

# **A/R/COGRAFIA: A CRIATIVIDADE INVESTIGADA NA INVESTIGAÇÃO CRIATIVA**

PEDRO ALVES DA VEIGA



## INTRODUÇÃO

Escrever é simultaneamente pensar e fazer, observar o mundo e criá-lo. E a arte é uma forma de inscrição criativa, que simultaneamente pensa e faz, observa e recria o mundo. Feyerabend fala de uma “abundância de realidade” e da capacidade humana para se centrar em apenas frações dessa realidade. Para ele o objeto de investigação nas ciências (humanas e naturais) é construído através da escrita sobre ele, por oposição a ser inicialmente identificado e descoberto e só depois se escrever sobre ele.

*(...) perception and experimentation obey laws of their own which cannot be reduced to theoretical assumptions and are therefore beyond the grasp of theory-bound epistemologies. It is possible to retain what one might call the freedom of artistic creation and to use it to the full, not just as a road of escape but as a necessary means for discovering and perhaps even changing the features of the world we live in.<sup>1</sup>*

Mas a investigação criativa em arte também implica a formulação de questões iniciais, um processo sistemático de recolha, comparação, contraste e interpretação de dados e informação. O seu resultado final será composto por artefactos e obras de arte, bem como pelo conhecimento a eles associado e a comunicação do todo. Fazer investigação criativa em artes traduz-se então na produção de um trabalho pelo artista, que também investiga a sua própria criatividade, os seus processos criativos, assim contribuindo para a produção de conhecimento.

Não se trata de produzir investigação sobre arte, que até há alguns anos se centrava no método científico e era conduzida por críticos, historiadores e teóricos – e não por artistas. Trata-se de fazer investigação em arte, nela imerso enquanto artista, criador, investigador e relator. A obra de arte é o ponto focal da investigação. A intenção criadora é simultaneamente questão e hipótese. A realização da obra é a respetiva validação (ou invalidação) ou tese. A qualidade fenomenológica hermenêutica e interpretativa da investigação faz com que a mesma incorpore autorreflexão e autocrítica. Contudo, a sua comunicação é construída para o exterior, pelo que as suas ações e objetivos devem ser continuamente documentados e colocados em contexto histórico e disciplinar.

*In the creative act, the artist goes from intention to realization through a chain of totally subjective reactions. His struggle towards the realization is a series of efforts, pains, satisfactions, refusals, decisions, which also cannot be fully self-conscious, at least on the aesthetic plane. The result of his struggle is a difference between the intention and its realization, a difference which the artist is not aware of.<sup>2</sup>*

Os processos e metodologia descritos neste artigo são um exemplo vivo de como a investigação criativa baseada em artes pode ter, como resultados diretos, a produção de obras de arte, de pensamento científico e da comunicação do mesmo.

Existem quatro momentos significativos nesta história, sendo o primeiro deles a criação de uma série de obras, designada por Principium<sup>3</sup>. Esta série foi desenvolvida entre 2012 e 2015, tendo como base uma técnica de colagem digital efetuada com fotografia digital e ilustrações digitalizadas de compên-

1 Feyerabend, Paul (1975). *Against Method: Outline of an Anarchist Theory of Knowledge*. New Left Books: New York, p. 64.

2 Duchamp, Marcel. (1957). “The Creative Act”, lecture in Houston, April 1957. In *Art News*, 56(4), p. 28–29.

3 <https://pedroveiga.com/category/art/principium/> [2020-01-10]

dios de anatomia humana, dos séculos 15 a 19. Um segundo momento, em que é recebido um convite para participar a 13 de março de 2019 no 1.º Encontro da Universidade Fernando Pessoa de Estudos sobre Investigação Criativa, nos cruzamentos entre Arte(s), Ciência(s) e Tecnologia(s)<sup>4</sup>. Este momento ocorre quatro anos depois da produção da última peça daquela série, e desencadeia um novo processo criativo e de investigação, assente nas premissas originais de *Principium*, mas orientado para a temática do evento. Após a apresentação na Universidade Fernando Pessoa ocorre um terceiro momento, em que é analisado todo o processo criativo e de investigação e induzida uma metodologia, a *a/r/cografia*, inserida na grande família das metodologias de investigação baseada em artes, fortemente influenciada pela *a/r/tografia* de Rita Irwin<sup>5</sup>, adequada e otimizada para a investigação criativa em média-arte digital e respetivos processos de comunicação. A sua apresentação decorre a 25 de outubro de 2019 durante a conferência *Artech 2019 – 9th International Conference on Digital and Interactive Arts*<sup>6</sup>, em Braga. Finalmente um quarto momento (este) em que toda a sequência é reunida e apresentada.

A apresentação que se segue não é cronológica, mas evolui da abstração para a instanciação. Desta forma, tem como ponto de partida a apresentação da metodologia, utilizando a produção da série *Principium* como ilustração da mesma, e conclui com a última geração produzida para a mesma série. Uma vez que se trata de uma metodologia generativa, isto é, que pode produzir gerações sucessivas e distintas de elementos dentro de um mesmo projeto, essa última geração é apresentada, também, como prova de conceito.

## A/R/COGRAFIA

O cerne do processo de investigação é constituído pela experimentalidade artística: o seu significado, as descobertas, mesmo que marginais, e a sua comunicação. A *a/r/cografia*<sup>7</sup> é uma proposta de ampliação da *a/r/tografia*<sup>8</sup>, uma meta-metodologia de investigação baseada na prática artística vivida, e que visa enquadrar o trabalho de investigação criativa sob três prismas: o da arte (*art* - A), o da investigação (*research* - R) e o da comunicação (*communication* - C). Uma vez que a comunicação pode ser entendida como um conceito bidirecional mais abrangente do que o ensino/aprendizagem, característicos da *a/r/tografia* – além de constituir uma parte natural, não apenas dos processos criativos na arte, mas também da própria arte<sup>9</sup> e um dos objetivos da produção de conhecimento – a *a/r/cografia* efetivamente amplia o escopo da *a/r/tografia*.

O feliz acrónimo da *a/r/tografia* (em que *a/r/t* remete para *art*) é aqui ecoado através da metáfora do arco (*a/r/c* – *arc*) enquanto percurso criativo e exploratório, que passa por esquecer a eficiência da linha reta para se dedicar à exploração excêntrica da periferia, buscando caminhos que não serão

4 <https://www.ufp.pt/i-encontro-ufp-de-estudos-sobre-investigacao-criativa/> [2020-01-10]

5 <https://edcp.educ.ubc.ca/faculty-staff/rita-irwin/> [2020-01-10]

6 Durante a apresentação na Universidade Fernando Pessoa, foram por mim estruturadas as bases da *a/r/cografia*, embora não com a designação que agora sustenta, nem com o nível de aprofundamento e detalhe que lhe foi conferido durante a *Artech 2019*.

