

UNIVERSIDADE DO PORTO

Faculdade de Belas Artes

Lapso: o desvio na imagem

Joana Rita de Sá Barreira Dias da Silva

Relatório de Projeto para obtenção do grau de Mestre em
Artes Plásticas - Especialização em Desenho

Orientadora: Sílvia Patrícia Moreno Simões

Porto, 2020

Resumo

O relatório do projeto apresenta-se dividido em quatro partes onde exploramos de forma reflexiva entre a teoria e a prática, o desenho como resiliência, memória, gesto e desvio. Ao longo do texto apresentamos o trabalho constituído por um alfabeto visual composto por padrões abstratos, que se formam, através de gestos automáticos, desvios, repetições e memórias gestuais. A resiliência fator primeiro de criação. A memória a partir das reflexões que deram origem a metáforas entre o Homem e a máquina; o desenho e o código, o orgânico e o mecânico. Tendo em atenção às diferenças entre o Homem e máquina; a memória humana passível de erros, degenerativa e moldável, enquanto a do computador estática e pouco suscetível a lapsos. O gesto como variável entre o micro e o macro, e a linha empregue nos desenhos, associada a poesias visuais e a narrativas invisíveis que no seu conjunto formam um arquivo de fragmentos, de recordações, sentimentos e pensamentos, e, por fim, o desvio aliado do processo que permite a criação de novos caminhos e encontros.

Palavras-chave: Desenho Contemporâneo, Resiliência, Memória, Gesto, Desvio.

Abstract

The project report is divided into four parts where we explore in a reflective way between theory and practice, the drawing as resilience, memory, gesture and deviation. Through the text we present the work formed by a visual alphabet made of abstract patterns, which are formed, through automatic gestures, deviations, repetitions and gestural memories. Resilience is the first factor of creation. Memory from thoughts that gave rise to metaphors between man and machine; the drawing and the code, the organic and the mechanical. Taking into consideration the differences between Human and Machine; the human memory is susceptible to errors, degenerative and shapable, while the computer is static and not susceptible to lapses. The gesture as a variable between micro and macro, and the line employed in drawings, as associated with visual poetry and invisible narratives that as a whole form an archive of fragments, memories, feelings and thoughts, and finally, the deviation allied to the process that allows the creation of new paths and encounters.

Keywords: Contemporary Drawing, Resilience, Memory, Gesture, Deviation.

Índice

RESUMO	3
ABSTRACT	4
AGRADECIMENTOS	6
INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO I - DESENHO E RESILIÊNCIA.....	10
RESILIÊNCIAS.....	13
CAPÍTULO II - MEMÓRIA	16
CAPÍTULO III - O GESTO E O DESVIO	26
ALFABETO VISUAL – <i>DOODLE</i>	26
O DESENHO HÍBRIDO – CAMPO DIGITAL.....	32
O DESENHO META-HÍBRIDO – TRADUÇÃO DA IMAGEM DIGITAL	36
SISTEMA CIRCULAR DE IMAGENS – REPETIÇÃO DE METODOLOGIAS	40
CONSIDERAÇÕES FINAIS	48
ÍNDICE DE FÍGURAS	50
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	53
LIVRO DE PROJETO.....	57

Agradecimentos

Este projeto é o reflexo de uma procura que só se concretizou através do apoio dos meus professores, família e amigos. Um especial agradecimento à minha orientadora Sílvia Simões pelo apoio e disponibilidade. Aos meus pais, Maria Manuela Barreira e Fernando Teixeira, pelo amor e amparo. Agradeço ao meu parceiro pela paciência e apoio incondicional e aos meus amigos e colegas pela troca de ideias que auxiliariam na realização deste projeto. Aos meus professores de Licenciatura e de Mestrado por todo o apoio e conhecimento. Grata pelos artistas e autores presentes neste relatório, pela transmissão de pensamentos.

*Pois instalo, pela ciência,
O hino de almas espirituais
Na obra de minha paciência,
Atlas, herbários e rituais.*

Mallarmé
(Badiou, A., 2002, p.37)

Introdução

Lapso: o desvio na imagem é um projeto de natureza artística realizado no âmbito do Mestrado de Artes Plásticas, especialização em Desenho. Este projeto explora as várias multidisciplinaridades do desenho e tem como intuito a exploração metodológica do desvio, através da prática do *doodle* e do *glitch*. O livro de projeto compõe uma divisão entre estas duas vertentes, uma prática manual e outra digital.

Através da comparação do pensamento humano com o funcionamento da máquina, surge uma metáfora entre a memória humana e a memória computacional. O esquecimento, enquanto fragilidade humana que potencia desvios. Desse modo, é criado um desvio metodológico a partir do *glitch*, com o intuito de humanizar a máquina, mediante a criação de uma simulação de um lapso de memória, a partir do código de imagem de um desenho. O resultado origina um híbrido que abrange duas estéticas dissemelhantes. A repetição do processo, cria ruídos visuais que empurram o desenho gradualmente para um esquecimento.

O relatório explora quatro conceitos principais ao longo do projeto, inicia-se com a resiliência, por esta ser um fator indutor a ação de desenhar, que será composta pela série *Resiliências*. No capítulo seguinte aborda o tema da memória pois é através desta que surgem as metáforas conceituais do projeto. Nesta parte será feita uma análise às séries *Sem título* e *Lapso*. Por último, conduz-se uma reflexão sobre o gesto e o desvio, onde será exposta uma reflexão metodológica que se dividirá em quatro partes. No alfabeto visual (*doodle*) realizar-se-á um estudo sobre o comportamento do gesto durante a propagação do desenho, através da observação dos grafismos que constituem a linguagem intimista, em consequência da realização da série *Estudos* e do desenho *Fill the Void*. Na segunda parte com o desenho híbrido, inicia-se a análise processual sobre os estudos digitais que deram origem às séries *O meu desenho não têm de ser bonito* e *Lapsus Calami*. No subcapítulo seguinte, desenho meta-híbrido, será estruturada uma reflexão sobre a materialização do desenho híbrido, através da sua tradução a partir do gesto da mão. Por fim, no sistema circular de imagens, haverá uma repetição metodológica sobre o desenho meta-híbrido e o seu processo será ampliado para novos conceitos, a partir da imposição de uma pergunta no código da imagem, é criado desse modo, um diálogo fictício com a máquina. A série *Queres sentir máquina?* foi realizada de forma a encaminhar gradualmente o

observador sobre os desvios e os processos que sucedem na realização das peças; esta série é constituída por três peças, que se encontram divididas por subcapítulos no livro de projeto. O relatório de projeto, em conjunto com o livro de projeto e o vídeo, constituem um registo dos fenómenos que ocorreram durante a execução deste projeto, desde das suas mudanças conceptuais como gráficas e plásticas. Apresenta-se como um rizoma de conceitos e trabalha com o desenho enquanto campo expandido, permitindo assim a sua multidisciplinaridade. Entre encontros e desencontros, construções e desconstruções, territorializações e desterritorializações, materializações e desmaterializações, ruídos e harmonias, memórias e desmemórias, surge este projeto.

Capítulo I - Desenho e Resiliência

Desenho é Resiliência – Arte é Resiliência. O conceito de resiliência¹ desenvolvido ao longo deste relatório refere-se, ao seu entendimento dentro de uma dimensão psicológica, da capacidade de superar dificuldades, problemas ou situações adversas. Aprender com os erros, criar desvios, formar através das experiências, novas soluções, novos percursos, novas ideias, alterar a forma como percebemos e nos relacionamos, é um processo constante de adaptação e de resiliência.

Desde crianças que desenhamos, mas com o passar do tempo, a maioria da população, deixa de o fazer, desencorajando dessa forma, o exercício de expressão visual na vida adulta. Uma das razões que leva o desenho, a não ser utilizado com tanta frequência, quanto a escrita, deve-se ao fato de ser uma ferramenta comunicativa não-verbal, ou seja, não permite uma comunicação objetiva e assertiva como a escrita. Embora o desenho seja uma atividade que nos estimula cognitivamente, não lhe é atribuída a devida importância no que diz respeito à sua utilização no quotidiano. Em algumas situações desenhar ou rabiscar são vistos como um ato negativo, principalmente no ambiente escolar e de trabalho, apesar do desenho, ser um instrumento imprescindível à aprendizagem e ao desenvolvimento humano. A autora Sunni Brown, no seu livro *The Doodle Revolution, Unlock the power to think differently* expõe uma teoria sobre o fenómeno de pensar através do processamento visual, em que defende o uso de uma literacia através do *doodle*, aplicada a todas as áreas do conhecimento; uma vez que o desenho é uma ferramenta importante para a evolução da sociedade, como a mesma nos apresenta:

Why, when we are perfectly capable – indeed genetically capable – of generating visual language, would most of us rely almost exclusively on symbols that have to be taught? Why would we put down one tool and pick up two others rather than use all three? If a tool makes me smarter, faster, clearer, and better at communicating, why on earth would I discard it? (Brown, S., 2014, p. 6)

¹ **Resiliência** – Psicologia: capacidade de reagir a trauma ou dificuldade, sem perda do equilíbrio emocional. *resiliência* no Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2020. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/resiliencia>

O desenho, como Brown afirma, é uma capacidade genética que todos possuímos. Assim sendo, qual a razão que nos leva a não utilizar o desenho com mais frequência? O ato de rabiscar, ou *doodle*², pela sua ação gestual, equipara-se ao ato de escrever; por um lado a leitura de um desenho é mais imediata do que a de um texto, pois o tempo que o levamos a perceber uma imagem, não é o mesmo que levamos para apreender o objeto textual. O desenho revela uma clareza linguística de natureza própria, e por essa razão, tem um papel imprescindível na construção imagética do mundo.

O desenho pode funcionar enquanto ferramenta psíquica para a superação de um estado emotivo, evocando ou manifestando uma condição de resiliência - sendo interessante, no caso do docente, perceber e identificar, em que casos específicos, poderá contribuir, de algum modo, às necessidades particulares de aprendizagem de cada aluno. Várias são as pessoas que usam o desenho, como uma forma de superar inquietações ou acontecimentos, como é caso de John F. Kennedy, Franklin D. Roosevelt, entre outras personalidades, entre elas, Gombrich E.H. que no texto *Os Prazeres do Aborrecimento*, reflete sobre o desejo de desenhar durante momentos de tédio, como o mesmo refere:

É a tentação que representa a folha de papel branca situada junto ao telefone ou sobre uma mesa de reunião que nos induz a animar as horas de aborrecimento ou a relaxar as nossas tensões, permitindo que a nossa caneta desdobre o seu próprio jogo sobre o território da liberdade. (Gombrich E.H., 1991, p. 225, tradução própria)

Desde que o *Homo* começou a questionar e a representar o mundo que o rodeia, o desenho tem sido uma forma de comunicação e expressão, tanto a nível pessoal, quanto social. Do Paleolítico até à Contemporaneidade, a sua aplicação tem sido explorada em áreas como a Arquitetura, a Engenharia, a Arte, o Design, entre outras. O desenho enquanto disciplina, permitiu, inúmeros avanços no campo tecnológico e científico, como por exemplo, o contributo de Leonardo da Vinci, na aviação, em que nos apresenta os primeiros esboços de um helicóptero. Com o passar do tempo, o desenho tornou-se abrangente a várias áreas, o que levou à sua divisão em subcategorias, como o desenho artístico, técnico, arquitetónico, mecânico, topográfico, de moda, etc., tornando-se assim, uma forma de conhecimento, estudo e observação daquilo que nos circunda, como Ramalho Ortigão afirmou em 1880: «*O desenho é a base de todo o ensino escolar e de toda a educação do homem.*» (Tavares P., 2009, p. 12). A educação, tal como o desenho, também é resiliência — ser resiliente, é assumir o erro, mas

² **Doodle** - to draw pictures or patterns while thinking about something else or when you are bored. Definição de doodle do Cambridge Academic Content Dictionary © Cambridge University Press

sobretudo prevalecer sobre ele; prende-se numa ideia de persistência, numa procura sobre algo e numa capacidade de superar problemas — remediar equívocos — lidar com as dificuldades, criar desvios, e aprender com eles. Anteriormente, de modo a sobreviver, o ser humano procurou criar um abrigo, desenvolveu-o, e criou o conceito de casa, a sua resiliência permitiu, dessa forma, encontrar um bem-estar físico para o corpo; mas, foi na arte, que o ser humano encontrou um refúgio, para a mente, através da sua prática, procurou abstrair-se da realidade circundante e encontrou assim, um bem-estar psicológico. Quando o desenho trabalha no campo sentimental, este pode ser usado, como um auxílio na superação de desequilíbrios ou estados emocionais, a artista Yayou Kusama utiliza a arte como um apoio, à sua doença mental, a mesma refere: «*I don't consider myself an artista; I am pursuing art in order to correct the disability which began in my childhood.*» (Davis K., 2017), desse modo, a arte, é utilizada como instrumento para encontrar um estado de equilíbrio psicológico; essa é a resiliência de Kusama encontrar um estado homeostático na sua vida, tal como Alain Badiou menciona «[...] *a norma da arte é a sua utilidade no tratamento das afecções da alma.*» (Badiou, A., 1998, p. 14)

O desenho, mais do que uma ferramenta de sobrevivência, terapia ou tratamento, é resiliência, ou seja é a procura por uma harmonia na vida através de um trabalho persistente e dedicado. No livro *A Estranha Ordem das Coisas*, de António Damásio é apresentado o conceito de homeostasia, referente ao equilíbrio e à regulação interna das emoções, o que por sua vez, está intrinsecamente ligado, ao campo artístico. Damásio define «*A homeostasia é o poderoso imperativo inato cujo cumprimento implica, em cada organismo vivo, seja ele grande ou pequeno, nada mais, nada menos do que persistir e prevalecer.*» (Damásio, A. R., 2017, p. 42). O surgimento de projetos, como o, Manicómio, de Sandro Resende em Lisboa, são cruciais, para que, pessoas com doenças mentais, possam encontrar através da arte, o seu estado de homeostasia, a artista, Cláudia R. Sampaio, participa no projeto, e numa entrevista ao jornal Público afirma:

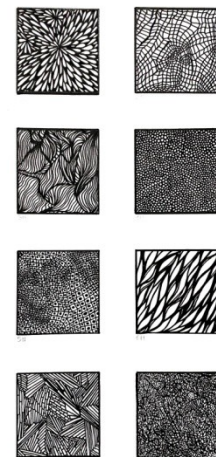
“Em Janeiro fez dois anos que voltei a desenhar. Foi num internamento no hospital, pedi à minha mãe para me levar um caderno e umas canetas, porque ali cada dia era um ano e eu precisava de escrever”, conta. “Depois surgiu uma vontade de me expressar de outra maneira — com a medicação é mais complicado organizar as ideias e achei que desenhar era uma coisa mais livre.” (Cláudia R. Sampaio *apud*. Prado Coelho, Moutinho V. & Rocha, 2019).

O ato de desenhar não é só importante, para pessoas com patologias mentais, mas, para todos. O desenho é uma expressão livre e, por esse motivo, permite representar conceitos que de outra forma

não poderiam ser descritos ou apreendidos. Embora, o desenho seja subjetivo este é capaz, de comunicar de forma eficiente conteúdo e teor sensível. O seu exercício é um processo de experimentação que trabalha em ambos os campos; da sensação e da razão, como o professor José Ferreira refere «[...] o desenho poderá fornecer as ferramentas ideais para ajudar a comunicar novas perspectivas, formas, ideias que articulem o saber com a imaginação, a razão com a emoção.» (Lima, C., 2018, p. 5). As várias imagéticas, criadas por um artista, no decurso da sua vida, são reflexo da sua existência, da sua vivência e da sua resiliência; o seu desenvolvimento artístico, é a procura por um equilíbrio, seja este, de ordem emocional, ou, racional. Desenhar, torna-se assim, um ato de resiliência; quer pela sua utilização, enquanto, ferramenta psicológica e de autoconhecimento, mas também, pela persistência exigida no percurso artístico, na aquisição de técnica, bem como, na formação e estruturação de conteúdo.

Resiliências

Os primeiros registos, anteriores à realização deste projeto, surgiram da necessidade de usar o desenho como um meio, para superar acontecimentos negativos e estados emotivos instáveis. O desenho foi desse modo uma ferramenta de auxílio e de resiliência, um desvio³, que permitiu efetuar um escape à realidade. Quando se desenha livremente — o tempo delonga e o gesto flui — é um refúgio pessoal, no qual, se organiza pensamentos e digerem-se sentimentos — é a procura de uma homeostasia. Durante esse processo de resiliência emocional, o gesto acomodou-se a movimentos-chave e, a sua repetição, ao longo do tempo, deu origem a um alfabeto visual, uma linguagem intimista e autobiográfica, como se pode verificar na fig. 1, através de um exercício que diferencia o conjunto de padrões abstratos; estes são fruto, de uma resiliência ligada à experimentação e à procura de autognose. Deriva da repetição de erros e da criação de desvios sobre estes, num processo de procura por um resultado. Este desenvolvimento deve-se, à persistência,



1 – Alfabeto visual, 2019, exercício de categorização de padrões predominantes, marcador sobre papel.

³ Desvio, enquanto, ato de remediar, algo que, corrige erros ou situações, que auxilia; neste caso, um consertar da psique.

no encontro de soluções para problemas de ordem emocional e cognitiva, resiliências constantes, na procura de uma homeostase.

No decorrer deste projeto, surge uma série de desenhos denominada *Resiliências* (fig. 2 – 6), composta por oito desenhos, cada um deles, representa um padrão abstrato do alfabeto visual; esta série surgiu através de um processo de experimentação, mas também de uma procura de um auxílio na superação de um mal-estar. O seu processo recorre ao ato de rasgar, lixar, destruir e colar, o que permite explorar a imagética do alfabeto, alterando-o, através da sua desconstrução e reconstrução, como se pode verificar nas fig. 7 e 8. O destruir dos registos, despertou um sentimento de libertação e, por essa razão, o seu processo foi crucial, para encontrar um bem-estar e um alívio nas pressões do quotidiano. Novas formas de expressão e instalação expositiva surgiram neste conjunto de desenhos, são apresentados em contraluz, o que evidencia, as várias sobreposições de matéria existentes no desenho; resultante das sobras do seu rasgo, como se pode evidenciar nas fig. 3, 5 e 6. As várias camadas representam, as resiliências que nos compõem, a vida do ser humano, resulta das suas construções, desconstruções e reconstruções; somos aquilo que vivemos, somos os nossos caminhos, as nossas procuras e as nossas resiliências.

O ser humano conseguirá progredir, e encontrar o seu equilíbrio, quando entender que a literacia visual é fundamental, para o seu desenvolvimento, e é na escola e no trabalho que essa missão começa, mais propriamente



2 - Resiliências, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.



5 – Resiliências, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.



6 – Resiliências, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.

com o *doodle* e na «*tentação*» (*ibidem*) a que Gombrich se referia. É necessário que essa tentação não seja associada negativamente ao aborrecimento, mas, a outra forma de expressão, a outra forma de escrever e a outra forma de ler. Só assim teremos uma comunicação homeostática, mas também uma vida, e tal como, Nietzsche refere no seu livro *Humano, demasiado Humano*: «[...] *Apenas através da arte a própria miséria pode se tornar deleite.*» (Nietzsche, F. W, 2005, p. 72).



7 – Resiliências, 2020, processo prático — exercício de desconstrução do desenho, através do rasgo do papel, com recurso a fita-cola de papel, marcador sobre papel, 29, 7 x 42 cm



8 – Resiliências, 2020, processo prático — sobras dos rasgos executados sobre o desenho, marcador sobre papel, 29, 7 x 42 cm.

Capítulo II - Memória

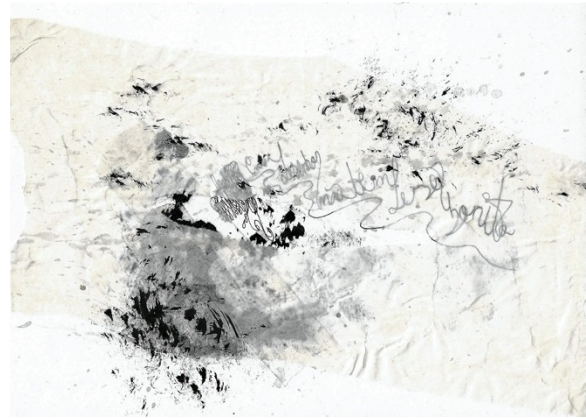
A memória inscreve-se neste relatório de projeto através de duas abordagens, uma referente a uma metodologia digital, e outra relativa ao alfabeto visual referido no capítulo anterior. Na abordagem alusiva ao alfabeto, o desenho surge como uma forma de exteriorização de memórias, permitindo organizá-las, digeri-las e arquivá-las, através de um grafismo próprio; uma linguagem intimista, que pelo seu ato faz lembrar o passado, reter o presente, e pensar sobre o futuro. Com o decorrer deste exercício e, através da sua repetição, começaram a emergir questões relativas ao funcionamento da mente humana. Estas reflexões deram origem a uma segunda abordagem que se constrói de metáforas entre o Homem e a Máquina, o orgânico e o mecânico, o manual e o digital. Com base neste pensamento, forma-se uma simulação imagética de um lapso de memória, num computador, através da fragmentação de código. Esta metodologia tem o objetivo de aproximar a máquina a uma condição humana, a partir do erro, do olvido e da desmemória.

A primeira abordagem do projeto, utiliza a abstração linear e o monocromatismo, desenvolve-se dentro do campo do desenho, *doodle*, e constrói-se a partir de repetições e memórias gestuais. O alfabeto visual, surge de forma a catalogar os padrões visuais predominantes, que ocorrem durante a realização dessa metodologia. Embora, seja um processo repetitivo, os grafismos mutam-se, e existem variáveis ao seu discurso, seja por consequência de estados emotivos, como pela sua evolução no tempo, opera dessa forma, no território da liberdade e do sensível.

Estes grafismos funcionam como um código autobiográfico, criado pelo movimento da mão, João Pinharanda no cartaz, *80 Aforosismos sobre a arte*, na exposição 289, refere que «56 — O artista não procura nem encontra — toma nas mãos os materiais que existem na sua cabeça.» (Pinharanda J., 2018, nº56). O desenho é o rasto daquilo que nos habita — o corpo, um contentor de memórias. Enquanto organismo físico, o corpo, funciona como um instrumento à mente, é desse modo, o conetor entre um mundo interior e um mundo exterior. Os caminhos que a linha cria, são fruto de uma drenagem de sensibilidades, pensamentos, histórias e lembranças, contêm dessa forma, os sentimentos e as resiliências da nossa experiência de vida.

Os desenhos são códigos indecifráveis do nosso imo e da nossa interpretação do mundo, a psicanalista Desine Maurano, refere no artigo *Memória, traço e escrita*: «a memória se inscreve muito facilmente no corpo com marcas, rugas, linhas de expressão, cicatrizes e sofrimentos». (Maurano, D., Souza, J., 2018, p. 216) — o ato de desenhar é um desafoço do âmago, o seu registo, cristalização de memórias — o conjunto de desenhos criados ao longo da prática artística, equiparam-se a um arquivo de narrativas invisíveis, como um diário, que não se lê, mas que se vê e se sente.

Na primeira abordagem existe uma aproximação com a definição de criptografia⁴ — a origem da palavra vêm de *kryptós* «secreto» + *graphé* «escrita» + *ia* — no sentido que os desenhos surgem como momentos e reflexões criptografadas, embora o alfabeto visual se cinja a um secretismo, este não contém um sistema fechado como a criptografia, pois a sua decifração não é literal mas subjetiva, a sua comunicação é sensorial, não existe portanto, uma associação de signos visuais a



9 - *O desenho não tem de ser bonito*, 2019, marcador, grafite e tinta-da-china sobre papel manteiga e papel de 200g, 14,8 x 21 cm.

significados concretos, a sua análise e apreciação varia conforme o indivíduo que observa a peça, afastando-se dessa forma de uma ideia de semiótica. Nos desenhos raramente é utilizado algum elemento linguístico e, se aparecer será sempre ocultado parcial ou totalmente, surgindo como um vestígio do processo, como se pode verificar na **fig. 9**.

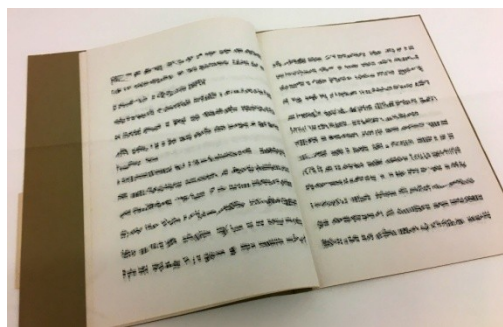
O escritor Aldous Huxley no seu livro *The Doors of Perception*, reflete sobre a incapacidade descritiva da linguagem relativamente às experiências e às vivências, quando o mesmo afirma:

⁴ **Criptografia** em Dicionário Infopédia da Língua Portuguesa [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2020. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/criptografia>

As sensações, os sentimentos, as reflexões, os gostos — tudo isto são impressões privadas e, exceptuando por meio de símbolos e em segunda mão, incomunicáveis. Podemos reunir e cruzar informações acerca das experiências alheias, mas nunca as experiências em si. Da família à nação, qualquer grupo humano é uma sociedade de universos isolados.» (A. Huxley, 1954, p. 18)

A forma como percebemos o mundo, é diferente para cada um de nós. Logo, um acontecimento, pode ser vivenciado, de várias formas, tal como, um objeto. Não existe desse modo uma descrição assertiva das experiências, mas antes uma comunicação de várias percepções e memórias, que dessa forma permitem a formulação de símbolos, como é o caso, da linguagem verbal. No entanto, estas associações não permitem extrair na sua totalidade, os elementos, que fazem parte dessa vivência, para isso, teria que ter a habilidade de sentir o mesmo que o outro, não por uma capacidade empática, mas através de uma troca de existência. Quando Foucault em *A Arqueologia do Saber* (1969, p. 54) se refere ao vazio da palavra, menciona como esta não é suficiente para descrever todas componentes de uma experiência «[...] *as palavras estão deliberadamente ausentes quanto as próprias coisas; não há nem descrição de um vocabulário nem recursos à plenitude viva da experiência.*». A leitura e realização de um desenho envolvem a zona oculta da experiência, do sensível, bem como da repetição, do lapso e do erro, mantendo assim um discurso semelhante à própria experiência da vida.

Muitos artistas trabalharam com a ideia de alfabeto ou poesia visual, assim como a ideia de arquivo ou catálogo, como é o caso da artista Mirtha Dermisache, que através de pinturas conta histórias indecifráveis. Embora, Dermisache utilize padrões de escrita convencionais com formato textual, como se pode comprovar no seu livro de artista *Cahier nº 1* de 1975 (fig. 10), as suas obras também têm uma ligação com a memória pelo uso de cartas e fragmentos de histórias invisíveis. A ideia de alfabeto visual também é utilizada por Ângelo de Sousa com o seu *Catálogo* de 1970 (fig.



10 - Mirtha Dermisache, *Cahier nº 1*, 1975, *Game, Set, Match: Três Conceitos do Livro de Artista*, Fundação de Serralves — Museu de Arte Contemporânea, Porto, Curadoria de Maïke Aden, segundo conceitos de Guy Schraenen.

11) e o *Catálogo de algumas formas ao alcance de todas as mãos*, 1970-71. Na primeira obra, é trabalhada a ideia de um catálogo que serve como uma consulta ao seu imaginário escultórico, constituído por inúmeros desenhos de estudo. No segundo catálogo, Ângelo de Sousa cria um alfabeto visual através de signos, que pode ser alterado e reconstruído, assemelhando-se a um *doodle* na forma simples como é empregue e como o mesmo refere no título, encontra-se ao alcance de todas as mãos. Brown S. aproxima-se de uma ideia semelhante quando refere que «[...] *Visual Alphabet is more user-friendly than the standard alphabet.*» (2015, p. 51).



11 - Ângelo de Sousa, *Catálogo*, 1970, lápis e tinta-da-china sobre papel, Fundação Júlio Resende.

O artista Xana trabalha com a ideia de alfabeto visual tal como Ângelo de Sousa, procurando criar vários signos que podem ser consultados como um *arquivo*. Xana utiliza signos dinâmicos para criar novos universos visuais, o significado atribuído a esses signos, alteram-se consoante o espaço onde eles se interagem, como o mesmo refere «*Estes signos têm valores gráficos e simbólicos que, inseridos em contexto, estabelecem também uma relação dialética e semântica com o lugar específico em que são inseridos e por quem são usufruídos.*» (Barata, A., 2018, p. 200).

A relação do observador com o alfabeto visual, está também presente no projeto de Felipe Pantone através de um sistema de arte modular configurável, que o mesmo apresenta através de um *website*⁵. O observador pode assim interagir a partir do alfabeto visual do artista e criar a sua própria obra através da plataforma. Pantone cria parcerias com outros artistas, o que permite, não só, criar peças através da sua linguagem como configurá-las, através de outros discursos visuais. As novas tecnologias tornaram-se uma mais-valia para o cenário artístico, os avanços da internet e dos arquivos digitais permitiram criar novas formas de interação e de diálogo, aproximando o público com as peças, possibilitando a configuração das mesmas, ao seu próprio gosto — resultando em inúmeros cruzamentos de discursos visuais.

⁵ (<https://configurableart.com>)

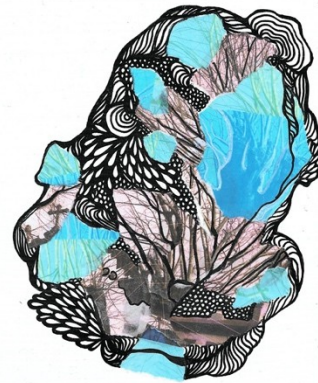
A segunda fase deste projeto surge a partir da metáfora do ser humano com a máquina/computador, evocando a metáfora da memória humana com a computacional e o modo como um erro tecnológico se pode equiparar a um lapso humano. Quando o orgânico e o mecânico são postos em comparação é preciso reter que o homem criou a máquina; logo, o modo como a concebeu é semelhante ao seu próprio funcionamento. Contudo os computadores não funcionam como os humanos, seja pela sua falta de consciência e corpo orgânico, como pelo *modus operandi* da memória e do processamento de informação, principalmente de conteúdo emotivo ou sensível, como o Dr. Augusto Jorge Cury refere «[...] *nos computadores procuramos as informações através de rígidos e engessados sistemas de códigos, da mesma forma como procuramos um livro numa biblioteca.*» (Cury, A. J., 1998, p. 83-84). Desse modo, a máquina é regida por um «*sistema de códigos*» (*ibidem*), que trabalha de forma «*unidirecional*» (*ibidem*), enquanto que a memória humana tem uma leitura «*multifocal*» (*ibidem*), ao que Cury compara a «[...] *entrar em diversos livros de uma biblioteca e utilizarmos o conteúdo deles ao mesmo tempo.*». (*ibidem*). Para além da leitura multidirecionada, a memória humana também é capaz de reconstruir-se e criar novas conexões constantemente entre o passado e o presente. O neurocientista António Damásio referiu essa mudança quando mencionou que «[...] *muitas imagens ficam registadas, e porções substanciais desse registo podem ser played back, ou seja, reproduzidas ou reconstruídas, com maior ou menor precisão.*» (Damásio, A., 2017, p. 136), logo, a memória é fragmentária e também ela se encontra em constante mutação e esquecimento.

Ferramentas como o arquivo, o atlas e o catálogo, são importantes para manter armazenada tanto a informação da memória individual, das narrativas pessoais; como da memória coletiva e da sua narrativa global. Anna M. Guasch (Guasch, A. M., 2005, p. 158) associa dois princípios básicos ao arquivo «*la mnéme o anámesis*» (*ibidem*), a memória diz que respeito à vida, à vivência e ao imediatismo das experiências e à própria definição de memória «*la memoria viva o espontânea*» (*ibidem*) e a «*hypomnema*» (*ibidem*) que é associada à «*acción de recordar*» (*ibidem*). Estes princípios referem-se à obsessão do humano em armazenar memórias, sejam elas em forma de objetos sentidos ou narrativas, recordações e fragmentos de história, como Guasch cita, o arquivo é uma «*contraofensiva*» à «*pulsión de muerte*» (*ibidem*) de Freud, pois este afasta o esquecimento numa «*pulsión de agresión y de destrucción que empuja al olvido, a*

la amnesia, a la aniquilación de la memoria.» (ibidem). Os arquivos permitem perdurar a memória desses sublimes rastros de existência e conservar a vida de quem os fez, através da sua *hypomnema*, esta é a sua forma de resiliência, através da lembrança, perpetuar a memória.

Embora existam várias ferramentas de memorização que afastam o esquecimento, estas não conseguem arquivar na sua totalidade todos os aspetos da vida. A invenção do computador e do espaço virtual possibilitam a criação de um arquivo digital que ao contrário do homem, não tem uma memória degenerativa nem moldável, mas sim estática. Facilmente o ser humano comete lapsos de memória, gerando mais uma barreira com a qual o homem se depara, na sua obsessão de recordação e armazenamento. A representação do mundo e a percepção de arquivo alteraram-se ao longo dos tempos conforme os instrumentos disponíveis à época, com o advento das novas tecnologias como a fotografia e o vídeo, foi possível captar a realidade de uma forma mais objetiva do que a pintura, afastando-a do intuito de representação mimética, focando-se posteriormente no mundo interno — nas ideias, no sensorial, na emoção, no pensamento abstrato e no sensível. Com a evolução da fotografia e do seu imediatismo, foi possível criar vários acervos de imagens, principalmente nos dias de hoje com a utilização em massa de dispositivos óticos e da internet.

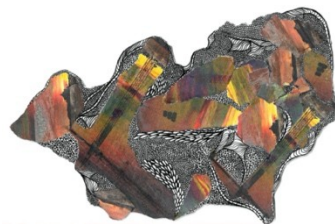
Através de um conjunto de estudos criados para uma série de colagens, com o intuito de juntar dois momentos temporais distintos, da fotografia e do desenho, como se pode observar nos desenhos das fig. 12 – 17; iniciamos o aproximar do



14 – Sem título, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis.



15 – Sem título, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis.

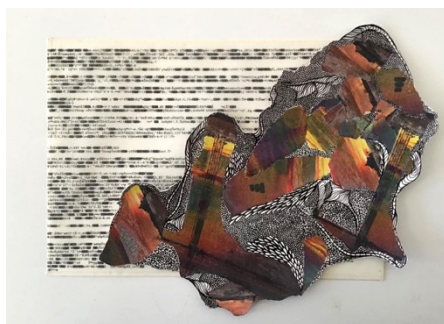


17 – Sem título, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis.

processo prático a uma metodologia tecnológica. A colagem surge como um elemento aglutinante entre dois momentos, referentes ao mundo exterior e mundo interior, o momento em que o registo fotográfico foi captado e, o momento em que foi observado e reinterpretado através do alfabeto visual. Como uma lembrança, que é relembrada continuamente; este exercício surge como uma simulação da memória humana, do seu processo de fragmentação e mutação. Num primeiro momento para a realização desta série, foi feito um levamento de imagens fotográficas, detalhes do quotidiano da cidade e, das suas paisagens, captações imediatas do real. Posteriormente, na fase de impressão, os registos sofrem nesse instante, interferências; seja pela escassez de tinta nos cartuchos da impressora, ou por, movimentos bruscos e propositados no papel — originando erros de impressão, imagens únicas; igualmente como no desenho, um registo é singular. No desenvolvimento do processo as impressões são rasgadas manualmente e coladas aleatoriamente sobre tela, o rasgo proporcionado pela mão, produz uma forma orgânica, tornando o papel mais frágil. Ambas as alterações advêm de um processo de lembrança — as memórias são instáveis, despedaçam e transfiguram, criando várias versões do mesmo contexto. Enquanto as interferências e os rasgos fazem parte da desconstrução da memória, a colagem participa na sua reconstrução, igualmente como o desenho. Um novo momento temporal ocorre quando o alfabeto visual, linguagem autorreferencial, se desenvolve sobre a



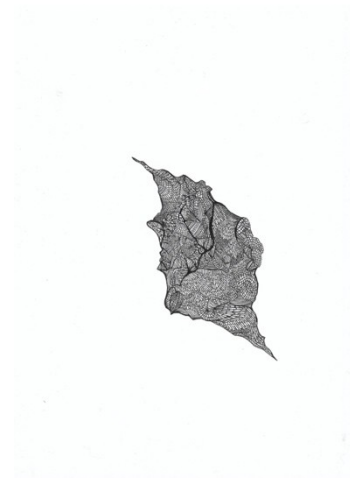
19 – Sem título, 2019, impressão sobre papel de manteiga, 14,8 x 21 cm.



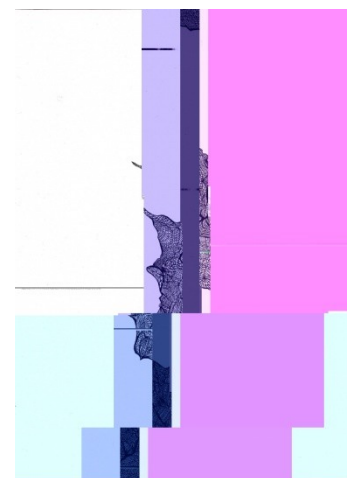
23 – Estudos para Sem título, 2019, recorte de uma colagem sobreposta sobre impressão do código sobre papel manteiga envelhecido, 14,8 x 21 cm.

colagem das fotografias, o cruzamento do mundo exterior com o mundo interior, cria uma nova reinterpretação da lembrança; produz novos enredos, muta-se e, cria desvios, cria novas versões de si, como um lembrar, cada vez mais perto do esquecimento. No processo desta série de seis colagens, começou a surgir o interesse não só para criar erros de impressão, como erros a nível do próprio código da imagem, que nos permitiram mutar e fragmentar as imagens através de texto, bem como convertê-las para som, permitindo a sua alteração através de distorções sonoras. As várias experiências são impressas sobre papel manteiga envelhecido, de forma a criar uma relação entre o orgânico e o tecnológico, como se pode observar nas fig. 18 – 22. O próprio código foi impresso através deste método, tendo sido sobreposto com um recorte das colagens como se pode visualizar na fig. 23.

