U.PORTO

FACULDADE DE BELAS ARTES
UNIVERSIDADE DO PORTO

Index, da Arte e Tecnologia

Uma perspetiva curatorial

Luís António Coelho Fernandes

Relatório de Projeto no âmbito do Mestrado em Estudos de Arte – Estudos Museológicos e Curadoriais

Orientação: Professor Doutor Fernando José Pereira

Setembro, 2021

Agradecimentos

O presente trabalho não teria sido possível sem o apoio da minha esposa, Adriana Cerqueira, das minhas filhas, Matilde Cerqueira Fernandes e Maria Cerqueira Fernandes, e do meu orientador, Professor Doutor Fernando José Pereira.

Igualmente, importa ressalvar o trabalho desenvolvido com a equipa da Braga Media Arts, gnration e a empresa municipal Teatro Circo de Braga EM SA, estruturas que tornam possível o evento que serve de base ao presente relatório de projeto, deixando um especial agradecimento aos colegas Cláudia Leite, Joana Miranda, Sara Borges, Tiago Lopes, Hugo Loureiro e Ilídio Marques pelo apoio direto nos processos relativos à sua conceção e preparação.

Saliento e agradeço, de igual forma, a disponibilidade, paciência e gentileza do grupo de artistas com os quais tive oportunidade de levar a cabo entrevistas, fundamentais para o presente trabalho - berru, Florian Hecker, Jana Winderen, Jonathan Saldanha e Peter Burr, bem como das curadoras convidadas que completam a equipa de programação, Liliana Coutinho e Mariana Pestana.

Por último, uma palavra de agradecimento para a Professora Doutora Lúcia Matos pela disponibilidade e gentileza que manifestou ao longo de todo o percurso do Mestrado em Estudos de Arte.

Índice

Lista de Figuras **iii**

Resumo **iv**

Abstract **v**

1. Introdução **1**

2. Da Arte e Tecnologia **4**

2.1 Definição e Problematização **4**

2.2 Arte, Tecnologia e Interatividade: apologia de um espectador deslumbrado? **7**

3. Lógica Curatorial **12**

4. Estruturação e Planeamento **18**

4.1 Calendarização e estrutura do programa **18**

4.2 Eixos Programáticos **21**

4.2.1 Expositivo **21**

4.2.2 Conferências **22**

4.2.3 Performance **23**

4.2.5 Educação **25**

4.3 Locais **26**

4.4 Estruturação da Equipa **29**

4.5 Cronograma **30**

5. Obras Encomendadas **31**

5.1 Berru **32**

5.2 Florian Hecker **36**

5.3 Jana Winderen **39**

5.4 Jonathan Uliel Saldanha **42**

5.5 Peter Burr **45**

6. Conclusão **48**

7. Bibliografia **50**

8. Anexos **54**

Anexo I - Entrevistas **54**

Anexo II - Cronograma **91**

Lista de Figuras

Figura 1. Representação conceptual de Arènes, Latour e Gaillardet da estratificação das zonas críticas de forma convencional (a) e invertida (b), colocando a baixa atmosfera e a superfície num plano central. **14**

Figura 2. Index 01 (1972) por Art & Language. **16**

Figura 3. Datum, de Norimichi Hirakawa no Index 2019. **19**

Figura 4. Estrutura temporal do programa por eixo programático. **20**

Figura 5. Mesa redonda "Art, Technology and Contemporaneity" no Index 2019, com Adam Basanta, Barbara London, Liliana Coutinho e Olof van Winden. **23**

Figura 6. Performance "Median" de Hiroaki Umeda no Index 2019. **24**

Figura 7. Blackbox do gnration. **26**

Figura 8. Salão Nobre do Theatro Circo. **27**

Figura 9. Salão Nobre do Museu Nogueira da Silva. **29**

Figura 10. Another Object, por Berru. **32**

Figura 11. System Synthesis, por Berru. **34**

Figura 12. Instalação de Florian Hecker. **36**

Figura 13. Jana Winderen em processo de recolha sonora. **38**

Figura 14. Ala subterrânea do Centro Comercial Santa Bárbara em Braga. **40**

Figura 15. Behemoth Republic, de Jonathan Saldanha. **42**

Figura 16. Still de "Pattern Language", de Peter Burr. **45**

Resumo

A prática artística caracterizada pelo recurso a novas tecnologias, particularmente as digitais, tem apresentado ao longo das últimas décadas um problema de afirmação, quer no domínio da arte contemporânea, quer na sua relação com os públicos.

O presente projeto propõe uma reflexão sobre esta problemática, incorporando-a na conceção, estruturação e curadoria da edição de 2022 do Index, Bienal de Arte e Tecnologia integrada no plano de ação de Braga, Cidade Criativa da UNESCO.

A partir de uma revisão bibliográfica, é apresentada uma visão pessoal sobre a relação entre Arte e Tecnologia, que sustenta a conceção e definição do evento. Adicionalmente, é alvo de análise a forma como o evento foi estruturado na sua globalidade, não apenas no que concerne à sua definição artística e curatorial, mas descrevendo de que forma condicionantes contextuais ou gestão de locais disponíveis foram abordadas ao longo do processo. Por último, o trabalho aborda a descrição e fundamentação curatorial de um conjunto de obras encomendadas para o contexto do evento.

O presente trabalho constituiu uma valiosa oportunidade para incutir ao evento clareza e coesão concetual, permitindo sustentá-lo tematicamente e unir todos os seus diferentes eixos, pretensões e objetivos sem descurar as praticalidades associadas à organização de um evento.

Palavras-chave: Arte; Tecnologia; Digital; Sociedade.

Abstract

Artistic practices based on the usage of new technologies, namely digital ones, have been facing a legitimacy crisis over the last few decades, both in the context of contemporary art and regarding how the field connects to broader audiences.
The current project proposes to reflect on and consider this problematic through the conception, definition and curatorial approach of the 2022 edition of Index, an Art and Technology Biennial**,** which is part of the action plan of the city of Braga as a UNESCO Creative City.
Throughout the work, a personal vision about the relationship between Art and Technology, based on an analysis of current literature, is presented in addition to the description of the event's structural and logistical definition. Furthermore, a series of commissioned art works, to be included in the event's programme, are explained and detailed from a curatorial perspective.
This work has constituted a valuable opportunity to foster the event's conceptual clarity and cohesion, allowing for a more robust thematic definition and a stronger connection between its distinct programmatic axis and objectives, without discarding the practicalities associated with the planning of a cultural event.

Keywords: Art; Technology; Digital; Society.

1. Introdução

O presente trabalho reporta-se ao processo de conceção, estruturação e curadoria do Index, Bienal de Arte e Tecnologia, evento no qual temos a responsabilidade de Direção Geral e Artística.

Partimos para o mesmo com a perspetiva de aliar à nossa experiência empírica, alicerçada numa prática profissional no domínio da programação cultural iniciada há 12 anos, uma dimensão académica que lhe conferisse maior robustez. Nesse sentido, o percurso desenvolvido ao longo da frequência do Mestrado em Estudos de Arte revelou-se frutífero e valorizador, possibilitando uma efetiva articulação com o trabalho que desenvolvemos profissionalmente, com especial ênfase no evento abordado neste relatório de projeto.

Na conceção desta Bienal, decorrente do plano de ação da cidade de Braga enquanto Cidade Criativa da UNESCO para a Media Art e cujo foco assenta na relação entre Arte e Tecnologia, estão duas premissas fundamentais. Por um lado, a vontade de apresentar a um público vasto e diversificado diferentes manifestações artísticas nas quais a tecnologia contemporânea, nomeadamente a digital, tem um papel estruturante, com um intuito eminentemente formativo. Por outro, através dos seus eixos programáticos enfatizar um possível equilíbrio entre relevância artística e proficiência tecnológica, contrariando uma tendência comum para a polarização dos dois conceitos.

Pretende-se, portanto, refletir sobre dois problemas concretos. O primeiro prende-se, fundamentalmente, com a afirmação e interpretação das práticas artísticas usualmente referidas como Media Art, designação a que recorreremos para identificar, no presente, as diferentes relações entre Arte e Tecnologia. Neste ponto importa clarificar que, sendo toda a Arte tecnológica a partir do momento em que recorre a artefactos e ferramentas para a sua concretização (HAAHR, 2004), referimo-nos concretamente à influência de meios, metodologias e dispositivos tecnológicos contemporâneos, particularmente os digitais, não apenas no processo de criação artística, mas também na estruturação, conceptualização e definição da obra artística propriamente dita.

Sendo um domínio artístico relativamente recente (ARCHEY, 2018, HEIDEGGER, 1977) e suscetível de apresentar uma enorme variedade de manifestações e possibilidades de colaboração interdisciplinar, a Media Art adquire uma dificuldade adicional na sua perceção por parte do público, particularmente no não especializado, nomeadamente quando as obras não são espetaculares (CRAMER, 2016). O conceito é difuso e gerador de confusão. Adicionalmente, é ainda uma área com representação menor nos domínios museológicos (ARCHEY, 2018, NASH, 2006, STORR, 2003) – tradicionais, modernos e contemporâneos – bem como em termos académicos, quando comparada a outras manifestações artísticas contemporâneas, facto que não ajuda à familiarização do público e não contribui para a sua legitimação enquanto área artística relevante.

O segundo problema é de cariz intrínseco e, na nossa opinião, decorrente da sua afirmação recente. Não raras vezes a Tecnologia tende a suplantar a Arte, gerando obras impressionantes do ponto de vista técnico, mas com pouco apuro estético ou relevância artística (ADORNO, 1982, HEIDEGGER, 1977, SEROTA, 2000, SLICE, 2018). Esta superficialidade de conteúdo, para além de não ajudar na sua plena afirmação como disciplina artística, alimenta interpretações dúbias e gera expectativas falaciosas na relação entre Arte e Tecnologia (CRAMER, 2016). Dado Valentic afirma, no seu recente ensaio Creators and Believers (VALENTIC, 2018), que Arte e Tecnologia se situam em pólos diametralmente opostos, referindo contudo que: *“The magic happens when an artistic creation uses technology in a way that removes tech from tech. Ultimately, it makes one believe in the result of the creation and not in the technology with which it was created.” (VALENTIC, 2018).*

Face à identificação destes dois problemas, concebemos o Index como um espaço para discussão e reflexão sobre os mesmos, bem como para apresentação de um conjunto de obras, em contexto expositivo e performativo, que acreditamos representar felizes exemplos no equilíbrio entre proficiência tecnológica e riqueza artística. Paralelamente, mas não de forma acessória, incorporamos no seu programa uma dimensão de mediação com a comunidade local que consideramos fundamental, quer para a solidificação do evento, quer para a capacitação, educação e formação de novos públicos.

Existindo uma discrepância temporal entre a data prevista para a execução do evento, a decorrer em 2022, e o calendário letivo no qual a redação do presente projeto se insere, com este documento abordaremos exclusivamente a fase de conceptualização, estruturação e planificação do evento.

Nesse sentido, este trabalho procurará, a partir de uma revisão bibliográfica, apresentar uma visão pessoal sobre a relação entre Arte e Tecnologia, a qual esteve na base da conceção e definição do Index. Será também alvo de análise a forma como o evento foi estruturado na sua globalidade, não apenas no que concerne à sua definição artística e curatorial, mas descrevendo de que forma condicionantes contextuais ou gestão de locais disponíveis foram abordadas ao longo do processo, bem como de que forma o trabalho foi planeado e a equipa de trabalho idealizada e dimensionada.

Adicionalmente, será abordado o processo de encomenda de novas obras para o evento, com particular atenção à fundamentação dessas escolhas artísticas, à análise dos processos em causa, bem como à perspetiva dos artistas sobre a relação entre Arte e Tecnologia, sobre a temática do evento e as especificidades dos trabalhos a desenvolver e apresentar, a partir de entrevistas com os mesmos.

2. Da Arte e Tecnologia

2.1 Definição e Problematização

O que queremos exatamente dizer com relação entre Arte e Tecnologia? Qual a perspetiva sobre esta relação que defendemos como nossa e queremos trabalhar para difundir? A partir do momento em que, na sua essência, toda a Arte é tecnológica, importa clarificar a nossa posição.

A Arte do século XX viu florescer uma tendência de *Deskilling*, ou seja, de uma procura deliberada da perda da competência técnica na produção artística. Sobre este tema HUDSON (2013) fala da *"desqualificação do autor para recuperar o espectador",* trocando a destreza técnica pela habilidade discursiva, tendência que se alastrou até à contemporaneidade.

ROBERTS (2007), acrescenta que este processo se tornou claro a partir da segunda década do século XX, com uma crescente desvalorização da capacidade mimética e expressiva do trabalho manual, situação que despoletou uma revolução na forma de encarar a arte, indo além do *skill* artesanal para a aquisição de uma dimensão social. Nas palavras de ROBERTS (2007), "*as the artisanal became dissociated from the category of art, authorship came more and more to incorporate both the non-artistic hands of others and the development of mechanical/technical and executive artistic skills. Indeed, the use of non-artistic labour in the form of delegated work or the incorporation of productive labour in the form of the readymade defines the broader political horizons of the early avant-garde: the dissolution of the division between intellectual labour and manual labour as the basis for the future dissolution of art into social praxis*."

Segundo o autor, Deskilling é o que acontece quando a expressividade técnica é ultrapassada pelas condições de reprodutibilidade social e tecnológica.

"(...) the split between artistic labour and the conventional craft-based signs of authorship which follows from this split, necessarily links artistic skill in late capitalist culture to a conception of artistic labour as immaterial production.

Artistic skills find their application in the demonstration of conceptual acuity, not in the execution of forms of expressive mimeticism."
ROBERTS (2007)

Paralelamente, a contemporaneidade viu nascer um conjunto admirável de técnicas e dispositivos tecnológicos, que reinventaram a nossa relação com os outros e com o mundo, alastrando-se inevitavelmente para o domínio da Arte, mas estabelecendo com a mesma uma relação problemática. Em parte, porque a Arte produzida com recurso a tais ferramentas assenta, frequentemente, num deslumbramento tecnológico que choca frontalmente com o movimento de *Deskilling* e com a valorização dessa mesma habilidade discursiva. Esta situação traduziu-se num afastamento entre as práticas e instituições da Arte contemporânea e a Media Art enquanto disciplina (DANIELS, 2016).
Claire Bishop defendia, num ensaio polémico escrito em 2012, que apesar da invasão de meios tecnológicos no nosso quotidiano, bem como da cada vez mais recorrente utilização de ferramentas digitais por parte de artistas, muito poucos conseguem de facto demonstrar o que significa pensar, ver e criar do ponto de vista da era digital em que vivemos (BISHOP, 2012). O intervalo temporal até à atualidade parece não ter resolvido este problema, de acordo com Lev Manovich[1] que numa publicação pessoal recente refere:

"What do we feel when we look at the previous generations of electronic and computer technologies? 1940s TV sets, 1960s mainframes, 1980s PCs, 1990s versions of Windows, or 2000s mobile phones? I feel "embarrassed. "Awkward." Almost "shameful." "Sad." And this is exactly the same feelings I have looking at 99% of digital art/computer art/new media art/media art created in previous decades. And I will feel the same when looking at the most cutting-edge art done today ("AI art," etc.) 5 years from now.
If consumer products have "planned obsolescence," digital art created with the "latest" technology has its own "built-in obsolescence."

[1] Citação retirada do perfil de Lev Manovich na rede social facebook.

After 30 years in this field, there are very few artworks I can show to my students without feeling embarrassed. While I remember why there were so important to us at the moment they were made, their low-resolution visuals and broken links can't inspire students.
New media art never deals with human life, and this is why it does not enter museums. It's our fault. Don't blame curators or the "art world." Digital art is "anti-human art," and this is why it does not stay in history."

Adicionalmente, o ritmo de crescimento de soluções tecnológicas parece não dar tréguas, o que simultaneamente abre novas possibilidades e ferramentas de criação artística, bem como aumenta o fosso entre o estado da arte[2] e a maturidade da sua utilização pela comunidade de artistas.
De acordo com PEREIRA (2021) "*a arte é um território, não do saber fazer (a exclusiva utilização das tecnologias como produto), mas do fazer saber (a utilização das tecnologias como processo, necessário, mas não exclusivo, para a existência do produto)*", ou, como ROBERTS (2007) refere, as possibilidades emancipatórias da arte residem na forma como a técnica é colocada ao serviço da "mão" e não na subordinação da "mão" a qualquer tipo de técnica.
O desequilíbrio entre proficiência tecnológica e validade artística tem alimentado interpretações dúbias e gerado expectativas falaciosas na relação entre Arte e Tecnologia. Esta discrepância traduz-se frequentemente numa tendência para polarizar os conceitos de Arte e de Tecnologia, e em considerar superficial o objeto artístico que se sustenta numa base eminentemente tecnológica.

[2] no sentido tecnológico.

2.2 Arte, Tecnologia e Interatividade: apologia de um espectador deslumbrado?

A introdução de processos computacionais na prática artística não é recente e tem sido transformadora, não só na forma como se produz arte, mas também como experienciamos o fenómeno artístico. Tal manifesta-se de múltiplas formas e em diferentes contextos, das obras mais herméticas e eruditas ao entretenimento puramente *mainstream*.

NICHOLS (1988) refere-se a tal fenómeno como um novo paradigma no domínio cultural, comparando a introdução de sistemas cibernéticos no campo da arte com o da fotografia e filme, historicamente perspetivado por Walter Benjamin no seu seminal texto "A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica" (BENJAMIN, 1992). De acordo com NICHOLS (1988) este novo paradigma substitui a capacidade de replicar ou reproduzir uma representação artística pela capacidade de a simular, reinventando a forma como nos relacionamos com objetos artísticos.

