | 95 | 96 |
| 97 | 98 | 99 | 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | 110 | 111 | 112 |
| 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 |
| 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 |
| 145 | 146 | 147 | 148 | 149 | 150 | 151 | 152 | 153 | 154 | 155 | 156 | 157 | 158 | 159 | 160 |
| 161 | 162 | 163 | 164 | 165 | 166 | 167 | 168 | 169 | 170 | 171 | 172 | 173 | 174 | 175 | 176 |
| 177 | 178 | 179 | 180 | 181 | 182 | 183 | 184 | 185 | 186 | 187 | 188 | 189 | 190 | 191 | 192 |
| 193 | 194 | 195 | 196 | 197 | 198 | 199 | 200 | 201 | 202 | 203 | 204 | 205 | 206 | 207 | 208 |
| 209 | 210 | 211 | 212 | 213 | 214 | 215 | 216 | 217 | 218 | 219 | 220 | 221 | 222 | 223 | 224 |
| 225 | 226 | 227 | 228 | 229 | 230 | 231 | 232 | 233 | 234 | 235 | 236 | 237 | 238 | 239 | 240 |
| 241 | 242 | 243 | 244 | 245 | 246 | 247 | 248 | 249 | 250 | 251 | 252 | 253 | 254 | 255 | 256 |