O código é o espaço no qual a segunda abordagem do projeto se desenvolve, o processo enquanto desvio pretende simular o funcionamento de um lapso de memória, através da alteração do código da imagem, recriando-o e fragmentando-o através de poemas e desabafos. Ao colocar um desenho (fig. 24) que pertence a um arquivo de narrativas pessoais, num computador, este registo passa a fazer parte de um arquivo digital, onde lhe será atribuído um código, uma identificação virtual, uma espécie de ADN. Quando o código sofre uma alteração a nível da sua estrutura, a imagem muta-se. O computador constrói uma imagem a partir de um limite retangular e, quando lhe é retirada ou adicionada informação, este produz uma compensação, dentro dessa forma. Os resultados, decorrentes da repetição desse processo, originam deturpações na imagem, fazendo assim surgir uma outra imagem, que integra uma



24 – Sem título, 2019, marcador sobre papel, 14,8 x 21 cm

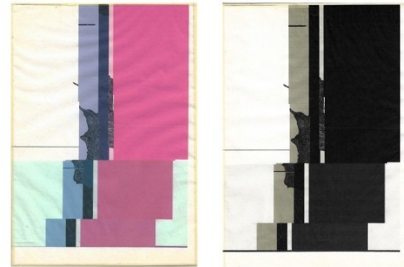


25 – Lapso III, 2019, imagem digital.

mistura entre dois campos visuais distintos; um de origem orgânica e outro digital, como um híbrido (fig. 25). Este projeto surge de uma catalogação digital de pequenas diálogos imagéticos entre um ser humano e uma máquina; entre uma ação e uma reação; entre a imagem original e o seu desfazamento e substituição por, arquétipos digitais.

A divisão do processo num sistema analógico e digital, permitiu a criação de inúmeros estudos, principalmente digitais, devido ao imediatismo na sua execução. Um único desenho pode dar origem a um arquivo virtual de larga extensão, como uma memória que se repete, como uma lembrança que é constantemente alterada e, com o tempo desvanece da sua forma original. A série *Lapso* (fig. 27 – 30) origina dessa manipulação, surge da procura de, simular um lapso de memória, permitindo dessa forma uma aproximação do computador ao funcionamento orgânico do ser humano. Inicialmente são executadas algumas experiências de impressão em papel de manteiga como na série anterior (fig. 26); no entanto o resultado final de *Lapso* é constituído por grande escala de imagens, peças impressas em vinil, baseadas em obras de Georges Rousse (fig. 31), pelo uso da escala humana e utilização espacial, Wolfgang Tilmans (fig. 32) pela composição do seu método expositivo.

Posteriormente, com a evolução do projeto são criadas três séries a partir desta metodologia, *O meu desenho não tem de ser bonito*, *Lapsus Calami* e



26 – Sem título, 2019, impressão sobre papel manteiga envelhecido, 14,8 x 21 cm.

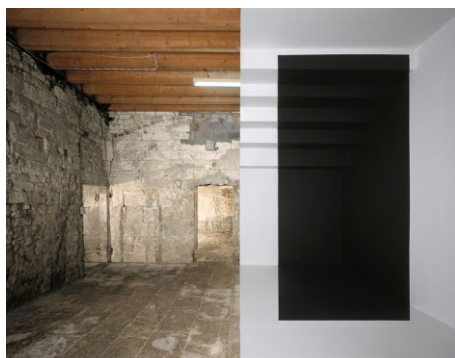


27 – Lapso III, e IV, 2019, impressão sobre vinil, 71,83 x 100 cm.



29 – Lapso I, 2019, impressão sobre vinil, 265 x 170 cm.

Queres sentir máquina?. Estas peças permitem abordar a memória e o gesto, num sistema circular de imagens, que transporta o desenho híbrido, novamente para o campo do desenho manual, utilizando a impressão como ferramenta para a tradução do desenho, criando dessa forma, um meta-híbrido, que trabalha com o plano físico, do corpo, das imperfeições, dos desvios, dos lapsos, das desmemórias, das resiliências e das relembrações.



31 – Georges Rousse, Arles, Construction / Déconstruction, 2006.



32 – Wolfgang Tillmans, Moderna Museet, Stockholm, Oct 6, 2012 - Jan 20, 2013

Capítulo III - O Gesto e o Desvio

O gesto é a narrativa de um corpo — captação de movimento — realização de uma ideia, concretização de um intuito. Opera numa sincronia corpo-mente num sistema pensamento-ação. Jeff Koons aponta «[...] *Se tens uma ideia, tens de avançar nela, fazer um gesto. Desenhar é uma maneira imediata de articular essa ideia — de realizar um gesto que é tanto físico como intelectual.*» (Baptista, T. R., 2018, p. 40). O gesto está assim, ligado à ideia de movimento, de construção e execução de um pensamento. A sua concretização pode ser feita no campo físico e conceptual, como também poder ser verbal ou não-verbal. O desenho é um rasto do gesto — é o exercício que melhor exemplifica a relação entre o cérebro, olho e a mão. Bruce Nauman refere que «*Desenhar é equivalente a pensar.*» (Simões, S., 2001, p. 32) a realização de um desenho, embora que em esquisso, permite observar a narrativa visual de um pensamento, que através do rasto da ação, consegue comunicar informação inefável.

Neste capítulo pretende-se refletir sobre o gesto enquanto desvio no desenho, mediante a análise de metodologias práticas. O alfabeto visual pretende observar o comportamento do gesto no *doodle*; o desenho híbrido foca-se na mutação do desenho através de código computacional; o desenho meta-híbrido prende-se na tradução da imagem digital para o campo do desenho, como se vai verificar na série *O meu desenho não tem de ser bonito* e *Lapsus Calami*. *A posteriori*, a repetição da metodologia sobre o desenho meta-híbrido, cria uma quarta metodologia, um sistema circular de imagens, que estará presente na série *Queres sentir máquina?*.

Alfabeto visual – *Doodle*

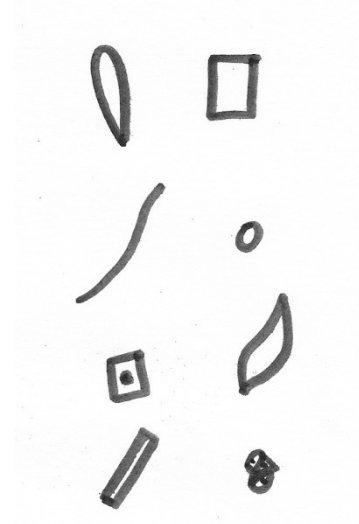
A primeira abordagem do projeto tem como intuito mapear através do *doodle*, os movimentos internos da mente, as ações moleculares que dão origem a um pensamento, as «*vibrações cerebrais*» (Bergson, H., 1939, p. 18). O cérebro funciona como um mapa, não é estático, nem hierarquizado, interpela-se, acrescenta e desconstrói. Deleuze e Guattari em *Mil Plátos I* referem que «*O pensamento não é arborescente e o cérebro não é uma matéria enraizada, nem*

ramificada. [...] o próprio cérebro é muito mais uma erva do que uma árvore» (Deleuze, G., & Guattari, F., 1995, p. 10), a comparação do cérebro a uma erva, deve-se à forma como o pensamento se articula, este não parte de um tronco central, como a árvore, mas de vários centros, o seu movimento é multidireccionado, tal como, o crescimento de uma erva, «*Ela cresce entre, e no meio das outras coisas*» (*ibidem*, 1995, p. 13), funciona num sistema «*multifocal*» (Cury, A. J., 1998, p. 84). Na sua formação, enquanto movimento, o pensamento, cria-se a partir de um sistema rizomático, é rizoma. No entanto a sua natureza, a forma como se estrutura enquanto conceito, é que o determina enquanto processo hierarquizado, ou multicentrado, ou seja, o pensamento, pode ser igualmente rizoma, como pode ser árvore, a partir da forma como se constrói enquanto ideia.

Os seres humanos funcionam como uma máquina orgânica de extrema complexidade, contêm neles, conscientemente ou inconscientemente, formas de conduta que influenciam a sua maneira de agir, mas também, de comunicar e interagir. O desenho faz parte dessas condutas, começou a ser utilizado no Paleolítico e o seu uso estende-se até aos dias de hoje, é uma ação natural ao ser humano. Enquanto registo, é exteriorização; a menor marca gráfica é narrativa de uma existência, de um pensamento. O desenho inicia-se sempre de um de gesto e, por isso, será eternamente performativo — remete sempre a uma temporalidade quer pelo movimento imediato na sua execução ou, pela sua estruturação enquanto pensamento — o desenho é rasto daquilo que nos habita. David Maclagan no seu livro *Line Let Loose*, reflete acerca do desenho e da sua multiplicidade, como refere: «*Desenhos são registos, observações, descobertas e invenções, às vezes tudo de uma vez. [...] podemos desenhar aquilo que sabemos ou que vemos fora de nós, ou podemos desenhar ‘de dentro’*»⁶ (Maclagan, D., 2014, p. 17). O desenho, desenvolvido no alfabeto visual é autorreferencial, parte de um interesse sobre o interior, estrutura-se no campo do sensível, das narrativas indizíveis, Apollinaire afirma que «*A geometria está para a arte visual como a gramática está para o escritor*» (Ruhrberg K., 2012, p.249).

⁶ Tradução própria. Original: «*Drawings are records, observations, discoveries and inventions, sometimes all at once. Some drawings are consciously directed at an audience, while others seem to be more private; we may draw what we know or what we see outside us, or we may draw ‘from within’.*» (Maclagan, D. 2014, p.17).

A preferência pelo *doodle* surgiu por este ser uma linguagem visual que emerge de forma natural; como não contém referente, desenvolve-se do acaso e da intuição. Na sua realização, o pensamento deambula e a mão atua através de um gesto livre que esvoaça em várias direções sobre a folha de papel. O processo assemelha-se a um jogo de hipóteses, criam-se caminhos intuitivamente à medida que a ação se desenrola; o movimento conduz o pensamento. Constrói-se desse modo, processos cognitivos através da ordem, mão-olho-pensamento. O ambiente no qual o desenho ocorre é vital para análise do processo, no sentido que é um local de influências sejam elas de ordem visual, estética, auditiva e tátil — o todo que alberga o corpo, seja ele, espaço, tempo ou matéria; são vários os fatores que exercem influência na ação do gesto e, conseqüentemente no desenho. No *doodle*, os gestos derivam entre um gesto minucioso ou alargado, a sua escala é influenciada por estados de espírito, ou por influência de estímulos exteriores como a música, que altera a percepção do movimento e, começa a influenciar o desenho de forma rítmica; ou mesmo, através de fatores como o tempo e a escolha dos próprios suportes e materiais. Quando os grafismos se acumulam criam camadas de temporalidade, como páginas de um diário, cada registo é uma deambulação em pensamentos, por lembranças e relembrações. Existe desse modo, uma ligação com o passado, mas também, com o presente, através da execução do desenho e dos fatores que o influenciaram. Os *doodles* funcionam dessa forma, como registos que contêm informações invisíveis sobre o momento de elaboração do desenho, mas também, do pensamento construído durante a sua execução.



33 – Estudos do alfabeto visual
– Figuras Estáticas, 2020,
marcador sobre papel.



34 – Estudos do alfabeto visual,
2020, marcador sobre papel.

A distinção entre figura, alfabeto visual e desenho, permite diferenciar as várias fases do processo, a partir do seu movimento gestual. A figura é o primeiro acontecimento, para a construção dos grafismos, não existe um sistema que a acomode, não existe uma repetição, resumem-se a um conjunto de figuras estáticas, como as que se podem observar na fig. 33. Neste pequeno exemplo, pode-se observar que os padrões se constroem através de algumas formas geométricas, como o quadrado e o círculo. A terceira figura, representada por uma única linha, necessita de uma ação repetitiva, para se formar enquanto padrão. O último registo, no entanto, diferencia-se, pois a sua construção, parte de dois momentos, um de delimitação e outro de preenchimento, a sua forma é sempre heterogénea, este registo não se altera quando padronizado, porque ele próprio é padrão (fig. 34), ou seja, não existem mudanças na sua configuração para o alfabeto visual (fig. 1), ao contrário, dos outros grafismos que se configuram através de uma aglomeração (fig. 35) e da repetição da mesma figura. Este elemento, só se aglomera, na fase do desenho em que existe uma conjugação com os outros grafismos.

Os *doodles* sofrem alterações com o tempo, seja de forma consciente ou não. Existe, desse modo, uma resiliência, fruto de ecos que advém da experimentação, que alteraram o discurso, através de, desvios. Em consequência da repetição metodológica, o gesto acomodou-se a movimentos-chave que deram origem a um conjunto de grafismos — o alfabeto visual — rastros de memórias gestuais, que se foram incutindo na prática artística. A sua formação origina de uma pós-análise, de uma exteriorização ao processo artístico, Maclagan compara as



35 – Estudos do alfabeto visual: propagação do padrão, 2019, marcador sobre papel.



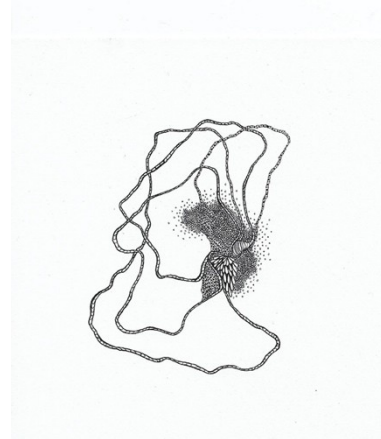
36 – Estudos, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm.



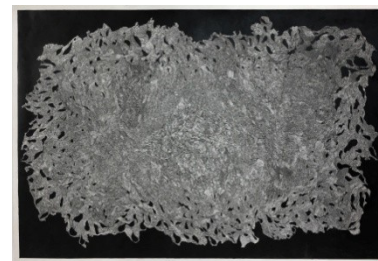
43 – Estudos – Relação de proximidade, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm.

mutações da linguagem verbal às do esquisso, do *doodle*, e do desenho automático, como refere: «[...] uma vez que nos tornamos cientes dessas expressões gráficas e, se torna possível recriá-las artificialmente, elas tornam-se sinais mais autoconscientes de criatividade ‘espontânea’ [...]»⁷ (*ibidem*, 2014, p. 21). O alfabeto visual funciona como uma categorização dos grafismos, através da sua predominância no desenho, para que desse modo, a sua presença passe para um plano consciente. O alfabeto cinge-se a oito padrões visuais, no entanto, existem variações ao seu discurso, novos grafismos que podem aparecer durante a execução do desenho, o alfabeto surge de forma a distinguir essas manifestações, é desse modo, um sistema de organização.

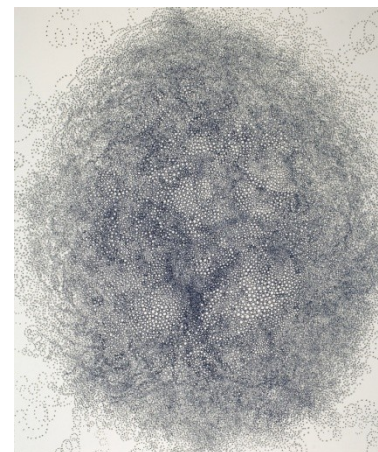
A arquitetura dos desenhos é formada a partir de um processo de aglomeração intuitiva. O seu processo comparativamente ao da escrita equipara-se a saber as letras, mas não a sua morfologia, nem a sua sintaxe; tem-se ideia dos grafismos que possam surgir e das suas vertentes, no entanto, não se sabe a sua ordem, nem composição, pois estas são fruto de uma propagação, de um movimento que cresce de forma orgânica dentro do processo artístico. Para compreender a natureza do gesto foram realizadas algumas experiências através de cada padrão do alfabeto visual, permitindo analisar como cada um deles, se comporta individualmente (fig. 36 – 42), mas também, coletivamente (fig. 43). A aglomeração dos grafismos cria estruturas que se intensificam e que consoante a sua temporalidade podem ser pequenas, como na série *Fragments* (fig. 44 – 47) mas



44 – *Fragments*, 2019, marcador sobre cartolina, (1) - 14 x 15 cm.



48 – *Fill the Void*, 2016-2019, marcador e tinta-da-china sobre papel, 70 x 100 cm.



52 – Hiroyuki Doi, *Untitled (HD 2210)*, 2010, tinta sobre papel, 45,72 x 38,1 cm.

⁷ - Tradução própria. Original: «(...)once we become aware of these graphic idioms and it becomes possible to recreate them artificially, they become more self-conscious signals of 'spontaneous' creativity(...)» (*MacLagan, D.*, 2014, p.21).

também podem ser superestruturas, como sucedeu no desenho *Fill the Void* (fig. 48 – 51). Estas estruturas podem ser realizadas através de um gesto minucioso, como nos desenhos de Hiroyuki Doi (fig. 52) e Katy Ann Gilmore (fig. 53), ou por um gesto alargado, como nas peças de Julie Mehretu (fig. 54).

A nível gráfico, assemelha-se a uma rede caótica, que por vezes se desprende e, cria novos caminhos, novos desvios. Na construção do desenho, tal como, no desenvolvimento do padrão do alfabeto visual, existem territorializações e desterritorializações; algumas dessas discontinuidades são associadas ao erro, no entanto, não pode ser contabilizado como tal, não surge de um referente, desse modo, não pode ser posto em comparação como algo positivo ou negativo, constrói-se a partir de um gesto hesitante, é puro desvio. Parte desse modo de um sistema rizomático, como Deleuze e Guattari referem:

Todo rizoma compreende linhas de segmentaridade segundo as quais ele é estratificado, territorializado, organizado, significado, atribuído, etc.; mas compreende também linhas de desterritorialização pelas quais ele foge sem parar. Há ruptura no rizoma cada vez que linhas segmentares explodem numa linha de fuga, mas a linha de fuga faz parte do rizoma. Estas linhas não param de se remeter uma às outras. É por isto que não se pode contar com um dualismo ou uma dicotomia, nem mesmo sob a forma rudimentar do bom e do mau. [...]. (*ibidem.*, 1995, p. 6)

O alfabeto visual, não só cria desvios na sua propagação, como também, no seu modo de construção e desconstrução, como na série *Resiliências*. Os *doodles* encontram sempre modos de se propagar e, de criar caminhos, umas vezes «arborescente» (*ibidem*, p. 10), outras vezes, «erva» (*ibidem*, p. 10), tal como, o pensamento.



53 – Katy Ann Gilmore, *Dense Cloud*, caneta sobre papel, 27,94 x 35,56 cm.



54 – Julie Mehretu em processo de trabalho.

O desenho híbrido – Campo digital

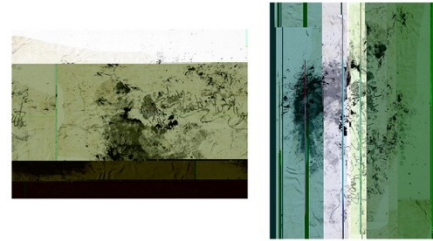
Com a aproximação a uma vertente tecnológica, inicia-se a segunda abordagem do projeto, o desenho começa a relacionar-se a um sistema estruturado e hierarquizado, o dos códigos binários. Nesta fase é constituído um referente, a princípio com a fotografia (fig. 12 – 23) e posteriormente com o desenho; o objetivo foi o de criar um desenho híbrido que conjugasse uma estética orgânica com uma mecânica; através da transferência do desenho manual (alfabeto visual) para o campo digital, procedendo à sua alteração, através do uso propositado do *glitch*⁸ no código de imagem. Esta ramificação metodológica advém de uma metáfora entre o ser humano e a máquina e de um interesse por humanizar o computador; com o intuito de simular os funcionamentos da memória humana na memória computacional, permitindo-a errar e cometer lapsos. De acordo com a teoria de Deleuze e Guattari, será como simular a transformação de uma árvore em rizoma; os mesmos observam que, o *modus operandi* da máquina não é semelhante ao pensamento humano, a sua memória não é multicentrada, mas uni-centrada, como mencionam: «[...] *nos problemas atuais de informática e de máquinas eletrônicas, que conservam ainda o mais arcaico pensamento, dado que eles conferem o poder a uma memória ou a um órgão central.*» (*ibidem.*, 1995, p. 11).

Nesta fase existem dois tipos de gesto, o físico, com o manuseamento do computador (*hardware*) e, o digital, através da corrupção do código a partir do *software*. No ato de digitalização, o desenho é transferido para o computador, onde lhe é atribuído um código; uma linguagem pré-definida, que parte de um sistema estruturado por regras, inatas à programação computacional. Com o uso do programa Notepad++ será possível ter acesso a essa linguagem; é importante referir que, pessoalmente não existe qualquer conhecimento sobre programação, ou seja, as alterações que serão efetuadas, são fruto do acaso, como Vicente Manzano Arrondo refere: «[...] *Se dice que el azar es sinónimo de ignorancia.*» (Saraiva Pereira Dos Penedos, El., 2012, p. 35). As mutações na imagem são originadas com a implementação de conteúdo textual, poemas ou desabaços, no código, ou através da sua fragmentação. Estas alterações vão proporcionar um *glitch* na imagem, uma reação da máquina ao desfasamento do código, tal

⁸ *Glitch* — falha, problema técnico, avaria. *glitch* em Dicionário Infopédia de Inglês - Português [em linha]. Porto: Porto Editora, 2003-2020. Disponível em: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/ingles-portugues/glitch>

como, a memória humana, quando ocorre um esquecimento ou um lapso, é desse modo, um processo degenerativo.

O desenho original da série *O meu desenho não tem de ser bonito* (fig. 9), embora se enquadre na expressão do alfabeto visual, carrega consigo vestígios da pulsão que originou a série *Lapso* (fig. 27 – 30); a destruição da harmonia, da perfeição e do belo, enaltecendo o ruído, a ocultação e a interferência por meio de desvios. Ao colocar o desenho da fig. 9, dentro desta metodologia, geram-se inúmeras mudanças gráficas, como se pode observar na fig. 55, através de uma imagem-exemplo de algumas das alterações que ocorrem dentro do processo digital. Como se pode visualizar houve uma rotação da imagem, esta alteração foi propositada, para que surgissem mais arquétipos digitais. Por vezes, cada programa reage de maneira diferente à imagem, sendo utilizados *softwares* como o próprio visualizador do Windows, o Paint, o PowerPoint e o Photoshop; o uso de vários formatos de imagem, também provoca novas alterações. Quando a imagem se encontra finalizada, é editada para um tom monocromático, o que por sua vez, também altera a sua percepção. Esta modificação é concretizada através do Photoshop, a sua alteração pode ser simples como se pode visualizar na fig. 56, ou pode ser mais elaborada, de modo a fazer surgir grafismos, que teriam ficado ocultos pelo efeito monocromático, como se pode observar na fig. 57.



55 – Imagem exemplo de modificações digitais no desenho *O meu desenho não tem de ser bonito*.

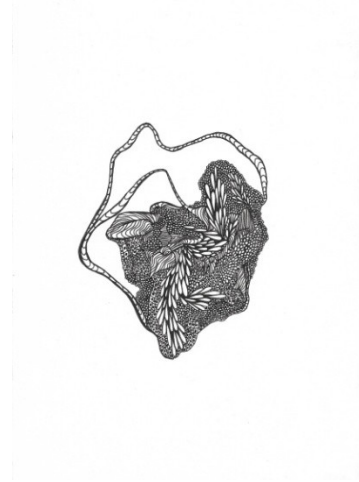


56 – Imagem exemplo de modificações digitais no desenho *O meu desenho não tem de ser bonito*.



57 - Desenho híbrido da série *O meu desenho não tem de ser bonito*, 2019.

Na série *Lapsus Calami*, foi utilizado um desenho (fig. 58) que ao contrário de *O meu desenho não tem de ser bonito*, não constitui qualquer ocultação ao alfabeto visual. Num primeiro momento procura-se saturar a imagem através da utilização do código (fig. 71); de seguida é realizada uma colagem digital sobre essa imagem (fig. 72). Num terceiro momento a imagem é novamente modificada através do código de modo a que o desenho continue visível, como se pode observar pela fig. 74. A metodologia poderá novamente ser repetida, até chegar à imagem final. Durante o processo foram produzidas experiências a nível do formato de imagem, alterando-o de JPG para PNG, TIF e BMP, o que deu origem a novas deturpações gráficas. No desfecho da imagem, procede-se a sua alteração para monocromático. A aleatoriedade do desenho híbrido interrompe-se, no momento que existe uma tomada de escolha sobre a finalização da imagem; e, sobre os estudos digitais vão configurar a próxima fase do projeto.

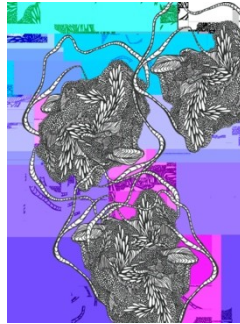


58 - Sem título, 2019, marcador sobre papel, 21 x 29,7 cm.

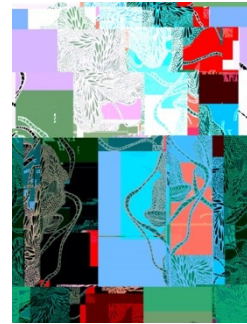
O transporte das sensibilidades da mão para o campo da linguagem computacional, surge com o intuito de transferir para a máquina, uma imagem sensível, uma lembrança, um pensamento, uma afetividade. O desconstruir desses elementos através da palavra e do código, permite entregar a imagem ao esquecimento, ao desvio; criando desse modo, um relembrar desvanecido, do que outrora fora um desenho sensível. O ruído decompõe criando estrutura e uma nova forma; no entanto, a imagem contém reminiscências do desenho original, permitindo desse modo criar uma imagem híbrida, que configura artefactos digitais com grafismos autorreferencias. A série *Lapsus Calami* origina de quatro imagens digitais (fig. 68, 75, 81, 88, 89), posteriormente traduzidas para o desenho manual, criando desse modo, desenhos meta-híbridos.



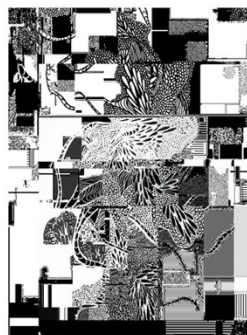
71 - Estudo digital, *Lapsus Calami*, 1º momento.



72 - Estudo digital, *Lapsus Calami* – 2º momento.



74 - Estudo digital, *Lapsus Calami* – 3º momento, imagem final.



89 - *Lapsus Calami*, 2019, estudos digitais.

O desenho meta-híbrido – Tradução da imagem digital

O desenho meta-híbrido é uma retoma ao gesto, ao corpo, ao orgânico — consiste na materialização do desenho híbrido, através da tradução do *glitch*, mediante o uso da mão. Através desta prática foi possível desenvolver uma proximidade com o desenho híbrido, não só pela visão, mas também pelo tato; o conhecer pelo sentir. A série *Lapso* utiliza a impressão como produto final em oposição ao desenho meta-híbrido que a utiliza enquanto ferramenta. O gesto empregue nesta metodologia funciona num sistema pensamento-olho-mão, contrariamente ao alfabeto visual, não se desenvolve nos territórios da liberdade, mas num processo copista; a partir de uma mesa de luz, o desenho é transferido para o papel. Quando desenhamos pensamos, a repetição aliada à experimentação, torna-se um exercício didático, seja um processo livre ou não. As interpretações dos artefactos digitais e o revisitar dos fragmentos dos primeiros registos permitiu a criação de uma nova imagem, que embora surja como cópia, não se apega ao perfeccionismo técnico; permitindo desse modo, reconhecer desvios, quando posto em comparação com o desenho híbrido. Como um recodificar dos desvios da máquina, a interpretação manual dá azo a uma sensibilidade, que os sistemas mecânicos não conseguem transcrever, como Otl Aicher refere «*A plasticidade da mão, é a plasticidade do pensamento.*»⁹ (Aicher, O., 2015, p. 22). No desenho híbrido é criado um desvio propositadamente, no desenho meta-híbrido não existe uma intencionalidade para a realização de desvios, mas sim uma tendência para a sua criação, devido à natureza de hesitação do próprio gesto. O historiador e teórico Henri Focillon no seu ensaio *Elogio da mão* reflete, «*O artista [...] tira partido de seus erros, de seus deslizes e os transforma em proezas [...]*



90 - *O meu desenho não tem de ser bonito, 2019*, marcador, grafite e lápis de cor sobre papel de 200gr, 29,7 x 42 cm.

⁹ - Tradução própria. Original: «*The hand's plasticity is the plasticity of thought.* » (Aicher, O., 2015, p. 22).

transformam o desastre em destreza» (Focillon, H., 2012, p. 26). Os desvios são criados a partir da irreversibilidade do processo, são fruto de uma resiliência sobre hesitações e equívocos.

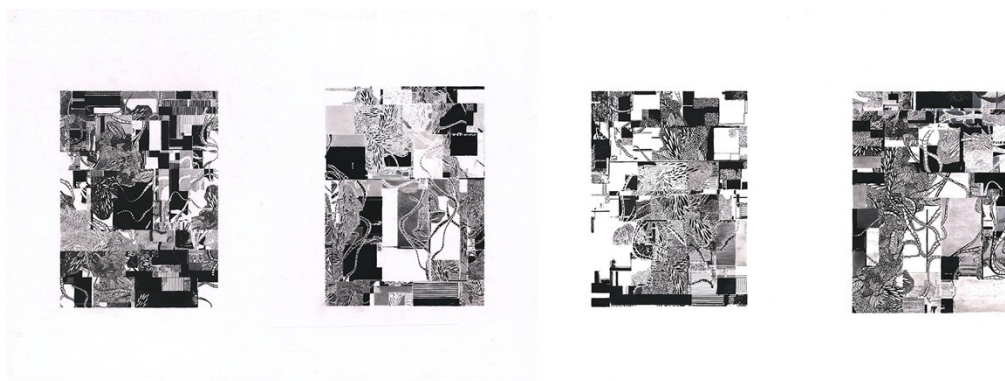
A materialização da imagem híbrida da série *O meu desenho não tem de ser bonito* (fig. 57) desenvolveu-se a partir do uso de materiais como marcador, grafite e lápis de cor, como se pode visualizar na fig. 90. Em comparação com o desenho híbrido, o desenho meta-híbrido é composto por uma plasticidade que é adquirida pelo uso dos vários materiais, mas também, pela expressão do próprio gesto. Os desvios são criados não só por fatores ligados à irreversibilidade, mas por fatores ligados ao processo de tradução de imagem. Numa mesa de luz, o uso de uma gramagem superior no papel, é motivo o suficiente para criar uma interferência na interpretação da impressão. (fig. 91). A imagem parece assumir formas e tonalidades que não correspondem à imagem digital. Como se pode observar no detalhe da fig. 92, existem inúmeras alterações de um registo para o outro, no lado esquerdo (digital) tem-se acesso a uma nitidez que no desenho manual, não transparece; existem mudanças tonais. Os grafismos do alfabeto visual foram substituídos por manchas, e embora o elemento textual continue perceptível, parte deste camufla-se com outros grafismos. A série *O meu desenho não tem de ser bonito* em termos expositivos é composta pelo desenho original e pelo desenho meta-híbrido, o desenho híbrido serve unicamente como estudo à série.



91 – Processo do desenho meta-híbrido *O meu desenho não tem de ser bonito*.



92 – Pormenor do desenho híbrido e meta-híbrido da série *O meu desenho não tem de ser bonito*.



97 — Lapsus Calami, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.

A série *Lapsus Calami* (fig. 93 - 98) contém a mesma metodologia que a série *O meu desenho não tem de ser bonito*, no entanto parte de um desenho diferente (fig. 58) e, por isso obtém resultados distintos, seja a nível da imagem digital (fig. 89) como da sua tradução (fig. 97). *Lapsus* denota a um erro/ engano e, *calami* designa-se a caneta, este termo é associado a um erro de escrita¹⁰ — no entanto esta denotação também pode ser relacionada com o desenho, em ambos os casos, é utilizado no seu registo, a mão e a caneta. A analogia com o erro de escrita provém das várias fases do processo; no alfabeto visual surge por causa do gesto hesitante e da sua relação com a escrita e com a memória, como foi referido no capítulo anterior. No desenho híbrido, embora não exista a utilização de uma caneta, o erro e o desvio são gerados dentro do universo da escrita e do código, o *glitch* é o resultado da inclusão de elementos textuais no código da imagem. No desenho meta-híbrido, o exercício passa pela realização de uma cópia; não existe um rigor gestual, ao contrário, por exemplo, da ilustração científica em que o rigor técnico é valorizado. Neste projeto, cada registo, manual ou digital, são irreversíveis; o erro é assumido, usado e ultrapassado. Desse modo, quando o desenho meta-híbrido é posto em comparação com o desenho híbrido, o desvio torna-se evidente.

¹⁰ *Lapsus Calami* — erro de escrita. **Lapsus** em Dicionário Infopédia de Termos Médicos. Porto: Porto Editora, 2003-2020. Disponível na Internet: <https://www.infopedia.pt/dicionarios/termos-medicos/Lapsus>

Na imagem da fig. 99 podemos observar o detalhe das fig. 23 e 68, onde os grafismos do alfabeto visual aparecem através de grafite invés do usual marcador. O desenho meta-híbrido incorpora ruídos que por vezes não existem no desenho híbrido, a tradução pode também eliminar ou suavizar, ruídos digitais. *Lapsus Calami* permitiu a exploração de novos métodos de representação do alfabeto visual, novos ruídos e texturas desenvolveram-se; a experiência tátil permitiu conhecer novas variações do desenho original, não só em termos de materiais, como de composição — como um revisitar. Os arquétipos digitais originalmente criados pelo *glitch*, consistem numa nova exploração que não contém reminiscências do desenho original, pertencem à estética do erro digital — a materialização através do gesto, em vez da impressão.



99 – Imagem-exemplo do desenho híbrido e meta-híbrido.

Esta série originou em quatro desenhos meta-híbridos; em termos expositivos, só foram expostos os resultados finais, desse modo, não é facultado ao observador os registos processuais. Desta maneira, não existe uma comparação entre o desenho híbrido e meta-híbrido, mas um questionamento processual por parte do observador, como Jean Fisher nos expõe: «[...] Ver *desenho* é, em certo sentido, captar o processo criativo em acção.» (Bismark., M., 2010, p. 11).

Sistema Circular de Imagens – Repetição de metodologias

A metodologia digital deste projeto tem como objetivo, a aproximação da máquina ao funcionamento do ser humano, tornando-a sensível através de desenhos e desabafos. Ao contrário por exemplo, do artista Eduardo Kac que na sua metodologia de trabalho, têm como intuito a criação de uma simbiose entre a natureza e a tecnologia, através da manipulação genética de organismos vivos. No projeto *Genesis* de 1999 (fig. 100), Kac cria um gene sintético a partir de um excerto do Velho Testamento, que posteriormente é traduzido para código morse e, por sua vez para ADN. Durante a exposição de *Genesis*, o ADN foi transportado para bactérias e os participantes, via Internet, poderiam interferir sobre o próprio código genético, através de luz UV. Em *GFP Bunny*, 2000 (fig. 101) o artista transporta uma proteína, responsável pela fluorescência de uma hidromedusa para um coelho; cria desse modo, um híbrido entre duas espécies de organismos vivos. Eduardo Kac origina um desvio na natureza. Neste projeto não se pretende explorar, os universos robóticos ou transgênicos, mas antes as imagéticas híbridas obtidas através da manipulação do código de imagem — o desvio na máquina. Embora Eduardo Kac trabalhe com código, mutações e desvios, também interfere a nível biológico, na expressão da vida; contrariamente a este projeto, não se procura criar um híbrido orgânico, invés, procura-se um híbrido tecnológico. Esta metodologia surge com o intuito de simular um lapso de memória num computador, através da criação de um diálogo fictício entre o desenhador e a máquina, a partir do código de imagem, simulando desse modo uma consciência, através de um método não-científico e, puramente, metafórico.



100 – Eduardo Kac, *Genesis*, 1999, Ars Electronica, em Linz, Austria.



101 – Eduardo Kac, *GFP Bunny*, 2000.

O hibridismo permite criar inúmeras camadas de significação a um único objeto. Com a finalização da série *Lapsus Calami* emerge um interesse, por repetir o sistema metodológico, através do desenho meta-híbrido. Desse modo, surge um sistema circular de imagens, uma metodologia interdisciplinar que perpétua um diálogo entre o desenhador e o computador, entre a lembrança e a deslembança de um desenho. Representada por três peças, a série *Queres sentir máquina?* (fig. 102 – 185) constrói-se através de uma cadeia de acontecimentos e, de experimentações, como Focillon observa «*A arte começa pela transmutação e continua pela metamorfose.*» (*ibidem.*, p. 18). Comparativamente às séries anteriores, estes desenhos apresentam desvios a nível da sua concretização e materialização, como também, pelo modo como se apresentam ao observador. Esta série é um rizoma de *inputs* e *outputs*, encontros e desencontros, materializações e desmaterializações, construções e desconstruções, territorializações e desterritorializações — desenho enquanto campo expandido.

O sistema circular de imagens suscita uma reflexão sobre a troca de informação que ocorre entre o desenhador e o computador durante a realização dos desenhos híbridos. Do mesmo modo que se cria uma simulação de um lapso de memória na máquina, também se cria um diálogo fictício. Desenrola-se dessa forma um exercício empático, ser-lhe-á questionado se ela quer sentir, como o próprio título da série aponta — *Queres sentir máquina?*. Embora o computador seja despromovido de consciência, este constrói-se num sistema de comandos pré-definidos através de, um processo de ação-reação. A pergunta, do desenhador no código da imagem potencia um desvio no funcionamento da máquina. Esta retribui informações visuais, que são resultado da interpretação da leitura dos códigos corruptos pela, pergunta. Gera-se, desse modo, uma resposta da máquina, aos estímulos providos. Entre a tradução manual da resposta (desenho meta-híbrido) e, a repetição da pergunta (desenho híbrido), desenrolam-se inúmeros resultados, como se tratasse da evolução de vários pontos de vista num diálogo.



112 – Queres sentir máquina? – No. 1, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr, 50 x 70 cm.

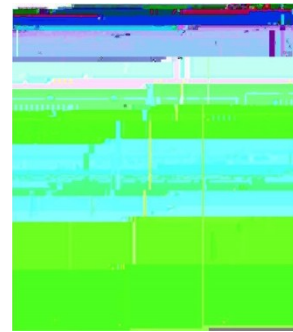
As três peças são divididas e organizadas numericamente. A primeira peça, *No. 1*, contém o desenho meta-híbrido (fig. 112), que origina do desenho da fig. 58, igualmente como a série *Lapsus Calami*; produzido através da mesma metodologia, quer a nível manual como digital (fig. 102 – 111); desse modo, desenvolveu efeitos semelhantes. Quando o desenho meta-híbrido se torna em *input* e se desenvolve nas metodologias do desenho híbrido, a partir desse ponto entra-se num sistema circular de imagens.

Através de um recorte digital do desenho meta-híbrido (fig. 113), inicia-se o processo para o desenvolvimento da segunda fase do desenho híbrido (fig. 114 – 146). O desenho original cada vez mais se torna um desvanecimento; os ruídos visuais do desenho meta-híbrido aleado aos ruídos dos arquétipos digitais criam uma imagem cada vez mais contaminada por *glitches*, o vislumbre do gesto manual, perde-se, dando aso a ruídos digitais. Foi realizada alteração das imagens para alto-contraste, invés, do tom monocromático, o que possibilitou o aparecimento de novas formas como se pode visualizar nas fig. 134 e 135.