7 Veiga, Pedro (2019). *A/r/cography: Art, Research and Communication*. In *Proceedings of ARTECH 2019, October 23–25, 2019, Braga, Portugal*. doi: 10.1145/3359852.3359859

8 Springgay, S., Irwin, R. L., & Kind, S. W. (2005). *A/r/tography as living inquiry through art and text*. *Qualitative inquiry*, 11(6), 897-912. doi: 10.1177/1077800405280696

9 Beyer, L. (1996). The arts as personal and social communication: Popular/ethical culture in schools. *Discourse: Studies in the cultural politics of education*, 17(2), pp. 257-269.

necessariamente os mais curtos, mas serão, potencialmente, mais ricos e interessantes. O arco distingue-se da deambulação dos *flâneurs*, pois implica um ponto de partida e de destino bem definidos, permitindo, contudo, uma excentricidade determinada e deliberada nesse percurso. Contudo, o arco não contém em si informação sobre o arco primordial ou o arco final, podendo, assim, um conjunto de arcos ser encarado como um rizoma.

Os processos criativos são conjuntos de momentos com potencial gerador, percursos/versões do desenvolvimento de um pensamento criador, sistemas comunicacionais interativos abertos que incluem elementos diversos em natureza e dotados de características dinâmicas, articulando relações e potências (contextos histórico, sociocultural, político e económico; media, técnica, valores, narrativas, memórias, diálogos, encontros, individualismo, colaboração, geografia, temporalidade, entre outros). Registrar esses processos iterativos, que conduzem à elaboração de artefactos artísticos, é uma forma de materializar e comunicar a criatividade. O estudo dos processos criativos pressupõe que o sistema não é a simples soma dos seus elementos. As partes do sistema estabelecem um jogo complexo de implicações mútuas, no qual ações e reações se retroalimentam. Esse jogo de relações assemelha-se a uma rede ou rizoma em permanente transformação, o que implica renunciar a conceitos como origem e/ou conclusão, hierarquia e métodos de organização linear de uma obra. Contudo existe uma progressão em etapas ou fases, mas que mesmo elas podem, a todo o momento, ser revisitadas, questionadas e reorientadas.

A *a/r/cografia* permite que o indivíduo se mova simultaneamente em direções diferentes, facilitando potencialmente novas evoluções, derivados ou até mesmo novos projetos, todos originários de uma linha inicial de investigação. Se a *a/r/cografia* já era considerada uma metodologia de situações pelos seus criadores, então claramente a *a/r/cografia* é uma metodologia de generatividade, podendo conduzir a mudanças imprevistas através de contribuições de amplas e variadas audiências; passando por estágios através dos quais os próprios artistas evoluem, através da **comunicação** – reflexivamente, através da escrita e autoanálise; com o **público**, envolvendo-se em conversas, entrevistas ou questionários; ou com outros **artistas** ou **pares académicos**, através de análises e visões compartilhadas. Desta forma os artistas refinam e fazem evoluir os seus artefactos artísticos enquanto reflexo dessa mesma comunicação, incorporando o processo nas próprias obras de arte. Esta metodologia é particularmente indicada para a produção digital, uma vez que podem coexistir, de forma não-destrutiva, diferentes estádios de evolução de uma mesma obra, ao contrário da pintura ou escultura, em que cada nova iteração implica a obliteração ou ocultação do estádio anterior.

A *a/r/cografia* identifica sete fases ou etapas distintas, iterativas e generativas, no processo da investigação criativa:

1. inspiração,
2. gatilho,
3. intenção,
4. conceptualização,
5. prototipagem,
6. teste e
7. intervenção.

Cada um destes momentos alimenta o seguinte e, potencialmente, alimenta-se a si próprio e aos anteriores através da (auto)reflexão do artista/investigador. Deles podem ainda sair potenciais inspirações para outros projetos ou resultados não-satisfatórios, que serão descartados.

Mas porque a abstração teórica parece sempre mais distante da realidade, a secção seguinte apresenta-se em duas colunas, sendo a coluna da esquerda dedicada à metodologia/teoria e a da direita à sua aplicação a um projeto específico, Principium<sup>10</sup>. Apesar da leitura ser linear, e da esquerda para a direita, existem momentos em cada fase que dão origem a questionamentos, a correções e alterações em fases passadas, mas cuja minúcia tornaria a leitura demasiado confusa. Assim, a opção foi tomada por tentar abordar detalhadamente cada uma das fases distintas, ilustrando e esclarecendo o seu significado e objetivo com um exemplo prático, apesar de, em termos cronológicos, a teoria ter sido formulada através de raciocínio indutivo aplicado a processos reais pré-existentes de criação e investigação. Desta forma, se a leitura for efetuada da direita para a esquerda, observa-se justamente esse processo indutivo em ação.

*I consider art to be a means of perception, a means of cognition. Perception makes it possible to structure reality and thus to attain knowledge. Art reveals to us the essence of things, the essence of our existence. That is its function.*<sup>11</sup>

## CRIATIVIDADE INVESTIGADA *versus* INVESTIGAÇÃO CRIATIVA

### INSPIRAÇÃO

A inspiração é um conceito vago e difuso, aludido como uma forma de iluminação religiosa, de discernimento artístico, de intuição cientificamente influenciada<sup>12</sup> ou até como uma abstração caracterizada por evocação, motivação e transcendência<sup>13</sup>.

Na a/r/cografia a inspiração surge como o primeiro passo, o que pode parecer um pouco paradoxal num modelo rizomático e não-linear, mas que, como veremos, pode ser o resultado potencial de outros conjuntos de atividades. Contudo, a inspiração poderá não ser sempre consciente e identificável no processo de criação artística e, frequentemente, só em retrospectiva poderá o artista/investigador determinar o que lhe esteve na origem.

A inspiração por detrás de um projeto de a/r/cografia pode, assim, não ser totalmente evidente

Vida e morte. Consciência e imaterialidade. Quantos mundos existirão dentro de mim, povoados por células que interagem entre si, sem que eu tenha consciência ou influência nessa interação? Faço eu parte de outros tantos cosmos?