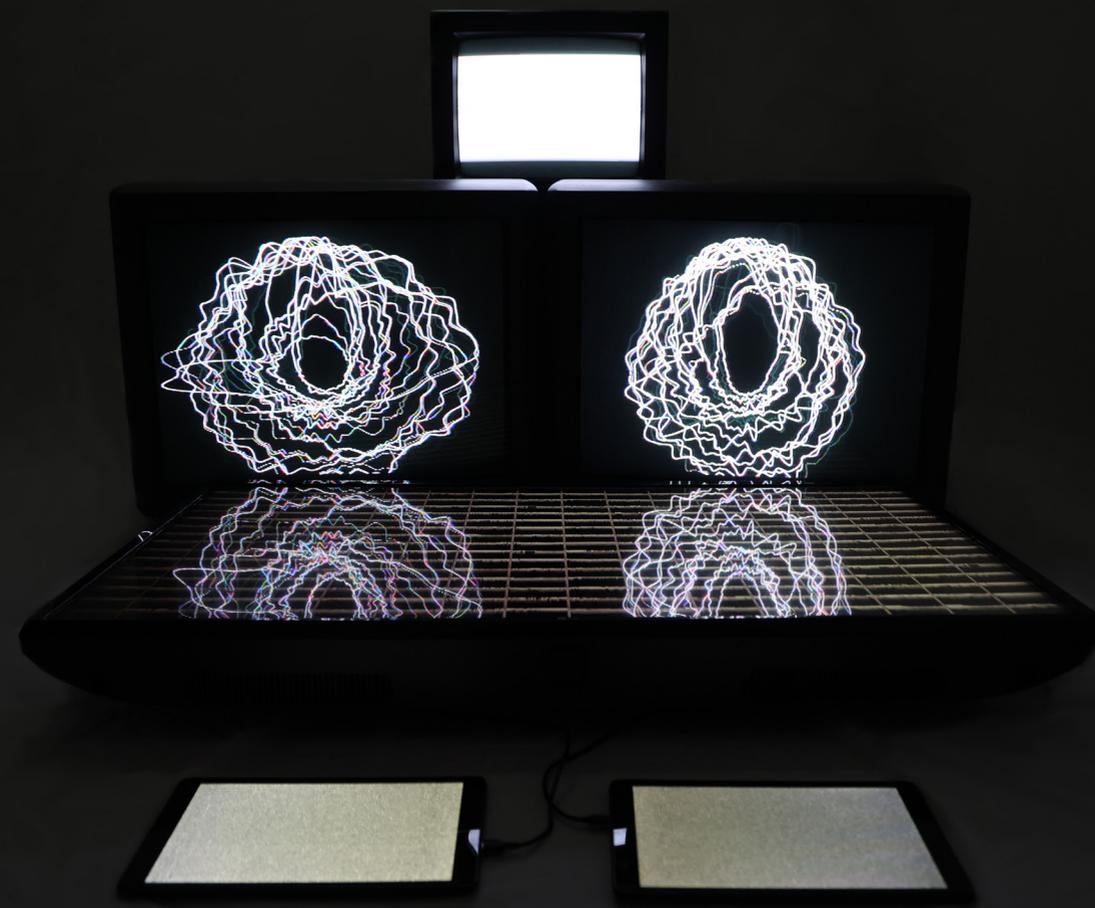


Figura 33. Instalação 23.16 apresentada na expo. *Vozes da Paisagem*

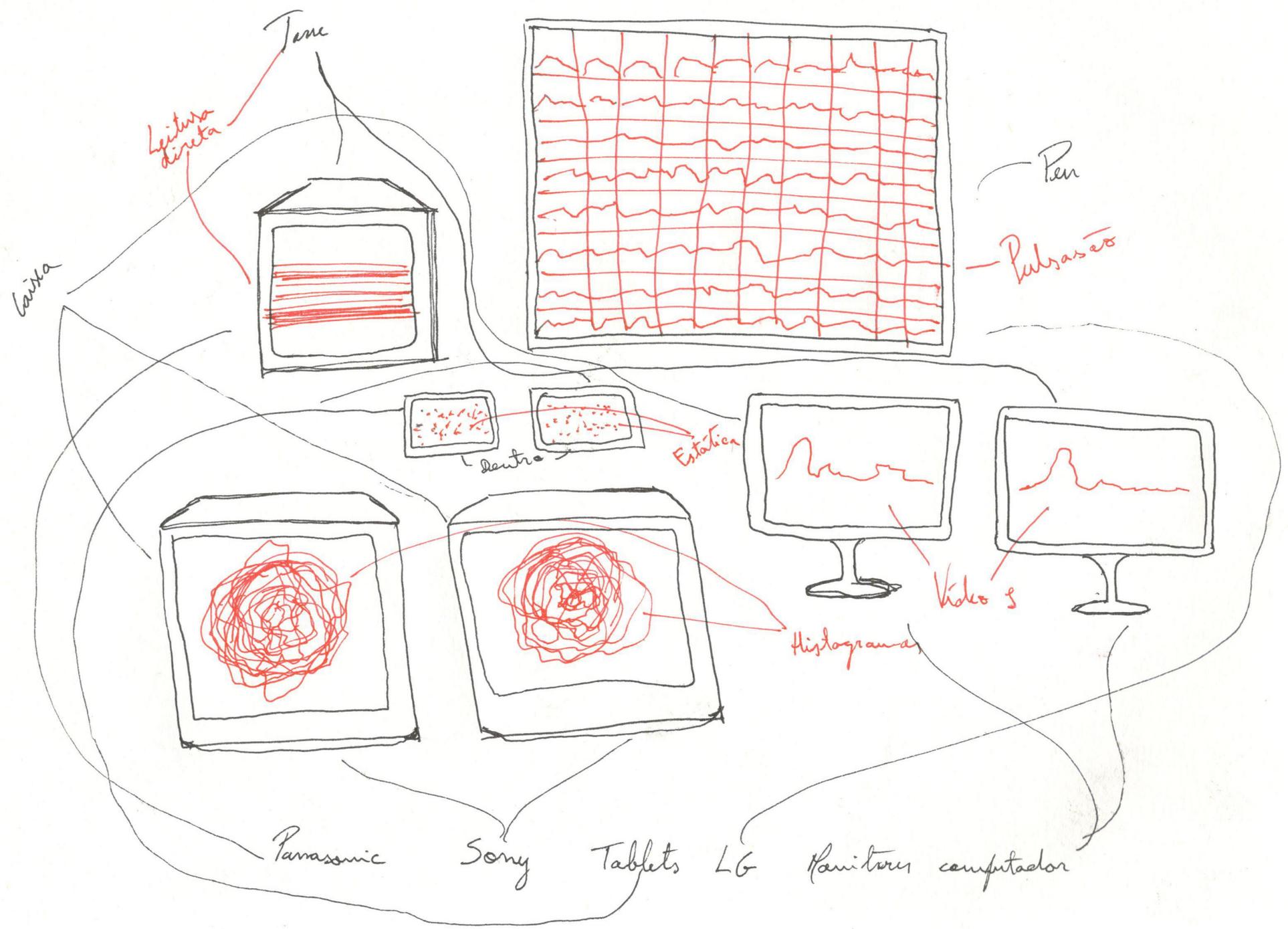


Figura 34. Apontamentos de projeção e produção da instalação



Figura 35. Promenores da instalação 23.16 apresentada na expo. Vozes da Paisagem

Na exposição *Chão que Pega*, como descrito também no 1º capítulo foram criadas 3 composições (fig.36 e 37) para as quais decidi que queria experimentar um novo software TouchDesigner⁴⁴. Um programa utilizado com frequência para criação de gráficos em concertos devido a sua aplicação interativa. Algo que me captou para utilizar o TouchDesigner foi o facto de ser uma programação de base visual (parecida com o Blender que já tinha trabalhado antes para modelação 3D), e que para a primeira vez a fazer programação com pouco ou nenhum conhecimento de código parecia menos aterrador, sendo este rápido a fazer alterações/modificação rápida de comandos ao contrário da programação. Aqui a escolha de comandos/programação para cada composição está relacionado com o conteúdo do áudio, ou seja as decisões sobre a estética de cada um tem em conta o tema da categoria do arquivo sonoro (como explicado nos capítulos anteriores).

⁴⁴ O TouchDesigner é um produto de software da Derivative (Toronto e Los Angeles) utilizado para construir aplicações interativas em 3D e 2D. Ele é "procedural", baseado em "nós" (node-based), opera em tempo real e é considerado uma linguagem de programação visual. O software foi projetado para oferecer aos seus utilizadores uma enorme flexibilidade na construção de aplicações sem a necessidade de programar de forma convencional <https://derivative.ca/User-Guide/TouchDesigner>

Figura 36. Frame da composição Passeio (sem fundo)

