



ENCONTRO  
Expressões com som e  
imagem  
Técnica-prática-teoria

MEETING  
Expressions with sound  
and image  
Technic-praxis-theory

05 abril 2017  
10h - 16.30h  
Auditório ISMAI

Entrada livre / free entrance

Conjunto de aulas abertas, promovido pela unidade curricular de artes cênicas do curso de artes e multimedia com a apresentação de trabalho artístico e investigação nacional e internacional nos diversos domínios do som e da imagem.

A series of open classes, promoted by the curricular unit of scenic arts of the arts and multimedia course, with the presentation of artistic work, and national and international investigation in the various areas of sound and image.

## **CulturalNature Arga: A exploração da Paisagem / CulturalNature Arga: The Exploration of the Landscape**

"CulturalNature Arga" são um conjunto de quatro instalações artísticas desenvolvidas no âmbito da media-arte digital, que exploram o conceito de paisagem enquanto verbo, nome, ponto de vista e representação. Todas as instalações partem de uma base conceptual em que a paisagem é vista como algo construído culturalmente e que transporta uma série de discursos semióticos sobre si mesma e sobre o que a rodeia. A paisagem enquanto algo natural, estática, calma, silenciosa, etc., é um discurso semiótico com raízes no passado relacionado com a representação de um ponto de vista particular. Representações estas que enformam a cultural visual do sujeito naturalizando um discurso particular. As instalações exploram e propõem uma reflexão sobre a forma como os vários elementos e perspetivas que compõem a paisagem interagem entre si e nos levam à noção de que a paisagem é um produto da atividade cultural.

"CulturalNature Arga" are four digital media-art installations that explore the concept of Landscape as a verb, name, point-of-view and representation. All the installations assume a conceptual basis in which the Landscape is seen as something culturally constructed and that carries a series of semiotic discourses about itself and its surroundings. The landscape as something natural, static, calm, silent, etc., is a semiotic discourse with roots in the past related with the representation of a particular point of view. These representations format the visual culture of the subject naturalizing a particular discourse. The installations explore and propose a reflection about the way in which the landscape's several elements and perspectives interact between them and take us through the cultural landscape concept.

### **Tiago Cruz**

Tiago Cruz é artista plástico, designer de comunicação e professor/investigador. Expõe e publica a nível nacional e internacional com um corpus de trabalho artístico especialmente relacionado com o desenho e as instalações artísticas. Dos trabalhos expostos destaca: (i) a instalação "CulturalNature Arga#4", exposta na Arte na Leira (Caminha, Portugal, com curadoria do pintor Mário Rocha); (ii) juntamente com outros artistas contemporâneos, alguns dos seus desenhos foram expostos no Museu/Fundação José Rodrigues (Porto, Portugal) numa exposição coletiva intitulada "Estímulos Contemporâneos"; (iii) a nível internacional, destaca a

série de desenhos "Mood" expostos na V International Drawing Triennial "BLACK and WHITE" (Tallinn-Viinistu, Estonia).

No passado, Tiago Cruz trabalhou e estudou artes do espetáculo (cenografia, figurinos e adereços) tendo colaborado com diversos encenadores como António Capelo, Rogério de Carvalho e Allan Richardson. Atualmente detém um mestrado em Comunicação Multimédia e encontra-se a desenvolver uma dissertação de doutoramento em Media-Arte Digital relacionada com a temática da paisagem, contexto onde, em colaboração com Fernando Paulino (Instituto Superior da Maia - ISMAI) e Mirian Tavares (Universidade do Algarve - UAlg), tem desenvolvido a série de instalações artísticas "CulturalNature Arga". Além da carreira artística, é investigador (Centro de Investigação em Artes e Comunicação - CIAC/UAlg) e professor no Instituto Universitário da Maia (ISMAI), onde leciona disciplinas relacionadas com a teoria do design e tipografia, semiótica visual e medias interativos.