Uma das manifestações mais recorrentes da introdução de tecnologias computacionais e digitais na prática artística são as obras interativas, trabalhos que colocam, de forma literal, a ação do espectador como ponto central e requisito fundamental para a sua própria existência. Pela forma como incorporam o espectador na sua narrativa e funcionamento, este tipo de instalações tornou-se cada vez mais recorrente e popular, estando presente em contextos bastante distintos, que vão dos mais institucionais e formais, como museus, aos mais lúdicos e informais, como em eventos de entretenimento ou até centros comerciais. A chegada das tecnologias de inteligência artificial, realidade virtual e aumentada veio reforçar, ainda mais, a presença da interatividade no nosso dia a dia e, também, no universo das práticas artísticas. Tornou-se, também, numa das mais usuais associações e lugares-comuns que podemos encontrar no domínio da relação entre Arte e Tecnologia, situação que encaramos de uma perspetiva crítica. PEREIRA (2001) propõe, inclusivamente, uma alternativa para esta noção de interatividade. O autor fala de interpassividade, no sentido em que os sujeitos

são impelidos a tomar parte de uma ação pré-programada que conta com a sua intervenção.

Podemos identificar neste foco particular no espectador um paralelismo formal com a temática que RANCIÈRE (2010) explora no seu texto "O Espectador Emancipado". Contudo, no nosso entender, as características das obras de arte interativa e a sua relação com o espectador, na sua generalidade, apontam num sentido oposto às ideias defendidas por RANCIÈRE (2010) por colocarem o espectador numa posição central da experiência artística de uma forma substancialmente diferente do descrito pelo autor Francês.

"*(...) os espectadores vêem, sentem e compreendem algo na medida em que compõem o seu próprio poema, como, a seu modo, fazem os actores ou os dramaturgos, os realizadores, os bailarinos e os performers."*

RANCIÈRE (2010)

Em O Espectador Emancipado, Jacques Rancière discorre sobre uma noção de emancipação do espectador. Neste ensaio, o autor Francês começa por identificar o que classifica como paradoxo do espectador, situação que suscitou numerosas críticas e debates ao longo da história do Teatro. Segundo RANCIÈRE (2010), tal paradoxo é simples de formular, na medida em que por um lado não existe teatro sem espectador e, por outro, a condição de espectador tem sido continuamente associada a uma postura de observação e passividade que se opõe ao conhecimento e ação. Este paradoxo levou ao questionamento sobre o papel do espectador, dando origem a diferentes teses que partilham uma premissa comum: "*É preciso um Teatro sem espectadores, no qual quem assiste aprenda, em vez de ser seduzido por imagens, no qual quem assiste se torne participante activo, em vez de voyeur passivo*" RANCIÈRE (2010).

Contudo, para Rancière, a emancipação "*começa quando se põe em questão a oposição entre olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem elas próprias à estrutura da dominação e da sujeição. A emancipação começa quando se*

compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição de posições." (RANCIÈRE, 2010). Esta noção de espectador que o autor defende, como uma entidade que constrói a sua própria relação com a performance, ou com qualquer outra manifestação artística, é particularmente interessante e reforça a ideia de que a partir das nossas experiências pessoais, personalidade e background sociocultural construímos as nossas próprias narrativas e interpretações sobre o objeto artístico. RANCIÈRE (2010) refere-se a outro paradoxo para ilustrar esta situação, a do Mestre Ignorante. De acordo com o autor francês "*o aluno aprende do mestre algo que o próprio mestre não sabe. Aprende algo como efeito de um ensino que o obriga a procurar e a verificar essa procura. Mas não aprende o saber do mestre*".

RANCIÈRE (2010) acrescenta também que esta capacidade de construção de conhecimento, tem o condão de criar uma espécie de poder comum, que nivela todos os sujeitos. Segundo o autor, este poder comum liga os indivíduos entre si na medida em que os faz proceder à troca das suas atividades intelectuais, ao mesmo tempo que os separa, pois cada um é capaz de traçar o seu próprio caminho de construção de conhecimento. De acordo com o autor:

"Ser espectador não é condição passiva que devemos transformar em atividade. É a nossa situação normal. Aprendemos e ensinamos, agimos e conhecemos também enquanto espectadores que ligam constantemente o que vêem com aquilo que já viram e disseram, fizeram e sonharam."
RANCIÈRE (2010)

Esta perspetiva sobre a construção de uma relação de conhecimento com um objeto artístico, que pressupõe uma relação estabelecida entre uma obra de arte – seja ela qual for – e um interlocutor, baseada em pensamento, interpretação e reflexão da parte do espectador é particularmente válida numa época em que a atenção é reduzida, a imediaticidade é valorizada e a espetacularidade é arma para captar atenção de todos nós.

A produção artística baseada na utilização de tecnologias de foro computacional e/ou digital tem sido objeto de ampla discussão acerca da sua natureza, validade e identidade ao longo das últimas décadas (DANIELS, 2016).

Recentemente, os avanços tecnológicos conduziram ao desenvolvimento de algoritmos de Inteligência Artificial aplicados à Arte, os quais se prometem afirmar como um novo paradigma social e cultural. CARVALHAIS (2016) refere que este paradigma tem características muito particulares, que o diferencia de outros momentos fraturantes da história. Desta vez ganhamos a capacidade de criar dispositivos independentes em relação aos seus criadores e que, no limite, têm capacidade para criar de forma autónoma, de gerar novas mensagens e artefactos per se (CARVALHAIS, 2016).

Podemos afirmar que o aparecimento das técnicas de Inteligência Artificial aplicadas à arte, bem como as anteriores introduções da Realidade Aumentada e Realidade Virtual na prática artística, se traduziram também na criação de novas obras, nas quais a interatividade tem sido uma das características recorrentes. O artista e escritor Canadiano Douglas Coupland defende que, num futuro próximo - após um necessário período de maturação e desenvolvimento - a Realidade Virtual será algo de absolutamente indispensável no nosso quotidiano, bem como um fenómeno profundamente transformador na prática e fruição artística (BIRNBAUM, 2018). Contudo, na atualidade, a arte interativa parece, frequentemente, carecer de relevância artística, conquistando o espectador principalmente pela forma como com ele se relaciona e pela sua espetacularidade.

"A interatividade introduz novas formas de relacionamento entre emissor e receptor que se afirmam problemáticas. A sua existência condiciona, quase sempre, o receptor à referência temporal do presente imediato. Esta imediatez, que é proposta, deflagra uma série de outros desenvolvimentos que desembocam, naturalmente, num aumento da apatia receptiva. "

PEREIRA (2001)

A introdução de obras de cariz interativo em contextos expositivos vem colocar algumas questões relativamente a uma cumplicidade existente entre a arte e o entretenimento, cuja reflexão se deve fazer de forma profunda. Nas palavras de PEREIRA (2001), "a *interatividade promete uma nova possibilidade ativa de participação por parte do receptor. Até hoje nunca esta atitude foi central nos trabalhos apresentados pela arte mais atenta e desenvolvida ao longo de todo o século XX. À audiência são concedidos espaços de interpretação e de reação, mas não de interação. Esta espécie de colisão conceptual entre a narrativa e a interatividade gera posicionamentos apaixonados que se prefiguram como anunciadores de falsas polémicas acerca da relação existente entre arte e tecnologia.".* Este posicionamento crítico é partilhado por outros autores, como BISHOP (2012), no já referido ensaio *Digital Divide*, ou VALENTIC (2018), em *Creators and Believers*.

3. Lógica Curatorial

“The superficial now becomes central (...) We are surface bound creatures.”
ARÈNES*, [et al.]* (2018)

O recurso a orientações temáticas para a definição de eventos culturais é uma prática recorrente. Através da adoção de um tema, introduz-se na construção de um evento cultural uma delimitação conceptual e estética que permite, não só agrupar, mas também estabelecer ligações entre as diferentes componentes que sustentam o próprio evento, conferindo-lhe coesão e identidade.
Contudo, não raras vezes, a definição de um tema acaba por gerar pelo menos um de dois problemas: a) o programa não concretiza de forma satisfatória a relação com o tema, forçando a introdução de propostas com afinidade questionável com o mesmo; b) o tema torna-se potencialmente castrador para a materialização do evento em si, pelas restrições que impõe.
Estando conscientes desta situação propusemo-nos a encontrar uma definição temática que balizasse a programação do evento, sem restringir o seu campo de ação e a sua concretização, com abertura suficiente para legitimar diferentes abordagens programáticas sem que isso resultasse numa amálgama indiferenciada de conteúdos.
A delimitação do âmbito do Index começou na sua génese e torna-se clara a partir do momento em que colocamos as palavras Arte e Tecnologia no subtítulo do evento. Pretendemos desenvolver um evento que se foque na relação entre estes dois domínios e que os apresente a partir de diferentes perspetivas e eixos disciplinares.
Como manifestamos anteriormente, um recorrente desequilíbrio entre as dimensões tecnológicas e artística em obras produzidas ao abrigo da Media Art tem contribuído para se considerar superficial o output artístico que se sustenta numa base eminentemente tecnológica.

A noção de superficialidade e de superfície é algo que pretendemos explorar na definição temática do Index porque, tal como a relação entre Arte e Tecnologia, acreditamos que a sua interpretação pode ser transformada e afastada de conotações negativas. Adicionalmente, constitui-se como uma metáfora interessante para o processo curatorial que nos propomos a implementar.

O filósofo Graham Harman aborda a superficialidade num ensaio em que coloca em perspectiva a visão de Martin Heidegger, Marshall McLuhan e Clement Greenberg (HARMAN, 2013). Comum a todos estes pensadores está uma recusa da consciência em favor do subconsciente, do conteúdo em favor do *medium* e da superfície em favor do profundo. Para estes autores, a tarefa fundamental da superfície, seja ela pictórica, lumínica ou orgânica, consiste em se desvanecer em função do seu fundo invisível. A própria sociedade dicotomiza periferia e centro atribuindo-lhes valores claramente diferentes. Certamente nenhum de nós poderá censurar Heidegger, McLuhan ou Greenberg. Afinal quantas vezes utilizamos a noção de superficialidade como algo pejorativo?

Contudo, a noção de superfície tem sido tratada de forma distinta em determinadas áreas científicas e de produção de pensamento. O conceito de Zonas Críticas tem sido utilizado, no domínio das geociências, para descrever a frágil camada superficial do planeta Terra, na qual processos bioquímicos determinam a ecologia planetária, a renovação de matéria e os ciclos de vida (BRANTLEY*, [et al.]*, 2017). Paralelamente, é também nestas Zonas Críticas que a intervenção humana mais se faz sentir, levando a um crescente desgaste ecológico a nível planetário, para o qual cada vez mais estamos alerta. O conceito de Zonas Críticas tem sido também utilizado por Bruno Latour para a produção de conhecimento no domínio da geopolítica, ética e epistemologia, na qual o autor apresenta um visão crítica da intervenção humana no planeta, defendendo a necessidade de um "novo regime climático" (LATOUR, 2018, LATOUR, 2014). Num artigo apropriadamente intitulado *"Giving Depth to the Surfaces: an exercise on the Gaia-graphy of the Critical Zones ",* ARÈNES, [et al.] (2018), propõe um modelo de representação cartográfica terrestre que releva a importância das Zonas Críticas para o equilíbrio do planeta, invertendo a tradicional representação bidimensional da Terra (figura 1). No modelo proposto a superfície assume um

papel central - em oposição ao núcleo que é remetido para a periferia - e a representação das suas diferentes camadas ganha dimensão, favorecendo o grau de sensibilidade das Zonas Críticas comparativamente à magnitude do núcleo e do manto.

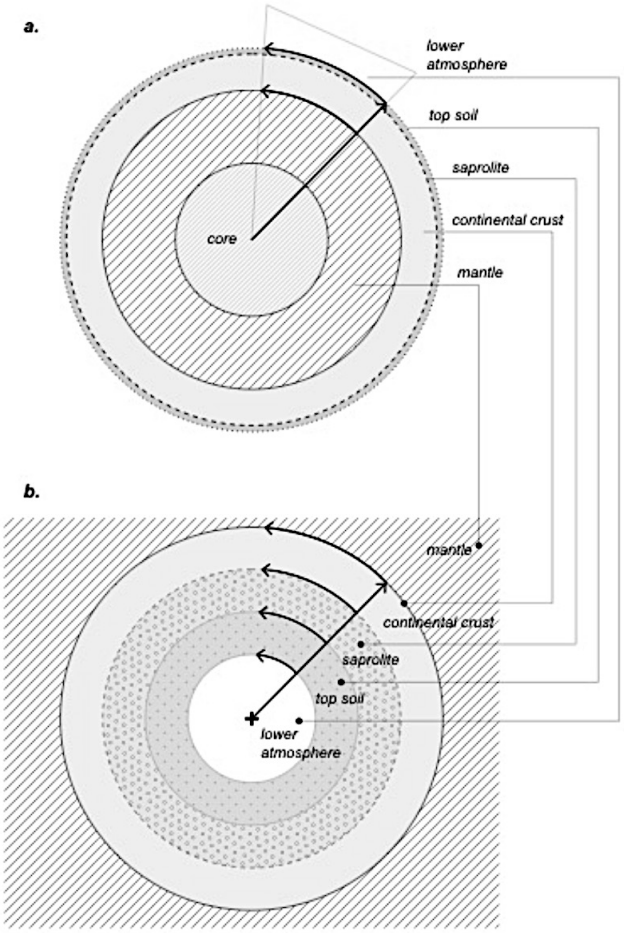


Figura 1. Representação conceptual de Arènes, Latour e Gaillardet (ARÈNES*, [et al.]*, 2018) da estratificação das zonas críticas de forma convencional (a) e invertida (b), colocando a baixa atmosfera e a superfície num plano central.

A representação acima apresentada constitui-se como uma poderosa metáfora para o presente trabalho, abrindo um leque de leituras possíveis sobre o conceito de superfície. Nesse sentido, e no contexto específico da zona Norte do País, importa refletir sobre a recente problemática da extração de Lítio, com particular ênfase na zona de Montalegre, situação que tem motivado um movimento cívico

de oposição à destruição de uma área considerável da freguesia de Morgade para exploração deste minério (HERNÁNDEZ-MORALES*, [et al.]*, 2021, PINTO, 2021). Paradoxalmente, a urgência da extração, e consequente destruição dos respetivos ecossistemas naturais, assenta na incessante proliferação de aparatos tecnológicos e na promessa do recurso a energia verde, o que se constitui de igual forma como um interessante tópico para exploração crítica (PRITCHARD*, [et al.]*, 2020).
O filósofo Iraniano Reza Negarestani apresenta também uma perspetiva distinta, e igualmente inspiradora, sobre o conceito de superfície.

"Surfaces are the visual platforms of our perception and the formative constituents of visual registers (or visual cultures). They are boundaries, not as full demarcations (double-limits) but minimal limits necessary for accessible communications with the environment. More precisely, surfaces offer tactical, logistic and strategic instantiations of movement, transformation and modifications on ecological levels. However, as boundaries, surfaces do not belong to the objects they morpho-topologically conclude, but they stand in between as interfaces which are between two contiguous entities. These interfaces can be utilized either in line with their respective objects for tactical purposes (transportations, stealth activities, flows, etc.) or with respect to the potentials which can be garnered from surfaces in general as platforms of activities and zones of emergence and effectuation (strategic manipulations). "

(NEGARESTANI, 2008)

Retemos e destacamos três ideias deste curto trecho: a) a superfície enquanto entidade transformadora a um nível de ecossistema b) a noção de superfície enquanto interface entre duas entidades contíguas – ou, acrescentamos, entre dois estados de conhecimento – e, c) a superfície enquanto zona de emergência e efetivação, capaz de produção de novo pensamento e valor ontológico.
Acreditamos que as perspetivas de ARÈNES*, [et al.]* (2018) e NEGARESTANI (2008) sobre o conceito de superfície acarretam um interessante potencial temático

pelas analogias que encerram, pela multiplicidade de leituras que possibilitam e pelas possibilidades estéticas e imagéticas que sugerem. De igual forma, vão também de encontro às premissas que foram atribuídas ao Index na sua génese: um evento integrador, com múltiplas camadas, capaz de refletir sobre, educar para, promover novas leituras e valorizar a criação artística contemporânea que coloca a tecnologia na sua essência. E, não menos importante, com potencial transformador de um território.