Através da escolha de cinco estudos do arquivo digital, são realizados estudos compositivos de sobreposição, como se pode evidenciar nas fig. 147, 149 e 151. A tradução destas imagens é desenvolvida a partir de dois suportes, papel vegetal e polipropileno, de modo a que seja promovida uma profundidade nos registos (fig. 148, 150, 152). Estes desenhos são expostos num painel de luz vertical, juntamente, com o desenho meta-híbrido, como se pode observar nas fig. 153 e 154. Este elemento lumínico permite transportar estímulos do espaço de *atelier* para a peça, neste caso em específico, a mesa de luz. Cada vez mais, surge a intenção de dar certos vestígios ao observador sobre a metodologia do projeto.



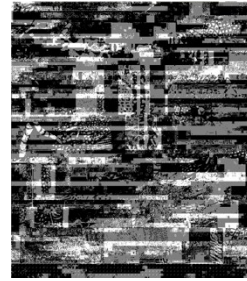
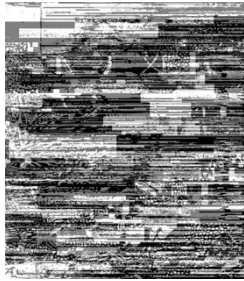
113 – *Queres sentir máquina?* – No. 1, recorte digital.



134 – *Queres sentir máquina?* – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



135 – *Queres sentir máquina?* – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



147, 149, 151 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudo digital sobre recorte do desenho



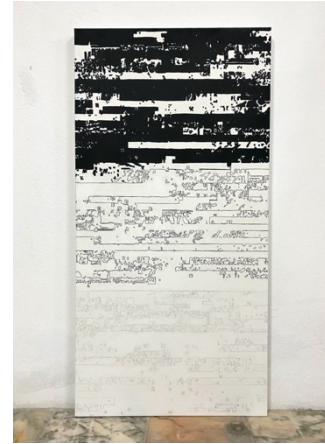
148, 150, 152 – Queres sentir máquina? – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz.



153 – Queres sentir máquina? – No. 1, 2019-2020, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr / marcador sobre papel vegetal e polipropileno em painel LED, 50 x 70 cm / 30 x 120 cm.

A peça *No.2* da série *Queres sentir máquina?*, constrói-se a partir de um recorte de um estudo digital da peça *No.1* (fig. 55, 56). No entanto, o seu método de tradução é diferente, em vez da mesa de luz, é utilizada a projeção e, em vez do papel, é utilizada tela. Este registo inicia pela delimitação da forma, através de grafite; numa segunda parte com marcador, preservando uma parte do registo anterior e, num terceiro momento, o preenchimento de uma fração da imagem, com tinta acrílica, como se pode visualizar na fig. 157, cria-se desse modo, uma relação com a pintura, devido a partilha de metodologias. No entanto, a peça só ganha vida com a projeção do desenho meta-híbrido colorido sobre a tela (fig. 158 – 161), o que origina uma reflexão entre a desmaterialização do desenho-híbrido e a materialização do desenho meta-híbrido. Surge um confronto de diálogos, ou, uma reminiscência de um estado anterior da memória (desenho híbrido). Esta peça constitui um desvio à prática de *videomapping*, em vez de vídeo é utilizada uma imagem estática e, em vez de uma perfeita concordância com os grafismos do desenho, existe um ligeiro deslocamento da imagem. Os desvios criados durante a tradução do desenho híbrido, conjuntamente com a discordância dos registos da projeção, quando observada presencialmente, a projeção cria uma ilusão de ótica. O observador é convidado à imersividade de uma sala escura, para que a imagem se torne farol aos seus olhos; e que o permita encaminhar numa experiência visual. Semelhante ao movimento da *Op Art*, por este fator; no entanto divergente, por motivos conceptuais e metodológicos; neste projeto o ruído, não é ofuscado, mas sim procurado.

A última peça do projeto, *Queres sentir máquina? — No. 3* (fig. 162 – 185), trabalha unicamente com o desenho híbrido e com as suas metodologias — acompanha o observador processualmente



157 - *Queres sentir máquina? – No. 2*, 2020, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.



158 - *Queres sentir máquina? - No. 2*, 2020, projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.



160 - *Queres sentir máquina? - No. 2*, 2020, projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.

sobre o desvio da imagem a partir de uma vídeo-instalação. Num questionamento repetitivo sobre o código, observa-se a reação do computador à pergunta — cada resposta equivale a um *frame* (fig. 162 – 169).

A adição de conteúdo textual sobre o código cria um desvio ao funcionamento correto dos algoritmos da máquina. Consequentemente, o *software* concretiza uma interpretação sobre esse conteúdo (pergunta) e gera uma compensação no código através de, uma reinterpretação do mesmo. Embora denominemos *glitch*, ao fenómeno que acontece no desenho híbrido, na dialética dos programadores este fenómeno é na realidade um *bug*, pois o *glitch* implica uma falha no sistema, um erro na reescritura e leitura do código. Por vezes, acontecem *glitches* nas imagens, mas tornam-se inviáveis para utilização porque o *software* não as consegue executar; desmaterializam-se assim para um estado de, informação não perceptível. Contrariamente ao *bug* que surge como um defeito, não existe uma interferência na leitura da imagem, mas antes uma interferência na própria imagem, devido à reescritura do código. Cada programa tem uma leitura diferente sobre esse código, uma única imagem pode ter várias leituras e, por isso obter, resultados diferentes. Embora este fenómeno, contenha outras significações linguísticas, será ainda assim denominado de *glitch*, devido à sua correlação com a *Glitch Art*.

Iman Moradi na sua dissertação *Glitch-Aesthetics* categoriza o *glitch* consoante a sua intencionalidade. O *glitch*, que surge de um erro não deliberado, um acidente; contrariamente aos *glitch-alikes* que usam propositadamente o erro, através do uso incorreto de um algoritmo. Como esclarece relativamente à *Glitch Art*: «*Glitch art como gênero engloba Glitch-alikes premeditados, usa uma faceta da tecnologia que lida com transmissão incorreta, computação e corrupção deliberada.*»¹¹. Comparativamente à pintura equiparar-se-á aos *drippings* de Jackson Pollock (fig. 186). O *glitch* como a tinta que caiu para o chão no primeiro momento — o acidente, o erro; e o



186 – Jackson Pollock a trabalhar no seu estúdio. Fotografia de Martha Holmes.

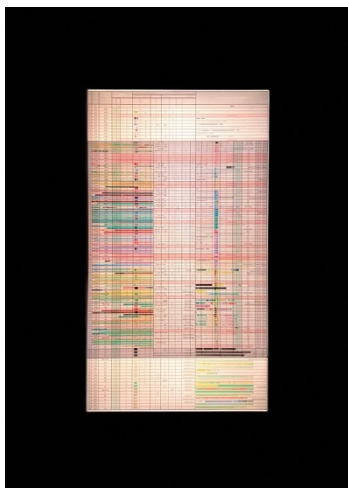
¹¹ Tradução própria. Original: «*Glitch art as a genre encompasses premeditated Glitch-alikes, it uses a facet of technology that deals with incorrect transmission, computation and deliberate corruption.*» (Moradi, I., 2004, p. 18).

glitch-alikes como a percepção da potencialidade desse acidente enquanto técnica — *drippings*. O desenho híbrido e meta-híbrido presente neste projeto é um *glitch-alikes*. A peça *Queres sentir máquina? – No. 3* constrói-se através da análise dos artefactos digitais, resultado da reescritura dos códigos (*bug*). Em analogia ao trabalho de Pollock será como examinar cada salpico em termos de movimento, cor e forma; o vídeo surge como um registo da ação, das transformações e metamorfoses da imagem, neste caso, através da corrupção do código, no caso de Pollock a partir da aglomeração das camadas de tinta.

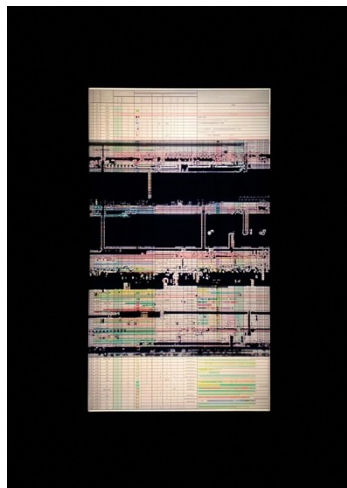
Entre o ensaio e o estudo, a análise dos arquétipos digitais é desenvolvida através de uma tabela de Excel (fig. 170 - 171), cada linha representa um *frame* do vídeo e a sua respetiva descrição. Foram realizadas duas tabelas, com *frames* cada uma. Por cada pergunta colocada no texto, é realizado um apontamento sobre o número da linha de código onde esta foi aplicada; se a imagem for colocada noutra programa, este também será assinalado, pois a sua leitura será diferente. Caso se observe alguma mutação na imagem, esta é quantificada de zero a dez; caso não exista, a linha é assinalada a vermelho e, não se procede à sua análise. Ao ser observada alguma alteração embora que mínima, será realizada a sua descrição a partir da cor e movimento da imagem, bem como das novas formas dos arquétipos digitais (*ruído*). As informações presentes nas tabelas não são de âmbito científico e, por isso, não contêm um rigor descritivo — este exercício é subjetivo e, serve unicamente para criar um vestígio processual ao observador. As tabelas são impressas em poliéster em dois tamanhos distintos, uma à escala do ecrã do dispositivo e outra à escala do vídeo. Na vídeo-instalação, as impressões são sobrepostas uma por cima da outra, enquanto, o vídeo se desenvolve de fundo (fig. 172, 173). O último *frame* (fig. 169) origina o som que acompanha o vídeo; obtido através do *software* Audition, a imagem foi traduzida para som, como se pode evidenciar no vídeo em anexo no projeto. O vídeo repete-se continuamente na vídeo-instalação.



169 — Queres sentir máquina? - No. 3, *frame* do vídeo.



172 – Queres sentir máquina? –
No. 3, 2020, vídeo-instalação,
tabelas de Excel impressas em
poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm,
47 x 39 cm.



173 – Queres sentir máquina? –
No. 3, 2020, vídeo-instalação,
tabelas de Excel impressas em
poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm,
47 x 39 cm.

A série *Queres sentir máquina?* é o resultado de uma procura sobre os desvios do gesto e os desvios dos sistemas digitais, origina uma reflexão sobre conceitos ligados à memória e ao esquecimento, ao diálogo e ao não-diálogo, à consciência e à inconsciência. Com o desenvolvimento da série outros aspetos foram emergindo, como a materialização e a desmaterialização, o digital e o físico, a harmonia e o ruído e a relação do observador com o processo. O sistema circular de imagens, materializa e desmaterializa o desenho a partir de uma diversidade de suportes. No *No.1.* pela desmaterialização do alfabeto visual para o espaço digital e, a sua transformação em desenho híbrido, assim como, a sua materialização para desenho meta-híbrido; a repetição da metodologia através do último resultado provoca mais uma camada processual, criando assim mais uma oscilação entre corpo e não-corpo. Na peça *No.2*, assistimos simultaneamente a uma materialização e desmaterialização, através do uso do desenho meta-híbrido e da projeção do desenho híbrido sobre este. Na última peça da série, a imagem não é traduzida, desse modo, enquadra-se somente no desenho híbrido; a desmaterialização da imagem surge por influência da peça anterior. As impressões das tabelas não são contabilizadas como uma materialização, pois estas não se constituem enquanto desenho, mas sim, como registos do processo. Esta peça é construída por ruídos visuais e sonoros.

Considerações Finais

Em virtude do que foi mencionado, o projeto reflete sobre conceitos inerentes à prática do desenho, mas também sobre princípios da própria vida. Cria-se desse modo, uma procura que se fundamenta em vários aspetos, criando assim um rizoma conceptual, entre a resiliência, a memória, o gesto e o desvio.

Desenhar é um ato de resiliência — exercício didático que potencia a sobrevivência do ser humano, seja através de fatores físicos, emocionais ou cognitivos. A superação de um entrave é um desvio, desse modo, o desvio é uma ação resiliente. A prática do desenho potencia uma homeostasia emocional, mas também uma comunicação. Por ser uma linguagem multidisciplinar, o desenho permite comunicar informações que a escrita não consegue transpor. Desenho como rasto sensível do imo. A criação de uma linguagem intimista permitiu uma reflexão que equiparou a escrita ao desenho, comparando os *doodles* a registos de vivências/ de memórias, como um código, que não se lê, mas que se vê e sente.

O desenho como um exercício de mapeamento do pensamento. As leituras realizadas sobre os funcionamentos da mente concluíram que o pensamento funciona de forma multidireccionada, contém várias naturezas, constrói-se a partir de territorializações e desterritorializações, opera desse modo, como um rizoma. A propagação do desenho, deriva da consequência dos desvios do gesto, constrói-se rizomaticamente, através de um exercício de experimentação, a mão conduz o processo. A irreversibilidade do processo e o gesto hesitante são potenciadores de desvios.

O gesto como narrativa de um corpo pensante que se deleita entre lembranças e relembanças; desenho como rasto cristalizador de memórias. O arquivo é uma ação resiliente que perpétua a memória; a memória computacional é estática, por esse motivo, nos dias de hoje é cada vez mais utilizada. A memória humana é frágil e susceptível a enganos, encontra-se ancorada à condição de, esquecimento. A máquina não comete desvios, porque não têm um pensamento igual ao do ser humano, não têm consciência e, não é capaz de sentir. A procura de humanizar a máquina, partiu de uma imitação dos comportamentos da memória humana. O desenho (memória/ matéria sensível) foi fragmentado a partir do seu código de imagem, através de

conteúdo textual (emoção/matéria sensível/pergunta do desenhador – diálogo fictício). O mal-uso propositado do computador é um desvio metodológico. A fragmentação da imagem empurra o desenho para um esquecimento, para uma desmemória. Cada desvio, um lembrar que desvanece.

Índice de Figuras

- 1** – *Alfabeto visual*, 2019, exercício de categorização de padrões predominantes, marcador sobre papel. (p. 13)
- 2** – *Resiliências*, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm. (p. 14)
- 5** – *Resiliências*, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm. (p. 14)
- 6** – *Resiliências*, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm (p. 14)
- 7** – *Resiliências*, 2020, processo prático — exercício de desconstrução do desenho, através do rasgo do papel, com recurso a fita-cola de papel, marcador sobre papel, 29, 7 x 42 cm (p. 15)
- 8** – *Resiliências*, 2020, processo prático — sobras dos rasgos executados sobre o desenho, marcador sobre papel, 29, 7 x 42 cm. (p. 15)
- 9** – *O desenho não tem de ser bonito*, 2019, marcador, grafite e tinta-da-china sobre papel manteiga e papel de 200g, 14,8 x 21 cm. (p. 17)
- 10** – *Mirtha Dermisache, Cahier nº 1*, 1975, *Game, Set, Match: Três Conceitos do Livro de Artista*, Fundação de Serralves — Museu de Arte Contemporânea, Porto, Curadoria de Maíke Aden, segundo conceitos de Guy Schraenen. (p. 18)
- 11** – *Ângelo de Sousa, Catálogo*, 1970, lápis e tinta-da-china sobre papel, Fundação Júlio Resende. (p. 19)
- 14** – *Sem título*, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis. (p. 21)
- 15** – *Sem título*, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis. (p. 21)
- 17** – *Sem título*, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis. (p. 21)
- 19** – *Sem título*, 2019, impressão sobre papel de manteiga, 14,8 x 21 cm. (p. 22)
- 23** – *Estudos para Sem título*, 2019, recorte de uma colagem sobreposta sobre impressão do código sobre papel manteiga envelhecido, 14,8 x 21 cm. (p. 22)
- 24** – *Sem título*, 2019, marcador sobre papel, 14,8 x 21 cm (p. 23)
- 25** – *Lapso III*, 2019, imagem digital. (p. 23)
- 26** – *Sem título*, 2019, impressão sobre papel manteiga envelhecido, 14,8 x 21 cm. (p. 24)
- 27** – *Lapso III, e IV*, 2019, impressão sobre vinil, 71,83 x 100 cm. (p. 24)
- 29** – *Lapso I*, 2019, impressão sobre vinil, 265 x 170 cm. (p. 24)
- 31** – *Georges Rousse, Arles, Construction / Déconstruction*, 2006.(p. 25)
- 32** – *Wolfgang Tilmans, Moderna Museet, Stockholm, Oct 6, 2012 - Jan 20, 2013*, (p. 25)
- 33** – *Estudos do alfabeto visual – Figuras Estáticas*, 2020, marcador sobre papel. (p. 28)
- 34** – *Estudos do alfabeto visual*, 2020, marcador sobre papel. (p. 28)
- 35** – *Estudos do alfabeto visual: propagação do padrão*, 2019, marcador sobre papel. (p. 29)
- 36** – *Estudos*, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm. (p. 29)

- 43** – Estudos – Relação de proximidade, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm. (p. 29)
- 44** – Fragmentos, 2019, marcador sobre cartolina, (1) - 14 x 15 cm. (p. 30)
- 48** – Fill the Void, 2016-2019, marcador e tinta-da-china sobre papel, 70 x 100 cm. (p. 30)
- 52** – Hiroyuki Doi, Untitled (HD 2210), 2010, tinta sobre papel, 45,72 x 38,1 cm. (p. 30)
- 53** – Katy Ann Gilmore, Dense Cloud, caneta sobre papel, 27,94 x 35,56 cm. (p. 31)
- 54** – Julie Mehretu em processo de trabalho. (p. 31)
- 55** – Imagem exemplo de modificações digitais no desenho O meu desenho não tem de ser bonito. (p. 33)
- 56** – Imagem exemplo de modificações digitais no desenho O meu desenho não tem de ser bonito. (p. 33)
- 57** – Desenho híbrido da série O meu desenho não tem de ser bonito, 2019. (p. 33)
- 58** – Sem título, 2019, marcador sobre papel, 21 x 29,7 cm. (p. 34)
- 71** – Estudo digital, Lapsus Calami, 1º momento. (p. 35)
- 72** – Estudo digital, Lapsus Calami – 2º momento. (p. 35)
- 73** – Estudo digital, Lapsus Calami – 3º momento, imagem final. (p. 35)
- 89** – Lapsus Calami, 2019, estudos digitais. (p. 35)
- 90** – O meu desenho não tem de ser bonito, 2019, marcador, grafite e lápis de cor sobre papel de 200gr, 29,7 x 42 cm. (p. 36)
- 91** – Processo do desenho meta-híbrido O meu desenho não tem de ser bonito.(p. 37)
- 92** – Pormenor do desenho híbrido e meta-híbrido da série O meu desenho não tem de ser bonito.(p. 37)
- 97** – Lapsus Calami, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm. (p. 38)
- 99** – Imagem-exemplo do desenho híbrido e meta-híbrido. (p. 39)
- 100** – Eduardo Kac, Genesis, 1999, Ars Eletronica, em Linz, Austria. (p. 40)
- 101** – Eduardo Kac, GFP Bunny, 2000. (p. 40)
- 112** – Queres sentir máquina? – No. 1, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr, 50 x 70 cm. (p. 41)
- 113** – Queres sentir máquina? – No. 1, recorte digital.(p. 42)
- 134** – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.(p. 42)
- 135** – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.(p. 42)
- 147** – Queres sentir máquina? – No. 1, estudo digital sobre recorte do desenho. (p. 43)
- 149** – Queres sentir máquina? – No. 1, estudo digital sobre recorte do desenho. (p. 43)
- 151** – Queres sentir máquina? – No. 1, estudo digital sobre recorte do desenho. (p. 43)
- 148** – Queres sentir máquina? – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz. (p. 43)

- 150** – *Queres sentir máquina?* – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz. (p. 43)
- 152** – *Queres sentir máquina?* – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz. (p. 43)
- 153** – *Queres sentir máquina?* – No. 1, 2019-2020, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr / marcador sobre papel vegetal e polipropileno em painel LED, 50 x 70 cm / 30 x 120 cm. (p. 43)
- 157** - *Queres sentir máquina?* – No. 2, 2020, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm. (p. 44)
- 158** – *Queres sentir máquina?* - No. 2, 2020, projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm. (p. 44)
- 160** – *Queres sentir máquina?* - No. 2, 2020, projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm. (p. 44)
- 186** – *Jackson Pollock a trabalhar no seu estúdio. Fotografia de Martha Holmes.* (p. 45)
- 169** – *Queres sentir máquina?* - No. 3, frame do vídeo. (p. 46)
- 172** – *Queres sentir máquina?* – No. 3, 2020, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm. (p. 47)
- 173** – *Queres sentir máquina?* – No. 3, 2020, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm. (p. 47)

Referências Bibliográficas

- Aicher, O.** (2015). *Analogous and digital*. John Wiley & Sons, trad. Wilhelm Vossenkuhl, p. 22. ISBN 978-3-433-60594-3.
- Badiou, A.** (2002). *Pequeno Manual de Inestética*. São Paulo: Estação Liberdade, trad. Marina Appenzeller, p. 14-37. ISBN 85-7448-069-X
- Baptista, T. R.** (2018). *Uma Máquina, Mil Desenhos: Uma prática de desenho por algoritmos*, p.40. Universidade do Algarve – Doutorado em Comunicação, Cultura e Artes, <http://hdl.handle.net/10400.1/12415>, apud, Maslen, Mick & Southern, Jack. - *Drawing projects*. Londres, Blackdog Publishing, 2011, p. 70.
- Barata, A. A.** (2018) *Amor, Liberdade e Sabedoria - Dialética de uma construção visual*, Universidade do Algarve. Doutorado em Comunicação Cultura e Artes, p.200. <http://hdl.handle.net/10400.1/12729>
- Bergson, H.** (1939). *Matéria e Memória – ensaios sobre a relação do corpo com o espírito*, Tradução de Paulo Neves, Livraria Martins Fontes Editora Ltda., São Paulo, 1999, p. 18.
- Bismarck, M.** (2010) *Pentimento, ou fazer e feito, ou o desenho “abs-ceno”, ou, talvez, o elogio do erro*, p. 11. https://www.researchgate.net/publication/310624848_PENTIMENTO_OU_FAZER_E_FEITO_OU_O_DESENHO_ABS-CENO_OU_TALVEZ_O_ELOGIO_DO_ERRO
- Brown, S.** (2014). *The Doodle Revolution, Unlock the power to think differently*. Estados Unidos da América: Portfolio / Penguin, p.6-51, ISBN 978-1-59184-588-1.
- Cury, A. J.** (1988). *Inteligência Multifocal: análise da construção dos pensamentos e da formação de pensadores*. Editora Cultrix, p. 83-84.
- Damásio, A. R.** (2017). *A estranha ordem das coisas: a vida, os sentimentos e as culturas humanas*, Temas e Debates, p.42-136, ISBN 978-989-644-334-4.

- Davis, K.** (2017), *Yayoi Kusama Artist Overview and Analysis*, TheArtStory.org,
<https://www.theartstory.org/artist/kusama-yayoi/>
- Deleuze, G., & Guattari, F.** (1995). Introdução: rizoma. *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia*, 1, p. 6 - 10.
https://www.academia.edu/25307251/Introdução_Rizoma_Gilles_Deleuze_e_Félix_Guattari.
- Focillon, H.** (2012). *Elogio da mão* (livro eletrônico). São Paulo: Instituto Moreira Salles, trad. Samuel Titan Jr., p. 18 - 22. ISBN 978-85-86707-742
<https://www.revistaserrote.com.br/2012/03/ebooks/>
- Foucault, M.** (1969). *L'archéologie du savoir*, apud, Foucault M. (2013) *A arqueologia do saber*. Tradução de Luiz Felipe Baeta Neves. Rio de Janeiro, p.54-55.
- Gombrich, E. H.** (1991/1999/2003). Los placeres del aburrimiento, Cuatro siglos de garabatos. In G. E. H., & F. d. Económica (Ed.), *Los Usos De Las Imágenes, Estudios Sobre La Función Social del Arte Y La Comunicación Visual* (1ª ed., p. 225), ISBN 968-16-6955-X.
https://www.academia.edu/11944779/Gombrich_E._H._Los_usos_de_las_imagenes
- Guash, A. M.** (2005). *Los lugares de la memoria: el arte de archivar y recordar*. Matèria. Revista internacional d'Art, p.158.
- Huxley, A.** (1952). *The doors of perception*, Antígona, trad. de Paulo Faria, p.18, ISBN 978-972-608-243-9
- Lima, C.** (2018). *Autoconhecimento através da imagem em movimento: exploração em Desenho*, 12º ano (Dissertação de Doutorado), p.5, <http://hdl.handle.net/10451/35217>, apud, Calado, M. (1988). 'O Caderno do Desenho' in O ensino do Desenho, apud, Ferreira, J. M. A. (1860), A Reforma da Academia de Belas-Artes de Lisboa. Lisboa: Imprensa Nacional.
- MacLagan, D.** (2014). *Line let loose: Scribbling, doodling and automatic drawing*. Reaktion Books, p.17-21, ISBN 978 1 78023 082 5.

- Moradi, I.** (2004). *Glitch-Aesthetics*, Dissertação, The University of Huddersfield, p.18.
<http://www.organised.info/past-glitch/>
- Nietzsche, F. W.** (2005). *Humano, demasiado humano: um livro para espíritos livres*: Editora Companhia das Letras, p.72, ISBN 978-85-8086-407-6.
- Pinharanda, J.** (2018). *80 Aforismos sobre a arte*, Catálogo da exposição 289 – Um projeto de Pedro Cabrita Reis, Sistema Solar (Documenta), Lisboa. ISBN 978-989-8902-54-2
- Prado C., A., Moutinho, V. & Rocha, D.** (2019), "Nunca me senti tão feliz a dizer 'vou para o manicómio'." *PÚBLICO*. [online] Acedido a: 23 de Janeiro de 2020
<https://www.publico.pt/2019/02/16/culturaipsilon/noticia/senti-tao-feliz-dizer-vou-manicomio-1861890>
- Ruhrberg, K.** (2012). *Arte do século XX (Vol. 1)*, Benedikt Taschen Verlag GmbH, p.249, ISBN 978-3-8365-4207-4.
- Saraiva Pereira Dos Penedos, El.** (2012). *El Arte del Azar: Incidencias del Acaso en el Arte Electrónico*, Tese de Doutoramento, Universitat Politècnica de València, p. 35.
<http://hdl.handle.net/10251/15917>
- Simões, S. P. M.** (2001). *Desenho digital: rupturas e continuidades*. Universidade Católica Portuguesa – Mestrado em Artes Digitais – Multimédia,
 p.32. <http://hdl.handle.net/10216/64188>, apud, Molina, J. J, G. (coord.) *Las Lecciones del Dibujo*. Madrid: Ediciones Cátedra, 1995, p. 44.
- Souza, J., & Maurano, D.** (2018). *Memória, traço e escrita. Trivium - Estudos Interdisciplinares*, 10 (2), p. 249. <https://dx.doi.org/10.18379/2176-4891.2018v2p.245>,
 apud, Maurano, D. (2015). *Por que Memória Social?*, Revista Morpheus: Estudos interdisciplinares em memória social, p. 216.

Tavares, P. (2009). *O desenho como ferramenta universal. O contributo do processo do desenho na metodologia projectual. Tékhné - Revista de Estudos Politécnicos*, p. 12.

http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1645-99112009000200002&lng=pt&tlng=pt

Livro de Projeto



Lapso: o desvio na imagem

Joana Rita de Sá Barreira Dias da Silva

Mestrado em Artes Plásticas - Especialização em Desenho
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Professora Orientadora Sílvia Patrícia Moreno Simões

1 – Alfabeto Visual

- i. Resiliências
- ii. Estudos
- iii. Fragmentos
- iv. Fill the Void

2 – Imagem Digital

- i. Sem título
- ii. Lapso
- iii. O desenho não tem de ser bonito
- iv. Lapsus Calami
- v. Queres sentir máquina?
 - i. No.1
 - ii. No.2
 - iii. No.3

3 – Exposição “Lapso: o desvio na imagem”

1 – Alfabeto Visual

- i. Resiliências
 Fig. 2 – 6.
- ii. Estudos
 Fig. 1, 33, 34, 36 – 43.
- iii. Fragmentos
 Fig. 44 – 47.
- iv. Fill the Void
 Fig. 48 – 51.

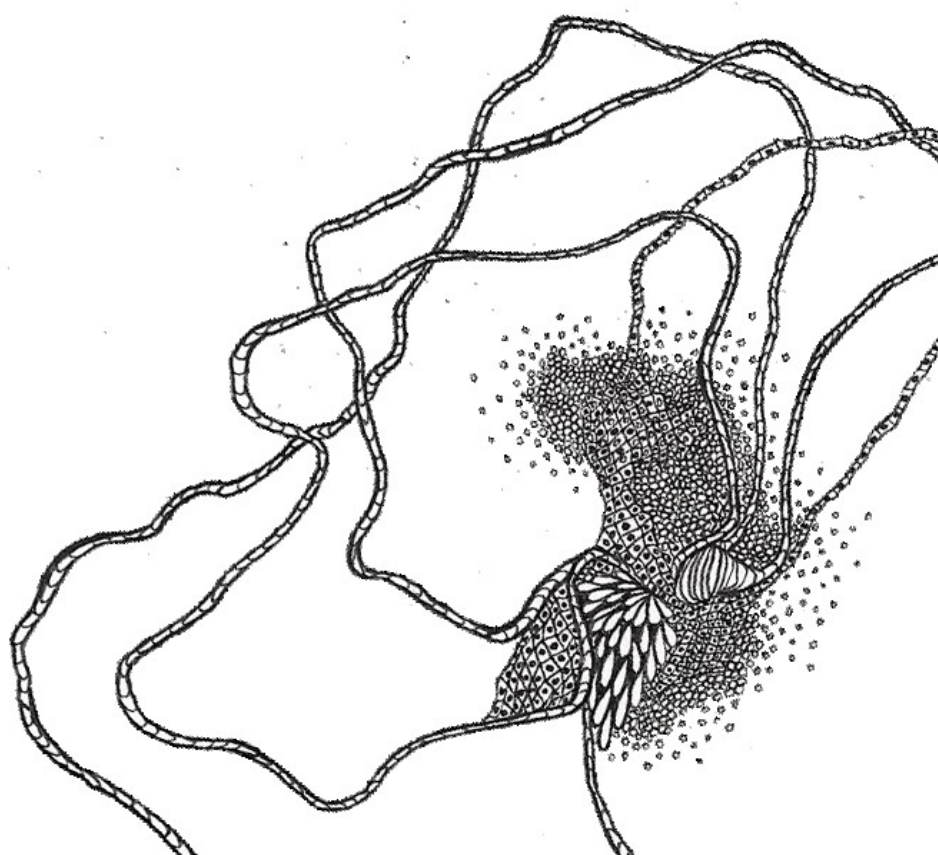
2 – Imagem Digital

- i. Sem título
 Fig. 12 – 23.
- ii. Lapso
 Fig. 24 – 30.
- iii. O desenho não tem de ser bonito
 Fig. 9, 55 – 57, 90.
- iv. Lapsus Calami
 Fig. 58 – 68, 93, 69 - 74, 94, 75 - 81, 95, 82- 88, 96, 89, 97, 98.
- v. Queres sentir máquina?
 - i. No.1
 Fig. 102 – 154.
 - ii. No.2
 Fig. 155- 161.
 - iii. No.3
 Fig. 162 – 185.

3 – Exposição “Lapso: o desvio na imagem”

1

Alfabeto Visual



i. Resiliências

Joana R. Sá, Resiliências, 2020,
marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.



2, 3 – Resiliências, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.



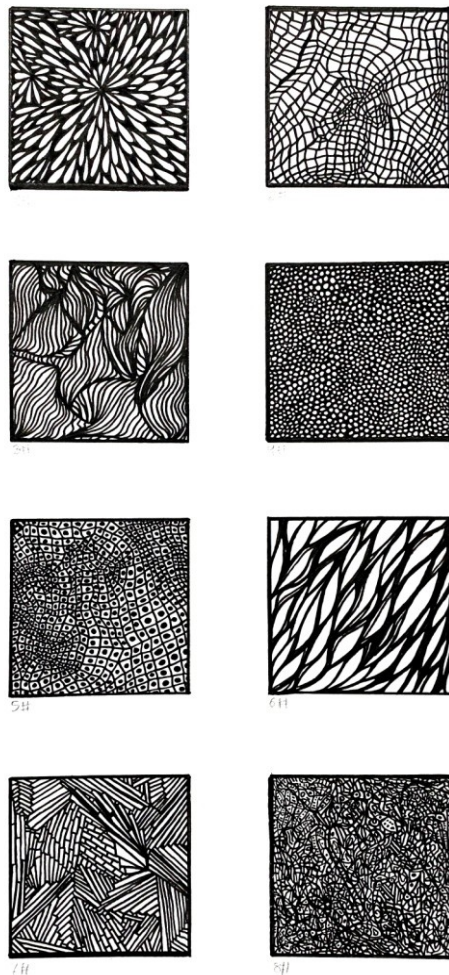
4, 5 – Resiliências, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.



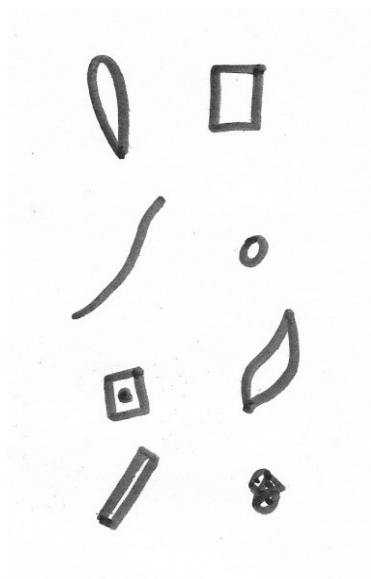
6 – Resiliências, 2020, marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.

ii. Estudos

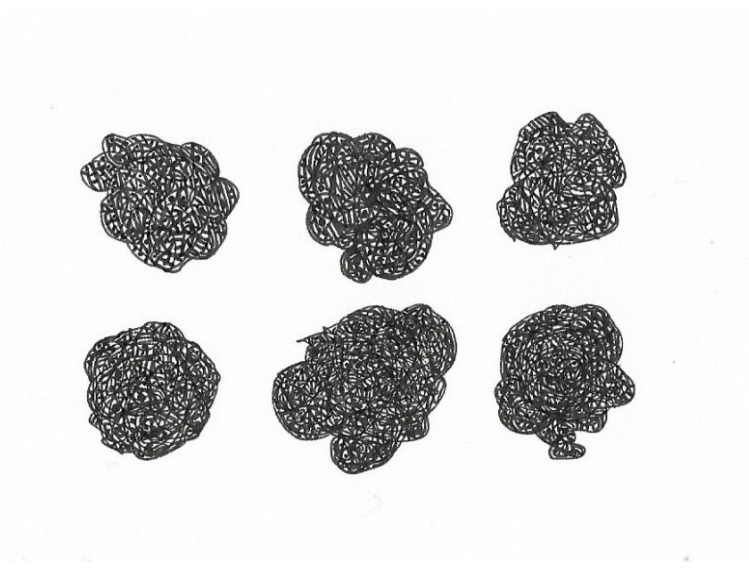
Joana R. Sá, Estudos ,2018-2020,
diário gráfico, 27,9 x 35,6 cm.



1 – Alfabeto visual, 2019, exercício de categorização de padrões predominantes, marcador sobre papel.



33 – Estudos do alfabeto visual – Figuras Estáticas, 2020, marcador sobre papel.



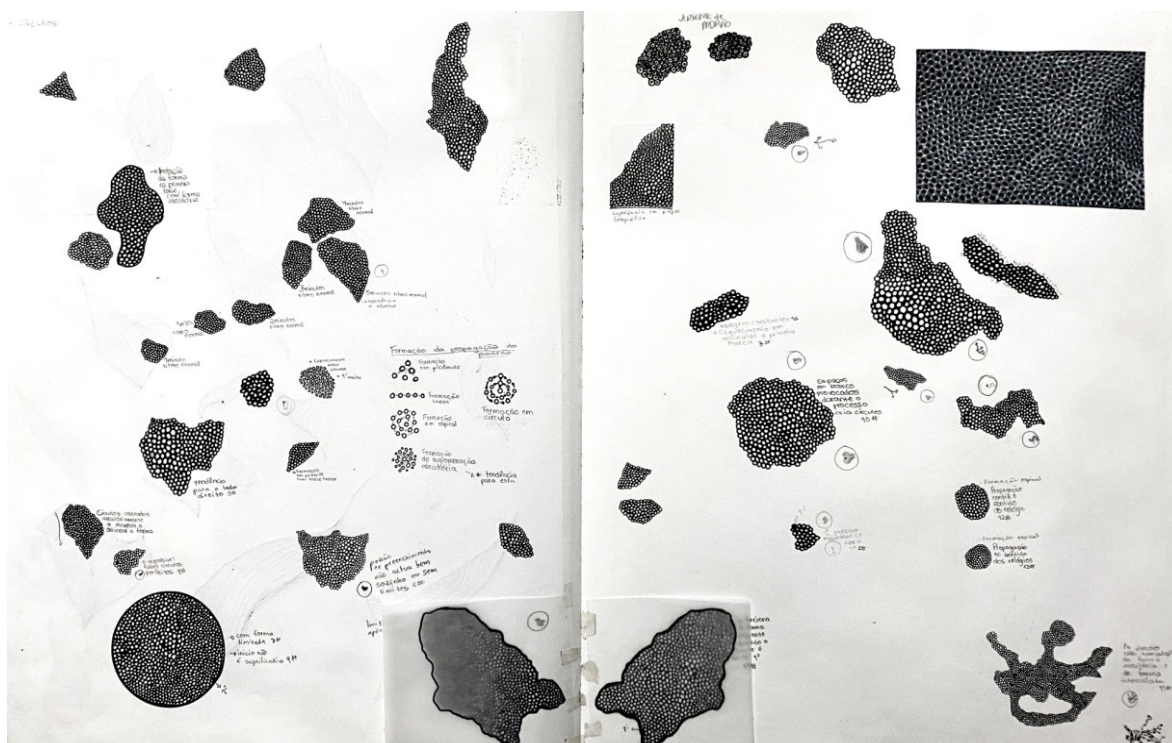
34 – Estudos do alfabeto visual, 2020, marcador sobre papel.