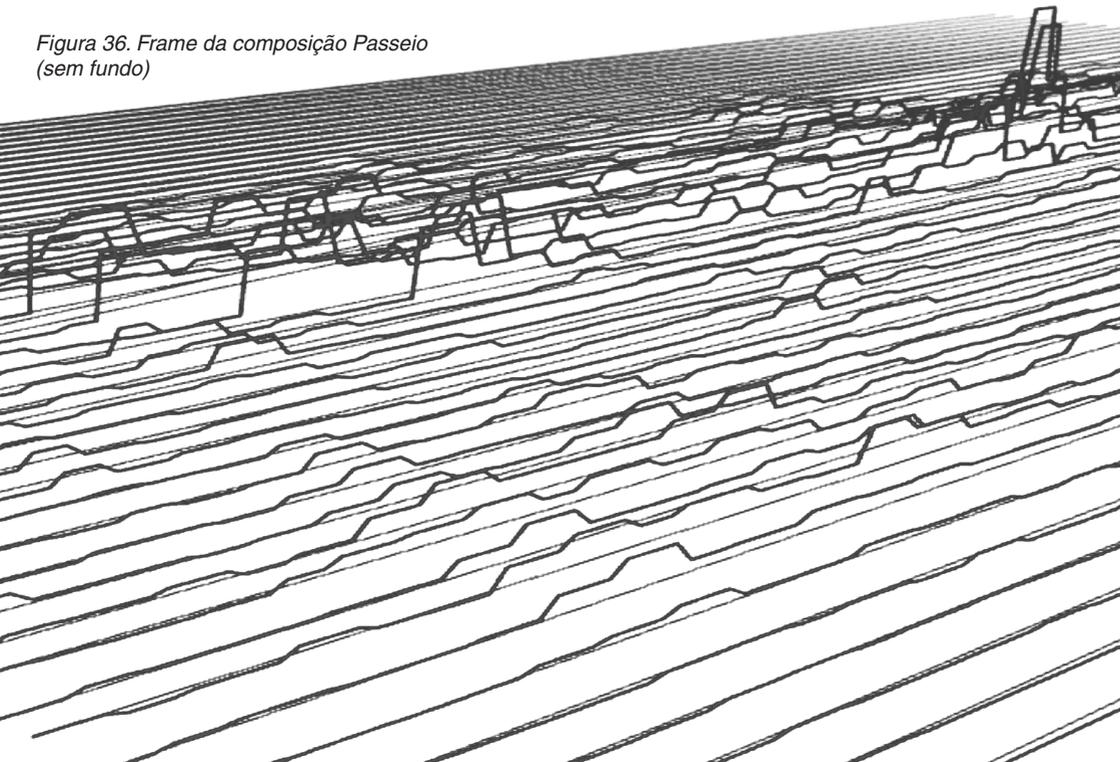


Figura 37. Frame da composição Média



Simondon sugere que os objetos técnicos evoluem e se tornam mais complexos ao longo do tempo, passando por fases de individuação. A prática diária de gravar sons às 23:16h pode ser vista como um compromisso ritualizado com a tecnologia, onde cada gravação representa um objeto técnico em individuação. As gravações sonoras em 23.16 capturam momentos discretos (imagens-movimento, aludindo a Deleuze, 1983) e a passagem do tempo (imagens-tempo, aludindo a Deleuze, 1985). O projeto funciona como um agenciamento, onde som, imagem e memória interagem, criando obras em evolução que enfatizam processos de devir. Bénichou, como visto neste capítulo, discute o estado híbrido da documentação na arte contemporânea, onde a documentação se torna uma parte integral do processo criativo. As gravações sonoras diárias servem como documentação que captura momentos fugazes, preservando-os para futuras reinterpretações. A transformação dessas gravações em formas visuais reforça o seu papel na contínua reconstrução da memória. Manovich identifica a representação numérica, modularidade, automação e variabilidade como características dos media digitais. O uso de áudios digitais exemplifica a representação numérica, permitindo a manipulação e recombinação flexível dos elementos de media. A automação dos processos e a criação de experiências interativas destacam o envolvimento do projeto com os princípios dos novos media de Manovich. Reas explora como a programação pode ser usada para criar visuais interativos que respondem à entrada do utilizador. Reas, McWilliams e Barendse (2010) argumentam que

O software desempenha um papel central na arte e no design contemporâneos, permitindo a criação de formas que antes não eram possíveis, e influenciando como os artistas e designers concebem e realizam suas ideias”⁴⁵ (p. 8)

sublinhando a importância da literacia procedural nas artes. A sua exploração de como a programação pode redefinir processos artísticos alinha-se com o conceito de Lev Manovich de ‘softwarization’ dos media, onde as ferramentas digitais e o software remodelam a criação e a percepção da arte. Ao integrar essas reflexões teóricas, 23.16 destaca a relação sistémica e em evolução entre tecnologia e prática artística.

⁴⁵ *No original “Software influences all aspects of contemporary design and visual culture. Many established artists [...] have totally integrated software into their processes”*

IV capítulo

INSTALAÇÃO E PÓS-PRODUÇÃO

Este capítulo destina-se a tecer reflexões sobre o desenrolar da investigação prática desenvolvida ao longo do projeto 23.16. Visa também estabelecer um diálogo entre as ideias centrais e as práticas artísticas que marcaram o desenvolvimento do projeto, em contraste com obras de artistas contemporâneos como Carsten Nicolai, Ryoji Ikeda, Christian Marclay e Casey Reas. Através do conceito de instalação de Claire Bishop (2005) e da teoria da pós-produção de Nicolas Bourriaud (2002), será possível reinterpretar e recontextualizar o trabalho realizado, oferecendo novas perspectivas sobre as questões de investigação que orientaram esta pesquisa. A função deste capítulo é também a de servir de conclusão a este relatório de acompanhamento de projeto no sentido literal de obra instalada e de instalação como forma de apresentação e de reflexão final como algo feito (a)pós-produção. Com o intuito de concluir o relatório voltarei também às premissas e conceitos iniciais.

