

MESTRADO

MULTIMÉDIA - ESPECIALIZAÇÃO EM CULTURA E ARTES

O ECOSSISTEMA MÉDIA ARTE: ENTRE NOMENCLATURAS, EXPOSIÇÃO E ARQUIVO – O CASO DO GNRATION 2014-2021

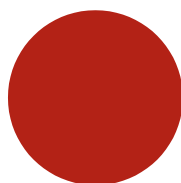
Rui Miguel Pereira Ferreira

M

2022

FACULDADES PARTICIPANTES:

**FACULDADE DE ENGENHARIA
FACULDADE DE BELAS ARTES
FACULDADE DE CIÊNCIAS
FACULDADE DE ECONOMIA
FACULDADE DE LETRAS**



O ecossistema Média Arte: Entre nomenclaturas, exposição e arquivo – O caso do gnratió 2014-2021

Rui Miguel Pereira Ferreira

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Orientador: Heitor Manuel Pereira Pinto da Cunha e Alvelos (Professor Doutor)

Coorientador: Hugo Daniel Silva Barreira (Professor Doutor)

Setembro de 2022

© Rui Miguel Pereira Ferreira, 2022

O ecossistema Média Arte:
Entre nomenclaturas, exposição e arquivo – O caso do
gnration 2014-2021

Rui Miguel Pereira Ferreira

Mestrado em Multimédia da Universidade do Porto

Aprovado em provas públicas pelo Júri:

Presidente - Professor Doutor Jorge Manuel Gomes Barbosa, Professor Associado,
Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto

Arguente - Professora Doutora Susana Cruz Barreto, Professora Auxiliar, Faculdade de
Belas Artes da Universidade do Porto

Orientador - Professor Doutor Heitor Manuel Pereira Pinto da Cunha e Alvelos, Professor
Associado, Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Ao ensino público, aberto e gratuito

Resumo

O presente trabalho desenvolve-se no âmbito do Mestrado em Multimédia, especialização Cultura e Artes, onde exploramos o ecossistema Média Arte nas ramificações de taxonomia, exposição e arquivo nos seus desenvolvimentos mais recentes e nos paralelos que encontram com antecedentes de todo o século XX. Na ligação histórica e contextual destas conjunturas deu-se especial atenção à literatura produzida que se debruça nestas condições que permitiu apresentar os pontos discutidos por ela e evoluções de conceito e problemas propostos ou contrariados.

Como correspondente ao acima debruçado, analisa-se o caso de estudo do espaço gnracion do ponto de vista comparativo com as práticas discutidas na literatura. Onde se procurou aferir as estratégias utilizadas e aquelas que se pensa adoptar no futuro, e o seu acordo com a discussão teórica e suas contribuições para ela mesma. Pontos discutidos directamente com os envolvidos e com o material que disponibilizam à comunidade.

Palavras-Chave: Média Arte; Arte dos Novos Média; Exposição; Arquivo; gnracion

Abstract

The present work is developed in the scope of the master's degree in Multimedia, specialization in Culture and Arts. It explores the Media Art ecosystem's ramifications of taxonomy, exhibition and archive on its most recent developments and the parallels it found along the entire twentieth century. Special attention has been given to the historical and contextual connection of these terms to the literature dealing with these subjects that enabled us to present the points discussed by them and concept evolutions, and problems raised or countered.

In correspondence with the above, the gnration case study is analyzed from a comparative point of view with the practices discussed in the literature. We have tried to gauge the strategies used and those planned to be adopted in the future, and their agreement with the theoretical discussion and their contributions to it. Points are directly discussed with those involved and with the material they provide to the community.

Keywords: Media Art; New Media Art; Exhibition; Archive; gnration

Agradecimentos

Um obrigado sincero, de amor, de ágape aos meus pais por me possibilitarem o ensino académico fruto do seu esforço laboral, interpessoal e plena disponibilidade para que ele fosse cumprido – ultrapassando por larga margem os estudos que puderam ter.

Um obrigado de carinho e estima às primas João e Adriana, por me terem apoiado e ajudado nas mais diferentes situações da minha vida, servindo-se como irmãs.

Um obrigado sentido, de reconhecimento e afeição à Professora Elisa por me ter recuperado o gosto pelo estudo e pela vida académica.

Um obrigado, no mesmo tom, aos meus orientadores Heitor Alvelos e Hugo Barreira por me terem acompanhado ao longo destes anos na condição de docência e orientação – na lição, na partilha de conhecimento, na disponibilidade e alento que me permitiu terminar o presente trabalho.

Um obrigado estimado ao professor Celso Santos pela transmissão do saber, como um todo – longo, disperso, partido por vários lugares – mas essencial para o cruzamento do conhecimento.

Um obrigado, também especial, ao Ilídio Marques e Luís Fernandes – enquanto representantes do espaço gnration – por toda atenção e zelo, sempre que solicitados, na cooperação e desenvolvimento do meu trabalho.

Um obrigado fraterno ao Dr. Francisco Sampaio pelo caminho passado do decénio até aqui percorrido.

Um obrigado à Nina pelas mordidas, ora arranhões, ora lambidelas e pela companhia.

Um obrigado especial aos amigos Joel Taipa, ao João Costa e ao Carlos Santos companheiros de curso e para a vida.

Um obrigado de igual afeição à Susana; ao Antero e à Mariana.

Rui Ferreira

Índice

Resumo	vii
Abstract.....	viii
Agradecimentos	ix
Índice	x
Abreviaturas e Símbolos.....	xii
1. Introdução.....	1
2. Contexto da Média Arte	6
2.1 Manifestações e período histórico	6
2.2 Características Média Arte	13
2.3 Questão taxonómica.....	16
2.4 Contexto português	18
2.4.1 Gnrarion.....	21
3. A exposição de Média Arte	23
3.1 A instituição museológica do Digital	23
3.2 Questões de Curadoria	26
3.3 Considerações sobre a exposição física e <i>online</i>	30
3.3.1 Da exposição física	30
3.3.2 Da exposição <i>online</i>	31
3.3.3 Histórias das exposições	33
4. Questões de Arquivo	35
4.1 Estratégias e propostas de preservação Média Arte	37
4.2 Estratégias de arquivo	44
5. Metodologia.....	47
5.1 Problemática.....	47
5.2 Pergunta de partida	47
5.3 Questões de investigação.....	48
5.4 Estratégia metodológica	48
6. Estrutura apresentação de dados.....	50
6.1 Discussão dos resultados.....	50
6.1.1 Curadoria.....	51
6.1.2 Propostas de curadoria.....	52
6.1.3 Exposição	52
6.1.4 Processos de Exposição.....	53
6.1.5 Taxonomia	54
6.1.6 Transformações e novas abordagens pós-2020	56
6.1.7 Preservação e arquivo.....	57

6.1.8 Pretensões futuras de arquivo digital.....	59
7. Conclusão	60
7.1 Limitações	64
7.2 Trabalhos futuros.....	64
8. Bibliografia	66
Agendas.....	71
Webgrafia.....	73
9. Anexos	74
9.1 Anexo A.....	74
9.2 Anexo B	84
9.3 Anexo C.....	96
9.3 Anexo D.....	170

Abreviaturas e Símbolos

e.g. *Exempli gratia*

i.e. *Id est*

Et al. *Et alii*

Conf. Confrontar

HA História da Arte

MAD Média Arte Digital

MCA Arte Contemporânea *mainstream*

NMA Arte dos Novos Média

MA Média Arte

HA História da Arte

1. Introdução

No começo da nossa investigação, ainda longe de lidarmos com as questões materiais a ela associadas, tomamos o espaço *gnration*, em Braga, como caso de estudo a trabalhar. Talvez por regionalismo minhoto, ou por vaidade, o que nos pareceu certo foi a sua descrição como «um espaço de criação, performance e exposição no domínio da música contemporânea e da relação entre arte e tecnologia» (*Sobre o gnracion*, s.d.) comitantemente enquadrado com o Mestrado de Multimédia. Assim associado à nossa especialização, em Cultura e Arte, procuramos criar substância com a formação anterior a este ciclo de estudos – o de licenciado em História da Arte. Foi assim que tentamos explorar esta dissertação, um universo coligado na praxis e na intenção, todo o caminho aqui trilhado consente a aplicação dessa mesma abordagem histórica da arte.

Porquê esta motivação historicista? Charlotte Frost (Frost, 2010) no seu ensaio apresentado na *CHArt ANNUAL CONFERENCE* “Technology and ‘the death of Art History’” de 2010 propôs que a História é tecnologia. A mutação congruente entre a tecnologia e a História da Arte existe não só pela mão dos equipamentos tecnológicos usados à investigação, como ensaios químicos, digitalização dos processos de pesquisa, metodologias de software estão em «diálogo com a tecnologia da fotografia» (Frost, 2010). Esta, acrescentamos, por sua vez, segue a tradição da gravura como método auxiliar das pesquisas. Doravante, relembra também a utilização da fotografia por diversos actores da HA – dos *connoisseurs* aos historiadores – ao aprimorar da fotografia as análises iconográficas, iconológicas e estilistas, como também a aplicando no ensino e partilha de conhecimento pelo seu potencial diapositivo (Frost, 2010); A «tecnologia fotográfica também se tornou parte integrante do próprio conceito de arte» (Frost, 2010, 2). Esta evolução tecnológica das novas produções artísticas ampliada, por certo, com as tecnologias digitais: material *web*, arqueologia dos média, *software* de análise, conversão analógico-digital, armazenamento digital e outros potenciaram as práticas historicistas.

Destes pressupostos contactou-se a entidade para assim puder aferir formas de trazer contributo à mesma, como à Academia. Nos primeiros contactos foi-nos exposto a situação do espaço *gnration*: como espaço de exposição, sem acervo de obras – por não as coleccionarem, por razões técnicas, financeiras e estratégia museológica – e ainda sem um repositório ou arquivo de materiais relacionados com as exposições. Esta parafernália (de materiais digitais, impressos, das campanhas de comunicação e de documentação) de informações (os materiais de comunicação, folhetos de sala, documentários e agendas) encontra-se, em parte, partilhada na *web* através da rede social Facebook, no Issuu e no Youtube do próprio *gnration*. Foram contactadas as instituições responsáveis pela criação do espaço e responsáveis pela anterior gestão de Luís

Fernandes (de 2014 ao presente) que foi a que viemos a estudar e a levantar o material de arquivo, contactando-se a Câmara Municipal de Braga e a Fundação Bracara Augusta, nesse contacto fora solicitado materiais legais sobre o processo de criação do *gnration* das questões de arquitectura aos processos burocráticos que antecederam a sua concretização, em 20 de Junho de 2022 não recebemos qualquer positivo que não a acusação do pedido. Limitando-nos desta forma, em alguns casos sobre o funcionamento anterior, a fontes indirectas provenientes de pouco mais de um par de investigações. Dada as dificuldades na recolha de informação do global do *gnration*, por conta do acesso aos materiais através das três plataformas citadas, obriga-nos a trabalhar o conjunto cronológico de 2014 até 2021; por, dos contactos feitos, só tivermos tido pareceres positivos da direcção artística de Luís Fernandes, na pessoa do próprio, e de Ilídio Marques, coordenador da comunicação.

Os estudos académicos sobre o espaço *gnration* são diminutos e são oriundos sobretudo das áreas de Gestão de Indústrias Criativas e da Arquitectura. O primeiro trabalho, um relatório de estágio (Cibrão, 2017), trata o espaço enquanto *Cluster Criativo* partindo de três áreas distintas: o Empreendedorismo, as Políticas da Juventude e o Programa Cultural. Numa primeira instância traça uma panorâmica geral dos antecedentes do *gnration*, como também aquele que definira como as quatro visões originais para o espaço enquanto promotor cultural – isto veio-nos a ser útil para fazer um parêntese cronológico do espaço reflectido no trabalho investigado. Nos demais capítulos, Cibrão (2017) faz também alusão à gestão cultural do espaço, documentando o processo e abordagem das equipas e direcção do *gnration* à programação, produção e comunicação. Por último, o detalhe empregue no relatório (Cibrão, 2015) no tracto da programação e actividades onde a autora se envolveu é demonstrativo do que consideramos como “histórias das exposições”: uma metodologia de memória das actividades dos espaços de galeria, sobretudo àquelas que não possuem acervo ou não tem como princípio coleccionar obras como os museus tradicionais. Um outro trabalho da mesma área (Correia, 2015) trata o *cluster criativo* com as indústrias criativas de uma maneira reificada, tomando o *gnration* enquanto exemplo aplicado desta investigação. Neste trabalho, é focado o período de exibição original, da primeira direcção artística do *gnration* (Dezembro 2012 até Maio de 2013), numa análise em categorias de várias áreas (da economia ao cultural), de vários interesses (número de realizações de dada área, ao perceber qual a audiência dos eventos mediante a sua gratuitidade ou não). Dentro destes, destacamos a separação das actividades do espaço, conforme a ocupação das actividades: Concerto, Exposição/Exibição, Workshop, Literatura, Residência Artística, Seminários, Cinema e outros. Resume assim a oferta cultural em função do número eventos com elas relacionados (Correia, 2015). Por último, consideramos a dissertação de Paula Silva (Silva, 2013) que explora as relações da administração local com o urbanismo local numa relação de exploração economicista entre a gestão concelhia e

o seu edificado público. Contribuindo para a diversificação económica das valências a adoptar pela Câmara de Braga em potenciar todo aquele espaço urbano.

Estes referidos trabalhos fornecem alguma luz sobre as particularidades da gestão do *gnration*. Por fugirem à nossa formação e intuito inicial são considerados mais superficiais.

A falta de material impresso ou digitalizado colocou dificuldades à metodologia e objectivos da nossa investigação. O outro problema ao espaço *gnration*: o da taxonomia *Média Arte (Media Art)*, que em alguma literatura sobrepõe-se ao da *Nova Média Arte (New Media Art)* e por sua vez ao da *Média Arte Digital* (cuja problemática viremos a elencar no primeiro capítulo) – Procuramos uma metodologia que pudesse trabalhar este universo, numa abordagem aplicável. Neste sentido, usamos a metodologia *grounded theory*. Esta visa a recolha e categorização (posterior associação entre dados) de dados ao longo do estudo e escrutínio pela comparação e atribuição de categorias aos mesmos (Charmaz, 2006). Esta metodologia tenta aferir os padrões de acção e interacção entre os actores estudados, considerando as mudanças das condições do fenómeno em estudo e especifica essas consequências e condições particulares (Charmaz, 2006). Optando-se por uma abordagem qualitativa (dentro da *Grounded Theory*), pretende perceber que fenómenos identifica: dos autores; dos meios utilizados; da formação/geografia.

Encontrarmos um ponto de partida na dissertação de doutoramento de Pedro da Veiga (Veiga, 2017), como no livro que lhe dá continuidade (Veiga, 2020). O autor trata aquilo que apelida e define de *ecossistema Média-Arte Digital*, com ênfase no caso nacional tem o propósito de ser:

[...] Utilizado e ampliado no presente estudo para representar as relações nos sistemas social, cultural e artístico, entre agentes envolvidos na criação, investigação, exposição, fruição, experimentação, educação e integração socioeconómica da média-arte digital, dando atenção a aspetos criativos, organizacionais e participativos. (Veiga, 2018: 3)

Segundo ele estes ecossistemas «materializados nos festivais de média-arte digital são apoderados pela «economia criativa e os seus agentes – a indústria, as empresas, os espaços de cultura e lazer e até a Academia – e assistindo-se à comoditização da criação e produção artísticas» polarizados por outras práticas artísticas à margem que desafiam a primeira premissa (Veiga, 2017,3). No ecossistema MAD «cada elemento é agente cuja atividade se desenrola em torno da prática artística – criação, ensino, investigação, exposição, participação, integração, comercialização, diversão, usufruto, etc.» (Veiga, 2017: 20). Dentro destes pressupostos «deve ser analisado e avaliado em função dos seus objetivos e do atingimento dos mesmos» (Veiga, 2017, podendo ser classificado pela: a.) **Criação**, estabelecimento de uma comunidade artística integrada; b.) **Participação**, construção de uma audiência participante e envolvida no processo artístico; c.) **Educação**, o ensino e formação de artistas e da audiência; d.) **Inovação**, ao promover a

investigação e a inovação através da participação/colaboração (agentes artísticos, académicos, empresariais, industriais, e outros); e.) **Gestão**, o cuidar financeiro, a gestão de infra-estruturas, a comunicação e negócio; f.) **Fruição**, incluir a criação de uma infra-estrutura adequada ao estabelecimento de relações entre artistas e audiência que possa ser usada por outros agentes do ecossistema; g.) **Acção**, o encaixar com o meio social envolvente e a sensibilização para a educação, pela arte; e a criação de projectos sustentáveis socio-financeiramente (Veiga, 2017).

Exemplo perfeito e disseminado de ecossistema de média arte é o **festival** (Veiga, 2017). Este é implicitamente associado aos agentes academia e empresas, tendo ambos o papel de decisão quanto à curadoria do mesmo (Veiga, 2017). Sabemos que a o universo da MAD não se insere num «(ecos)istema limitado» (Veiga, 2017: 25) por estar em mútua relação com variadas experiências: da tradição cultural, da vantagem tecnológica, das relações humanas, nas diversas investigações e nas fusões com outras disciplinas (Veiga, 2017). Também fazem parte do ecossistema os outros produtores, as agências, a comunicação social, críticos, gestão da exposição, agentes dos artistas, coleccionadores e outros (Veiga, 2017). É patente «poder dos média e do mercado que não se limita apenas à compra e venda de objetos artísticos, mas envolve o financiamento público e privado de exposições, festivais, cursos, publicações e um enumerável elenco de atividades» (Santaella citado em Veiga, 2017: 32). Pedro da Veiga (2017), evocando Gasparetto, fala que vivemos:

[...] uma realidade festivalizada, onde existe uma proliferação de festivais de arte e tecnologia; em que eventos interativos se misturam à dinâmica das cidades, suportada por galerias de arte digital a céu aberto; Centros de Arte e Média, como o ZKM, o ICC e o Ars Electronica Center; laboratórios, como o MIT, e um dos mais ativos no Brasil, o MidiaLab da UNB; revistas especializadas, como a Leonardo e a Select, no Brasil; portais especializados, como o Rhizome; equipas interdisciplinares, como o Sciarts; comunidades em redes sociais; espaços expositivos virtuais, como o DAM Museum; espaços físicos construídos para atender às exigências da produção, como o espaço Tanks, na Tate Modern. (Veiga, 2017: 33)

Inclui também sistemas complexos que cumprem «espaços de exposição, festivais, espetáculos, institutos de investigação inter e transdisciplinar, organizações, programas educacionais e iniciativas especiais, que ligam artistas e investigadores, cruzando as áreas da arte, ciência e tecnologia» (Veiga, 2021: 31). Todos estes grupos, variados na forma, são parte das ramificações do ecossistema média-arte. São-lhes apontadas áreas de actividade comum: na questão educacional, na estética, na das relações sociais e íntimas quanto nas económicas, culturais e de lazer (Veiga, 2020: 32). Nesse sentido, essa *teia complexa de redes* que envolve o universo artístico deve ser entendida como um ecossistema quando equacionada para os estudos das culturas locais (Veiga, 2020) associa todos os agentes e interpretes do mundo artístico (artistas,

agentes, fornecedores, distribuidores, teóricos, produtores, críticos, curadores, colecionadores, vendedores de arte e público (Veiga, 2020). Estes ecossistemas estão vinculados ao poder dos órgãos de comunicação social e ao mercado de arte, não só pelo comércio de obras de arte como também pelo financiamento, público e privado, da sua concretização nas galerias, nos festivais, na imprensa, nas universidades, entre outras actividades (Veiga, 2020, 33).

Por estas razões, Veiga (2017) identifica – com alguns exemplos de nomeada internacionais, mas com foco nos casos portugueses - em diversos capítulos: pelos modelos de ecossistemas artísticos (pelo que oferecem, pela sua dimensão ética, económica e cultural); desenvolve questão do associativismo e redes colaborativas portuguesas: associações, cooperativas, *makers*, *fablabs*, *creative hubs* (Veiga, 2020: 41-47); trata também as questões do ensino e investigação: pelos centros de Investigação e Desenvolvimento MAD, publicações académicas, financiamento e programas de financiamento (Veiga, 2020: 48-63). Toca com rigor os festivais nacionais (Veiga, 2020: 64-83); pauta-se também pela criação artística em MAD (em vários domínios: as tecnologias usadas, os métodos de promoção do trabalho, o financiamento das obras, a ética das práticas artísticas (Veiga, 2020: 91-94), a investigação onde propõe e teoriza a metodologia da investigação baseada na arte: *a/r/cografia* (Veiga, 2020: 95-110); como também aponta o apostolado das indústrias culturais e criativas, o seu papel na discussão entre as semelhanças e vicissitudes da teoria sobre o papel cultural e económico que as separa, para uns, e as une, para outros. (Veiga, 2017: 198-204). No seu livro “O museu de tudo em qualquer parte: arte e cultura digital: inter-ferir e curar” (Veiga, 2020). Trata o ecossistema MAD pelos agentes que o elencam; na segunda, apresenta formas de produção de artefactos MAD correlacionados com os seus processos de investigação e documentação ao delongio dos seus próprios contextos económicos, sociais, históricos, éticos, estéticos, cognitivos, da tecnologia, da moralidade, etc. – o foco pelo processo artístico enquanto vínculo de documento de investigação, referindo o cuidado empírico que o artista terá ao seguir a pesquisa baseada em arte. No terceiro capítulo trata a MAD através de abordagens e formas de intervir na sociedade. Isto inclui a moral humana e das suas relações, no sentido do aprimoramento da estética e suas discussões, na forma de expor e de comunicar, na acção imediata, na da captação da atenção e da atracção, nas economias da experiência, no artista empreendedor versus o artista anti *copyright*, na questão da inovação e o seu vínculo ao capitalismo que faz da arte *commodity*, nas formas de participação do público e dos artistas e de outros envolvidos, como na forma de como fazer curadoria e coleccionar média-arte digital, como também no tocar das problemáticas do gueto que cria nichos e afasta as massas, e na antevisão do que será a vida da arte MAD *pós-convergência* (Veiga, 2020: 192). A exposição pública dessas obras artísticas no virtual e no real. Por fim, no quarto capítulo, instrumentaliza aquilo a que chama o “Museu de tudo em qualquer parte” (MQTP): um museu que vive da criação multipolar

da *web* e dos seus intervenientes; um museu que é bidimensional (virtual e físico); das obras que são misturadas e remisturadas dentro da cultura do *remix*; da criação artística interventiva, etc.

Podemos resumir os objectos da nossa investigação dentro do ecossistema Média Arte no estudo de três ramificações do ecossistema média arte: a taxonomia/nomenclatura, a exposição e a preservação. Procuramos que a estrutura desta redacção além de cumprir os nossos propósitos, seja útil a desenvolvimentos futuros e aprofundados para lá do percurso da nossa investigação.

Na **Parte I**, encontra-se Segundo Capítulo – *Contextos da Média Arte* – fazemos uma contextualização do hemisfério da Arte dos Novos Média. Revemos as suas origens e manifestações. Apoiados na bibliografia problematizamos a nomenclatura e as propostas características apresentadas para a Média Arte dos autores.