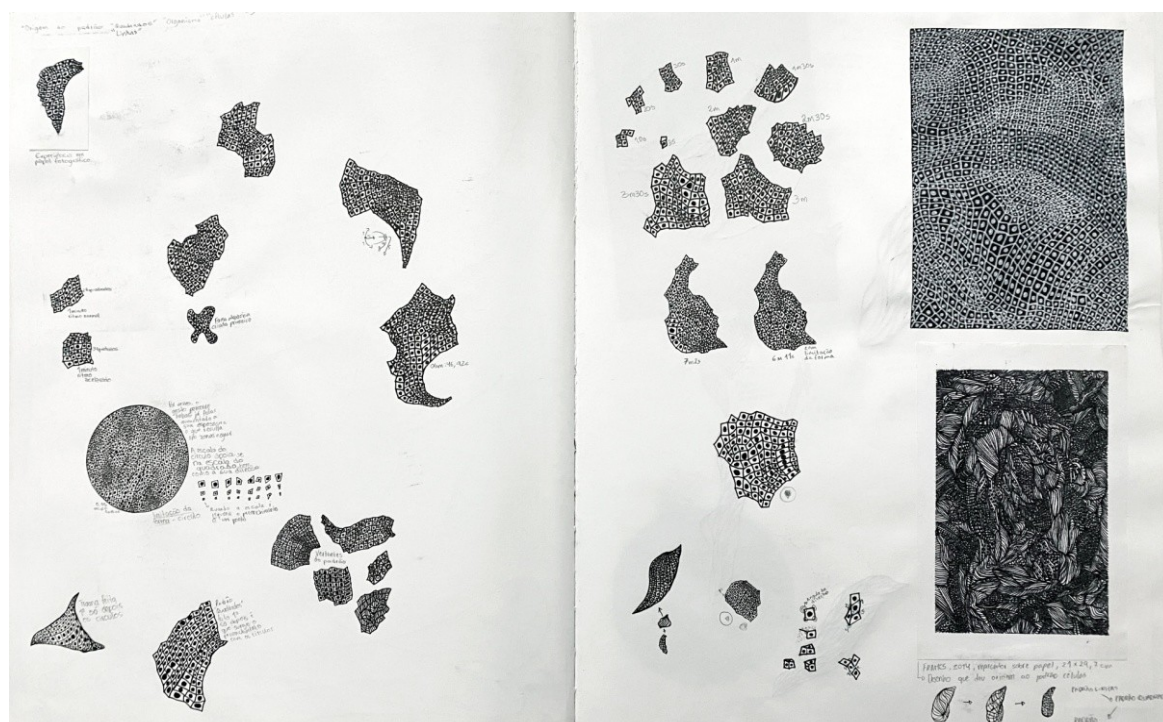
37 – Estudos, 2018, marcador sobre papel, 27,9 x 35,6 cm.



38 – Estudos, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm.



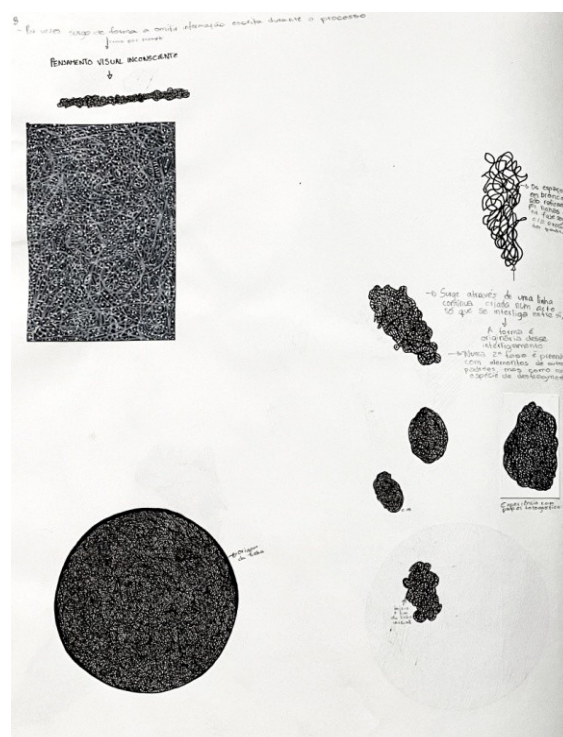
39 – Estudos, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm.



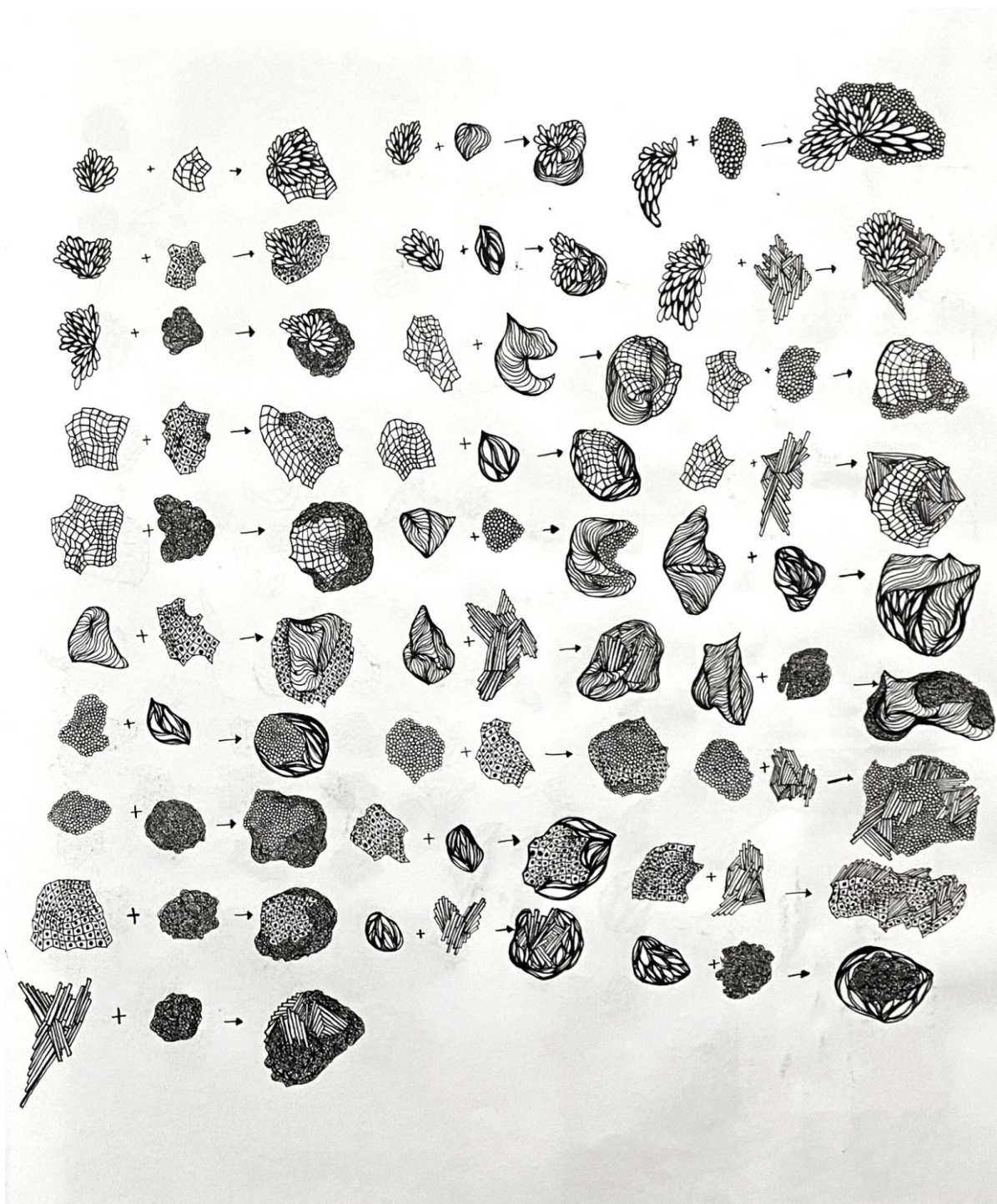
40 – Estudos, 2018, marcador sobre papel, 27,9 x 35,6 cm.



41 – Estudos, 2018, marcador sobre papel, 27,9 x 35,6 cm.



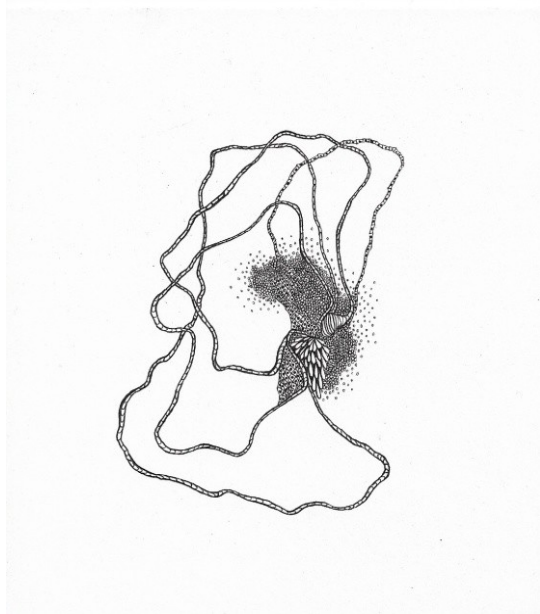
42 – Estudos, 2018, marcador sobre papel, 27,9 x 35,6 cm.



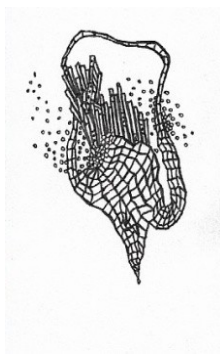
43 – Estudos – Relação de proximidade, 2018, marcador sobre papel vegetal e papel, 27,9 x 35,6 cm.

iii. Fragmentos

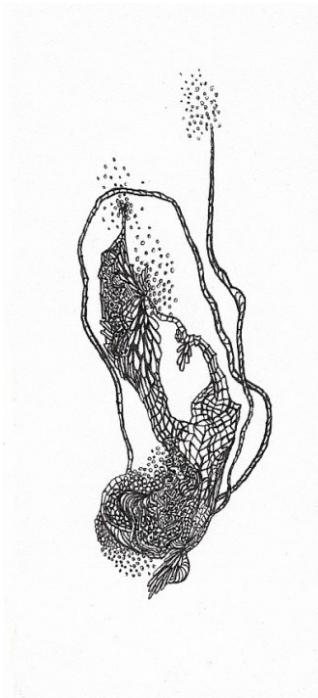
Joana R. Sá, Fragmentos, 2019,
marcador sobre cartolina, dimensões variáveis.



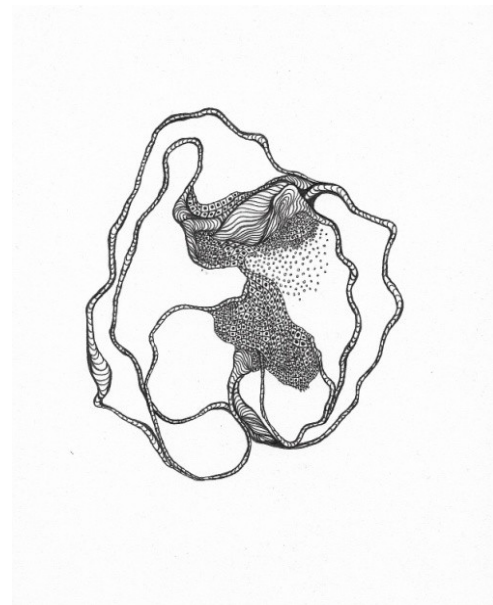
(1)



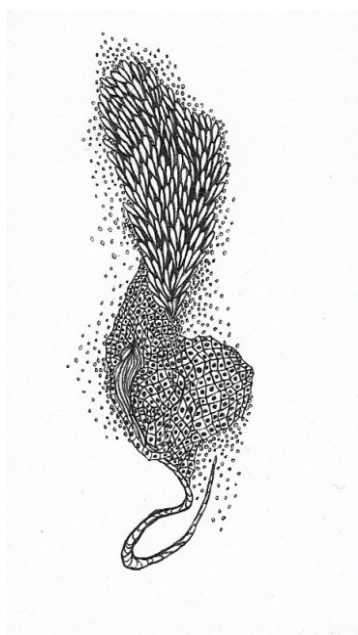
(2)



(3)



(4)



(5)

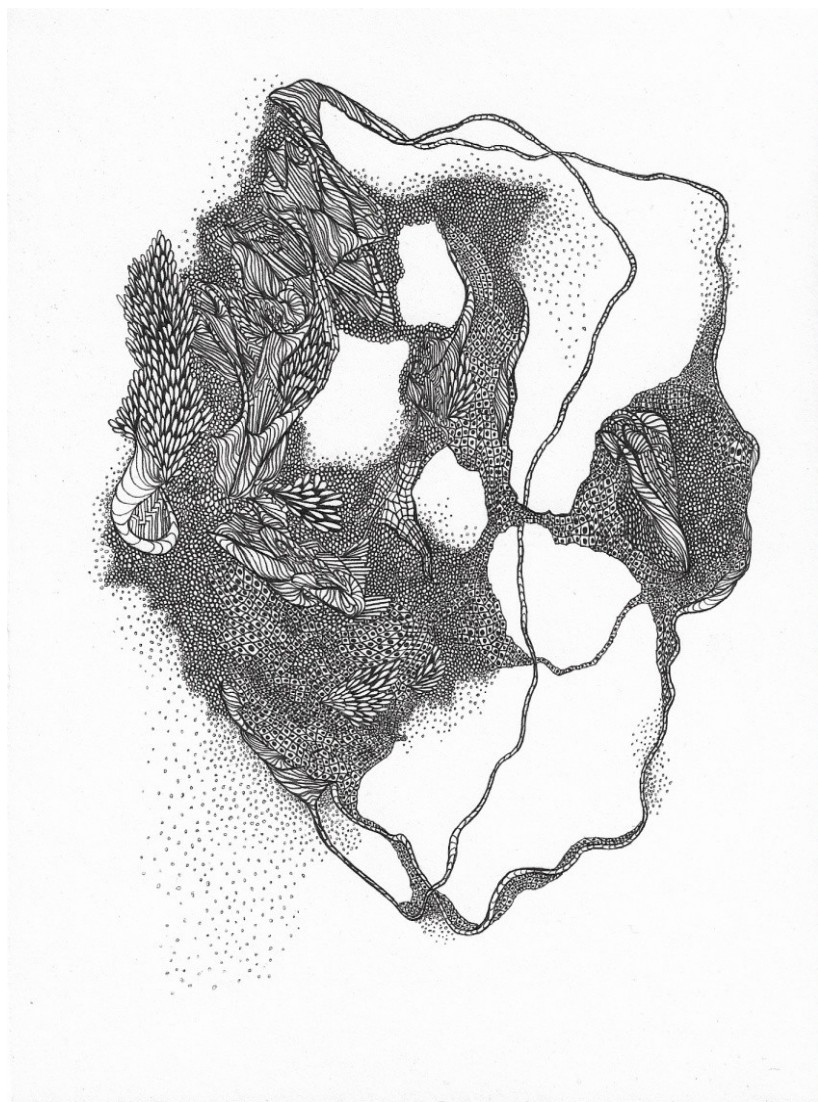


(6)

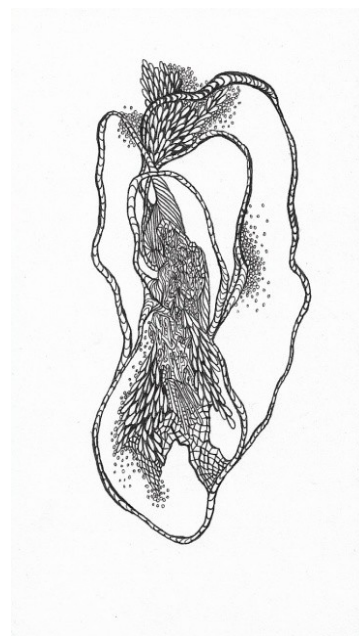


(7)

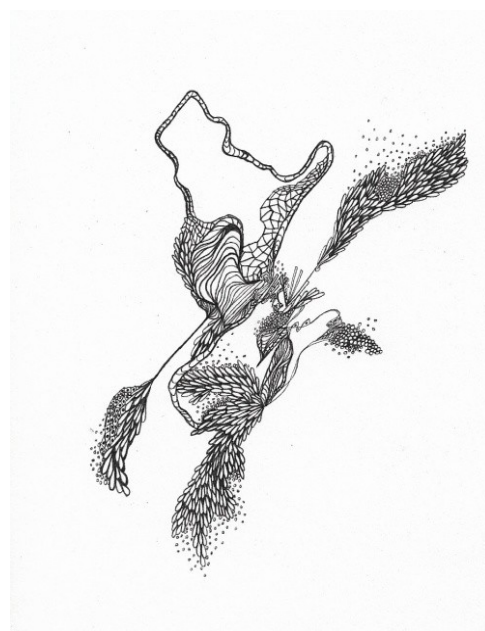
44 – Fragmentos, 2019, marcador sobre cartolina, (1) - 14 x 15 cm (2) -3,5 x 6,5cm; (3) -4,9 x 10,9 cm; (4) – 10,4 x 10,4 cm; (5) –10 x 6 cm; (6) –8,7 x 7 cm; (7) –15 x 11,8 cm.



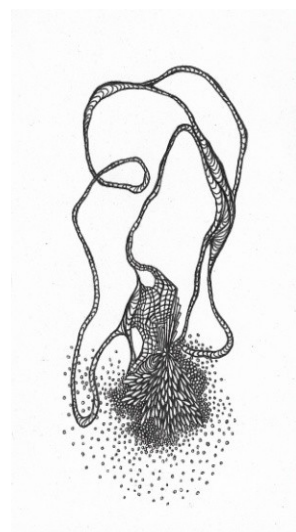
(8)



(9)



(10)

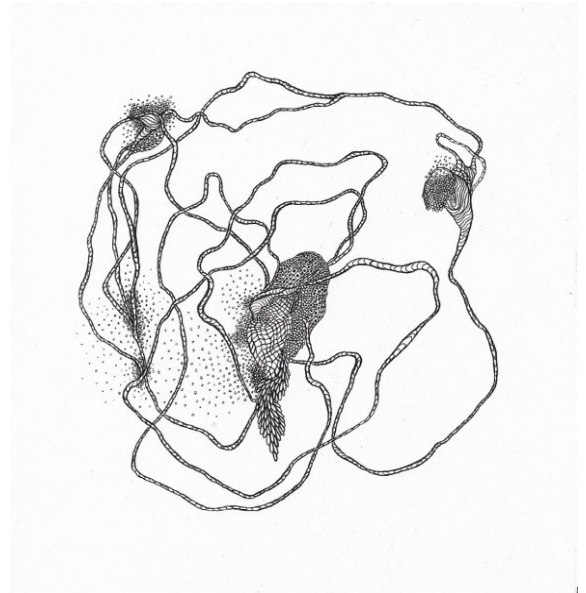


(11)

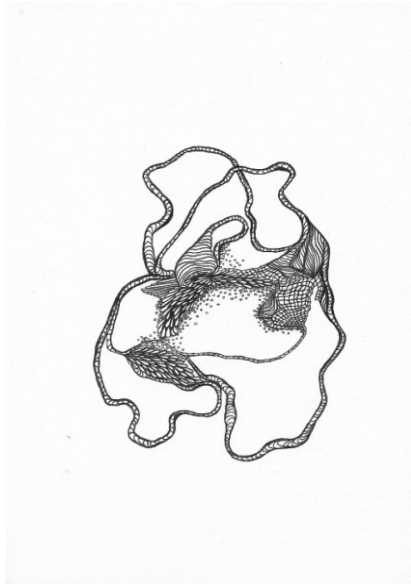
45 – Fragmentos, 2019, marcador sobre cartolina, (8) 22,8 x 18; (9) –14,9 x 8,6 cm; (10) –15 x 12 cm; (11) –13,9 x 8,1 cm.



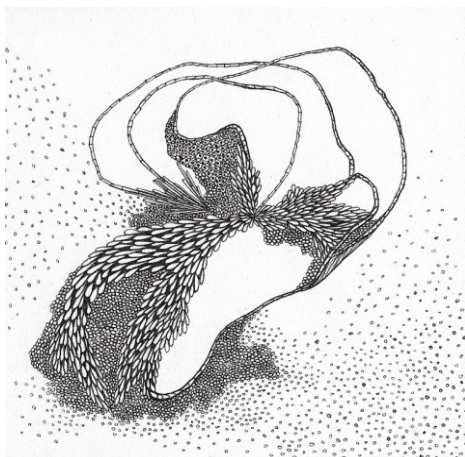
(12)



(13)



(14)

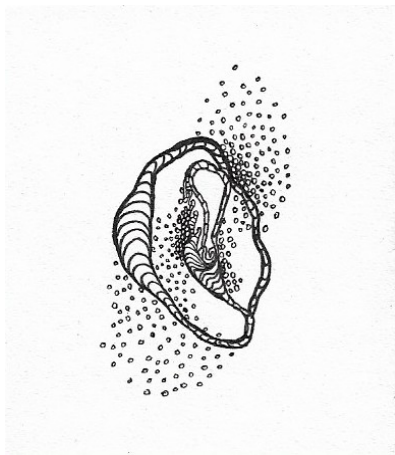


(15)

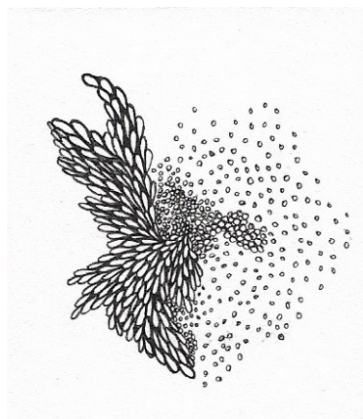


(16)

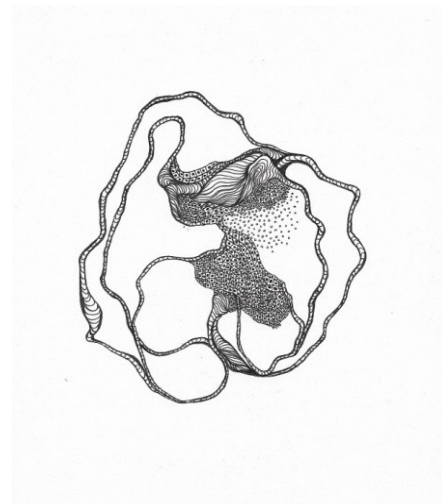
46 – Fragmentos, 2019, marcador sobre cartolina, (12) –15 x 13 cm; (13) –14 x 15 cm; (14) –19 x 12,9 cm; (15) –10 x 10 cm; (16) –20 x 10 cm.



(17)



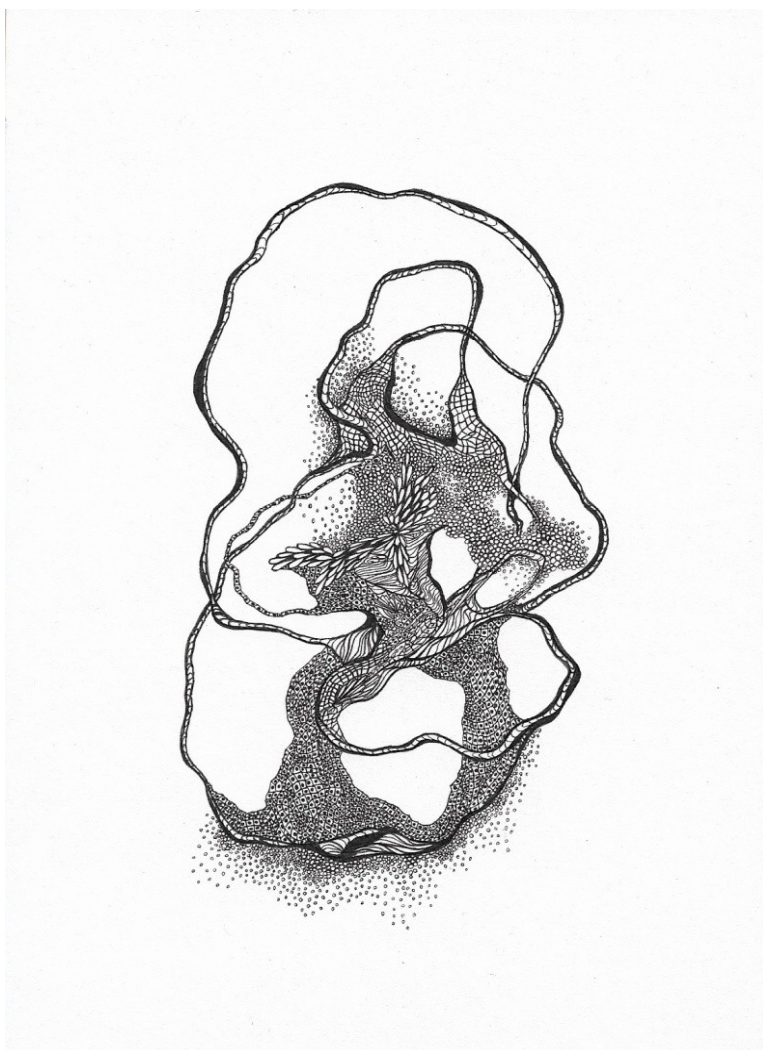
(18)



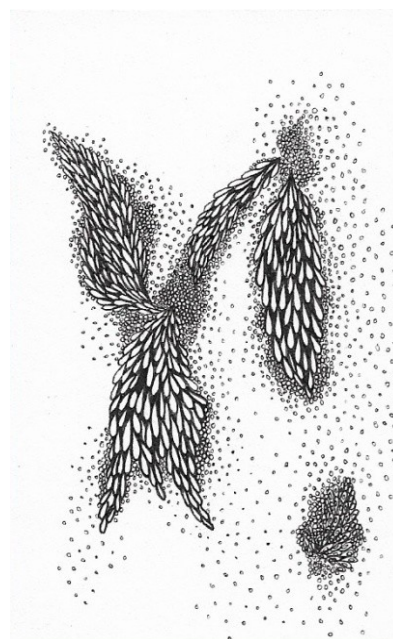
(19)



(21)



(20)

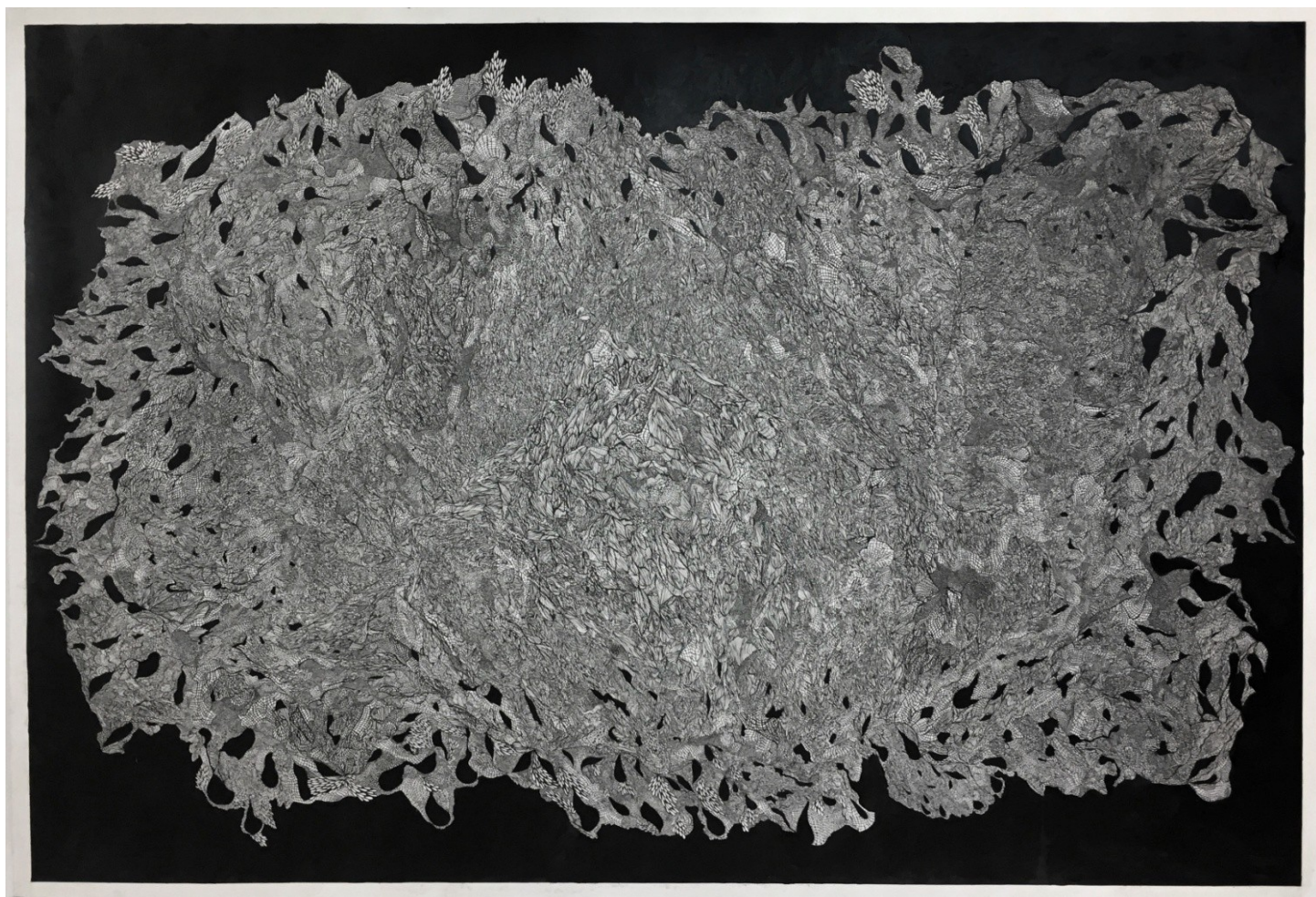


(22)

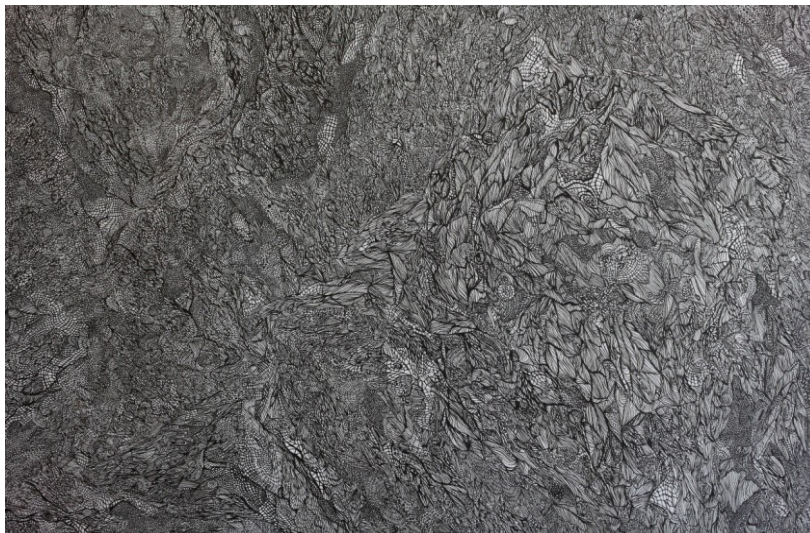
47 – Fragmentos, 2019, marcador sobre cartolina, (17) –5,9 x 4,9 cm; (18) –6 x 6 cm; (19) –19 x 12,9 cm; (20) – 20,8 x 14,8 cm; (21) –3,9 x 4,9 cm; (22) – 9,9 x 5,9 cm

iv.
Fill the Void

Joana R. Sá, Fill the Void, 2016-2019,
marcador e tinta-da-china sobre papel, 70 x 100 cm.



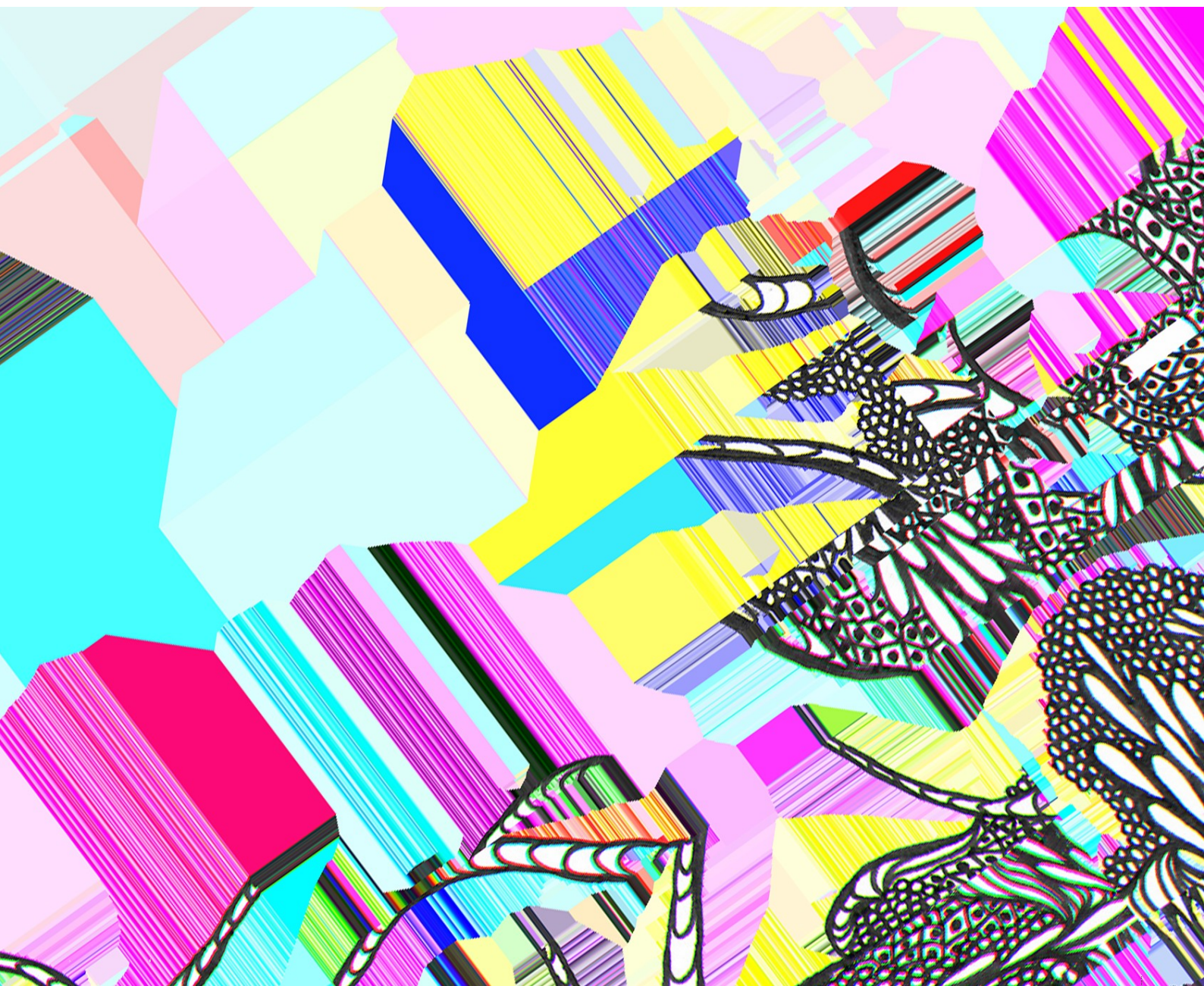
48 – Fill the Void, 2016-2019, marcador e tinta-da-china sobre papel, 70 x 100 cm.



49 , 50, 51 – Fill the Void, 2016-2019, marcador e tinta-da-china sobre papel, 70 x 100 cm., detalhes.

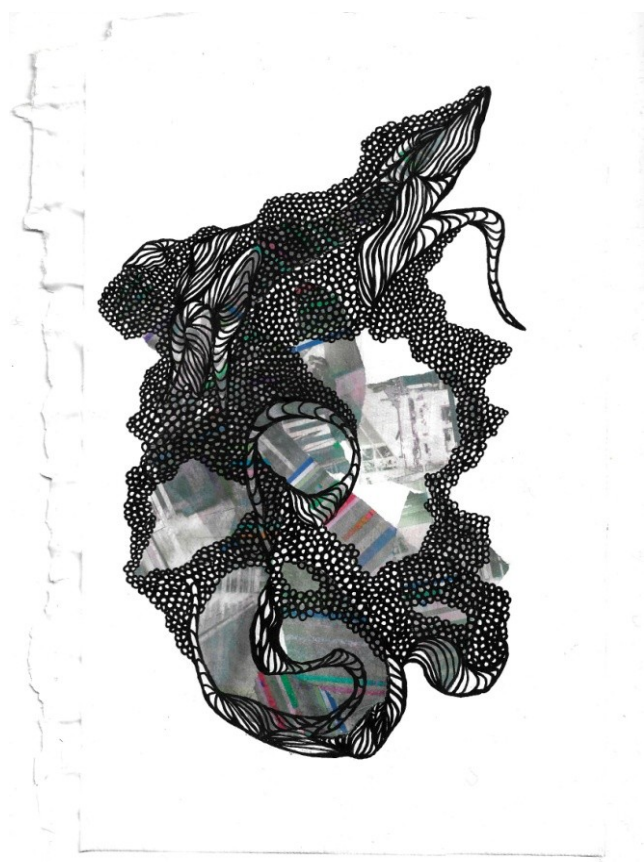
2

Imagem Digital

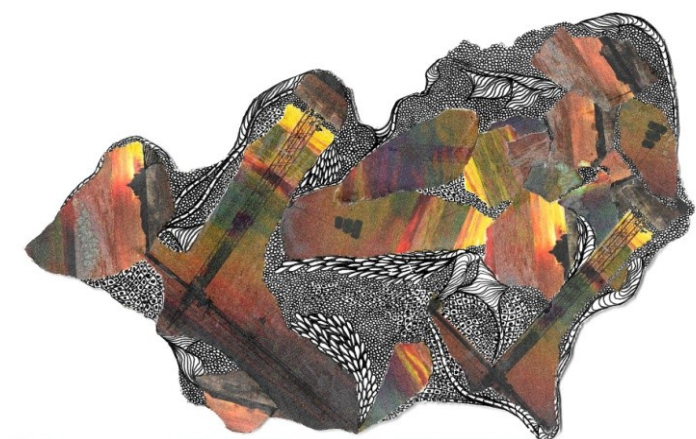
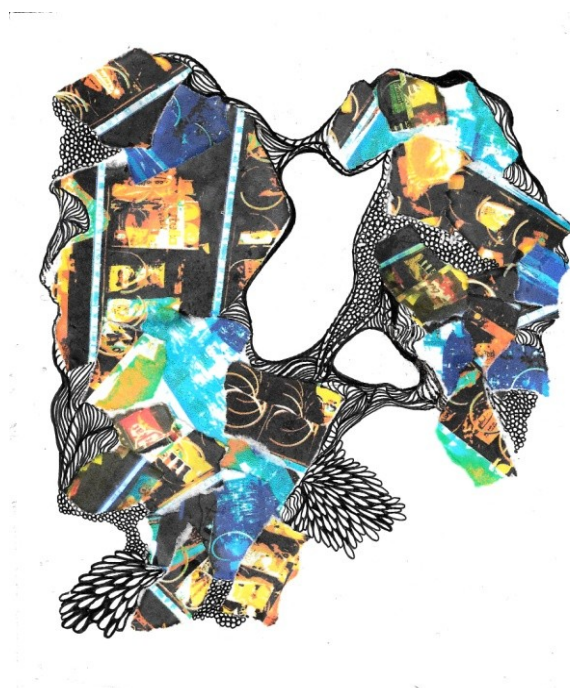
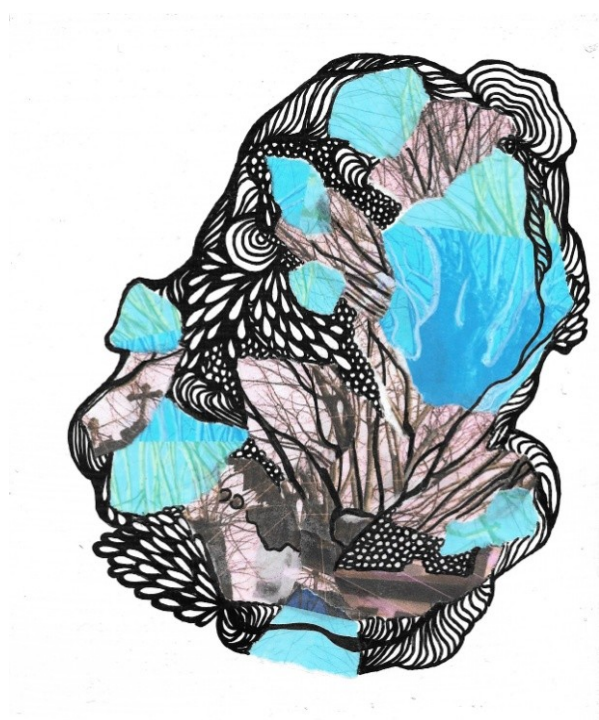


i.
Sem título

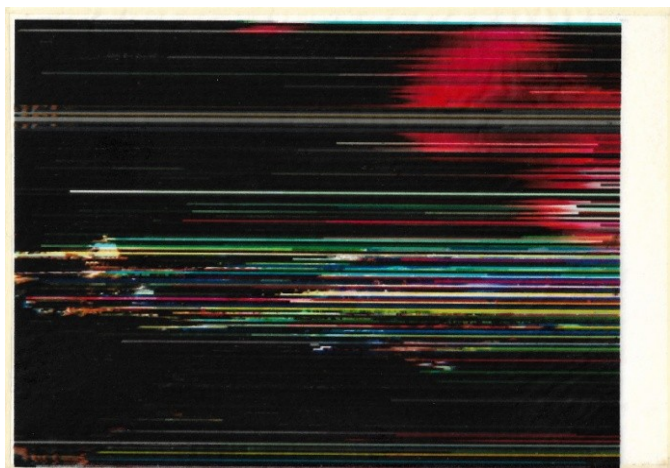
Joana R. Sá, Sem título, 2019,
conjunto de seis colagens, marcador sobre tela, dimensões variáveis.