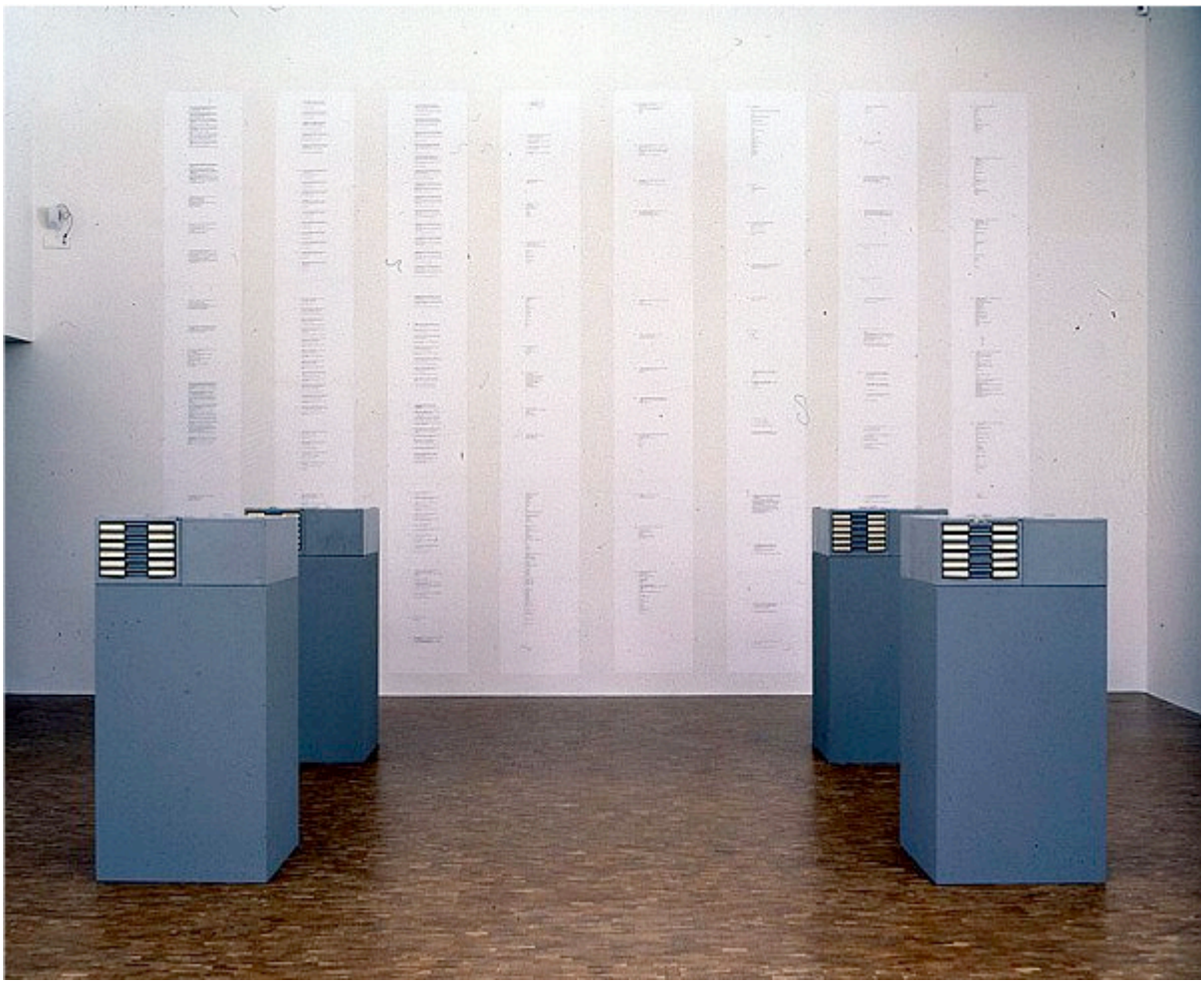


Figura 2. Index 01 (1972) por Art & Language.

Adicionalmente, parece-nos relevante aludir ao facto do próprio nome do evento – Index – representar um elemento de superfície, de representação e serialização de grandes volumes de informação e conhecimento, numa total oposição à superficialidade, e num total alinhamento com os sistemas de informação que sustentam a era técnica em que vivemos (CAMPAGNA, 2018), situação explorada

numa das obras seminais do coletivo Art & Language, batizada precisamente de Index (figura 2).

Adotamos, assim, a noção de Superfície como tema para o Index 2022, acreditando que se constitui como um interessante modelo para a mediação entre e para a Arte e Tecnologia, promovendo a emergência [3] de novas topografias, capazes de produzir novos significados e valores, sejam eles intelectuais, pedagógicos ou sociais.

[3] Aqui referimo-nos ao conceito de Emergência associado à teoria dos sistemas. Refere-se, genericamente, a revelar ou tornar visível um evento, objeto ou fenómeno novo, resultante da junção de vários processos subjacentes. No contexto da Arte, Emergência está associada a novidade, surpresa, espontaneidade, agência e criatividade

4. Estruturação e Planeamento

4.1 Calendarização e estrutura do programa

Partimos para a planificação do Index 2022 tendo em conta a experiência da edição zero, que decorreu entre 23 e 27 de outubro de 2019, e a forma como a mesma se articulou com outro evento relevante da cidade de Braga no que a manifestações que cruzam arte e tecnologia diz respeito, o festival Semibreve, dedicado à música eletrónica exploratória.

A ideia da convergência de públicos entre um festival com uma significativa afirmação nacional e internacional e um novo evento dedicado à arte e tecnologia esteve na base da decisão de realizar a edição zero do Index de forma simultânea com o festival Semibreve. Apesar de tal decisão se ter revelado positiva, acreditamos que, no formato que preconizamos para o Index em 2022, tal escolha de calendário poderia revelar-se problemática.

A sobreposição dos eventos tende a dificultar espaço editorial e cobertura mediática para ambos os eventos, mesmo tendo em conta que eles são, na sua génese e missão, complementares. Adicionalmente, tendo o Semibreve um historial de 10 anos e uma marca implementada a nível europeu, o Index ficaria necessariamente numa posição mais fragilizada do ponto de vista do potencial mediático. Acreditamos que afastá-los temporalmente resolveria esse problema, conferindo o devido espaço a cada um.

Outra dificuldade, que comprovamos na edição zero, prende-se com a escassez de espaços disponíveis na cidade para a apresentação dos diferentes eixos do programa. Ao mover o Index para um período distinto minimizaríamos esse problema.

Por último, a aproximação ao final da Primavera e, dessa forma, a uma maior probabilidade de condições meteorológicas ótimas, estaremos a potenciar a implementação de trabalhos em espaço público, com todos os benefícios que tal pode conferir ao evento em termos de alcance e impacto na cidade. Um bom exemplo dessa mesma estratégia foi a exibição da peça “Datum”, de Norimichi

Hirakawa, em espaço público na edição de 2019 do Index (figura 2) que permitiu a que milhares de visitantes se deparassem com a obra.
Nesse sentido, as datas propostas para edição de 2022 do Index foram as de 12 a 22 de Maio.



Figura 3. Datum, de Norimichi Hirakawa no Index 2019.

Ao elaborar a estrutura do programa do Index levantam-se também algumas questões fundamentais, que implicaram reflexão e ponderação.
Se por um lado, tendo sido anunciada uma Bienal de Arte e Tecnologia, existem expectativas de um evento de dimensão considerável e com uma duração que não se esgote apenas num fim de semana, por outro tivemos de ter em consideração que o estabelecimento de um programa longo numa cidade que depende, de forma considerável, de público que se move de outros pontos do país pode introduzir problemas para um desejável fluxo constante e homogéneo de público.

A proposta que elaboramos procura ir ao encontro de um compromisso entre estas duas necessidades. Em termos formais, é proposto um evento com uma duração total de 11 dias alicerçado em quatro eixos programáticos: exposição, performance, conferências e educação.

Neste programa podem ser identificados dois momentos charneira, que se reportam a dois fins de semana. O programa performativo é centrado nestes dois fins de semana, o que potencialmente permitirá reforçar o interesse de público de outras regiões do país em deslocar-se ao evento, garantindo a possibilidade de visitar também as propostas expositivas e do programa de conferências.

A semana que une estes dois momentos é preenchida por um programa de cariz educativo focado essencialmente no trabalho com comunidades locais, em articulação com os trabalhos apresentados nos eixos de exposição, de performance e de conferências.

Na figura 3 está representado um esboço da estrutura do programa, com eixos identificados ao longo desse mesmo período.

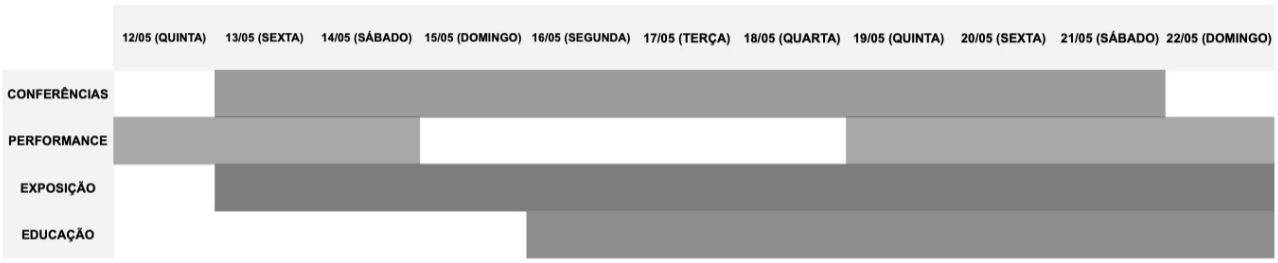


Figura 4. Estrutura temporal do programa por eixo programático.

4.2 Eixos Programáticos

4.2.1 Expositivo

O eixo expositivo do programa do Index 2022 é a componente que nos propusemos a detalhar e explorar no presente trabalho. Retomando a comparação à edição zero, realizada em 2019, o eixo expositivo é o que apresenta mais mudanças estruturais e conceptuais, o que se explica pela necessidade de expansão e exploração temática do programa. Se em 2019 forem apresentadas quatro obras, representativas de quatro manifestações distintas da produção contemporânea envolvendo arte e tecnologia, em 2022 o programa expositivo será expandido, regido por um tema e dividido em diferentes componentes.

A definição do eixo expositivo para a presente edição, teve o intuito de tocar em diferentes pontos. À cabeça, a vontade de ser promovida a criação e desenvolvimento de novas obras, com ligação ao tema designado, para serem apresentadas pela primeira vez ao público na bienal. Foi também tida em conta a necessidade de o programa manifestar equilíbrio entre artistas com carreira estabelecida e artistas em fase de afirmação, bem como ser representativo em termos de género e de proveniência geográfica.

Adicionalmente, foi nosso objetivo apresentar o trabalho de artistas relevantes da atualidade, numa perspetiva ampla sobre a produção artística da contemporaneidade no domínio da arte e tecnologia, que representem o recurso a elementos tecnológicos harmonizado com o devido pensamento e fundamentação do ponto de vista discursivo.

Por último, foi tido em consideração o facto de que não existem estruturas museológicas ou expositivas na cidade de Braga que permitam apresentar de forma centralizada um programa expositivo desta natureza. Como tal, foi imposta a necessidade de recorrer a múltiplos locais de apresentação, mais ou menos convencionais e com características consideravelmente distintas, que implicam elevado grau de adaptabilidade na apresentação de obras e nas estratégias curatoriais. Encaramos esta situação não como um problema, mas como uma oportunidade para pensar o programa em geral, e os trabalhos encomendados em

particular, de raiz nesse sentido, abrindo interessantes possibilidades de diálogo com as obras e com o público. Pareceu-nos também interessante a possibilidade de remover as obras dos contextos que seriam mais expectáveis ou convencionais, potenciando a sua acessibilidade e alcance.

A partir de todas estas premissas e pressupostos foi desenhado um programa que se dividirá numa exposição principal, com curadoria de Mariana Pestana; um conjunto de cinco obras encomendadas, comissariadas por nós; e um conjunto de quatro obras selecionadas a partir de uma Open Call internacional, com a premissa de serem peças desenvolvidas especificamente para uma apresentação em formato online.

4.2.2 Conferências

A presença de um eixo programático focado no pensamento e discurso já se tinha verificado na edição inaugural do Index, em 2019, no qual foram promovidas quatro mesas redondas cujos temas abordaram a Arte, Tecnologia e Contemporaneidade, boas práticas e estudos de caso de algumas das cidades integrantes da rede de Cidades Criativas da UNESCO, bem como a relação da sociedade em geral, e o universo académico em particular, com a Arte e Tecnologia nestas mesmas cidades. Adicionalmente, durante o ano de 2020, foram levados a cabos dois momentos de reflexão denominados “Construção de um Index”, nos quais foi continuada a discussão sobre alguns aspetos centrais, tais como a relação da Arte e Tecnologia com a Ciência bem como a Mediação Artística e relação com a Comunidade.

O programa de conferências do Index 2022, que terá a programação de Liliana Coutinho (Culturgest), será construído em estreita ligação com o tema adotado e os restantes eixos programáticos.

Visará explorar e descodificar alguns dos trabalhos encomendados para os programas performativo e expositivo, através de conversas com os artistas; explorar a temática da Bienal nas suas várias dimensões, nomeadamente nas questões de cariz ecológico, social e formativo que o evento propõe discutir; bem como estabelecer pontes com a comunidade local, o universo da academia.



Figura 5. Mesa redonda “Art, Technology and Contemporaneity” no Index 2019, com Adam Basanta, Barbara London, Liliana Coutinho e Olof van Winden.

4.2.3 Performance

Partimos para a definição da estrutura do eixo performativo do Index 2022 com a experiência adquirida na edição de 2019, na qual esta dimensão se revelou fundamental para o sucesso do evento e onde foram apresentadas propostas que representavam abordagens distintas no que toca à implementação em palco de cruzamentos entre Arte e Tecnologia. Foi abordada a relação entre dança, interatividade e programação visual do coreógrafo e bailarino japonês Hiroaki Umeda (ver figura 5); o encontro de som, movimentos coreografados e filmagens em tempo real de um universo microscópio, numa manifesta alusão ao domínio científico, proporcionada por Martin Messier & Yro; o instrumento optoacústico com o qual a italiana Michela Pelusio explorava simetrias helicoidais, geometria,

visões sonoras e o universo quântico; ou a demonstração da capacidade da Arte e Tecnologia como ferramenta de integração social através de Darkless de Rudolfo Quintas, levado a palco com uma comunidade local de pessoas invisuais.



Figura 6. Performance “Median” de Hiroaki Umeda no Index 2019.

Para a edição de 2022, o programa de Performance, que se divide pelos dois fins de semana do evento, será estruturado de forma a funcionar como elemento fundamental na captação de públicos, sendo assente num formato único de espetáculos de palco, a ter lugar em diferentes salas.

À semelhança do eixo expositivo, será composto por um conjunto de espetáculos encomendados, relacionados com o tema da bienal, associados a propostas que, não sendo encomendas diretas, estabelecem relações interessantes com essa mesma temática. Serão também perspetivadas relações com os restantes eixos programáticos.

4.2.4 Educação

Relativamente à edição de 2019, a vertente educativa ganha autonomia e torna-se um eixo independente, programado em estreita articulação com o Circuito, Serviço Educativo da Braga Media Arts.

Privilegiará um conjunto de atividades com perfil distinto, tais como atividades de mediação, a partir do universo representado no programa do Index, contemplando diferentes níveis de leitura e interpretação, incluindo propostas para níveis escolares básico e secundário, bem como para grupos de adultos de nível básico e avançado.

Serão também incluídas atividades formativas que abarquem, de uma forma abrangente, o universo representado no programa do Index. Estas atividades formativas permitirão explorar o programa a partir de algumas das técnicas de criação que estão subjacentes às obras nele apresentadas, o que poderá contribuir para uma maior aproximação das pessoas ao universo da Arte e Tecnologia. Neste ponto não nos referimos a workshops avançados, mas sim ações curtas e simples dirigidas a público em idade escolar (básico e secundário), idosos e comunidades carenciadas.

Por último, serão contempladas atividades de criação de duração variável, que permitirão apresentações públicas informais.

4.3 Locais

O programa do Index 2022 dividir-se-á por diferentes espaços da cidade de Braga, cumprindo a premissa de atuar como evento que ocupa o território urbano no sentido de estabelecer uma relação próxima e diversificada com o seu público. De seguida listaremos alguns dos locais que acolherão as diferentes dimensões do programa.

gnration

O gnration, antigo quartel da GNR convertido em centro criativo e multidisciplinar em 2013, é um dos pólos de criação artística contemporânea na cidade de Braga, com especial ênfase na relação entre Arte e Tecnologia. Acolherá parte do programa performativo e de conferências na sua blackbox (ver figura 6), atividades referentes ao eixo educativo bem como obras que integram o programa expositivo, nas suas duas galerias.



Figura 7. Blackbox do gnration.

Theatro Circo

O Theatro Circo, um teatro municipal inaugurado em Abril de 1906, tendo sido sujeito a uma remodelação profunda entre 1999 e 2006. Acolherá conteúdos do eixo de Performance na sua Sala Principal e expositivo no seu Salão Nobre.

A sala principal do Theatro Circo (ver figura 5) é de tipologia Teatro Italiano, tendo a capacidade para acolher 897 espectadores. Pelas suas características técnicas e áreas de palco, tem características ideais para a apresentação de espetáculos com exigências técnicas consideráveis nas dimensões cenográficas e audiovisuais.

O salão nobre do Theatro Circo possui características interessantes para o acolhimento de obras em formato expositivo, permitindo contrastes interessantes entre classicismo e modernidade (ver figura 7).



Figura 8. Salão Nobre do Theatro Circo.

Museus e locais de interesse patrimonial

A cidade de Braga está dotada de um conjunto de estruturas museológicas de perfil histórico e arqueológico, bem como locais de interesse patrimonial. O Museu Nogueira da Silva (ver figura 8), Museu dos Biscaínhos, Museu D. Diogo de Sousa, a Biblioteca Pública de Braga, Casa dos Crivos, a Reitoria da Universidade do Minho e as Termas Romanas da Cividade, bem como os jardins que fazem parte de alguns destes locais, serão potenciais locais de acolhimento de obras integrantes do eixo expositivo, bem como de programas do eixo de conferências.

Espaço público

O recurso ao espaço público para apresentação de obras será privilegiado na fase de implementação do programa expositivo. Locais como jardins, zonas pedonais no centro da cidade, edifícios públicos e zonas em estado de abandono e desuso poderão constituir locais de interesse para colocação de obras, permitindo um contacto direto com um elevado número de pessoas.

Online

A utilização de plataformas online como estruturas de apresentação de conteúdos artísticos expositivos, performativos e discursivos foi amplificada substancialmente ao longo do período de pandemia, abrindo possibilidades interessantes em complementaridade com os meios de apresentação mais tradicionais. No Index 2022 o online será um dos meios pensados de raiz para o acolhimento de obras, sendo este o contexto escolhido para serem apresentados as obras vencedoras da Open Call internacional que integra o eixo expositivo, bem como assumindo um papel central na implementação do programa de conferências.