As imagens de manuais de medicina desde cedo exerceram sobre mim um fascínio de duplo efeito, nascido num lar onde a medicina era presença diária por força da formação profissional da minha mãe. Essa duplicidade manifestava-se, por um lado, pela natural curiosidade sobre o desvendar dos mistérios do corpo humano, mas por outro, pela repulsa que as visões do seu interior causavam, talvez pela natural tendência humana de empaticamente projetar sobre nós próprios o que vemos nos outros: cortes, fraturas, operações, etc.. Essas observações de traumas, lesões, condições anómalas extremas

10 <https://pedroveiga.com/category/art/principium/> [2020-01-10]

11 Grundmann, U. (2001). The intelligence of vision: an interview with Rudolf Arnheim. *Cabinet Magazine*, p. 2.

12 Gotz, I. (1998). On inspiration. *Cross Currents*, 48(4). p. 510.

13 Thrash, T.M. & Elliot, A.J. (2003). Inspiration as a psychological construct. *Journal of personality and social psychology*, 84(4). p. 871.

desde o início, e precisar de tempo para se instalar, desenvolver e manifestar-se completamente, e pode até ser afetada pelas etapas seguintes. A inspiração funciona como uma semente, inicialmente adormecida, à espera das condições certas para despertar, germinar e crescer. Ela pode não resultar de uma única fonte ou semente, sendo necessário que outras sementes ou circunstâncias a acompanhem e, portanto, pode encontrar-se sujeita a evolução e transformação.

exerceram, assim, um efeito de desconforto relativo ao meu corpo, ao que se passa no seu interior, aos seus órgãos, à degradação progressiva a que se encontram sujeitos.

A este desconforto somou-se o elogio consumista da juventude, com início nos anos 60<sup>14</sup>. Uma escala de valor centrada no corpo, com o fascínio do corpo jovem, saudável e esbelto num extremo, e o desdém pela velhice e a repugnância pela decadência no outro. A associação que o terror literário ou cinematográfico construíram, usando imagens de morte, mutilação ou metamorfose do corpo, em nada contribuíram para alterar ou mesmo melhorar o meu relacionamento com este mundo estranho, quase repugnante, que, afinal, sou eu.

## GATILHO

Todos os projetos artísticos têm um gatilho, um evento interno (de uma perspectiva neuropsicológica) ou externo (suscitado por estímulos externos) ou uma combinação de ambos. O gatilho cria ou manifesta conexões entre a inspiração e a razão, canaliza-as e conduz o artista à criação.

Uma experiência direta veio alterar esta percepção: ao efetuar um ecocardiograma fui confrontado com imagens captadas em tempo real do meu próprio coração.

Tal como a inspiração, o gatilho pode nem sempre ser imediatamente reconhecido como tal mas, também como na inspiração, o artista / investigador não terá grandes dúvidas ao analisar retrospectivamente o processo criativo, depois da pesquisa e respetivas reverberações ocorrerem, identificando dessa forma o momento em que a inspiração latente foi manifestada, energizada e potenciada, dando lugar ao início do processo criativo do projeto, criando intenção.

Subitamente estava perante algo que, sendo parte de mim, revelava ter vida própria. A experiência atingiu um patamar marcante quando senti efetivamente uma ligação de afetividade extrema por aquele órgão que, não sendo eu, era (e é, felizmente) parte de mim, como um bom amigo que desconheceria até então.

Um gatilho pode ser potenciado pela motivação geral e contexto de vida do artista, sendo o seu impacto uma função direta daqueles fatores. O gatilho é, do ponto de vista da a/r/cografia, o evento que propulsiona o a/r/cógrafo a formular

Um segundo momento marcante ocorreu com a cirurgia de amputação da perna esquerda da minha mãe e do subsequente questionamento do que seria feita do membro amputado – porque não sepultá-lo ou cremá-lo, em vez de o considerar como lixo tóxico?

14 Frank, T. (1997). *The Conquest of Cool: Business Culture, Counterculture, and the Rise of Hip Consumerism*. Chicago: University of Chicago Press.

a questão de investigação (artística e/ou acadêmica), a vontade de perseguir uma determinada linha de investigação teórica, estética e técnica, e que determinará de seguida uma hipótese ou intenção de pesquisa.

## INTENÇÃO

Um círculo preto sobre um fundo branco pode ser uma representação da lua, de uma bola de bilhar ou a secção de um cilindro. O que ele realmente é depende apenas da intenção do artista.

No ato criativo, o artista vai da intenção à realização através de uma cadeia de reações totalmente subjetivas. A sua luta para atingir a realização é uma série de esforços, dores, satisfações, recusas, decisões, que também não podem ser totalmente auto-conscientes, pelo menos no plano estético. O resultado dessa luta é uma diferença entre a intenção e sua realização, e como afirmado por Marcel Duchamp<sup>15</sup>, uma diferença da qual o artista não se apercebe.

A intenção do a/r/cógrafo é complexa e funcionará como um guia através de perguntas, processos sistemáticos de recolha, comparação, experimentação, contraste e interpretação de informações, levando através duma análise mais profunda, a uma conceptualização, e consequente execução, por meio de refinamentos iterativos, culminando na exibição pública e comunicação, e na eventual repetição integral ou parcial do processo.

Na a/r/cografia, a intenção coincide com a questão de investigação ou questão artística: ela é simultaneamente motivo e pergunta.

## CONCEPTUALIZAÇÃO

Quando a intenção se torna clara, o a/r/cógrafo pode reivindicar um conceito, formular uma hipótese de investigação, que não é mais do que uma visão de onde a intenção conduzirá,

Enquanto estamos vivos, as partes do nosso corpo que são removidas por procedimentos médicos são classificadas como resíduos hospitalares de risco biológico, onde se incluem peças anatómicas identificáveis, fetos e placentas, cadáveres de animais de experiência laboratorial, materiais cortantes e perfurantes, agulhas, cateteres e todo o material invasivo, produtos químicos e fármacos rejeitados, citostáticos e todo o material utilizado na sua manipulação e administração.

Depois da morte, o que de nós sobra é reverenciado e alvo dos maiores cuidados e rituais.

Esta contradição cultural fez-me desejar enfrentar o tal efeito de arrepio e colocar o relacionamento que tenho (temos?) com o interior do corpo, saudável ou enfermo, num plano distinto, num plano em que vida e morte apareçam com a sua naturalidade, e não como um medo, uma repulsa cultural, inculcada por géneros e media.

Será então possível apresentar o interior do corpo humano, com imagens oriundas de dissecações de laboratórios de anatomia, de forma positiva, enaltecadora e poética? Será possível criar uma relação de apreço, admiração e afeto com essas imagens?