Nos Terceiros e Quarto Capítulos – *A exposição de Média Arte; e Questões de Arquivo* – fazemos um estado da arte destas questões, considerando os processos de curadoria, formas exposição; e estratégias de preservação para a Média Arte.

À **Parte II** correspondem os Quinto Capítulo e Sexto Capítulo – *O ecossistema gnration* – apresentamos de acordo aos três últimos pontos (curadoria e exposição e preservação), reflectindo sobre as escolhas e selecções do material recolhido *online* das redes sociais do gnration (Youtube, Issuu, Facebook e *site*) (que por razões técnicas cumpriu a cronologia de 2014-2021). Primeiramente explora-se o contexto do gnration, as opções de curadoria, considerações sobre média arte, as formas de comunicar e as práticas artísticas expostas.

Finalizamos no Capítulo Final com as conclusões e perspectivas futuras destas temáticas.

Em anexo encontram-se os quadros dos levantamentos das obras exibidas para a construção do repositório, assim como uma tabela com o somatório das exposições por sala e categorização taxonómica das exposições.

2. Contexto da Média Arte

2.1 Manifestações e período histórico

As problematizações das origens da média arte têm apontando com algum rigor o princípio do século XX com as vanguardas modernistas, sobretudo das questões conceptuais, como ponto de eclosão da média arte – deixando algumas reticências para que esse fenómeno, do ponto de vista tecnológico, possa ser integrado à prática da fotografia do oitocentos. Por outro lado, a Média Arte tem vestido diversas designações: Média Arte, Arte dos Novos Média, Média Arte Digital –

associadas essencialmente à arte com tecnologia digital, um fenómeno dos anos 1950, enquanto a MA cobre um período anterior, também expansível para a arte tecnológica do presente.

Ao encontro desta ideia, refira-se que Gere (2008) aponta que um dos problemas da arte dos Novos Média (NMA) é ser taxada como um *fenómeno recente*. Um pouco à imagem Marocs (2014) reconhece que a arte digital acolhe características e influências do passado, pelo menos até ao princípio do XX com os Futuristas e os Dada (com os futuristas, os surrealistas, Dada, Naum Gabo, Marcel Duchamp, Alexander Calder e László Moholy Nagy (Gere, 2008)) – a que acrescentamos que essas referências abraçam toda a história da arte, mais não seja pelas questões estéticas. Nesta lógica, recordemos a metodologia da arqueologia dos média de Huhtamo (2016) que entendemos desenvolver-se a partir de todas as referências ao *medium* tecnológico de um paradigma anterior nos objectos artísticos. Assim se amplia a visão do digital para além daquilo que é electrónico, em que a referência visual do que constitui o *atelier* de pintura (do ponto de vista material das ferramentas usadas pelo pintor) representadas nas obras de arte, ou até quanto aos *medium* apresentados nos *cabinet de curiosités* (Huhtamo, 2016: 75) e naquilo que hoje se caracteriza por *remix*. A questão da conceptualização advinda das vanguardas modernistas toca já em princípios concretizados pela evolução tecnológica digital posterior. Dentro destes princípios conceptuais, Fricke (2012) recorda-nos a intenção do artista Kurt Schwitters em firmar uma *merz/gesamtkunstwerk* que uniria todas as formas de arte do autor; como também refere a intenção performativa de Hugo Ball; mas também no emprego de tecnologias de futuro, como a arte futura de se fazer com *tele-toque*, *tele-cheiro* e *tele-gosto* como descrita no “La Radia – Manifesto Futurista” de 1933 (Fricke, 2012). Outros contributos provêm das manifestações do construtivismo russo e da Bauhaus (Huhtamo, 2016) e dos Dada Marchel Duchamp e László Moholy-Nagy que lograram conceitos como virtualidade, volatilidade e outros sentidos nas suas obras, assim como tornaram relevante o papel «observador-ator-interventor», aquele que altera e interage com os objectos artísticos e o seu uso (Marcos, 2014: 5). Já José Bragança de Miranda (Bragança, 2010) ainda vai mais atrás e refere que as questões de virtualidade, interactividade, multimédia, hipertextualidade estão em causa desde o século XIX, onde o telefone vive no limbo entre o «próximo e o distante sem se sentir um dos dois – colocando-nos para lá do real ou do imaginário» (Bragança, 2010: 31), tal como «recorda o *infra-mince* de Duchamp [que] traz a primeiro plano a questão das interfaces» (Bragança, 2010: 32). Esta questão de mediação não é propriamente uma novidade do Digital, são já vivenciados pelos longínquos exemplos de média da escrita alfabética, da imprensa, e depois dos meios eléctricos e ópticos do século XIX; seguindo-se os digitais no século seguinte (Goriunova, 2016).

Em suma, papel das vanguardas, sobretudo o Dada, tem sido recorrentemente apontado como o mais crucial para a manifestação da média arte digital (Paul, 2017) e das transformações média que lhe sucederam, no entanto o seu contributo é muito mais conceptual que tecnológico: o foco

é na ideia antes de ser no *medium*; por outro lado, os Futuristas apontaram um caminho bem mais tecnológico que conceptual, detalhando tecnologias do seu presente como material de fruição artísticas, assim como aquelas tecnologias a serem inventadas como encarregues de ditar uma continuação do legado tecnológico futurista; assim como os contributos da Bauhaus e do construtivismo russo.

Sabemos que alguns autores talvez pelo crescimento espontâneo que conheceu nos anos 1990 associam a média arte, enquanto Arte dos Novos Média, à questão de ser Digital. Gere (2008) relembra-nos que este desenvolvimento das tecnologias digitais vem da Segunda Grande Guerra com o desenvolvimento das tecnologias de computação digital e radar, que deu origem a discursos como cibernética, teoria da informação e a teoria geral dos sistemas (Gere, 2008: 15). E tal como nos anos prévios aos desenvolvimentos tecnológicos digitais, novos artistas ampliaram as questões conceptuais e tecnológicas associadas às obras de arte. Como é o caso de John Cage, que pelos anos 1950 trouxe interacção, multimédia e possibilidades electrónicas que impactaram aqueles que vieram a trabalhar com meios electrónicos, das mais variadas mutações (composição, performance, processo e interacção) como Kaprow e o grupo Fluxus (Gere, 2008).

Também por estes anos os laboratórios tecnológicos associavam-se a artistas para a criação de obras geradas por computador: como os projectos musicais dos compositores Bem Laposky, John Whitney Sr. e Max Mathews na América; e na Europa com Varèse, Stockhausen e Boulez na música que «exploraram conceitos de *controle baseados em instruções* ou a *aleatoriedade controlada*» (Marcos, 2014: 5). Nas artes cinéticas e cibernéticas nomes de artistas como Jean Tinguely, Pol Bury, Nicolas Schöffer, Takis, Otto Piene, Julio le Parc, Tsai Wen-Ying e Len Lye (Gere, 2008) e grupos como as Nove Tendencije, ZERO, Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV), Equipo 57, Gruppo di ricerca cibernetica, Gruppo MID, Gruppo N, Gruppo T, Gruppo 63, Operativo R, Azimuth, Art Research Center (ARC), Anonima Group, e Dviženije (Fritz, 2016; Gere, 2008) participantes nas exposições organizadas pelo Nove Tendencije em Zagreb (entre 1961 e 1973), cujo foco era na exploração das artes com a ciência: apresentando trabalhos e discussões de, e sobre tecnologia computacional, *op art*, *computer arts*, cibernética, *generative art*, entre outras (Fritz, 2016: 55-57); e também o Fluxus, o Lettrisme, o Le Nouveau Réalisme e o OuLiPo trouxeram contributos para a arte generativa e algorítmica (Huhtamo, 2016). Estes eram acompanhados por teóricos da teoria da informação e cibernética como Abraham Moles e Max Bense (Gere, 2008: 16), pelas experiências da percepção visual baseadas na teoria Gestalt e em diferentes aspectos da arte racional que envolveram o espectador em campos participativos de interacção (Fritz, 2016).

Também outros artistas encontram-se com a lógica MAD, onde se incluem Wolff Vostell e Nam June Paik tido como dos nomes maiores da *videoart* (Gere, 2008; Fricke, 2012) que para gerar

imagens e áudio sintetizados pelos computadores potenciara o «conceito de acesso aleatório» (Marcos, 2014: 5). No mesmo sentido, Vladimir Bonacic, Otto Piene e Dan Flavin usavam tecnologias laser, electrónica e sistemas de luz; e os outros nomes do tempo: Robert Rauschenberg, Robert Whitman, John Cage, LaMonte, Zazaeela Young, Mark Boyle e os grupos USCO e Pulsa davam vazão à manifestação de ambientes multimédia de grande escala (Gere, 2008: 17). Tal como Ray Ascott e Lev Manovich tocaram no tema interactividade (Marcos, 2014), altamente referenciado pela literatura contemporânea sobre novos média, e sobre «o papel dos *media comunicacionais* no processo de criação digital e na arte computacional interativa» (Marcos, 2014: 5). Para Marcos (2014), estes conceitos marcam a arte digital e as suas variantes como a média-arte digital enquanto veículos transformativos das suas estéticas.

Assim, esta arte participativa e/ou tecnológica floresceu nas décadas de 1950 e 1960 (Paul, 2017), nelas encontramos na «instalação as noções práticas de interactividade e local de instalação específico [*site specificity*], como também de trabalho multimédia, electrónico e instalação» (Staniszewski citado em Graham, 2016: 575). Assentavam geralmente em arte conceptual que material, dada a quase inacessibilidade de tecnologia (que era pouca, pesada e de difícil aquisição) para a maioria dos artistas (Paul, 2017) – ainda assim «havia a sensação de que [os computadores] iriam mudar a sociedade» (Paul, 2017: 186). Traziam consigo obras baseadas em instruções em regras, eram obras participadas, nos eventos e na audiência, a base de qualquer algoritmo computacional.

Os artistas conceptuais orientados para a média arte dos anos 1970 começaram a utilizar sobretudo meios analógicos, tais como texto dactilografado, vídeo, fotografia e Xerox, e apenas alguns utilizaram tecnologias digitais. Foram necessários cerca de vinte anos até que as artes digitais regressassem à cena artística contemporânea nos (finais dos) anos 80, mas desta vez infundidas com as experiências tanto de envolvimento social como de práticas artísticas conceptuais. (Fritz, 61: 2016)

Estes desenvolvimentos ao longo dos anos cinquenta até aos setenta conheceram algumas exposições e feiras de Tecnologia da Informação onde se exibiu arte computacional. Um exemplo primário é referido por Gere (2008), o das exposições de arte informática realizadas entre 1965-1966 na Galeria de Arte da Universidade de Stuttgart, Alemanha, e na Galeria Howard Wise em Nova Iorque, EUA. Ainda com um vínculo mais industrial «pela excelência da técnica» em detrimento das conquistas artísticas e culturais, autores de arte digital participaram nas conferências de IT, como as apresentações das organizações como a E.A.T. (Experiments in Art and Technology) e A.C.M. (Association for Computing Machinery) nas conferências IFIP da IEEE (Institute of Electrical and Electronics Engineers) e a SIGGRAPH da própria A.C.M. – onde ambas tinham competições e prémios para os melhores desenvolvimentos técnicos. (Fritz, 2016). Nascida em 1947, a A.C.M., a primeira associação para a computação, organiza desde 1968 o

Computer Arts Festival – onde desde 1981, através da conferência SIGGRAPH, faz exposições de arte; tendo em 1993 apresentado os inquéritos “Machine Culture” cujo objectivo desta exposição era oferecer um panorama sobre o estado actual da prática da arte interactiva e virtual em todo o mundo (Fritz, 2016).

A E.A.T. de Robert Rauschenberg e Robert Whitman, cujo foco era colaboração entre artistas e engenheiros, nasceu em 1966, com a ajuda dos engenheiros Billy Kluver e Fred Waldhauer mais os dois artistas citados (Gere, 2008; Fritz, 2016). Tinha parcerias com os laboratórios americanos da Bell, da IBM e da RCA Sarnoff, contando como membros em 1969 com 2000 artistas e 2000 engenheiros (Fritz, 2016). Em 1966 apresentou uma série de nove performances que exploram as relações artistas-engenheiros no 69th Regiment Armory, em Nova Iorque (Gere, 2008). Em 1980, denotando cuidado pela preservação da memória e arquivo, reuniu um arquivo com centenas de documentos por si produzidos: «relatórios, catálogos, boletins informativos, propostas, palestras, anúncios e capas de imprensa» (Fritz, 54, 2016), distribuindo o arquivo por bibliotecas internacionais. O CAS (Computer Arts Society), fundado em 1968, foram a primeira sociedade dedicada às artes digitais (Fritz, 2016). Em 1969, apresentaram a sua primeira exposição “Event One” que «utilizava computadores como ferramentas para melhorar a produção de trabalho em várias artes: como arquitectura, teatro, música, poesia e dança» (Fritz, 2016: 52). Vindo a abrir uma filial na Holanda, chamada CASH em 1970; e uma americana, CASUS, em 1971 (Fritz, 2016). Decorrendo o ano de 1968, em Brno, República Checa, realizou-se a primeira exposição internacional de arte gerada por computador. Seguindo-se nos anos seguintes exposições de *computer art* por toda a Europa, EUA e Japão (Fritz, 2016).

Na academia, em 1969, inaugurava-se no Instituto de História da Arte da Universidade de Utrecht, Países Baixos, o primeiro encontro “De werkgroep voor computers en woord, beeld engeluid” (Grupo de trabalho para computadores e investigação verbal, visual e sonora), publicando-se onze boletins informativos do grupo por intermédio do historiador de Arte Johannes van der Wolk (Fritz, 2016). No ano de 1967, nascia o Centro de Investigação em Arte Tecnológica e Sociedade em Amesterdão, que publicou dois relatórios que visara as ligações de categorias entre artistas, designers e animadores culturais e as de engenheiros, técnicos e cientistas; também sobre «a discrepância entre o desenvolvimento económico e cultural da ciência e da tecnologia versus a arte, notando um crescimento unilateral de o sector da ciência/tecnologia com a arte atrasada» (Fritz, 2016: 52). Desde os anos setenta que se conhecem publicações sobre artes electrónicas e digitais: como a *Radical Software* (1970-1974) publicada pela Raindance Collective and Computer Graphics and Art; e a revista *Leonardo* (1968- presente) publicada pelo MIT (Massachusetts Institute of Technology). Em 1982, fundou-se a *Leonardo/ ISAST* (Sociedade Internacional para as Artes, Ciências e Tecnologia) que fornece um espaço de comunicação para os artistas média. (Fritz, 2016: 60).

Ao longo dos anos setenta, a arte computacional foi desaparecendo do mundo da arte (Fritz, 2016), sendo substituída pela crítica da Arte Conceptual e o opor crítico dos artistas à tecnologia por a associarem a um mal potenciado pelo uso militar na Guerra do Vietname (Gere, 2008; Paul, 2017). Como também pelas dificuldades de utilização e pelo tamanho e custo dos equipamentos computacionais, além das dificuldades nas formas de como coleccionar, preservar e comercializar os seus trabalhos (Gere, 2008). Acabando por perder primazia ao longo dos anos setenta (Gere, 2008).

O fracasso das exposições como previsto, devido à falta de apoio técnico dentro das instituições não preparadas para exibir obras tecnológicas, bem como as dificuldades de coleccionar, conservar e comercializar tais obras tornaram o estatuto da arte digital ainda mais precário. (Paul, 2017: 188)

No final da década de 1970, a arte tecnologia retomou a sua jornada com o advento do festival, que deu início a uma era de festivalização (Gere, 2008; Veiga, 2020) nascida a partir de Linz, Áustria, em 1979 com o festival Ars Electronica. A Média Arte tem vindo a crescer enfaticamente desde o final dos anos 1980 com o aparecimento de inúmeras instituições, revistas, *media labs*, universidades e departamentos de estudo, plataformas *online*, conferências e festivais (Fritz, 2016; Paul, 2017). Como são exemplo o aparecimento do Zentrum für Kunst und Medientechnologie (ZKM) nascido em 1989; o simpósio ISEA (International Symposium on Electronic Art) em 1988; o DEAF-Festival de Arte Electrónica Holandesa em Roterdão, desde 1987; o Transmediale de Berlim, originário de 1988; o NTT InterCommunication Centre de Tóquio em 1990; da Moviola (que se tornaria na FACT – Foundation for Art and Creative Technology, em Liverpool) uma agência para a comissão, apresentação, distribuição e promoção da arte electrónica mais o seu festival *VideopostiveI*; a Walker Art Gallery em Minneapolis, EUA, exibiu obras do digital e dos novos média; a National Gallery em Londres apresentou computadores para a utilização pública; o Guggenheim de Nova Iorque em 1993 exibira a *Virtual Reality: An emerging media* e *Mediascape* em 1996; o festival Lovebytes nascia em 1996, em Sheffield, Inglaterra; Em Londres exibia-se *Serious games: Art, interaction, technology* por 1997; entre outros (Gere, 2008; Fritetz, 2016; Paul, 2017). Com a *web* desde meados de 1990 foram criadas redes artísticas para a partilha, crítica e exposição de arte como a Nettime, Rhizome e Syndicate (Fritz, 2016). No princípio do presente milénio, destacaram-se as exposições digitais pós-Internet, como a *010101* no SFOMA e as *Bistrans* e *Data Dynamics* no Whitney Museum of American Art (Gere, 2008). Apesar destas apresentações a comunidade dos novos média continuou a ser vista como um gueto, mesmo que Jon Ippolito tivesse demonstrado que o número de visitantes do Rhizome.org em 2003 do não fora tão menor que o do MoMA (Nova Iorque), tendo inclusive uma percentagem de visitantes por obra de arte substancialmente maior que o MoMA (Rinehard, 2016: 485). Ao mesmo tempo, o novo milénio foi difícil para a exibição de

NMA, Rinehard refere o do Whitney Museum que tinha apenas um projecto para apresentar obras interactivas virtuais durante a bienal de 2000, seja por opções curatoriais (relembrando que Benjamin Weill, mesmo incluído *internet art* na exposição *010101* do SFMOMA não a expôs no museu obrigando que os visitantes a visitassem *online* (Rinehard, 2016: 486).

De qualquer forma o novo milénio expandiu acentuadamente a prática artística, como é exemplo os artistas do grupo “*net.art*” como JODI e Vuk Cosic, além de muitos outros artistas da Rede; como também a investigação tem crescido em número, pelo aumento das instituições, revistas, publicações, *media labs*, universidades e departamentos de estudo, a *web 2.0*, o acesso a *software* e plataformas de produção e distribuição, como os *mailings list*, conferências e festivais (Gere, 2008; Friez, 2016; Shanken, 2016; Veiga, 2020; Monteiro, 2021) tal como aconteceu no final dos anos 1980. Ao fazer o paralelo entre a arte participativa dos anos 1960 e 1970 com a das décadas de 1990 e 2000, Paul (2017) reconhece que estas mesmo sendo diferentes tiveram os mesmos problemas de aceitação institucional que a separavam do mundo MCA, foram respostas aos desenvolvimentos culturais e tecnológicos – «tecnologias informáticas, cibernética, teoria dos sistemas e a Internet/Arpanet original a partir de meados dos anos 40; e a World Wide Web nos anos 1990, computação ubíqua, base de dados/*datamining* e de social media a partir dos anos 90» (Paul, 2017: 186). E com a expansão da World Wide Web, do *site* pessoal, entre outros, a actividade artística novo-tecnológica ampliou-se em escala com estes desenvolvimentos. Em contrapartida a estas experiências, os principais museus, curadores e publicações artísticas negligenciavam os novos média (Rinehard, 2016). A esta negligência os artistas responderam com *hacktivismo* (Rinehard, 2016; Veiga 2020) na forma de protesto político, quer se envolvendo nos processos criativos na Rede (Rinehard, 2016) – «estes criadores eram tão susceptíveis de se apegarem à indústria dos novos media como ao mundo da arte, quer numa relação criativa, monetária ou crítica – ou a todas» (Rinehard, 2016: 483).

Os sistemas de criação para a arte digital encontram-se em franca evolução desde os anos noventa (Paul, 2017) ao passo dos desenvolvimentos tecnológicos da indústria *hi-tech* americana, cujos discursos utópicos e mercantis difundidos por ela surtiram efeitos na forma a média arte se distribuía e comercializava com a oposição daqueles que defendiam o uso de código aberto para todos os canais da produção artística (Rinehard, 2016). Estas manifestações levaram a uma maior aceitação da NMA no mundo da arte contemporânea *mainstream* (MCA) desde 2010, assumindo uma nova dimensão económica e cultural globalmente, quer na popularidade e profusão dos museus, das feiras de arte, das bienais, etc. (Shanken, 2016), tal como pelo facto de o número de computadores e dispositivos digitais terem atingindo um maior público (serem os sucessores das categorias culturais da televisão como apontou Frédérik Lesage (2013)). Deste modo, o discurso da MCA começou a incorporar palavras-chave como *interactividade*, *participação*, *coding* e *redes* nos seus discursos (Shanken, 2016: 463), que ainda estavam fragilizados por não beberem

do conhecimento advindo das práticas, da crítica e interdisciplinaridades bebida pelos novos média e assim pecavam por não lhe reconhecer a forma de tecnológica ou imaterialidade, nem os paralelos conceptuais que partilham (Shanken, 2016). Por outro lado, apesar dos novos media oferecerem mais possibilidades para a arte e contributos para a estética e implicações sociais da ciência e tecnologia (Shanken, 2016), apresentara discursos pouco esclarecidos quanto aos desenvolvimentos mais recentes da estética e da teoria da MCA, quanto da História da Arte (Shanken, 2016: 464).

Estes desenvolvimentos dos últimos dez anos potenciaram a criação de programas e currículos de estudo na academia e a consequente adesão dos artistas aos ambientes de instrução e investigação académica para obterem sustento (Paul, 2017; Veiga, 2017) – onde a «proximidade a centros e laboratórios de investigação académica proporcionaram um contexto ideal para muitos destes artistas» (Paul, 2017: 188), diluindo a fronteira entre ciência e arte, onde o artista é também investigador e dá aso à tal investigação baseada em arte (Shanken, 2016; Veiga, 2020). Ao mesmo tempo que a deriva pós-digital (Paul, 2017) levou ao aparecimento dos movimentos DIY (Faça por si mesmo) e DIWO (Faça com os outros) graças aos softwares e hardwares baratos (Paul, 2017) – movimentos que segundo Veiga (2020) têm origem nos movimentos punk do final dos anos 1970, enquanto outros autores o associam às experimentações artísticas do dadaísmo, em especial o pré e pós Dada Marcel Duchamp, dentro do mesmo espírito crítico da sociedade.