Instalação e Pós-Produção

A terminologia de Instalação e Pós-Produção apresentou-se como a mais adequada para concluir o relatório e reflexão para/do projeto de pesquisa, pois, por um lado, a instalação é a forma pela qual o projeto se tem materializado e apresentado ao público nas suas várias dimensões e montagens; por outro, a reflexão final é uma espécie de pós-produção do próprio projeto, o que se adequa ao papel de metanarrativa da pesquisa que atribuo ao documento apresentado.

O conceito de pós-produção, tal como abordado por Nicolas Bourriaud (2002) em *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*, sugere que os artistas contemporâneos atuam como “reprogramadores” de formas culturais já existentes. Em consonância com esta abordagem, o projeto 23.16 utiliza materiais pré-existentes, como os áudios gravados diariamente, transformando-os em composições visuais e sonoras que refletem sobre a memória, identidade e o devir. Tal como Bourriaud defende, hoje, a criação significa reutilizar, redistribuir e recombina. Esta abordagem completa a visão de Manovich (2001,2013) e de Amerika (2011) da cultura do remix e coincide com a metodologia iterativa da pesquisa.

No contexto de 23.16, a instalação emerge como um dispositivo central para materializar as transformações dos eventos (memórias) em dados sonoros e destes em imagens e vídeos, tornando-se novos eventos socialmente partilhados. Claire Bishop (2005) descreve a instalação como uma forma de arte na qual o espectador é literalmente inserido na obra, que transforma o espaço expositivo numa “totalidade singular” (p.6). Em 23.16, as instalações funcionam como veículos para explorar a interação entre o áudio, o espaço e o tempo, reconfigurando a percepção do espectador/visitante ao envolvê-lo diretamente no ambiente criado pela obra. A capacidade das instalações de modificar a percepção do espectador/observador, forçando-o a considerar a totalidade do espaço e a sua posição dentro dele, é uma característica essencial discutida por Bishop (2005). Em 23.16, esta ideia é explorada na dimensão em que as instalações sugerem que os espectadores se movam e por vezes interajam com os elementos visuais e sonoros, transformando o ato de “ver” num ato de conscientemente “experienciar”. Outro aspeto importante das instalações nesta investigação é a sua função

como dispositivos de arquivo e memória. David Houston Jones (2020) argumenta que a instalação artística pode ser vista como uma forma de ‘arquivamento’, onde o espaço expositivo se torna um local de memória coletiva e individual. Em *23.16*, as gravações diárias que compõem a matéria-prima sonora são transformadas em instalações que funcionam como arquivos vivos, recontextualizando experiências e memórias auditivas em formas visuais e espaciais. Esta prática de recontextualização está alinhada com a teoria de Bourriaud (2002) sobre a pós-produção, entendido como a redistribuição e recombinação de elementos já existentes.

Ao longo do desenvolvimento de *23.16*, a instalação destacou-se não apenas como uma forma de expressão artística, mas também como uma metodologia de pesquisa que permite uma exploração profunda das questões de identidade, memória e temporalidade. Como Bishop (2005) observa, a instalação cria uma experiência que vai além da contemplação passiva, exigindo uma participação ativa do espectador, que se torna coautor da obra. Essa participação ativa é essencial para a prática da pesquisa em/pela arte, pois promove um diálogo contínuo entre a obra, o espaço e o público, ampliando as possibilidades de investigação e compreensão no campo artístico.

Influências Práticas Específicas

A pesquisa artística de *23.16* provém, como visto na introdução, da sequência de projetos práticos anteriores e ancora-se numa série de referências de áreas artísticas transversais, no entanto, ao procurar elencar referências específicas que se aproximassem nas metodologias e resultados do que foi emergindo no processo, artistas como Carsten Nicolai, Ryoji Ikeda, Christian Marclay e Casei Reas tornaram-se relevantes. Estes quatro exemplos, trabalham com a visualização de dados sonoros e a transformação de frequências em experiências sensoriais ou com imagem generativa apresentada por vezes em instalações.

Carsten Nicolai (Alva Noto)

Carsten Nicolai, também conhecido como Alva Noto, é um artista multidisciplinar cujo trabalho explora interseções entre arte, música e ciência. Nicolai é conhecido por sua capacidade de traduzir fenôme-

nos acústicos em experiências visuais (“físico do som”⁴⁶), uma prática que ecoa diretamente no projeto *23.16*. Em *Syn Chron*⁴⁷ (2004), Nicolai utiliza oscilações sonoras para gerar formas visuais, criando ambientes imersivos que envolvem o espectador num diálogo entre som e imagem. Em obras como *HYbr:ID Sync Dark* (2024)⁴⁸ e em *Reflektor distortion* (2016)⁴⁹ usa mesmo formas de visualizar o som apenas com linha(s) branca(s) no ecrã negro, o que se torna muito próximo de um desenho no sentido económico do meio. No caso de *23.16*, essa influência é visível na maneira como os dados sonoros capturados diariamente são convertidos em formas visuais através de processos digitais e usados como desenhos nas instalações. A utilização de software para a geração de gráficos e imagens a partir de ondas sonoras reflete o interesse de Nicolai em explorar as propriedades físicas do som, revelando padrões invisíveis ao olho humano. As instalações resultantes, como as apresentadas nas várias exposições mencionadas proporcionam uma experiência sensorial onde o áudio, visualizado, e as imagens audíveis (e.g. no vídeo da exposição *Contra Ponto*) assume uma materialidade quase tangível, permitindo ao espectador “ver” o som e “ouvir” as imagens.