*Do meu corpo apodrecido irão crescer flores e eu estarei nelas e isso é a eternidade.*

Edvard Munch

um protótipo conceptual do trabalho finalizado. Para ajudar a manifestar o conceito, o a/r/cógrafo reunirá diferentes fontes de inspiração e tratará de as correlacionar através de investigação e experimentação.

É importante ressaltar que, devido à natureza iterativa e generativa da a/r/cografia, o conceito só irá aparecer na sua forma final após investigação, experimentação e filtragem, um processo durante o qual o a/r/cógrafo irá descartar alguns resultados (eventualmente mantendo alguns deles como potencial inspiração para outros trabalhos), validar a viabilidade do projeto, chegando assim a uma formulação escrita inicial do conceito: a hipótese de investigação ou hipótese artística.

Uma conclusão possível para este estágio é que o conceito não está suficientemente amadurecido ou não é viável, e neste caso a inspiração retornará à sua latência, esperando por um gatilho transformador num momento ulterior.

O conceito subjacente à série *Principium* foi o de produzir uma visão positiva do corpo, do seu interior e exterior.

No universo das ilustrações do interior do corpo humano, os manuais de anatomia anteriores ao século 20, onde a influência do classicismo e, posteriormente, do romantismo, se fazia sentir fortemente nas ilustrações, justificavam, só pela sua beleza intrínseca, uma exploração daquele património. Decidi, assim, reutilizar (remisturar) essas ilustrações de séculos passados, a maioria das quais relativas a cenas de teatro anatómico e, portanto, de representações de cadáveres, e dar-lhes – literal e figurativamente – uma nova vida.

A série *Principium* consiste numa coleção de imagens produzidas a alta resolução através de colagem e desenho digitais, com base em fotografia digital e digitalização de ilustrações, e posteriormente impressas em telas de 1m x 1m. Cada peça tem um nome em latim, um *principium*, que é parte integrante da composição, não só conceptualmente como também graficamente. O formato quadrado foi também uma escolha deliberada, com vista à ancoragem da série no conceito da geometria perfeita.

A utilização de imagens de figuras humanas revelando músculos, ossos, órgãos internos, mas despindo-as das componentes de apreciação científica ou médica, colocando-as em cenários surreais, atribuindo-lhes ações e posturas, expondo fragilidades íntimas mas rodeadas de auras de poder e magia, no encontro entre natureza e sobrenatural, vai construir uma visão do interior menos revelável da espécie humana, uma nudez interna, para além da própria nudez da criação, em que da (de)composição da carne surge terreno fértil para o nascimento de novos seres, de flora e fauna, num sentido de verdadeira vida eterna, de vida pela vida.

*Principium* revela, assim, a vida interior física e metafísica do Humano, através de composições surreais, trespassadas por uma nova alquimia transformativa.

## PROTOTIPAGEM

Assim que o conceito assuma uma redação inicial, o a/r/cógrafo mergulha num primeiro ciclo de processos interligados e mutuamente influenciáveis, consistindo em desenho (design), execução e avaliação – que designaremos por prototipagem. Esta etapa é desenvolvida principalmente através de investigação, experimentação e interpretação fenomenológica hermenêutica, e os seus subprocessos interligados são:

- Investigação
- Experimentação
- Reverberação
- Filtragem

Isso permite que o conceito do a/r/cógrafo seja confirmado ou ajustado através da incorporação de novos conhecimentos (investigação de âmbito aberto) e pelo teste e análise de versões experimentais (experimentação e reverberação).

O objetivo da investigação neste estágio é determinar, não apenas se projetos semelhantes foram abordados por outros autores/artistas (como num estudo de estado da arte) e, assim, averiguando a originalidade, mas também explorar variações, alternativas, desvios que possam contribuir para refinar, enriquecer e melhorar o próprio projeto.

O a/r/cógrafo reverberará então sobre os resultados, gerando processos de *feedback* que podem conduzir a investigação e experimentação adicionais, potencialmente implicando ajustes do próprio conceito. Estes ciclos poderão ter resultados distintos e, através da filtragem, o a/r/cógrafo irá classificá-los em três categorias:

- Resultados adequados para o projeto, que serão então incorporados no(s) artefacto(s), na teoria, na comunicação ou nos próprios processos inerentes.

Para a implementação do conceito procurei criar ligações entre diferentes estádios e formas de vida, misturando fauna e flora, entre o universo atômico e o macro-cósmico, espiritualidade e carnalidade, reinterpretando o próprio conceito de tempo. A palavra-chave que melhor descreve Principium é “transformação”, e por isso decidi usar, como fundo de todas as peças, fotografias originais minhas, de água em movimento. Essas imagens captam o preciso momento em que se dá a rebentação das ondas, em que se cria a espuma, em que a massa líquida se transforma em nuvens de gotas e a sua nova forma é fixada para sempre naquela fração de segundo. Também a simbologia hermética transformativa, desde as mandalas aos símbolos da alquimia, passando pelos calendários perpétuos de várias culturas, simbologia religiosa e das sociedades secretas, está presente nas peças, e consoma a intenção de ilustrar a passagem do material ao onírico e ao metafísico, nos diversos planos de existência.

Descobri, assim, várias relações históricas entre o corpo humano, físico, e o universo metafísico. O Homem Primordial, referido na cabala judaica como “Adam Kadmon”<sup>16</sup>, comparável ao Antropos do gnosticismo e do maniqueísmo, é representado como a síntese da árvore da vida, como um jovem, o centro do cosmos, mas cujo corpo está limitado aos círculos de existência interiores, estando-lhe vedados os três círculos exteriores. Deparei-me ainda com a relação entre as diferentes partes do corpo e a astrologia, na Europa medieval. A imagem do Homem do Zodíaco<sup>17</sup> ilustra a correspondência com os signos, feita a partir da cabeça, com Carneiro, até aos pés, com Peixes. Essa relação entre zodíaco e corpo comandava as melhores alturas do ano para levar a cabo intervenções médicas nas zonas do corpo afetadas. Também a prática medieval de lancetamento e extração de sangue, ou aplicação de cúpulas de sucção, como forma

16 <http://www.newkabbalah.com/adam.html> [2020-01-10]

17 [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Homo\\_signorum\\_SBB-PK\\_1191.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Homo_signorum_SBB-PK_1191.jpg) [2020-01-10]

- Resultados que não se encaixam no projeto atual, mas têm algum grau de interesse e, neste caso, devem ser documentados e mantidos para uma exploração mais aprofundada num estágio diferente, tornando-se uma inspiração latente para outro projeto, como seria expectável, dada a natureza generativa da a/r/cografia.
- Resultados inadequados para o projeto atual e para qualquer outro projeto em potencial, por estarem fora do âmbito do interesse estético ou científico do a/r/cógrafo e que, assim, serão descartados.