2.2 Características Média Arte

A arte vive um estado de emergência fortemente mediado, munido de forças vindas do mundo da arte: organizacionais e conceptuais (como os curadores, museus e críticos) também financeiras e históricas (os mercados, as galerias e as instituições de arte) (Goriunova, 2016). Este tumulto emergente, como lhe chama Goriunova (2016), vive na participação de questões de relacionamento, colaboração, tecnicidade como formas de mediação cruzada, onde o foco na emersão torna aberto o evento ou projecto de arte e torna-se contingente para «as questões de autoria, audiência, materialidade, poder, comunicação, significado, economia e estética» na maneira como podem ser «cortadas, reinterpretadas e repensadas» (Goriunova, 2019: 297). As novas normas estéticas da arte contemporânea regem-se na colaboração, participação e relações nos processos artísticos e nos de discussão teórica. Goriunova destaca que as novas formas de tecer arte no mundo da MCA são pela promoção de relações (visitantes-obra-artista/curador), de espaços comunitários e de estruturas para a participação e criação conjunta – «arte é feita de formas abertas à participação, e actua ela própria em relação à experiência comunitária e à co-

construção», cuja ideia remonta a Walter Benjamin que via o «utilizador como produtor» (Goriunova, 2019: 298).

Os debates entre os agentes da NMA e MCA (artistas, curadores e teóricos) já há várias décadas discutem sobre a relação entre a arte electrónica e a arte tradicional (Shanken, 2016). Mesmo trilhando caminhos paralelos ao da MCA, a média arte formou o seu mundo autónomo – o de gueto.¹

Desde as *avant-garde* dos sessenta a arte possui um carácter diversificado na exploração artística, fugindo à literatura convencional da HA que sugere um desenvolvimento linear da arte; dentro destas tendências há aquelas que implicitamente se opõem ao mercado da arte e à obra coleccionada, e aquelas que o mercado da MCA comoditiza (Shanken, 2016; Veiga, 2020). Ao mesmo tempo, os artistas procuravam novas respostas e invenções conceptuais e formais para contestar noções de **estilo**, **originalidade** e **materialidade** e também as **questões teóricas, sociais e preocupações formais** na construção de obras através de novos materiais e contextos (Shanken, 2016); também os artistas passaram a ocupar outros cargos para lá da sua prática artística, como investigadores e na academia aplicariam as metodologias *a/r/tografia* e a *a/r/cografia* que conjugavam a prática artística com a ciência e com a tecnologia (Shanken, 2016; Veiga, 2020).

José A. Bragança de Miranda (Bragança, 2010) fala-nos que o presente artístico é uma cultura das interfaces. Interfaces não como questão associada à técnica como uma *janela* com a qual comunicamos virtualmente em Rede, mas como um conceito de lógica mais profunda. Para este autor, a questão da interface tem perecedores antigos: na Idade Média o *medium* era a interface com o divino; tal qual hoje o é o ecrã, um corpo ciborgue, um objecto IoT, entre outros (Bragança, 2010). Estas Interfaces que equivalem a um *world processor* (assim definido por Johnson: citado em Bragança, 2010: 33-34), cujo conceito alarga o mundo ao processamento de todas as coisas do real «nesta nova economia da imagem onde o replica e imita toda a existência, a que está em curso por ser uma história arquivada» que lhe é complementar (Bragança, 2010: 34). Como Weibel aponta: esta fusão de universos virtual e real funde ambientes, mas «não podemos destruir a ideia de fronteira» entre as interfaces «porque precisamos dela» (Weibel, 2010: 103):

A articulação técnica e a estética são as duas faces do mesmo processo de linearização do real pelo código digital. A potência de fracturação em que se fundaram as interfaces, teologicamente e metafisicamente, é capturada pelo dispositivo técnico. Dissipada a negatividade, que dividia a existência em busca de

¹ Pedro da Veiga (2020) debruça-se com critério sobre esta ideia de gueto: um mundo à parte da arte dominante, seja nas publicações, seja nas práticas artísticas e demais manifestações; vindo até a propor formas de como se mostrar, sem perder esse gueto que a distingue, ao mundo da MCA. (Conf. Veiga, 2020: 175-184)

outras possibilidades, já não se trata de desenhar interfaces, mas de desenhar tudo.

(Bragança, 2010: 35)

E este todo é o **design**: as interfaces *desaparecem* para serem a replicação das imagens do real e do virtual concomitantemente nas relações dos dois universos. O físico migra para o ciberespaço recriando-se nele (Bragança, 2010). Onde aponta o **design** como a actual base da técnica que «constitui a estrutura especular que rege o contemporâneo» (Bragança 2010: 46).

Depreendemos que a interface assume um sentido de mediação, que tem sido o foco das práticas artísticas contemporâneas assentes na colaboração, participação e no relacional uma arte provida de oferta na coisa colectiva, por intermédio da produção em espaços comunitários, potenciadores de relacionamentos, pela participação (Goriunova, 2016). A arte digital impulsiona a mediação e tem sido alvo de investigações para testar o seu potencial de emersão nos colectivos, no indivíduo e nos objectos (Goriunova, 2016). Por outro lado, esta questão de mediação, pela interface como apontada anteriormente (Bragança, 2010), não é uma novidade do Digital. Encontramos exemplos longínquos de mediação na escrita alfabética, na imprensa, e nos meios eléctricos e ópticos do século XIX seguidos pelos digitais no XX (Goriunova, 2016). Foram agentes transformadores do mundo mediático, alteraram as relações sociais e políticas (pelo jornal, pela telefonia, pela rádio, pela televisão), como criaram novas formas de saber (no acompanhamento fotográfico das leituras científicas, nas aulas com diapositivos mencionadas por Frost (2010)), nas formas de produção e reprodução (a perda aura de Benjamin (Benjamin, 2017), contrariada por Frost (2010) e Seabra (2012)), ou pelos novos caminhos onde o sujeito passa a colectivo (Goriunova, 2016: 300).

A participação relacional dos actores dos novos média (média digitais, artistas, teóricos e profissionais da Internet) segue a lógica da *estética relacional* (criticada por Eric Alliez: *conf.* com Alliez (2011)) de Bourriaud que define o conjunto de práticas artísticas que se relaciona socialmente com o público, em vez de se fazer em espaço fechado (Paul, 2017). Christiane Paul (2008) aponta que as obras dos novos média são baseadas no tempo e dinâmicas, interactivas e participativas, personalizáveis e variáveis. Esta noção de serem baseadas no tempo refere-se ao ponto de requererem um determinado tempo de visualização que não depende do *medium* que suporta a obra, podendo servir a performance como o vídeo (Paul, 2008). A média arte não precisa de ser estática, como os média tradicionais (vídeo e filme), ou específicos de um local [*site specific*] (Paul, 2008) também podem ser dinâmicas e não-lineares «mesmo que um projecto não seja interactivo, o visitante pode visualizar uma obra impulsionada pelo fluxo de dados em tempo real a partir da Internet» não repetível ou mesmo orientado para uma base de dados reconfigurável ao longo do tempo (Paul, 2008: 56).

No nosso mundo da cultura digital, todos podemos ser autores dos novos media – dada a disponibilidade e acessibilidade em que estes materiais existem, seja como fonte, seja como

tutorial; o nosso e o vosso contributo é a cornucópia da técnica e da prática dos média (Shanken, 2016). Manovich refere uma revolução cultural advinda do digital: objectos da esfera individual, abstractizados ganham espaço de discussão na esfera pública do digital. Imagens, desenhos, fotográficas, qualquer estigma visual ganha um novo vislumbre ao tornar-se em vida pública e multiplicado em massa e para as massas (referido por Monteiro (2021: 33)) – como se um sistema *neo-star* das camadas sociais baixas ganhasse expressão.

2.3 Questão taxonómica

Domenico Quaranta (2013) levanta a problemática da NMA como um mundo de contradições e incertezas. Se por um lado a arte digital foca-se nos meios digitais, o termo média-arte, comum na literatura alemã, alarga-se para todos os média/meios: «imprensa, rádio, fax, telefone, comunicações por satélite, vídeo e televisão, luz, electricidade, filme, fotografia, e também computadores, *software*, a *web* e jogos de vídeo» (Quaranta, 2013: 23). Para os alemães, o termo média arte parte já da prática dos Dada (como Man Ray), passando pela *videoart* de Nam June Paik até à *web* de hoje em dia (Quaranta, 2013). Mais recentemente, a proposta de Grau (referido em Iniesta (2021)) esse período para incluir não só a fotografia, filme, vídeo como também a pouco trabalhada média arte dos anos sessenta e oitenta até aos artistas do presente do Digital (Iniesta, 2021). O que obrigaria a rever a HA até à Revolução Industrial e aos desenvolvimentos da electricidade, materiais e conceitos que já tinham impactado as vanguardas do princípio do século XX (Iniesta, 2021).

Por sua vez, apresenta-se que os conceitos **média arte** e **arte digital**, por vezes, são tidos como sinónimos na literatura académica, o que para Quaranta (2013) é uma forma errada de o fazer. Apontando que esta ausência de dicotomia dos dois leva a problemas de afirmação da NMA no mundo da MCA (Quaranta, 2013). Mais, comparando o uso do termo arte digital (entendido como ilustração digital, design de conceitos, Photoshop e a modelação 3D) aos de média arte e arte dos novos média (NMA) afirma: que o **primeiro** é tratada com leveza e caracterizada como arte menor; contrariamente aos **outros** que são associadas a uma arte nobre (Quaranta, 2013).

Já outras questões se levantaram em tempos anteriores, relacionadas com a arte com tudo o «que tenha a ver com electrónica» (Quaranta, 2013), como os conceitos de: arte electrónica, arte virtual, arte interactiva, arte de computador, *cyberart* (trabalhados nestes termos por Popper (2007)) manifestados nos festivais desse período, como a Ars Electronica, que fez perdurar o termo arte electrónica, enquanto os outros variavam ao sabor do tempo (Quaranta, 2013).

Quaranta (2013) vai desmontando algumas noções, por exemplo: Autores partidários da *arte dos novos média* vinculada ao [re]aparecimento (desta vez acentuado) da arte digital nos anos noventa, por ser *nova* enquanto a *arte e tecnologia* e a *média arte* (jornais, rádio, vídeo) eram já do passado nesta década, proposta que é incoerente porque a arte digital é já um exercício dos anos sessenta (Quaranta, 2013). Por outro lado, Edward A. Shanken, mesmo não atribuindo qualquer designação, foca um período que vai desde Lazlo Moholy-Nagy, passando por Mario Merz (que empregara sistemas eléctricos nas suas obras), ao *video* de Bill Viola até às instalações multimédia (incluindo código digital) de Olafur Eliasson – traçando um período que vem, pelo menos, desde as vanguardas dos anos 1920 (Quaranta, 2013). Aumentado ainda mais o arco temporal, reside a proposta de Michael Rush (citado em (Quaranta, 2013) que acrescenta o período que vai da invenção da fotografia até à realidade virtual. Por estas razões, há um desconforto com a fragilidade do conceito novos média:

[...] neste sentido mais genérico, a expressão "novos media" continua a ser uma categoria bastante fraca – sem dúvida funcional em termos de uma história "tecnológica" da arte do século XX, mas não quando se trata de descrever um fenómeno específico. Não é por acaso que Rush fala sobre os **novos média da arte**, mas não sobre a arte dos novos média. (Quaranta, 27: 2013)

A expressão **novos média** aparece na indústria, que o conectava ao **média digital**, ao mesmo tempo que começava a circular nas redes artísticas e teóricas dos média (Quaranta, 2013). Como por exemplo, com Lev Manovich, onde «os "novos média" tornaram-se uma categoria conceptual quando os computadores começaram a ser utilizados não só para produzir, mas também para armazenar e distribuir conteúdos» (Quaranta, 2013: 28), resultantes da fusão entre tecnologias de processamento de dados e *mass media* (Quaranta, 2013). Esta associação aos ciclos teóricos em torno da academia surtiu efeito duradouro na aplicação do termo **novos média** à oferta educativa nos diversos graus de ensino superior (Quaranta, 2013). Por sua vez, Manovich (referido em Quaranta (2013)) não distingue entre novos média e arte dos novos média, fica-se pelo campo dos novos média, que mantém todos os aspectos, tecnológicos e comerciais dos novos média – onde artistas e programadores trabalham em contacto estrito entre o que é média e a arte (Quaranta, 2013). Também Rinehart (2016) relembra os problemas da imprecisão do conceito **novos média**, no entanto persegue na análise desta como trabalho artístico onde a computação tem o papel central e essencial para a sua existência, «quer como ideia e material, quer como produção e apresentação» (Rinehart, 2016: 482). Por outro lado, reforça que esta barreira designativa choca com as artes conceptual, de performance, de instalação, de práticas sociais e outras formas de arte prevalentes no pós-1960 que abriram caminho para outras implicações (Rinehart, 2016: 482).

Já a complacência do rótulo **média arte** é aplicável a inúmeras práticas artísticas muito diversas entre si (Iniesta, 2021). Diz-nos Iniesta (2021) que há quem considere o conceito média arte como

uma **categoria**, e pese algum contraditório, estas práticas estão associadas ao uso de máquinas «por um colectivo de artistas para um resultado artístico imprevisto» (Iniеста, 2021: 32) – concebidas para serem utilizáveis em qualquer contexto, industrial ou de lazer. Condições que «exigem que determinemos em termos específicos o que deve ser feito para preservar, conservar, musealizar, ou recolher estas obras de arte» (Iniesta, 2021: 32). Outro alerta cinge estas questões, o desenvolvimento abrupto tecnológico e o seu impacto nas manifestações culturais mudou o mundo da arte e o social, por estas razões as investigações quanto ao significado de média arte e novas tecnologias estão inevitavelmente ligadas – e daqui resulta a necessidade de procurar definições para estes pontos (Iniesta, 2021).

Por fim, Veiga (2020) deixa-nos as definições de **arte digital** e média arte: a primeira como arte que explora o meio digital (ambientes, tecnologias, ferramentas e conteúdos) na forma de processo, de criação, produto e arte; e a **média arte** como aquela que é produzida em função do tempo (por gravação e reprodução audiovisual por um dado de tempo), mutante e móbil.

Quando os média digitais e físicos se fundem, depreendemos, nasce a **média arte locativa** (Paul, 2008; Veiga, 2020): é a arte que concebe o ampliar da relação das dimensões bi-espaciais por intermédio de tecnologias como: «*stencils* de rua com códigos *QR*, *graffiti* revolucionário em realidade aumentada, *hashtags*, videoarte, *culture jamming*, *subvertising*, *hacking* e descaracterização de *sites*, *remix* de vídeos e imagens digitais, legendagens, *memes*, performances públicas com *streaming* ao vivo» (Veiga, 2020: 196-197) em vivências georreferenciadas.

2.4 Contexto português

Há unanimidade em não estabelecer um contexto favorável nas relações artísticas à arte digital dos anos noventa em Portugal (Oliveira, 2015; Veiga, 2020). Embora algumas iniciativas de arte tecnológica pelas décadas de setenta e oitenta, a arte dos novos média viveu de pequenas experiências de vídeo (Monteiro, 2021), em oposição à fervente festivalização (Oliveira, 2016) vivida pela Europa como mencionado nos capítulos anteriores.

Com a abertura política fiel à expansão dos média digitais concretizou-se as iniciativas do Ministério da Cultura: o projecto Mosaico e o Museu Virtual (Monteiro, 2021). Ainda assim o interesse residia em peso na academia, sendo a vertente de criação artística posta um tanto de lado quando comparada à MCA (Monteiro, 2021). Alguma iniciativas foram importantes para o desenvolvimento dos processos da média arte digital em Portugal como o aparecimento *INDEX 3* em 1998, apresentado na galeria *João Graça*, em Lisboa entre 4 de Julho e 12 de Setembro deste ano (Virose, n.d.), que teve difusão *online* ainda consultável na forma de história da exposição virtual (Virose, n.d.).

Outras iniciativas potenciadoras da divulgação de obras, de exploração tecnológica, de questões interactivas, de discussão e debate, surgiram com o advento do novo milénio, entre elas o *Prémio Links/Ligações* que foi importante para a *net.art* nacional (Monteiro, 2021). Outras plataformas nasceram nesta década, como a *VIROSE* (virose, n.d.) e o *Atmosfestas* «destinadas à publicação de obras, projectos e exposição online de NMA» (Monteiro, 2021: 64); ou a revista *INTERACT* que focava a prática teórica e divulgação média nas relações *online*, tendo inclusive um laboratório de criação de *net.art* (Monteiro, 2021).

O artista nacional de NMA, um pouco como o internacional, vivia num gueto autónomo aos do universo da MCA; como também eram pouco dados à experimentação de práticas novas (Monteiro, 2021).

Mesmo sendo necessário iniciativas de promoção da arte digital em Portugal, estas sofreram algumas descontinuidades: como a da colecção da exposição INITIARE e as únicas duas edições do Cyber Festival (produção CCB e PT) – esta última era provida de programas de apoio à criação digital (Monteiro, 2021).

O *Atmosferas*, site nascido em 1997 que exponha *net.art* de criação portuguesa como atribuía prémio na *Categoria Digital* (Monteiro, 2021, 66). Também o MNAC (Museu Nacional de Arte Contemporânea) divulgou projectos artísticos *online* através do seu site (Monteiro, 2021).

A plataforma *Virose* nasceu em 1997 pelas mãos de Fernando José Pereira, Cristina Mateus e Miguel Leal (Monteiro, 2021), caracteriza-se por ser um projecto multidisciplinar virtual que estuda as relações entre a arte e tecnologia, publicando-se regularmente artigos académicos e projectos de experimentação artística com novos média (Monteiro, 2021). Em 2000 publicou-se a primeira edição da *Interact – Revista online de Arte, Cultura e Tecnologia*, (Monteiro, 2021) ainda hoje em funcionamento. O projecto *online Atmosferas*, nascido em 2004, propôs-se a «apoiar a produção de obras de arte experimentais no âmbito dos novos media, desenvolver projectos na Internet e estimular a aprendizagem e reflexão sobre a cultura das artes dos novos média, através de *talks*, debates e *workshops* (Monteiro, 2021: 71).

O curador António Cerveira Pinto (Monteiro, 2021) aponta que os artistas nacionais trabalham num ambiente desfavorável à prática de média arte. Continua dizendo que comparativamente a outros cenários internacionais o clima da NMA em Portugal é «bastante atrasado» (Monteiro, 2021: 97). Havendo algum tipo de preconceito das instituições aos NMA, tanto na exposição quanto na colecção destas obras (Monteiro, 2021). Outras falhas apontadas situam-se na forma de comunicar pouco acessível à generalidade do público (Monteiro, 2021); no pouco trabalho académico desenvolvido (Monteiro, 2021); e a falta de abertura institucional (dos museus, galerias); de meios para expor NMA (Monteiro, 2021); e também da sub-representação de NMA nas colecções institucionais «que é praticamente inexistente, principalmente nas colecções

públicas» (Monteiro, 2021: 117). Por outro lado, Luís Fernandes (Monteiro, 2021) refere que qualquer NMA ou outra expressão artística tem os média digitais como *medium* central como elemento de comunicação e disseminação.

Referindo Melo, Veiga (2020), aponta que a cena artística nacional sofre erupção criativa a partir da Revolução de Abril, com os Encontros Internacionais de Arte, organizados por Jaime Isidoro e pelo *Grupo Alvarez*, Porto (Veiga, 2020). Este grupo estreia a primeira *Bienal de Arte de Vila Nova da Cerveira* na quinta edição dos *Encontros Internacionais de Arte* (Veiga, 2020). Estes serviam o encontro com a arte dominante da MCA, só pelos anos noventa apareceu um tipo de *circuito alternativo de exposição*, com a criação da galeria ZBD, em Lisboa que mudou o paradigma dos artistas e curadores e influenciou outros pelos anos seguintes (Veiga, 2020). Também nesta década nascem alternativas para o ensino artístico com o aparecimento da Ar.Co, Aula do Risco, Maumaus, ETIC e outros (Veiga, 2020). Na FLUL é apresentada a colectiva *Set Up*, por um grupo «auto-organizado de artistas – Paulo Carmona, Pedro Cabral Santo, Tiago Batista e Paulo Mendes, entre outros» (Veiga, 2021: 37) que marcaram presença em vários eventos.

Destaca-se alguns ecossistemas média arte nacionais: a criação do Ministério da Cultura em 1995; do *Instituto de Arte Contemporânea*; a constituição da *Colecção Berardo* e inaugurada no Sintra Museu de Arte Moderna; o festival *The New Art Fest*; o Museu de Arte, Arquitectura e Tecnologia (MAAT); a iniciativa Braga Media Arts; o Festival Semibreve; o *index*; o *Festival Videoart*; a feira de arte ARCO Lisboa que em 2020 incluiu uma adaptação ao espaço *online*; o Museu de Arte Contemporânea de Serralves no Porto; o Museu Nacional de Arte Contemporânea do Chiado; o espaço *gnration*; *Post Screen Festival*; e o Museu Zer0 – para as artes digitais (Monteiro, 2021; Veiga, 2020).

Veiga (2020) aponta que se construiu ao longo dos últimos anos «uma base mais sólida de circulação e programação» (Veiga, 2020: 38), ao mesmo tempo que os artistas encontraram formas de apoio e financiamento institucional por intermédio de bolsas e subsídios. No entanto, mantêm a problemática da ausência de mecenas e grandes coleccionares de média arte situados em Portugal que limita a exposição e colecção destas obras. Veiga, a partir de Melo, refere que os artistas de hoje são menos revolucionários (no sentido político) que os das décadas pré-1990; mais o «atraso» nacional, segundo Sier (*conf.* Veiga (2020: 39)), face a circuitos internacionais contemporâneos, um universo artístico nacional «pautado por excepções, quer em termos de artistas, quer em termos de instituições, quer ainda em termos do que se procura actualmente dar ao público como arte digital» (Veiga, 2020: 39). A norma tem sido, segundo Veiga (2020), importar obras para expor institucionalmente, sem criar e financiar projectos e estruturas exclusivamente de média arte digital; o protecçãoismo de artistas nacionais é raro, boa parte dos

festivais nacionais exibem uma maioria de artistas estrangeiros (Veiga, 2020); onde apenas se destaca o prémio *Sonae Media Art*, promovido pela Sonae e MNAC do Chiado que se realiza bianualmente (Veiga, 2020).

2.4.1 Gnration

O presente edifício, que dá corpo e espaço ao gnration, situado na actual Praça do Conde de Agrolongo em Braga alojou o comando distrital da GNR de Braga até 2009 (Cibrão, 2017). Inicialmente pensado como espaço temporário para exposições e eventos ao serviço das indústrias bracarenses para o Programa Braga Capital Europeia da Juventude 2012, acabou por se fixar permanentemente no antigo quartel (Cibrão, 2017: 8; gnration n.d.; Anexo A). Finalizado e aberto ao público em 2013, o projecto de reabilitação arquitectónica é da autoria do Arquitecto José Manuel Carvalho Araújo (Cibrão, 2017). A sua ideia em tornar o edifício perpetuo para lá do plano da Capital Europeia da Juventude tornando-se um «local estratégico para o desenvolvimento cultural de Braga» (José Manuel Carvalho Araújo citado em Cibrão, 2017: 11).