12, 13 – Sem título, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis.



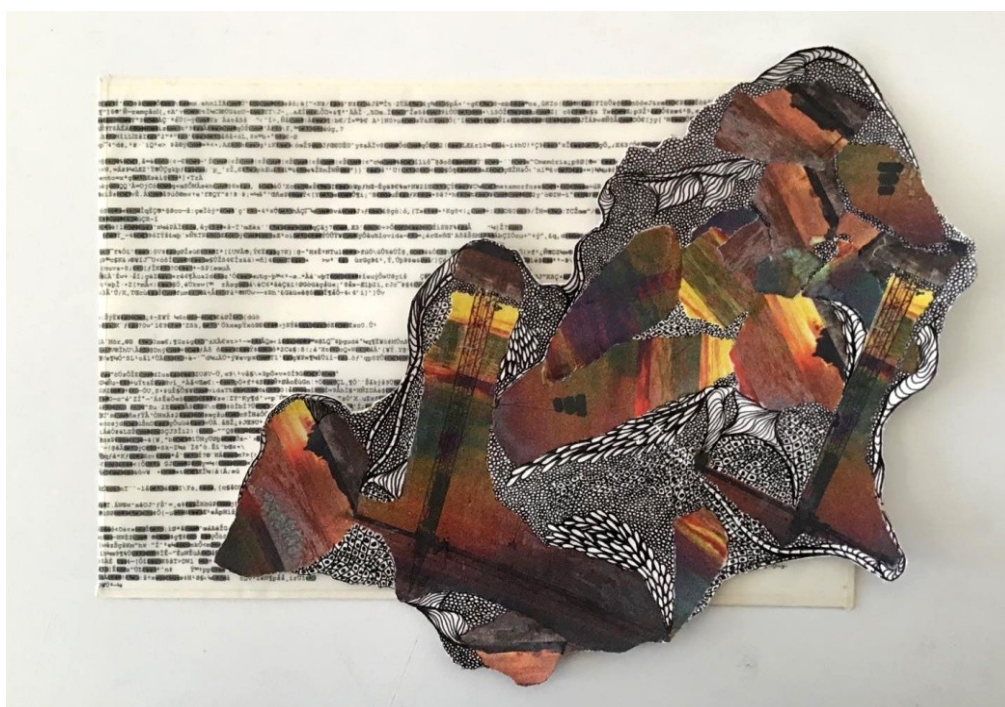
14, 15, 16, 17 – Sem título, 2019, colagem de recortes de fotografia e marcador sobre tela, dimensões variáveis.



18, 19, 20 e 21 – Sem título, 2019, impressão sobre papel de manteiga, 14,8 x 21 cm.



22 – Estudos para Sem título, 2019, impressão sobre papel de manteiga.

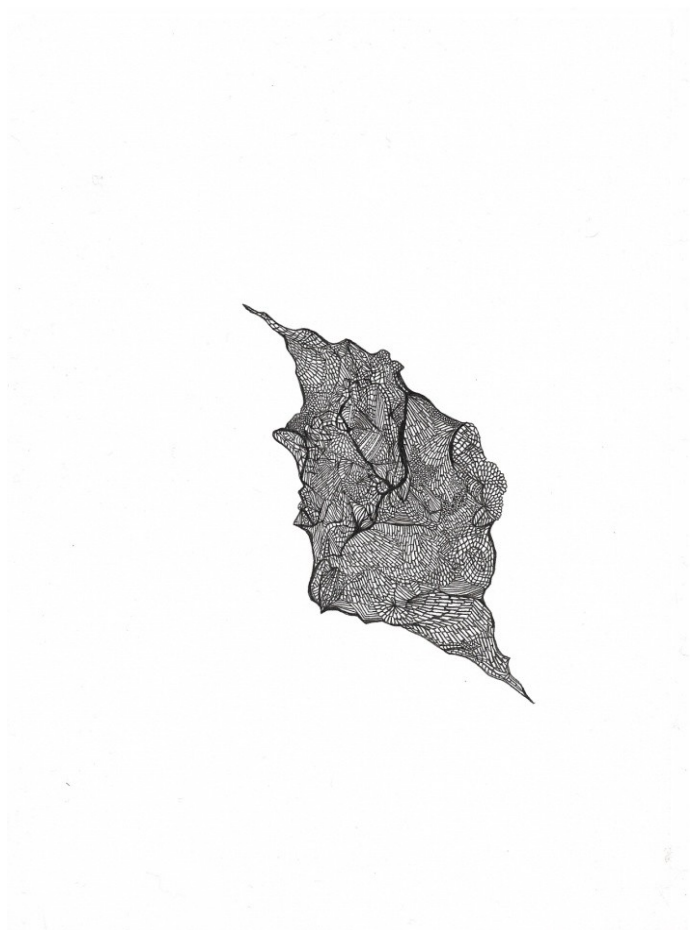


23 – Estudos para Sem título, 2019, recorte de uma colagem sobreposta sobre impressão do código sobre papel manteiga envelhecido, 14,8 x 21 cm

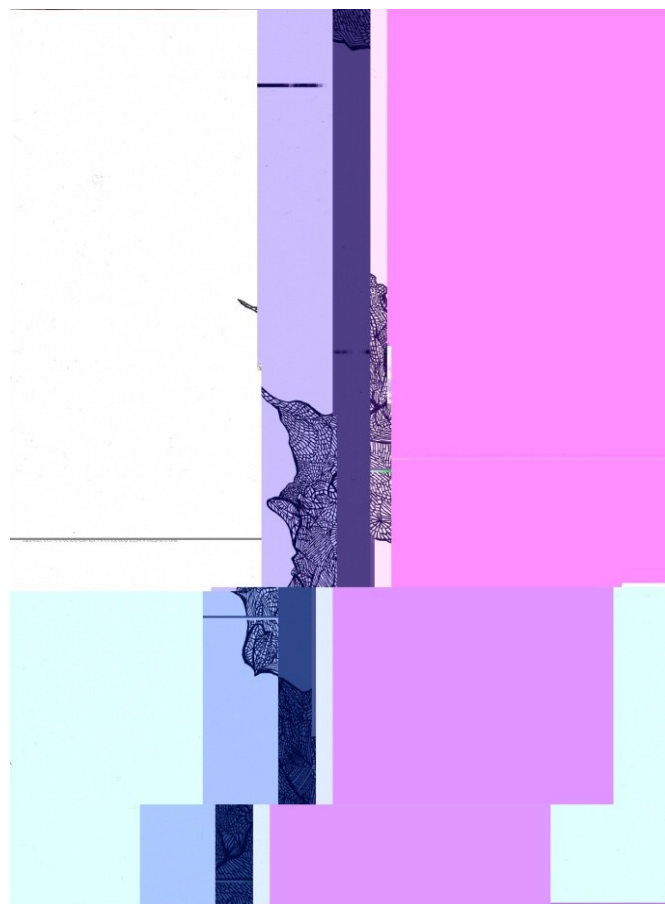
ii.

Lapso

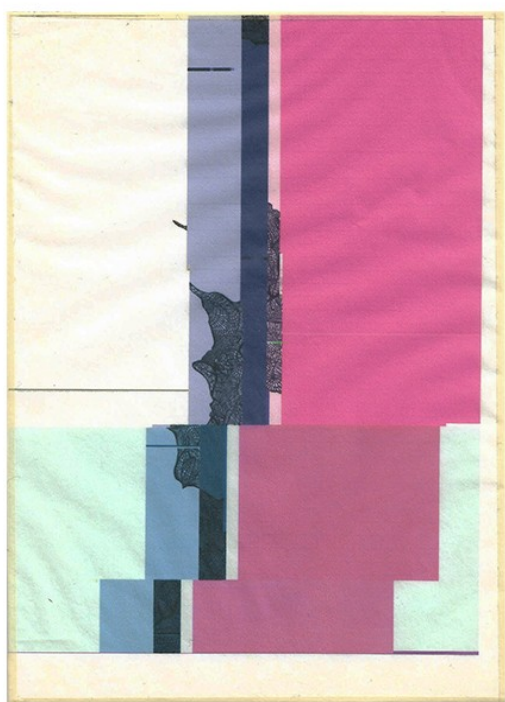
Joana R. Sá, Lapso, 2019,
impressão sobre vinil, dimensões variáveis.



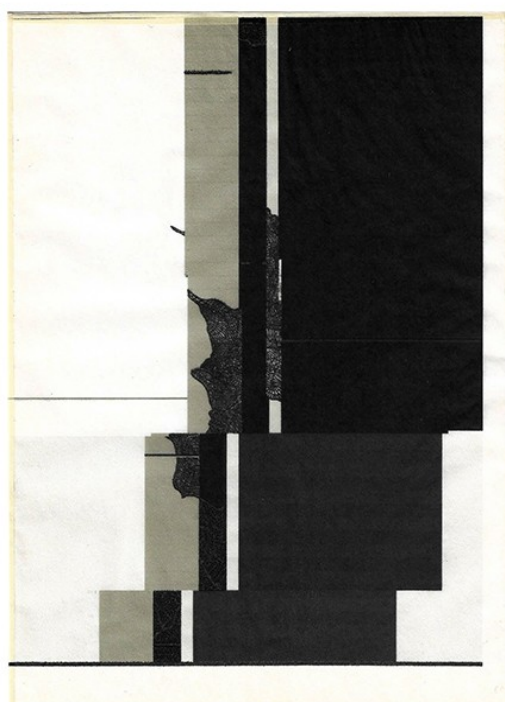
24 – Sem título, 2019, marcador sobre papel, 14,8 x 21 cm.

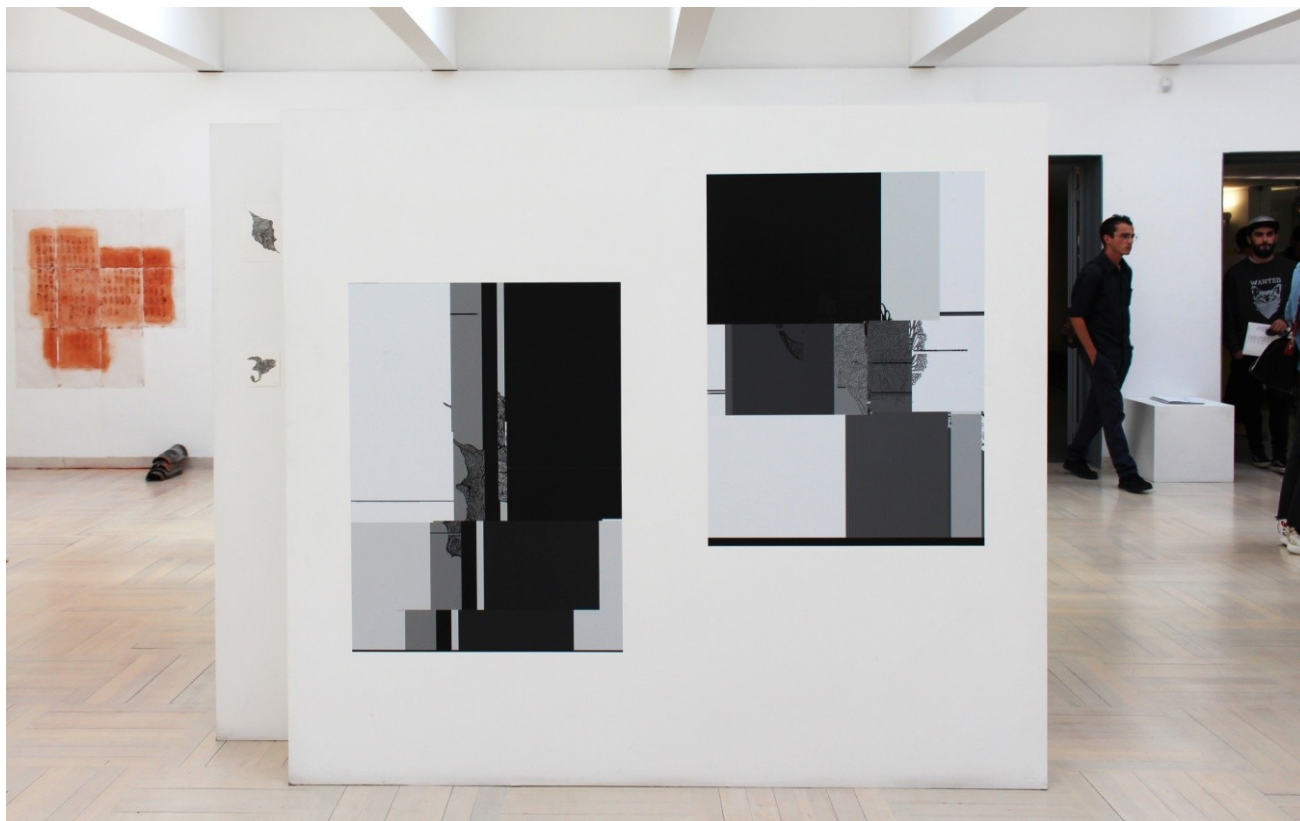


25 – Lapso III, 2019, imagem digital.



26 – Sem título, 2019, impressão sobre papel manteiga envelhecido, 14,8 x 21 cm.

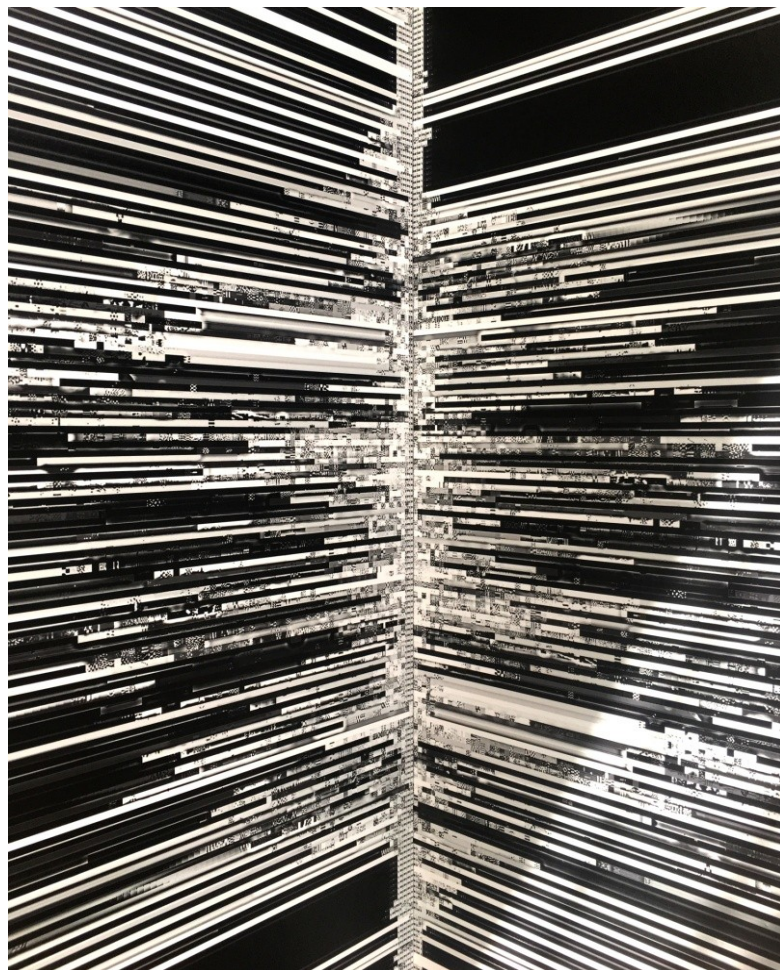




27 – Lapso III, e IV, 2019, impressão sobre vinil, 71,83 x 100 cm.



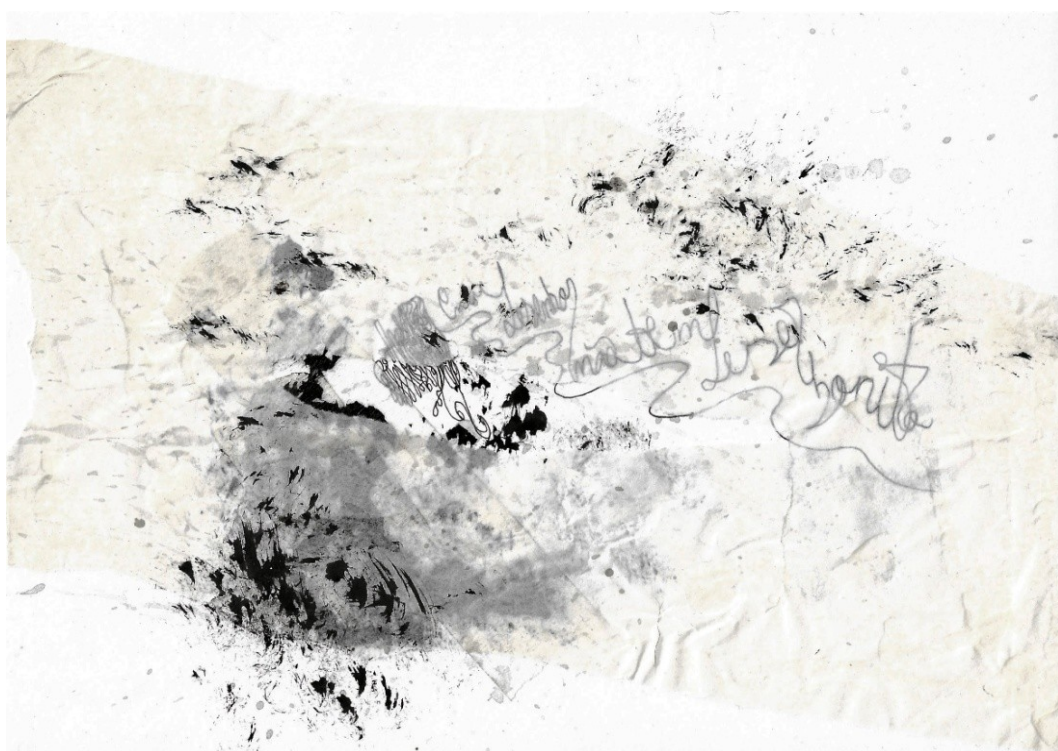
28– Lapso II, 2019, impressão sobre vinil, dimensões variáveis.



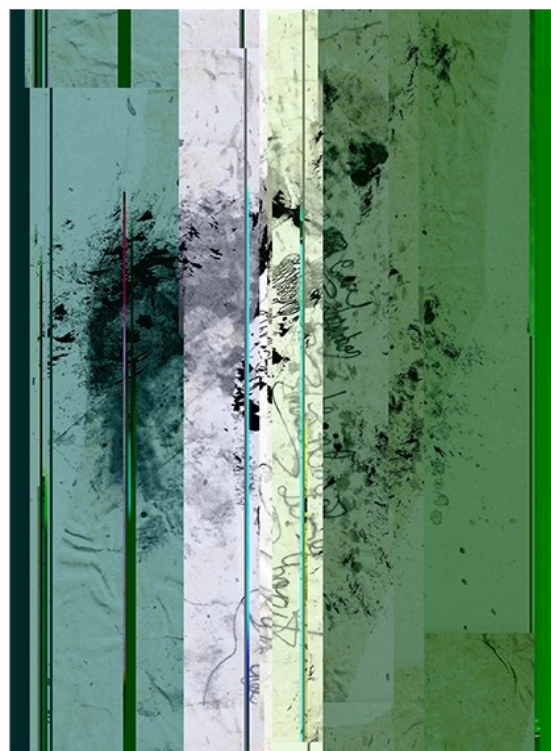
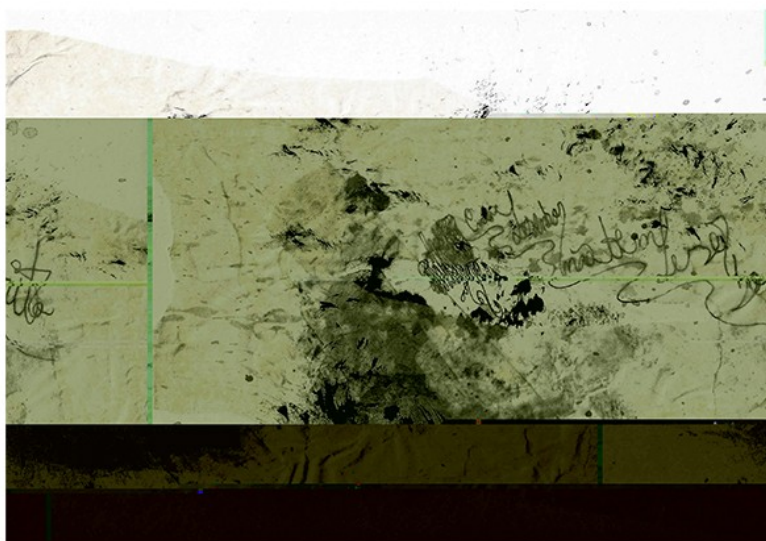
29, 30 – Lapso I, 2019, impressão sobre vinil, 265 x 170 cm.

iii.
**O meu desenho não
tem de ser bonito**

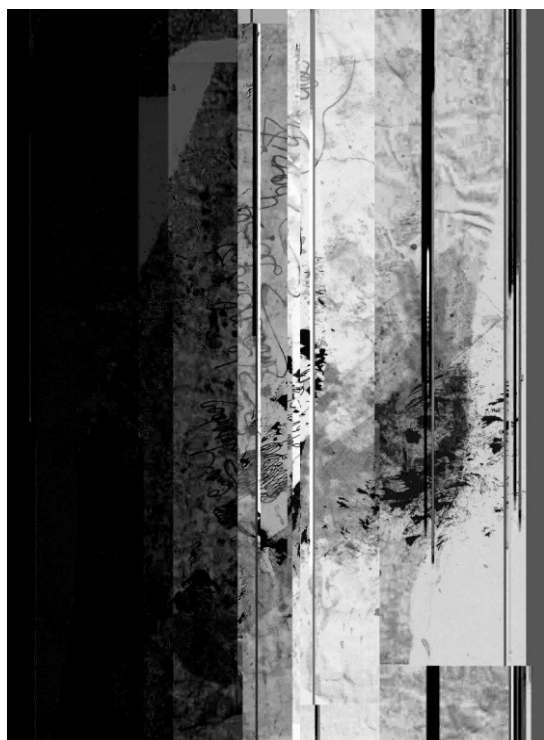
Joana R. Sá, *O meu desenho não tem de ser bonito*, 2019,
marcador e tinta-da-china sobre papel manteiga e papel, 14,8 x 21 cm .



9 – *O meu desenho não tem de ser bonito*, 2019, marcador, grafite e tinta-da-china sobre papel manteiga e papel, 14,8 x 21 cm.



55 – Imagem exemplo de modificações digitais no desenho *O meu desenho não tem de ser bonito.*



56 – Imagem exemplo de modificações digitais no desenho *O meu desenho não tem de ser bonito..*



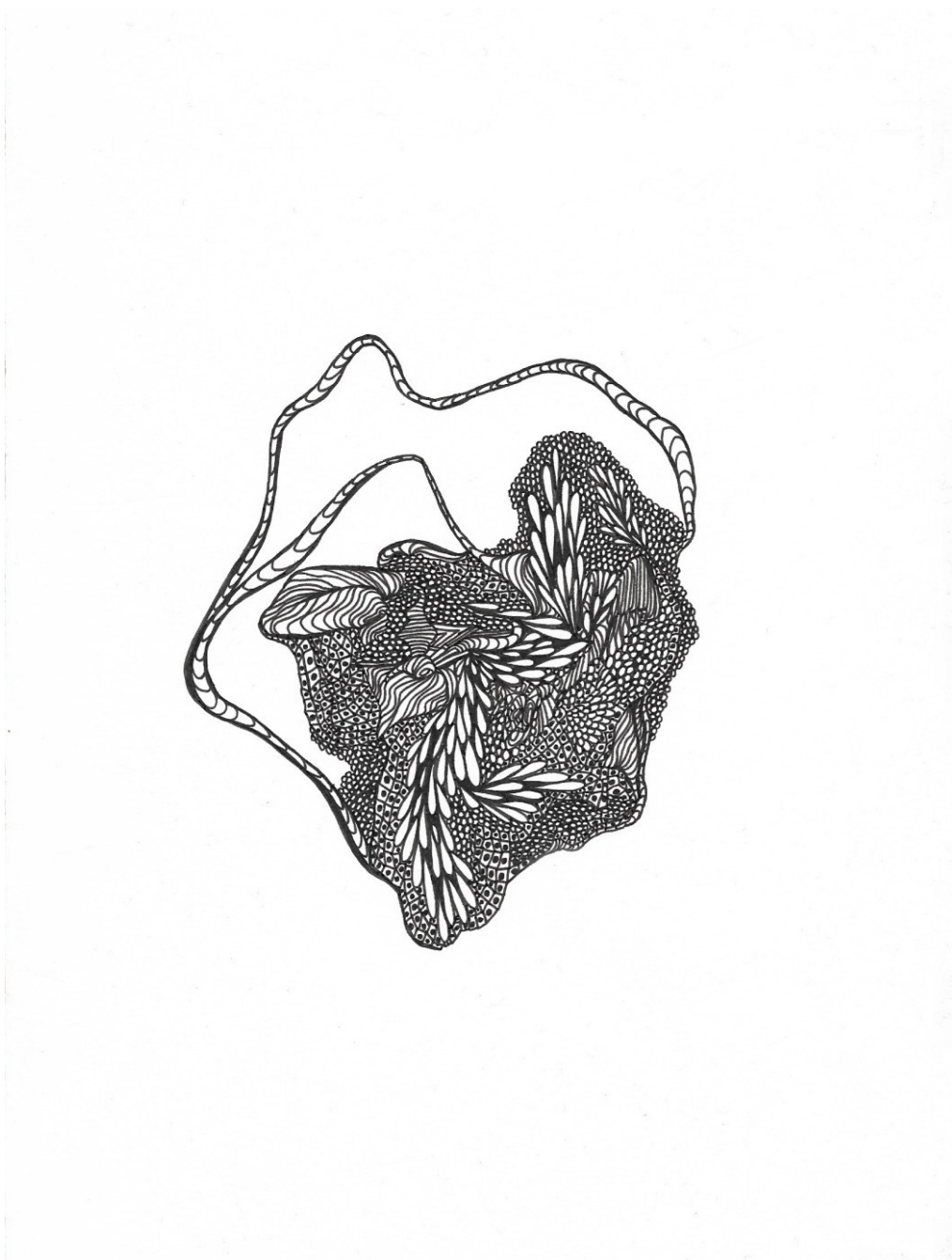
57 – Desenho híbrido da série *O meu desenho não tem de ser bonito*, 2019

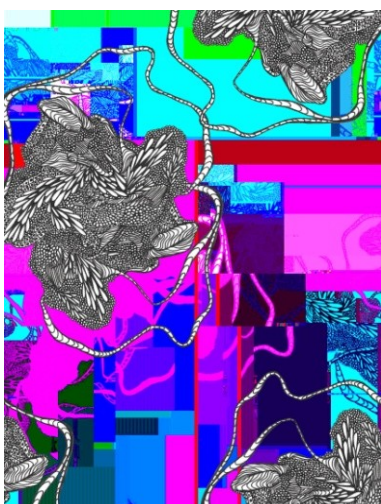
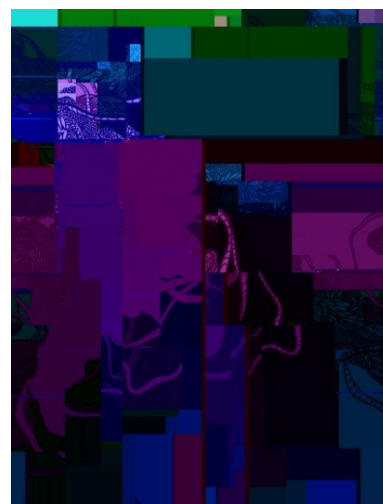
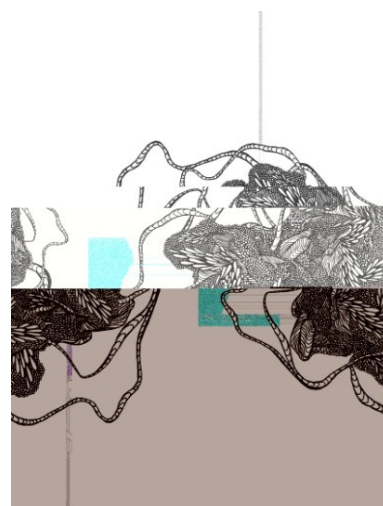
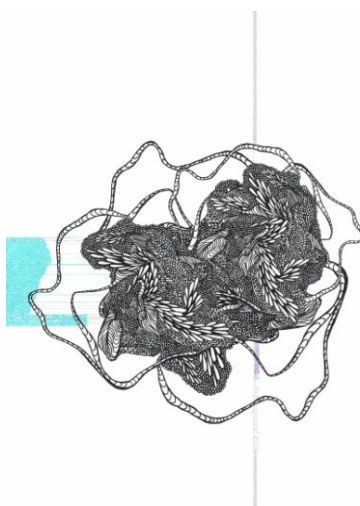
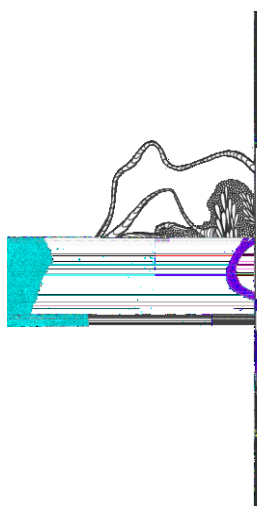


90 – *O meu desenho não tem de ser bonito*, 2019, marcador, grafite e lápis de cor sobre papel de 200gr, 29,7 x 42 cm .

iv. Lapsus Calami

Joana R. Sá, *Lapsus Calami*, 2019,
marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.

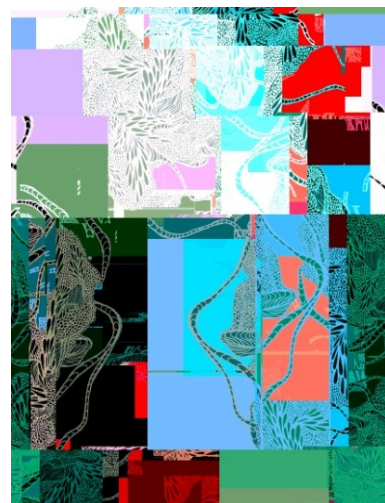
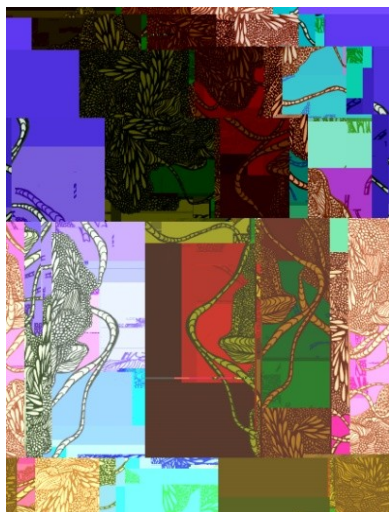
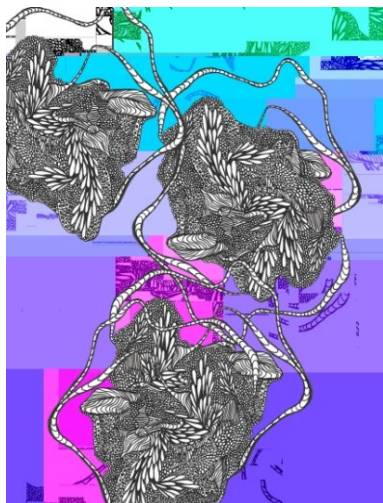




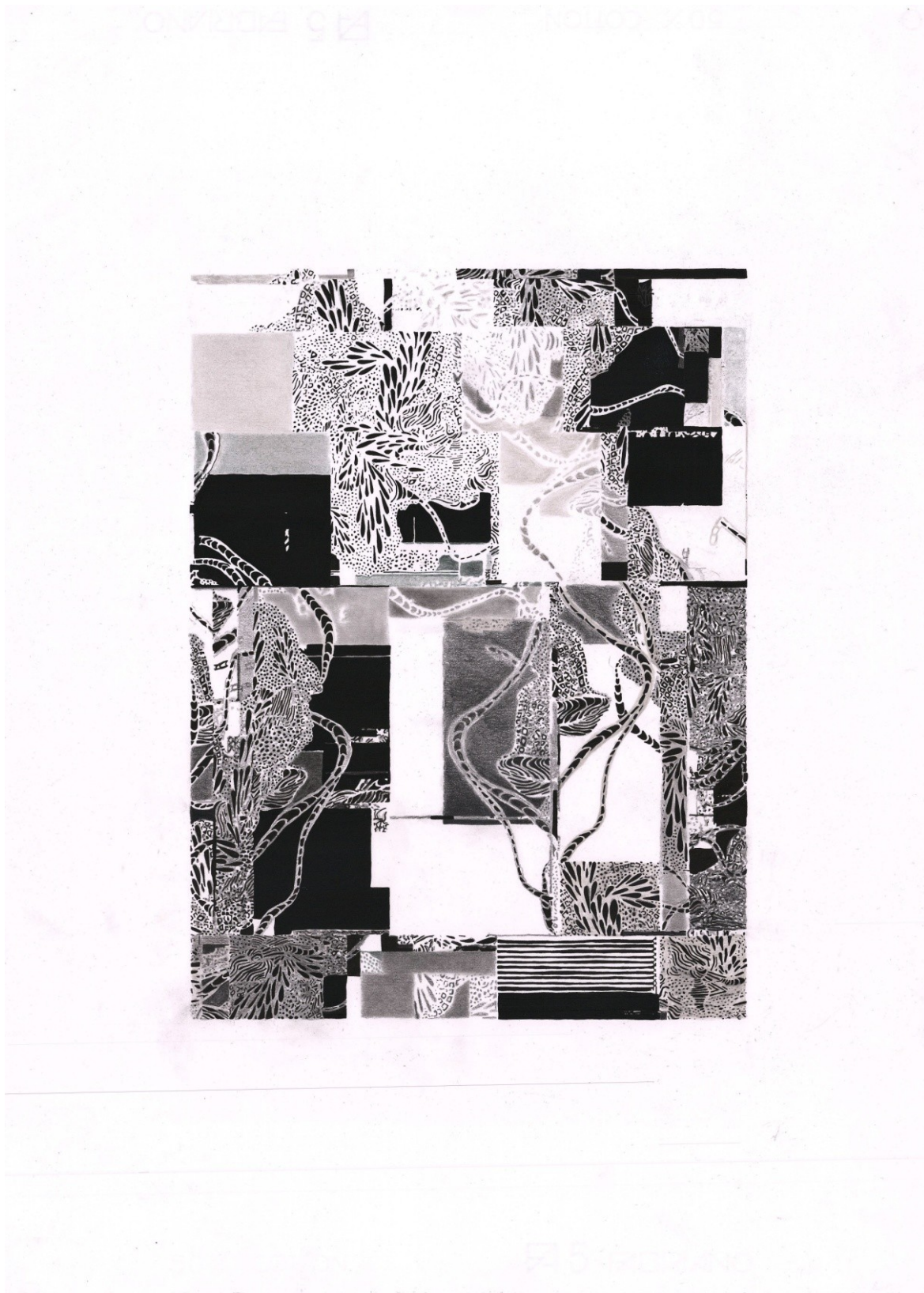




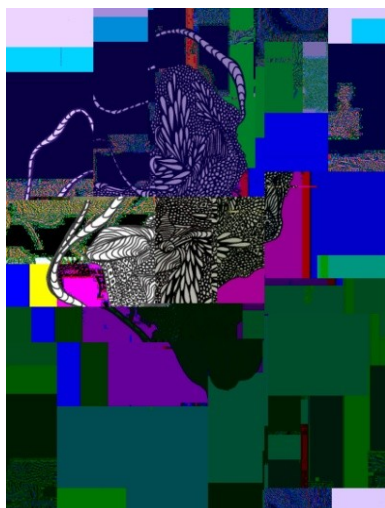
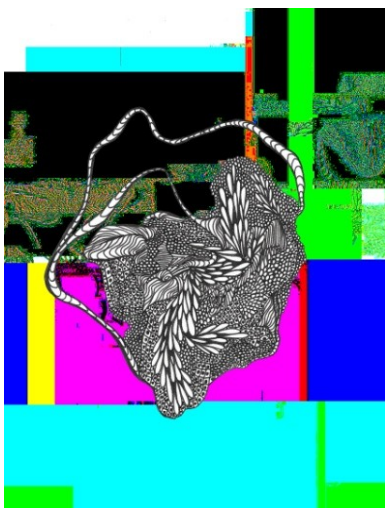
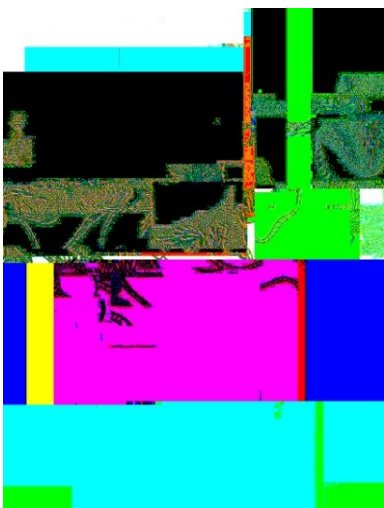
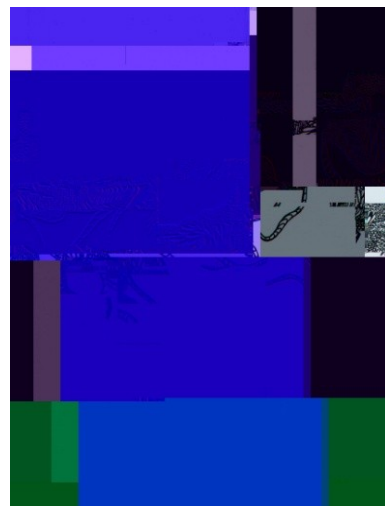
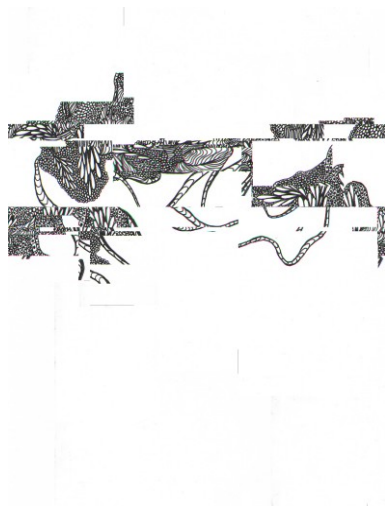
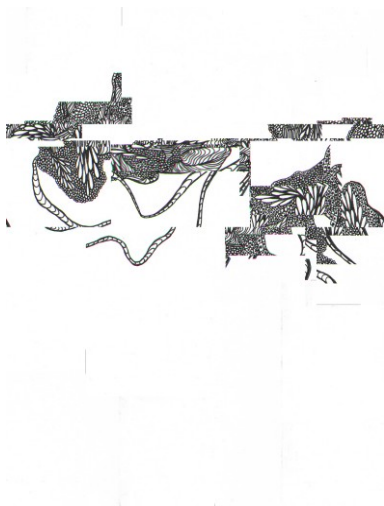
93 – *Lapsus Calami*, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.