Todos estes processos tendem a ocorrer em ambiente restrito, íntimo e isolado, já que o *feedback* externo descontrolado pode ter efeitos adversos, muitas vezes fazendo com que o relacionamento ainda frágil entre criador e criação se quebre ou vacile, ou ainda desencadeando reações e mecanismos de defesa no criador.

As primeiras iterações serão quase sempre de natureza mais exploratória e menos coesa, mas à medida que os ciclos decorrem tenderá a verificar-se uma convergência crescente, iterativamente alcançada sobre a repetição e o refinamento metodológicos.

Este é também o momento em que os a/r/cógrafos fortalecerão a sua confiança através da investigação, obtendo conhecimento substancial tanto central como periférico, o que enriquecerá toda a comunicação futura.

Os achados periféricos podem incluir respostas a várias questões que só surgirão durante ou por causa da própria investigação. Algumas dessas questões podem até surgir como trivialidades, mas elas têm uma função importante, que é ajudar a solidificar o projeto, capacitando

de afetar determinados órgãos, era baseada num postulado de relação entre órgãos internos e pontos à superfície da pele. Um princípio semelhante é, ainda hoje, bastante popular no Médio-Oriente (Hijama)<sup>18</sup> e é ainda plausível que esteja na origem da acupuntura na China. A prática greco-árabe de lancetamento era conhecida no Oriente e fragmentos de obras árabes de referência do século 10 foram traduzidas e publicadas durante a dinastia Yuan<sup>19</sup>.

O homem cósmico chega aos nossos dias dissecado (literalmente) pela ciência, que nos permite conhecer a nossa composição química, o nosso genoma, o funcionamento e estímulo de diferentes zonas do cérebro através do estudo das correntes elétricas que o atravessam, criando assim uma relação direta entre eletricidade e campos energéticos e magnéticos, cuja representação artística pode assumir a forma de resplendor.

Mas as ilustrações dos compêndios ocidentais de anatomia levantavam ainda duas questões adicionais:

- Por que razão não se encontram referências nem manuais de anatomia anteriores ao século 14?
- Por que razão a maior parte dos modelos nesses manuais são masculinos?

Estas questões conduziram a uma cronologia de respostas:

**300 AC** – Lei do Império Romano proíbe as dissecações de cadáveres humanos.

**1315** – Primeira dissecação oficial, Mondino de Liuzzi (1270-1326) em Bolonha.

**1490** – Leonardo da Vinci efetua dissecações no Hospital de Santa Maria Nuova.

18 Parapia, L. (2008). History of bloodletting by phlebotomy. *British Journal of Haematology*, 143, p. 490–495. doi:10.1111/j.1365-2141.2008.07361.x

19 Schnorrenberger, C. & Lifu, C. (2003). *Chen Chiu: The Original Acupuncture*. Sommerville, USA: Wisdom Publications.

o artista com um conhecimento mais profundo do assunto e da sua periferia, e são um bom exemplo da metáfora do arco em ação.

No plano estético, esse ganho de confiança traduz-se no sucesso da convergência e coesão entre conceito, método e resultado.

**1543** – Andreas Vesalius publica “De humani corporis fabrica libri septem”.

**1752** – O “Murder Act” (UK) permite que cadáveres de assassinos executados sejam usados para pesquisa médica anatômica.

**1832** – O “Anatomy Act” (UK) permite acesso legal a cadáveres não reclamados, em especial de prisioneiros, e a doação do corpo de um familiar a troco das despesas do funeral.

**1885** – O “Illinois Cadaver Act” (USA) determina que os corpos enterrados a expensas públicas possam ser usados para investigação e educação nas ciências médicas.

**1913** – A Portaria n.º 40, de 22 de Agosto de 1913 (PT) determina: “[...] ficam à disposição das Faculdades de Medicina, para seus estudos, os cadáveres dos falecidos nos hospitais, asilos e casas de assistência pública, os quais, dentro do prazo de doze horas, decorridas depois do falecimento, não sejam reclamados pelas famílias para procederem ao seu enterramento”.

**1999** – O Diário da República n.º 169/1999, Série I-A de 1999-07-22 1 (PT) estabelece: “Declaração em vida da vontade de que o seu cadáver seja utilizado para fins de ensino e de investigação científica. Esta declaração de vontade é revogável, a todo o tempo, pelo próprio. Fora dos casos previstos no número anterior, é permitida a dissecação de cadáveres ou de partes deles, desde que a pessoa não tenha manifestado em vida, junto do Ministério da Saúde, a sua oposição; e a entrega do corpo não seja, por qualquer forma, reclamada no prazo de vinte e quatro horas, após a tomada de conhecimento do óbito, pelas pessoas referidas no artigo 4.º, n.º 1.”

A razão para a predominância de modelos masculinos poderá então estar relacionada com o facto, ainda verificável nos nossos dias, da maioria da população prisional e indigente ser do sexo masculino. Com efeito, em 2009 o MTSS estimava que 84% dos sem-abrigo em PT são homens. Ainda nesta linha de pensamento, a exposição “Real Bodies”, realizada em vários locais pelo mundo fora, incluindo Portugal, utiliza cadáveres de origem chinesa, mas não fornece documentação sobre a real proveniência dos mesmos, existindo a suspeita de que possam

## TESTE

Após a prototipagem o a/r/cógrafo chega a um ponto em que se sente preparado para partilhar o seu trabalho e recolher informações de fontes externas, embora controladas e limitadas: amigos, familiares, alguns colegas mais próximos da academia e do mundo da arte. Esta fase é bastante semelhante à anterior, de prototipagem, exceto no que toca ao nível de preparação do a/r/cógrafo, à consideração de elementos externos e à maturidade do projeto. O *feedback* externo pode agora influenciar positivamente o projeto e fortalecer a confiança do a/r/cógrafo no seu trabalho.

Esta etapa baseia-se nos mesmos processos anteriormente ativos, mas agora complementados por apresentações públicas e recolha de *feedback* do público, sendo estes dois últimos os mais marcantes e distintivos desta etapa.

O *feedback* sobre a obra de arte pode ser essencialmente recolhido por três métodos:

- através da inclusão de mecanismos (programação e / ou sensores) no próprio artefacto, visando registar fatores como a captura de atenção, número de interações, tempo gasto com o artefacto por utilizador ou por sessão;
- por sondagem realizada junto do público e análise estatística dos dados recolhidos e, finalmente
- por entrevistas semiestruturadas efetuadas junto do público.

ser de prisioneiros políticos<sup>20</sup>. Daqui resulta uma curiosa contradição: afinal, os modelos anatómicos são o que se poderia considerar como o “homem anti-modelo”.