Ryoji Ikeda

Ryoji Ikeda, um dos mais reconhecidos artistas da arte digital/compositor da atualidade, reconhecido pelas suas composições e instalações de grandes dimensões e complexidade tecnológica. A sua estética e processo também exerce uma influência significativa sobre *23.16*. A obra de Ikeda é marcada pela sua exploração metódica de dados, frequências sonoras e luz, frequentemente criando ambientes que são simultaneamente minimalistas e sensorialmente avassaladores. Em

⁴⁶ ——— *The Creators Project* (2013). *Physicist of Sound I* Carsten Nicolai. Entrevista ao autor Carsten Nicolai realizada pelo projeto *The Creators*. [Vídeo]. YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=zCBIKXFrINA>

⁴⁷ Nicolai, C. (2004). *syn chron; art as a crystal – symbiosis of light, sound, and architecture*. Página do projeto da instalação multimédia do autor no YAMAGUCHI CENTER FOR ARTS AND MEDIA. [Vídeo]. YCAM. <https://special.ycam.jp/synchron/en/works.html>

⁴⁸ Noto, A. (2024). *Alva Noto - HYbr:ID Sync Dark – Vídeo da música n.2 do album HYbr:ID III da série HYBRID:ID onde o autor procura qualidades escultóricas do som – Mostra desenhos e pautas gráficas tipo sistemas de notação musical*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=5XFJYerv0nY>

⁴⁹ StereoRuMagazine (2016). *Carsten Nicolai - reflektor distortion. Instalação mostrada na Galeria EIGEN+ART em Berlim*. Nesta obra Nicolai usa o som para distorcer a o reflexo de uma imagem de riscas brancas sobre fundo negro que é espelhada a partir do ecrã de um monitor numa superfície circular contendo água que é agitada pelas ondas sonoras. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=y8kUYWVSELM>

trabalhos como *datamatics* (2006)⁵⁰ e *test pattern* (2008)⁵¹, *micro macro* (2022)⁵² Ikeda transforma dados binários e outras informações digitais em experiências audiovisuais que desafiam as percepções sensoriais do espectador. A precisão com que Ikeda manipula o som e a luz para criar ambientes imersivos e o seu questionamento das estruturas macro, mas também das micro e invisíveis da realidade que é transformada em dados binários foi relevante para a criação e reflexão nas/das instalações de 23.16, onde a manipulação digital dos áudios gravados diariamente visa criar uma experiência que é ao mesmo tempo íntima e universal. A influência de Ikeda é especialmente evidente na abordagem do questionamento (o que são dados? O que é o som?) e do desenho como base da composição e para a sincronização de elementos visuais e sonoros. Tal como em várias das obras de Ikeda dados digitais são visualizados e sincronizados com luzes estroboscópicas e som para criar uma experiência sensorial envolvente, explorando como o imaterial pode ser transformado em algo perceptível e material dentro do espaço expositivo, as instalações de 23.16 utilizam sincronização e fusão entre vários domínios imateriais (áudios digitais e memória) e materiais nas instalações dos espaços expositivos (por vezes usando mesmo projeção de diapositivos e monitores antigos muito físicos).

Christian Marclay

Christian Marclay, é um artista visual e compositor reconhecido pela sua capacidade de transformar o som em material visual, não necessariamente por meios digitais, mas numa lógica eclética usando desenho, performance e vídeo. Obras como *The Clock* (2010)⁵³ e *Video Quartet* (2002)⁵⁴ demonstram como Marclay recontextualiza trechos de áudio e

50 Ikeda, R. (2006). *datamatics [ver.2.0]: Second audiovisual concert in the datamatics series* [Vídeo]. Página de Ryoji Ikeda. <https://www.ryojiikeda.com/project/datamatics/>

51 Ikeda, R. (n.d.). *test pattern: Audiovisual project exploring data representation* [Vídeo]. Página de Ryoji Ikeda <https://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/>

52 Ikeda, R. (n.d.). *micro | macro: Audiovisual project exploring scales of data representation* [Vídeo]. Página de Ryoji Ikeda https://www.ryojiikeda.com/project/micro_macro/

53 Tate. (2010). *Christian Marclay: The Clock – Audiovisual installation*. Vídeo de canal único e duração 24h com montagem de milhares de excertos de vídeos, filme e televisão que mostram ou aludem a relógios. [Exposição]. Tate Modern. <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/christian-marclay-clock>

54 Tate. (2002). *Christian Marclay: Video Quartet – Audiovisual work*. Vídeo instalação com 4 projeções, cor e som stereo – duração 14m. Os vídeos juntam 700 excertos de filmes de cinema onde é tocada música e constroem uma espécie de sinfonia por juxtaposição. [Obra]. Tate. <https://www.tate.org.uk/art/artworks/marclay-video-quartet-t11818>

vídeo existentes para criar narrativas. Essa abordagem de “remix” e/ou “pós-produção” é um princípio que encontra sentido neste projeto, onde não só os áudios coletados são reorganizados e combinados (por transdução e edição) para criar instalações que convidam o espectador a reconsiderar o significado desses fragmentos sonoros dentro de novos contextos visuais e a natureza transitória dos meios.