A ideia de espaço nascido como corpo parasitário naquele edifício semiabandonado que lhe dá forma; uma lógica enfasada no *cru* dos vestígios antigos deixados em detalhe, desmascarados, cedendo à crença que agitaria o debate entre o exposto em cada quarto e quem o visita – em vista a que se torne naquilo que cada um queira que seja, como justificado pelo autor (Cibrão, 2017).

A primeira direcção artística teve como responsável Ângela Ferreira, pauteara-se pela exploração das interdependências entre a indústria criativa e os agentes culturais e sociais. Nesta primeira experiência de gestão artística, entendeu-se o espaço gnration como uma incubadora de criação artística e também de negócio (Cibrão, 2017). Estava subdividido por três áreas, correspondentes às áreas de programa artístico, programa digital e programa de empreendedorismo – o principal ocupador do edifício (Cibrão, 2017). Na primeira área, era acolhido a coisa artística: residências artísticas, *ateliers*, mostras, espectáculos, exposições, performances, concertos, sessões de leitura e cinema (Cibrão, 2017). Já a segunda área, recebia o Laboratório Digital que promovia oficinas de robótica, realidade aumentada e demais tecnologias da informação – e, programação de arte associada às tecnologias digitais (Cibrão, 2017). Por último, a terceira área alojava os gabinetes de trabalho e os espaços para receber as empresas do sector das Indústrias Criativas (Cibrão, 2017). Fora dos espaços correspondentes ao plano estratégico, existiam as áreas comerciais e de restauração (Cibrão, 2017). Esta primeira direcção artística cumpriu o espaço de Maio até Dezembro de 2013, acabando por encerrar no final deste último ano (tal como a gestão da Fundação Bracara Augusta) (Cibrão, 2017).

A anterior gestão estabeleceu parcerias com entidades ligadas à Fundação Bracara Augusta, entre outras, de nível local como as galerias Mário Sequeira e Show Me; colaborou também, com parceiros internacionais como o Centro Galego de Arte Contemporânea de Santiago de Compostela e com a Waag Society's Fablab Amsterdam (Cibrão, 2017). No período correspondente à primeira direcção artística [2013] encontra-se material relacionado com os eventos e exposições realizadas na página de Facebook do gnration – na senda do que veio a ser com a seguinte direcção, mas sem o rigor e cuidado paulatino na seriação, legenda e comunicação pré e pós exibição que esta trouxe encarando a plataforma como arquivo, e este como documento de informação. Este conteúdo partilhado assumiu a forma de hiperligações próprias e de agentes externos (*site*, *sites* externos, Vimeo e Youtube do gnration) – algumas destas encontrando-se expiradas, partilhas de outras páginas, e imagens próprias de vários tipos de comunicação - artigos sobre o gnration, fotografias do processo artístico exibido no antes e pós, entre outros. Nos conteúdos próprios, refira-se o que foi partilhado como álbuns fotográficos² contando com a presença da programação³ – agenda por imagens – e os eventos.

O gnration teve como gestão de edifício a Fundação Bracara Augusta de origem. Esta teve como responsabilidade a gestão do edifício, programação e equipa até 2020. Por iniciativa dos funcionários e responsáveis do gnration, por motivações legais e profissionais, procuraram transitar da gestão da Fundação para a jurisdição de uma empresa municipal de cultura. E desde 2020 se encontra sob gestão da empresa municipal Theatro Circo (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

A actual direcção artística de Luís Fernandes assumiu funções em Janeiro de 2014, acompanhada também por mudanças directivas – à época – da gestão da Fundação Bracara Augusta [ainda gestora do gnration, em 2014] (Cibrão, 2017) gnration agenda, 2014; gnration, n.d.), tendo em conta que hoje faz parte da empresa municipal Theatro Circo (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

O gnration tem-se assumido como pólo cultural de referência nacional e internacional, manifestamente enquanto espaço para a criação, performance e exposição dentro dos domínios da arte e tecnologia, e música contemporânea (agenda, 2014) numa relação de total abertura à comunidade, num impulso motivador das dinâmicas culturais e criativas pela exposição de novos tipos artísticos nas audiências que o frequentam (Sobre o gnration, n.d.). A presente visão estratégica coincide em *dois pilares fundamentais* que podem ser intercomunicantes ou independentes, a *música contemporânea* e a *relação entre a arte e tecnologia*: a.) a primeira

² Consultável em <https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/?ref=&tab=album> acedido em 08/09/2022

³ Exemplo de programação partilhada. Consultável em <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.391639357619827&type=3> acedido em 08/09/2022

assente num programa regular de critérios estéticos e qualitativos enquanto processo de formação identitária presente a públicos diversos, rejeitando implicações de estilo ou categoria; b.) a segunda, como consequência da cidade de Braga viver num estágio de desenvolvimento como cidade média arte e assim, fruir de um espaço para a expressividade arte-tecnológica apresentando programação de exposições, concertos/performances e serviço educativo com o dever de informar um público variado e abrangente (Sobre o gnracion, *n.d.*). Integra a Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses (RTCP) desde 2021 e a European Media Art Platform desde 2022 (Sobre o gnracion, *n.d.*).

O corpus dos canais de comunicação *web* do gnracion presente passa-se no seu *site*⁴, Youtube⁵, Facebook⁶, Instagram⁷ e Issuu⁸ para a comunicação e exposição dos seus trabalhos. Onde partilha e guarda teasers, vídeos, fotografias, publicações, disponibiliza as agendas, informações sobre as exposições e apresenta trabalhos encomendados e o que exhibe na sua programação física e *online*.

3. A exposição de Média Arte

3.1 A instituição museológica do Digital

O conceito de museu é bem estabelecido: assenta na existência de um acervo histórico exposto e/ou em reserva (Bentkowska-Kafel, 2020). Encontram-se em qualquer cidade e destinados a qualquer assunto (de museu da arte tradicional ao museu do pão). Veiga (2020) aponta que os museus são cada vez mais permeáveis às alterações e intervenções dos meios digitais, contribuindo para que todos os museus, não só os exclusivos de média arte ou só de arte, passassem a ser mais que repositórios de artefactos – tornando-se em repositórios de conhecimento, «o acesso a essa informação é atualmente uma parte indissociável da exibição dos próprios artefactos, que são objetos de cultura, de tradição e herança» resultados da mistura com factores de ordem socioeconómica (Veiga, 2020: 233). Nestas transformações, o museu moderno transitou de um espaço visto como *guardião* dos objectos de arte para um local vinculado à *educação e entretenimento* (Cook, 2008: 28).

A cultura digital tem transformado o comportamento humano, atravessando todas as disciplinas e campos pela utilização de ferramentas e tecnologias digitais: nestas manifestações o Homem é o visitante, as transformações da média arte digital permitem um envolvimento mais activo e

⁴ Consultável em <https://www.gnracion.pt/> acedido em 08/09/2022

⁵ Consultável em <https://www.youtube.com/c/gnracionBraga> acedido em 08/09/2022

⁶ Consultável em <https://www.facebook.com/gnracion.pt> acedido em 08/09/2022

⁷ Consultável em <https://www.instagram.com/gnracion/> acedido em 08/09/2022

⁸ Consultável em <https://issuu.com/gnracion> acedido em 08/09/2022

próximo do público com o processo curatorial e é voz activa nestas transformações (Giannini & Bowen: 2019; Seabra, 2012); nesta colaboração participam as instituições GLAM (galerias, bibliotecas, arquivos e museus) visando a interacção entre a audiência e as instituições no espaço físico e no online (Giannini & Bowen, 2019). O modelo de curadoria presente centra na experiência do visitante (*conf.* com as economias da atenção e experiência (Veiga, 2020: 166-173)) e é fruto do impulso da cultura Digital (Giannini & Bowen, 2019). Veiga (2020) aponta que o despertar dos museus e exposições virtuais vem do encontro destas instituições com a sua mediatização e globalização como espaços turísticos e de fruição sociocultural. Nesse sentido, a Internet tornou-se o palco para a construção de exposições e curadoria de e com processos digitais, como as práticas artísticas com média arte digital e a *net.art*. Mesmo reconhecendo o papel criativo que os meios digitais influem nos museus, este papel é secundarizado pela prevalência em usar os recursos digitais como mecanismos de reprodução das suas colecções analógicas e como instrumentos de gestão da informação das próprias colecções e arquivo, ou também funcionando como arquivos técnicos não mediados (Veiga, 2020). As instituições têm vindo nas últimas duas décadas a digitalizar as suas colecções e a torná-las *online* (Giannini & Bowen, 2019). Actualizam os seus *sites* de acordo com as novas normas e estratégias digitais nas quais se encontra a ligação entre a experiência do museu físico e a do *online*: ao acrescentar ferramentas de informação (documentos sobre a produção, sobre o processo criativo, os catálogos, etc.) consultáveis online durante a exposição (Giannini & Bowen, 2019). Ainda assim, os repositórios web tornam a ideia de «museu virtual universal sem paredes», «aberto a qualquer hora», para todos, atractiva (Bentkowska-Kafel, 2020: 89). A infra-estrutura tecnológica tem evoluído e se especializado, evolução que não tem sido acompanhada pela generalidade das instituições; daí cooperarem com parceiros comerciais, como é o caso dos projectos parceiros ao Google Art Project (Bentkowska-Kafel, 2020) ou no contexto de colecções de museus de código aberto online muitos grandes museus estão a formar parcerias, por exemplo, com o Internet Archive e o Wikimedia Commons, uma tendência que promete aumentar o livre acesso ao público (Giannini & Bowen, 2019).

Nesse sentido, Giannini e Bowen (2019) enumeram algumas questões-chave a ter em conta: a.) a nova arquitectura museológica onde o ambiente exterior faz parte do todo da galeria/museu; b.) as artes digital, de instalação, dos novos média, performativa, de vídeo e a *net.art* são o cerne das mudanças sentidas nos museus; c.) a participação e a interacção são o pilar da Cultura Digital; d.) as perspectivas sociais, culturais e políticas da sociedade actual são o assunto tópico do museu; e.) as manifestações relacionais humanas vão se associar/associando, cada vez mais, ao Digital; f.) os estados de ser digital do ser humano emergem em toda a estrutura do museu (exposição, arquitectura e design); g.) a visão e valores do museu centrar-se-ão ainda mais no utilizador; h.) o processo será *open source*; i.) o curador e pessoal técnico terá mais responsabilidades de ordem

tecnológica e social; j.) as narrativas exibidas debater-se-ão pela relevância cultural do seu presente; l.) a efemeridade do digital ganhará um novo significado conforme for capturada na *cloud* (Giannini & Bowen, 2019: 30-31). Na mesma linha, a Rede V-MusT define: o «museu virtual é uma entidade digital que se baseia nas características de um museu, a fim de complementar, melhorar ou aumentar a experiência do museu através da personalização, interactividade e riqueza de conteúdos» actuando de forma autónoma, enquanto museu único, ou como correspondente de um qualquer museu físico (Bentkowska-Kafel, 2020: 102). Classifica os museus virtuais com uma fusão da museologia tradicional e das tecnologias de comunicação da informação, definidos por: a.) conteúdo e assunto (sobre do que trata); b.) o propósito (educação, experiência interactiva, repositório); c.) a tecnologia de interacção (baseado em gestos, em dispositivos ou natural); d.) nível de imersão (baixo, médio, alto); e.) a forma de comunicação (narração, dramatização); f.) duração (temporário ou permanente); g.) sustentabilidade das ferramentas digitais empregues (reutilizáveis, arquivadas não reutilizáveis) (Bentkowska-Kafel, 2020).

Este redesenhar do espaço dos museus, entre o físico e o virtual, reforça a relação deles com os seus públicos – potenciando a troca de valores sociais e culturas entre ambos. Ao mesmo tempo que cria um novo ecossistema para a cultura digital (Giannini & Bowen, 2019), este espaço físico da galeria, geralmente vinculado às soluções de *cubo branco* e de *caixa-negra* por obrigarem as obras a serem específicas do local e dos contextos (Paul, 2008), torna-se curto quando se expõe *net.art* (arte feita *online* e para ser experienciada *online*). Pois limita a experiência dos utilizadores à participação individual, ou com poucos pares na fruição das obras; enquanto no espaço online podem ter uma experiência de multiutilizadores no espaço virtual: cuja questão estará em solucionar as ligações do espaço físico com o espaço virtual de forma ubíqua (Paul, 2008). O tal “museu sem muros” de Malraux no qual os museus impuseram uma nova relação com as obras de arte (Seabra, 2012), esse museu que integra a Rede e o Espaço Físico através da média arte locativa (Paul, 2008).

Como resposta à efervescência das manifestações das tecnologias digitais no quadro disciplinar da curadoria, Veiga (2020) propõe o conceito de Museu de Tudo em Qualquer Parte (MTQP), designado por:

O Museu de Tudo em Qualquer Parte (MTQP) é a designação dada [...] ao conjunto global, interconectado, georreferenciado e em constante crescimento, de conteúdo digital estetizado, original e remixado, produzido por indivíduos, instituições e sistemas automatizados, em todas as redes sociais e espaços virtuais, publicamente disponível. (Veiga, 2020: 232)

O MTQP é um museu *online* movido por todas as camadas da Rede/Internet que impulsiona-se no seu potencial criativo de projectos artísticos e de curadoria, onde o público é o utilizador de dispositivos móveis que vive em toda a parte do mundo, visitando o conteúdo do MTQP através da georreferenciação presente em elementos do espaço físico – ligada por códigos *QR*, *GPS*, realidade aumentada ou outras tecnologias que vinculam o mundo real ao ciberespaço fundindo-os num; esta justaposição é o acervo desse novo museu (Veiga, 2020). Pode também viver na forma de exposição temporária, por motivações estéticas ou dos limites tecnológicos, sujeitando-se à obsolescência tecnológica, técnica ou conceptual destes equipamentos (Veiga, 2020). Também cremos que vá ao encontro das experiências de curadoria de Malraux: a associação livre de fotografias, sem cuidar contextos ou geografias e criar novas histórias – tal qual a experiência virtual. A este retirar dos objectos do seu local histórico e combiná-los à-vontade foi o objectivo do que apelidou ser *museu imaginário* (Bentkowska-Kafel, 2020).

3.2 Questões de Curadoria

Ackermann e Egger, (2021) definem a curadoria em quatro domínios: a.) a *definição*: o local onde a curadoria é feita (museu, galeria, Internet, espaço de exposição temporário); b.) a *finalidade*: qual o propósito da curadoria (destinada à educação, ao comércio ou à apresentação artística); c.) *campo de aplicação*: o que é curatorial (a programação artística, técnica ou objectos históricos); d.) os *actores*: quem faz a curadoria (os curadores independentes, os trabalhadores dos museus, os artistas, os *designers*/cientistas informáticos ou as máquinas) (Ackermann & Egger, 2021: 20).

O papel do curador alterou-se, agora colabora directamente na produção e comissão das obras para exposições temporárias e para contextos específicos de dado público (Cook, 2008: 29; Graham, 2016). Este contexto vem em notável desenvolvimento desde os anos 1970 com o florescer da festivalização e da média arte, ao mesmo tempo que problematiza o papel do museu pela natureza da média arte: que é «temporal, de duração, participativa, transitória, interdisciplinar e a sua natureza móbil internacionalmente» (Cook, 2008: 29). Os curadores actuam cada vez mais como filtros e encomendadores na exploração das trocas e assimilações dos artistas, da audiência, dos agentes de produção e a Rede. Paralelo idêntico acontece com a média arte digital da *web* nascida nos anos 1990, avolumando a discussão em torno da estética, participação, distribuição, curadoria e conservação (Cook, 2008). Face às potencialidades da média arte digital não há propriamente um campo único de actuação para a curadoria dela, as metodologias aplicadas debruçam-se pelos «desafios práticos e teóricos, do espaço para a exposição, a tecnologia necessária, a duração apropriado para a apresentação, ou a gestão da interacção do público» (Cook, 2008: 33). Os média baseados na interacção impactam todos os média artísticos e não-artísticos porque ela é a base, comunica o trabalho e interage com a audiência. Por estes motivos, a questão da participação (interactiva) está ligada à representação, sistemas sociais, poder e

controlo nos sistemas de arquivo e historicização (Graham, 2016, 560), cuja natureza participativa dos sistemas de base de dados dos novos média levanta problemas sobre quem arquiva e colecciona, assim como quem é quem nos processos de historicização das exposições de arte participativa e interactiva (Graham, 2016, 580).

Dentro destas manifestações, Sarah Cook (2008) elenca três exemplos de exposições: a.) a **exposição** como um programa de *software* ou *data flow* onde os artefactos coexistem em Rede (seja no espaço tradicional da galeria, o *cube branco*; ou a um esquema alargado de Rede, a *web*); b.) a **exposição** como uma *feira*, exposições de poucos dias com a participação do artista como acontece nas feiras de tecnologia e comerciais; c.) a **exposição emissão** que contraria as propostas tradicionais de exibição de obras num tempo estático e de narrativa linear (Cook, 2008).

Para limitar constrangimentos para expor, coleccionar e preservar média arte, Cook (2008) apresenta três modelos que podem solucionar tais problemas: a.) o **modelo interactivo**, onde o curador convida artistas para a exploração de um tema e, a partir das concretizações mais interessantes ou bem-sucedidas, constrói uma nova exposição, que pode ser exposta noutra local ou com condições diferentes. Estes pontos da multiplicidade de locais de exposição e da relação próxima dos curadores com os artistas vai ao encontro das transformações tecnológicas e de relação na Rede, tendo como contrapartidas o imenso tempo de produção que a comissão e depois exposição poderá levar, além do peso financeiro (Cook, 2008; Veiga, 2020); b.) o **modelo modular**, como resposta a instituições sem capacidade humana ou tecnológica para acolher e expor NMA. A curadoria modular sustenta-se numa estrutura modular em nós que liga várias entidades participantes na realização da exposição, onde para a resolução de qualquer problema (de ordem tecnológica, do espaço físico da galeria, de recursos humanos, etc.) num desses nós pode ser solucionada com o contributo de uma entidade independente ao projecto. Ao mesmo tempo o curador colabora com os artistas para acrescentar ou retirar algum elemento da obra, sem lhe tirar qualquer valia de intenção conceptual, mas excluindo algum grau de interactividade (Cook, 2008; Veiga, 2020); c.) o **modelo distributivo**, versado para a MAD, onde os curadores trabalham em pequenas instituições ou organizações, geralmente criadas pelos próprios, onde escolhem os seus parceiros de trabalho. Pese a possibilidade da curadoria se reformar e construir de novo a cada projecto, a curta ou demasiado extensa duração das exposições tem contrapartidas financeiras demasiado custosas para as suas exigências – preferindo reverter fundos para projectos concretos (Cook, 2008; Veiga, 2020).

As transformações digitais mudam e apontam a uma lógica de curadoria sem guião e/ou sem autoridade, como a associada ao papel do curador tradicional. Krysa (2008) trata estes novos modos de curadoria pelos conceitos chave de *imaterialidade*, *sistemas transformativos* e *curadoria distribuída*: a **curadoria imaterial** como reconhecedora do trabalho presente nas

actividades de produção de conteúdos informativos, culturais ou económicas (as práticas de investigação, conceptualização (na selecção, classificação e organização de obras), gestão de recursos humanos (das relações com os artistas, audiência e equipa de produção curatorial), consultadoria financeira (na gestão das actividades de financiamento) e gestão da comunicação (web e analógica), produção artística, cultural (no estabelecimento de modos de exposição) e de média (no tratamento de aspectos tecnológicos da produção, tais como programação e concepção de interfaces) (Krysa, 2008: 89-91) – um trabalho que resulta das relações de um ciclo global de produção em Rede, de forma colectiva e colaborativa (Krysa, 2008, 92); **os sistemas transformativos** que se associam ao *fenómeno cultural* das *virose informáticas* (virose no sentido biológico), os *softwares* que se modificam, multiplicam e replicam pela Rede (Krysa, 2008: 94-95) associados às ideias de distribuição *open source* e de *software* livre da web (Krysa, 2008); e a **curadoria distribuída** resultante das transformações tecnológicas e da Cultura Digital em Rede onde é participada por vários agentes (artísticas, curadores, repositórios virtuais, utilizadores, teóricos, académicos, *et al.*) de forma activa e dinâmica na exploração criativa de objectos, na construção dos seus significados e na sua distribuição e recriação (como depreendemos que Krysa (2008), Dietz (2008) apontem o Runme.org⁹ como exemplo de curadoria distribuída) – contritamente à curadoria tradicional, que se debate em ambientes fechados, restritos e não extrapola as fronteiras institucionais e tranca a participação de agentes alheios à coisa artística (como a audiência não especializada) (Krysa, 2008). E este tipo de plataformas colaborativas, que conectam as obras por palavras-chaves na forma de *tags*, podem bem cumprir o problema levantado por Dietz (2008): a generalidade dos curadores não é taxonomista, não ao ponto de estabelecer categorias de vários níveis e subníveis de nomenclaturas e definições, fazem-no apenas a um nível superficial: arte de instalação, ou arte performativa, etc. Nestes termos, o papel do curador deve contribuir para que os próprios artistas adiram e contribuam para a construção das plataformas e às questões/debate a ela associadas – como um ecossistema de curadoria mediado e diversificado (Dietz, 2008). Uma curadoria que vá ao encontro de uma prática mais democrática, contando com a participação activa da audiência na selecção dos elementos do processo de curadoria (Ackermann & Egger, 2021: 20).

Similarmente, Egger e Ackermann (2021) mencionam que a exposição digital expande o trabalho curatorial quanto à produção, exibição e recepção da audiência. Para estes autores, a Internet mudou os critérios de espaço e tempo da exposição, mas não foi capaz de substituir as instituições tradicionais como espaços de exposição por excelência (Ackermann & Egger, 2021) – fruto disso

⁹ Cuja participação pode ser feita por qualquer pessoa no: <https://runme.org/index.html> acedido em 08/07/2022

é o último projecto aprovado no Runme.org datar de 2020, quase um ano face ao anterior¹⁰. Por estas razões, uma nova vaga de artistas pós-Internet nasceu como resposta aos da *net.art* (que se limitavam a expor virtualmente) e recuperaram a presença dos objectos artísticos digitais nos espaços físicos (Ackermann & Egger, 2021). Também os padrões de apresentação das plataformas digitais esfumaram (redes sociais, *blogs*) por apresentarem pouco conteúdo e serem limitados no *design* que oferecem; por isso exige-se novos *designs* de interfaces e a aposta nos *sites* autónomos não-comerciais divergentes das redes sociais, apostando noutros valores estéticos (Ackermann & Egger, 2021).

Irit Rogoff (referido em Ackermann & Egger, 2021: 22) descreve o processo curatorial em duas partes: a.) o curador actua numa prática de trabalho em Rede, da influência e finança; b.) migrou para outras disciplinas, formas de conhecimento e práticas de investigação (Ackermann & Egger, 2021: 22) – que repete o conhecido e, por esse motivo, deve renovar-se nos seus processos a fim de acrescentar novos conhecimentos enquanto **meta-curadoria** nascida nas exposições digitais (e nascida digitalmente) e exposições com processos de curadoria pós-digitais (Ackermann & Egger, 2021: 22) questionando a prática curatorial, novos espaços de exposição, novos períodos temporais de exibição e consistências híbridas (real e virtual) reforçando as experiências expositivas, acompanhadas de análises das condições especiais das obras de arte pós-digitais¹¹ (Ackermann & Egger, 2021).