Figura 9. Salão Nobre do Museu Nogueira da Silva.

4.4 Estruturação da Equipa

O crescimento do programa face à edição zero implicou, também, um reajustamento do ponto de vista da formação da equipa e uma estruturação mais precisa da sua orgânica de funcionamento.

Consideramos que a estruturação da equipa de trabalho é fundamental para o sucesso do evento.

O que propomos parte da estrutura utilizada na edição de 2019 do Index. A partir de uma figura que assume a Coordenação Geral e Direção Artística existem responsáveis por diferentes áreas fundamentais para a planificação, preparação e execução da Bienal: Programação, Comunicação, Produção, Técnica e Contratual/Financeira.

A Direção Artística e Coordenação Global, terá a responsabilidade da conceção da filosofia programática, a tomada de decisões artísticas e a definição da estrutura global do evento, bem como o acompanhamento e coordenação dos trabalhos nas diferentes áreas.

A Coordenação de Programação deverá **c**oordenar e harmonizar a programação dos diferentes eixos programáticos, fazendo a ponte com programadores convidados e mediando a sua relação com a restante equipa;

Essencial será também a Coordenação de Produção, que assumirá o encargo de planificar e coordenar os processos de produção dos diferentes eixos programáticos; supervisionar os processos de produção associados às obras/criações encomendadas; gerir e acompanhar os processos de hospitalidade (viagens, alojamento, alimentação); bem com estabelecer pontes entre artistas e Coordenação Financeira e de Contratualização.

A Coordenação de Comunicação terá a missão de definição de plano de comunicação para o evento, coordenar as ações nas redes sociais e de relação com a imprensa, articular os processos com a equipa de designers e planificar e supervisionar os processos de produção de materiais de comunicação físicos e digitais.

A Coordenação Técnica será fundamental para a coordenação e Planeamento técnico do evento; para a avaliação de necessidades técnicas e humanas para a realização do evento, incluindo processos de criação artística; na articulação com os responsáveis técnicos das diferentes estruturas que acolhem o evento, bem como com a coordenação de produção-

Por último, a Coordenação Financeira e Contratual será responsável pela Gestão financeira do evento, pela coordenação dos processos de contratualização e pelos pagamentos a artistas e fornecedores.

4.5 Cronograma

Uma proposta de cronograma pode ser encontrada no Anexo II.

5. Obras Encomendadas

A encomenda de novas obras para apresentação em estreia no contexto do INDEX 2022 reveste-se de especial importância para nós, na medida em que confere um cariz especial e identitário ao programa a apresentar, constituindo-se como um elemento distintivo e valorizador.

De seguida abordaremos cinco artistas/coletivos que trabalharão em novas obras para o programa do eixo expositivo, enquadrando o desafio que lhes foi lançado a partir da sua prática artística, da sua relação com a tecnologia e com o tema do Index 2022.

Acreditamos que a escolha dos artistas reflete diversidade do ponto de vista das práticas sonoras – da natureza maquinal da síntese sonora ao espólio aural escondido do mundo natural – e das suas abordagens visuais – do escultórico e lumínico até à subversão das lógicas de animação por computador.

Foram levadas a cabo entrevistas individuais com cada um dos artistas/coletivos em causa, que tiveram lugar entre 8 e 17 de Junho de 2021 em formato de vídeo conferência. A transcrição integral das mesmas encontra-se no Anexo I.

5.1 berru

berru é um coletivo de artistas fundado em 2015 e sediado no Porto, constituído por Bernardo Bordalo, Rui Nó e Sérgio Coutinho. Os seus elementos apresentam backgrounds distintos, com formação nas áreas de Artes Plásticas, Multimédia, Cinema e Engenharia.

A nossa relação com os artistas iniciou-se com a encomenda de duas peças em 2019, no contexto da programação do gnration em Braga – "Machine Message" e "Another Object" – as quais, a nosso ver, revelaram no coletivo uma particular sensibilidade para o diálogo entre obra e espaço, bem como parcimónia e sentido crítico na utilização de elementos e mecanismos tecnológicos, que se encontram na base do seu trabalho. Sobre a relação que estabelece com os elementos tecnológicos, o coletivo responde *"Aprendemos com Heidegger e outras grandes personalidades que o uso da tecnologia por tecnologia já não nos interessa e já não existe no meio dos artistas. A tecnologia é usada da mesma forma que é usado um pincel ou uma tinta ou qualquer outra coisa, é um meio, é uma ferramenta."*



Figura 10. Another Object, por berru.

A experiência de trabalho conjunto bem como a evolução da carreira e prática artística dos berru justificam a sua inclusão no programa, no qual apresentarão uma nova criação, umbilicalmente ligada às questões ecológicas levantadas pelo tema do evento.

A exploração da relação com a natureza na prática do coletivo é assinalada com especial relevância em "Systems Synthesis", de 2019 (figura 11), na qual um sistema biológico, composto por plantas e outros organismos, foi transportado de um terreno urbano abandonado para um espaço expositivo, onde estabeleceu uma relação simbiótica com uma série de interfaces tecnológicos. Os organismos vivos dependiam da máquina para sobreviver que, por sua vez, dependia da vida para servir o seu propósito. Sobre a peça o curador João Ribas escreveu:

"A biologia computacional une estes dois sistemas: o biota urbano é mantido por meio de uma série de interfaces tecnológicos que, por seu lado, dependem desta vida orgânica para cumprirem o seu propósito. Enquanto sistema em tempo real monitorizado e sustentado por inputs e outputs e destinado a ser mantido em homeostasia (num equilíbrio relativamente estável de ele- mentos interdependentes), Systems Synthesis alude à história dos sistemas de mediação tecnológica, desde plantas a economias inteiras. O interesse do coletivo berru reside nos dispositivos alegóricos e metafóricos que definem a nossa relação com a natureza e a tecnologia na era da informação. É através de interfaces e configurações que o conhecimento pode exercer controlo sobre a natureza, mas também é através deles que temos acesso ao mundo natural enquanto sistema e recurso." [4]

Durante a conversa, o coletivo revelou a vontade de explorar noções relacionadas com a recolha, armazenamento e dispêndio de energia.

"Uma das questões que nós temos é: será que nós conseguimos transformar energia eletroestática em energia elétrica? Só que estas são as questões de

[4] citação retirada do Ensaio de João Ribas integrante da candidatura dos berru ao prémio Media Art Sonae

sempre que são sinais muito baixinhos. Como é que nós conseguimos armazená-los? Tudo está cheio de energia muito baixa. Se nós conseguíssemos arranjar forma de a coletar podíamos captar energia de tudo. Uma batata não dá para acender um led mas 20 batatas acendem um led. Então será que conseguimos carregar batatas e descarregá-las? Será que conseguimos usar essa energia das batatas para fazer alguma coisa acontecer? alguma performance, a construção de uma peça? Então estamos neste ponto, de que forma é que nós conseguimos criar, armazenar, despender e mostrar o gasto dessa energia, quase como tu observares o gasto dessa energia mas ele vai ser tão rápido, tão rápido, não sabemos mas pensamos ser rápido, e tu vês a mutação da peça e o resultado desse desperdício de energia."



Figura 11. System Synthesis, por berru.

A peça a desenvolver pelos berru será instalada em contexto de espaço público, indo de encontro à afinidade que o coletivo revela pela exibição em espaços não tipificados:

"Nós somos sempre dependentes de que projeto é. Mas se nos convidares e nos disseres "tenho para vocês a possibilidade de um white cube mesmo fancy e tudo

direitinho e tudo em condições" ou "tenho umas ruínas, um túnel ou um espaço a cair", nós "ei um espaço a cair pá" seria a nossa primeira escolha."

5.2 Florian Hecker

Florian Hecker é um artista alemão, cuja prática inclui composições eletroacústicas, instalações audiovisuais e performances multidisciplinares. O seu trabalho foi publicado em editoras como Editions Mego, Pan, Rephlex ou a série Portraits GRM, da histórica instituição francesa INA-GRM. Entre os seus colaboradores podemos encontrar músicos como Aphex Twin ou Russell Haswell, artistas como Mark Leckey e filósofos como Reza Negarestani. Tem apresentado o seu trabalho em instituições como Tate Modern, Bienal de Veneza, Documenta, Centre Pompidou, MACBA ou MoMA.

A prática artística de Hecker explora trajetórias de modernismo avant-garde na performance, instalação e psico-acústica. Projetos recentes incluem exposições solo e performances que investigam o fenómeno do timbre. Em particular, a investigação de Hecker considera novos aspetos do timbre relacionados com *machine listening*, a sua medição e significância cultural. Foi precisamente este elemento que motivou o convite para apresentar uma obra para o Index 2022.

Enquanto propriedade acústica, o timbre assume-se como um elemento textural que define a natureza do som e, nesse sentido, podemos pensar nele como uma superfície. Sobre a relação entre timbre e superfície, ao longo da entrevista levada a cabo com Hecker, o artista aborda o trabalho que tem desenvolvido com o MIT, em particular com o cientista Josh McDermott, e considera-o determinante no rumo que a sua prática tomou desde então.

“This was around when Reza and I had been working on "Chimerization", to which ideas of analyzes and resynthesis are central. The notion of textures also allows an input/output system where an algorithm analyzes a specific sound, extrapolates features, and mapped these features onto another sound to transfer qualities from one sound onto another. Depending on which level you look at this, you might get a clone of a sound through resynthesis. Metaphorically, this texture would be situated on the surface outside an otherwise hollow volume.”

Hecker traz também à conversa o trabalho do compositor suíço Guerino Mazzola e o seu conceito de topologia aplicada à música, no sentido de reforçar a ideia de que o som pode ser visto como um volume num espaço, como uma entidade amorfa e plástica.

O espaço, e o diálogo estabelecido com o mesmo, é também fundamental na sua prática: "*I'm more space-curious than keen on dissecting 'site' specific aspects. What are the spatial conditions, restraints, volume and so on? What are the dimensions of a sound? The sonic eventually needs to get more disentangled from discussing primary spatial requirements, such as resonance, reverb, echo in the first place. I think we've done that. I find it more exciting to think of the sonic material and how it inhabits a specific space. Installed sound needs to be more daring, doing something different than just inhabiting an immersive sphere.*"



Figura 12. Instalação de Florian Hecker.

Para Hecker, as dimensões conceptuais e tecnológicas estão umbilicalmente ligadas. A tecnologia assume um papel estruturante no seu trabalho e é explorada de uma forma temática. Em *Florian Hecker: Halluzination, Perspektive, Synthese*,

catálogo produzido a propósito da sua exposição em 2017 na Kunsthalle Wien, Hecker lista exaustivamente em 277 páginas, variáveis relativas a informação de cariz tímbrico. Sobre a peça a crítica de arte Ina Blom refere:

"Leafing through the volume, I am lost in what feels like an endless, undulating expanse of ciphers I cannot possibly hope to make sense of, abstractions more brutal than most conceptions of modern art could ever have prepared me for. Yet while numbers as such are abstract, numbers relating to concrete things are not: They are part of the world of actual phenomena. And the endless columns of numerals are exactly that. They express the values and measures of "timbre"—an elusive quality of auditory texture whose significance is largely founded on the fact that, unlike "pitch" or "harmony," it cannot be exactly described. Timbre could be the overtones you hear as a sound lingers. It could be the warmth of a particular violin or the sudden shrill edge of an angry voice." (BLOM, 2021)

É importante assinalar as pontes que se podem traçar com a anteriormente referida obra "Index 01" do coletivo Art & Language, ou da prática de artistas contemporâneos como Ryoji Ikeda ou Tristan Perich.
Para Florian Hecker, a tecnologia não cumpre necessariamente apenas uma função pragmática, mas é encarada como um elemento indutor de experiências e sensações. No Index 2022, o artista apresentará uma instalação sonora *site-specific* na galeria gnration.

5.3 Jana Winderen

A prática da norueguesa Jana Winderen está relacionada com a capacidade percetiva da escuta, com ênfase particular na captação de som em ambientes aquáticos, de difícil acesso à espécie humana, quer fisicamente, quer do ponto de vista aural. A recolha de material sonoro nas profundezas do oceano ou em icebergs, de baleias gigantes e insetos subaquáticos, do audível a domínios de frequências impercetíveis para o nosso sistema auditivo, constitui a base do seu trabalho, que tem sido apresentado em contextos de relevo, tais como MoMA, Sonic Acts, ou Ars Electronica, festival que a premiou com um Golden Nica na categoria de Arte Sonora em 2011. É um dos nomes fundamentais da *Field Recording*.



Figura 13. Jana Winderen em processo de recolha sonora.

Pela relação que o trabalho de Jana Winderen estabelece com o domínio natural, pelo cariz de consciência ecológica que o seu trabalho acarreta e pelo apuro técnico e estético das composições que cria, decidimos convidar a artista para desenvolver uma nova obra para o Index 2022.

Sendo uma artista que depende de tecnologias muito particulares para desenvolver a sua prática, Winderen confessa que essa componente é vital para o seu trabalho, contudo foca de uma forma muito particular a necessidade da sua avaliação e interpretação pessoal sobre decisões técnicas e tecnológicas a tomar nas suas recolhas. Um equilíbrio entre a complexidade técnica e tecnológica e a subjetividade da escuta pessoal. Adicionalmente, a artista introduz na sua análise outra variável, a da projeção da capacidade de escuta para entidades não humanas: *"This also, I think, can open up for questions and for a perspective which isn't totally human centric, when we are listening to an experience more from maybe a perspective of another animal, or a very small creature, or a creature living somewhere where we don't really have access."*

Para o Index 2022, Jana Winderen trabalhará com o grupo de investigação "*Nanotechnology for a Safe and Sustainable use of Water Resources*" do Laboratório Internacional Ibérico de Nanotecnologia (INL), em Braga, numa exploração muito particular do conceito de superfície. Nas palavras de Winderen "*I am very interested, in this exchange particularly, of course, between the surface of water and air and oxygen, and the oxygen in the blood and how it goes like into the body, all the insects, for example, how they use bubbles to breathe, like a mechanical lung. I want to look into this really small scale of the interaction with water and air. In this particular project, I want to look into how underwater insects are using this air bubble that they bring on the water and what happens of the surface of this bubble with the exchange of oxygen. And just the relation that they do, they make sounds. They produce sound and they listen, and they have a very aggressive sound production for our ears."*

O trabalho de Jana Winderen será instalado numa ala desocupada de um dos múltiplos centros comerciais que cresceram na cidade de Braga durante a década de 80, o Centro Comercial Santa Bárbara (figura 12). Pareceu-nos interessante a analogia entre o domínio subaquático por explorar e o subterrâneo obsoleto. Adicionalmente, tal como é recorrente na prática da artista, interessa-nos fundir universos acústicos. Neste caso os corredores ressonantes do centro comercial e os sons à nano-escala dos insetos aquáticos.



Figura 14. Ala subterrânea do Centro Comercial Santa Bárbara em Braga.

A adaptação *site specific* ao local de exposição é também um ponto fundamental na metodologia de trabalho da artista norueguesa, tal como fez questão de frisar ao longo da entrevista:

"When I go to a new space, I will have a listen to the space itself first, preferably go before, but if I cannot do that, I will ask people to go there and listen for me and describe how it is. Then when I come there with some prepared work for this particular piece, I would spend time in the space to work, whether it's being outside or inside, to work with the space itself and the sounds that are present in the space or outside. And if I work outside, I will be there at different times of day. I have different in at least two, three, four days. It might be raining, there'll be different sound."

5.4 Jonathan Uliel Saldanha

Ao longo dos anos desenvolvemos uma relação de trabalho com o artista portuense Jonathan Uliel Saldanha, através da encomenda de trabalhos de cariz expositico – A-O, em parceria com Diogo Tudela em 2014 – e de vários processos relacionados com a sua prática musical, a solo ou com o coletivo HHY & The Macumbas. A dimensão telúrica do trabalho do artista, a relação que a sua prática estabelece com o conceito de superfície – de acordo com o próprio "a superfície informa a articulação da dimensão ontológica que queres projetar." – e a forma como incorpora um pensamento tecnológico que adquire uma natureza matricial nos seus trabalhos levaram a que fosse endereçado um convite para que Jonathan Uliel Saldanha desenvolvesse uma nova obra para o Index 2022.

O percurso de Saldanha tem sido pautado pela convergência de campos disciplinares. O artista define-se como músico, artista visual, construtor sonoro e cénico, investigando zonas de interceção entre a pré-linguagem, alteridade, ficção científica, o som enquanto vetor de contágio e a tensão entre o sintético e a paisagem. Expôs o seu trabalho em instituições como Serralves e Palais de Tokyo, desenvolveu peças de cariz performativo para o festival DDD, Rivoli ou Teatro Nacional de S.Carlos e, como músico, atuou em festivais como, Unsound, Le Guess Who?, Sónar, Semibreve ou Primavera Sound.

Quando, durante a entrevista realizada, abordamos a dualidade validade artística-proficiência tecnológica o artista revelou uma perspetiva interessante. De acordo com Jonathan "*há nas próprias narrativas da arte - e se calhar tem mais a ver com a arte do século XX e a que momento é que se chegou com a codificação de alguns aspetos daquilo a que chamamos arte - formatos e lógicas que ficaram mais ou menos recursivas na apresentação de um projeto ou de uma ideia que se transforma num objeto artístico. E aquilo que me interessa, e agora de uma forma mais consciente, é perceber todos esses protocolos de superfície, ou seja, coisas que são, se calhar, vistas como menores ou vistas como simplesmente uma espécie de alegoria, que não é séria, que é uma espécie de manifestação de entretenimento, como um eye candy da arte, como é que essas coisas podem na realidade informar - e informar não de uma forma de modelar aquilo que se faz e*

as ideias para ficarem mais reconhecíveis para aquilo que é o tempo de agora e para uma massa de pessoas mais abrangente - mas deixar que as tuas ideias sejam informadas por esses aspectos."