Tiago Cruz is an artist, communication designer and teacher/researcher. Exhibits and publishes nationally and internationally with a body of work specially related with drawing and artistic installations. From all the works exhibited he highlights: (i) the installation "CulturalNature Arga#4", exhibited in Arte na Leira (Caminha, Portugal, curated by the Portuguese painter Mário Rocha); (ii) together with other contemporary artists, some of his drawings were exhibited in Museum/Foundation José Rodrigues (Porto, Portugal) in a collective exhibition entitled "Estímulos Contemporâneos"; (iii) internationally, highlights the drawing series "Mood" exhibited in the V International Drawing Triennial "BLACK and WHITE" (Tallinn-Viinistu, Estonia).

In the past, Tiago Cruz worked and studied Scenography, Costumes and Props, context in which he collaborated with several directors like António Capelo, Rogério de Carvalho and Allan Richardson. Nowadays he has a master in Multimedia Communication and he's developing his PhD in Digital Media-Art related with the landscape, context in which, together with Fernando Paulino (University of Maia - ISMAI) and Mirian Tavares (University of Algarve - UAlg), has developing the series of artistic installations "CulturalNature Arga". Besides the artistic career, he is a researcher (Research Center for Arts and Communication - CIAC/UAlg) and teacher in University of Maia (ISMAI), where he lectures disciplines related with design theory, typography, visual semiotics and interactive media.

## **Empatia nos arquivos / Empathy in the Archives**

O que significa ouvir ou olhar com profundidade e de forma crítica através do tempo? Como é que a empatia pode nos ajudar a avançar para um modelo colaborativo que nos coloca em diálogo com a história - uma postura diferente da do espectador passivo ou mesmo do historiador analítico? Esta apresentação explora os prazeres da visualização, poética, ética, responsabilidades e as liberdades de ser um artista nos arquivos. Desde filmes de propaganda Romena à televisão dos anos 80 e dos filmes de formação médica a documentários e arquivos feministas dos anos 70, Lusztig irá nos guiar pelo que significa ser uma testemunha empática com as imagens históricas e outras coisas efémeras, propondo uma política feminista para o espectador dos arquivos.

What does it mean to listen or look deeply and critically across time? How can empathy help us move towards a collaborative model for placing ourselves in conversation with history—different from the stance of a passive spectator or even of an analytical historian? This presentation explores the viewing pleasures, poetics, ethics, responsibilities and the freedoms of being an artist in the archives. From Romanian propaganda films to 80s television and from medical training films to 70s feminist documentaries and material archives, Lusztig will explore what it means to be an empathetic witness to historical images and other ephemera, ultimately proposing a feminist politics of archival spectatorship.

### **Irene Lusztig**

Irene Lusztig é cineasta, artista visual, investigadora de arquivos e costureira amadora. O seu trabalho cinematográfico e videográfico explora imagens e tecnologias antigas conferindo-lhes novos significados, a fim de reestruturar, recuperar e reanimar histórias esquecidas e negligenciadas. Muitas vezes, começando com uma pesquisa rigorosa dos arquivos, o seu trabalho transporta materiais históricos para um diálogo com os nossos dias convidando o espectador a explorar questões relacionadas com política, ideologia e a produção de memórias pessoais, coletivas e nacionais.

Nascida em Inglaterra, de pais Romenos, Irene cresceu em Boston e viveu na França, Itália, Roménia, China e na Rússia. Irene tem uma licenciatura em realização e estudos chineses na Harvard e completou seu Mestrado em filme e vídeo no Bard College.

O seu filme de estreia, *Reconstruction* (2001) foi reconhecido com o prémio

Boston Society of Film Critics Discovery e ganhou também o prêmio de melhor documentário no New England Film Festival. Os seus trabalhos têm sido exibidos por todo o mundo, nomeadamente no MoMA, no Museu de Belas Artes de Boston, Anthology Film Archives, Pacific Film Archive, Flaherty NYC, IDFA Amsterdão e na televisão, nos EUA, Europa e Taiwan.

Recebeu financiamento da Fundação de Massachusetts para as Humanidades, do Conselho Cultural de Massachusetts, da Fundação LEF, do Conselho Estadual de Artes de Nova York e da Fundação de Artes Sustentáveis bem como bolsas concedidas pela MacDowell Colony, Flaherty Film Seminar, Radcliffe Institute para Estudos Avançados, e o Film Study Center de Harvard. Irene Luszting é a premiada com a Rydell Visual Arts Fellowship em 2016-17 e a Fulbright Fellowship. Ensina cinema na UC Santa Cruz, onde é professora associada de Cinema e Mídias Digitais e vive nas montanhas de Santa Cruz.