A experimentação da ideia de meta-curadoria inclui a visualização das actividades dos visitantes/utilizadores como parte de um formato de exposição, a fim de permitir aos curadores e artistas compreender melhor os motivos e interesses dos visitantes.
(Ackermann & Egger, 2021: 31)

Os curadores sentem a necessidade de estudar os processos de exposição para construir uma história de exposição que envolva a participação – aumentando os recursos recolhidos e empregues na recolha, como material e fonte documental para informar sobre as obras, sobre o público e relações entre eles (Graham, 2016). Exemplo do trabalho de investigação realizado durante a exposição *010101* de 2001 no SFMOMA, em São Francisco, EUA: que recolheu conversas com os guardas das galerias, com o pessoal de imprensa, docentes e fornecedores de TI, incluindo ainda a pesquisa de arquivos e as conversas com curadores com o propósito de reflectir como a história da exposição foi acolhida pela organização e por aqueles alheios à própria (Graham, 2016). Um exemplo de método híbrido informativo para acompanhar a exposição foi a construção de um *catálogo vivo* que acompanhou o trabalho artístico de Anish Kapoor: que esteve

¹⁰ As submissões *Pellow* em 2020 e *L3-37* em 2019, respectivamente:
<https://runme.org/project/+pellow/index.html> & <https://runme.org/project/+L3-37/index.html> acedidos em 8/07/2022

¹¹ Depreendemos que este pós-Digital é o hibridismo que explora as relações real-virtual, social-cultural, das obras artísticas.

disponível para *download* ao mesmo tempo que sofria acréscimos de conteúdo com o decorrer da exposição (Graham, 2016). Uma outra abordagem de curadoria a se questionar, é sobre até que ponto os curadores devem ocultar os processos de curadoria: até à inauguração da exposição, ou serem transparentes desde o começo da sua realização (numa lógica de seguir a filosofia *open source* dos *softwares*) – expondo toda a produção e selecção de obras, críticos de exibição e discussão, como também confrontando as obras excluídas do produto final (Graham, 2016).

Daí se fazer sentir a necessidade de recriar as práticas curatoriais, onde a arte e a curadoria se defrontem mutuamente como campos dialécticos da acção (Ackermann & Egger, 2021: 32). Reforçando o papel do espaço de exposição como herdeiro da tradição dos *cabinets de curiosités* e *wunderkammers*, permitindo aos utilizadores uma grande variedade de percursos (Ackermann & Egger, 2021, 32) – tal qual como Pedro da Veiga (2020) propõe que seja o Museu de Tudo e em Qualquer parte. É, portanto, importante que curadores questionem os seus próprios métodos de aplicação prática e formal e a maneira como se relacionam com a nova média arte, assim como os novos comportamentos da audiência e dos próprios média/*medium* nela participantes (Graham, 2016).

3.3 Considerações sobre a exposição física e online

3.3.1 Da exposição física

Na tipologia física das exposições compreendemos uma série de aspectos comuns que a compõem: o espaço da galeria onde as obras são instaladas, os equipamentos técnicos necessários para a sua mostra, e a comunicação informativa sobre as peças (na galeria e nos catálogos). Pegando neste último ponto, a legenda informativa, que Ippolito (2008) rotula de *legenda da parede*: porque esta reduz a obra a um único artista, data, medium, dimensão e colecção de proveniência – este elo redutor de tratar os artefactos como obra única, não-reproduzível, ameaça aquilo que entende ser o natural na cultura Digital e da Média Arte; cuja natureza reside na multiplicação e mutação dos seus artefactos (Ippolito, 2008). Um dos pontos que levam as instituições a apresentar as condições descritas, segundo Ippolito (2008), ganha razão no facto dos museus e galerias não estarem preparados para conservar obras média arte face às suas necessidades de adaptabilidade porque estão restringidas pelo apostolado da conservação tradicional que conserva as obras de arte de formas estáticas. Ponto que entra em conflito com os média nascidos na cultura Digital e na Internet, cujas etapas de preservação vão além do «armazenamento de *web sites* dos artistas enquanto ficheiros» (Ippolito, 2008: 107).

Exemplos de *legenda de parede* podem conter informação do nome do autor, títulos de obra, composição da instalação (e.g. nº. de monitores, nº. de colunas; ou materiais não-electrónicos

como terra, madeira, tinta, etc.), as dimensões da instalação, a coleção/coleccionador a que pertence e a data; esta é a convenção tradicional que Jon Ippolito (2008) critica. Ao seguirmos este apostolado negligenciamos a recolha de informação crítica da obra essencial para a sua preservação e apresentações futuras (Ippolito, 2008). Reforça-se que a escolha em preservar a obra na sua originalidade (mantendo os equipamentos de exposição em exposição) contraria as necessidades da arte dos média onde a adaptabilidade e mudança [de plataforma de *software*, por exemplo] são a forma para a sobrevivência das obras face à sua obsolescência tecnológica (Ippolito, 2008).

3.3.2 Da exposição *online*

As qualidades mediáticas dos museus circulam entre três famílias de média: verbais, visuais e auditivas, que dão forma às narrativas e discursos (Urbajena, 2020). A tipologia tradicional do museu segue uma disposição que guia as visitas de maneira narrativa, acompanhando o *design* do espaço pela própria arquitectura que «transmite e encarna significado», cuja configuração espacial «justapõe, ordena, destaca e recontextualiza as obras no espaço da galeria» ordenando a disposição das peças e ligando-as formalmente» (Urbaneja, 2020: 33). Esta ordenação pode seguir dois tipos: linear e não-linear, comuns quer à exposição física, quer à publicação impressa. Já os *sites* dos museus seguem dois modelos de navegação: um do tipo de deslizamento (*scrolling*) [de imagens ou texto]; outro com uma leitura hipertextual mais tradicional, onde as páginas estão interligadas (Urbaneja, 2020: 34-35). Entre os modelos de exposição *online* usados, o mais popular é aquele que vai ao encontro das tipologias dos espaços de galeria dos museus, neste caso o *design Skeuomorphic* dotado com imagens e vídeos a 360° graus do arquetípico da galeria. Este tipo de réplica é denominado de «*galeria virtual, visitas virtuais, captura da galeria arquetipo, ou modelo de espelho*» (Urbaneja, 2020, 36). Este modelo é contrariado pelo modelo espacial de exposições *online*, também conhecido por modelo *hipermédia*, composto por um *site* onde o conteúdo é apresentado em formas gráficas planas, em que as imagens das obras de arte, textos e vídeos são organizados num plano bidimensional combinando métodos de apresentação estática (imagens e textos numa lógica de catálogo/livro impresso) com elementos dinâmicos (como o som, vídeo, interação *scrolling*, *et al.*) – tal qual como o modelo usado pelas publicações *online* (Urbaneja, 2020). Em comum têm o uso de hipertexto, que é um argumento central ao Mundo Digital. Este permite contrariar a lógica de linearidade, pautado pela sequencialidade ao enviar o utilizador a páginas *web* diferentes equiparando-se a uma lógica de visita de exposição, em que o utilizador se desloca pelos espaços da galeria, em vez de seguir a continuidade da publicação por texto tradicional, de leitura página a página (Urbajena, 2020).

Ponto central a todos os museus são as *tipologias discursivas* da exposição e da publicação: produzem-se recursos *online* baseados nos dois, mesmo que a investigação própria não seja directa, produz conteúdo (Urbaneja, 2020: 29). Estas duas tipologias são parentes de versões físicas homónimas que depois passam por um processo de remediação (Urbaneja, 2020) que podem ser reproduções símile às físicas, como podem sofrer um processo de actualização e edição de conteúdos quando passadas à versão digital, distanciando-se da exposição e dos modelos de publicação; existindo também recursos virtuais que são híbridos integrando características da exposição como dos modelos de publicação (Urbaneja, 2020: 29). Maribel Urbaneja (2020) aponta para alguns problemas na divisão das duas tipologias exposição online e publicação online, afirmando que em muitos casos elas se misturam e sobrepõem. O cerne destas duas tipologias reside na narratividade e discurso símile deles: tanto as exposições online quanto as publicações online são reconhecidas pela sua natureza narrativa e discurso abrangente que liga os objectos – servindo de «instrumentos de ordenação e contextualização» aos museus (Urbaneja, 2020: 32). E no Digital isto aplica-se às duas: a prevalência da imagem ou textos não se separa nas experiências, funde-se; o hipertexto permite a transposição de páginas como a de espaços da galeria, ou como as folhas dos catálogos – quebrando a fronteira que existia entre eles.

Os resultados do seu estudo apresentam similaridades entre as tipologias *online* das exposições e das publicações: a.) o público-alvo são o público geral, os académicos ou ambos; b.) a espacialidade é bidimensional ou tridimensional; c.) a temporalidade que é temporária ou em desenvolvimento contínuo; d.) o conteúdo onde a narrativa é sobre o trabalho artístico ou sobre a colecção; e.) a medialidade, à excepção dos referidos, difere em ambos – é mais visual que verbal para a exposição, e tanto é mais visual que verbal ou verbal mais que visual para a publicação. Em todo o caso, ambas as tipologias seguem as mesmas linhas definidoras (Urbaneja, 2020).

As instituições devem actuar entre os mundos da publicação, do *design* e das exposições onde a academia deverá ter um papel mais crítico destas condições, ao mesmo tempo que os curadores, produtores e demais agentes do mundo da exposição devem cuidar dos universos dos recursos *online* para melhor atender a audiência – onde todos os envolvidos fomentem a participação crítica de cada um (Urbaneja, 2020). Numa lógica de *plataforma de arte* como resposta às constantes transformações e mutações da cena artística digital do presente, que são conjuntos que podem tomar a forma de plataforma *web* integrada em redes alargadas ou funcionando de maneira isolada, trabalhando sobre e em conjuntos de processos culturais para produzir projectos de arte, movimentos culturais e em situações diferentes ou exteriores às instituições tradicionais para a produção e valorização artística e do seu próprio conhecimento (Goriunova, 2016: 303).

3.3.3 Histórias das exposições

Segundo Staniszewski (Citado em Graham, 2016: 575): «a exposição é a obra de arte e não uma simples exibição da obra». Isto é, uma instalação interactiva não existe totalmente como obra de arte a menos que seja exibida, e assim se tornar interactiva com o público; ao mesmo tempo que impinge a necessidade de assumir a interacção como correspondente ao espaço, tempo e materialidade das obras (Graham, 2016). Concordante com a proposta de Caroline Jones (Mathur, 2019) que defende que a lógica de montagem da exposição pelos curadores pode oferecer uma história ou hagiografia – onde cada sala do museu é uma «obra de arte por direito próprio» (Mathur, 2019: 11).

Mathur (2019) salienta que desde os anos oitenta que a história da arte se debruça sobre exposições, colecções, práticas e ideologias naquilo que concerne por Nova Museologia (onde o campo dos estudos curatoriais expandiu-se como uma ramificação da nova museologia). Uma prática desta disciplina, com o intuito de ampliar o conhecimento na HA, são as publicações da série *Exhibition Histories* publicadas pela *Afterall*¹², que reúnem material de arquivo, visual e escrito juntamente com ensaios comissariados para as exposições no sentido de «produto discursivo foucaultiano, como texto que fomenta o começo de outros textos» (Mathur, 2019: 8). As histórias das exposições oferecem um conjunto paralelo de acontecimentos discursivos às histórias de produção de obras de arte, ao mesmo tempo que alargam o quadro da história da arte para reconhecer outros actores do mundo da arte (Zitzewitz referido em Mathur, 2019) – defendendo que o objecto de análise é toda a rede que torna a infra-estrutura da arte e a própria arte possível (Zitzewitz referido Mathur, 2019).

Para Patrick Flores (referido em Mathur, 2019) a história das exposições coexiste numa bipolaridade: a da **exposição**, que implica um trabalho curatorial; e o da **história**, que exige um trabalho de historicizar – coisa que faz com que as histórias das exposições trespasssem os limites da preservação e da curadoria. Daí, para resolvermos o problema, o esforço deve existir no complexar estes dois pontos, **exposição** e **história**, pela curadoria e pela historicização respectivamente. Assim esta ramificação que liga tecnologias e material inquisitivo por vários subsistemas dos ecossistemas média arte, depende da notação da curadoria e da análise material da temporalidade e espaço dos eventos para formular uma história da exposição condigna – que levantam problemas de várias ordens (o papel dos agentes envolvidos; das questões estéticas; da participação das audiências; entre outras) (Mathur, 2019).

Este amontoar de diversa informação recolhida (de materiais físicos: jornais, revistas, catálogos, fotografias, questionários, entrevistas, vídeo, materiais de comunicação, etc.; como também de

¹² Consultável em <https://www.afterall.org/publications/exhibition.histories/> acedido a 23/04/2022

materiais *web* da instituição que exhibe, ou mesmo do público, imprensa e outros órgãos que são exteriores à exposição – como os *blogs*, redes sociais, etc.) encontra um paralelo similar às abordagens *big data* (Mathur, 2019). Esta informação também deverá ser a dos intervenientes directos, *e.g.* os curadores, como mencionou Chiara Zuanni (Mathur, 2019) onde arquivar as notas curatoriais e as actas das reuniões do processo curatorial ajudam a esclarecer o planeamento e execução da exposições, como ela narrou os tópicos, a selecção de obras e a escolha dos artistas. Como é exemplo a publicação *Exhibiting the New Art: 'Op Losse Schroeven' and 'When Attitudes Become Form'* (refirada em Graham, 2016), um exemplo de estudo documental sobre arte conceptual: este livro fornece documentação de fontes informais e formais e apresenta o processo de trabalho e de produto, incluindo fotografias da instalação de artistas e curadores, plantas dos espaços, entrevistas com artistas, um diário cronológico do processo curatorial, ensaios sobre *marketing*, patrocinadores e mecenas, como a recepção da imprensa sobre a exposição – à excepção de incluir documentos sobre a audiência (Graham, 2016: 584). Outro projecto, é o *Anarchive*¹³, cujo início pautou-se em recolher material concreto dos artistas: notas, desenhos, fotografias, artigos de imprensa, entrevistas, programas, catálogos, convites, talões de despesas, entre outros. O projecto dispôs de uma equipa multidisciplinar, incluindo um historiador de arte, um programador, um *designer* e outros investigadores; onde o objecto de investigação e o próprio objecto de arquivo são o artista – deparando-se com falta de documentos e memórias perdidas (Duguet, 2019). Reconhecendo-se a base de dados como recurso importante, em contacto directo com cada artista, construíram um nível de análise definido por palavras-chaves que continha os «conceitos principais e princípios constantes do seu trabalho: como media, projecto, visível/invisível, arquétipo, contexto, duração, percepção, convergência, natureza, etc.» que ligara as obras de arte do artista, estabelecendo múltiplas relações entre elas (*e.g.* de imagem para texto, deste para um objecto sonoro, *et al.*) que permite uma «simultaneidade analítica essencial para fazer história da arte» (Duguet, 2019: 75), potenciando novas abordagens e métodos de produção de conhecimento. No sentido de documentar com liberdade criativa, refira-se as estratégias de documentação de exposições utilizadas no projecto CDE (Centro de Documentação Eletrônica), da Universidade Feevale, no Brasil, apresentadas por Rosa Maria Blanca (2014). Mal inaugurada a exposição, estabeleceram uma equipa para documentar a exposição através de registo vídeo. O seu foco era explorar metodologias de forma criativa, sem restrições de limites ou caminhos pré-definidos; onde cada trabalho de vídeo correspondeu a uma só tarefa, sem centralizar acções pares. Tinha como princípio *a priori* a construção de uma «visualidade» que englobasse as dimensões artísticas, o espaço e comunidade local participante (Blanca, 2014: 49). Como aponta Graham (2016), os métodos de observação sobre as interacções a solo ou em grupo com a arte e os métodos de documentação que procuram estudar os objectivos das experiências de interacção

¹³ Consultável em <http://anarchive.net/> acedido em 12/07/2022

mostraram ser um recurso válido para perceber as histórias da MA ao informar os curadores e artistas sobre a audiência das exposições e assim formar uma «história oral» da média arte (Graham, 2016), abordagem utilizada igualmente na construção do *Sistema de Información de la Práctica Artística en San Luis Potosí*, México e o do *Centro de Documentación Artística Jesús Ramos Frías* (López e Chávez, 2022).

Em suma, as histórias das exposições podem constituir um método histórico que reconstrói as exposições passadas pelos relatos em primeira mão e materiais arquivos, a dimensão do fenómeno da exposição segue uma lógica do capturado escrito ou de especulação se baseada em investigação – porque não pode ser recriada no local, tempo específico, público e ambiente como referido por Pamela Corey (Mathur, 2019: 30). A abordagem das histórias das exposições pode dialogar com a narrativa histórica: no recriar das condições materiais e experiência vivenciadas, como é exemplo a performance *The Crystal Quilt* de Suzanne Lacey que foi reinstalada no *The Tanks*, da *Tate Modern* (Londres) de maneira cuidada com a instalação sonora a ser mostrada em vez de uma mera exibição de vídeo ou documentação sobre a obra (Graham, 2016). Como também pode criar novas narrativas, ligando e associando obras como o *museu imaginário* de Malraux.

O sobrecarregar de procedimentos da HA na história das exposições deve ser elevado, para assim se poder desconstruir a própria história da exposição libertando-a dos preceitos teóricos e normativos envolvidos no tracto do tempo, do objecto, do contexto, da agência, e de outros (Mathur, 2019); revisitando as problemáticas da estética e historiografia sem apego canónico.

4. Questões de Arquivo

A produção de conhecimento em HA faz-se pelo estudo de várias disciplinas da arte, onde a prioridade se situa na criação de arquivos ou colecções de obras que também incluem outros documentos: como cartas, textos históricos, menções indirectas, publicações e outros objectos de discurso que funcionam como fontes para qualquer época (Iniesta, 2021). Neste sentido, a História foi cuidadosamente *classificada, organizada, categorizada e arquivada*, preservada de forma a facilitar o seu estudo e construção de narrativas verosímeis para a sua própria compreensão (Iniesta, 2021). Para cumprir estas questões a HA deu prioridade à construção do arquivo e/ou das colecções de obras (que incluem também: cartas, textos históricos, menções por terceiros, publicações e outros média) para a produção de conhecimento. Estas histórias foram classificadas, organizadas, arquivadas e preservadas para serem acedidas por estudiosos na construção de narrativas verdadeiras que nos permitem compreender a História (Iniesta, 2021).

O arquivo exerce uma importância fundamental para a produção de conhecimento histórico (Grau, 2016), define-se como «um conjunto de documentos que são mantidos ou preservados por uma comunidade como memória ou testemunho de um certo passado, bem como a instituição que pode estar encarregue da sua conservação» (Inieta, 2021: 35). A memória exerce um papel de continuidade de valores e normas sociais nas colectividades humanas, associa-se ao sentido de herança do legado geracional (Rinehart & Ippolito, 2014). Auxiliar da profusão da memória é a evolução tecnológica, o seu potencial de armazenamento e reprodução torna as memórias individuais em memórias colectivas – é o exponencial arquivístico (Rinehart & Ippolito, 2014). Inieta (2021) sublinha que tudo o que não constar no arquivo ou for passível de arquivar perder-se-á no futuro, não só terá a sua memória conservada como condicionará o presente (o momento arquivado) e o passado (a criação da obra) (Inieta, 2021: 35). Nesse sentido, *construir* ou *constituir* um arquivo é delimitar e estabelecer limites, o que deve ser incluído e o que deve ser deixado de fora (Inieta, 2021: 35). Com o aparecimento de arquivos dos objectos nascidos digitalmente, que levará a que se recolha toda a informação para melhor compor e contextualizar o próprio arquivo de média arte, a que se juntará os arquivos dos materiais pessoais (textos, fotografias, material digital, *e-mails*, etc.) dos académicos, teóricos e outros, na composição de arquivo de artistas, ou movimentos, *et al.* Que trazem novos desafios quanto à gestão de informação (Pugh, 2020).

Como tal, a primeira das tarefas do arquivo de média arte deve ser a proposta de definição que inclua certas práticas (*declarações* e *discursos*), onde fixa os limites discursivos e de enunciado – o tal «conceito alargado de documentação» defendido por Grau (Inieta, 2021: 35). Ao encontro desta ideia, Foucault entende o arquivo como um «aparelho», um sistema que não recolhe *documentos*, mas *declarações* que resultam de «acontecimentos discursivos» (Inieta, 2021: 35), «uma ideia do que pode ser dito» (Hoth, 2019: 149). Por sua vez, Derrida (2021: 35) sustenta que «um arquivo também precisa de se equipar com uma política de *controlo* arquivístico, e por extensão, a memória», «o arquivo como estrutura de poder» (Hoth, 2019: 149), defendendo a autoridade das instituições no estruturamento dos arquivos (Inieta, 2021).

Esta autoridade era centrada em quem geria os arquivos e bibliotecas, por isso será importante realçar a forma como a estrutura e apresentação da informação é feita: descrever as colecções objectivamente e por padrões facilita a acessibilidade à mesma; como há um maior fluxo de informação e mais aberto com a Internet a autoridade muda de papel, descentraliza-se das instituições – daí o foco ter o dever de estar no controlo dos formatos e qualidade da informação, para «que possa ser descoberta e significativa» (Pugh, 2020: 55).

Dekker (2019) aponta alguns conceitos conciliadores dos sistemas de arquivos digitais: o *anarchive* de Derrida que não pode ser ordenado ou catalogado porque é constantemente

reutilizado, posto em circulação e em franca expansão funcionando apenas como «arquivo metafórico» (Dekker, 2019: 133); e o *anarchival* de Foster que enfatiza o incompleto e procura outras interpretações e novos pontos de abertura a investigar nos arquivo, vê mais-valias nos processos das tecnologias digitais e das instalações efémeras (Dekker, 2019; Hoth, 2019) ilustradas pelos tópicos da reutilização e elaboração de novos trabalhos enquanto eventos de criação realizados via «elementos humanos e técnicos, relações e interações» que se organizam e constroem através das plataformas e sistemas que lhe dão suporte (Dekker, 2019: 142). Todas estas descrições ditam o arquivo digital como um espaço de «reciclagem em que o material é dinâmico» e menos como um «espaço de armazenamento» (Dekker, 2019: 133). Como refere:

Os arquivos são moldados e definidos não apenas pelo seu conteúdo, mas pela natureza da sua estrutura e pelos sistemas que são utilizados para documentar e arquivar registos. Isto aplica-se aos arquivos de qualquer medium. (Dekker, 2019: 134)

4.1 Estratégias e propostas de preservação Média Arte

Preservar a arte dos novos média não é um dilema abstracto, mas um problema do mundo real que oferece numerosos exemplos de obras de arte específicas, instituições reais e debates actuais entre artistas, coleccionadores e museus. Esta fundamentação na realidade permite-nos aplicar teorias e ideias de memória social à preservação de obras de arte e permitir a prática real da preservação para, por sua vez, informar e refinar essas teorias. (Rinehart & Ippolito, 2014: 20)

A preocupação maior da preservação de objectos média arte debate-se contra **obsolescência tecnológica** (*hardware* e *software*) dos mesmos. Esta questão tem sido amplamente discutida pela literatura, apontando soluções, estratégias e problemas – como também relembando das condições semelhantes à efemeridade, tal qual acontece nas artes performativas. Como pode ser combatida essa obsolescência tecnológica, se por emulação, por migração. Que papel a **intenção** do artista pode assumir nesta questão, se autoriza reinterpretações da obra, se não. Num outro ponto, a preservação também levanta problemas com a **questão legal**, como é exemplo o coleccionismo (das instituições museológicas, e do coleccionador privado) de obras versionadas se adequa ao *copyright*, como funciona se é realizada numa lógica *open source*. Estas preocupações atingem não só a conservação enquanto forma de preservação da memória, mas também na forma como se podem integrar os modelos económicos do universo da MCA, coleccionismo e mercado (Graham, 2016; Paul, 2019).

