

```
<script>
function makePhrases() {
    var words1 = ["a pedra", "o tempo", "o olhar", "o negro", "o
gesto", "o frio", "o corte", "a fonte", "a luz", "a vida", "o leito", "a
morte", "a sombra", "o espelho"];
    var words2 = ["que dura", "que move", "que guarda", "que
ofusca", "que tange", "que tinge", "que engasta", "que nasce",
"que estanca", "que extingue", "que sustém", "que finge", "que
molda", "que acaba"];
    var words3 = ["no tempo", "o olhar", "o negro", "o gesto",
"o frio", "o corte", "a fonte", "na luz", "a vida", "no leito", "a morte",
"a sombra", "o espelho", "a beleza"];
    var rand1 = Math.floor(Math.random() * words1.length);
    var rand2 = Math.floor(Math.random() * words2.length);
    var rand3 = Math.floor(Math.random() * words3.length);
    var phrase = words1[rand1] + " " + words2[rand2] + " "
+ words3[rand3];
    var phraseElement = document.getElementById("phrase");
    phraseElement.innerHTML += phrase + "<br>";
    window.scrollTo(0, document.body.scrollHeight);
    setTimeout(function(){ makePhrases()}, 7500);
}
window.onload = makePhrases;
</script>
<link rel="stylesheet" href="Digital_statement.css"
type="text/css">
</head>
<meta http-equiv="REFRESH" content="100;URL=apedrano
tempo.html" />
<body>
<div style="position: fixed; top: 0; z-index: 2; background:
rgba(255, 255, 255, 0)">
```



Projeto co-financiado / Project co-funded by:



1853

1853

DN E X A O

# (DES

**7**  
[DES]CONEXÃO:  
um laboratório  
de alquimia digital

**13**

#nigredo — **21**

#albedo

**29**

#citrinitas

**37**

#rubedo

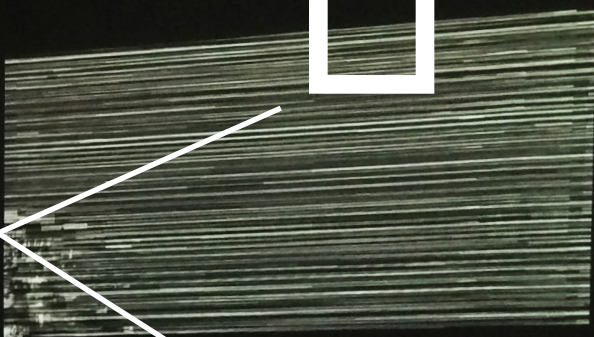
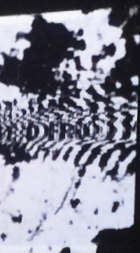
**43**

Para além  
do ecrã

**46**  
Bios

**48**  
Ficha técnica

**49**  
Lista de  
Conteúdos



# CONEXÃO



# **[DES]CONEXÃO: um laboratório de alquimia digital** por wreading digits

Em (DES)CONEXÃO, o ponto de partida é o ponto de chegada: tecnologia primordial, a pedra gera-se de forma cumulativa, processual, embora num tempo completamente oposto ao do imediato, trazido pelo digital.

Para encontrar a pedra há que partir(-se) (n)o gesto de agarrá-la. Numa busca espiralar e potencialmente infinita, entre quatro estados mais ou menos (in)definidos – decomposição (nigredo), modificação (albedo), separação (citritas), união (rubedo), forças de tensão e dispersão. Entre o todo e as partes, entre o artefacto e o leitor, e entre este e a sua própria percepção – do artefacto, de si mesmo e dos outros.