Marclay também construiu a sua prática de transformar discos de vinil em esculturas e colagens, ou em fazer performance com sons construídos ao vivo a partir de objetos do quotidiano manipulados estendendo o conceito de som para além do auditivo, transformando-o em algo visualmente tangível. Em 23.16, essa transposição do áudio para o campo visual é explorada através da criação de imagens e vídeos gerados a partir de dados sonoros, evocando a maneira como Marclay desafia as fronteiras entre som e imagem. A sua prática encontra também paralelo na maneira como 23.16 manipula os áudios do quotidiano e por vezes constrói fisicalidade na apresentação tanto na forma como se materializa ecleticamente entre desenhos, projeções de diapositivos, vídeos, realidade virtual e como se torna matéria, uma vez que sendo áudio ou imagem digital é na sua essência desenho máquina, logo, quase imaterial.

Casey Reas

Em relação à questão da imagem generativa apresento o exemplo de Casey Reas, co-criador do software de programação visual Processing, pois o artista é uma figura-chave nesse campo. Reas utiliza códigos para criar sistemas visuais que evoluem ao longo do tempo e por vezes re-intrepetam outras imagens já existentes como em *METASOTO* (2022)⁵⁵ onde cria uma obra digital a preto e branco em que reimagina ao vivo através de cordenadas de código a escultura Jesús Rafael Soto.

A sua abordagem baseada em algoritmos para a criação de arte digital tem uma influência direta sobre 23.16, especialmente na forma como as imagens são geradas a partir de processos computacionais, uma prática que encontra eco onde algoritmos são usados para transformar áudio em padrões visuais que se desenvolvem em tempo real.

55 Reas, C. (2022). *Metasoto: Digital artwork exploring algorithmic processes* [Obra digital]. Página de Casey Reas. <https://reas.com/metasoto/>. Para expansão ver também Reas, C. (n.d.). *Peer to Peer: Series exploring digital interactions* [Obra digital]. Feral File. <https://feralfile.com/exhibitions/peer-to-peer-pjb/series/casey-reas-tpj>

Enquanto Reas explora as possibilidades de regras algorítmicas simples para gerar complexidade visual tanto nos desenhos como nos vídeos ou projetos multimídia que apresenta, em *23.16* uso a tecnologia e os processos algorítmicos que permitem que o projeto não apenas visualize o áudio, mas para além disso crie uma experiência que é única a cada iteração, permitindo que cada instalação seja uma nova interpretação dos dados sonoros acumulados e das iterações em imagem e vídeo daí gerados, transformando a obra em algo sempre novo, mas o mesmo numa reflexão sobre a identidade da obra em simultâneo à sua concretização. A prática artística de Reas, que privilegia o processo sobre o produto final, reflete-se na abordagem iterativa de *23.16*, onde cada apresentação é uma reconfiguração dos materiais iniciais, nunca se fixando numa versão final estática.

Reflexão final

23.16 foi concebido com o objetivo de explorar as intersecções entre identidade, memória e tecnologia através da prática artística, utilizando metodologias como a autoetnografia, a transdução e o hiperdesenho. Desde o início, as perguntas de investigação centraram-se em como a identidade pode ser compreendida e representada de maneira fluida e dinâmica, e de que forma as tecnologias digitais podem mediar e transformar essa representação, especialmente através da transformação de áudio em imagem e da imagem em novas formas de expressão artística.

Através da análise teórica e prática, ficou claro que percebo a identidade, não como um conceito fixo e estático, mas como um processo contínuo de devir, tal como apresentado no pressuposto metafórico inicial do Navio de Teseu, e como postulado por teóricos como Judith Butler, Gilbert Simondon e Paul Preciado. A exploração artística desenvolvida em/por *23.16* demonstrou que a identidade pode ser explorada e apresentada como uma narrativa fragmentada e em constante construção, refletindo as vivências diárias capturadas através dos registos áudio. Ao transformar o áudio em imagem, vídeo e depois em instalação, que se apresenta sempre com o mesmo nome, mas em formas distintas, o projeto cria um arquivo dinâmico que, está em constante devir. Esta prática sublinha a fluidez da identidade, tal como discutido por Butler, Simondon e Preciado e sugere que, assim como a obra, a

identidade nunca é fixa, mas está sempre a ser (re)construída.

A investigação sobre a memória, especialmente a memória autobiográfica, revelou a sua natureza dinâmica e subjetiva e na exploração de *23.16* a memória foi entendida como um arquivo vivo, onde cada registo foi registado, arquivado, manuseado e reinterpretado e transformado por transdução em novas formas áudio visuais, refletindo a contínua reconstrução da memória em resposta ao presente. Este processo de manuseamento de dados ou geração de imagem e vídeo e a sua recontextualização e pós-produção - informado por reflexões teóricas como a linguagem dos media e a dependência dos softwares para remixagem de Lev Manovich, os conceitos de remix de Mark Amerika e teorias de pós produção de Nicolas Bourriaud - permitiu uma nova leitura dos conceitos de arquivo e memória, onde a prática artística se posiciona como uma ferramenta crítica para explorar e questionar a nossa relação com o passado.

A escolha de utilizar tecnologias digitais para a transformação de áudio em imagem e a criação de instalações multimídia foi central para a investigação. As imagens generativas e os processos de visualização de dados auditivos exemplificaram como a tecnologia pode ser utilizada não apenas como um meio, mas como um agente que participa ativamente na criação de significado e na exploração artística.

O projeto *23.16* respondeu às perguntas de investigação ao demonstrar que a prática artística pode ser uma metodologia para explorar questões complexas como as intrínsecas à identidade, à memória e à tecnologia.