Figura 1. Imagem resultante da fase da Prototipagem.  
Fonte: autor.



Figura 2. Imagem emergente da fase de Teste, incorporando *feedback* de um público restrito.  
Fonte: autor.

20 <https://www.theguardian.com/australia-news/2018/apr/25/call-to-shut-real-bodies-exhibition-over-fears-it-uses-executed-prisoners> [2020-01-10]

Assim que o *feedback* seja recolhido e analisado, poder-se-ão definir e implementar eventuais alterações no artefacto e realizar um novo ciclo de experimentação / exposição / filtragem:

- Investigação
- Experimentação
- Reverberação
- Apresentação pública
- *Feedback* do público
- Filtragem

O teste também pode ocorrer *online* e através de redes sociais, uma vez que os a/r/cógrafos decidam exibir os respetivos artefactos para amigos e seguidores, envolver-se em discussões e debates *online* ou simplesmente auscultar as reações (*likes*, partilhas, comentários) de um público relativamente restrito, embora geograficamente alargado. Assim que o a/r/cógrafo se sinta suficientemente confiante com o seu protótipo, estará preparado para passar para a próxima etapa: a intervenção.

## INTERVENÇÃO

Esta é uma etapa-objetivo num projeto a/r/cográfico, pois marca a exibição e a comunicação públicas e formais do projeto. Mas pode não ser um estágio final, já que o seu desenvolvimento pode fazer com que o a/r/cógrafo revise os estágios anteriores e decida implementar e incorporar mudanças, para atingir um novo estágio de intervenção posterior e distinto – o que é expectável e natural numa metodologia generativa como a a/r/cografia.

Esta etapa compreende três subprocessos, relacionados com cada função do a/r/cógrafo, e dois processos herdados de etapas anteriores:

- Exposição
- Catalogação
- Comunicação
- *Feedback* do público
- Filtragem

Nesta fase existia já um conjunto significativo de imagens representativas do conceito e exibi-las a um número restrito de pessoas, procurando recolher e filtrar as suas opiniões, registar e compreender as suas preferências, levando a um adensar dos elementos secundários sobrepostos ao corpo humano (fauna, flora, tatuagens, sólidos geométricos, etc.).



Figura 3. Edição em livro (quadrado) da série completa – à data – das obras que compõem a série Principium, acompanhadas de explicação sobre a proveniência e significado dos principais elementos constituintes. Fonte: autor.

Como esperado, cada um dos três primeiros subprocessos está relacionado com uma das principais áreas da a/r/cografia: o artista prepara e planeia a exposição da obra de arte; o investigador organiza e classifica os media, reúne a bibliografia e (auto) produz documentação escrita de suporte – meta-dados, artigos, capítulos, livros – para uso posterior; e o comunicador prepara e produz a apresentação das conclusões e descobertas do projeto em formato escrito ou apresentações orais e multimédia em seminários, conferências, palestras, vídeos documentais, etc.. Mas em todas essas atividades o a/r/cógrafo ainda estará disposto a recolher e analisar o *feedback* do público e a incorporá-lo no projeto, pelo que cada nova intervenção possa resultar numa obra/projeto mais refinado.

Um projeto a/r/cográfico pode, assim, resultar em várias exposições individuais ou coletivas, livros, apresentações em seminários e na classificação e organização de arquivos de média, artigos científicos e protótipos de artefactos, para que possam ser facilmente recuperados e reutilizados. Os elementos que constituem o projeto podem, desta forma, resultar de iterações independentes, ou seja, intervenções distintas.

A palavra intervenção não é inocente, e está intimamente ligada ao impacto que os a/r/cógrafos pretendem causar, ao entregar ao mundo os resultados do seu trabalho – artefactos, documentação escrita, média, informação catalogada e exposições.

Desta forma pode afirmar-se que a intervenção constitui a tese do projeto a/r/cográfico, pois responde à questão/intenção, e valida a conceptualização/hipótese.



Figura 4. Cartaz da inauguração da exposição Principium, durante a qual foi realizado um seminário sobre a criação desta série de obras. Fonte: autor.



Figura 5. Montagem da exposição Principium na Fábrica Braço de Prata, maio de 2015, Lisboa. Fonte: autor.

## PROVA DE CONCEITO

Esta iteração final no projeto Principium foi desencadeada pelo convite para participar no 1.º Encontro da Universidade Fernando Pessoa de Estudos sobre Investigação Criativa, nos cruzamentos entre Arte(s), Ciência(s) e Tecnologia(s), realizado em 13 de março de 2019<sup>21</sup>. O desafio lançado consistia em criar uma nova peça da série Principium (de onde também foi selecionado o grafismo usado no cartaz do evento) e, através dessa nova criação, investigar duas questões:

1. Será possível produzir uma nova peça para a série Principium, enquadrada na série original, incluindo aspetos técnicos e processuais da criação, a uma distância temporal significativa, e que permita criar conhecimento sobre Investigação Criativa?
2. Quais as diferenças verificadas ao nível do processo criativo face às criações iniciais? E foram então formuladas duas hipóteses:
  - A. Os materiais (biblioteca de ilustrações não utilizadas inicialmente) e a documentação do processo criativo inicial são suficientes para poder replicar o processo e criar uma nova peça integrada na série original.
  - B. O artista pode ter mudado/evoluído, e é provável que tente alterar o método e objetivo originais, animado por novas intenções ou inspirações.



Figura 6. Cartaz do 1º Encontro UFP de Estudos Sobre Investigação Criativa, utilizando um fundo oriundo da série Principium.

## INSPIRAÇÃO

As conversas iniciais com o organizador do evento, Diogo Marques, despertaram desde logo memórias da série Principium (arte digital, centrada na temática do corpo, com um extenso percurso de levantamento de ilustrações anatómicas). Desde esse momento-gatilho que a inspiração se centrou em dois vetores, numa espécie de autoalimentação: a série que se alimenta a si própria, por um lado, e a investigação criativa, no cruzamento da arte, tecnologia e saúde, por outro. Esta revisita do projeto Principium afigurou-se como o caminho correto, mesmo antes ter a visão global do mapa de desenvolvimentos – que é o que se espera numa fase de inspiração.