Através dos processos artísticos, certas particularidades de determinada experiência poderão ser modificadas, filtradas, sublimadas, multiplicadas e, por vezes até auto-geradas. Técnicas de escrita experimental, como a

combinatória, o *cut up* literário ou o *fold-in*, permitem estender a palavra e, por conseguinte, o texto, além de uma única configuração, acrescentando-lhe múltiplos níveis de significação e de afecto. Do mesmo modo, a videoarte encontra na apropriação e remistura, um potencial de dilatação dos significados, do próprio meio e da tecnologia que o suporta.

O processo criativo de (des)conexão evidencia-se em quatro mo(vi)mentos:

**#1** Sob a forma de instalação ciberpoética, a experiência de *overload* é desencadeada pelo leitor, que é responsável por activar e desactivar os diversos fragmentos, traçando o seu próprio percurso interpretativo, em relação com os restantes leitores.<sup>1</sup>

**#2** Por entre os escombros desse teatro anatómico inicial e iniciático, pedra e corpo decompostos modificam-se e são expostos. Despojado da sua mediação digital, o artefacto ganha nova vida, embora dependente de um processo de autópsia fragmentada, levada a cabo pelo leitor.<sup>2</sup>

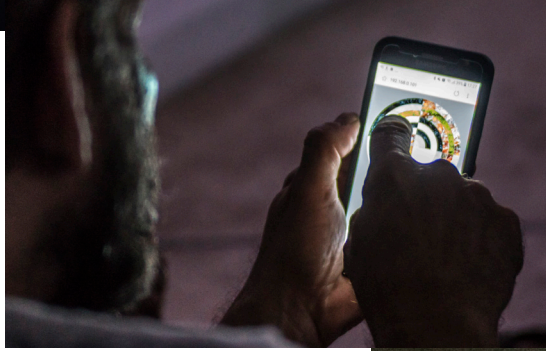
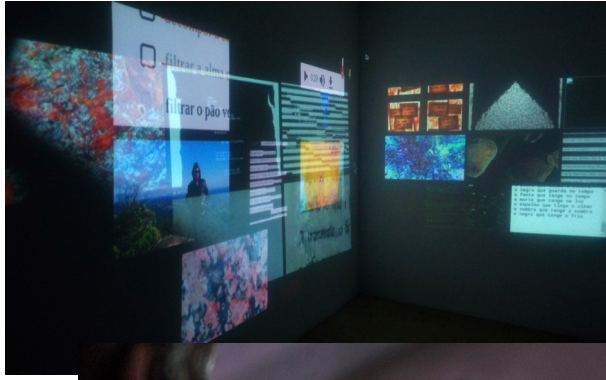
**#3 Na sublimação dos diferentes fragmentos, exponencia-se o seu potencial lúdico e pedagógico. Sendo autorreflexivos, não deixam, porém, de reflectir a (DES)CONEXÃO como um todo, ainda que em diferentes contextos expositivos.**

**#4 Reduzida à interface, a pedra evidencia-se, pela (re)união dos fragmentos, à superfície. Não obstante, para que um possível mapa se forme, torna-se necessário que o leitor (se) descodifique, percorrendo-o, em busca da sua própria pedra filosofal.<sup>3</sup>**

**[(DES)CONEXÃO (2018) é um projecto artístico desenvolvido no âmbito da residência REALTIME RUNTIME PEOPLE, promovida pelo Laboratório INVITROgerador, da Universidade Aberta de Lisboa.]**

Notas

1. <https://www.facebook.com/events/1997745530539061>
2. <http://artefacto.artech-international.org/artefacto-conference-2018/>
3. <http://wreading-digits.com/desconexao/>







**#nigredo**

<!--

## OVERLOAD

Tendo em conta a crescente aceleracao potenciada pelas novas sobrepoem diferentes estímulos sensoriais e a necessidade de percecao e significacao da realidade tornam-se dispersas, po

pausa

na emissao e rececao destes mesmos estímulos;

a comunicacao e ininterrupta,  
as mensagens sao sobrepostas,  
o mapa nao se forma ou evidencia.