Irene Luszting is a filmmaker, visual artist, archival researcher, and amateur seamstress. Her film and video work mines old images and technologies for new meanings in order to reframe, recuperate, and reanimate forgotten and neglected histories. Often beginning with rigorous research in archives, her work brings historical materials into conversation with the present day, inviting the viewer to explore historical spaces as a way of contemplating larger questions of politics, ideology, and the production of personal, collective, and national memories. Born in England to Romanian parents, Irene grew up in Boston and has lived in France, Italy, Romania, China, and Russia. She received her BA in filmmaking and Chinese studies from Harvard and completed her MFA in film and video at Bard College. Her debut feature film, *Reconstruction* (2001) was recognized with a Boston Society of Film Critics Discovery award and won best documentary at the New England Film Festival. Her work has been screened around the world, including at MoMA, Museum of Fine Arts Boston, Anthology Film Archives, Pacific Film Archive, Flaherty NYC, IDFA Amsterdam, and on television in the US, Europe, and Taiwan. She has received grants from the Massachusetts Foundation for the Humanities, Massachusetts Cultural Council, LEF Foundation, New York State Council for the Arts, and Sustainable Arts Foundation and has been awarded fellowships at the MacDowell Colony, the Flaherty Film Seminar, the Radcliffe Institute for Advanced Study, and Harvard's Film Study Center. She is the 2016-17 recipient of a Rydell Visual Arts Fellowship and a Fulbright Fellowship. She teaches filmmaking at UC Santa Cruz where she is Associate Professor of Film and Digital Media; she lives in the Santa Cruz Mountains.

## **Ghost Factory – curadoria como máquina desconstrutora para a experiência pós humana / Ghost Factory – curating as deconstructing machines for posthuman experience**

A participação massiva no uso da tecnologia e a permanente interação com os processos computacionais, tornou as coisas, bem como as pessoas, mais conectadas e ligadas em rede. Contribuiu também para transformar radicalmente e gerar novas práticas. Frequentemente, as ações pessoais e as atitudes de consumo, produção, organização e de distribuição de conteúdos online, estão intrinsecamente enredadas em enormes bases de dados, na "economia da atenção", em plataformas capitalistas e na computação. Acontece também com maior regularidade o imaginário do processamento de dados ser assaltado pelos sistemas de Inteligência Artificial (IA) e estar em permanente excitação devido ao potencial de aprendizagem permitido pelas máquinas e pela sua crescente automatização. Sucede que à medida que a nossa visão se torna mais focada no maquinal e no automatizado, a atenção dedicada ao elemento humano do sistema é cada vez menor.

Esta apresentação irá introduzir *Ghost Factory*, uma manifestação curatorial de *Ghost Machine*, uma aplicação baseada em MaxMSP direcionada para a restauração de textos, imagens estáticas e imagens em movimento. *Ghost Machine* produz ruído e um glissando de ondas senoidais em resposta ao material recolhido. *Ghost Factory* é uma experiência curatorial que traduz esta aplicação numa experiência multimédia partilhada entre pessoas, máquinas e software. O seu objetivo é gerar uma experiência entre dados e os seus processos, enquanto seres humanos e não-humanos interagem em conjunto.

Mass participation through use of technology, and constant engagement with computational processes make things and people more connected and networked while radically changing and generating new practices. Often personal and affective practices of making, distributing, managing or consuming content online are intricately entangled with big data processes, attention economy, platform capitalism and computation. Regularly the imaginary of data processes is taken over by the excitement with AI systems and potentials of machine learning and increasing automation. And as our vision becomes more focused on the machinic and automated, the attention to the human element of the system is less of a concern.

This presentation will introduce *Ghost Factory*, a curatorial manifestation of *Ghost Machine*, a MaxMSP-based application focused on remediation of texts, still or moving image. *Ghost Machine* produces noise and glissando of sine waves in response to the input material. *Ghost Factory* is a curatorial experiment that translates the application into multimedia experience shared by

people, machines and software. Its focus is to experience data and its processes as humans and nonhumans perform together.