Figura 15. Behemoth Republic, de Jonathan Saldanha.

À semelhança do processo a decorrer com Jana Winderen, também Jonathan Uliel Saldanha trabalhará com um grupo de investigação do Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia. O resultado, que explorará uma ideia de lago composto por elementos orgânicos e elementos maquínicos, incluindo tecnologia de Inteligência Artificial, será instalado na galeria INL do gnration.
O artista admite que elementos relacionados com lógicas de programação e de sistemas estão atualmente associados a uma fase preliminar da definição concetual do seu trabalho.

"(...) *lógicas de sistemas, que incluem lógicas de recursividade, isometria de sistemas, ou seja, aquilo que é informação disponível sobre como é que essas lógicas são utilizadas em computação, isso influi diretamente na opção do*

pensamento da coisa. Não digo que estão na génese, mas estão logo a seguir à génese. A partir do momento em que há uma vontade de avançar naquela direção, imediatamente tenho que recorrer a coisas que me vão fazer perceber melhor como é que eu posso ir mais longe nesta articulação. E isso informa, e de repente informa e muito e muda completamente a tua forma de ver e isso é talvez o mais interessante."

A relação com o espaço é também uma das dimensões fundamentais da prática de Jonathan. Mais do que se alinhar com tipificações de formatos de apresentação, procura blindar o seu trabalho dessa dimensão: *"(...)prefiro não ver a arquitetura porque me interessa que a arquitetura seja parte do meu trabalho, ou seja, a construção de um espaço é algo inerente àquilo que eu faço mesmo que quando aquilo que eu faço pode ser eventualmente só um som ou alguma coisa assim que não tenha que ter uma imagem. Mesmo quando é um som interessa-me que esse som possa ser portador de uma arquitetura e não necessariamente subjacente a uma e especialmente a uma que já tenha uma narrativa tão forte e que subscreve de tantas coisas que me são desinteressantes.".*

5.5 Peter Burr

Peter Burr é um artista visual norte-americano residente em Brooklyn, Nova Iorque, cuja prática incide no recurso a técnicas de animação por computador, desenho e videojogos, numa perspetiva crítica e de deturpação processual. A criação de universos fictícios, que deambulam entre abstração e figuração, e a exploração de labirintos em permanente mutação tem sido recorrente na sua prática artística, e as suas obras têm sido apresentadas internacionalmente em contextos como MoMA PS1, Documenta ou Barbican Centre. Burr, professor na School of the Art Institute of Chicago, foi também premiado com uma Guggenheim Fellowship e a Sundance New Frontier Fellowship.
O convite por nós endereçado ao artista surge após uma experiência prévia de trabalho conjunto, no contexto da exposição "Mode Confusion" levada a cabo no início de 2020 no gnration em Braga. A maior aproximação à prática do artista e à sua metodologia de trabalho, motivada pelo trabalho desenvolvido em conjunto, bem como a identificação com a sua visão sobre o papel da tecnologia no seu trabalho tornou evidente a decisão de o convidar a participar no Index 2022 com uma obra nova.

"(...) as an artist, engaging with technology, there's definitely an element of embracing that instability, of recognizing to a certain degree, I'm making artwork in quicksand, and that I'm going to be putting a lot of labor into something that is going to be relevant in my pipeline for a very short amount of time. Having an awareness of that instability, but then nonetheless, maintaining and nurturing up practice, allows for our brain and our body to communicate in new ways. I think I'm particularly interested in the roles that art can serve in society."

A citação acima é particularmente interessante para entender a forma como o artista estabelece a sua relação com meios tecnológicos na sua prática. A instabilidade provocada pela - cada vez mais - rápida obsolescência das tecnologias disponíveis é abraçada e não rejeitada por Burr.

Para o Index 2022, Burr explorará dispositivos de sinalética em espaço público como telas para peças de animação digital que, na continuidade do seu trabalho recente, abordarão criticamente a relação da sociedade atual com a tecnologia. Consideramos que o recurso a estes suportes não só adicionará uma camada de significado ao trabalho, funcionando como um pseudo-*hacking*, mas também permitirá expandir os formatos de apresentação do eixo expositivo do evento.



Figura 16. Still de “Pattern Language”, de Peter Burr.

A típica baixa resolução deste tipo de aparelhos é algo que o artista assume como próprio à natureza do desafio: “*My work has a low-fi aesthetic because some of the older techniques that I'm using require low resolution. like MacPaint I've been using that since the mid '90s. I have a relationship to this software the way I have a relationship to painting on paper or whatever. But then, also when I'm making work, I'm always thinking about what are some new techniques that can enter into conversation, into dialogue, with what these techniques are. So, I'm always trying to think about that balance. It feels really interesting to try to touch on the “new”. As a video artist who has a background in touring and doing shows and working in DIY spaces, then also having bigger platforms to make work, is to recognize every space has a site specificity”.*

Adicionalmente, Burr falou sobre o aspeto fenomenológico da fruição artística. Para o artista, o contexto, o local, os dispositivos utilizados, bem como inúmeras outras variáveis, contribuem para a experiência total da relação de um espectador com a obra.

No trabalho a desenvolver o artista explorará a temática do Index 2022, Superfície, sobre a qual deixou uma perspetiva interessante ao longo da entrevista realizada. Quando questionado sobre como a sua prática se poderia aproximar ao tema do evento, Burr referiu que via Superfícies como pequenas zonas de significação desenvolvidas a partir de uma experimentação alargada.

"(...)*When I'm designing these systems, I think about a turbulence displacement. There's all these energies that move in these turbulent lines, but there are these critical zones where conceptually, your system can find that really delicate space where 'meaning' happens, right. That critical space where it's like, there's all this stuff that doesn't work, but then there's this little sliver that does work. And so, conceptually, I think about surfaces as like, when we are working with any complex system, these small regions of meaning are the best material to make artwork with."*

6. Conclusão

O nosso envolvimento com o domínio da curadoria parte essencialmente de uma atividade de programação cultural, que tem vindo a ser desenvolvida profissionalmente ao longo dos últimos 12 anos. Esta prática assenta, não numa base de cariz académico, mas numa relação genuína de prazer, gosto e entusiasmo com as correntes de produção artística contemporânea que cruzam o som, a música, as novas tecnologias, a imagem em movimento e o pensamento crítico.

Tem sido precisamente esta relação de entusiasmo que nos tem incutido, ao longo dos anos, uma vontade constante de autoaprendizagem e pesquisa, e que nos levou, de igual forma, à decisão de ingressar no presente Mestrado em Estudos de Arte, com o qual procurávamos adquirir competências e ferramentas que pudessem não apenas legitimar academicamente a nossa atividade profissional, mas de facto, acrescentar robustez e qualidade à mesma.

O presente relatório de projeto constituiu para nós, uma oportunidade de conceber de raiz um projeto curatorial e programático tendo em consideração não apenas conhecimento de foro empírico e experiência acumulada, mas colocando também na equação um distanciamento crítico e uma dimensão teórica claramente alimentadas pelo percurso desenvolvido ao longo do Mestrado em Estudos de Arte. Adicionalmente, este percurso possibilitou um cuidadoso estudo e reflexão pessoal sobre uma temática que nos é particularmente cara, e que se prende com a difícil convivência harmoniosa entre relevância artística e o recurso às novas tecnologias, com particular ênfase nas tecnologias digitais, nas práticas artísticas contemporâneas. Nesse sentido, a investigação levada a cabo permitiu confirmar a ideia de que a generalização da utilização de meios tecnológicos na prática artística, de forma mais ou menos estruturante, tem levado a que alguns dos exemplos que nos parecem mais relevantes a este nível não se assumam disciplinarmente como trabalhos inseridos no domínio da Arte e Tecnologia. Será este o prenúncio de que a, cada vez mais natural, utilização de tecnologia avançada na prática artística assinalará o facto de que toda a arte tem um cariz

tecnológico e, nesse sentido, não faz sentido salientar essa evidência em termos de categoria disciplinar?

Findo o processo de definição curatorial, estruturação e planificação do Index 2022, sentimos que a maior dificuldade com que nos deparamos ao longo do mesmo, constitui também aquilo que de mais enriquecedor encontramos neste desafio: a busca de uma clareza e coesão concetual, que permitisse sustentar tematicamente o evento – conferindo-lhe identidade, validade e pertinência – e unir todos os seus diferentes eixos, pretensões e objetivos. De igual modo, consideramos que foi desafiante equilibrar esta dimensão de concetualização curatorial com uma série de praticalidades com que nos deparamos na preparação de um evento de dimensão considerável. Referimo-nos, em particular, à escassez de estruturas museológicas e espaços expositivos que permitam acolher o programa, à consideração do contexto geográfico, social e cultural da região – um território periférico, em comparação com os dois grandes centros urbanos do país – na preparação de um evento que se quer fraturante nas propostas que apresenta, e à sua estruturação do ponto de vista de recursos humanos, logística e orçamento. A especificidade de tais constrangimentos, umbilicalmente relacionados com a realidade territorial, social, infraestrutural e cultural dos meios onde se inserem, torna difícil uma generalização efetiva de procedimentos ou uma orientação concreta para boas práticas. Contudo, consideramos fundamental assinalar a necessidade de atender a estas variáveis na complexa equação que é o ato de conceber, estruturar e planificar um evento com este cariz. Ao longo do trabalho de preparação do Index 2022 tentámos abordar estas especificidades não como constrangimentos, mas como oportunidades que pudessem ser aproveitadas do ponto de vista artístico e curatorial.

7. Bibliografia

ADORNO, Theodor W- **Teoria estética: Colecção Arte e Comunicação 14**. Lisboa: Edições 70, 1982.

ARCHEY, Karen- Caring for time-based media in major museums. In Birnbaum, Daniel;Kuo, Michelle- **More than Real - Art in the digital age**. London: Koenig Books, 2018.

ARÈNES, Alexandra; LATOUR, Bruno; GAILLARDET, Jérôme- Giving depth to the surface: An exercise in the Gaia-graphy of critical zones.

The Anthropocene Review. Vol. 5, n.º 2 (2018).

BENJAMIN, Walter- A Obra de Arte na Era da sua Reprodutibilidade Técnica. In Moita, Maria Luz- **Sobre Arte, Técnica, Linguagem e Política**. Lisboa: Relógio D'Água Editores, 1992.

BIRNBAUM, Daniel- Premonitions. In Birnbaum, Daniel;Kuo, Michelle- **More than Real - Art in the digital age**. London: Koenig Books, 2018.

BISHOP, Claire- Digital Divide - on Contemporary Art and New Media. **Artforum**. n.º September 2012 (2012).

Sound Effects - Ina Blom on the art of Florian Hecker: Artforum. 2021, vol. Vol. 59, n.º nº 6.

BRANTLEY, Susan*, [et al.]*- Designing a network of critical zone observatories to explore the living skin of the terrestrial Earth. **Earth Surface Dynamics**. n.º 5 (2017).

CAMPAGNA, Federico- **Technic and Magic. The reconstruction of reality**. Bloomsbury Publishing, 2018.

CARVALHAIS, Miguel- **Artificial Aesthetics**. Porto: Universidade do Porto, 2016.

CRAMER, Florian- When Claire Bishop Woke Up in the Drone Wars: Art and Technology, the nth Time. In Bishop, Ryan*, [et al.]*- **Across & Beyond - A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts and Institutions**. Berlin: Sternberg Press, transmediale, 2016.

DANIELS, Dieter- Whatever happened to Media Art? A Summary and outlook. In Bishop, Ryan*, [et al.]*- **Across & Beyond - A transmediale Reader on Post-digital Practices, Concepts and Institutions**. Berlin: Sternberg Press, transmediale, 2016.

HAAHR, Mads- The Art/Technology Interface: Innovation and Identity in Information-Age Ireland. **The Irish Review**. Vol. 31 (2004).

HARMAN, Graham- The Revenge of the Surface: Heidegger, McLuhan, Greenberg. **Paletten**. Vol. 291/292 (2013), p.pp. 66–73.

HEIDEGGER, Martin- **The question concerning technology and other essays**. New York: Harper & Row, 1977. ISBN 0-06-131969-4.

Portugal to scrap lithium mining project: Politico, 2021. [Consult. April, 27].
David Ostrowski: Artforum. 2013, n.º 03.

LATOUR, Bruno- **Down to Earth: Politics in the New Climatic Regime**. Polity Press, 2018.

LATOUR, Bruno- Some Advantages of the Notion of “Critical Zone” for Geopolitics. **Procedia Earth and Planetary Sciences**. Vol. 10 (2014).

NASH, Mark- Questions of practice. In Marincola, Paula- **What makes a great exhibition?** Philadelphia: The Pew Center for Arts & Heritage, 2006.

NEGARESTANI, Reza- Machines are Digging. In **Cyclonopedia**. Victoria: Re.Press, 2008.

NICHOLS, Bill- The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems. In Monfort, Nick;Wardrip-Fruin, Noah- **The New Media Reader**. Cambridge: MIT Press, 1988.

PEREIRA, Fernando José- **Arte Contemporânea: A utopia de uma existência exilada. Os desenvolvimentos numéricos como nova (im)possibilidade aporética**. Porto: Faculdade de Belas Artes - Universidade do Porto, 2001.

Dead links? No, Thanks.: Interact - Revista Online de Arte, Cultura e Tecnologia. 2021, n.º 34.

"Nós bem tínhamos avisado", dizem representantes da população de Montalegre: Público, 2021.

PRITCHARD, Sara B.; ZIMRING, Carl A.- **Technology and the Environment in History: Nature and Technology in History**. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2020.

RANCIÈRE, Jacques- **O Espectador Emancipado**. Lisboa: Orfeu Negro, 2010.

ROBERTS, John- **The Intangibilities of Form. Skill and Deskilling in Art after the Readymade**. London: Verso, 2007.

SEROTA, Nicholas- **Experience or interpretation the dilemma of museums of modern art**. London: Thames & Hudson, 2000. ISBN 0-500-28216-1.

SLICE, John- We Have the Technology: the conditions of art and its experience in a would-be age of the technological sublime. In Birnbaum, Daniel;Kuo, Michelle- **More than Real - Art in the Digital Age**. London: Koenig Books, 2018.

STORR, Robert- Show and tell. In Marincola, Paula- **What makes a great exhibition?** Philadelphia: The Pew Center for Arts & Heritage, 2003.

VALENTIC, Dado- Creators and Believers. In Birnbaum, Daniel;Kuo, Michelle- **More than Real - Art in the digital age**. London: Koenig Books, 2018.

Anexo I – Entrevistas

Entrevista com berru

Realizada a 11/06/2021 por vídeo-chamada.

Luís Fernandes:
Ao longo das últimas décadas tem havido uma certa divisão entre o que é arte e tecnologia. Por um lado tem havido avanços tecnológicos consideráveis, desde a inteligência artificial, a própria capacidade computacional dos computadores, realidade virtual e aumentada, e isto traduz-se na aplicação dessas mesmas técnicas para conteúdos artísticos ou com pretensão artística. No entanto, o que se tem verificado no mundo da arte contemporânea em geral tem sido uma reação um pouco hostil em relação a algumas destas manifestações. Há uma divisão clara entre o que é proficiência tecnológica e validade artística, em alguns casos, e nem sempre se tem revelado fácil conjugar artistas com grande pendor tecnológico e a sua aceitação no universo da arte contemporânea. Sendo vocês artistas que trabalham muito proximamente com a tecnologia, qual é a vossa perspetiva com esta relação tecnologia e arte?

Sérgio Coutinho:
Acho que o principal motivo para isso acontecer, pelo menos em Portugal que é o que conheço, é que as disciplinas que são lecionadas nas Faculdades de Belas Artes não são atualizadas há muito tempo. Num curso de Belas artes não se fala de tecnologia como uma das técnicas que se pode utilizar. Abordam o tema, e dizem que há algumas coisas e podem mostrar algumas coisas, mas não há um corpo docente nem disciplinas que realmente possam unir a arte e a tecnologia. Creio que ouvi uma

notícia, não sei se é verdade ou se é falso, mas no Politécnico em Lisboa os alunos de ciência vão poder escolher disciplinas de arte e os de arte vão poder escolher disciplinas de tecnologia e acho que isto é o primeiro passo para isso mesmo. Porque o que acontecia antes na arte, quando se começou a utilizar a tecnologia sempre foi o explorar objetos que tínhamos em casa. Era a investigação em torno desses objetos e não eram muitos. Neste momento há tanta coisa, tanta tecnologia, tanta informação e está tudo tão disperso. Se eu não tivesse encontrado o Rui e o Bernardo nunca iria trabalhar em arte porque no tempo em que estive a estudar tecnologia não me permitiu estudar arte.

Rui Nó:
Concordo com o Sérgio. Está a relacionar o conhecimento técnico da tecnologia com a sua aceitação perante toda a gente. Nunca tinha pensado nisto, mas faz um certo sentido por não se conhecer, toda a gente usa telemóvel e é dependente de tecnologia, no entanto, não há um conhecimento técnico e ninguém percebe o que realmente aquilo faz. Simplesmente é visto como um artifício. Como artista e tendo estas ferramentas todas à disposição, o que é que eu vou usar? Devo continuar a esculpir com um cinzel? ou olho para isto como uma nova ferramenta e pensar no que é que isto me pode dar ou o que é que eu posso fazer com isto. Isto traz uma dimensão maior ao que é uma peça de arte, onde deixa de ser algo estático e finito que vem do meu interior para o teu e passa a ser mais um diálogo de coisas, ou que promove mais relações, que promove o descategorizar o que existe, descategorizar o que está categorizado.