A dispersao

e ausencia de pausas

garantem a velocidade da emissao e rececao

mas

retira tempo de entendimento da mensagem e da experiencia,

somos sinteses em constante construcao,  
um jogo de espelhos (sobre)expostos,  
entre momentos e em continua tensao.

Este tipo de condicionantes apresenta um potencial de  
overload

com repercussoes nao so ao nivel da qualidade da comunicacao  
mas tambem dos interlocutores,  
no seu processo relacional,  
consigo proprios  
e com a realidade.

Mais do que um desafio de comunicacao,  
trata-se de um  
verdadeiro desafio existencial.

-->

tecnologias digitais com que se apresentam e  
lhes ser dada uma resposta no imediato, a  
s verifica-se a inexistencia de uma

A pedra que dura no tempo

O tempo que move o olhar

O olhar que guarda o negro

O negro que ofusca o gesto

O gesto que tange o frio

O frio que tinge o corte

O corte que engasta a fonte

A fonte que nasce na luz

A luz que estanca a vida

A vida que extingue no leito

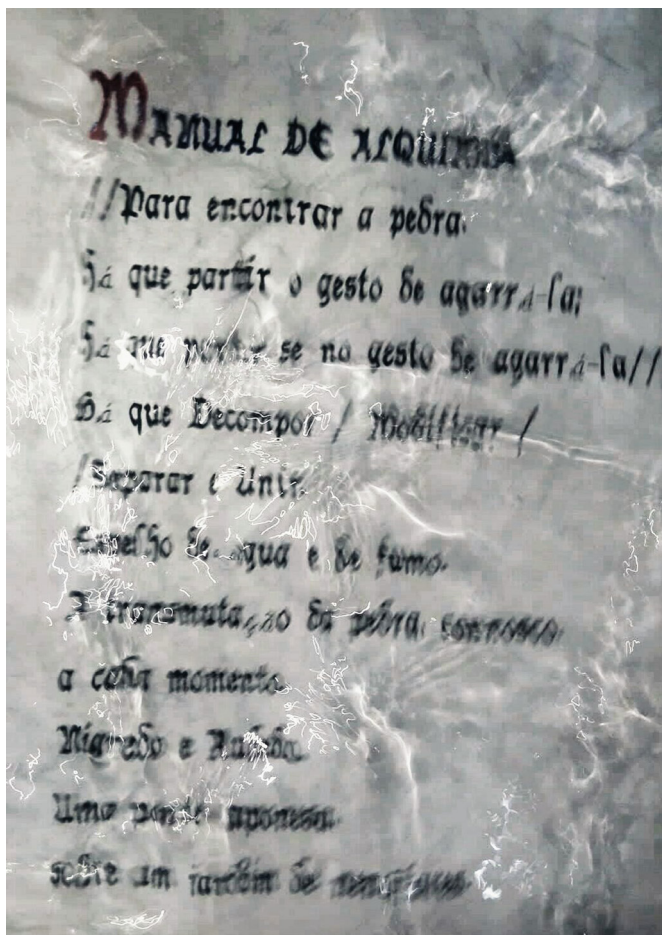
O leito que sustém a morte

A morte que finge a sombra

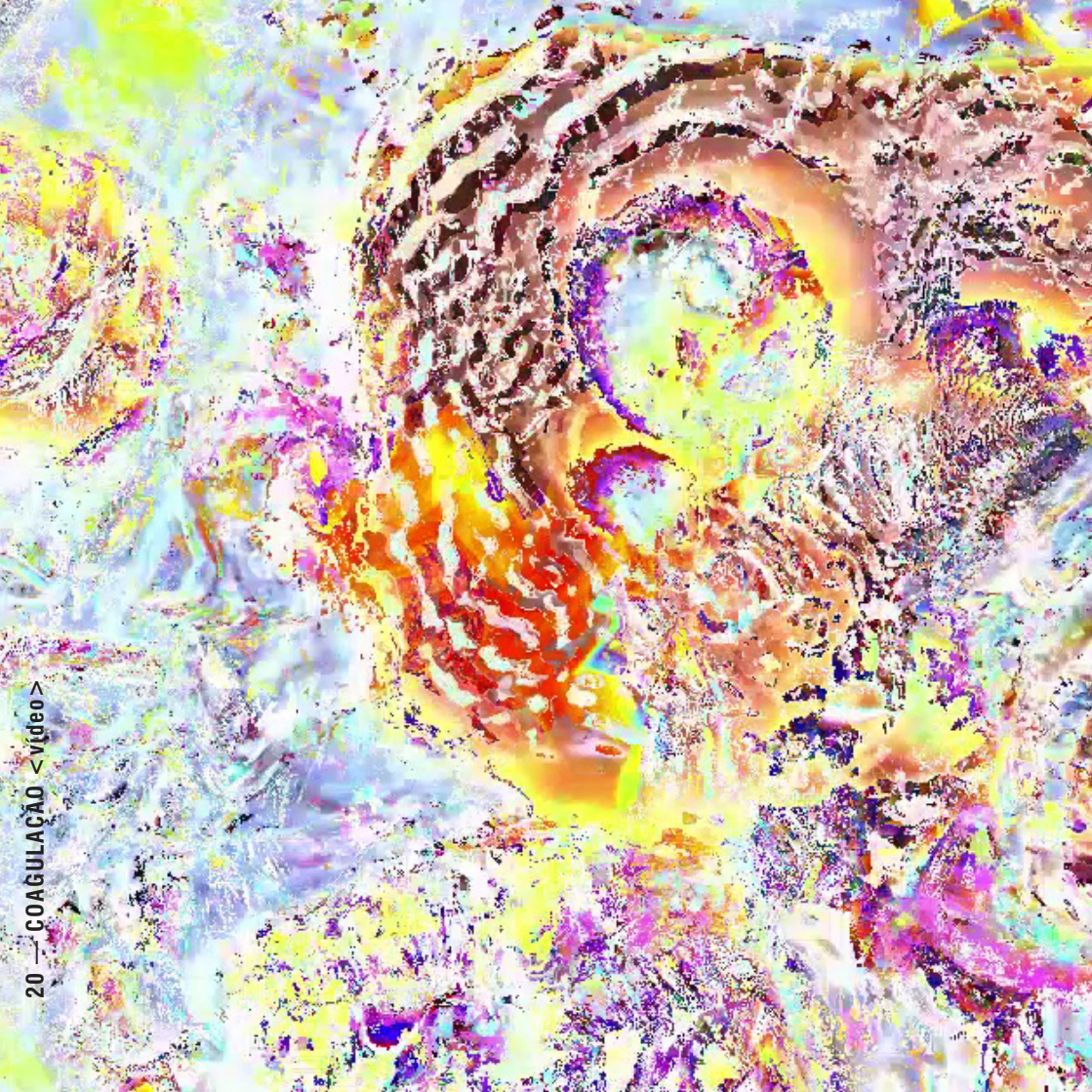
A sombra que molda o espelho

E o espelho que acaba a beleza

Na transformação Da pedra No tempo De um olhar.









**#albedo**

o vazio,  
anel  
o corpo.

uma coisa  
a natureza  
do forte ferro  
fria rigidez.

o corpo nascido do ferro  
para o vazio  
pedra  
com laços invisíveis.

em todas as direcções.

o espaço  
vazio,

os corpos vizinhos

o vazio  
golpes  
capazes

por própria vontade.

o fenómeno,

o facto

o espaço

pressão

sobre os objectos,

o ferro,

o espaço

empurra e impele.

como o vento  
no corpo,  
este ar  
um movimento  
em movimento  
o mesmo sítio  
a parte vazia.

a natureza  
desta pedra,  
ferro  
pedra magnética,  
procurar a pedra.