O trabalho realizado pelo projeto confirma a relevância das metodologias escolhidas e sublinha a importância da autoetnografia, transdução e prática artística como forma de investigação e conhecimento, capaz de gerar novas perspetivas e questionamentos sobre a nossa compreensão de nós mesmos e do mundo que nos rodeia.

O uso de instalações como principal meio de materialização plástica no projeto demonstrou ser uma estratégia eficaz para explorar as questões de investigação. Cada exposição — como *Vozes da Paisagem*, *Chão que Pega*, *Contra Ponto*, entre outras — forneceu um espaço dinâmico para experimentar com a transformação de dados sonoros em experiências visuais e sensoriais, alinhando-se com a teoria de

Claire Bishop (2005) sobre o papel ativo do espectador na arte instalativa. Estas instalações promoveram um envolvimento direto do público, permitindo uma reconfiguração contínua da/pela experiência do espectador, o que se revelou essencial para a investigação das questões sobre a identidade e a memória

Por fim, o conceito de hiperdesenho foi central no desenvolvimento do projeto, funcionando como uma matriz de entendimento de uma espécie de construto mental onde toda a experimentação plástica operava e uma metodologia que permitiu expandir as fronteiras tradicionais do desenho para além do traço e da superfície, incorporando o som, a imagem digital e a interação com o espaço e o tempo por via da instalação, mantendo ainda assim, em quase todas as apresentações, uma economia de meios e de linguagem plástica que remete o público para o desenho. O hiperdesenho, enquanto prática artística, possibilitou uma abordagem, onde o desenho não é apenas visual, mas também auditivo, espacial e temporal, e tecnologicamente mediado, resultando numa expressão multidimensional que desafia as categorias tradicionais do desenho num entendimento de riscadores e superfícies.

No projeto *23.16*, o hiperdesenho foi fundamental para explorar e expressar as complexidades da identidade e da memória. Ao utilizar dados sonoros capturados diariamente como base para a criação de composições visuais e instalações, o projeto transcendeu as limitações do desenho convencional, transformando-o numa prática que integra diversas formas de mediação tecnológica. Cada registo áudio, contendo dados digitais foi transduzido em gráficos e padrões visuais através de processos algorítmicos, e deu origem a uma nova forma de desenho que é ao mesmo tempo dinâmica e interativa, refletindo o caráter mutável e fluido da identidade e da memória.

O hiperdesenho também permitiu uma nova relação com o espaço expositivo, onde as obras deixaram de ser elementos estáticos e passaram a ser componentes de uma experiência imersiva e participativa. As instalações resultantes do projeto funcionaram como ambientes vivos, onde o espectador se torna coautor da obra ao interagir com as projeções e os sons. Este processo reforça a ideia de que o desenho, na era digital, não se limita à representação gráfica, mas se expande para abarcar a totalidade da experiência sensorial e temporal.

Ao concluir o projeto *23.16*, fica evidente que o hiperdesenho foi mais do que uma técnica expositiva; foi uma abordagem metodológica que permitiu a exploração profunda das questões centrais do projeto e da sua qualidade de devir.

Pretendo continuar o arquivo e manter o estado de devir no *23.16* potenciado a exploração das transduções para outros meios como a modelação 3d, impressão 2d e 3d e a performance e explorar novas formas de instalação; no sentido de preservar o hiperdesenho e a ambiguidade 'entre' e permitir a curiosidade processual e plástica que ainda sustenho na pesquisa não limitando ou circunscrevendo a vida do projeto ao enquadramento temporal do mestrado.

Referências Bibliográficas

- Adams, T. E., Holman Jones, S., & Ellis, C. (2017). *Autoethnography: Understanding qualitative research*. Oxford University Press.
- Adobe (2013). *ADOBE AUDITION Help and tutorials*. Adobe.
- Amerika, M. (2007). *META/DATA: A Digital Poetics*. MIT Press.
- Amerika, M. (2011). *Remixthebook*. University of Minnesota Press.
- Bénichou, A. (2013). *Esses documentos que são também obras*. Na Revista-Valise, Porto Alegre, 3(6), pp. 171-187.
- Bishop, C. (2005). *Installation Art: A Critical History*. Tate Publishing. London
- Bourdieu, P. (2003). *Esquisse pour une auto-analyse*. Raisons d'agir.
- Bourriaud, N. (2002). *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. Lukas & Sternberg. New York
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.
- Butler, J. (2004). *Undoing Gender*. Routledge. New York.
- Butler, J. (2005). *Giving an Account of Oneself*. Fordham University Press. New York.
- Butler, J. (2015). *Senses of the Subject*. Fordham University Press. New York.
- Cage, J. (1967). *A Year from Monday – New Lectures and writings*. Wesleyan University Pres.
- Cage, J. (1969). *Notations*. Something Else Press. New York.
- Chabot, P. (2003). *The Philosophy of Simondon: Between Technology and Individuation*. Bloomsbury Academic. London.
- Cocker, E. (2012). *The restless line, drawing*. Em R. Marshall & P. Sawdon (Eds.), *Hyperdrawing: Beyond the lines of contemporary art (pp. xi-xviii)*. I.B. Tauris.
- Conway, M. A. (1996). *Autobiographical Memory*. Em Bjork, E. and Bjork, R. *Memory, p-165-190*. Academic Press. California
- Conway, M. A. (2005). *Memory and the Self*. No Journal of Memory and Language, no. 53, p. 594–628.
- Deleuze, G. (2004). *Cinema 1: A Imagem-Movimento*. Assírio & Alvim. Lisboa.
- Deleuze, G. (2006). *Cinema 2: A Imagem-Tempo*. Assírio & Alvim. Lisboa.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (2000). *Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia (vol. 1)*. Editora 34. São Paulo
- Elkins, J. (1999). *The Domain of Images*. Cornell University Press. USA.
- Ellis, C., & Bochner, A. P. (2000). *Autoethnography, personal narrative, reflexivity: Researcher as subject*. Em N. K. Denzin & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research (2nd ed., pp. 733-768)*. Sage.
- Foster, H. (1996). *Return of the real: The avant-garde at the end of the century*. The MIT Press.
- Gibbons, J. (2007). *Contemporary Art and Memory: Images of Recollection and Remembrance*. IB Tauris. London.
- Jones, D. H. (2016). *Installation Art and the Practices of Archivalism*. Routledge. New York
- Kaprow, A. (2008). *Art as Life*. Getty Research Institute. Los Angeles.
- Kuhn, A. (2002). *Family Secrets: Acts of Memory and Imagination*. Verso. London.
- Locke, C. (2000). *Digital Memory and the Problems of Forgetting*. Em Radstone, S. (Eds.), *Memory and Methodology*. Bloomsbury, London. Pp- 25-36.
- Malraux A. (2011). *O Museu Imaginário*. Edições 70, LDA. Lisboa
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. Bloomsbury Academic.
- Marshall, R. & Sawdon, P. (2015). *Drawing Ambiguity: Beside the lines of contemporary art*. I.B. Tauris.