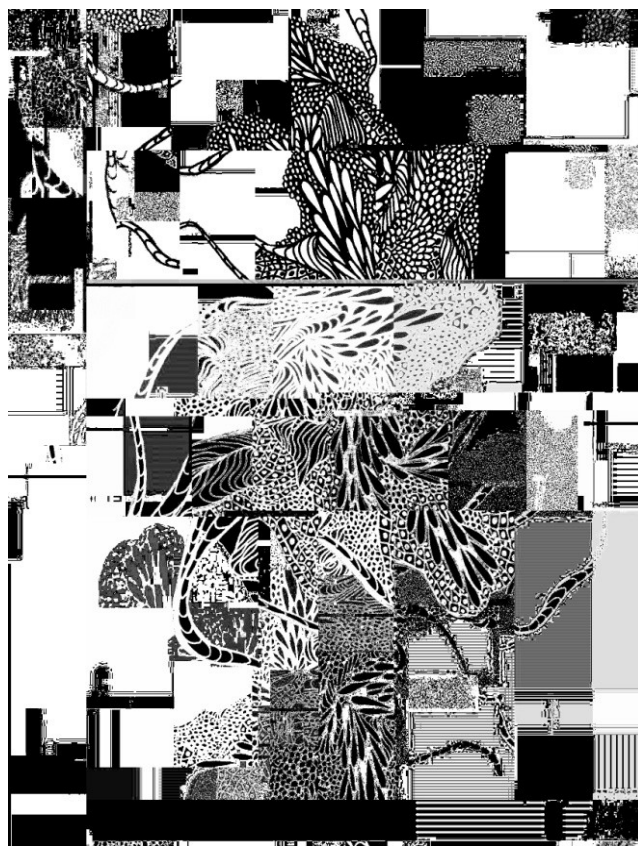






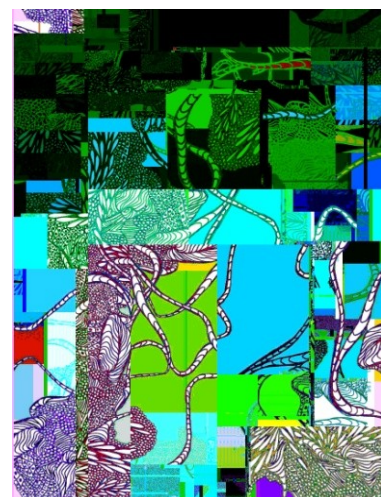
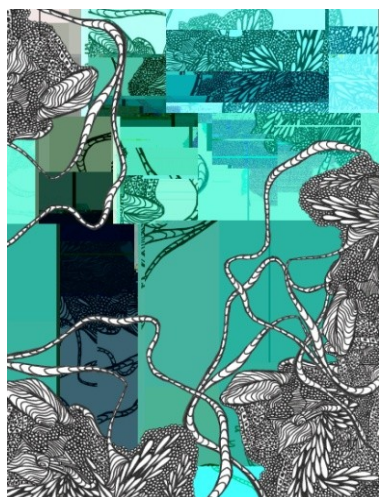
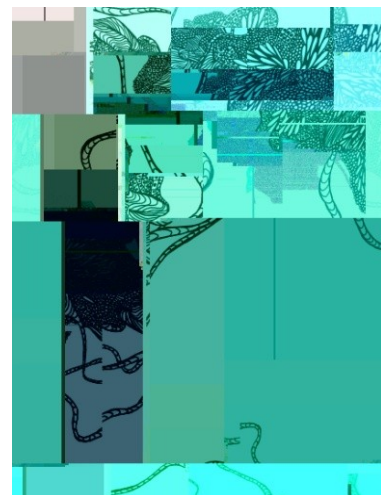
94 – *Lapsus Calami*, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.

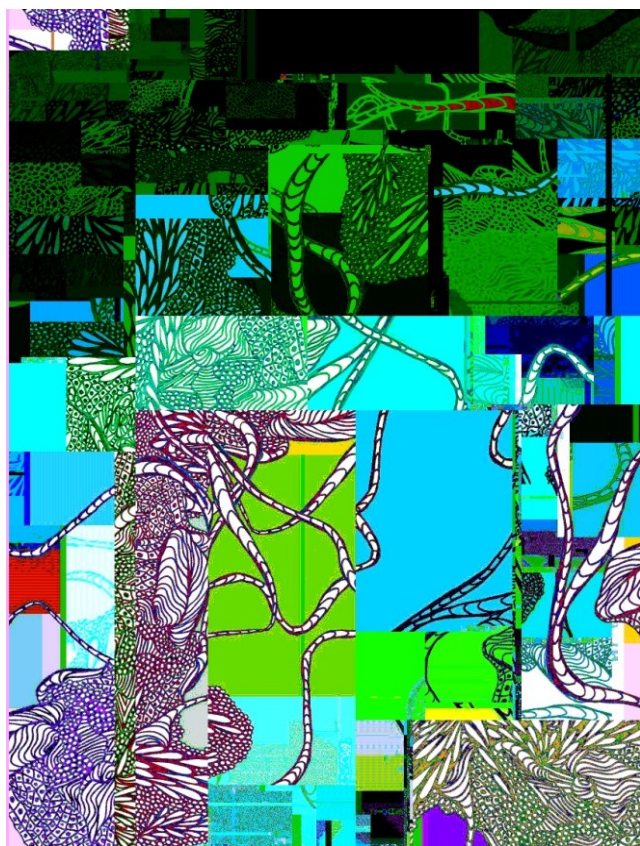


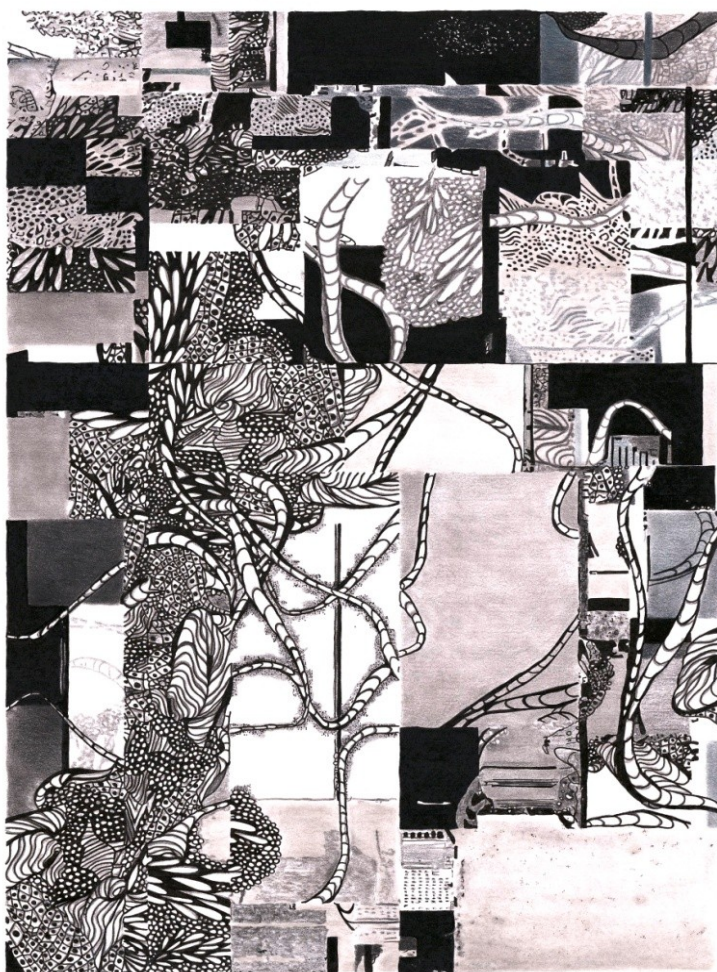




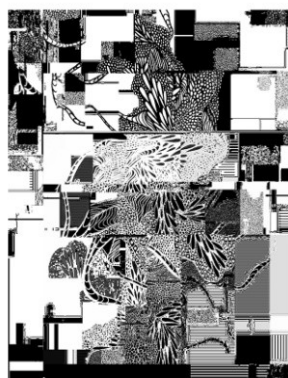
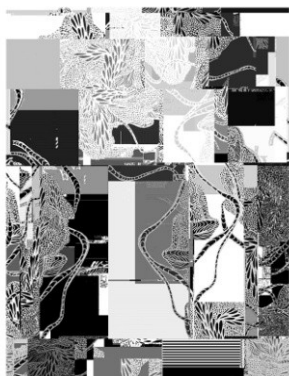
95 – *Lapsus Calami*, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.



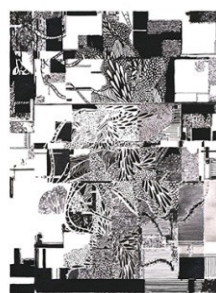
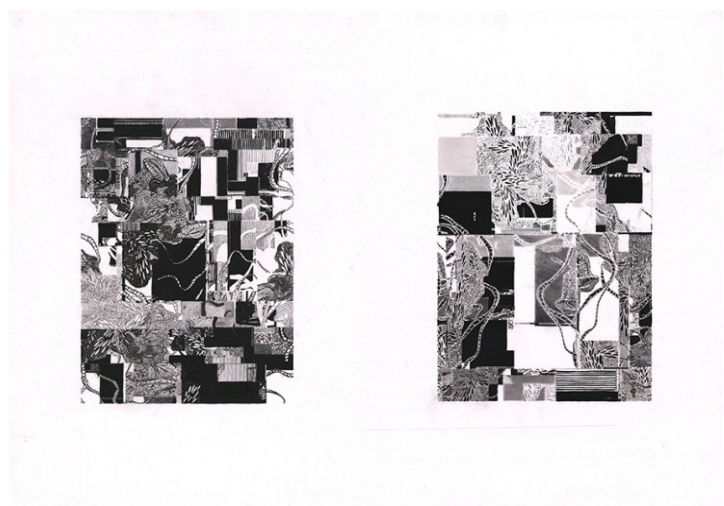




96 – *Lapsus Calami*, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.



89 – Estudo digital *Lapsus Calami*.



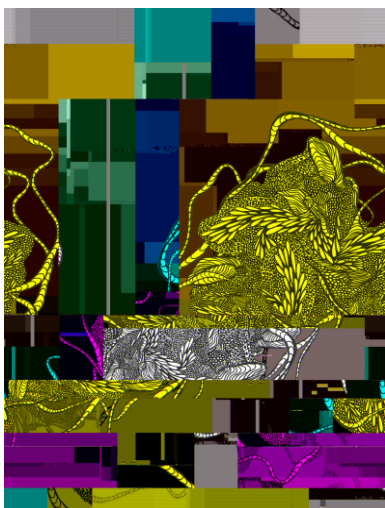
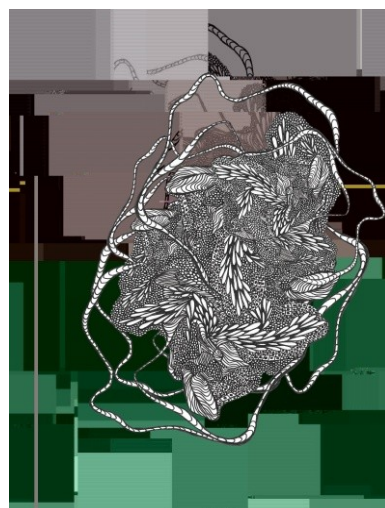
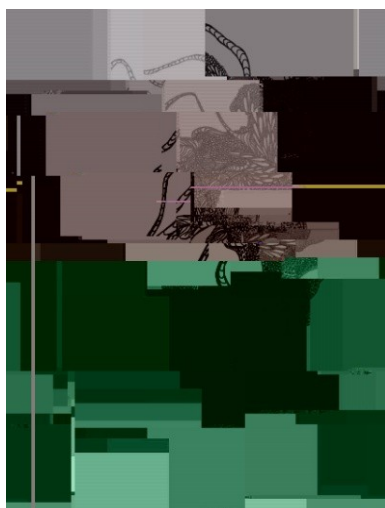
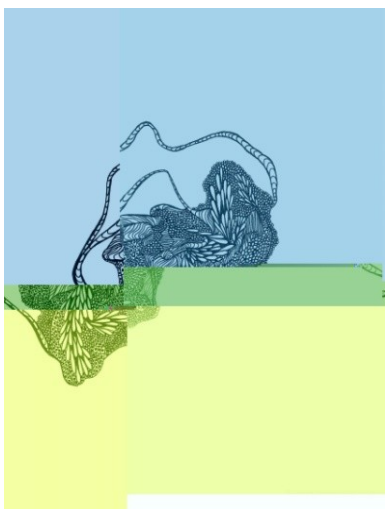
97 – *Lapsus Calami*, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.



98 – *Lapsus Calami*, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano, 210gr, 50 x 70cm.

V.
Queres sentir máquina? –
No. 1

Joana R. Sá, Queres sentir máquina? – No.1, 2019-2020,
marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr / marcador sobre papel
vegetal e polipropileno em painel LED, 50 x 70 cm / 30 x 120 cm.



102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110 – Queres sentir máquina – No. 1, estudo digital do primeiro desenho híbrido da série.

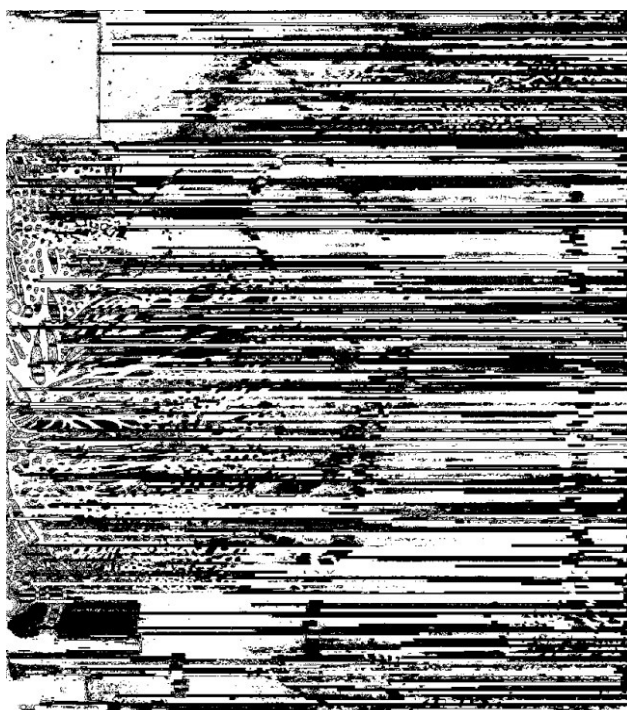


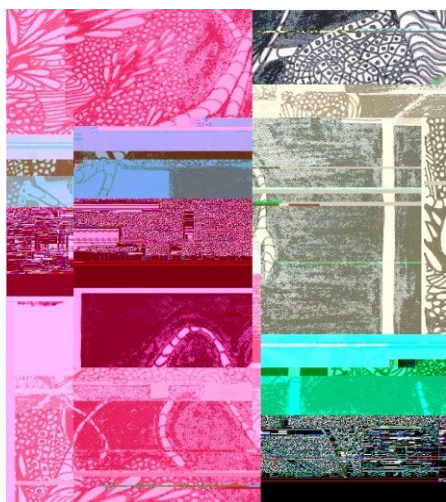
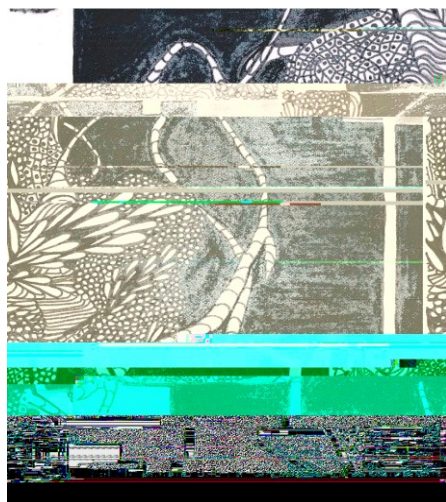
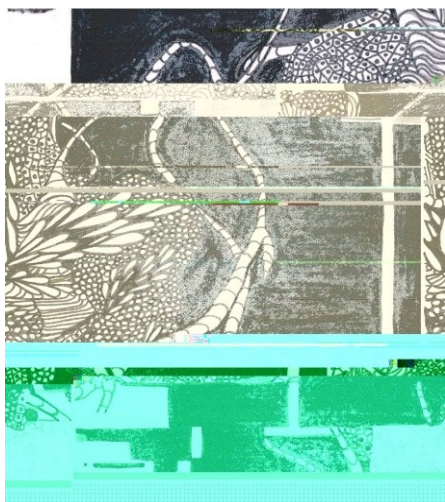
110, 111 – Queres sentir máquina – No. 1, estudo digital do primeiro desenho híbrido da série.



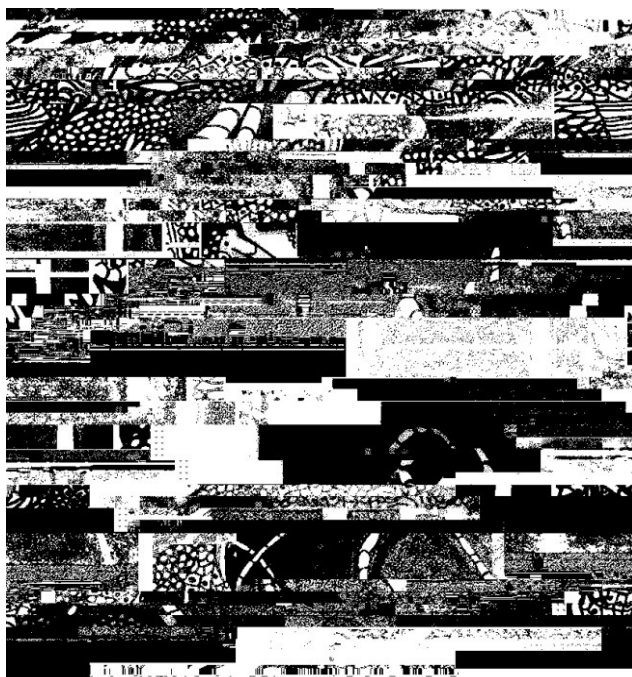
112 – Queres sentir máquina? – No. 1, 2019, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr, 50 x 70 cm.



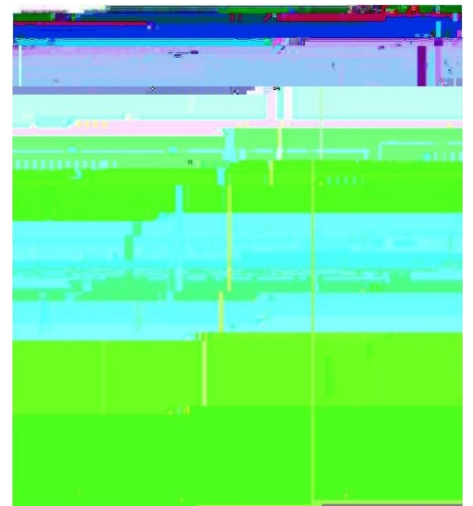
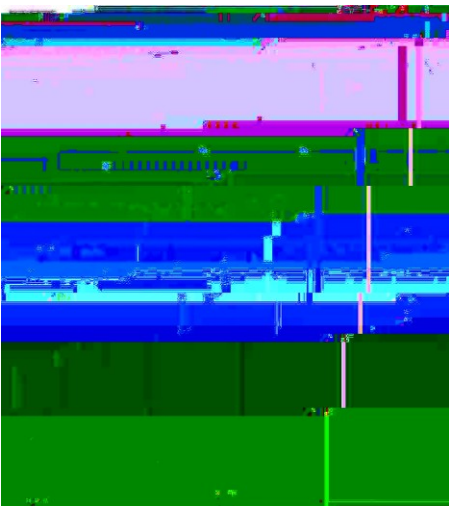
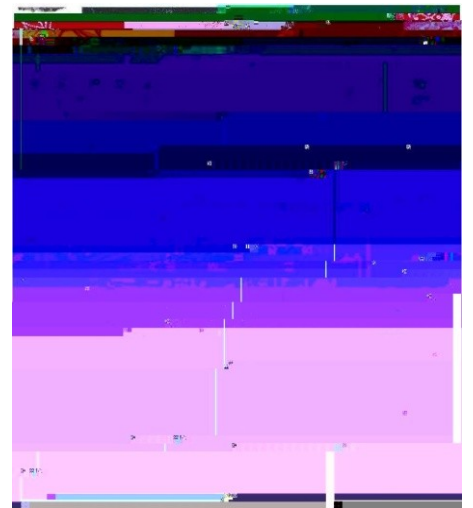
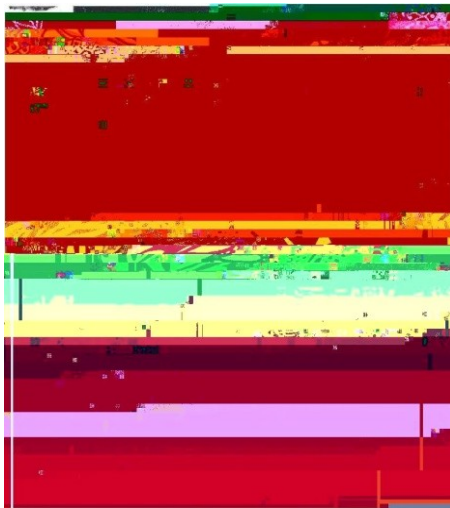
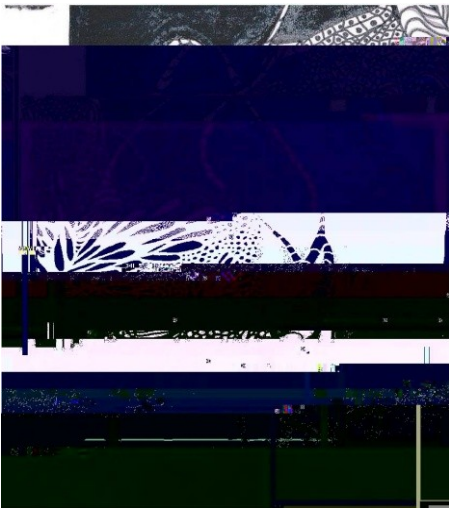
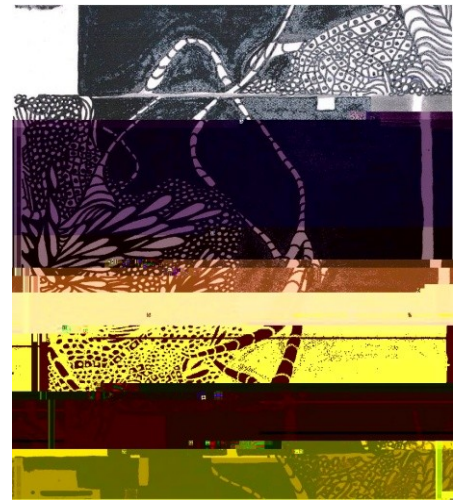




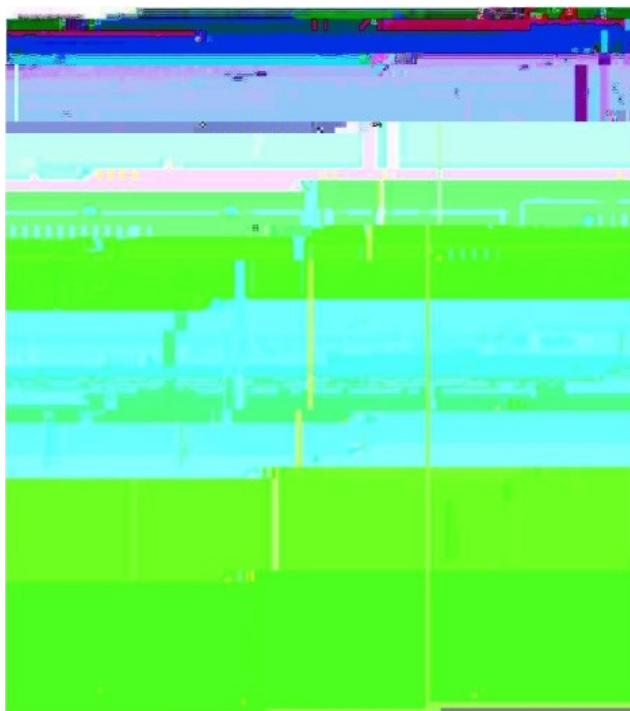
116, 117, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



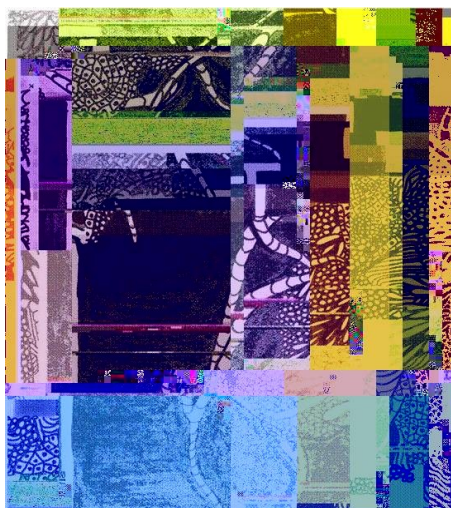
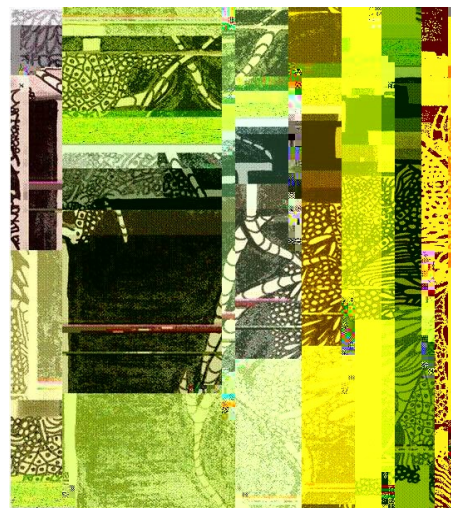
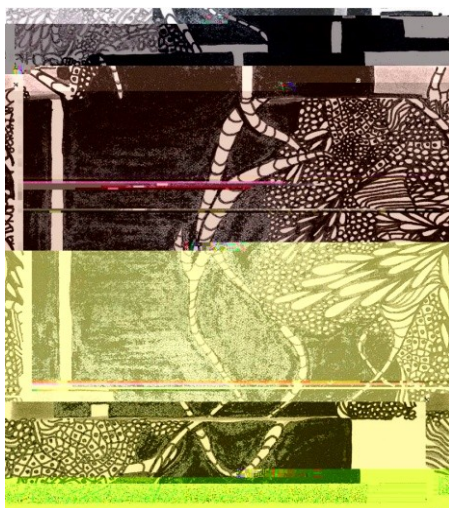
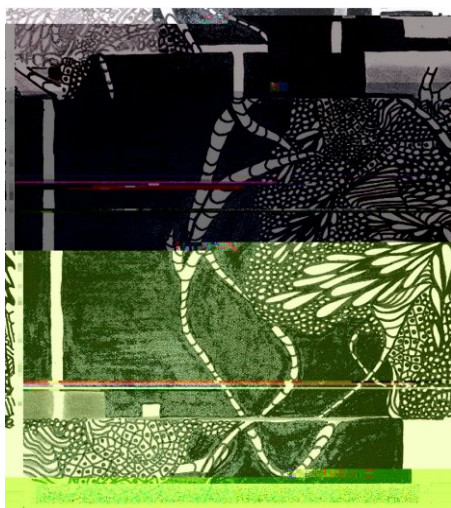
124, 125 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



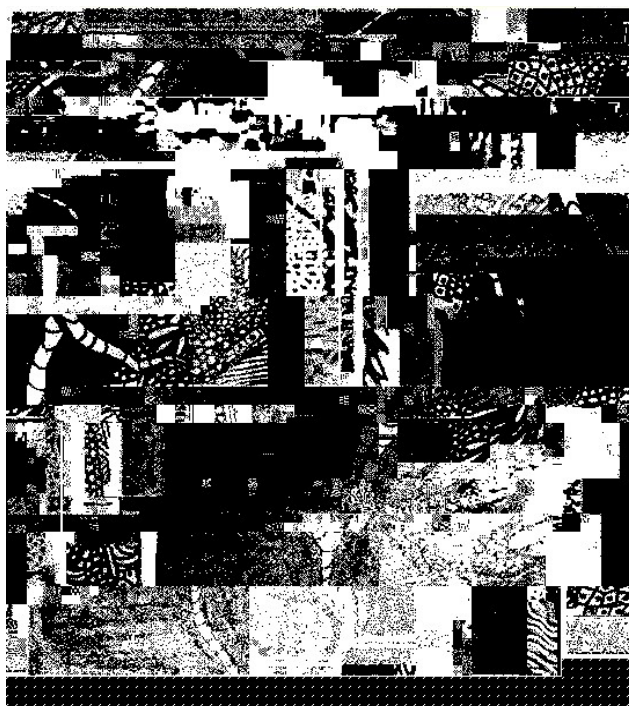
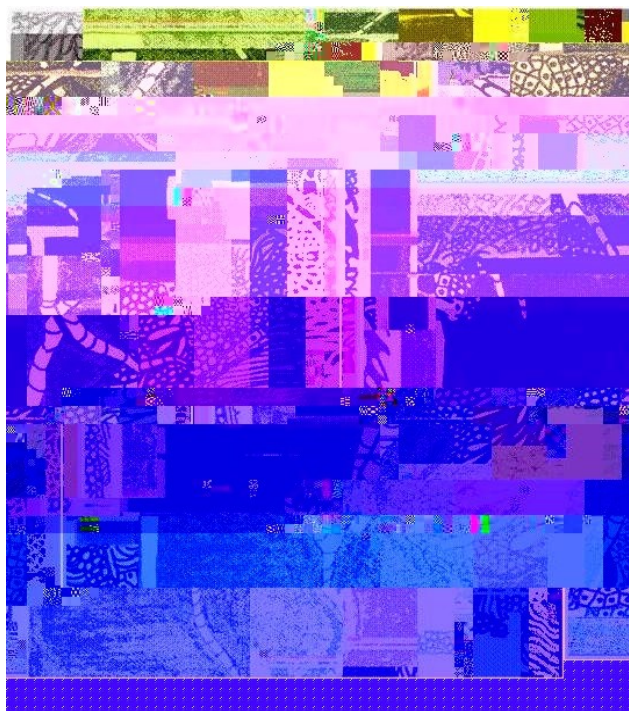
126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.

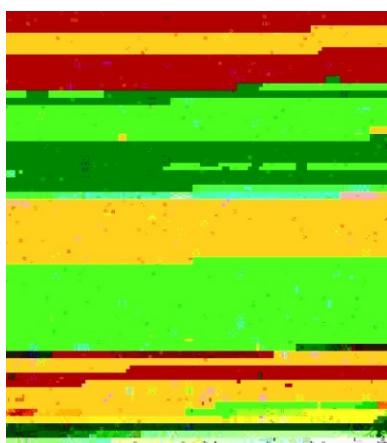


134, 135 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.