## GATILHO

O evento que propulsionou a vontade de seguir uma determinada linha de investigação teórica, estética e técnica, e que determinou de seguida uma intenção de pesquisa, foi o convite para realizar uma apresentação na Universidade Fernando Pessoa, e as subseqüentes trocas de ideias com o seu organizador. Pode dizer-se que, neste caso, o gatilho quase antecipou a inspiração, tendo surgido ambos em simultâneo, e provocando revisitas adicionais posteriores à inspiração.

## INTENÇÃO

A intenção materializou-se no desejo de produzir uma nova peça da série Principium, analisando a medida em que o processo criativo original permaneceria válido, e a catalogação de imagens e textos recolhidos seria suficiente, documentando as diferenças registadas. Por outro lado, a nova peça deveria, ela própria, corporizar a temática do encontro: investigação criativa no cruzamento da arte, tecnologia e saúde.

## CONCEPTUALIZAÇÃO

A nova peça iria utilizar uma ilustração anatómica da cabeça, como espelho do centro de criatividade e conhecimento do corpo humano – o cérebro – e a sua ligação aos sentidos aristotélicos, utilizados para a apreciação estética, mas também para a comunicação com o mundo, devendo os elementos acessórios da composição transmitir toda a restante mensagem: investigação criativa, arte, tecnologia e saúde.

## PROTOTIPAGEM

Esta fase consistiu essencialmente em experimentar com os elementos existentes na biblioteca de ilustrações e que se coadunavam com a intenção/conceptualização. Na investigação original já haviam sido detetadas diferenças a nível estético nas várias ilustrações, diferenças essas atribuídas ao perfil dos seus autores: muitas delas eram criadas por artistas, alguns dos quais com interesse em anatomia, e revelando apurado sentido estético, influenciado frequentemente pelo classicismo e romantismo.

Mas outras eram criadas por cirurgiões, com interesse centrado na ilustração médica pura, e reduzido cuidado estético e de composição, sendo que as ilustrações feitas por médicos/cirurgiões são, geralmente, retratos crus, de uma realidade próxima de um açougue. Seguem-se, a título de exemplo, algumas das ilustrações recolhidas e rejeitadas para esta fase:



C.J. Rollinus in Albrecht von Haller (1756), in "Icones anatomicae"



Jean Baptiste Marc Bourgerie & Nicolas Henri Jacob (1844), Pl. 3, in "Traité complet de l'anatomie de l'homme: comprenant la médecine opératoire"



Joseph Maclise (1851), in "Surgical Anatomy"



Joseph Vimont (1920), Pl. 82 in "Traité de phrénologie humaine et comparée"

Figura 7. Ilustrações anatómicas da cabeça humana (rejeitadas para o presente projeto).



Figura 8. "View of the Lymphatic Vessels of the Head and Neck", a ilustração escolhida. Fonte: John Lizars (1822-26). A system of anatomical plates of the human body, part XII, pl.XII. <https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/book/a-system-of-anatomical-plates-of-the-human-body-accompanied-with>

A escolha final veio a incidir sobre uma imagem da autoria de John Lizars (figura 8). Não sendo uma ilustração do cérebro, ela mostra o sistema de irrigação linfática da cabeça e pescoço, e retrata o sujeito preservando-lhe as feições e a serenidade austera do rosto.

Ainda na fase da prototipagem surgiu também a questão do princípio/nome da peça. Toda a série Principium é baseada no pressuposto que o título de cada obra, em latim, não só está graficamente integrado na mesma, como também é o mote da sua criação e composição. Sendo esta peça fruto de uma geração posterior, entendi que o título deveria ser, também ele, pertencente a uma nova geração, e surgiu – só aqui – a opção pelo grego.

## TESTE

Para chegar à imagem final utilizei elementos recolhidos aquando do processo inicial de pesquisa, quer ao nível da imagem de fundo (água em movimento), quer dos elementos vegetalistas e decorativos utilizados no interior da zona da cabeça.

Senti, contudo, a necessidade de marcar uma diferença, dado que esta iteração ocorreu num momento diferente da minha vida, em que a intenção original de comunicação de Principium já se havia cumprido, e era o momento de comunicar algo que refletisse as minhas preocupações sociais e políticas correntes, embora preservando a identidade estética da série.

A opção adotada acabou por responder a duas situações: um novo objetivo de comunicação embebido no trabalho, embora de forma dissimulada, e a componente de tecnologia que a imagem deveria possuir, para além da arte e saúde.

A um primeiro olhar, a imagem criada integra-se perfeitamente na série original, mantendo os elementos básicos mais marcantes: a composição é delimitada por um quadrado, com uma inscrição circular em torno de um elemento principal da anatomia humana, sobre um fundo de água em movimento.

O nome final da peça inclui os conceitos mais importantes da investigação criativa - **inspiração, investigação, informação, ação, criação, intervenção e comunicação** (em grego **έμπνευση, έρευνα, πληροφορίες, δράση, δημιουργία, παρέμβαση, επικοινωνία**) e, tal como nas restantes obras, está inscrito de forma circular na própria imagem.

O efeito de pixelização obtido através dos *glitches* que aparecem inscritos no círculo delimitado pelo nome/inscrição confere à peça uma leitura visual anacrónica, perpassando o seu carácter romântico de uma modernidade tecnológica inusitada, distanciando-a de um certo classicismo das restantes.

Ao aproximarmo-nos da imagem (cada peça da série Principium é impressa digitalmente numa tela de 1m x 1m) notamos que os *glitches* são, na realidade, imagens ilustrativas de várias situações merecedoras da atenção da própria investigação artística e criativa (artista). Existem alusões à violência e abuso doméstico, geriátrico, infantil e de género, aos incêndios florestais e crimes ambientais, à repressão das minorias, maus tratos a animais, entre – infelizmente – muitas outras. Todas estas preocupações ou já estão presentes e integradas nalguns dos meus trabalhos atuais, ou virão a ser por eles endereçadas num futuro próximo, e representam, assim, de forma abrangente, as minhas intenções de inter-

venção presentes e futuras. Algumas destas imagens estão propositadamente desfocadas, refletindo o facto das respetivas temáticas não estarem ainda a ser tratadas, outras mais nítidas, por existirem em curso projetos que sobre elas se debruçam.



Figura 9. “έμπνευση, έρευνα, πληροφορίες, δράση, δημιουργία, παρέμβαση, επικοινωνίας”. Fonte: autor.

Esta imagem foi apresentada a um número restrito de pessoas, próximas do autor, antes do evento ao qual se destinava, e foram tomadas em consideração várias opiniões, desde a dimensão dos *glitches*, até à própria representação livre dos disparos neuronais.



Figura 10. Detalhe aproximado de “έμπνευση, έρευνα, πληροφορίες, δράση, δημιουργία, παρέμβαση, επικοινωνίας”.  
Fonte: autor.