Focando na **obsolescência tecnológica**, esta afecta tanto formatos digitais quanto analógicos: os leitores de *cassetes*, *vinis* e outros sofrem deste problema por algumas vias: a degradação dos

suportes e dos seus leitores; não serem mais produzidos ou comercializados (Tavares, 2021). A migração destes suportes para formatos digitais apresenta-se como a solução de migração de suporte (Grau, 2016; Tavares, 2021). A digitalização, em alguns casos, é o último reduto de tornar acessível colecções, como é o caso do *Streets of Los Angeles Archive*, criado por Ed Ruscha (Pugh, 2020). Onde os média digitais catapultam novas investigações e metodologias aplicáveis, seja em teams sobre a preservação de média arte ou a história visual dos média; que é complementada com trabalhos multidisciplinares, colectivos e em rede que aprofundam e ampliam o conhecimento das questões culturais (Grau, 2016).

Um exemplo ilustrativo destas questões de **obsolescência tecnológica** e da **intenção do artista** é nos demonstrado por Annet Dekker (2016), o do projecto *Jet Set Willy*, de 1984, dos JUDI (duo de artistas composto por Joan Heemskerk e Dirk Paesmans) expondo os procedimentos de preservação pela emulação e os problemas por ela levantados. Esta obra, programada em BASIC para um dos primeiros computadores pessoais o ZX Spectrum, revelou-lhes algumas dificuldades na emulação para tecnologias mais recentes (à época da emulação eram de 2002), sobretudo por terem perdido a cassette original que lhes tornou o processo de emulação mais complexo. A *Jet Set Willy* foi exibida de várias formas: originalmente gravada em cassette e lida através do ZX Spectrum mais um monitor CRT dos anos oitenta; na versão *Jet Set Willy Variations* de 2002 já com recurso a DVD; e mais recentemente com o nome *Jet Set Willy FOREVER*, de 2010, ao qual acrescentaram documentação de todo o trabalho como parte da exposição, assumindo esta o trabalho final mais as tecnologias das exposições anteriores (a da cassette e a do DVD), acompanhadas de instruções (Dekker, 2016). Daqui concluiu que as descrições das obras nas exposições são um bom argumento informativo para explicar como se interage com as obras, como decorreu a produção das obras e como parte integrante da própria obra de arte – tendo ainda o papel futuro de descrição para reexposições futuras na qualidade de informar todos estes procedimentos, considerações dos artistas e curadores, e como responder à obsolescência tecnológica; podendo ser encarada como a substituta da obra no caso desta ser efémera (Dekker, 2016), ao encontro das histórias das exposições. No entanto, esta solução de **emulação** tal qual a de **migração** levantam questões sobre a autenticidade da obra e maneiras de a combater, sobretudo quando as obras são realizadas na Rede que torna mais difícil atribuir autorias. Dekker (2016) debate uma solução a que chama alianças autênticas (*Conf. Dekker, 2016: 559-567*): visualiza as alianças autênticas como uma forma estratificada para detalhar as obras de arte (digital, na sua análise): onde os elementos de uma obra de arte não devem ser entendidos uma singularidade, mas devem ser analisados na maneira como se influenciam entre si (Dekker, 2016).

Paul aponta como principais abordagens à preservação de arte digital: a.) o **armazenamento** («coleccionador *software* e *hardware*); b.) a **emulação** («o recriar de *software*, *hardware* e sistemas através de emuladores – que simulam os ambientes originais»); c.) a **migração**

(actualizar as obras para tecnologias de software e/ou hardware mais recentes); d.) e a **reinterpretação** (a reencenação das obras em contextos e ambientes contemporâneos) (Paul, 2019: 189). Acrescentaríamos duas abordagens, que podem ser mutáveis em conjunto com as quatro abordagens de Paul à Média Arte (seja digital ou não), a **documentação**. A documentação é «uma função que é simultânea à preservação» e tem especial importância para a compreensão histórica da obra, como também para «a sua existência contínua» (Rinehart, 2016: 490) – daí o cuidado devido a ter em como documentar, porquê documentar e a necessidade de documentar a para validar recriações e reexposições futuras e outras. E o **restauro digital**, que para além de procurar preservar as tecnologias do ponto de vista formal, deve também conservar os processos e intenção conceptuais das obras (Iniesta, 2021).

Uma outra abordagem é o papel que a **intenção do artista** deve ter na preservação da sua obra. O artista Rafael Lozano-Hemmer (Lozano-Hemmer, 2017) deixa-nos algumas considerações que um artista deve ter durante a realização do seu trabalho. Antes de mais perceber a finalidade de cada trabalho artístico quanto à sua durabilidade: é intenção fazê-lo efémero; espalhá-lo e multiplicá-lo no ciberespaço; dependente de lugar específico para a sua realização; se será reproduzível, adquirido por particulares ou instituições, ou reexposto – em caso contrário não valerá a pena assumir tais considerações (Hemmer, 2017). Apresenta-nos funções chaves para todo o processo: aquando da sua realização (muito próximas às intenções da *a/r/cografia* de Pedro da Veiga (2020)); sobre o pós realização («faça um vídeo do projecto, idealmente falando sobre o mesmo e explicando o seu correcto funcionamento» (Lozano-Hemmer, 2017: 110), o contacto com o coleccionador (explicando conceitos sobre a cópia digital), e o devir artístico de quem preservará as obras de arte («confiem nos conservadores!» (Lozano-Hemmer, 2017: 115), no sentido de lhes explicar todo o processo de criação e cuidados a ter; como também para o fazer com os curadores, embora cientes dos rumos diferentes que estes podem tomar – até porque curar é também um processo criativo).

Para responder a estas características, Ippolito (2008) explora e desenvolve estas questões da comunicação e preservação da média arte através da metodologia **Variable Media** que é dividida em vários pontos: a.) Variable Authors (subdividido em Team; Interpreters; e Other Models); b.) Variable Titles; c.) Variable Dates; d.) Variable Media; e.) Variable Dimensions; f.) Variable Collecting.

Sobre **Variable Authors** – Team, elabora o problema do trabalho colectivo que dificilmente é creditado nas legendas das paredes, trabalho esse que também envolve técnicos não envolvidos no trabalho conceptual, mas têm implicações directas na formalização da obra; os profissionais técnicos envolvidos alheios ao processo artístico (montadores, técnicos de luz, e.g.) que não são referenciados nessas legendas da parede (Ippolito, 2008). Geralmente a autoria faz-se a um único

nome, como autor único o que contraria o sentido das obras colectivas, muitas vezes anónimas, algumas com esse mesmo intuito, de só se representarem pelo nome do seu colectivo não individualizando autores; problema que se depara com a mono-autoria atribuída pelas instituições o que levanta um problema: «uma única denominação obscurece uma visão matizada do fluxo de autor para uma determinada obra, que pode ser multiutilizador, não geográfica e assíncrona» (Ippolito, 2008: 109) como acontece na criação em Rede. Um problema que ainda se mantém nas maiores instituições, Pugh (2020) analisou a forma como o Museo do Prado informa individualmente as obras do seu acervo. Este não dá conta de quem escreveu e programou a página do site, dos nomes e das técnicas presentes na digitalização da obra – quem fotografou a obra; softwares de digitalização e visualização da obra; se a imagem é única ou um conjunto de imagens; se a imagem digital foi ou não manipulada – se foi reduzida em qualidade de compressão ou não, ou em tamanho (Pugh, 2020).

Já com os **Interpreters**, o problema reside quando a obra é reinterpretada. Uma das estratégias usadas para preservar a arte digital é recriá-la em plataformas diferentes daquelas onde foram originalmente criadas (Ippolito, 2008). Pelo desenvolvimento desta estratégia de emulação deparou-se que a questão não era meramente técnica, os valores estéticos (elementos visuais como a cor, resolução do ecrã e ritmo) envolvidos têm um peso tão importante quanto o da primeira; e o artista pode trazer recomendações para o processo de recriação (Ippolito, 2008). O problema agora reside na questão do intérprete, aquele que recria a obra numa outra plataforma: Ippolito (2008) compara a situação com a dos músicos que interpretam peças pré-gravação sonora – frisando que tal como estes, as legendas dos catálogos ou arquivos devem citar os envolvidos na interpretação e recriação da obra (Ippolito, 2008).

Com **Other Models** depreendemos os casos em que as obras colectivas listam o nome dos autores de forma sequenciada, o problema é quando os envolvidos são imensos. Para estes casos Ippolito (2008) apresenta que a solução poderia residir ao legendar a exibição com o nome do colectivo; ou no caso de reinterpretação poderia constar o nome do autor original seguido do intérprete (como acontece na Música); ou como acontece com o projecto virtual The Pool com a apresentação de uma lista «com a divisão dos papéis desempenhados por cada participante – conceptual, técnico, ou perceptual – nas muitas versões do artefacto» (Ippolito, 2008: 112).

Sobre **Variable Titles**, o ponto aqui tratado é sobre a actualização do trabalho artístico que pode levar a uma intenção de mudança do nome da obra por parte do artista; sobretudo em ambientes colaborativos open source, que é comum trocarem o nome dos projectos (Ippolito, 2008). Retorquindo esta questão, o The Pool apresenta três fases para qualquer projecto: intenção (sugestão para o projecto, descrição verbal), abordagem (é a interpretação da intenção, na forma

de proposta ou maquete) e lançamento (são os protótipos ou os projectos acabados e implementados no medium destinado à distribuição pública) (Conf. Ippolito, 2008: 112-114).

A **Variable Dates** toca no tópico da datação, que é «um dos maiores dilemas para a curadoria de NMA, arte conceptual e arte performativa» (Ippolito, 2008: 114). Ippolito (2008) conta-nos que os artistas por norma datam a obra no seu ano original de concepção, que se problematiza de igual forma se a datação for a da reexibição ou recriação das obras sem fazer referência à sua própria história de criação. Estas implicações (de datar estaticamente as obras num momento único da sua temporalidade) são estimuladas pelo mercado da arte, opção contrária têm as obras colaborativas open source, que actualizam as obras frequentemente – aqui a solução reside na «única forma de seguir o código em constante mutação é indexar as novas iterações por data ou número» (Ippolito, 2008: 115). A solução para responder a este problema reside em numerar cada versão [cuja questão entendemos ser a obra numa forma finalizada, no sentido de se ter apresentada nas galerias físicas ou virtuais] como, por exemplo, versão 1.0 seguida de versão 1.1, e assim sucessivamente – formalizando a solução versionada das obras de arte (Ippolito, 2008). Esta designação não torna as versões anteriores da obra obsoletas, mantêm o seu valor estético (Ippolito, 2008). Um problema que surge desta solução é quando a obra sofre mutações de várias mãos e origens geográficas, dificultando a atribuição de número de variantes – uma resposta a este problema da net.art seria a atribuição de data mais o domínio web da mesma [ou geografia se tiver presença física], propondo Ippolito (2008) o exemplo: o nome da obra, seguido do número da versão e por fim o domínio de Internet e data da reprodução (Ippolito, 2008: 116). Este problema não é exclusivo da MAD, um exemplo interessante de arte conceptual alterável/versionável é a instalação e Pedro Cabrita Reis no Museu Internacional de Escultura Contemporânea de Santo Tirso em Santo Tirso que recentemente foi intervencionada pelo artista, mas também encontramos versões da mesma obra em exemplos mais antigos como as Giocondas do Prado e Louvre de Leonardo da Vinci.

A abordagem **Variable Media** convoca a razão dos criadores nas reconstituições futuras das suas obras, de se recriarem num novo medium quando o original da obra se tornar datado (Ippolito, 2008). Exemplo de aplicação metodologia desta abordagem consiste em captar as intenções artísticas para servirem de referência futura às recriações, podendo ser feita via questionário (Variable Media Questionnaire), entrevista aos criadores, com questões sobre que tipo de mutações a obra poderá sofrer ou não, se o processo será de migração ou de emulação, ou mesmo se se opõem a recriações e optem pela efemeridade da obra (Ippolito, 2008). Ippolito (2008) estabeleceu o termo reproduzido para qualquer medium que perca qualidade quando copiado, no caso os materiais analógicos de alguns tipos de obras (estampas analógicas, fotografias, filme, áudio e vídeo); em oposição optara por duplicável para suportes que podem ser clonados (válido para o todo das obras digitais; e também para alguns exemplos analógicos, peças feitas

massivamente e estandardizadas). Por outro lado, as obras interactivas (onde os visitantes podem modificar, adicionar ou subtrair partes na obra) apontam a questões sobre os comportamentos apontam para se o os vestígios dos visitantes devem ser apagados ou retidos nas futuras exposições do trabalho (Ippolito, 2008). As obras codificadas podem ser em Rede (net.art) distribuídas pela Internet ou podem ser isoladas (instalações em espaços físicos), são obras inteiras ou parcialmente programadas (“código informático”) (Ippolito, 2008). Ao mesmo tempo que se deve incluir os comportamentos artísticos relacionados com os do público, os agentes culturais e externos das obras nas legendas da parede ao par das descrições dos materiais, autor, título e outros, com o maior detalhe e rigor. Ambas as informações são válidas na contribuição para a história da arte (informando os média e as intenções artísticas), sem um peso pendente para uma das condições. Paul (2019) aponta as características desta metodologia (Variable Media Questionnaire) na sua terceira geração: os entrevistadores podem escolher, de uma lista de componentes, os aplicáveis à obra que trabalham. Os principais componentes são: a.) o material (hardware, material vivo, material invertível inerte natural ou fabricado, sensores locativos, robot, mecanismos, material fabricado inerte reprodutível»); b.) a fonte (fonte de vídeo intercambiável ou reprodutível, software genérico, software personalizado, fonte de vídeo reprodutível, conceito chave»); c.) o ambiente (referência externa física ou virtual, galeria); d.) a interacção (participante, intérprete, especta) (Paul, 2019: 190).

As **Variable Dimensions** descrevem o subconjunto de obras que se mutaram ao longo da exposição. Este carácter de transformação no decorrer do período exibido contrasta com as dimensões da obra descritas na legenda, que se tornam em valores totalmente opostos aos referidos inicialmente (são obras de arte onde as transformações podem expandir ou contrair os seus volumes físicos; ou digitais) (Ippolito, 2008).

A **Variable Collectiong** vem da transformação tecnológica digital que permite duplicáveis, forma em desacordo com a exclusividade de obras comum aos museus. Esta possibilidade de partilhar geograficamente as mesmas obras deve ser entendida como uma nuance de interesse maior, desligando as instituições da posse de obras em exclusividade. Ora, esta duplicação bate com o modelo económico vigente quando a intenção é tornar as obras partilhadas em simultâneo; ao mesmo tempo que põe em causa o sentido de colecção em destaque de cada instituição (Ippolito, 2008).

A abordagem **Variable Media**, procura, resumidamente, lidar com as questões de armazenamento de obras, estratégias de emulação ou migração, ou mesmo as decisões dos artistas para estes capítulos (se modificar para preservar ou não o fazer, et al.). Há quatro pontos que figuram a abordagem Variable Media: 1.) o armazenamento, de trabalhos físicos (hardware, equipamentos ou arquivos digitais); 2.) a emulação, a imitação do original por outros meios; 3.)

a migração, o actualizar dos materiais e equipamentos originais; 4.) a reinterpretação, o reinterpretar da obra a cada recriação. Estes quatro pontos elencam vários problemas: a obsolescência dos meios de armazenamento; os custos de emulação e a possível incongruência com os desígnios do artista; a questão da autenticidade quando há migração para outro medium; e, por último, a reinterpretação sem dedo orientador do artista, levando a um contexto novo e não desejado por este (Dekker, 2016).

Algumas iniciativas têm debatido as metodologias mais adequadas para as obras de arte baseadas no tempo (digital, vídeo, performances, *et al.*) como a *Archiving the Avant-Garde*¹⁴ a *DOCAM*¹⁵ (*Documentation and Conservation of the Media Arts Heritage*); e a *Matters in Media Art*, a *Variable Media Network*¹⁶, a *Matters in Media Art*¹⁷, a *Inside Installations*¹⁸ e o projecto *Mu.SA*¹⁹, (Dekker, 2016; Paul, 2019; Tavares, 2021). Ao mesmo tempo, têm também se desenvolvido ferramentas para tratar da preservação: entre elas a iniciativa *Forging the Future: New Tools for Variable Media Preservation* (consórcio de museus e organizações do património cultural) «baseado nas normas e estratégias de uma preservação desenvolvidas como parte» da VMN (Paul, 2019: 190). Entre estes projectos, destaque-se a ferramenta VMQ²⁰ (*Variable Media Questionnaire*), um modelo modificável para entrevistas aos artistas e para criação de metadados «necessários para migrar, recriar e preservar objectos de média variáveis» (Paul, 2019: 190) – funcionando como um instrumento para medir as intenções conceptuais dos artistas para cada obra e as suas objecções e pontos na questão da sua recriação futura (Paul, 2019). Outra metodologia apontada é o *Webrecorder*²¹ da *Rhizome*, uma ferramenta *online* e gratuita que permite aos utilizadores criar os seus próprios arquivos *web*, possibilitando a captação instantânea dos ambientes, como os ambientes instáveis das redes sociais, usados para eventos ao-vivo, *e.g.* (Paul, 2019). Além desta ferramenta, a *Rhizome* (em parceria com a Universidade de Freiburg, Alemanha) também desenvolveu o projecto *Emulation as a Service*²² para preservar obras de Theresa Duncan; como também outras ferramentas de emulação (como o *Ruffle*²³ e *Oldweb.Today*²⁴) que permitem a emulação de trabalhos (Paul, 2019).

¹⁴ Consultável em <http://forging-the-future.net/> acedido em 05/05/2022

¹⁵ Consultável em <https://documentacademy.org/?2022> acedido em 05/05/2022

¹⁶ Consultável em <https://variablemedia.net/e/index.html> acedido em 05/05/2022

¹⁷ Consultável em <http://mattersinmediaart.org/> acedido em 05/05/2022

¹⁸ Consultável em <http://insideinstallations.org/> acedido em 05/05/2022

¹⁹ Consultável em <http://www.project-musa.eu/> acedido em 05/05/2022

²⁰ Consultável em <http://variablemediaquestionnaire.net/> acedido em 05/05/2022

²¹ Consultável em Hoje (01/08/2022) o desenvolvimento do projecto resultou no Conifer Consultável em <https://conifer.rhizome.org/> acedido em 05/05/2022. Também disponível como projecto autónomo em <https://webrecorder.net/> acedido em 05/05/2022

²² Consultável em <https://artsandculture.google.com/story/OgUR10kvri3IJw?hl=en> acedido em 05/05/2022

²³ Consultável em <https://ruffle.rs/> acedido em 05/05/2022

²⁴ Consultável em <https://oldweb.today/#19960101/http://geocities.com/> acedido em 05/05/2022

4.2 Estratégias de arquivo

Graham (2016) refere que o arquivo de arte dos novos média pode seguir a noção de arquivo de documentação de arte ou das exposições, ou então ser um arquivo e colecção de arte ao mesmo tempo, onde as obras podem ser experienciadas como uma exposição. O arquivo deve ser entendido como um processo em desenvolvimento contínuo que reconheça o acesso à memória dos acontecimentos históricos por diferentes sistemas de armazenamento e acesso (Hoth, 2019). Devem reforçar-se de novos métodos que permitam aos utilizadores a possibilidade de reorganizar e categorizar os documentos através de ferramentas interactivas e questionar a qualidade e medialidade dos objectos onde os documentos devem «incorporar a dinâmica processual das obras de arte digital, tornando-as acessíveis como dados reutilizáveis» (Hoth, 2019: 153).

Como aferido no primeiro capítulo, a média arte é vítima de uma longa discussão sobre as suas taxonomias aos níveis da concordância por atributos, por autor (individual ou colectivo), sobre os formatos onde é reinterpretada (as migrações e emulações para outros suportes), intenções conceptuais dos artistas, etc.

O arquivo, tal como um repositório, funciona com uma lógica de catálogo com índice para associar documentos entre si. Uma estratégia para associar obras nos arquivos digitais é a criação de um sistema à base **etiquetagem (tagging)** (Graham, 2016; Pugh, 2020; Iniesta, 2021) que pode ser participada pela comunidade da Rede, criando uma **folksonomia** (taxonomias desenvolvidas pelos cibernautas, visitantes; taxonomia não institucionalizada) e libertando-se das questões da autoridade institucional – até porque no mundo virtual, das redes sociais e outras plataformas, o público está mais activo em etiquetar e hiperligar, um oásis para as práticas artísticas do *remix* e da partilha (Graham, 2016). As colecções *online* como a Artbase do Rhizome²⁵ ou o runme.org²⁶ possibilitam que os artistas submetam os seus trabalhos para as plataformas, e que os próprios contribuam com as suas próprias etiquetas (*tagging*) chave e assim formar uma folksonomia (Graham, 2016).

Uma ferramenta tesouro aplicável aos arquivos e colecções de média arte é o *VOREMETUR*²⁷ (*Vocabulário para uma rede de arquivos e colecções média arte*) desenvolvido pela equipa do

²⁵ Consultável em https://artbase.rhizome.org/wiki/Main_Page acedido em 14/08/2022

²⁶ Consultável em <https://runme.org/> acedido em 14/08/2022

²⁷ Consultável em <https://voremetur.uc3m.es/> acedido em 14/08/2022

MIDECIANT²⁸ que responde às necessidades e condições técnicas dos objectos média arte, e também às questões teóricas sobre arquivo, colecção e exposição (Inieta, 2021). Exemplos como os tesouros do Archive of Digital Art²⁹, desenvolvido pelo Historiador Oliver Grau, e a ArtBase³⁰ do Rhizome são igualmente relevantes pelo de realçar, por também seguirem uma lógica de etiquetagem.

Esta questão do *tagging* das obras levanta o ponto importante dos **metadados** que permite que estas associações semânticas se façam por toda a *web*. Nesse sentido recomenda-se que a digitalização dos documentos vá ao encontro com as normas gerais dos metadados para que eles se possam associar a outros que partilhem informações de dados iguais. Para a transformação de objectos para a *web* tomamos por Tavares (2021) conhecimento do modelo conceptual Open Archival Information System (OAIS), surgido nos anos noventa pela ISSO (International Organization for Standardization) e pela CCSDS (Consultative Committee for Space Data Systems) que «visa identificar os componentes funcionais integrantes do sistema de informação dedicado à preservação digital, descrevendo também interfaces internas e externas do mesmo sistema e os objetos que estão no seu interior» (Tavares, 2021: 178); também da norma de metadados da AGLS (Australian Government Locator Service) usada pelos National Museum, o National Archive e a National Library da Austrália.