## **Magda Tyžlik-Carver**

Magda Tyžlik-Carver é investigadora e curadora e vive no Reino Unido. Na sua atividade explora arranjos relacionais entre humanos e não-humanos e suas criações biopolíticas, através do conceito de curadoria pós-humana. No seu trabalho desenvolve os conceitos de curadoria pós-humana, curadoria do coletivo, pensamento futuro, informação afetiva e informação ficcionada. Magda concluiu o seu doutoramento em 2016, na Universidade de Aarhus. Foi investigadora em projetos, como Future Thinking for Social Living e University of the Village (Universidade de Falmouth), e também Remote Intimacy (Universidade de Sussex e Fabrica), entre outros. Os seus projetos curatoriais incluem as exposições Participation (2007), Poly, em Falmouth e Gaslighting (2013), CMR, em Redruth e os projetos de investigação/exposição curatorial: playing practice (2009), Urbanomic, Falmouth; Common Practice (2010), Arnolfini, Bristol e (2013) Transmediale, Berlim e Ghost Factory (2013, 2015) CMR, Redruth e Falmouth University. Atualmente é investigadora de pós-doutoramento no Centro de Estudos da Imagem em Rede da London South Bank University..

Magda Tyžlik-Carver is a researcher and curator based in UK exploring relational arrangements of humans and nonhumans and their biopolitical creations through posthuman curating and curating in/as common/s, future thinking, affective data and data fictions. Magda received her PhD (2016) from Aarhus University. She was also a researcher on a number of projects, including Future Thinking for Social Living and University of the Village (Falmouth University), and Remote Intimacy (University of Sussex and Fabrica). Her curatorial projects include exhibitions Participation (2007) the Poly, Falmouth; Gaslighting (2013) CMR, Redruth; and curatorial investigation/exhibitions such as playing practice (2009) Urbanomic, Falmouth; common practice (2010) Arnolfini, Bristol and (2013) Transmediale, Berlin; and Ghost Factory (2013, 2015) CMR, Redruth, and Falmouth University. She is currently postdoctoral researcher at the Centre for the Study of the Networked Image at London South Bank University.

## **O contexto do som na criação artística / The context of sound in artistic creation**

Apresentação orientada para a criação de conteúdos sonoros para instalações, projectos artísticos ou performances ao vivo. Documentação do processo criativo e a sua aplicação em trabalhos de arte pública. Contextualização do elemento sonoro em ambientes imersivos.

Talk focused on the creation of sound content for installations, artistic projects or live performances. Documentation of the creative process and its application in works of public art. Contextualization of the sound element in immersive environments.

### **Francisca Gonçalves AKA DJ Sininho**

Francisca Rocha Gonçalves, veterinária, Sound artist/musician & new media artist. Licenciada em Veterinária no ICBAS pela Universidade do Porto (Porto, 2006) e com um Mestrado em Multimédia na vertente de Música Interactiva e Sound Design na FEUP, igualmente pela Universidade do Porto (Porto, 2016). O seu trabalho foca-se essencialmente em desenvolver e programar conteúdos sonoros para a criação de performances audiovisuais, instalações interactivas e ambientes imersivos em actuações de música e dança.

Em 2017 ingressa no doutoramento em Medias Digitais na Universidade do Porto no programa UT Austin/Portugal Collab. O seu trabalho de investigação está focado nas relações e sinergias entre som, tecnologia e natureza em sistemas audiovisuais interactivos em tempo real, nomeadamente na exploração da soundscape dos oceanos como matéria prima para composição e sonificação de dados e como ferramenta para avaliação dos efeitos do aumento do ruído no mar. Tem como objectivo aumentar consciência aurál e ambiental na sociedade, promovendo a educação ambiental através de práticas artísticas e sound art.

Fundadora do colectivo artístico Openfield Creative Lab.

Francisca Rocha Gonçalves, veterinary, Sound artist / musician & new media artist. Degree in Veterinary Science at ICBAS (University of Porto, Porto, 2006) and a Master in Multimedia in the area of Interactive Music and Sound Design at FEUP, also at the University of Porto (Porto, 2016).

Her work focuses essentially on developing and programming sound content for the creation of audiovisual performances, interactive installations and immersive environments in music and dance performances.