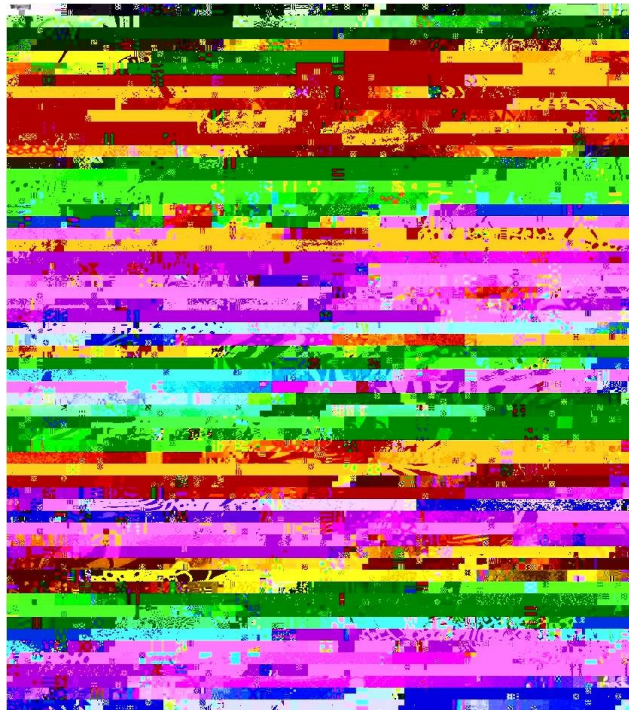


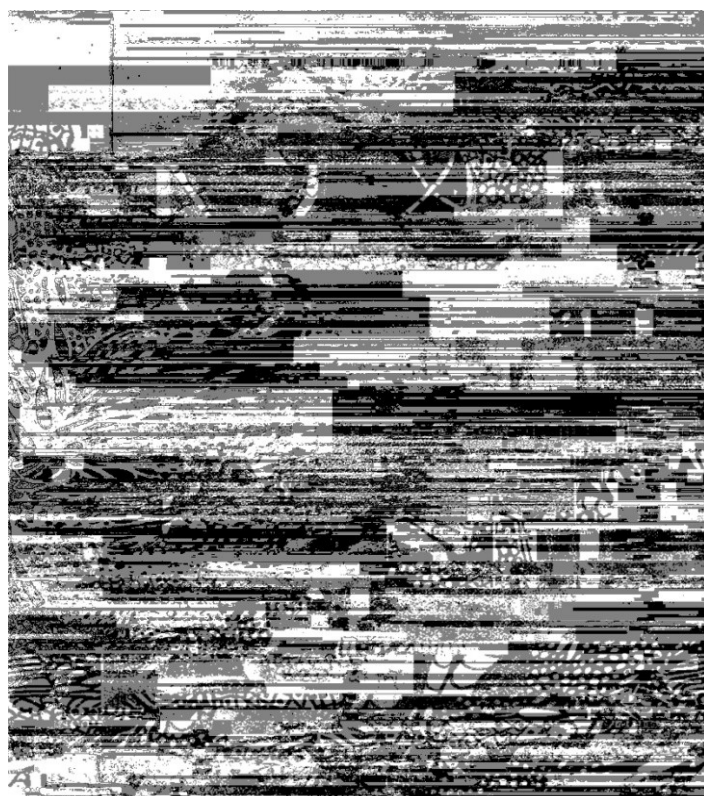
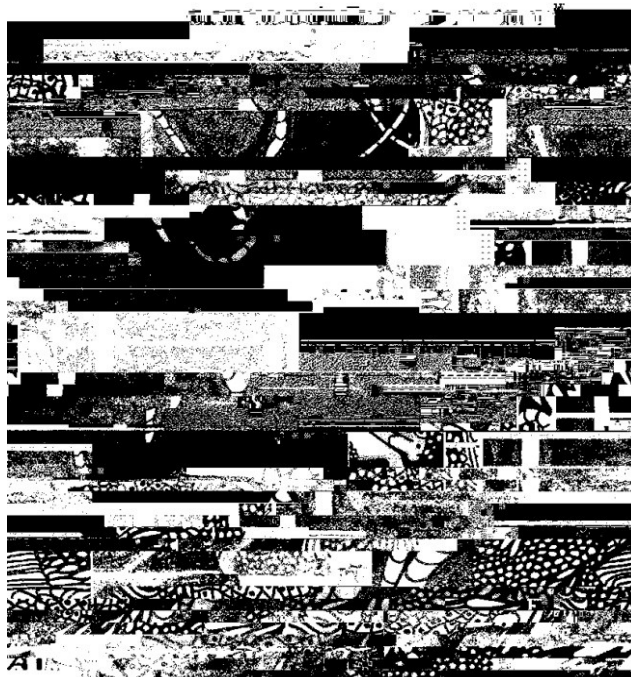
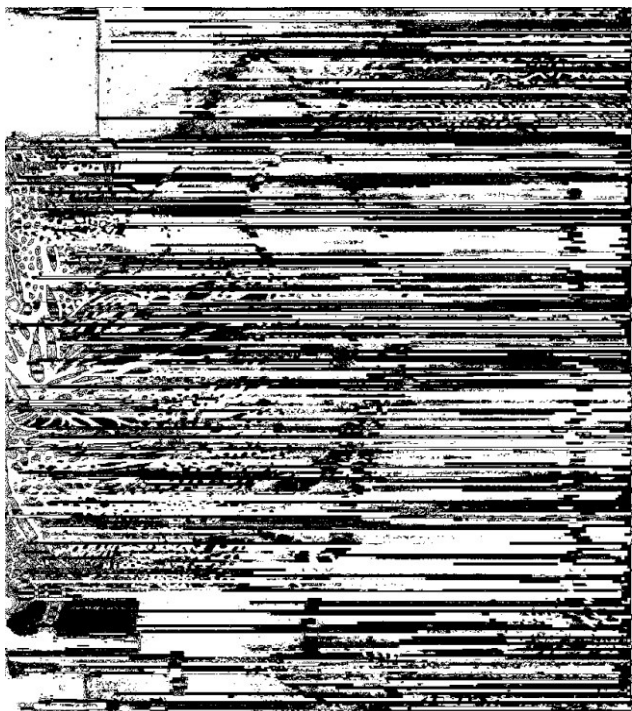
136, 137, 138, 139, 140, 141 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



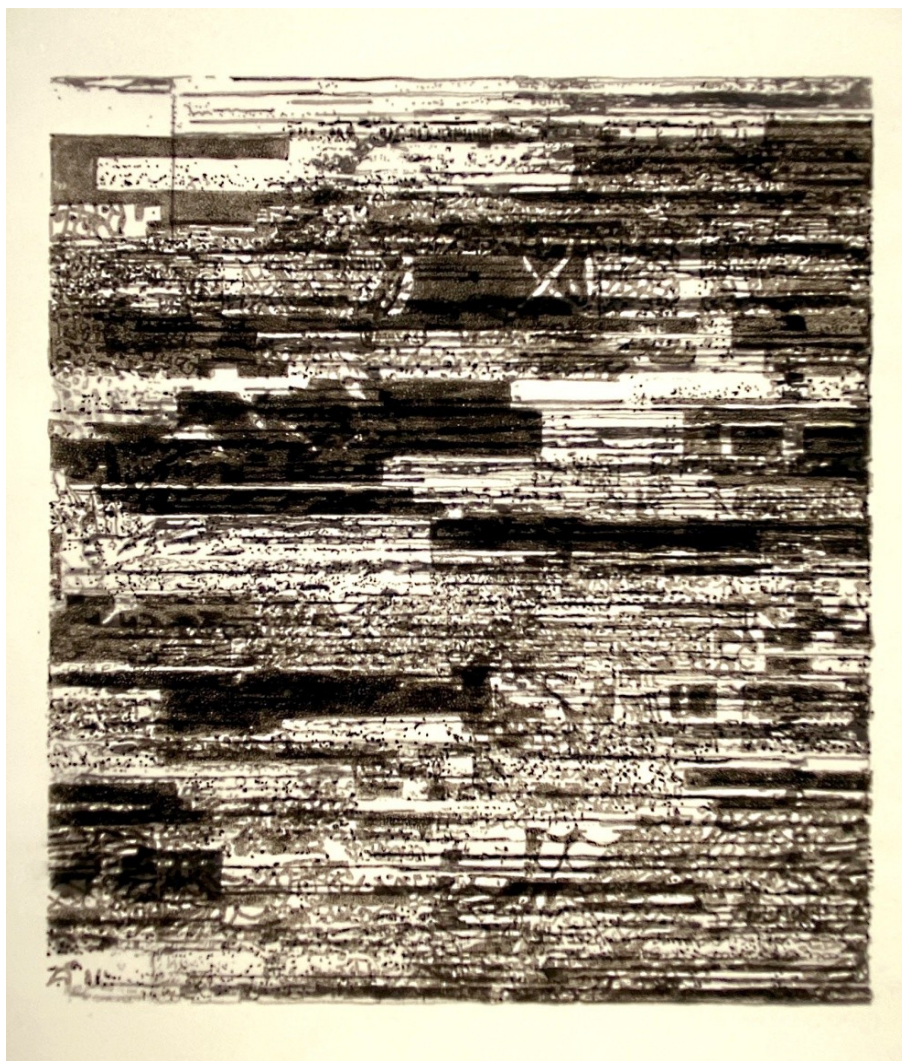


143, 144, 145 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.

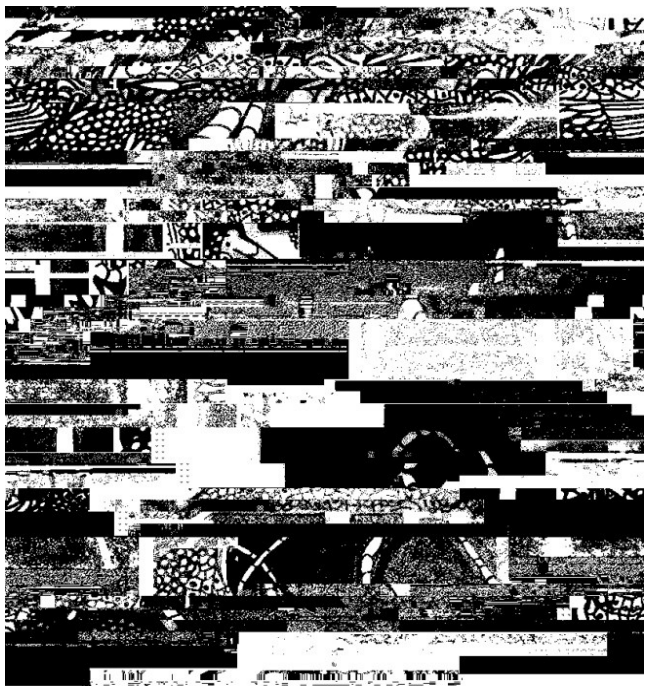




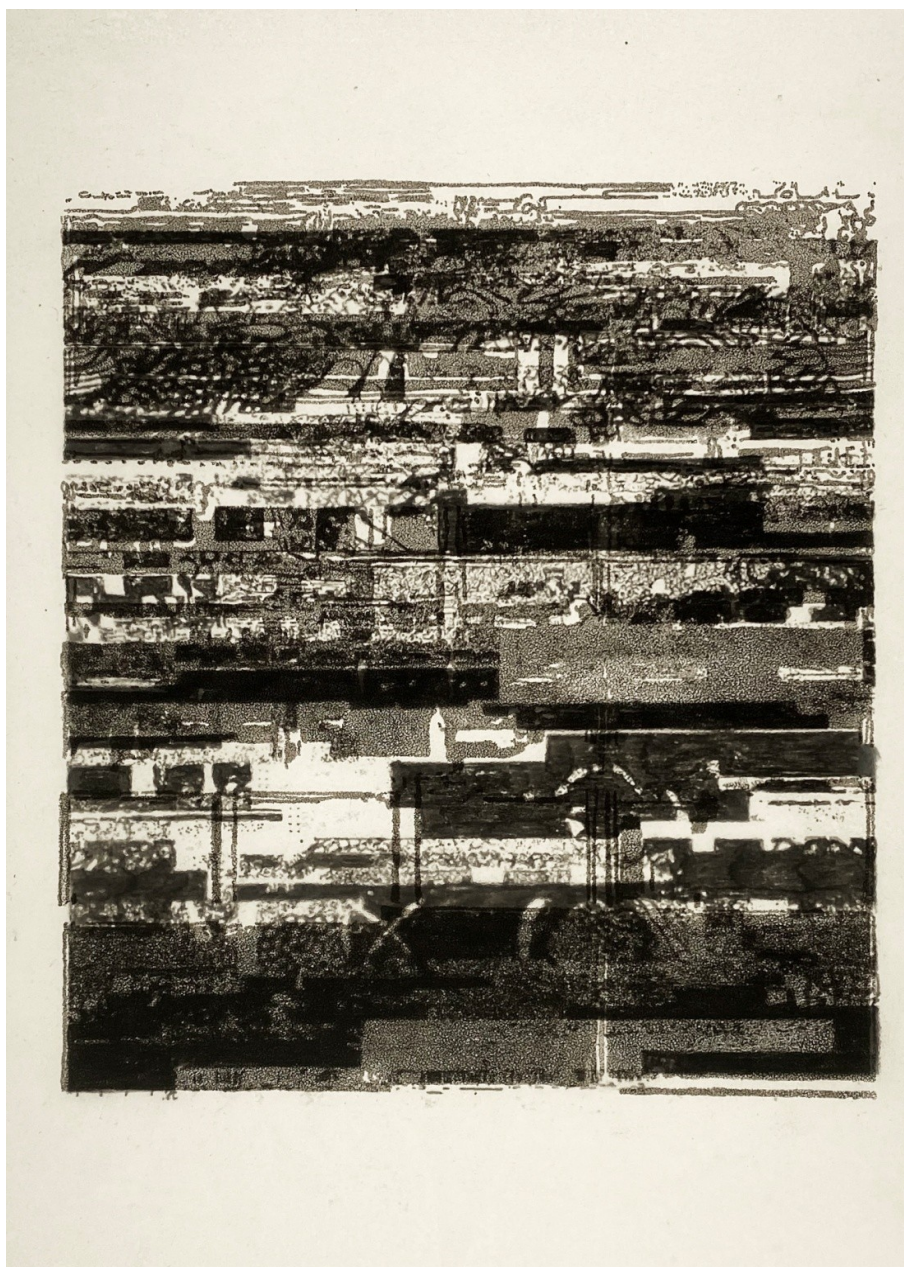
115, 125, 147 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



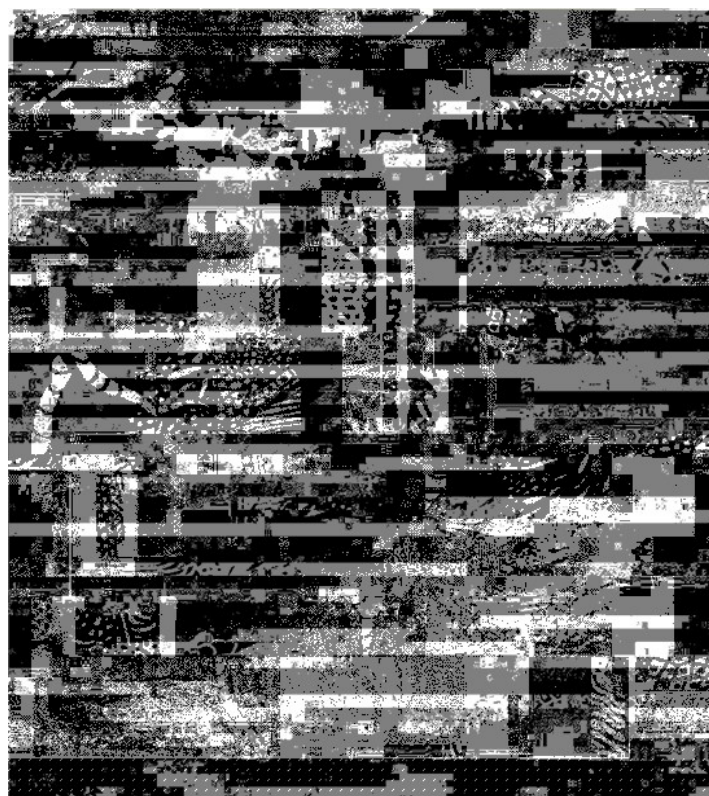
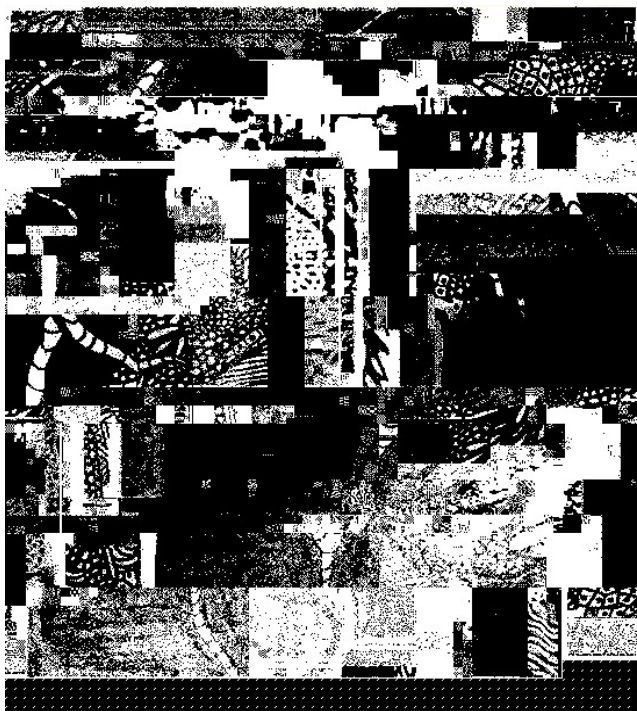
148 – Queres sentir máquina? – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz.



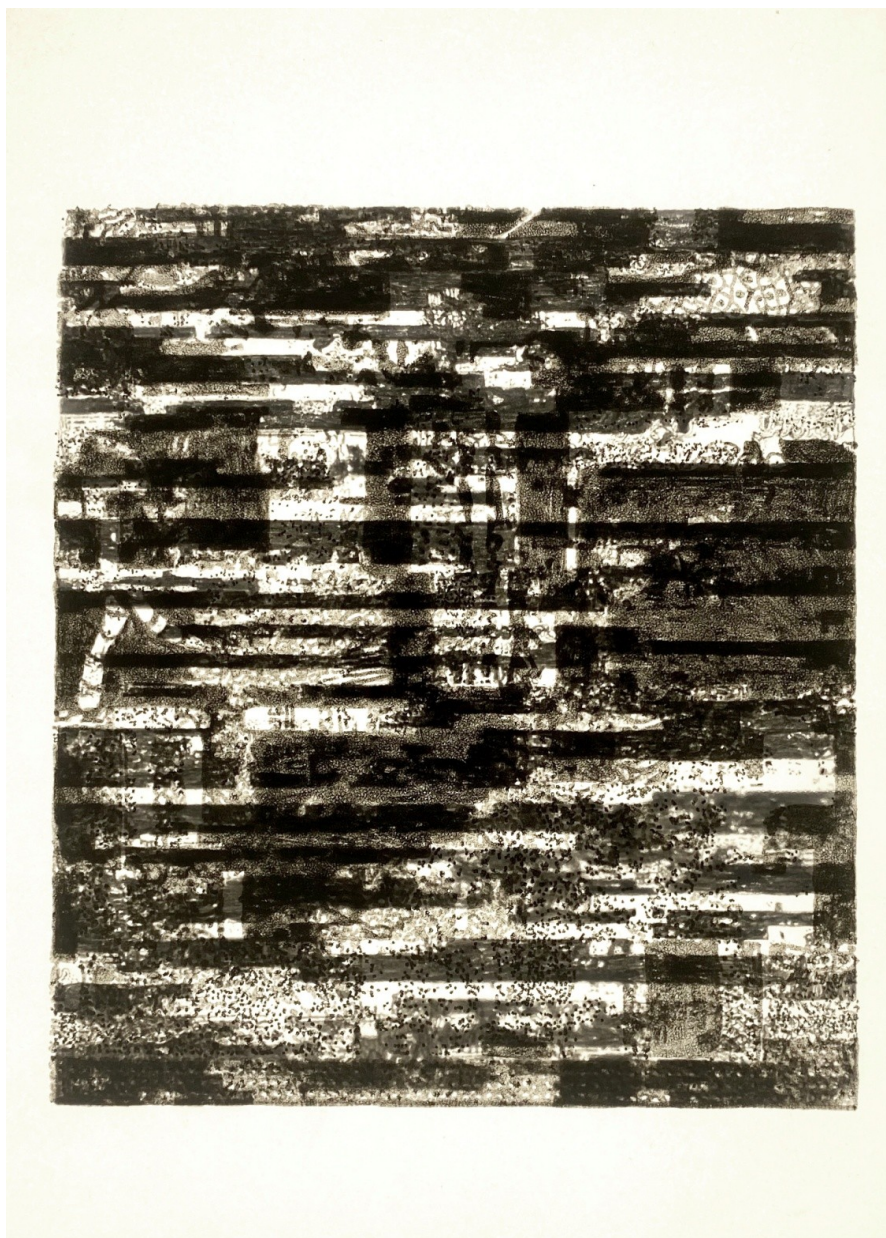
125, 135, 149 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



150 – Queres sentir máquina? – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz.



142, 146, 151 – Queres sentir máquina? – No. 1, estudos digitais sobre recorte do desenho meta-híbrido.



152 – Queres sentir máquina? – No. 1, detalhe da sobreposição dos desenhos no painel de luz.



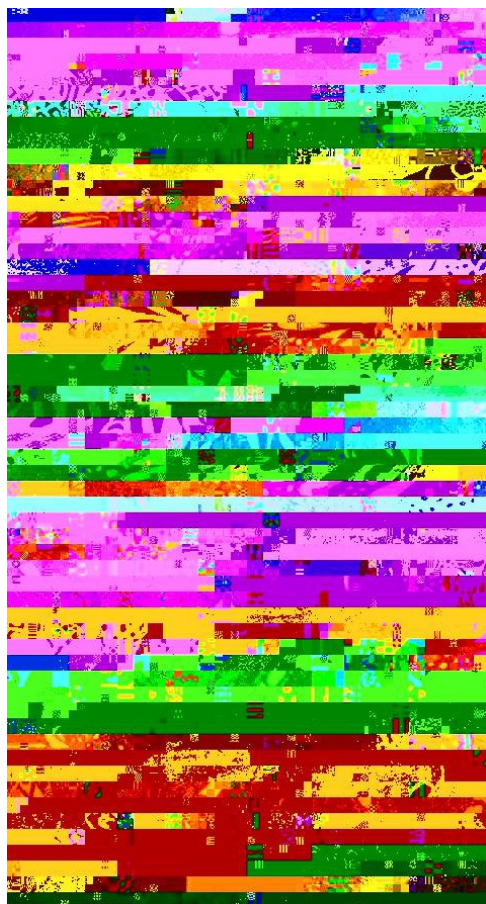
153 – Queres sentir máquina? – No. 1, 2019-2020, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr / marcador sobre papel vegetal e polipropileno em painel LED, 50 x 70 cm / 30 x 120 cm.



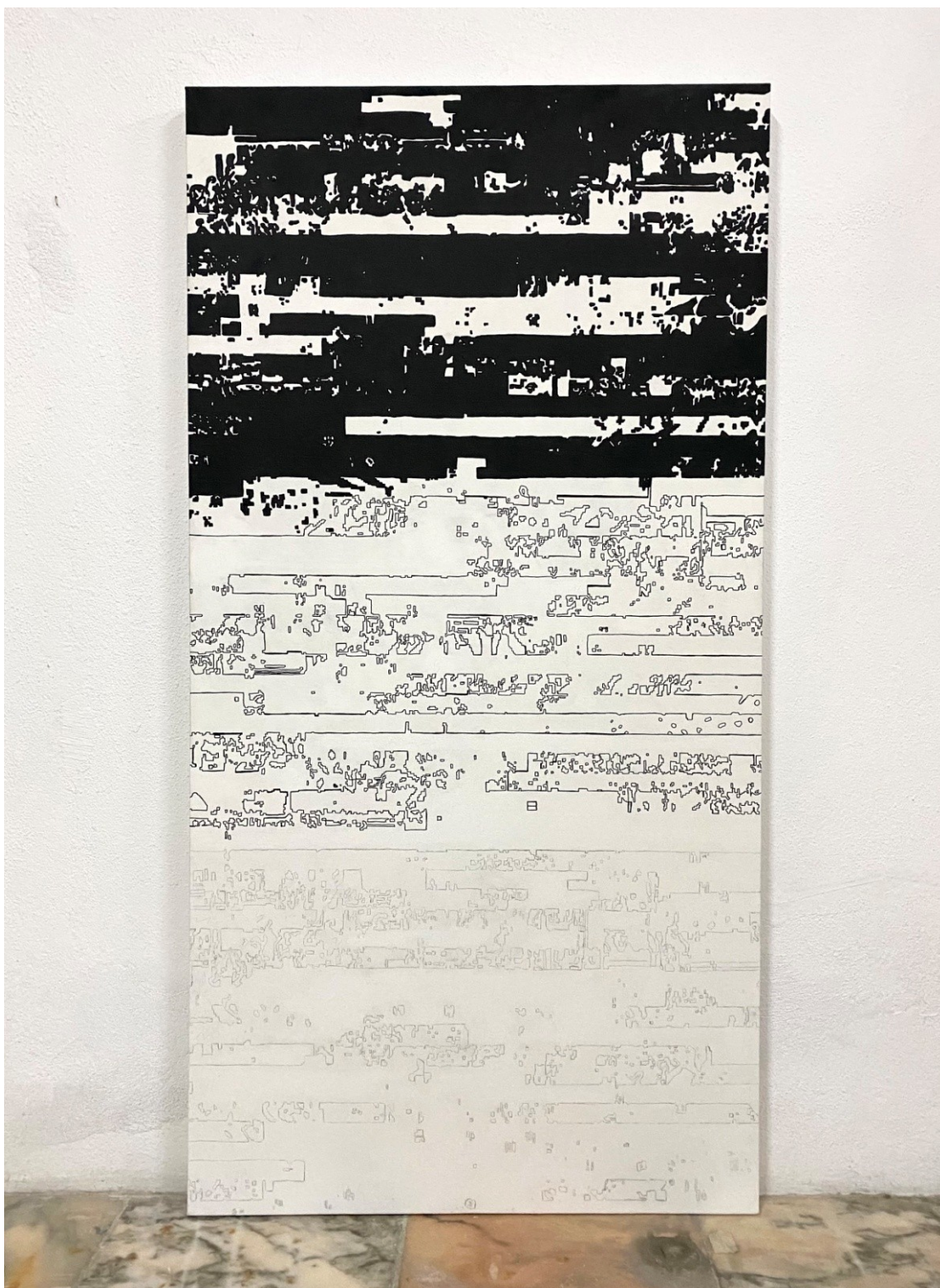
154 – Queres sentir máquina? – No. 1, 2019-2020, marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre papel fabriano de 300gr / marcador sobre papel vegetal e polipropileno em painel LED, 50 x 70 cm / 30 x 120 cm, na exposição Regresso ao Futuro, Associação 289, Faro.

v.
Queres sentir máquina?
—
No. 2

Joana R. Sá, Queres sentir máquina ? - No. 2, 2020,
projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.



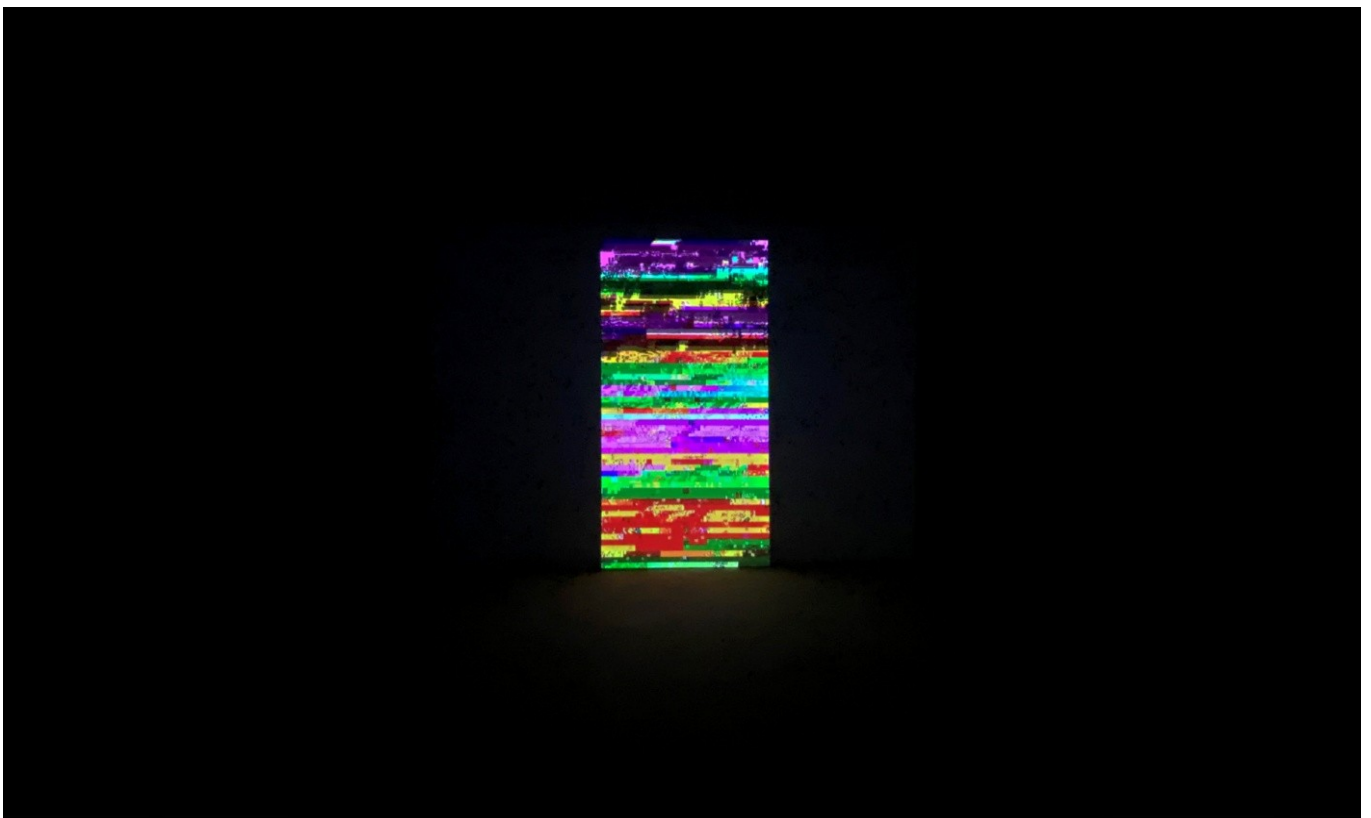
155, 156 – Queres sentir máquina? – No. 2, recorte digital da fig. 145 e 146.



157- Queres sentir máquina? – No. 2, 2020, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.



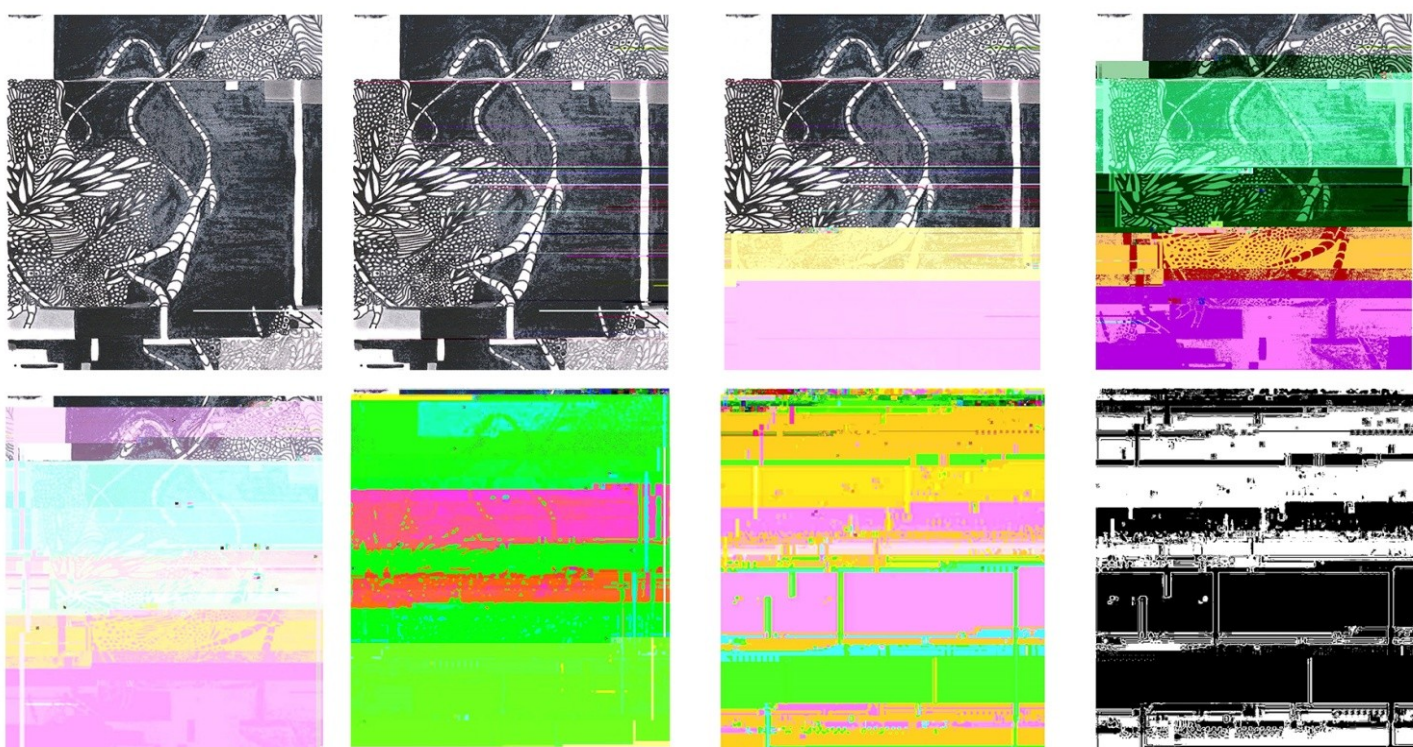
158, 159 – Queres sentir máquina ? - No. 2, 2020, projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.



160, 161 - Queres sentir máquina ? - No. 2, 2020, projeção, acrílico e grafite sobre tela, 60 x 120 cm.

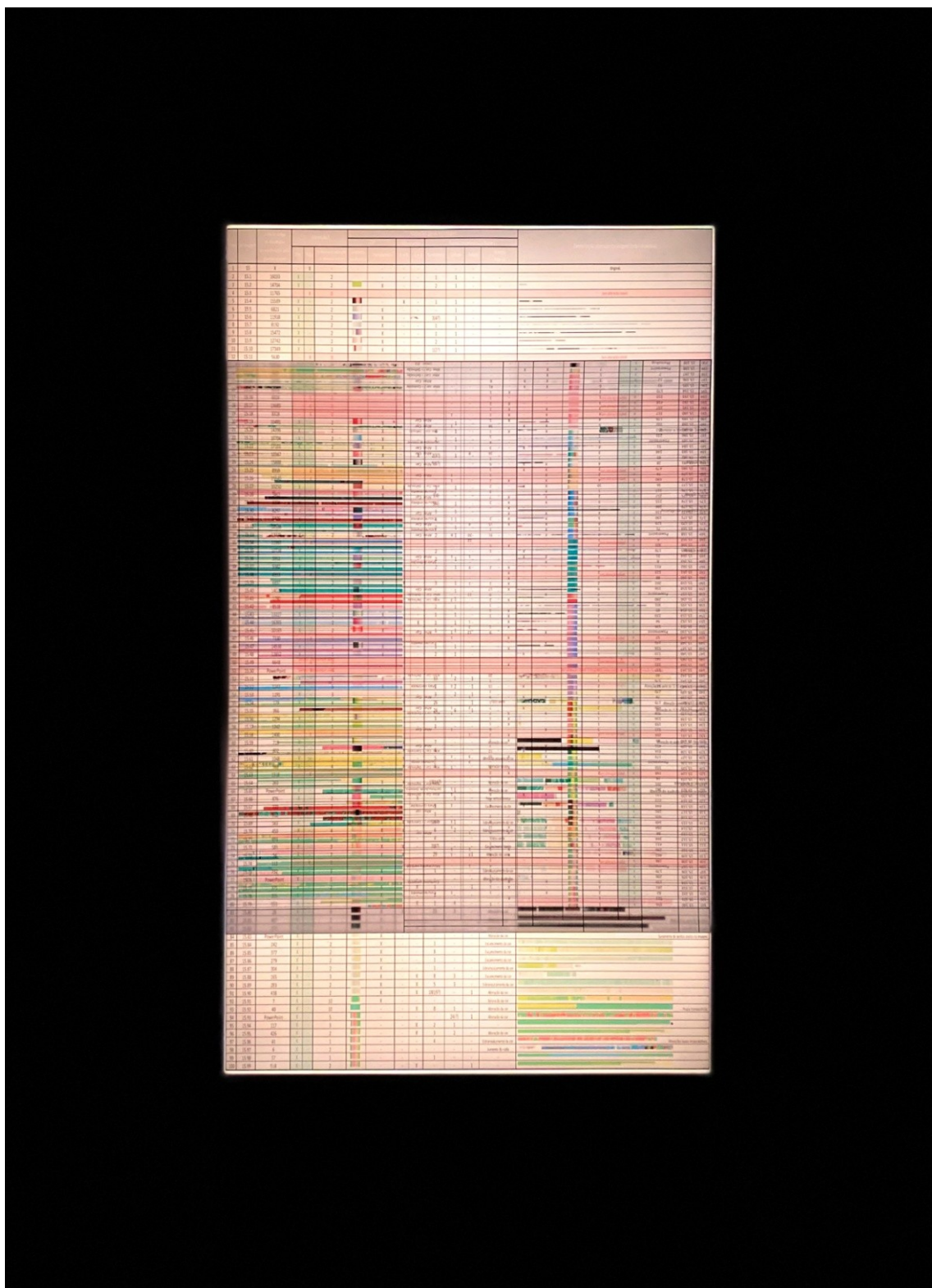
v.
Queres sentir máquina?
—
No. 3

Joana R. Sá, Queres sentir máquina? – No. 3, 2020,
vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em
poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm.

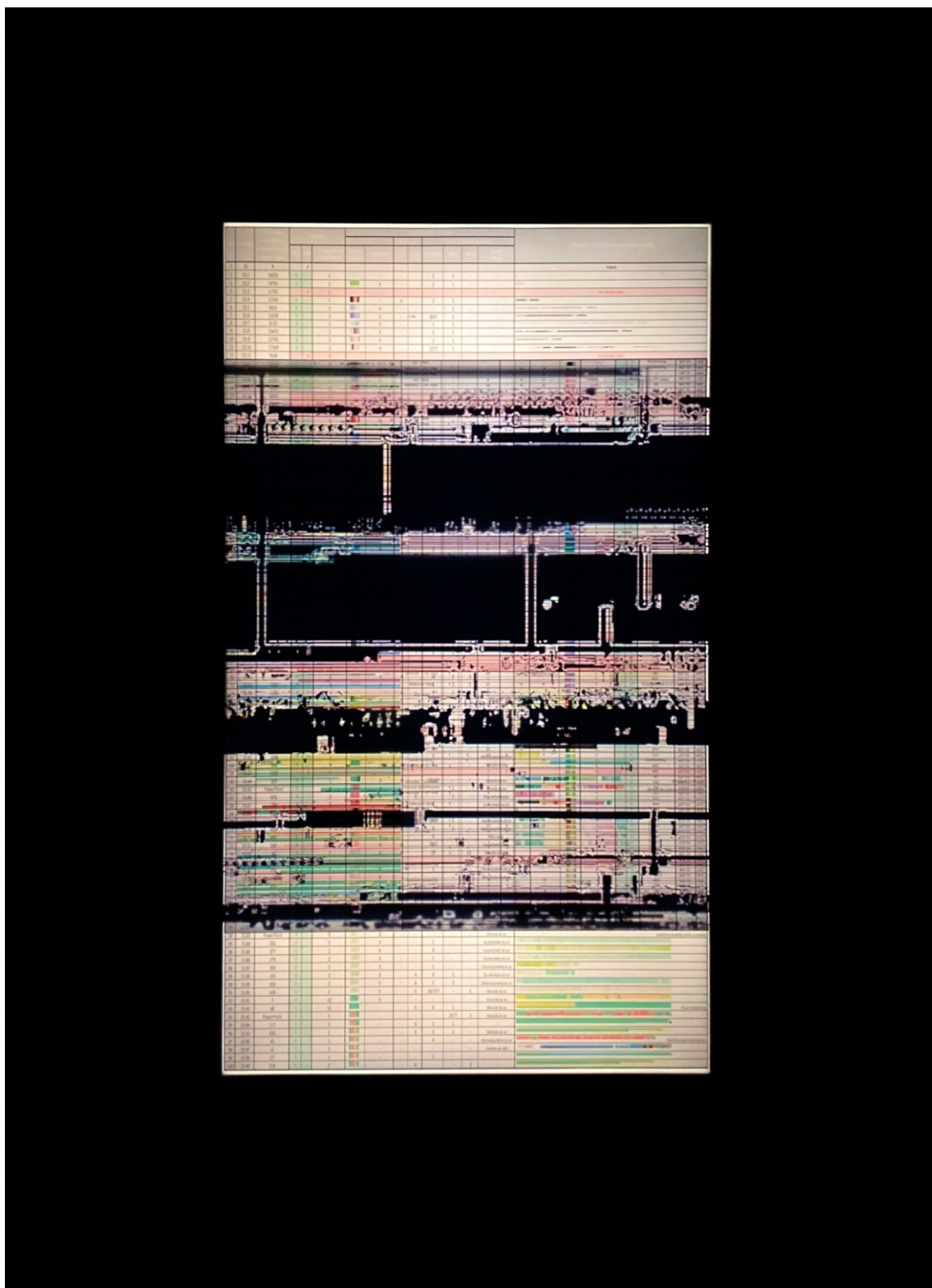


162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169 – Queres sentir máquina ? - No. 3, *frame* do vídeo.