DOUROUROUROUO **N**ASCEDOUROUROUROUO **V**ESSA DO  
UROUROUROUO **S**UA DOUROUROUROUO **E**SPERADOURO  
UROUROUROUO **C**EVA DOUROUROUROUO **M**ORDEDUROURO  
UROUROUROUO **C**OME DOUROUROUROUO **P**OJA DOUROUROURO  
OTANGEDOUROUROUROUO **P**EGADOUROUROUROUO  
BEBEDOUROUROUROUO **L**AVADOUROUROUROUO **V**ARA  
DOUROUROUROUO **A**NCORADOUROUROUROUO **A**TOLA  
DOUROUROUROUO **A**TRACADOUROUROUROUO **C**OADOURO  
UROUROUROUO **E**SCADOUROUROUROUO **D**ESAGUADOURO  
UROUROUROUO **M**IRADOUROUROUROUO **M**ATADOUROURO  
UROUROUROUO **C**ORREDOUROUROUROUO **E**SCORREDOUROURO  
UROUROUROUO **Q**UEIMADOUROUROUROUO **M**ORREDOUROUROUROU



o tempo guarda-se

além-tejo

do entardecer

de tão belo

rosa mármore

frio, austero

irreal, digital

os memires, os castelos

existem para recordar-nos

de que tudo fica

de que tudo se esvai

no caminho das pedras



A microscopic view of a citrus fruit cross-section, showing a dense network of yellowish-orange cells. The cells are arranged in a honeycomb-like pattern, with some larger, circular structures visible on the left side. The overall color is a vibrant yellow-orange.

**#citrinitas**

## PROBLEMA 15:

### A educação pela pedra

Por que motivo Uma educação pela pedra:

posto que originalmente para aprender da pedra,

no que trata as coisas captar sua voz ineficaz,

quanto mais distantes estão do meio, ela começa as aulas

o meio funciona como centro, sua resistência fria

sempre um círculo ao que flui e a fluir,

Um objecto que percorre sua carnadura concreta,

desloca-se mais rapidamente,

seu adensar-se compacta.

a partir de uma distância igual de fora para dentro,

chocam com mais intensidade, para quem soleira-la.

Deste modo, é inevitável. Outra educação pela pedra:

constantemente despedaçadas de dentro para fora,

por causa do movimento, a pedra não sabe

e por serem movimentadas não ensinaria nada;

sempre em movimento e a exercer fricção

não se aprende a pedra.

nas suas extremidades

enranha a alma.



#

registrar

nessa memória

centro

ao contrário

o ritmo da

pedra

dissolvida

quando poisa

gota a gota

nas flores antecipadas.

210







**#rubedo**



a retina,  
vista de fora,  
pela retina,  
vira-nos para dentro.