Elencando estes últimos exemplos, Tavares (2021) enumera alguns pontos que foram tidos em conta pelas instituições australianas: 1.) tornar a informação acessível a todos os computadores; 2.) uso de normas abertas para a digitalização; 3.) o referir dos métodos usados para a preservação digital; 4.) preservar digitalmente os objectos mais perecíveis; 5.) Proibir a alteração de documentos sem autorização das instituições (Tavares, 2021). Esta gestão de informação passa por alguns passos, começando pela submissão de informação na plataforma (SIP – Submission Information Package), tomando a gestão de dados o cuidado de manter integral a informação recebida; que por sua vez a informação («transformada» em AIP (Archival Information Package) vem a ser preservada no repositório de dados; para que depois essa informação (apelidada DIP – Dissemination Information Package) possa ser acedida pelos utilizadores (Tavares, 2021: 178-179). Algumas ferramentas de *software* para a preservação digital são recomendadas por Tavares (2021), como: DROID³¹ – para identificar formatos de ficheiro; JHOVE³² – para identificar,

²⁸ O International Museum of Electrography – Innovation Centre in Art and New Technologies (MIDECIANT) de Cuenca, Espanha é um museu e um centro de investigação (*lab museum*) pertencente à UCLM (Universidade de Castilla-La Mancha). Consultável em <http://www.mide.uclm.es/> acedido em 14/08/2022

²⁹ Consultável em <https://www.digitalartarchive.at/nc/home.html> acedido em 14/08/2022

³⁰ Consultável em https://artbase.rhizome.org/wiki/Main_Page acedido em 14/08/2022

³¹ Consultável em <https://digital-preservation.github.io/droid/> acedido em 20/08/2022

³² Consultável em <http://jhove.openpreservation.org/> acedido em 20/08/2022

validar e caracterizar formatos; ExifTool³³ – para ler, escrever e editar metadados; SafBuilder³⁴ – para transformar ficheiros de conteúdo e metadados «num pacote Simple Archive Format, possibilitando a importação em lote para plataformas como o DSpace³⁵, sendo utilizado com recurso a Java» (Tavares, 2021: 180).

Outras estratégias a referir são as usadas para o *Sistema de Información de la Práctica Artística* en San Luis Potosí, México e o do *Centro de Documentación Artística Jesús Ramos Frías* (López e Chávez, 2022) por terem sido concebidas em concordância com os procedimentos e política do *Open Glam*, iniciativa da *Open Knowledge Foundation*, cujo objectivo é promover e permitir o livre acesso a instituições culturais e suas colecções (de centros de documentação, a arquivos e museus) (López e Chávez, 2022). Para a construção deste repositório, utilizaram o sistema *Omeka*³⁶ concebido para a divulgação de colecções virtuais das bibliotecas, museus, arquivos, *et al.*, além de ser uma plataforma *open-source* e distribuída livremente; uma plataforma que aplica protocolos de metadados usados por todo o mundo digital (López e Chávez, 2022).

Em suma, compreendemos que os arquivos consultados têm optado por estratégias que vão de encontro à resolução dos problemas de preservação de Média Arte, ao mesmo tempo que ampliam técnicas de investigação e aprofundam o estudo dos contextos para lá da obra (a exposição e o contexto onde tudo se insere), e dão especial atenção ao estudo e participação activa com a audiência. Por outro lado, como são nascidos digitalmente, têm tido o cuidado em cumprir os protocolos de metadados para se associarem na *web*, ao mesmo tempo que procuram ser projectos *open-source*.

³³ Consultável em <https://exiftool.org/> acedido em 20/08/2022

³⁴ Consultável em <https://github.com/DSpace-Labs/SAFBuilder> acedido em 20/08/2022

³⁵ Consultável em <https://github.com/DSpace/DSpace> acedido em 20/08/2022

³⁶ Consultável em <https://omeka.org/> acedido a 15/08/2022

5. Metodologia

5.1 Problemática

No presente capítulo, apresentamos os procedimentos empregues na investigação de forma pormenorizada e transparente sobre o porquê das abordagens metodológicas, e com zelo na qualidade ética dos dados.

A Média Arte é um fenómeno altamente discutível quanto às suas manifestações artísticas nas ordens prática e teórica, da estética à de ordem técnica, na sua ligação com a arte contemporânea *mainstream* e respectivos canais de distribuição – e de todas estas a maior implicação e debate situa-se no confronto terminológico do seu significado; a questão por responder é: – o que é a média arte.

Tão ou mais importante que os pontos indicados no parágrafo anterior, são as formas que permitem tais discussões. Para a investigação e debate é necessário perceber as formas como a Média Arte é apresentada e representada pelos processos curatoriais. Tal como as obras e os processos curatoriais que são preservados e documentados por ambos terem valor histórico e de memória.

A exteriorização dessa memória pode-se manifestar na forma de arquivo, organizado ou por organizar, este acabava por ser o guardador de memórias e o depósito de conformações de conhecimento. Compreender os modos de arquivar é assegurar a preservação e transmissão do saber, mas também de explorar outros métodos de o tratar.

Face a estas condições, com este estudo tentámos compreender de que maneira estes fenómenos se fazem presentes no espaço gnrational. Numa primeira fase fizemos um levantamento selectivo dos materiais *web* das exposições e exhibições do gnrational presentes nos canais de comunicação do próprio espaço. Depois deste, deu-se aso à elaboração de entrevistas semiestruturadas que nos permitiram uma análise qualitativa, com propósito de melhor compreender os fenómenos intrínsecos às práticas curatoriais e de arquivo do gnrational.

5.2 Pergunta de partida

A condução desta investigação partiu do entendimento do caso de estudo como inserido no ecossistema média arte (Veiga, 2020), e deste com propósito em explorar ramificações possíveis e/ou aplicáveis ao ecossistema gnrational.

Nesse sentido, a primeira questão foi: – como se debruça o ecossistema presente no gnrational?

Por termos começado por uma abordagem *grounded theory* (Charmaz, 2006) percebemos que dada as nossas limitações de tempo para a construção da investigação, como também por ser um

tema complexo do qual necessitaríamos de um aprofundar teórico mais vasto, optámos por reduzir a questão para algumas das ramificações presentes no ecossistema média arte analisado.

5.3 Questões de investigação

Pelos motivos explicados, a investigação pautou-se por questões que conduziram a investigação:

1. Como é o funcionamento/ processo curatorial do gnracion? Cumpre que condições?
2. De que forma apresenta as manifestações artísticas (num sentido taxonómico)?
3. Como trata as conjunturas de preservação das exposições/obras?
4. O gnracion tem um arquivo?

Com estas questões procuramos aferir as problemáticas implícitas no espaço gnracion envoltas do ecossistema Média Arte, e que assumpções podemos tomar quanto às práticas expositivas do espaço. Entendemos que os resultados das respostas às questões supracitadas podem conduzir-nos a um entendimento mais preciso dos processos utilizados, como também construir e estabelecer uma estrutura de abordagem exemplo para casos similares – assim como compreender onde estão as falhas desta pesquisa, precavendo investigações futuras.

Face a estas condições, acreditamos que a nossa abordagem metodológica responda às perguntas de investigação. Ao mesmo tempo, abre também espaço de aferição para quais os aprofundamentos a considerar no futuro.

5.4 Estratégia metodológica

A metodologia utilizada actua em duas abordagens distintas: uma abordagem quantitativa resultante dos levantamentos das práticas expositivas do gnracion retiradas das suas Agendas e Redes Sociais (Facebook e Youtube); seguindo-se de uma metodologia qualitativa aplicada pelas entrevistas. O foco deste estudo valida a importância de arquivar os materiais *web* por serem relevantes para os mais diversos estudos, essenciais à construção de narrativas históricas mais fiáveis. Por isso o trabalho de arquivo, colecção e preservação de materiais *web* e outros tem tido bastante desenvolvimento (Brüger e Finnemann, 2013: 67-70). Por estes motivos criamos um tipo de repositório, através dos quadros, que hiperliga as exposições com os respectivos cartazes, comunicação (agendas e redes sociais), fotografias como documentação e minidocumentários da autoria do gnracion.

Desta forma, procuramos com as entrevistas respeitar os pressupostos presentes em Legard *et al.* (2003), sermos claros no assunto tratado, obedecendo a uma estrutura que desse espaço para ouvir o entrevistado e aprofundar questões. Desta forma, efectuamos entrevistas semiestruturadas para

aferir questões que vão ao encontro dos pontos em questão na revisão bibliográfica, aos director artístico e ao coordenador de comunicação do gnracion Luís Fernandes e Ilídio Marques, respectivamente. As entrevistas foram realizadas por videochamada e as suas estruturas e consequente transcrições encontram-se incluídas nos Anexos [A](#) e [B](#). De notar que por problemas técnicos na gravação da entrevista B, com Ilídio Marques, o nosso áudio (na qualidade de interlocutor) não ficou registado, como tal as interrogações que fogem à estrutura da entrevista são simulações o mais precisas possível do que foi dito – compreendidas pelas notas tiradas durante a mesma, e por ter sido transcrita pouco depois de terminada.

Com a abordagem quantitativa advinda dos levantamentos conseguimos construir e analisar a nossa base de dados (Pickering & Byrne, 2014) em número alguns fenómenos artísticos e utilização dos espaços físicos do gnracion utilizados para as exposições. Nos levantamentos tentamos cumprir com todas as informações que empiricamente creiamos estarem de acordo com os dois pilares do gnracion: a música contemporânea e a relação da arte com a tecnologia. Para cumprir com este pressuposto consultámos todas as agendas do período compreendido entre 2014-2021 com o pendor de cumprir o nosso entendimento por práticas artísticas. Nesse sentido recolhemos a generalidade de exposições caracterizadas nas agendas pelas categorias de: **música, residência artística, instalação, exposição, dança, performance, filme-concerto, imagem, documentário sonoro, multidisciplinar e vídeo.**

Pese que outras categorias, como **cinema**, também poderiam constar na nossa recolha, mas por percebermos – com critério nosso – viver independente do universo **média arte**, optamos por excluí-lo. No mesmo sentido foram também deixados de parte alguns ciclos e programas do gnracion como o: Serviço Educativo, Conversas, Masterclass, o Cinema no pátio, os Laboratórios de Verão, Julho é de Jazz [à excepção do programa de 2016], Open Day; do mesmo modo que se ignorou algumas programações externas ao gnracion como os acolhimentos dos programas das instituições SEMIBREVE, AUAUFEIOMAU, Noite Branca Braga, Encontros da Imagem. Por outro lado, foram excluídos também eventos cancelados, informação que obtivemos através da comunicação do Facebook do gnracion.

Como o maior interesse dos levantamentos se pautava por recolher material de comunicação pela mão do gnracion disponibilizado na *web* (Facebook e Youtube do próprio), foram excluídas dos quadros algumas peças individuais apresentadas na galeria gnracion, do ciclo Guelra e outros por não incluir um destes elementos – fotografias da exposição; vídeo documentário; e cartaz – para a documentação e intensão inicial de construir um arquivo.

Ao todo foram levantados e estruturados 203 quadros das exposições correspondentes ao período cronológico compreendido entre os anos de 2014 e 2021. Estes quadros presentes em Anexo [C](#) seguem a ordem cronológica das agendas, com pequenas correcções nos casos em que foram

reagendados – mais uma vez, uma validação feita através da consulta caso a caso no Facebook do gnrnation. Os dados destes levantamentos serviram de base para o preenchimento das tabelas com a quantificação dos dados por número de exposições por sala, número de exposições por categoria/género e número de exposições total por ano.

Os eventos que não foram titulados, ou não depreendemos um título (ou vários) a acompanhar a comunicação das agendas com destaque, foram assumidos pela forma como se apresentaram enquanto objecto artístico: *e.g. performance, concerto*, entre outros. E algumas informações dos quadros foram completadas com as informações patentes na hiperligação (via Facebook) do Evento de cada exposição – utilizadas para perceber o porquê de em 2020, fruto da pandemia do Covid-19 o gnrnation ter suspenso as actividades de 9 de Março até Junho, voltando a abrir portas a 3 de Julho (Facebook). Tal como suspendera os programas da segunda quinzena de Fevereiro de 2021 foram suspensos, voltando à actividade em Abril.

6. Estrutura apresentação de dados

No presente capítulo explora-se os resultados obtidos dos dados quantitativos e qualitativos recolhidos. Respectivamente correspondentes aos levantamentos (resultantes em quadros e tabelas) e entrevistas (ao director artístico e ao coordenador de comunicação do gnrnation).

A discussão dos resultados é separada em três categorias: questões da curadoria; procedimentos de preservação; problema do arquivo. Cada capítulo faz correspondência com a problemática encontrada.

6.1 Discussão dos resultados

O gnrnation é financiado pela Câmara Municipal de Braga e da DGArtes via Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses, havendo apoios pontuais de estruturas parcerias – como o INL, *e.g.* e outras dependentes do contexto. Também é financiada pelo Creative Europe, via European Media Art Platform da União Europeia que obriga o espaço a ter uma residência artística e uma apresentação por ano, como duas exposições colectivas a cada três anos.

No seu decurso estabeleceu laços com múltiplos parceiros institucionais. Cada parceria define-se por abordagens curatoriais diferentes: algumas visam explorar programas educativos ou público, como acontece para as parcerias com Casa da Música e com o Curtas Vila do Conde; Outras são programações alheias ao gnrnation a quem cede espaços, exemplos das parcerias com o Semibreve, os Encontros da Imagem ou o Ocupa. Ao mesmo tempo, qualquer tipo de parceria que haja há sempre a intenção que acabem por ir ao encontro das estratégias estéticas do gnrnation. Também

há parceiros académicos como a FBAUP, a Católica e a Universidade do Minho onde tentam estabelecer vários pontos: aulas leccionadas no gnracion, exposições co-produzidas, entre outras. O historial que se estabelece com parceiros internacionais e redes também ajuda à tomada de escolha e de selecção de artistas.

6.1.1 Curadoria

A prática curatorial ganha na figura do director artístico definição. É da responsabilidade deste a política artística e cultural do gnracion, como também a sua programação e interlocução com os parceiros exteriores. A questão curatorial está intimamente ligada com o corpo edificado do gnracion – dado que apresenta sobretudo fisicamente. Só a partir de 2020 (Quadro nº. 170) é que começou a apresentar e encomendar obras para o formato *online*, fruto da pandemia covid-19. Nesse sentido, Luís Fernandes compreende o espaço como um todo, tem um papel importante no funcionamento do edifício: quanto à apresentação ao público, à imagem global e comunicação; onde assume a palavra final de cada questão que estes pontos venham a colocar. Entende o papel curatorial como um ecossistema diversificado a que cumpre responder a considerações sobre audiência, estética, colaboração e outros que se relacionem (Dietz, 2008). Numa primeira fase investiga o trabalho do artista, se se adequa à estética do gnracion e daí se estabelece o contacto com o artista ou com a sua agência. A programação também é trabalhada em conjunto com o departamento de comunicação do gnracion.

Tendo em conta que o corpo arquitectónico é um edifício adaptado para uma estrutura cultural, obriga à adaptação das práticas culturais aos seus limites físicos. Procura conjugar as intenções curatoriais da direcção artística com o espaço físico que as acolhe sem negar as especificidades e arquétipos do edificado. Por outro lado, reconhece-se que as limitações do espaço impedem o gnracion de apresentar conteúdos que exijam uma grande infra-estrutura, «tudo o que for artes do palco» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022) ponto que incapacitou o espaço nas capacidades físicas e técnicas para acolher tais conteúdos, e assim «acabou por moldar o próprio rumo edifício em termos de estratégia» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

A divisão do espaço é seccionada em áreas de uso do gnracion, como também de entidades alheias (acolhe a Start Up Braga numa secção do edifício; está presente também a Braga Media Arts, e candidatura Braga27 para capital europeia da cultura; a RUM, Rádio Universitária do Minho). As secções do espaço gnracion concernem: uma área fechada ao público, de escritórios e para residências artísticas; a área aberta ao público, composta por duas galerias, uma *blackbox*, dois pátios, salas de reuniões, uma cafetaria, e salas multifuncionais (multiusos, de conferências e de formação) que acolhem exposições artísticas.

6.1.2 Propostas de curadoria

Situa-se com a nova proposta de museologia (Cook, 2008) que não possui uma colecção de objectos, aposta em repositórios de trabalhos que circulam entre espaços museológicos. Encara o *gnration* como um espaço cuja proposta é ser um veículo para mostrar, diferente de uma proposta tradicional para coleccionar.

A tendência é de não repetir nomes de artistas e músicos (pese haver alguns que reapresentam obras, mas com alguma diferença de anos) fruto da situação espacial que vive. Mesmo os nomes que se repetem mais frequentemente cumprem o pilar da música (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022) obedecem a um contexto diferente, a novas encomendas.

6.1.3 Exposição

O programa expositivo do *gnration* é dividido em duas galerias: a Galeria *gnration* e a Galeria INL, esta última segue um projecto particular.

Na **Galeria INL** a intenção curatorial é pessoal (da autoria e intenção de Luís Fernandes), ainda assim procura artistas que tenham interesse em se relacionar com a arte com ciência e tecnologia, como há a intenção de que essa actividade artística se realize em residência.

Na **Galeria *gnration*** a curadoria é mais livre, não se prende a questões de exploração específicas, aceita qualquer prática artística. Apresenta trabalhos comissariados a artistas. Estas peças podem ser apenas trabalho expositivo, como podem derivar de uma lógica expositiva para uma performativa. Aqui, a intenção de Luís Fernandes é apresentar construções artísticas diferentes e procura pela flexibilidade e desdobramento das peças na busca por fenómenos híbridos.

Salienta-se que o **programa expositivo** do *gnration*, salvo poucas excepções, não é assente em exposições – «no sentido de terem uma relação de múltiplas peças entre si, mas de instalações» – pelas limitações físicas do espaço (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022). Por isso a aposta no formato instalação, uma única peça exposta sem se relacionar com outras.

Não somos uma estrutura museológica, ou galeria de arte, não vendemos obras nem temos uma colecção de obras – somos apenas uma estrutura que acolhe e encomenda, fomentamos a criação de nomes trabalhos, mas não temos aqui uma dimensão museológica de comprar, coleccionar, arquivar, preservar, é algo que não entra no nosso universo. (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022)

A questão curatorial do **programa de música** cumpre um sentido de ciclos e programas contínuos. Cada um destes ciclos compreende um propósito em foco, uma temática associada: «o

Radiografia [...] tem foco em jovens compositores da cidade» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022), e assim sucessivamente. A programação de música, por sua vez, permite ao gnracion se relacionar com outros agentes, acabando por partilhar artistas dentro de uma lógica de co-produção em rede. Luís Fernandes apresenta esta prática como uma curadoria conjunta, onde se debatem que artistas poderão ser exibidos tentando cumprir um sentido estético comum e fazer os artistas circular por diferentes pontos do país – funcionando numa lógica colaborativa na produção, comissão e circulação de obras.

Outro ponto do programa de música compreende o *programa contínuo*, cuja intento procura ser diverso nas peças apresentadas quanto à temática e estética dos artistas exibidos. Luís Fernandes procura seguir uma lógica de *relevância e pertinência*, no sentido de tentar trazer a novidade do momento, o artista em foco no presente com intuito de trazer público – o que caracteriza por ser volátil e difícil de ler, depende da «sensibilidade de cada um, da perspectiva» de cada um (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

Numa análise dos dados recolhidos, detectámos que houve 112 exposições categorizadas como Música (de forma isolada, sem ser associada a Residência Artística, ou Imagem, ou outra) em comparação com as 47 instalações/exposições no período que compreende 2014 até 2021. Neste sentido, a Blackbox foi o espaço do gnracion que mais exposições acolheu num total de 133 peças. Enquanto as Galeria gnracion e Galeria INL acolheram, respectivamente, 25 e 18 exposições no mesmo período de 2014-2021. Entende-se que a atenção curatorial é aplicada sobretudo a práticas músicas; o número de exposições de arte sem relação com a música é comparativamente reduzido; as residências artísticas são sobretudo relacionadas com a música. Um ponto diferente deste, é o facto de as exposições cumprirem um período maior de exibição fruto da sua presença permanente em dado espaço de galeria do gnracion. São exposições temporárias, o que vai ao encontro do novo papel do curador que comissaria exposições temporárias e para contextos específicos de dado público (Paul, 2008).

6.1.4 Processos de Exposição

A concepção da exposição como obra de arte (no entendimento de Caroline Jones (Mathur, 2019) onde a lógica de montagem da exposição pela curadoria pode oferecer uma história ou hagiografia – onde cada sala do museu é uma «obra de arte por direito próprio» (Mathur, 2019: 11)) parte desde o processo de comunicação, pela individualidade do cartaz – que é tido como objecto artístico, são feitos em parceria com o Studio Dobra; são uma obra íntima, «têm um cunho muito artístico que respira muito o artista» fruto de um processo longo de desenho, com várias versões, um trabalho manual» (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022). Ilídio Marques destaca a importância desta relação, que é explorada num documentário próprio disponível no canal de Youtube do gnracion.

As montagens das exposições contam com a orientação do artista; quando este não pode estar presente é enviado as indicações sobre a montagem da obra cumprindo a planta, motivações e percepção do espaço do artística. Esta planta das galerias é fornecida previamente para o artista ou à produção deste, e dela toma as considerações sobre a exposição da sua obra. Não há uma prática autoral e individual do exercício de curadoria como exercício criativo como defendido por Hemmer (2017: 115), «não há uma reinterpretação, a responsabilidade do que acontece na galeria em termos artísticos é do artista» (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022).

Cada exposição artística é acompanhada por material vídeo a documentar a obra ou com comentário do autor – como podemos confirmar com o material levantado (a partir de 2015 há um cuidado especial em documentar via vídeo o objecto artístico). Por outro lado, o gnracion não apresenta mecanismos de documentação para estudar as reacções do público, e outros – o papel dado ao artista é a base das suas estratégias, há uma procura de consenso prévio do que podem ou não fazer: «mostrámos-lhes todo o conteúdo, todo o conteúdo que fazemos, promocional, para ver se se identificam, etc., etc.» (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022). O mesmo acontece nos materiais descritivos das obras, são da autoria do artista – ou com o seu aval; não há uma descrição interpretativa das obras pelo gnracion. Por outro lado, há uma intenção futura em utilizar questionários para processos de produção em conjunto com os artistas para responder a questões internas.

6.1.5 Taxonomia

Quanto à estética curatorial, o gnracion apresenta-se como espaço que procura apresentar música contemporânea e explorar as relações da arte com tecnologia. Ao encontro desta proposta, Luís Fernandes destaca o valor destes dois pilares como algo não estanque, cujos horizontes tenta alargar com as abordagens curatoriais. Compreende esta separação por dois pilares num sentido de se tornar legível ao público geral, oferecer-lhe um ponto que balize as exibições do espaço.