- Marshall, R., & Sawdon, P. (2012). *Hyperdrawing: Beyond the Lines of Contemporary Art*. I.B. Tauris.
- Marshall, R., & Sawdon, P. (2015). *Through ambiguity ... Toward [hyper]drawing*. I.B. Tauris.
- Meskimmon, M. (2012). *Elaborate marks: Gender/Time/drawing*. Em R. Marshall & P. Sawdon (Eds.). *Hyperdrawing: Beyond the lines of contemporary art* (pp. xix-xxi). I.B. Tauris.
- Morris, R. (1993). *Contínuos Project Altered Daily*. MIT Press. Cambridge, Massachusetts.
- Nail, T. (2019). *Theory Of The Image*. Oxford University Press, USA.
- Nunes, B., ed. (2008). *Memória: Funcionamento, Perturbações e Treino*. Lidel, Lisbon.
- Plutarco (2008). *Vidas Paralelas – Teseu e Rómulo*. (Trad. Leão D. F. e Fialho M. C.) Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos e Imprensa da Universidade de Coimbra
- Preciado, P. B. (2008). *Testo Junkie: Sex, Drugs, and Biopolitics in the Pharmacopornographic Era*. The Feminist Press.
- Preciado, P. B. (2018). *Um apartamento em Urano: Crónicas da travessia*. Zahar
- Preciado, P. B. (2022). *Dysphoria mundi*. Anagrama- Narrativas Hispánicas. Barcelona.
- Proust, M. (2003). *Em busca do tempo perdido: No caminho de Swann* (Vol. 1, trad. M. Laranjeira). Relógio D'Água.
- Radstone, S. (2000). *Memory and Methodology*. Bloomsbury, London.
- Reas, C., & Fry, B. (2014). *Processing: A Programming Handbook for Visual Designers and Artists*. MIT Press.
- Reas, C., McWilliams, C., & Barendse, J. (2010). *Form+Code in Design, Art, and Architecture*. Princeton Architectural Press.
- Reed-Danahay, D. (2017). *Autoethnography*. Em B. S. Turner (Ed.). *The Wiley-Blackwell encyclopedia of social theory* (pp. 1-5). Wiley-Blackwell.
- Rossing, T. D., Moore, R. F., & Wheeler, P. A. (2002). *The Science of Sound* (3rd ed.). Addison Wesley.
- Rubin, D. C. (2005). *A Basic-Systems Approach to Autobiographical Memory*. *Current Directions em Psychological Science* (SAGE Publications)- Vol. 14, Iss: 2, pp 79-83
- Rumsey, F., & McCormick, T. (2014). *Sound and Recording: An Introduction* (7th ed.). Focal Press.
- Rush, M. (2007). *Video Art*. Thames & Hudson.
- Sauer, T. (2009). *Notatons 21*. Mark Baty Publisher. New York.
- Schacter, D. L. (2001). *The Seven Sins of Memory: How the Mind Forgets and Remembers*. Houghton Mifflin. New York.
- Schacter, D. L., Wagner, A. and Buckner, R. (2000). *Memory Systems of 1999*. Em Tulving, E. and Craik, F. (Eds.). *The Oxford Handbook of Memory*, pp. 627–645. Oxford University Press.
- Simondon, G. (1992). *The Genesis of the Individual* Trans. Em Cohen, M. and Kwinter, S.. *Incorporations* (Ed. Crary J.), 296-319. Zone. New York.
- Simondon, G. (2017). *On the Mode of Existence of Technical Objects*. Univocal. Minneapolis (trans. Cécile Malaspina and John Rogove)
- Smith, R. C. (2002). *Art and the performance of memory: sounds and gestures of recollection*. Routledge. London.
- Tulving, E. (1972). *Episodic and Semantic Memory*. Em Tulving, E. and Donaldson, W. (Eds.). *Organization Of Memory*, pp. 381–403. Academic Press, New York.
- Tulving, E. and Craik, F. (2000). *The Oxford Handbook of Memory*. Oxford University Press.