movemo-nos  
por redundância cíclica

da eno para eno,

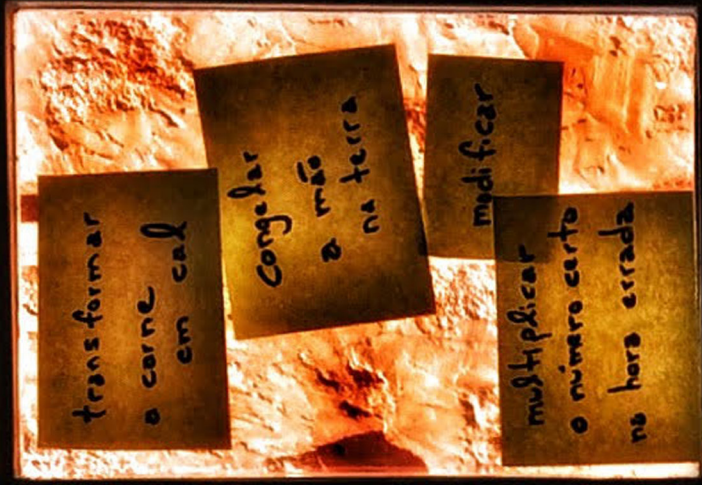
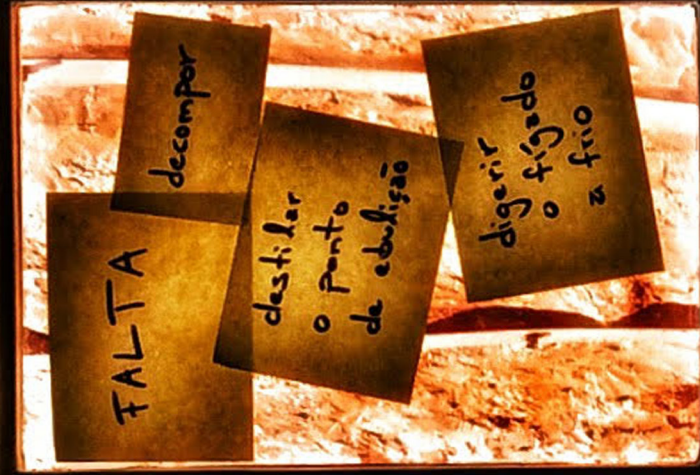
até chegarmos a lugar nenhum

e se em algum lugar  
se encontra o segredo  
para a restituição de um círculo,

ento nenhum e algum  
podem ser somente um,

uma linha finalmente,  
fatalmente recta,

trazida para o eixo.



fermentar

o pão  
em vinho

unir

ceratinizar  
a pele  
pela pedra

solvar

a alma  
dissoluto

projectar

o fundo  
de uma superfície

sublimar

a pele  
de um poema

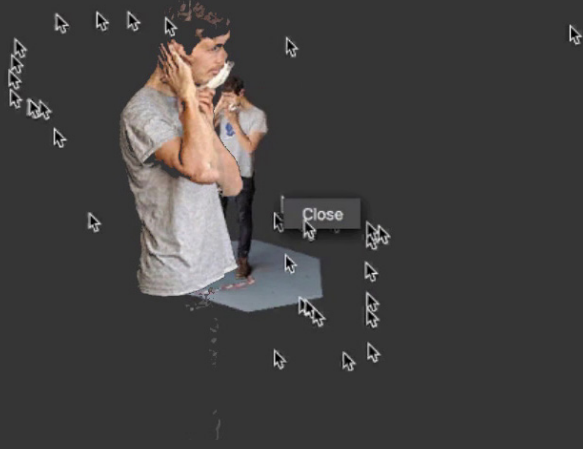
separar

fixar

o corpo  
volátil

filtrar

a gota  
pela gota



# PARA ALÉM DO ECRÃ

por Pedro Ferreira

Em (Des)conexão o ambiente audiovisual foi pensado como um meio fragmentado, não centralizado e não linear, acedido de forma aleatória, em resposta à interface interativa, criada por wreading digits.

A transposição dos poemas criados por Ana Gago e Diogo Marques para vídeo foi pensada seguindo a lógica dos processos alquímicos, que inspiraram a escolha dos temas e das técnicas utilizadas. Assim, procurou-se que imagens e sons pudessem gerar emoções ou afetos, por vezes viscerais.

A plasticidade do tempo, transposta em ritmos contrastantes e técnicas híbridas, em cada vídeo, cria percepções diferentes e intensidades variadas, com a intenção de quebrar qualquer possibilidade de interpretação contínua ou linear.

Ao gerar uma (des)ordem e acesso não linear, pretende-se potenciar a imersão do leitor na obra, de forma ativa. A palavra imersão tem vindo a ser associada diretamente a tecnologias de realidade

virtual (VR). Contudo, o ato de imersão no meio ambiente não implica apenas o isolamento ou transposição para um ambiente virtual através do uso de dispositivos eletrónicos. O que me interessou no conceito de imersão foi a ambiguidade do termo em si. O humano está imerso por um meio ambiente no mundo que o rodeia, sem que por vezes se aperceba.