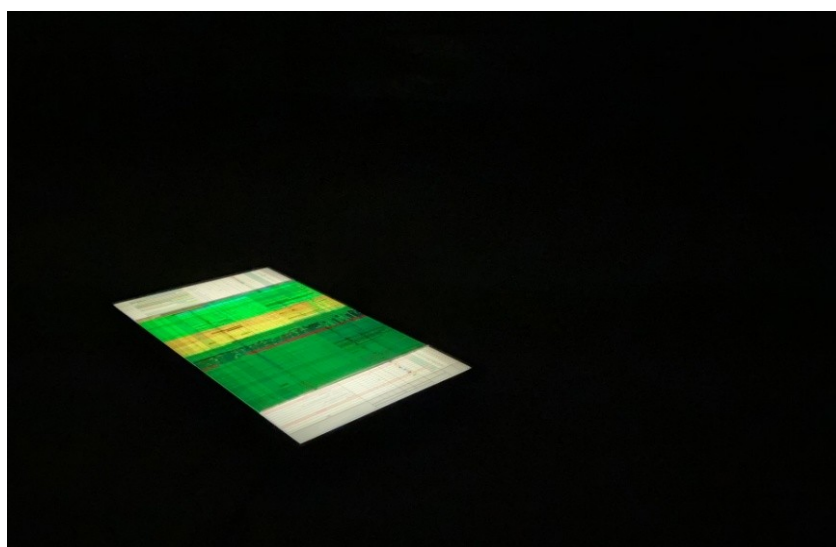
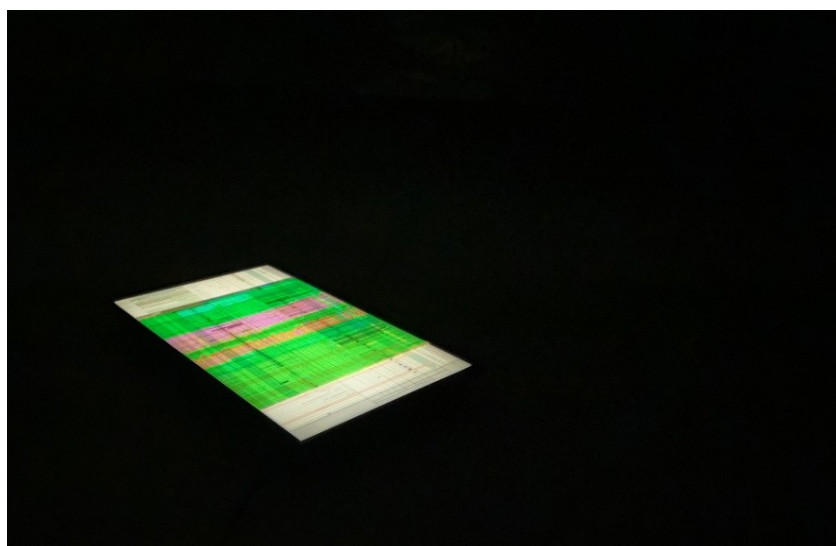
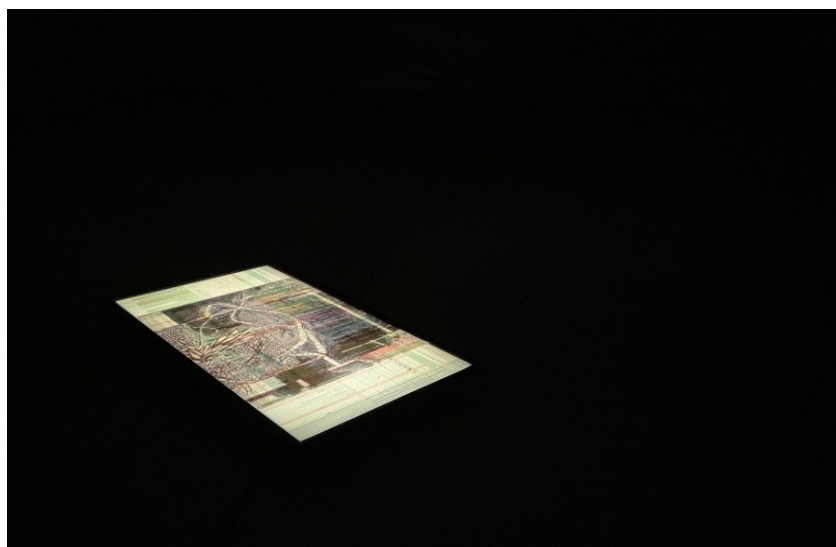
Linha de código ou modificação para gerar imagem	Alteração?	Sim	Não	B-Redução de área de imagem (módulo)	Alterações geradas na imagem										Exemplos de alteração da imagem (total ou parcial)
					Cor	Transparência	E=0	E=1	Quadrantes	Formas	Formas	Formas	Formas	Formas	
1	15	X	-	X	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Original
2	15.1	16033	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
3	15.2	14704	X	-	2	-	-	-	2	1	-	-	-	-	
4	15.3	11765	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
5	15.4	15589	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
6	15.5	6821	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
7	15.6	11938	X	-	2	-	-	-	3(47)	1	-	-	-	-	
8	15.7	8192	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
9	15.8	15472	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
10	15.9	12742	X	-	2	-	-	-	2	1	-	-	-	-	
11	15.10	17349	X	-	2	-	-	-	1(27)	1	-	-	-	-	
12	15.11	1630	X	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	
13	15.12	10358	X	-	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	Sem alteração visual
14	15.13	3415	X	-	2	-	-	-	2	1	-	-	-	-	
15	15.14	13091	X	-	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	
16	15.15	8059	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
17	15.16	6024	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
18	15.17	13685	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
19	15.18	8318	X	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
20	15.19	10491	X	-	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	
21	15.20	14396	X	-	2	-	-	-	4	1	-	-	-	-	
22	15.21	10704	X	-	2	-	-	-	2	1	-	-	-	-	Permanecer na Interferência - Quadrantes
23	15.22	17101	X	-	2	-	-	-	1	1	-	-	-	-	
24	15.23	10347	X	-	3	-	-	-	X	2(37)	1	-	-	-	
25	15.24	15888	X	-	1	-	-	-	X	5(67)	-	-	-	-	Alteração no 15.4
26	15.25	8959	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
27	15.26	15640	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
28	15.27	10250	X	-	2	-	-	-	X	3	1	-	-	-	
29	15.28	3463	X	-	1	-	-	-	X	3(4)	-	-	-	-	Alteração no 15.15
30	15.29	9204	X	-	2	-	-	-	-	3(4)	1	-	-	-	
31	15.30	8297	X	-	2	-	-	-	-	1	1	-	-	-	Porcentagem de transparência mínima
32	15.31	8409	X	-	2	-	-	-	X	4	1	-	-	-	
33	15.32	12138	X	-	2	-	-	-	X	2	1	-	-	-	
34	15.33	13276	X	-	2	-	-	-	X	2	1	-	-	-	
35	15.34	11997	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
36	15.35	10738	X	-	2	-	-	-	-	2	1	-	-	-	Alteração no 15.25
37	15.36	5951	X	-	2	-	-	-	X	2	1	-	-	-	
38	15.37	9382	X	-	2	-	-	-	X	2	1	-	-	-	
39	15.38	6993	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
40	15.39	6897	X	-	2	-	-	-	X	3	1	-	-	-	
41	15.40	14029	X	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	
42	15.41	1780	X	-	2	-	-	-	X	3	1	-	-	-	
43	15.42	8518	X	-	2	-	-	-	-	2	1	-	-	-	
44	15.43	13227	X	-	1	-	-	-	X	1	1	-	-	-	
45	15.44	16365	X	-	2	-	-	-	X	1	1	-	-	-	
46	15.45	10169	X	-	2	-	-	-	X	1	1	-	-	-	
47	15.46	7230	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
48	15.47	14538	X	-	1	-	-	-	X	-	1	1	-	-	
49	15.48	12852	X	-	1	-	-	-	X	2	1	-	-	-	
50	15.49	6648	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
51	15.50	PowerPoint	X	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual. A imagem foi salva e parte do PowerPoint - Redução do código
52	15.51	994	X	-	6	-	-	-	X	33	2	1	-	-	Alteração em parte de 15.51 e parte transparente
53	15.52	1247	X	-	5	-	-	-	X	1	2	1	-	-	Alteração em parte de 15.51 e parte transparente
54	15.53	1191	X	-	3	-	-	-	X	3	2	1	-	-	
55	15.54	1179	X	-	8	-	-	-	X	26	-	1	-	-	Filtro verde
56	15.55	966	X	-	4	-	-	-	X	24	6	1	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
57	15.56	1294	X	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	
58	15.57	1242	X	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	
59	15.58	1400	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
60	15.59	719	X	-	3	-	-	-	X	7	-	-	-	-	Alteração de parte de 15.54 - filtro verde
61	15.60	802	X	-	1	-	-	-	X	6	-	-	-	-	
62	15.61	1048	X	-	1	-	-	-	X	5	-	-	-	-	Alteração de parte de 15.54 - filtro verde
63	15.62	988	X	-	4	-	-	-	X	6	-	-	-	-	
64	15.63	1318	X	-	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
65	15.64	263	X	-	5	-	-	-	X	13(147)	-	-	-	-	Alteração de 15.54 e 15.58
66	15.65	PowerPoint	X	-	6	-	-	-	X	-	1	-	-	-	Alteração de 15.54 e 15.58
67	15.66	876	X	-	2	-	-	-	X	-	1	-	-	-	Alteração de 15.54 e 15.58
68	15.67	720	X	-	2	-	-	-	-	1	-	-	-	-	Filtro verde
69	15.68	912	X	-	1	-	-	-	-	1	-	-	-	-	Exclusão de parte da cor
70	15.69	583	X	-	4	-	-	-	X	5(67)	1	-	-	-	Exclusão de parte da cor
71	15.70	450	X	-	4	-	-	-	X	6	2	-	-	-	Exclusão de parte da cor
72	15.71	693	X	-	3	-	-	-	X	4	-	-	-	-	Filtro verde
73	15.72	589	X	-	3	-	-	-	X	7(87)	-	-	-	-	Exclusão de parte da cor
74	15.73	56	X	-	7	-	-	-	X	29	-	1	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
75	15.74	111	-	X	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Sem alteração visual
76	15.75	732	X	-	3	-	-	-	X	-	1	-	-	-	Exclusão de parte da cor
77	15.76	PowerPoint	X	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Alteração de 15.54 e 15.58
78	15.77	375	X	-	2	-	-	-	X	-	1	-	-	-	
79	15.78	355	X	-	1	-	-	-	X	-	1	-	-	-	
80	15.79	553	X	-	2	-	-	-	X	1	4	-	-	-	
81	15.80	20	X	-	9	-	-	-	X	-	23	3	-	-	Alteração de parte da cor
82	15.81	407	X	-	2	-	-	-	X	-	-	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
83	15.82	277	X	-	6	-	-	-	X	5	-	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
84	15.83	PowerPoint	X	-	9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
85	15.84	242	X	-	2	-	-	-	X	-	1	-	-	-	Exclusão de parte da cor
86	15.85	377	X	-	2	-	-	-	X	-	8	-	-	-	Exclusão de parte da cor
87	15.86	279	X	-	2	-	-	-	X	-	1	-	-	-	Exclusão de parte da cor
88	15.87	304	X	-	2	-	-	-	X	-	1	-	-	-	Exclusão de parte da cor
89	15.88	165	X	-	3	-	-	-	X	-	8	-	-	-	Exclusão de parte da cor
90	15.89	283	X	-	2	-	-	-	X	5	3	-	-	-	Exclusão de parte da cor
91	15.90	438	X	-	2	-	-	-	X	18(107)	-	1	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
92	15.91	7	X	-	10	-	-	-	X	-	8	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
93	15.92	40	X	-	10	-	-	-	X	-	8	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
94	15.93	PowerPoint	X	-	5	-	-	-	-	-	24(7)	1	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
95	15.94	117	X	-	3	-	-	-	X	-	2	1	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
96	15.95	426	X	-	2	-	-	-	X	-	3	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
97	15.96	41	X	-	1	-	-	-	X	-	4	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
98	15.97	6	X	-	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
99	15.98	37	X	-	1	-	-	-	-	-	1	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente
100	15.99	518	X	-	2	-	-	-	X	-	-	-	-	-	Alteração de 15.51 e parte transparente



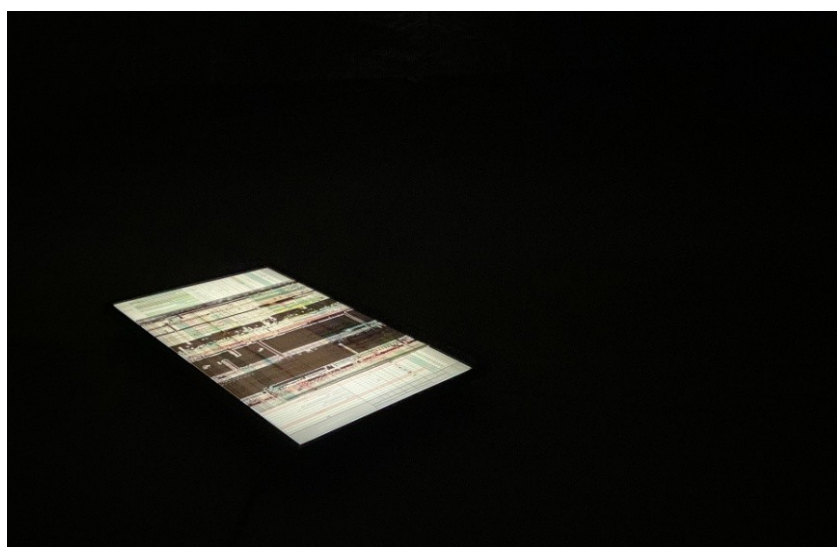
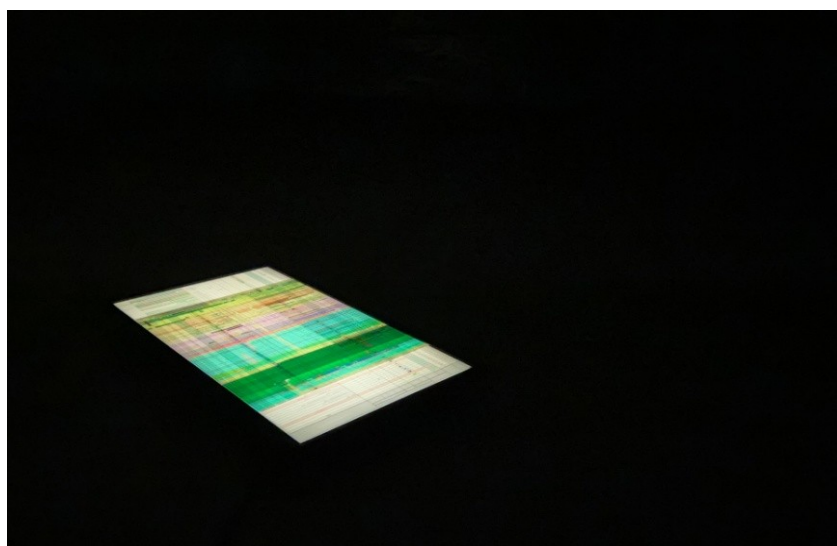
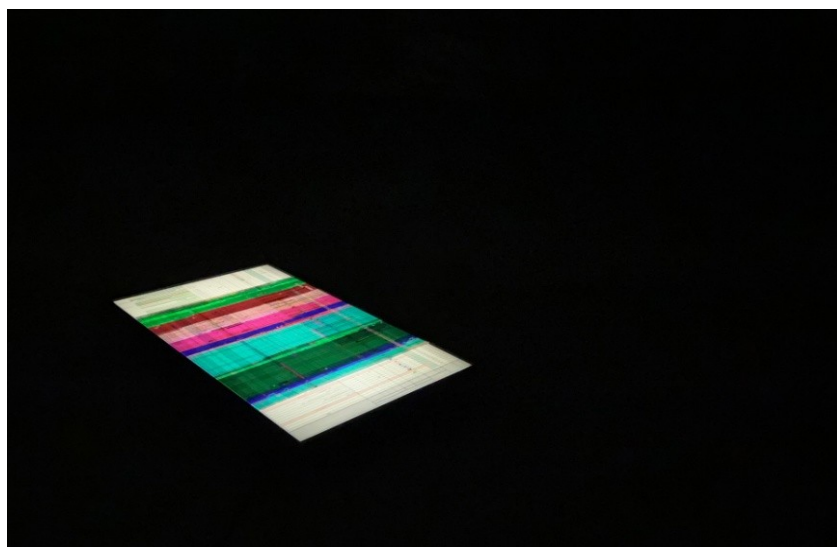
172 – Queres sentir máquina? – No. 3, 2020, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm.



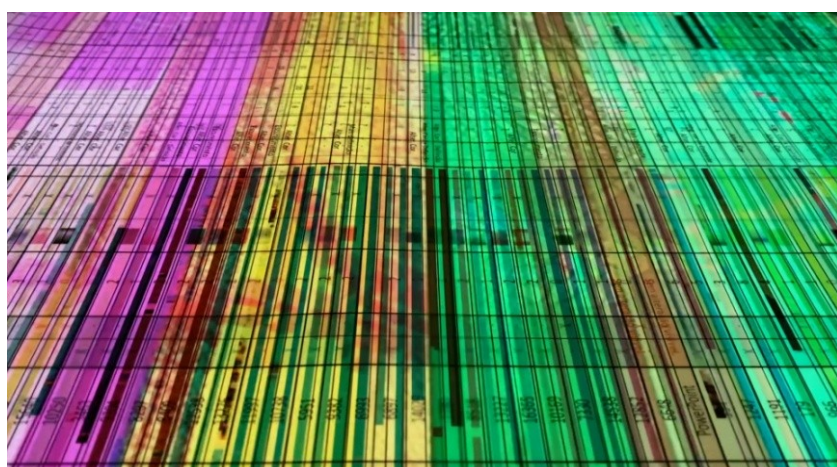
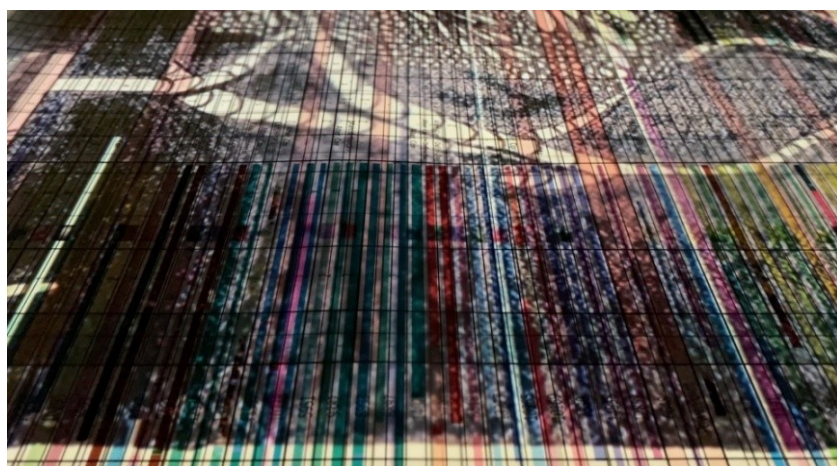
173 – Queres sentir máquina? – No. 3, 2020, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm.



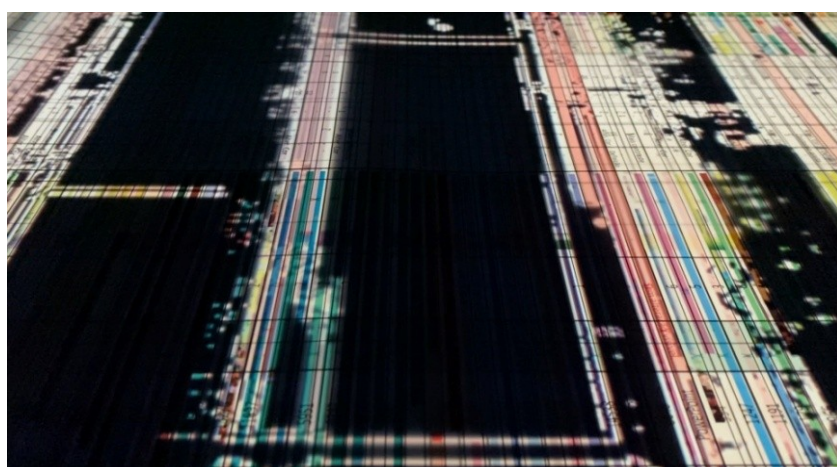
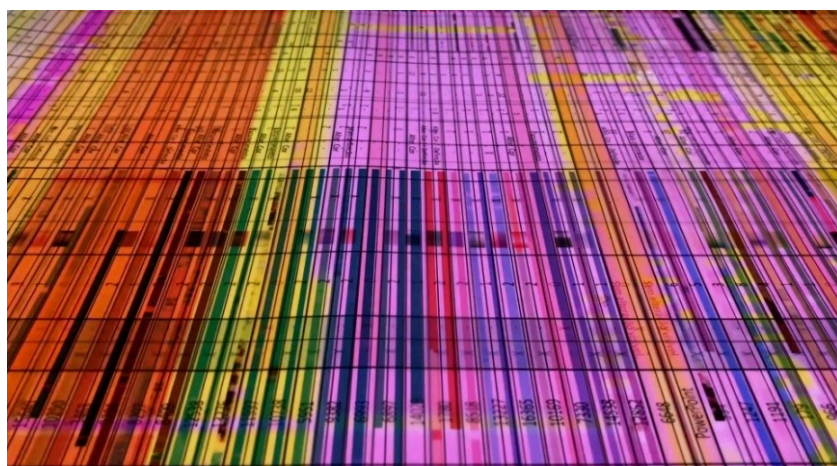
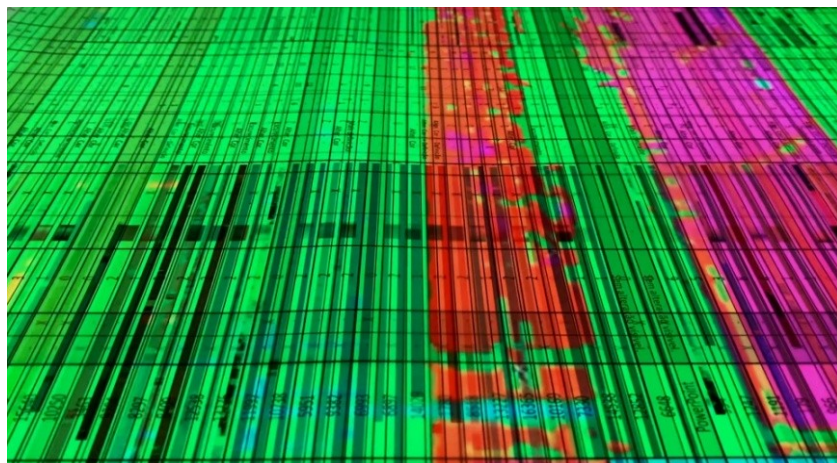
174, 175, 176 – Queres sentir máquina? – No. 3, 2020, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm.



177, 178, 179 – Queres sentir máquina? – No. 3, 2020, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm.



180, 181, 182 – Queres sentir máquina? – No. 3, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm, *frame* do vídeo da vídeo-instalação.



183, 184, 185 – Queres sentir máquina? – No. 3, vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm, *frame* do vídeo da vídeo-instalação.

3

Exposição “Lapso: o desvio na imagem”

Joana R. Sá

Lapso : o desvio na imagem

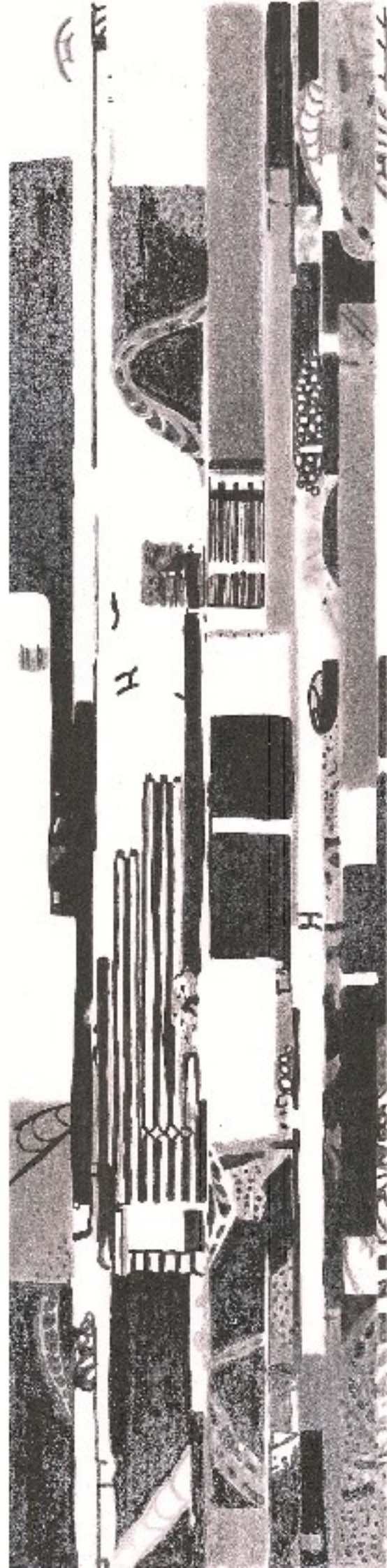
Prova pública - Mestrado em Artes Plásticas,
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

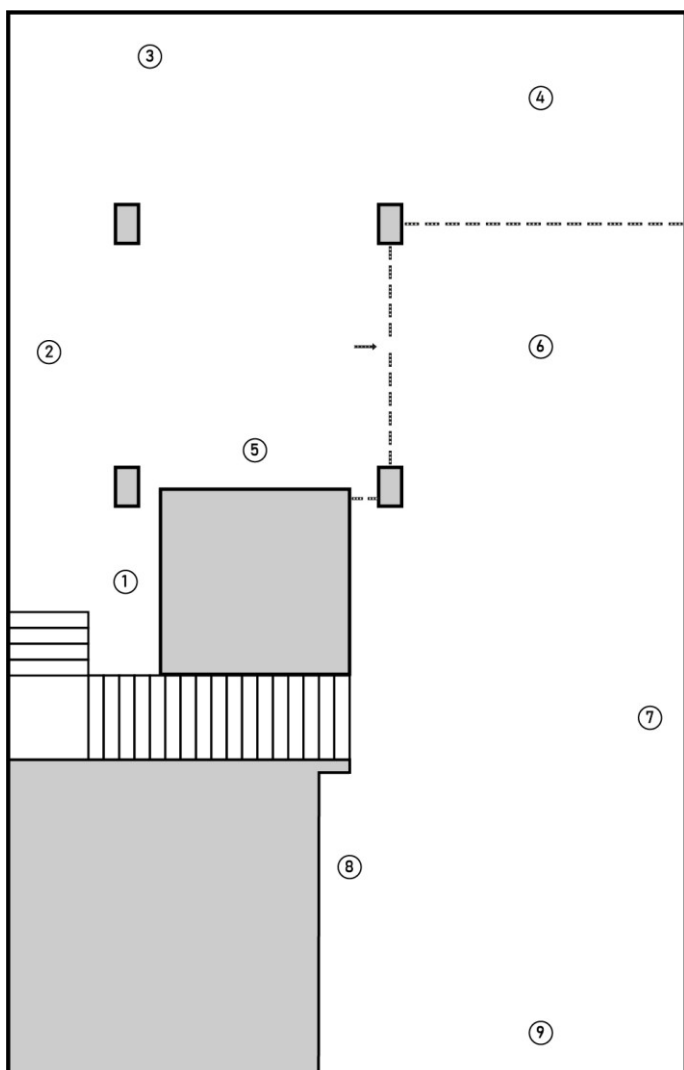
3.12.2020

16:00

O. ESTÚDIO

Rua Joaquim António de Aguiar, 150,
Porto, Portugal





1.
Fill the Void, 2016-2019,
marcador e tinta-da-china sobre papel, 70 x 100 cm.

2.
Lapsus Calami, 2019,
marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre
papel fabriano, 210 gr, 50 x 70cm.

3.
Estudos, 2018-2020,
diário gráfico, 27,9 x 35,6 cm.

Sem título, 2019,
conjunto de seis colagens, marcador sobre tela,
dimensões variáveis.

O meu desenho não tem de ser bonito, 2019,
marcador e tinta-da-china sobre papel manteiga e
papel, 14,8 x 21 cm.

Fragmentos, 2019,
marcador sobre cartolina, dimensões variáveis.

4.
Resiliências, 2020,
marcador e tinta de carimbo sobre papel, 29, 7 x 42 cm.

5.
Queres sentir máquina? – No.1, 2019-2020,
marcador, grafite, lápis de cor e pedra negra sobre
papel fabriano de 300gr / marcador sobre papel vegetal
e polipropileno em painel LED, 50 x 70 cm / 30 x 120
cm.

6.
Queres sentir máquina? – No. 3, 2020,
vídeo-instalação, tabelas de Excel impressas em
poliéster sobre ecrã, 69 x 39 cm, 47 x 39 cm.

7.
???, 2020,
impressão em poliéster sobre painel LED, 30 x 120 cm.

8.
???, 2020,
impressão em poliéster sobre painel LED, 59,5 x 59,5
cm.

9.
Queres sentir máquina ? - No. 2, 2020,
projeção, acrílico e grafite sobre tela,
60 x 120 cm.

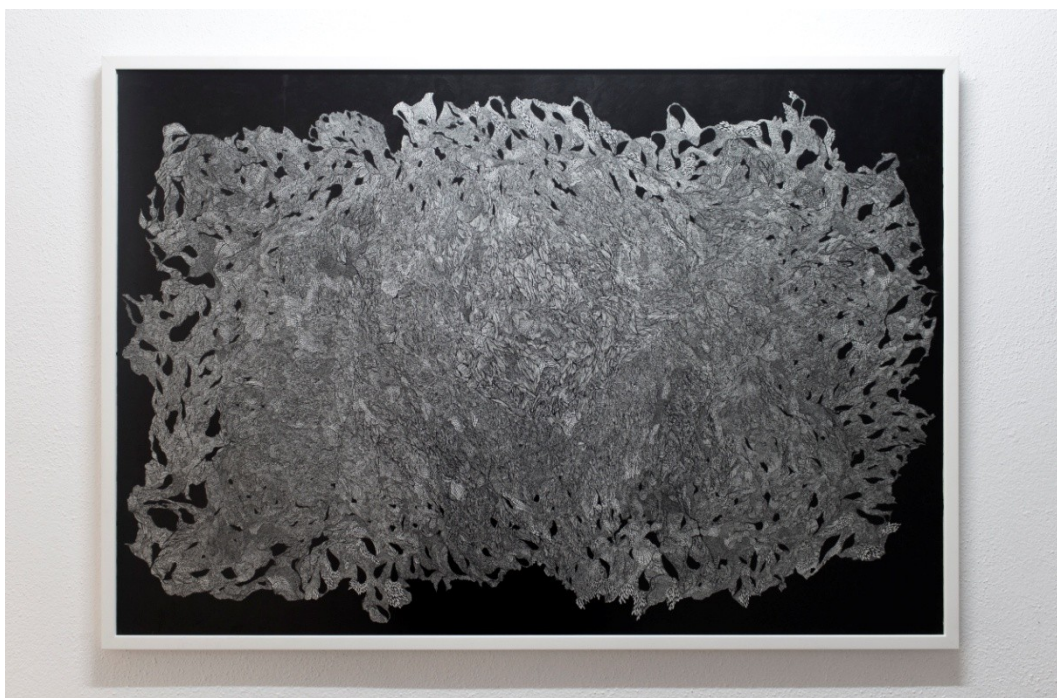
Quando se desenha livremente — o tempo delonga e o gesto flui — é um refúgio pessoal, no qual, se organiza pensamentos e digerem-se sentimentos — é a procura de uma homeostasia.

O desenho é o rasto daquilo que nos habita — o corpo, um contentor de memórias.

Arquivo de narrativas invisíveis — diário que não se lê, mas que se vê e se sente.

A fragmentação da imagem empurra o desenho para um esquecimento, para uma desmemória. Cada desvio, um lembrar que desvanece.

Rizoma de inputs e outputs, encontros e desencontros, materializações e desmaterializações, construções e desconstruções, territorializações e desterritorializações — desenho enquanto campo expandido.



(1.)



(3.)



(3.)



(3.)



(4.)



(4.)



(4.)



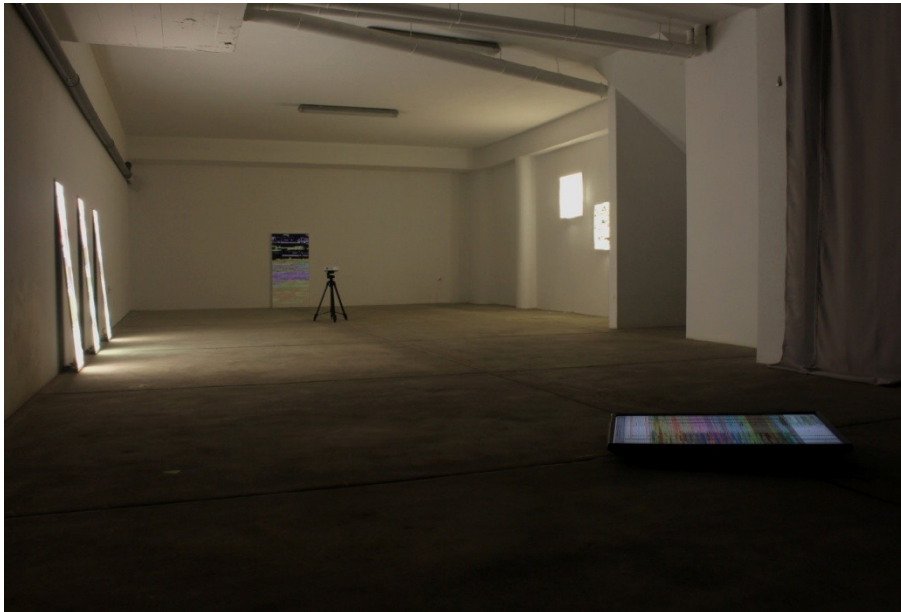
(2.)



(2.)



(5.)



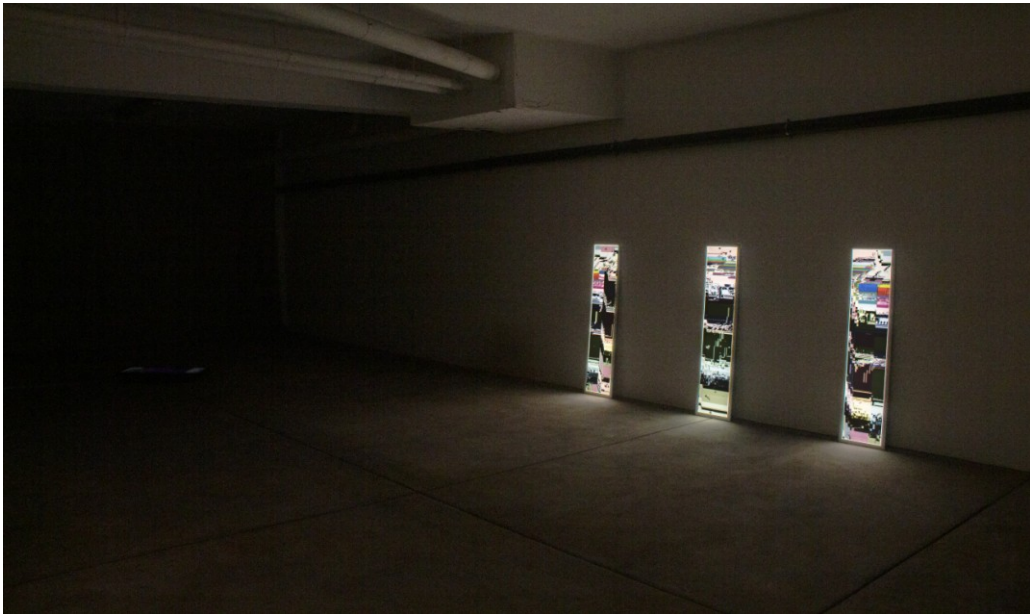
(6., 7., 8., 9.)



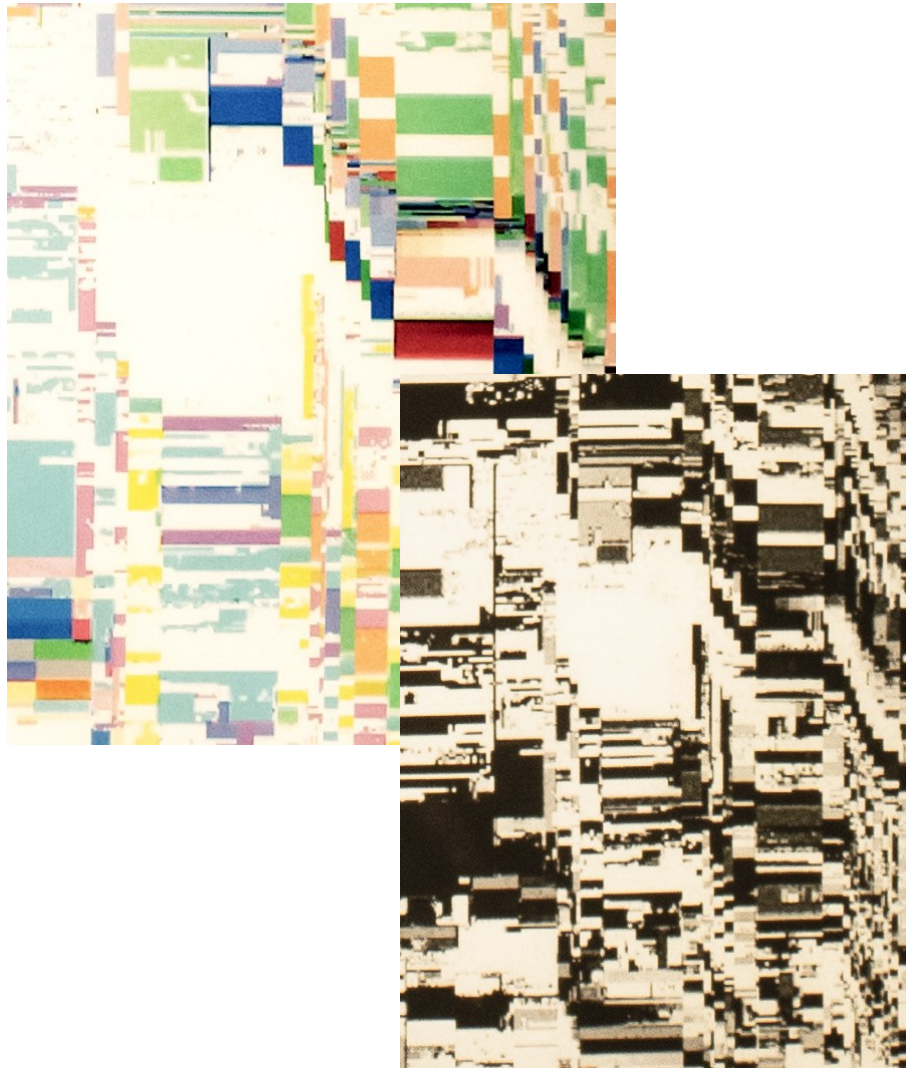
(6.)



(7.)



(7.)



(8.)



(8.)



(9.)

Joana R. Sá

-

Lapso: o desvio na imagem

-

2020