Bernardo Bordalo:
Aprendemos com Heidegger e outras grandes personalidades que o uso da tecnologia por tecnologia já não nos interessa e já não existe no meio dos artistas. A tecnologia é usada da mesma forma que é usado um pincel ou uma tinta ou qualquer outra coisa, é um meio, é uma ferramenta.

Luís Fernandes:
Que também são tecnologias.

Bernardo Bordalo:
Sim. O uso de tecnologia conceptualmente por ser tecnologia já não nos interessa, já não é isso que fazemos, já não é isso que praticamos, é uma coisa que entre nós os três e nos outros artistas é uma ferramenta que nós usamos, que é intrínseca, já faz parte do nosso meio de comunicação, de reação, de abstração, de ligação com o mundo.

Rui Nó:
A arte também passou muito de algo que é interior a mim para algo que tu experiencias e que tu vês, pelo menos no nosso trabalho. E isso é muito por causa das ferramentas que tu usas. Deixa de ser de técnica. O facto de termos essas ferramentas também se transforma um bocado na significação do que uma obra pode ser e nós não atribuímos significados àquilo que expomos, dizemos que é um diálogo, dizemos que é algo que tu percecionas, é algo que tu interpretas, é algo em que entras naquilo e vês o que quiseres.

Sérgio Coutinho:
Quando pões vários meios e várias tecnologias e começas a tirar as coisas com que as pessoas se relacionam, se for pedra para a escultura, se for uma tela para a pintura, e quando começas a por mais elementos começas a dizer isto tem 20% de possibilidade de ser uma pintura, 10% de possibilidade de ser uma escultura... é quase como se tivesses tentar enganar um algoritmo de inteligência artificial.

Sérgio Coutinho:
Luís, tem piada tu falares nisso, estou a candidatar-me a um Mestrado de Multimédia e a minha proposta estava muito direcionada para eu a falar de mim e o que eu acho

da arte, até introduzi uma expressão “Preconceito artístico dentro da arte” porque existe o preconceito da tecnologia e queria combater isso. E um colega meu comentou “Tu estás na academia. Ou tu dás referências de alguém que diz aquilo que estás a dizer ou eles vão achar que tu estás maluco, estás a dizer que há problemas e não estás a dar justificações, não estás a dizer nada, estás só a dizer que há um problema.” Eu não escrevi isso, mas é uma coisa que pensamos bastante e tentamos perceber como é que nós fazemos com que uma peça que usa tecnologia não seja uma peça new media art e seja simplesmente uma peça de arte contemporânea. Porque quando alguém me pergunta o que é que eu faço eu gostava de poder responder “Eu faço arte, arte contemporânea”. Quando as tecnologias são utilizadas de uma forma muito básica pode ser isso que cria este desconforto do lado dos artistas, não se conseguem relacionar com a tecnologia ou da necessidade de criarem arte com tecnologia. Eu acho que tem a mais a ver com a faculdade.

Luís Fernandes:
A adoção de meios tecnológicos num contexto de criação artística pode assumir diferentes formas, em alguns casos são claramente ferramentas, ferramentas que ajudam apenas a executar uma ideia, noutros casos vão um pouco além de ferramenta, são centrais na forma como o artista pensa a sua abordagem artística e a sua obra. No vosso caso como é que vêem a tecnologia? Como algo utilitário, ou seja como uma ferramenta a que vocês têm de recorrer, ou é algo central na forma como vocês idealizam o vosso trabalho?

Sérgio Coutinho:
Sinto que no nosso caso a tecnologia surge como uma experimentação, é experimentar coisas, nós gostamos de ver coisas, gostamos de saber como é que funciona e depois é perceber o que é que nós conhecemos e perceber o que é que nós conseguimos utilizar para chegar onde queremos chegar, que elementos é que nós podemos usar para dar a entender algo que queremos dar a entender mesmo que não seja aquilo que as pessoas entendam, mas pelo menos a nossa perceção sobre, ok

nós temos de falar sobre a passagem do tempo, temos de falar sobre várias coisas, como é que nós fazemos isso e pensamos nas ferramentas que nós conhecemos, que são ferramentas tecnológicas...

Bernardo Bordalo:
Mas eu ainda assim, honestamente, acho que a tecnologia, ou a máquina, ou o que é que lhe queiremos chamar, já foi mais central na nossa defesa conceptual nos projetos. Se calhar no início era uma coisa que nós defendíamos, que nós tentávamos perceber como é que entrou a máquina, o que é que está a mudar na sociedade, com a chegada da tecnologia o que é que mudou na minha vida, na tua, na nossa vida coletiva. Acho que já foi mais central no nosso trabalho, aqui há uns anos atrás.

Sérgio Coutinho:
Nós só temos tido uma ideia diferente do que é a tecnologia, nós só estamos a perceber cada vez mais que se calhar a tecnologia, ou a que se refere a tecnologia, deixam de ser os computadores e passa a ser sistemas biológicos ou o que nos rodeia, nós não deixamos de ver a tecnologia, nós estamos é a tentar pensar o que é a tecnologia nos dias de hoje. A tecnologia do passado era "o que é que são os telemóveis" e isso já mudou ou está a mudar, que alternativas existem à tecnologia...

Rui Nó:
Isso é o que nós pensamos, mas no nosso trabalho tem vindo a ser cada vez menos central, no início era a nossa máquina mas nós agora queremos é por coisas a relacionarem-se.

Luís Fernandes:
Como vocês sabem, o tema desta edição tem a ver com uma ideia de superfície. Superfície enquanto este conceito que representa de certa forma várias coisas, como uma ideia de interface entre diferentes estruturas, diferentes estados, diferentes conhecimentos, representa também zonas de emergência, diálogo, e tem esta noção

muito particular de ser háptica. Refere-se a zonas de transformação, modificação, a questões ecológicas – lembro-me das zonas críticas do Bruno Latour que também já falamos numa conversa anterior - uma superfície que é aquela que determina os próprios ciclos de vida do planeta. A minha questão é como é que vocês sentem que de uma forma geral a vossa prática e aquilo que vocês têm preconizado para o Index 2022, se relaciona com uma ideia de superfície ou estas questões que eu acabei de descrever?

Sérgio Coutinho:
Na primeira descrição que tu fizeste, quando falas de interface, é uma palavra que nós discutimos bastante aqui, o que é um interface, a ideia de interface, e as nossas peças acabam sempre por ser um interface, eu acho, ou pensamos nas peças como um interface, como é que tu te relacionas com a peça, como é que a peça te percebe a ti e qual é o interface entre a tecnologia e entre as cenas. Eu acho que nós temos sempre isso porque o nosso trabalho acaba sempre por estar relacionado...

Rui Nó:
Eu acho que mais do ponto de vista ecológico, de preocupação com esta camada, porque na verdade é a zona onde, sei lá o planeta é uma zona gigante e nós temos só uma faixazinha e só nesta faixazinha que a vida acontece, ou seja, a importância desse sistema. E dessa forma podemos relacionar. O que nós estamos a desenvolver neste momento são ideias sobre formas de armazenar energia e formas de espalhar essa energia numa performance. E é isto que ainda estamos muito longe de conseguir.

Bernardo Bordalo:
Interessa-nos que o público experiencie de facto alguma perda ou algum gasto claro e objetivo de energia. Por isso é que estamos aqui a pensar em formas de, em primeiro lugar armazenar energia através de algum tipo de tecnologia, estamos aqui a testar algumas coisas para depois despendê-la.

Sérgio Coutinho:
Primeiro estamos a criar energia e depois tens que armazenar e nós queremos fazer estes dois pontos de forma biológica, ou de que forma é que utilizando a natureza conseguimos encontrar meios que nos permitam fazer isto de forma fácil. Uma das questões que nós temos é: será que nós conseguimos transformar energia electro-estática em energia elétrica. Só que estas são as questões de sempre que são sinais muito baixinhos como é que nós conseguimos armazená-los. Tudo está cheio de energia muito baixa. Se nós conseguíssemos arranjar forma de a coletar podíamos captar energia de tudo. Uma batata não dá para acender um led mas 20 batatas acendem um led. Então será que conseguimos carregar batatas e descarregá-las? Será que conseguimos usar essa energia das batatas para fazer alguma coisa acontecer? alguma performance, a construção de uma peça? Então estamos neste ponto, de que forma é que nós conseguimos criar, armazenar, despender e mostrar o gasto dessa energia, quase como tu observares o gasto dessa energia mas ele vai ser tão rápido, tão rápido, não sabemos mas pensamos ser rápido, e tu vês a mutação da peça e o resultado desse desperdício de energia.

Rui Nó:
Voltando à tua questão, a forma mais direta de relacionar é uma preocupação básica com esta ligação com a natureza.

Luís Fernandes:
E o vosso trabalho, de quem está de fora, aponta muito para isso. Há uma clara simbiose entre os elementos, em alguns trabalhos pelo menos, elementos naturais, tecnologia absoleta e...

Rui Nó:
E jogos

Luís Fernandes:
E jogos, exato.

Sérgio Coutinho:
Eu acho piada em estares a falar de tecnologia obsoleta porque nós, realmente, o que temos feito é procurar sempre os elementos mais baratos, porque nunca há muito dinheiro para as peças e vamos à LIPOR buscar e reaproveitar por isso é que há sempre aquele aspeto meio obsoleto porque na verdade, quando é tudo feito com materiais super básicos, super antigos: é ferro, metal, vidro, os elementos tecnológicos são lâmpadas básicas, coisas que há no lixo. E isto também é importante, nós utilizarmos elementos que são lixo, ou seja, nós estamos a criar coisas novas e peças com coisas que vão para o lixo. Que existem e que estão a ir para o lixo. São elementos que podiam estar a ser utilizados por toda a gente: por artistas, por cientistas... E no entanto está a ir para fundir.

Luís Fernandes:
No contexto atual, o paradigma do whitecube como local expositivo tem dado lugar progressivamente para o uso de espaços menos tipificados, espaços que não seriam à partida locais óbvios para acolher trabalhos expositivos. No Index em particular, e em Braga, naturalmente, assim como outras cidades portuguesas, não há abundância de espaços museológicos. Ou seja, aquilo que acontece é que nós temos que adaptar a apresentação dos trabalhos para locais menos típicos e que são muito variáveis entre si. A minha pergunta é: no vosso processo artístico tomam em consideração de uma forma inicial a hipótese de os vossos trabalhos serem apresentados em contextos muito diversos, ou contextos não convencionais? ou assumem sempre uma espécie de local standard para a forma como o vosso trabalho é apresentado? E a outro nível, tendem a pensar em particular espaços específicos que não são convencionais para a apresentação de trabalhos ou vocês nem sequer têm em consideração o formato de apresentação ou local de apresentação quando pensam numa obra?

Bernardo Bordalo:
Eu acho que o que tem de acontecer é precisamente a apresentação de arte em espaços não convencionais e em espaços que não são esse white cube. Porque esse white cube normalmente está rodeado por uma grande parede ou um grande muro em que grande parte da malta não cria uma relação direta com esse espaço, nem vai visitar nem vai experienciar qualquer tipo de arte que esteja aí. Nós achamos mesmo que existe, ou eu acho, que existe uma barreira muito grande nestes white cubes onde realmente o público não cria essa relação com esse espaço. Enquanto que criar arte para um espaço não convencional para o meio da rua ou o que quer que seja há uma ligação muito mais forte, uma ligação muito mais intrínseca e muito mais bonita, mais evidente e que é mais facilmente apreciada por mais gente e nós, honestamente, não tendemos para criar para esse whitecube. Já aconteceu.

Rui Nó:
Acho que somos super conscientes. As primeiras coisas que nós fizemos foram sempre “site specific” e em contextos específicos. Nós fizemos muitas coisas em festas, tipo no Maus Hábitos, ou seja, desde o nosso início que nós pensamos especificamente para coisas diferentes e se vamos fazer alguma coisa para um contexto de museu, teve de ser tudo repensado.

Sérgio Coutinho:
Eu acho que no nosso caso, como estavas a perguntar como é que nós pensamos as nossas peças, como sempre fizemos projetos de várias coisas fomos habituados a não ter esse espaço de galeria, ou seja, se calhar no início nós tínhamos essa visão de espaço de galeria e de espaço de museu como possível meta, mas sempre trabalhamos com as propostas que tivemos, ou seja, nunca escolhemos ao certo se queríamos fazer uma coisa ou outra. Sempre foi “olha, nós temos este espaço, vamos fazer esta cena e queremos que vocês viessem para lá”, nunca chegamos ao ponto de escolher se queremos uma galeria ou não e agora com o passar do tempo e com a

nossa inclusão nesses meios, galerias e white cubes, se calhar criamos uma relação que é o que eles estão a falar agora, tipo a nossa relação com o white cube ou um espaço alternativo a um white cube. Nós falamos bastante sobre estas questões porque, não só a perceção da peça, como acesso a quem visita a peça... Como a perceção de quem não conhece arte e vai ver a arte, a inclusão de alguém a perceber o que está a ver, ou seja, todos nós somos da opinião que tudo tem que existir, existem museus, existem peças em contextos alternativos e nós sabemos que a nossa missão é perceber a proposta e adaptarmo-nos a essa proposta. Obviamente sempre tendo em conta o que nós acreditamos e aquilo que nós pensamos. Às vezes discutimos, sobre o que é a nossa missão, o que faz sentido nós fazermos... Vamos criar arte e peças para galerias para vender e para públicos específicos? Ou se calhar a nossa missão é incluir as pessoas e puxar pela arte como um todo, e ver a arte como um sistema completo e não só algo como paredes brancas? É uma coisa interessante mas nós na verdade vamos andando, e no ponto em que nós estamos, nós somos artistas pequenos - a nossa sorte grande foi termos ganho pelo nosso trabalho e pelo nosso esforço o SONAE Media Art – e isso deu-nos esta liberdade e esta projeção um bocadinho maior que nos está a permitir pensar em sobreviver só com o que nós fazemos. Já conseguimos planear isso e isso é importante para nós. Nós somos sempre dependentes de que projeto é. Mas se nos convidares e nos disseres “tenho para vocês a possibilidade de tenho um whitecube mesmo fancy e tudo direitinho e tudo em condições” ou “tenho umas ruínas, um túnel ou um espaço a cair”, nós “ei um espaço a cair pá” seria a nossa primeira escolha.

Entrevista com Florian Hecker

Realizada a 14/06/2021 por vídeo-chamada.

Luis Fernandes:
Over the past decades, there seems to be a divide when it comes to art and technology. The quick technological development is being constantly reflected on the artistic production, with incorporation of state-of-the-art techniques, artwork increasing computational power, AI, VR, et cetera. However, most of the art production centered on technology is often considered not relevant, superficial, or even uninteresting by the art critics, the art institution, the art world. So artistic validity and technological proficiency have proven to be a difficult match. As an artist that works closely with technology, what's your perspective on this subject?

Florian Hecker:

With sound, there's a century-long relationship between aspects stemming from a scientific background, from experience in research. One can go back right to the development of acoustic instruments, there was always a group of people around this dynamic with influence from acoustics, insights from the instrument builders, the mechanics, in a dialogue with the users, the performers and the composers. So within sound, there's a particular perspective without much alienation, even feeling somewhat 'normal'. Technological obsession, desires and form go hand in hand.

Luís Fernandes:
That leads me to my second question. You almost touched on it. The use of technology in the arts domain tends to be dealt with in two ways. One is technology as a tool, as something that you need to perform or to create your work. But on the other end, in some cases, technology itself assumes a central role on the artistic practice, on the meaning or on the creation of the work. In your practice, how do you position yourself? Do you see technology as a mere tool to put your ideas and make them happen, or does it assume a central role on the initial phase on the creation of the idea?

Florian Hecker:
A specific technological process is a central agent or actor in some pieces. This sensation, in the end, is something that, again, leaving the functional methodological sphere and entering something highly subjective and sensual.
There is also a structuring role in the technology. In my case, the work is often being performed by loudspeakers, cables, and support systems to put these in place. Sound generation often is algorithmically conditioned, which adds yet another technical perspective. This permanent fluctuation from the practical, functional to create a sensation and experience.

Luís Fernandes:
Another thing I would like to ask you is I shared with you this article in Artforum that was about your work actually, and they referred to several times the fact that you work with sound as texture, which is like a surface of sound. You can describe it as that. That leads me to the theme of this biennial that is related to the idea of surface.
It actually came from one paragraph in Reza Negarestani's Cyclonopedia book, where he refers to this idea of surface as an entity, surface on an ecology social perspective, as associated with this idea of emergence and interfacing. Actually, it's a coincidence

Reza is also a collaborator of yours. What I wanted to ask you is how do you feel your practice in general, and of course, it's early to tell, but the work you think you could be presenting in Index might relate to this idea of surface in general?

Florian Hecker:

I encountered sound textures while working at MIT about ten years ago. Josh McDermott, in cognitive sciences, came up with this excellent taxonomy of combining ideas of statistics and perceptual studies working with audio signals categorized as sound textures.

These sounds often made from many small events are easy to name or think of, such as when walking over gravel stones, the sounds of running water, or the sounds when walking through falling leaves in the fall. Their perceptual processing poses questions about how we deal with such sounds to leave enough 'focus space' for other sounds happening simultaneously—a question of the attention economy. There's a whole complex of evolutionary notions related to this.

This was around when Reza and I had been working on "Chimerization", to which ideas of analyzes and resynthesis are central. The notion of textures also allows an input/output system where an algorithm analyzes a specific sound, extrapolates features, and mapped these features onto another sound to transfer qualities from one sound onto another. Depending on which level you look at this, you might get a clone of a sound through resynthesis. Metaphorically, this texture would be situated on the surface outside an otherwise hollow volume.