Assim, procurei criar ambientes imersivos, transformando espaços físicos em instalações audiovisuais, sem remover o humano do seu corpo físico nem de um espaço partilhado com outros. Os vídeos seguem uma prática artística pós-digital, misturando diferentes tecnologias, explorando a plasticidade e a materialidade dos *media*. A ideia de um mundo digital limpo, imaterial e virtual é questionada, através do seu desdobramento em vídeo e som e explorando o ficheiro digital. Os elementos fundamentais são expostos e por vezes reduzidos à unidade mínima, o *pixel*, como nos vídeos “A Pedra que Dura no Tempo” e “Data Relations”.

Formas abstratas, geradas por *video feedback loop* e manipuladas em tempo real, como nos vídeos “Coagulação” e “Enlightenment”, criam uma distopia do

**mundo virtual, em que o erro e o ruído são assumidos, negando assim a ideia de um mundo digital perfeito. Os efeitos do consumo acelerado de tecnologias digitais estão na base dos vídeos “Overload”, “Problema 15”, “#circulo#pedra#movimento” e “Cadavre exquis”.**

**Também os vídeos “Foco”, “Manual de Alquimia”, “Geometria da Pedra” e “Silicon Melting Point” procuram refletir o impacto ambiental na produção de dispositivos eletrônicos e na exploração de minérios.**

**Sem dar resposta aos conceitos colocados em cada vídeo e sem transformar o chumbo em ouro através de processos alquímicos, os vídeos pretendem, no entanto, provocar a reflexão sobre a realidade contemporânea, para além do ecrã.**

wreading digits, colectivo de artistas #visual #digital #experimental #transdisciplinar dedicado à exploração disruptiva de pontes entre as artes, curadoria e investigação criativa. De entre as várias exposições e festivais de arte em que participaram contam-se PLUNC 2015, ELO 2017, FOLIO 2017 e FILE 2017.

<http://wreading-digits.com>  
wreadingdigits[at]gmail[dot]com



**ANA GAGO**, artista na área dos novos media. Licenciada em Ciências da Comunicação. Doutoranda em “Estudos de Património”, pela Escola de Artes da Universidade Católica Portuguesa (Porto).

**DIOGO MARQUES**, artista na área dos novos media, co-fundador do colectivo wreading digits, investigador criativo e curador de arte/literatura digital. Bolseiro de Investigação na Universidade Fernando Pessoa (Porto, Portugal). Doutoramento em Materialidades da Literatura (Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra).

**JOÃO SANTA CRUZ**, co-fundador do colectivo wreading digits, programador informático e desenvolvedor de aplicações móveis. <http://joaosantacruz.com>

**PEDRO FERREIRA**, é artista multimédia, trabalha com filme experimental e documental, instalação de vídeo, arte sonora e performance audiovisual. Nas suas práticas artísticas reconsidera tecnologias e as suas falhas, explora materialidade dos media e *found footage*. É candidato a doutoramento em arte multimédia na Faculdade de Belas Artes da Universidade de Lisboa. [www.pedroferreira.net](http://www.pedroferreira.net)

var\_(des)conexao

```
{  
  "concepção e desenho": "wreading digits (wrđ)  
  + pedro ferreira"  
  "operações textuais": "ana gago + diogo  
  marques (wrđ)"  
  "videoarte": "pedro ferreira"  
  "código": "joão santa cruz (wrđ)"  
}
```

var\_publicacao

```
{  
  "concepção e desenho": "pedro ferreira +  
  wreading digits (wrđ)"  
  "operações textuais": "ana gago + diogo  
  marques (wrđ)"  
  "videostills": "pedro ferreira"  
  "papel": "80g cyclus offset"  
  "typeface": "swis721"  
}
```