In 2017 she joins the PhD in Digital Media at the University of Porto in the UT Austin / Portugal Collab program. Her research work is focused on the relationships and synergies between sound, technology and nature in real-time interactive audiovisual systems, and in the exploration of the ocean soundscapes as raw material for composition and data sonification/ audification, and as a tool to evaluate the effects of the increase of the noise in the sea. She pretends to raise aural and environmental awareness in the society, promoting environmental education through artistic practices and sound art. Founder of the Openfield Creative Lab.

## **Design e tecnologias multimédia / Multimedia design and technologies**

A intervenção tem como finalidade demonstrar como a tecnologia poder ser usada nas artes e no design. Procura-se assim novos meios de criatividade e como podemos ser originais no processo de criação, em que deixa de ser unicamente a nossa mão a criar, mas sim, todo o corpo, incluindo a voz, passa a ser um instrumento de criação.

The purpose of the presentation is to demonstrate how technology can be applied to the arts and to design. We seek new means of creativity and how we can be original in the process of creation, in a way that is no longer only our hand creating but rather the whole body, including the voice. All becomes an instrument of creation.

### **Ricardo Salazar**

Ricardo Salazar estudou Design de Comunicação na ESAG, Design Gráfico na ESAD, Tecnologias Multimédia na ESMAE e Design da Imagem na FBAUP. Ensinou na Fnac, no Porto Design Factory, Escola Artística Arvore, Instituto Politécnico de Bragança, Escola Superior de Musica, Artes e Espetáculo, Feira de educação Futurália, Comic Con Portugal, Festival Voarte Inshadow, Teatro São Luis, Escola ETIC, TEDx Portugal, Faculdade de Motricidade Humana, Festival Jovens Coreógrafos, Forum Luisa Todi, Encontro Nacional de Alunos de Multimédia na Universidade de Aveiro, Escola Superior de Viseu, Espaço Compasso, e-Learning Universidade do Porto, Escola Secundária Marco Canavezes, Instituto Politécnico da Guarda, Semana Criativa de Lisboa “Creative Jam”, Encontro Nacional de Design na Universidade de Coimbra, IJUP Encontro de investigação Jovem, Faculda de Medicina do Porto, ISMAI Encontros de Som e Imagem, Instituto Politécnico de Bragança, Universidade da Beira Interior, ESAD Caldas da Rainha, EsadVisualArts, entre outros.

Ricardo Salazar studies Communication design at ESAG, Graphic design at ESAD, TMultimedia technologies at ESMAE and Image design at FBAUP. He taught at Fnac, Porto Design Factory, Escola Artística Arvore, Instituto Politécnico de Bragança, Escola Superior de Musica, Artes e Espetáculo, Feira de educação Futurália, Comic Con Portugal, Festival Voarte Inshadow, Teatro São Luis, Escola ETIC, TEDx Portugal, Faculdade de Motricidade Humana, Festival Jovens Coreógrafos, Forum Luisa Todi, Encontro Nacional de Alunos de Multimédia na Universidade de Aveiro, Escola Superior de Viseu, Espaço Compasso, e-Learning Universidade do Porto, Escola Secundária Marco

Canavezes, Instituto Politécnico da Guarda, Semana Criativa de Lisboa  
“Creative Jam”, Encontro Nacional de Design na Universidade de Coimbra,  
IJUP Encontro de investigação Jovem, Faculda de Medicina do Porto, ISMAI  
Encontros de Som e Imagem, Instituto Politécnico de Bragança, Universidade  
da Beira Interior, ESAD Caldas da Rainha, EsadVisualArts, amongh others.

## CALENDÁRIO – SCHEDULE

10.30h

Apresentação e boas vindas / Presentations and welcome

11.00

**CulturalNature Arga: A exploração da Paisagem**

Tiago Cruz

11.30

**Empathy in the Archives**

Irene Luszting

12-00h

Almoço / Lunch

14.00h

**Ghost Factory – curating as deconstructing machines for posthuman experience**

Magda Tyžlik-Carver

14.30h

**O contexto do som na criação artística**

Francisca Gonçalves AKA DJ Sininho

15.00h

**Design e Tecnologias Multimédia**

Ricardo Salazar

15.30

Conclusões e fecho / Conclusions and closure