And at that time, I've also been in contact with Guerino Mazzola, the Swiss composer and scientist who wrote about topological theory in connection to music. The idea of sound being this volume in a space with an amorphous shape that can be twisted and

changed. I've been working more and more with different concepts of sound textures and texture synthesis since.

Luís Fernandes:
Thank you. And lastly, you were talking about space and my question is exactly about space. Over the last decades, art is moving away from the paradigm of the white cube and moving to alternative spaces and alternative contexts for exhibitions. I was wondering how much do you incorporate the notion of the space where your work will be shown? Or in your process of creation of the work itself, does that matter? Do you take the presentation context in account on an early stage or that is something you not take in consideration?

Florian Hecker:
I'm more space-curious than keen on dissecting 'site' specific aspects. What are the spatial conditions, restraints, volume and so on? What are the dimensions of a sound? The sonic eventually needs to get more disentangled from discussing primary spatial requirements, such as resonance, reverb, echo in the first place. I think we've done that. I find it more exciting to think of the sonic material and how it inhabits a specific space. Installed sound needs to be more daring, doing something different than just inhabiting an immersive sphere.

Entrevista com Jana Winderen

Realizada a 17/06/2021 por vídeo-chamada.

Luis Fernandes:

Over the past decades there seems to be a divide when it comes to art and technology. The quick technological development is being constantly reflected on the artistic production with the incorporation of state-of-the-art techniques, computational power, AI, VR, well, you name it. However, most of the art production centered on technology is often considered not relevant, superficial, or even not interesting by art critics and institutions. So artistic validity and technological proficiency have proven to be a difficult pair. As an artist who works closely with technology in your practice, what's your perspective on this subject?

Jana Winderen:

it's a good question. I have to be short on this. Of course, I have kept thinking that it's good to be in the forefront of technical developments as artists, and thinking how to use the equipment, discussing it together with the people that are developing the technology, and also being part of the development of the technology. Of course, you see that, it's in some cases the artwork can be about the actual technology itself and it can be a critical view on the development on a kind of weird look at how it develops or actually being part of the development.

But it becomes... It can become a bit boring if you're just putting the technology there with no questions or no comments in a way, but I always like to kind of take what is developed and try to use it in a different way. At least it's how I'm thinking about it. But what I'm doing, in my own practice, of course, I fight to follow what is happening

particularly underwater, and what tools we are using to aid our perception underwater.

But at the same time, I like to look at what it's like without our body, as not aided, but also the way we perceive being in an environment with our, quite developed, sensor operators, that we already have in our body. So it's just uncertain what I like to kind of bring into what is not perceivable for us without help, like looking into really, really small world where a whole universe is opening up, it can help us to get slightly different perspectives.

This also, I think, can open up for questions and for a perspective which isn't totally human centric, when we are listening to an experience more from maybe a perspective of another animal, or a very small creature, or a creature living somewhere where we don't really have access. So I think it can move the perspective to other creature's perspective maybe. But we will always... We cannot get away from the human’s perspective of course.

Luis Fernandes:

That leads me to my second question. Your practice is very specific, of course, and it's very dependent on technology. But it's also very clear that you have an artistic aim and a focus and a mission almost to relate it to relevant teams as ecology. So my second question is, when it comes to technology, there's different types of, let's call it, ways to deal with it when you're an artist. You can see technologies as tools, something you need to do your work, or in some cases the technology itself can be on the center of an artistic idea. Of course in your practice they are essential tools, but doesn't in some cases or any cases, the technology is key to artistic ideas?

Jana Winderen:

Yes. But how do you define the artistic level then? When I get some ideas to work with, it often comes through direct observation and not necessarily through any technology.

When I am in an installation situation and how I make decisions in a room, I am not really trying to hide the technology or the speaker or the computer or whatever. I rather use it to... It carries the work with it. So I put that in the room, it holds the sound work and then not take it out again. Often I don't put any... I don't install it so it looks like it's there permanently. It looks very obviously, like if meant to be there for a short time.

It just brings the sound in to this space and works with this space and then it goes away again. I like that the actual equipment becomes part of the work. But of course, there is a tool to let the work be there. But I'm not trying to hide it. I'm very concerned with how I place things, how people would interact with the space with these objects as these tools are in the room. So I find it a bit difficult to say whether I'm just using it as a tool, that it's also part of the artistic expression.

It's also part of the visual composition of a space very much. So my decisions though how it works, but I left the sound this side foremost, and then also importantly, where I place things to where people would be moving in this space. This is kind of more technical things, but in terms of the actual use of the hydrophones, for example, which I am specializing in using, of course, I'm thinking very much about where I place them, how I place them in the water, which hydrophone I'm using for what, and that they have different characters.

I try to challenge how to use them, talking to developers of hydrophones, how I can adapt to things that I would want to record, or not record. It's exactly how to like, learn. I was just now recently, actually just like last week, I was recording a pilot whale and it was this pilot whale they have decided to hang around, then that's the place for like 16 years. It came up to the boat, and the way it was moving, I was observing looking at how it was moving, how it was investigating the hydrophones, how it was

investigating the boats and how it was just... Which different, I was just logging it throughout yesterday. How is it actually making the sound. What operators is the pilot whale using to make the sound. What happened in the meeting with us there in the boat? It's loads and loads of observation in the field that is together with the technology.

I'm thinking, this might not work, this works better. This makes me learn how to think how I can develop other ideas... Of course, again, I think I'm talking about it as tools, it sounds like. I think.

Luis Fernandes:

My third question is related to the specific work you'll be developing and also to the theme of the biennial. We have talked about it before and as you know, the theme of index 2022 is related to this idea of surface. We are particularly interested to depart from the idea of surface to explore art, the technology on an ecological social perspective. Also surfaces can be somehow analogous to the production of knowledge, the ideas of emergence of interfacing, and the idea you'll be exploring is also related to this surface of the insects in the water. Can you detail a little bit how do you think that relates to this notion of surface we'll be exploring in INDEX 2022?

Jana Winderen:

I am very interested, this exchange particularly, of course, between the surface of water and air and oxygen, and the oxygen in the blood and how it goes like into the body, all the insects, for example, how they use bubbles to breathe, like a mechanical lung. I want to look into this really small scale of the interaction with water and air.

I think, and what is happening with the oxygen exchange into the body of the insect, and if this has anything do with the sound production or not. I don't know if ‘ll find any solution on this, but it's just to look into to learn more about... Because also, in the

work, “listening through the dead zones” that I'm working on for IHME in Helsinki at the moment, I am thinking and trying to understand more about the dead zones and the lack of oxygen. What happens when there isn't any oxygen in the water to breathe for the creatures they die. These particular insects are also depending on the oxygen levels in water, and all these questions that comes out around oxygen breathing, the warming of waters, what is happening around plankton. So plankton and phytoplankton, and also these small insects, they are using a water.

It might be a bit complex what I've said right now. But it's because of course, in this particular project, I want to look into how underwater insects are using this air bubble that they bring on the water and what happens of the surface of this bubble with the exchange of oxygen. And just the relation that they do, they make sounds. They produce sound and they listen, and they have a very aggressive sound production for our ears.

Luis Fernandes:

Okay, thank you. To finish, you already talked a little bit on this, but I will bring the question up anyway. It's about space. Over the last decade, I would say, the exhibition of art, including sound art, has moved away from the paradigm of the white cube and the black box to lots of different spaces, public spaces, etc.

How do you feel your work is suitable for different exhibition spaces and how do you think or conceive your installations keeping in mind the different spaces they occupy? I know it's a really broad question, but you can answer it in a simple way.

Jana Winderen:

When I go to a new space, I will have a listen to the space itself first, preferably go before, but if I cannot do that, I will ask people to go there and listen for me and describe how it is.

Then when I come there with some prepared work for this particular piece, I would spend time in the space to work, whether it's being outside or inside, to work with the space itself and the sounds that are present in the space or outside. And if I work outside, I will be there at different times of day. I have different in at least two, three, four days. It might be raining, there'll be different sound. They might be windy or humid.

So this changes, and then I would work the sounds that I'm bringing into the existing sounds. For example, I was working in the monastery in Croatia and it was outside, and at some certain times of day, there was a wonderful cricket, sounding really loud. They were totally overwhelming the sound of the shrimp, or underwater insects, for example. But it worked really well.

I just worked it into the conversation and knew they were coming at some point. So this worked well in sight to the competition. You need to, I believe, to work into it and not fight against the sound or the space you come to.

Entrevista com Jonathan Uliel Saldanha

Realizada a 13/06/2021 por vídeo-chamada.

Luís Fernandes:
Ao longo das últimas décadas tem havido avanços tecnológicos enormes a nível de dispositivos e técnicas disponíveis e obviamente esse avanço tecnológico tem tido uma tradução em outputs artísticos. Contudo, nota-se de forma muito clara uma divisão entre o que é o mundo da arte e o da tecnologia aplicada à arte, que se pode chamar arte também, mas que nem sempre é aceite pelo mundo da arte por várias razões. Talvez por tender a não haver validade artística na forma como a tecnologia é usada, ou pouca maturidade. Há esta divisão clara, parece-me a mim e parece à literatura que está disponível, entre a proficiência tecnológica e a validade artística. Sendo tu um artista que trabalha muito com novas tecnologias, na tua prática como é que tu vês esta situação, apercebes-te disto, tens uma opinião?

Jonathan Uliel Saldanha:
Sim, na realidade até diria que isso é uma questão em que penso muitas vezes de forma ativa para informar as minhas opções. No sentido de perceber que há nas próprias narrativas da arte - e se calhar tem mais a ver com a arte do século XX e a que momento é que se chegou com a codificação de alguns aspetos daquilo a que chamamos arte - formatos e lógicas que ficaram mais ou menos recursivas na apresentação de um projeto ou de uma ideia que se transforma num objeto artístico e aquilo que me interessa. E agora de uma forma mais consciente, é perceber todos esses protocolos de superfície, ou seja, coisas que são, se calhar, vistas como menores ou vistas como simplesmente uma espécie de alegoria, que não é séria, que é uma espécie de manifestação de entretenimento, como um *eye candy* da arte, como é que essas coisas podem na realidade informar - e informar não de uma forma de modelar aquilo que se faz e as ideias para ficarem mais reconhecíveis para aquilo que

é o tempo de agora e para uma massa de pessoas mais abrangente - mas deixar que as tuas ideias sejam informadas por esses aspetos, de forma a poder criar roturas narrativas porque esses aspetos, na realidade, apesar de muitas vezes como dizes não têm uma articulação histórica ou muitas vezes mais que histórica, mas também articulações históricas no século XXI "é outro grande mudança de paradigma"?? muitas vezes não tem um forte acompanhamento intelectual ou cosmológico ou uma argumentação clara que faz um traçado direto com antepassados dos grandes livros da arte e essa interrupção parece muito interessante. Ou seja, essa disrupção de como é que podes olhar para uma coisa e perceber que nela estão contidos códigos que continuam a ser interessantes e continuam a ser relativos a problemáticas ontológicas do trabalho e das ideias e do pensamento humano em relação à alteridade e à descoberta da paisagem, mas pelo vetor da sua própria construção tecnológica provoca uma rutura. Acho que mais interessante do que simplesmente a superfície plástica é também a força de rutura que essas coisas trazem. E, claro, essas duas combinações, a rutura plástica e a rutura conceptual de como é que estas imagens aparecem podem informar, tanto a descontinuidade daquilo que fazes, provocar uma assimetria no trabalho, conseguires perceber que ele pode voltar a falar de assuntos que te interessam mas de formas que são completamente distintas e que são produto de uma contemporaneidade e de uma hiper informação da contemporaneidade. São uma espécie de algoritmo deformado de alguma coisa que já estava lá de uma forma ontológica, um mito ou outra coisa qualquer e por outro lado, no domínio da superfície elas operam com uma série de relações que destroem protocolos estéticos que estavam no passado e isso pode informar de muitas maneiras opções mais radicais no trabalho.

Luís Fernandes:
Há duas maneiras de olhar para a forma como um artista adota os elementos tecnológicos na sua prática. Há quem os utilize meramente como uma ferramenta, para o cumprimento de uma função, e há quem os utilize de uma forma quase

preliminar ou de base na própria ideia que está subjacente à criação artística. Como é que tu te posicionas entre estes dois polos?

Jonathan Uliel Saldanha:
Acho que depende sempre da ideia que está envolvida, ou seja, a minha prática nunca tem tanto que ver com, por exemplo, experimentar coisas e depois escolher e mais com uma ideia que surge e que tem um corpo suficiente para me motivar a me dirigir em relação a ela, a motivar o meu arranque. E diria que depois, dependendo da ideia, esses dois aspetos podem coexistir. Muitas vezes, e diria que ultimamente, a dimensão mais tecnológica, no sentido de não pegares num software só para resolver uma coisa ou montar um filme que filmaste ou uma coisa assim, mas ultimamente e mais profundamente elementos, que são claramente ou de programação ou de pensamento associado a lógicas de sistema, estão introduzidos desde o início e de repente aí o tipo de software que é utilizado já não é apenas aquele software de finalização, já não é o preset que serve, é preciso inventar e inventar com o software e aí o software age ao nível direto de como é que tu pensas aquilo que pensas, e não apenas como é que fazes aquilo que pensas e essa é a grande distinção. Há momentos claros, se vou fazer um beat básico, vou usar um kit que já existe ou vou trabalhar com um sintetizador ou com um programa que permite fazer isso e não tenho que programar, sei lá um kick 808 de origem. Mas se depois a lógica - por exemplo as coisas que estou a fazer agora no Rivoli, que passam por uma expansão de lógicas de sistemas, que incluem lógicas de recursividade, isometria de sistemas, ou seja aquilo que é informação disponível sobre como é que essas lógicas são utilizadas em computação, isso influi diretamente na opção do pensamento da coisa. Não digo que estão na génese, mas estão logo a seguir à génese. A partir do momento em que há uma vontade de avançar naquela direção, imediatamente tenho que recorrer a coisas que me vão fazer perceber melhor como é que eu posso ir mais longe nesta articulação. E isso informa, e de repente informa e muito e muda completamente a tua forma de ver e isso é talvez o mais interessante. É um bocado como as lógicas que podemos associar à física quântica, quando tu olhas para um objeto e de repente ele

é apenas aquilo mas se queres olhares mais profundamente vais ver a multitude daquilo que ele é. Então se queres pensar numa representação direta ou mais profunda de uma ideia ou de um objeto e se essa ideia é composta de coisas que têm uma implantação física, espacial ou vibracional, é absolutamente fundamental saber como é que este espacial funciona, como é que esta vibração funciona, como é que estas relações são operadas e como é que há coisas no mundo à tua volta e em ti mesmo que podem ser operativas e necessariamente tecnológicas. Tens de ter ferramentas, não basta a intuição e não basta a sensação, é preciso perceber e é preciso ir mais longe, até para isso sugerir formas de comunicação bastante mais distintas, lá está, é a recriação de algo que tem uma vida própria, que é algo que me interessa muito. E por isso vivo com regras e leis e que não são apenas regras e leis da sensibilidade ou da imagem sensível mas também regras e leis de um ente, de algo que existe.

Luís Fernandes:
Falaste numa questão que tem a ver com a superficialidade, falamos da tecnologia e superficialidade e foi esse o mote que esteve na adoção do tema do Index que é Superfície porque parte dessa questão, dessa lógica de considerar a superfície como algo menor e estamos aqui a apontar para superfície numa lógica diferente, numa lógica da qual até parece trabalho académico, pegamos num capítulo e num parágrafo do Reza Negarestani que descreve, de uma forma muito particular, a questão da superfície.

Jonathan Uliel Saldanha:
Ele trabalhou imenso sobre isso no Cyclonopedia.

Luís Fernandes:
Precisamente, no Cyclonopédia, no capítulo Machines are Digging, ele tem aquele parágrafo que foi mesmo inspirador para isto, porque de facto ele refere-se às superfícies a vários níveis, como zonas de emergência, zonas de efetivação e zonas

de interface. E tu falaste também nessa dualidade superfície vs núcleo, ou centro vs periferia e aquilo que eu quero perguntar-te é: como é que tu sentes que, no geral, a tua prática artística se pode relacionar com estas ideias?