## INTERVENÇÃO

Esta última iteração registou o seu primeiro momento de intervenção a 13 de março de 2019, durante a apresentação no 1.º Encontro da Universidade Fernando Pessoa de Estudos sobre Investigação Criativa<sup>22</sup>, e o segundo com a publicação do presente artigo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

No início desta secção, sobre a última iteração, tinham sido apresentadas duas questões:

1. Será possível produzir uma nova peça para a série Principium, enquadrada na série original, incluindo aspetos técnicos e processuais da criação, a uma distância temporal significativa, e que permita criar conhecimento sobre Investigação Criativa?
2. Quais as diferenças verificadas ao nível do processo criativo face às criações iniciais?

E as respetivas hipóteses:

- A. Os materiais (biblioteca de ilustrações não utilizadas inicialmente) e a documentação do processo criativo inicial são suficientes para poder replicar o processo e criar uma nova peça integrada na série original.
- B. O artista pode ter mudado/evoluído, e é provável que tente alterar o método e objetivo originais, animado por novas intenções ou inspirações.

É, finalmente, através da materialização da obra e da sua apresentação na fase da Intervenção que se considera que a mesma é, simultaneamente, objeto artístico, catalogação documental e processual e tese.

A primeira hipótese não responde cabalmente à realidade, dado que foram introduzidos novos elementos gráficos na obra, fruto da evolução/alteração da intenção subjacente à série original. Caso a intenção tivesse sido a de apenas produzir mais um item para a série, provavelmente seria válida, mas dado que a intenção se alterou, também o objeto final ganhou novas características.

A segunda hipótese, validada, veio inclusivamente corroborar o motivo pelo qual a primeira hipótese não se revelou totalmente correta.

## CONCLUSÃO

Uma primeira conclusão é que a/r/cografia estimula a investigação criativa e a prática artística através de uma rede não-linear, sistémica, interdisciplinar ou até transdisciplinar de conhecimento, não apenas assente na multiplicidade dos papéis tipicamente encontrados nos projetos de arte digital (engenheiro, artesão, cientista, etc.), mas especialmente devido à natureza da investigação que ela implica, e à forma como a exposição e a comunicação também afetam essa investigação.

<sup>22</sup> <https://www.ufp.pt/i-encontro-ufp-de-estudos-sobre-investigacao-criativa/> [2020-01-10]

Esta rede comporta-se como um rizoma formado por arcos, onde várias ligações se estabelecem a cada momento; onde origem, fim, hierarquia e organização linear podem ser substituídas por um jogo de interdependências, conforme mostrado na figura 11.

Todos os fluxos no diagrama são bidirecionais, exceto os dois fluxos de saída (“lixo” e “inspiração para outros projetos”). Como até mesmo o suposto ponto de origem (inspiração) pode derivar de outro projeto, ocorrerão inevitavelmente várias influências mútuas entre projetos aparentemente independentes, especialmente quando existirem autores comuns.

A segunda conclusão importante é que o registo e catalogação apropriados dos processos e fluxos de pesquisa, criação e comunicação, com toda a sua informação contextual, é tão importante como o das próprias obras de arte, artigos, capítulos e livros, pois todos são considerados objetos de trabalho/ criação. Desta forma o autor propõe que a investigação criativa, suportada em a/r/cogografia, é adequada para o atingimento dos seguintes objetivos:

- Considerar as obras de arte, a prática artística e a pesquisa como ferramentas funcionais de comunicação e intervenção.
- Desenvolver métodos adequados para modelar, prototipar, avaliar, exhibir, apresentar, discutir e divulgar obras de arte e investigação e comunicação a elas associadas e sobre elas desenvolvidas.
- Compreender as ligações interdisciplinares da prática artística criativa aos seus contextos individuais, sociais, históricos, educacionais, políticos, económicos, tecnológicos e culturais.
- Trabalhar dentro do potencial inter- e transdisciplinar da arte nos seus contextos, a fim de promover e fomentar intervenções artísticas relevantes e impactantes.
- Criar conhecimento que possa ser útil na prática artística e criativa atual e futura, tanto pelos respectivos autores como por terceiros.
- (Auto)Questionar constantemente os três papéis do a/r/cógrafo no ecossistema das artes, visando a sua crescente adaptação e relevância.

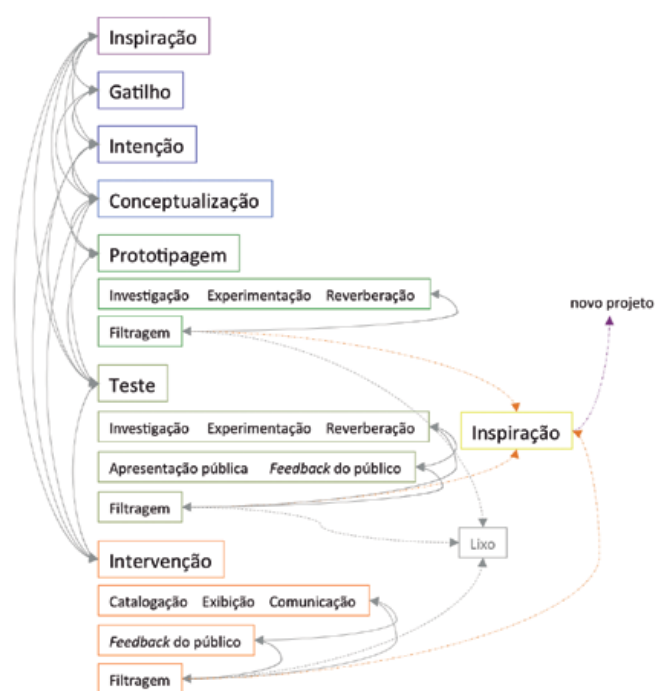


Figura 11. Um ramo do rizoma da a/r/cogografia. Fonte: autor.

## A/R/COGRAFIA: A CRIATIVIDADE INVESTIGADA NA INVESTIGAÇÃO CRIATIVA

PEDRO ALVES DA VEIGA

A a/r/cografia apresenta-se assim como uma expansão válida da a/r/tografia, consistindo numa metodologia de investigação criativa, inserindo-se na família das metodologias baseadas em prática artística. Ela desenvolve-se sobre um sistema de comunicação aberto, interativo e iterativo, com características dinâmicas que permitem ao artista/investigador articular relações entre disciplinas, por meio de contextos, narrativas, memórias, diálogos, reuniões e grupos, visando a cabal documentação e comunicação das obras de arte, processos criativos e investigação a elas associados.