**/\* agradecimentos: Ângela Saldanha, Assunta Alegiani, Atelier Concorde, Bruno Ministro, Diogo Costa, Inês Oliveira, INVITROgerador, Natalie Woolf, Paulo César Teles, Ricardo Soares, Rui Torres, Valter Ramos \*/**



- 06 INTERFACE**  
<interface interativa>
- 12 A PEDRA QUE DURA NO TEMPO**  
<vídeo HD, stereo, p&b, 2'12">
- 14 OVERLOAD**  
<operação textual>
- 16 A PEDRA QUE DURA NO TEMPO**  
<operação textual>
- 18 MANUAL DE ALQUIMIA**  
<operação textual>
- 19 MANUAL DE ALQUIMIA**  
<vídeo HD, stereo, cor, 50">
- 20 COAGULAÇÃO**  
<vídeo HD, stereo, cor, 3'14">
- 23 TENSÃO / DISPERSÃO**  
<operação textual sobre  
"A Natureza das Coisas", de  
Lucrecio>
- 24 GEOMETRIA DA PEDRA**  
<vídeo HD, stereo, cor, 2'>
- 25 D(O)URO**  
<operação textual>
- 26 CAMINHO DAS PEDRAS**  
<operação textual>
- 28 SILICON MELTING POINT**  
<16mm em vídeo HD, stereo,  
cor, 2'12">
- 30 PROBLEMA 15: A EDUCAÇÃO  
PELA PEDRA**  
<operação textual sobre textos  
"Problemática 15", de Aristóteles e  
"A Educação pela Pedra", de João  
Cabral de Melo Neto>
- 32 MÁSCARA**  
<operação textual sobre  
"Micropaisagens", de Carlos de  
Oliveira>
- 34 ENTROPIA**  
<operação textual>
- 36 ENLIGHTENMENT**  
<vídeo HD, stereo, cor, 2'19">
- 38 FOCO**  
<vídeo HD, sem som, p&b, 1'07">
- 39 FOCO**  
<operação textual>
- 40 FALTA**  
<operação textual>
- 42 CADAVRE EXQUIS**  
<vídeo HD, stereo, cor, 4'50">

```
<script>
function makePhrases() {
    var words1 = ["a pedra", "o tempo", "o olhar", "o negro", "o
gesto", "o frio", "o corte", "a fonte", "a luz", "a vida", "o leito", "a
morte", "a sombra", "o espelho"];
    var words2 = ["que dura", "que move", "que guarda", "que
ofusca", "que tange", "que tinge", "que engasta", "que nasce",
"que estanca", "que extingue", "que sustém", "que finge", "que
molda", "que acaba"];
    var words3 = ["no tempo", "o olhar", "o negro", "o gesto",
"o frio", "o corte", "a fonte", "na luz", "a vida", "no leito", "a morte",
"a sombra", "o espelho", "a beleza"];
    var rand1 = Math.floor(Math.random() * words1.length);
    var rand2 = Math.floor(Math.random() * words2.length);
    var rand3 = Math.floor(Math.random() * words3.length);
    var phrase = words1[rand1] + " " + words2[rand2] + " "
+ words3[rand3];
    var phraseElement = document.getElementById("phrase");
    phraseElement.innerHTML += phrase + "<br>";
    window.scrollTo(0,document.body.scrollHeight);
    setTimeout(function(){ makePhrases()}, 7500);
}
window.onload = makePhrases;
</script>
<link rel="stylesheet" href="Digital_statement.css"
type="text/css">
</head>
<meta http-equiv="REFRESH" content="100;URL=apedrano
tempo.html" />
<body>
<div style="position: fixed; top: 0; z-index: 2; background:
rgba(255, 255, 255, 0)">
Editions Artech-International in collaboration with Aberta University, Lisbon, Portugal | ISBN: 978-989-54280-2-1
Adérito Fernandes-Marcos (Ed.)

```