Jonathan Uliel Saldanha:
Acho engraçado falares nesse texto, esse texto é fundador para mim e aliás fiz uma peça lá em 2017 muito baseada nesse texto que era "O Poço". Era precisamente uma peça sobre a superfície à volta de um buraco negro. A peça era sobre uma ausência e os pontos de atividade eram toda a periferia dessa ausência. E, na realidade, eu sinto que desde aí até agora continuo muito interessado, diria que durante esses anos houve uma mudança de paradigma para mim na minha forma de operar, sendo que sempre me interessaram muito dinâmicas ontológicas, e dantes trabalhava muito com grandes sistemas cibernéticos aplicados a coros e coisas que tinham mais a ver com esta procura, uma espécie de profundidade vertical, para baixo e para cima como uma espécie de veículo. E de repente nessa mudança paradigmática e muito operada por esse texto, sinto que fiquei muito interessado em perceber como operar as coisas de outra forma, ou seja, de fora para dentro consegues operar, como é que pensando precisamente qual ou como é o resultado epidérmico daquilo que tu fazes, como é que isso informa o pensamento mais, não quero dizer profundo porque a superfície é tão profunda como o interior, mas diria que a superfície informa a articulação da dimensão ontológica que queres projetar. Porque senão há uma veiculação do ontológico para fora que pode rapidamente tornar-se altamente crítico, autorreferencial, circunscrito a uma cultura ou uma narrativa. E quando, na realidade, começas a operar a partir da superfície, ela informa-te, mais uma vez, a partir de paradigmas culturais e estilísticos, recursos visuais completamente distintos, e diria até que a partir dessa altura comecei a introduzir cor de uma forma muito mais agressiva nos meus trabalhos. Usar cor que até nos panoramas daquela altura poderia ser exagerado ou agressiva mas de repente, sei lá, como é que a feira popular ou o carro tunning nos informa sobre um death drive, e não necessariamente o Bataille e uma caveira. Se queres falar de um death drive não tens necessariamente

de falar sobre a caveira mas podes mostrar a superfície de um carro prateado. Quase que o chrome fala melhor da caveira do que a própria caveira. Essa mudança paradigmática, para mim, libertou-me de imensas coisas e deixou-me um terreno muito mais aberto para realmente estar disposto a mudanças radicais naquilo que é o meu trabalho e aquilo que são as minhas próprias proposta, ou seja elas não vêm já embutidas, sei lá, é como pensar que de repente tudo aquilo que eu fizesse fosse filmado em películas de 16 milímetros e pensar que a imagem digital é em si uma coisa, eu não tenho que, para fazer um filme artístico usar 16 milímetros, porque isso vem com uma carga e um discurso que não sei se é aquele que eu quero veicular. Interessa-me muito mais a rutura e perceber o que é que a imagem mais básica me pode dar do que necessariamente usar "tropismos! que são associados, e isso remete para a primeira pergunta, a um certo tipo de validação da arte e que esses sim parecem cada vez mais uma superfície porque não há uma dialética entre a superfície e o seu interior, e quando operas a partir da superfície inevitavelmente há uma dialética muito mais libertadora e que pode produzir objetos muito mais avassaladores, até para mim, que ultrapassam as minhas próprias medidas estéticas, e por isso menos confortáveis, menos circunscritos a uma narrativa cultural ou uma narrativa contextual.

Luís Fernandes:
Para finalizar, outra das tendências, e esta pergunta tem a ver muito com as questões da implementação e quase uma confrontação com as praticalidades da implementação de uma obra, mas de uma forma geral temos visto, nos últimos anos, um progressivo afastamento daquilo que era uma lógica muito centrada na galeria ou no white cube. A lógica expositiva tem migrado para contextos que são díspares e são mais "site specific" ou têm constrangimentos e isso inevitavelmente leva-nos a um dos problemas de fazer um evento como o Index numa cidade como Braga, que é a falta de espaços convencionais para a apresentação de trabalhos expositivos. E, nesse caso, algo que temos procurado de raiz é que a lógica destas obras que apresentamos convivam bem com contextos que não serão sempre os mais

convencionais. A minha pergunta é: na tua prática tens em conta desde uma etapa preliminar a forma como o trabalho vai ser apresentado, ou seja, não digo numa lógica de ser “site specific”, aí obviamente que o fazes, mas o quão determinante é a forma como tu condicionas o teu trabalho para ele ser depois apresentado, tens em mente a lógica ou o contexto de apresentação, ou não?

Jonathan Uliel Saldanha:
Diria que é adaptável mas tenho sempre a consciência, porque na realidade o white cube para mim é o limite, ou seja, todas as vezes em que apresentei alguma coisa num white cube não parecia um white cube. Não me interessa a dimensão formal que o white cube pode sugerir ao meu trabalho, não interessa aquilo que ele me pode dar. Não acho que aquilo que eu faça subscreva à narrativa que funciona dentro daquele contexto e aí, isto é quase um chip ontológico, interessa mais a blackbox, mais do que o white cube, por aí tu não vês os limites na blackbox e no white cube tu vês a arquitetura e eu prefiro não ver a arquitetura porque me interessa que a arquitetura seja parte do meu trabalho, ou seja, a construção de um espaço é algo inerente àquilo que eu faço mesmo que quando aquilo que eu faço pode ser eventualmente só um som ou alguma coisa assim que não tenha que ter uma imagem. Mesmo quando é um som interessa-me que esse som possa ser portador de uma arquitetura e não necessariamente subjacente a uma e especialmente a uma que já tenha uma narrativa tão forte e que subscreve de tantas coisas que me são desinteressantes. Portanto, sem dúvida, à partida diria que tendencialmente opero na direção da blackbox mas sempre que tenho de operar num contexto de white cube, sem dúvida, interessa-me sempre modelá-lo, ou seja, que ele deixe de ser aquele espaço e que ele seja contaminado das várias maneiras possíveis, com luz ou com vapores, de forma que essa característica se perca e que consigamos encontrar uma arquitetura particular, uma arquitetura que sirva a ideia, o trabalho e o processo e não necessariamente que seja portador de um objeto que esteja exposto.

Luís Fernandes:

Ou seja, a tua prática tem essa dimensão de se adaptar a locais e a tua obra adapta-se a esse tipo contextos que podem ser diferentes. Adapta-se e incorporas isso como algo fundamental na obra.

Jonathan Uliel Saldanha:
Adapta-se e mais do que se adaptar, dialoga e diria que muitas vezes sobrepõe-se de uma forma ostensiva, age em favor da aniquilação desse espaço.

Entrevista com Peter Burr

Realizada a 08/06/2021 por vídeo-chamada.

Luis Fernandes:

My first question is about this divide that I feel it happens when it comes to art or technology, especially over the past decades. There has been a quick technological development, which is being reflected on some artistic production. For example, with the incorporation of state-of-the-art techniques, hardware, AI, VR, computational power, et cetera, et cetera. But on the other hand, most of these art production is centered on technology. Sometimes it's considered, especially by the institutions in the art world, superficial, not very relevant, and uninteresting. So, in a way, artistic validity and technological proficiency, have proven to be a difficult match. As an artist that works with technology, how do you see this subject, this balance between technique or technology and the art itself?

Peter Burr:

Yeah, well, it's one of the things that I've been reflecting on a lot this past year too, especially in quarantine, is that, through quarantine, I can certainly say for myself, that I've been living in a technology bubble, like a technology space. And that space moves really fast, meaning changes really quickly. Technology changes really quickly. If you compare that to, let's call it more traditional forms of art, marble sculpture or painting, and probably because that material is tethered to a base reality, there's a stability to it that that allows for different type of self expression and a different type of communication, primarily. And so, when I think about, as an artist, engaging with technology, there's definitely an element of embracing that instability, of recognizing to a certain degree, I'm making artwork in quicksand, and that I'm going to be putting

a lot of labor into something that is going to be relevant in my pipeline for a very short amount of time.

And so God, there's so much we could dig into, about that. But, I think in terms of my day-to-day practice, I feel like I have these more traditional habits of drawing I've done since I was a two-year-old. And I have cultivated these habits using digital technology with a daily practice to just kind of explore. So, to not be thinking so coherently about communicating, but just to have a daily practice and to not be precious about it. I feel like balancing those things, having an awareness of that instability, but then nonetheless, maintaining and nurturing up practice, allows for our brain and our body to communicate in new ways, and the breaking things are open. I think I'm particularly interested in the roles that art can serve in society.

Luis Fernandes:

But, do you also share this perspective that a lot of art, digital art, for example, it's mostly fireworks without any artistical reason of existence. Do you also notice, or do you feel it's not an issue?

Peter Burr:

Well, it's definitely an issue. And to me, what that speaks to, is like, when I think about something that's flashy or novel, or, let's say suspicious. When I think about the NFT explosion that has happened recently I think that there's a lot of attention, a lot of interest in that, right.

Its relevant to ‘high art’ in the way this medium serves to authenticate and preserve ‘an original’ but given the hype of this new tech, there's also a volatile consumer quality to that. And so, these other arenas (like the commercial one) emerge for a digital artist, I engage with this, personally. Right now I'm working on a light show for a 500 foot tall guitar. It's a really complicated canvas. It's explicitly commercial, it's

engaging in spectacle. It's like one of these things that really naturally and uncritically is happening in society with this digital material. And so I think, to try to roll back and to think about where can I make work and show work that is given the time to digest something dense, something rich, something poetic, something that doesn't just speak to spectacle. It comes less naturally to this material, in some way. It's still happening though, right, and there's still these integrations into the art world, into these places of archive and examination. And so I think, in the meantime, when I think about the kind of work that I make aesthetically, I see it on Instagram, I see it representing banks, I see it representing t-shirts, it's just this more complicated context that engages directly with the human limbic system. I call that capitalism.

Luis Fernandes:

And it's curious that in your case, the manifestation of your work points towards some obsolete technologies. Sometimes the video game language, for instance, you don't require high definition gadgets and equipment. So, you also, it seemed not to be following the, "Okay, this is new. Well, let's do this." So, you are very aware of your artistic personality and voice.

Peter Burr:

Yeah. Yeah. My work has a low-fi aesthetic because some of the older techniques that I'm using require low resolution. like MacPaint I've been using that since the mid '90s. I have a relationship to this software the way I have a relationship to painting on paper or whatever. But then, also when I'm making work, I'm always thinking about what are some new techniques that can enter into conversation, into dialogue, with what these techniques are. So, I'm always trying to think about that balance. It feels really interesting to try to touch on the “new”, you talk about AI, talk about different

hardware and software and systems that are being innovated. It's interesting to try to maintain a relationship with that stuff.

Luis Fernandes:

Okay. So, that leads me to my second question, which is the adoption of technological means in the context of artistic creation, I think can assume different shapes. They can act like mere tools or something you need to use to do your work, or in some cases, they assume a central role on the artistic language and practice of an artist. How do you position yourself and your practice in relationship to these technological means like a tool or something that is central to your artistic profile, let's say?

Peter Burr:

Yeah, well, I shared with you this story a moment ago about how I have the daily practice that I do. And separate from that then, I also think about context and think about communication. And maybe, to talk about histories of art, I'll talk about modernism really quickly. When I think about the Abstract Expressionist American painters, when I went to art school, I learned about this and cultivated this sense of the material being the meaning. it's sometimes an interesting move to create work that reflects back on what the material is, because that can then inform the story you are telling, right?

Like a video game can tell a story really differently than a book, really differently than a film. And so, leaning into the affordances of the technology (the action possibilities) ... It is a more interesting way to work to me in comparison to say, coming up with the concept and then just illustrating again. There's a resonance that happens when the technology and the concept are intertwined. I think a really good artwork is able to balance both of those things.

Luis Fernandes:

Yeah. Actually, I think my personal perspective on that is that, for me, the best examples of art and technology, technology is cannot be only a tool, cannot be only an inspiration. It has to be both ways. So, yeah. Okay. And now, to my third question, as you know, the theme, we have a theme for INDEX 2022, which is this notion of surface. We were inspired by a chapter of Reza Negarestani in his “Cyclonopedia” book, and his notion of surface that offers a lot of perspectives and analogies, let's say, especially because surface can be related to an interface or, a zone of emergence. Also, it relates to this actual notion of critical zones. I don't know if you are aware of them, a concept by Bruno Latour.

Peter Burr:

Remind me.

Luis Fernandes:

It's basically the notion of life on planet earth, is determined by a small fragment of the, if you make a transversal cut on the planet, that we live in the surface of course, and all the vital actions in the planet, the biological, ecological, happen on a really small zone compared to the center of the planet and the atmosphere, which is called the critical zone.

Peter Burr:

Okay.

Luis Fernandes:

So, this notion of surface also relates to ecology. So, I was wondering, how do you feel your work in general, and this work we've been talking about for INDEX 2022, relates? How do you think it can relate to this notion of surface? It might be a tricky question. Sorry.

Peter Burr:

Well, at what level are you interested in thinking about that? Because, I know there's a lot there when I think about... There's a technical way that I can answer this, Luis, and then there's also a conceptual way that I can think about this.

Luis Fernandes:

You can answer both ways.

Peter Burr:

Yeah. Maybe I'll start with, I was having trouble sleeping last night. So, sometimes I watch this video game called Noita. It's this procedurally generated video game in which the tagline is “every pixel simulated”. It's this really interesting interaction-rich video game, that is totally computational, totally randomized, but it has these rule sets. And so, as artists, or as designers, something that I find really interesting in thinking about that critical zone is that, part of, as I play more and more of this game and watch more and more of this game, you start to really understand where those critical zones of systems interacting, create something, maybe it's fun. And video games will talk a lot about, things need to be fun.

Maybe it's novel, maybe it's beautiful, or maybe it's conceptually rich. Maybe it feels political. When I'm designing these systems, I think about a turbulence displacement. There's all these energies that move in these turbulent lines, but there are these critical zones where conceptually, your system can find that really delicate space where 'meaning' happens, right. That critical space where it's like, there's all this stuff that doesn't work, but then there's this little sliver that does work. And so, conceptually, I think about surfaces as like, when we are working with any complex system, these small regions of meaning are the best material to make artwork with.

I think it is really interesting to be thinking about those critical zones where you can ignore most of what the bigger picture is, and think about those interactions. And so then, technologically thinking about, I remember when we were first talking about some ideas for what this festival might be, and we were talking about, billboards or taxi signs, or where are all of these places in which we have this really specific type of technology, video technology that speaks to advertising typically, right? That's what conceptual stuff is there, but is there a way that we can subvert that and use that surface to do something else? Something that I do want to mention in thinking about the modernist Abstract Expressionist painters, in thinking about that kind of formal cohesion, as a video artist, I really like thinking about what these screens are actually made out of.

And so, thinking physically about surface, I do find it really interesting to try to reflect and meditate on what this material actually is, and make work that... So, if it's supposed to be this kind of crappy LED screen that has all these aberrations, or, if it's a really crisp, low-res LED screen, you can work with the material in a way that allows you to understand these things as physical objects, not just a hole where we can fall into a fiction a story or an ideology.

Luis Fernandes:

Okay. And also, actually that leads me to the last question, which you almost answered, but I'll leave you to develop a little bit, which is, overall in art world, let's say, the Paradigm of the Gallery and the White Cube seems to be slowly shifting to the users of less typified spaces to present exhibitions and works. And we discussed this in detail, because we do have, I wouldn't say an infrastructural problem, because Braga is not a huge city and it's normal that doesn't have a lot of museological spaces in galleries. So, we incorporated that as a basis for our curatorial work. And my question is, do you take the presentation context and format in account on an early stage of your artistic process, and how do you feel your work is suitable to unconventional presentation contexts, such as the one we'll be working for in INDEX 2022?

Peter Burr:

Yeah. So, I'll reflect that. I just finished teaching in Chicago for a couple of years, and thinking back on a conversation that I was having a lot towards the end of my installation class, where we were thinking about... Living in this pandemic technology sphere, it's been really interesting to watch how we consume artwork, because that phenomenological element is not there. When I think about going to a music show, even going to a cinema, that cinema is not just a neutral black space, there are qualities to that, that create the cinema experience. And so, instead then, especially during this pandemic, something I've really noticed is artwork that is becoming popular because, it's a notional artwork. It doesn't need to exist in the real world. Its just an idea of itself.

You could be an artist that works with simulation technology, but actually you're not finding those optimal places of interaction. And so, what's left is, you can talk about this kind of interactivity, you can talk about simulation, but the actual experience of the work, maybe isn't that interesting. But that doesn't matter if its notional art. It

just needs to tell a good story about itself. So, I feel like there's a lot of different ways that we can sort out the gradations of notional artwork and phenomenological artwork. But that's all to say, as a video artist who has a background in touring and doing shows and working in DIY spaces, then also having bigger platforms to make work, is to recognize every space has a site specificity.

That's to speak to the phenomenological aspect of experiencing art, and I think that, that's one of the great things about a space, like gnration, what you guys give access to is actually these real significant transformations. And so, that allows for new kinds of conversations rooted in material reality. It's not like this cute little colonial ideology bomb that drops that you can superficially understand out of context (like the idea of coca cola or haagen daaz). Instead I'm asking you to be present with the material, the wall, the surfaces. But then also the ideas within this work and how that speaks to a local condition, a condition of the gallery, a condition of the space.

ANEXO II - CRONOGRAMA

2020 / 2021

NOVEMBRO	DEZEMBRO	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO	JULHO	AGOSTO
ESTRUTURAÇÃO DE EQUIPA DE TRABALHO							MARCAÇÃO DE VIAGENS PARA PROCESSOS DE RESIDÊNCIA	FECHO E ANÁLISE DE OPEN CALLS	
CONVITE A PROGRAMADORES				FECHO DE ENCOMENDAS DO PROGRAMA EXPOSITIVO					
PRÉ-RESERVA DE ESPAÇOS			CONVITES PARA NOVAS CRIAÇÕES					FECHO DE PROGRAMA DE PERFORMANCE	
					CONVITES PARA JÚRI OPEN CALL				

2021 / 2022

SETEMBRO	OUTUBRO	NOVEMBRO	DEZEMBRO	JANEIRO	FEVEREIRO	MARÇO	ABRIL	MAIO	JUNHO
PROCESSOS DE CRIAÇÃO / RESIDÊNCIAS								MONTAGEM/DESMONTAGEM EXPOSIÇÕES	
	LANÇAMENTO OPEN CALL		PRÉ-PRODUÇÃO DO PROGRAMA EXPOSITIVO						
			LICENCIAMENTOS	PRÉ-PRODUÇÃO DO PROGRAMA DE PERFORMANCE			PRODUÇÃO	EVENTO	
PROCESSOS DE CRIAÇÃO / RESIDÊNCIAS			MARCAÇÃO DE HOTÉIS E RESTAURANTES		PRÉ-PRODUÇÃO DO PROGRAMA DE PENSAMENTO				
	FECHO DE PROGRAMA DE PENSAMENTO			PRÉ-PRODUÇÃO DO PROGRAMA EDUCATIVO					
	FECHO DE PROGRAMA EXPOSITIVO		MARCAÇÃO DE VIAGENS		PRÉ-PRODUÇÃO DO PROGRAMA INOV / TECH				
FECHO DE PROGRAMA EDUCATIVO					ANÚNCIO PROGRAMA				