Entende que o fenómeno artístico da Média Arte é híbrido, incorpora ambas as práticas e relaciona-as. Por outro lado, também apresenta projectos que podem nem trabalhar nas questões da **Arte e Tecnologia** como os casos das peças de dança e performance, que no entender de Luís Fernandes acaba por desvirtuar esses dois pilares – e acaba por ser uma taxonomia um bocado anacrónica (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

A verdade é que os domínios disciplinares hoje em dia são todos muito híbridos, hoje em dia não faz sentido falar em categorias estanques. Se calhar faz sentido falar numa tentativa de comunicação com o público, que propriamente seccionar. Porque, é assim, a música tem uma componente cenográfica – às vezes, que se relaciona com a tecnologia e é artística, obviamente. A música é arte, obviamente, não é preciso dizer isso. Quando digo Arte e Tecnologia tem a ver mais com a media art, eu não

gosto do termo media art – acho um termo um pouco anacrónico, e não gosto dele, mas é uma coisa pessoal. E Arte e Tecnologia é mais aberto, tudo pode ser arte e tecnologia [...]. (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022)

Além desta virtualização do hibridismo das práticas artísticas, também a questão arquitectónica tem um peso na programação. A escala do que é exibido e exposto depende sempre da escala das obras, limitando algumas opções. Noutro ponto, procura com as exposições musicais trazer o que é novo e recente, e também recuperar nomes de artistas antigos que considera estruturantes para a arte.

Consultando os levantamentos, vemos que quer para as exposições de arte, quer para as exposições de música os nomes dos autores raramente se repetem (com excepções tanto na música quanto na arte como são exemplos, respectivamente, os artistas musicais Sensible Soccers quadros nº. 26 e nº. 201; e o artista João Martinho Moura, quadros nº. 19, nº. 40, nº. 121 e nº. 151, *e.g.*), o que torna a prática expositiva muito variável e aberta a diferentes concretizações.

Outro ponto sobre a problematização da proposta taxonómica (Música/Imagem; Instalação; Música/Vídeo; Documentário Sonoro, *et al.*) é nos referida que ela existe obedecendo a uma convenção formal da direcção artística e ou pelo artista, com importância maior dada ao contributo deste último – mesmo que os argumentos plásticos encontram similitudes com outras obras, elas podem ter uma categorização diferente graças ao motivo apresentado; um ponto que ainda assim é explorado com o artista para minimizar inconsistências.

Agora recentemente [...] tivemos do Florian Hecker [e] umas das primeiras coisas que ele nos disse aquando do tratamento dos materiais de comunicação foi – “não se refiram ao meu trabalho como sound art ou a mim como artista sonoro”. (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022)

Estas categorias reflectem-se patentes no arquivo e no site. Serve para a organização interna e externa: para estruturar a programação e comunicação (um apontamento na agenda, no cartaz, na publicação do evento, e outros). Outro ponto a salientar é que esta categorização serve mais como elemento ilustrativo de comunicação para a compreensão do público, que como resposta à problemática taxonómica discutida da literatura. O gnracion está ciente das subcategorias e da discussão, mas não o excede nem debate – é muito mais contido, cumpre um mundo de dubiezes como o caracteriza Quaranta (2013). Ainda que Ilídio Marques refira que indirectamente pode haver participação no debate, via conversas que o gnracion organiza, onde pode apresentar actores que possam ter como tema a discussão destas problemáticas para e na Média Arte; e também pela forma como os artistas querem ver o seu trabalho apresentado.

6.1.6 Transformações e novas abordagens pós-2020

A pandemia do covid-19 surtiu efeito impactante na prática curatorial do gnracion. Desta situação nasceu um novo ciclo estritamente *online* chamado Órbita. O entendimento da direcção artística do *online* ultrapassa a problemática de o encarar apenas como uma possibilidade de ser repositório de conteúdos pelo fluência de projectos possíveis, também pode se desenvolver enquanto projecto artístico: «pode ser um *site*, pode ser uma interacção, não tem de ser um vídeo ou uma filmagem de um concerto» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

Voltando ao ciclo Órbita, a curadoria artística tenta explorar as várias propostas da *web* nas encomendas e exposições artísticas *online* que faz: a.) numa abordagem convencional na disponibilização *online* de concertos (Quadro nº. 197); b.) pela encomenda de obras audiovisuais mais convencionais (Quadro nº. 170); c.) obras onde há exploração da *web* como plataforma híbrida para as relações com a audiência em espaço físico, exemplo da obra de Joana Chicau e Renick Bell de 2021 (Quadro nº. 177) – um trabalho com programação, «um *site* que no fundo era uma IA que se relacionava com o visitante» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022). A opção C é reforçada como havendo intenção de ser uma prática artística *web* aprofundada com novos autores e propostas a intensificar relação no próximo ano de 2023 segundo o próprio director artístico (Anexo A, 2022).

O entendimento do *online* faz-se em duas perspectivas: o seu uso enquanto instrumento de repositório de algo feito no físico; e de concretizações feitas de raiz para o ciberespaço.

Outra mudança na programação, foi a migração dos programas de debate, de conferência e de pensamento para as plataformas *online*, uma hibridez presente em 2020-2021. Mas que segundo Luís Fernandes não se fez sentir no programa de 2022 e não existirá no de 2023 – será exclusivamente realizada *online*. O objectivo desta mudança tem por base a crença que assim alargará o seu espectro expositivo para uma maior audiência, alargando as fronteiras do espaço para lá da cidade de Braga – e, sobretudo, por ficar disponível em repositório *online*.

A exploração híbrida do espaço, no sentido de média arte locativa (Paul, 2019; Veiga, 2020) acontece com a adaptação da peça de Chicau e Bell – uma peça encomendada para o *online* que depois resultou numa forma física, cuja fusão resultou numa forma híbrida com essa dupla presente. Uma «convivência dupla entre o *online* e físico, e por vezes acontece de forma simultânea, e também às vezes acontece em tempos separados» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022). Luís Fernandes fala também das peças de Joana Patrão e Adriana Romero (Quadro nº. 171) encomendadas pelo gnracion que vieram a resultar numa exposição física acolhida por outra instituição. Em suma, são práticas artísticas que tencionam

explorar um universo híbrido medindo as condicionantes lhe inerentes; entrando num universo de artistas pós-Internet (Shanken, 2016: 472).

6.1.7 Preservação e arquivo

A proposta artística do gnracion tem um público de nicho, foge das massas – mas tem o compromisso em alargar-se a todos. Por essas razões apontem ter um cuidado maior em esclarecer o que fazem ao público geral. Em sequência disto, a comunicação tenta passar as qualidades artísticas que expõe da forma o mais clara e acessível em proximidade com a imprensa local e nacional, e por vezes a internacional. Daí as actividades serem expressamente comunicadas vias plataforma do gnracion através das redes sociais – como concluímos nos levantamentos que fizemos –, material impresso e *newsletter*. A estratégia de comunicação do gnracion foca-se na própria programação como marca nas redes sociais, enquanto estrutura e projecto (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022); a generalidade dos materiais de comunicação são trabalhados de raiz para os projectos (por estes serem essencialmente encomendas, não obras pré-existentes) que visam vincular o contacto dos artistas ou agências destes com o público – uma responsabilidade da coordenação de Ilídio Marques. E destes materiais resiste o documento do que foi exibido, e são a materialidade que o gnracion guarda e arquiva e assim pode preservar.

O processo de arquivo é referido como o primeiro passo que assumem durante a produção das exposições, guardam os ficheiros e materiais de forma organizada por mês, por ano, etc. Que lhes permite repescar esses conteúdos com alguma facilidade. Este arquivo existe em discos externos (com o material em formato digital) e em armazém com os materiais impressos.

E este arquivo acontece por várias razões: pela limitação das redes sociais quando não permitem apresentar um vídeo longo, *e.g.*, ele fica guardado em arquivo; também quando a comunicação *web* publicada limita a exposição de fotografias a documentar uma exposição ou residência, uma série destes materiais fica de fora da comunicação, mas ficam guardados em arquivo; o mesmo acontece com os cartazes das exposições, etc. De ressaltar que esse arquivo não está disponível ao público na íntegra, nem todo ele está na Rede. No entanto, há uma diversidade de materiais (como encontramos nos levantamentos feitos: fotografias, legendas dos eventos, vídeos, cartazes digitalizados) na *web* – nas redes sociais e *site* do gnracion – que acabam por construir um *arquivo digital* (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022). Mesmo que não possua uma ou outra cópia impressa dos documentos de comunicação (cartazes, panfletos, etc.), o gnracion conserva todos os originais em formato digital.

As obras unicamente *online* também respondem a um sentido de acervo do gnracion, cumpre aquilo por questões financeiras é fisicamente impossível de cumprir. O ponto de as obras virtuais

permanecerem na web associadas via plataforma própria (obras que nascem digitalmente na Rede) ou migração de obras para outra plataforma (a problematização da migração e emulação na preservação) facilita essa criação de acervo, inda que subentendidamente – não é estruturado como tal, «não temos um acervo, uma colecção» (Luís Fernandes, entrevista por videochamada, 7 de Setembro de 2022).

Por outro lado, premeiam a prática de documentar via audiovisual (filme, fotografia) as exposições e *making-offs* das obras – o valor da documentação é importante e necessária (Dekker, 2016; Rinehart, 2016; Mathur, 2019; Paul, 2019; Iniesta, 2021; López & Chavéz, 2022) que acaba por fornecer materiais para o estudo da exposição enquanto objecto artístico (Mathur, 2019) e para catalogar a sua programação (Mathur, 2019). Embora não haja uma familiarização da direcção artística com o conceito de Histórias das Exposições. Sem embargo, Luís Fernandes reconhece «pontos de contacto» numa linha curatorial que tenta recriar ou tratar exposições históricas como um objecto artístico via nova exposição.

Quanto à obsolescência das obras não se processa, fruto de não haver um acervo explícito. Ainda assim, o gnracion está familiarizado com tais questões de preservação de obras – e dado a ter algumas em exibição permanente *online* obrigá-lo-a a ter esta questão em discussão presente.

Dentro dos materiais que não conseguem guardar, e no nosso entender acabam por ser uma manifestação interessante da relação do gnracion com o espaço exterior e o público, são os materiais de rua (*outdoors*, *mupis*, etc.) – pese manterem os originais em formato digital.

Como estratégias de preservação referem várias: fotografam todas as exposições e espectáculos de música, em alguns casos ainda os filmam. A maior condicionante é o custo financeiro destas estratégias de arquivo, que obriga a alguma selecção do que é feito face a esta questão. Por essa limitação a nível de recursos, Ilídio Marques refere um ponto importante:

Nós não fotografamos uma sessão de cinema, se calhar deveríamos, mas logisticamente ou em termos de recursos humanos não é fácil [...]. (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022)

Portanto, deduzimos que há uma intenção explícita em preservar, mas que está dependente de várias questões: ao nível das finanças que podem pagar, ao nível legal do que pode ou não ser documentado ou replicado por vídeo, fotografia, etc. Outro ponto, estas ferramentas de preservação (fotografia e vídeo) são encaradas como objectos artísticos, com considerações estéticas, não são meros documentos do exibido; querem ser apresentados como uma obra artística do exibido:

Quando gravamos espectáculos, preferimos gravá-los com multi-câmaras e com bom som e que dê prazer ao público rever ou ver pela primeira vez esse espectáculo.
(Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022)

Os materiais de comunicação do gnration são sobretudo digitais: por uma ligação a um público presente e activo na Rede (Internet), e por motivações ecológicas. Este tipo de conteúdos é salvaguardado com a existência de um arquivo interno, não acessível ao público. Existe pela necessidade – da direcção artística de Luís Fernandes (2014-Presente) – de conservar os seus próprios conteúdos de comunicação e assim ter um repositório do historial passado das programação, exhibições e materiais lhes associados que pode vir a ser acedido num futuro. Material que, mesmo que não esteja disponível *online* ou aberto ao público, está organizado de forma detalhada, contrariamente à inexistência de material armazenado na direcção anterior.

Todos estes materiais web são guardados em diversas formas – posso te dizer que um documentário que tu vejas de uma galeria, ou de um trabalho exposto numa galeria, não é só guardado o ficheiro final que é apresentado ao público, mas é guardado, muitas vezes, as correcções ou as versões anteriores. (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022)

6.1.8 Pretensões futuras de arquivo digital

Há uma intenção em reformular o *site* de o abordar numa lógica de exposição *online* de uma forma mais extensa e acessível a consulta, numa fusão de exposição-publicação (Urbaneja, 2020). Para já é possível consultar um conjunto de programação feita para o *online*: «encomendas artísticas; playlists; documentários; algumas séries especiais, como o Quarto do Artista; alguns concertos, músicas gravadas no gnration; as conversas; o ciclo Órbita: etc.» (Ilídio Marques, entrevista por videochamada, 24 de Agosto de 2022). Outro conteúdo que têm interesse em disponibilizar é o todo (produto e produção) que resulta das encomendas artísticas, tal como as fotografias dos eventos, os cartazes correspondentes, as folhas de sala, *et al.*, na forma de um arquivo digital. No entanto, é frisado que esta operação implica uma organização desta informação e também requer trabalhos de programação *web* e *design* de base de dados – coisa que o gnration não tem capacidade humana para oferecer. Este projecto tanto poderia ter a forma de exposição/publicação *online*, como também a forma de catálogo da história das exposições, uma monografia – é uma proposta presente. Com o intuito de funcionar como um repositório: com a intenção de ser algo listado, que possam ser associados (via metadados) por ano, alfabeticamente, ou até de maneira dinâmica via cartazes da exposição – que valorize uma experiência visual, que funcione de forma expositiva (Urbaneja, 2020) e num sentido em que a exposição digital expanda o trabalho curatorial face aos seus modos de produção, exibição/apresentação e recepção (Ackermann & Egger, 2021: 19).

7. Conclusão

Este estudo teve o propósito de produzir contributos para a exploração histórica dos ecossistemas média arte. Com a finalidade de perceber os fenómenos que o pautam e que tipo de considerações devem ser tomadas em conta antes de iniciar a investigação de um caso tipo. Tendo em conta que esta investigação adoptou uma metodologia *grounded theory* das ramificações existentes nos ecossistemas médias artes seleccionaram-se três: as problematizações da taxonómica, da exposição e da preservação. Depois de identificados as questões destes três ramos preparamos questões de investigação aplicadas a um caso de estudo específico, o do *gnration*.

Nas considerações do enquadramento teórico, o levantamento bibliográfico e a revisão da literatura, aferimos um conjunto de problematizações e considerações equacionadas que são um válido contributo na medida em que se confronta o contraditório e conformidades teóricas da literatura para os assuntos que envolvem a Média Arte.

Estes pontos são discutidos separadamente em três secções. Começamos por estabelecer o fenómeno face ao seu contexto histórico de concretização e percepção da cronologia de actuação; também aos atributos que o qualificam; e levar-nos ao corrente da discussão das terminologias que dão forma ao fenómeno. Este capítulo permitiu-nos pôr ao corrente do debate sobre os pontos referidos e deles tirar ilações. Em primeiro lugar, refira-se que são pontos ainda em discussão, e sem grande consenso teórico. Ainda assim, esta revisão leva-nos a interpretar a média arte, esta pode ser considerada como uma arte que incorpora tecnologia electrónica e pode situar-se historicamente desde o estabelecimento da fotografia como prática artística – uma característica que a pode vincular a um sentido taxonómico dentro da Média Arte (no sentido de Grau (2019), do qual somos partidários).

Na seguinte secção, a exposição é o cerne da discussão. Dela percebemos em que medida de actuação e que tipo de papeis as instituições museológicas/expositivas da Arte trabalham a curadoria e por quais argumentos se caracteriza, assim como as formas de exposição que assume e modelos curatoriais lhe inerentes. Destas questões assumimos o contributo para uma caracterização detalhada do conceitos de histórias de exposições como maior virtude. Concluimos que a História da Exposição é a assunção relacional dos três fenómenos da Média Arte estudados: é a justaposição das média arte com a exposição e o arquivo, funciona como a fusão dos três, mas também pode concretizar-se na forma individual de cada um deles.

Por isso, e por último, a secção que trabalha o arquivo. Este agrupa toda a problemática investigada, é o garante da preservação das manifestações acontecidas em contexto de exposição (curadoria, audiência, artistas e obra de arte) e da média arte como criação artística (arte enquanto objecto de arte). Ressalvamos um contributo comum a todos os autores referidos para a preservação e consequente formação de arquivo: a documentação enquanto papel de maior relevo, a coluna de todos os fenómenos Média Arte. Esta é o garante de uma investigação histórica, cumpre e garante o rigor destas investigações – e o desafio de a preservar deve ser sempre assumido como ponto inicial de um qualquer trabalho Média Arte. Entendemos que, se a abordagem investigativa ou curatorial da História das Exposições é o transparecer da memória no futuro – os documentos arquivados são o que permite essa concretização.

Estes três últimos parágrafos, correspondentes à revisão de literatura, foram a base para a investigação empírica. Com eles estabelecemos as ligações para a construção do método e forma de serem aplicadas a um ecossistema específico. Para este efeito, fizemos o levantamento de materiais *web* com qualidades informativas das exposições/exibições transformados na forma de quadros (Consultar Anexo C), complementados com as entrevistas aos envolvidos máximos na actividade e comunicação artística do *gnration*.

Tal qual como reconhecido na Primeira Parte deste trabalho, as questões de investigação propostas acabam, em certa medida, por se conciliar parcialmente, como problemas do mesmo nó. Ao encontro desta razão, notamos o laço umbilical das duas primeiras perguntas na mensuração uma nos resultados que apresentam: A curadoria do *gnration* é feita por pendor e decisão nas considerações pessoais do curador/director artístico, é ele quem faz o trabalho de investigação e selecção dos artistas a expor/exibir. Percebemos que segue uma lógica comum às práticas curatoriais: um processo de escolha, que é pessoal, e não é aberto ao público; ponto ao encontro do afirmado por Ackermann & Egger (2019) cujo papel do curador é a voz individual do processo de curadoria. No mesmo sentido, tal como apontado por Irit Rogogg (Ackermann & Egger, 2021: 22) este trabalho de curadoria é feito em Rede (aqui como rede de parceiros, não de Internet) e dependente da saúde financeira para comissariar obras.

Ao encontro, assimilamos as formas como estas práticas são realizadas: com temáticas livres (num tipo amplo de intenções curatoriais); com temáticas precisas (como a exploração da Arte com a Tecnologia na galeria INL; ou no Ciclo de Jazz, *e.g.*); ou numa lógica de novidade no programa de música. Ambas de cariz de exibição de uma única peça, por cariz da estrutura do espaço e consequente da estratégia da direcção artística (pese poucos exemplos contraditórios). Registamos também que a montagem da exposição é da autoria dos artistas, as responsabilidades da direcção artística não se manifestam neste ponto.

Na mesma medida, percebemos que o espaço gnration segue a lógica do museu moderno: as exposições são temporárias, não possui uma colecção de obras e tem um foco na experiência relacional e também tem presente um serviço educativo.

O nosso estudo contribuiu empiricamente, pelas entrevistas e sobretudo pelos levantamentos, para identificar a orgânica do espaço de exibição, a sua divisão por salas dedicadas a práticas artísticas cumpridoras do pilar da Arte e Tecnologia e o da Música contemporânea. Percebemos que as actividades primeiras [Arte e Tecnologia] têm maior presença nas galerias gnration e INL, com poucas excepções (presentes na sala de formações ou pátio exterior). Por outro lado, a sala Blackbox, ainda que acolha alguma actividade Média Arte (com ligação a Música, mais não seja pela categorização atribuída presente na comunicação do evento (via Facebook) e pelas agendas) serve em grande medida como sala de concertos.

Do todo desta actividade denotamos que o peso do pilar Música Contemporânea exerce o maior número de exposições do gnration, uma apreensão que credenciámos ser fruto das características dos físicos do espaço, mas também por não exigir os mesmos custos de manter uma exposição de arte e tecnologia – que mesmo sendo temporária, é de vários dias; enquanto o concerto de música é um evento de dia único, por norma. Identificamos uma característica das exposições que reforça um sentido autoral do gnration, evocado também pelos limites do edificado, que se situa pela exposição ser quase exclusivamente de uma única peça/obra de arte (muitas vezes nomeada por *instalação*).

Demonstramos que o gnration tem na galeria INL, uma produção em parceria com o instituto de nanotecnologia Ihe dá nome, um trabalho de desenvolvimento artístico dentro da abordagem *a/r/tografia* (Shanken, 2016; Veiga, 2020) das obras que acolhe – visa a exploração da arte com a ciência.

Destacamos o momento de hibridização do espaço gnration com a inclusão de exposições *online*, a partir de 2020, como parte da sua programação. Este sucedido torna-se o paralelo da programação com o da comunicação que já era fortemente mediada pela *web* (dada a forte presença redes sociais e *site* do gnration).

No ponto da taxonomia, identificamos que ela serve unicamente como canal de comunicação para um público geral e para ser arquivada de forma indexada. Percebemos que o gnration não questiona a atribuição de nomenclaturas, usa os contributos do artista como tal para a apresentação pública das obras; pese termos entendido que internamente simplificam o assunto para efeitos de arquivo. É um ponto de realce, cremos que haja uma aproximação ao entendimento de Média Arte como uma categoria como é refiro por Iniesta (2021), pese que a direcção artística gnration o rejeite categoricamente como conceito; defende a sua anacronia, embora apresente um contraditório *lato sensu*, sem o esmiuçar. Por outro lado, o gnration também não acredita numa

proposta de *folksomia* (Graham, 2016; Pugh, 2020) pela primazia dada à caracterização das obras partida dos artistas.

Identificamos a existência de um arquivo, de âmbito e acesso interno, em espaço físico alocado no edifício do gnratió, com uma organização que não conseguimos aferir. Este arquivo existe para acolher os materiais de comunicação e documentação do espaço, implicitamente com o propósito de arquivar informações sobre as exposições – indo ao encontro da função de preservação referida por Rinehart (2016: 490). Não conseguimos aferir, contudo, se neste arquivo constam as obras *online* numa versão cópia migrada (Dekker, 2016; Paul, 2019), ou duplicada (Ippolito, 2008), ou se segue a linha de arquivo como centro de documentação da arte ou exposições, ou mesmo arquivo e colecção de arte em simultâneo como refiro por Graham (2016).

Reconhecemos, por outro lado, a existência de um arquivo implícito – sem uma construção formal e oficial – na *web*, via redes sociais do gnratió. Deste arquivo virtual conseguimos recolher material de documentação da exposição (como fotografias, os cartazes individuais de cada exibição e informações escritas sobre o evento), documentos em formato vídeo com a voz dos artistas a explicar as suas intenções, ou o processo de trabalho para tal instalação. No entanto, este método de preservação tem um condor artístico – o gnratió encara o processo de documentação/preservação como um contributo de tendência criativa-artística. Esta informação transpôs-nos a nova questão: em que medida documentar artisticamente poderá ser considerada como documento informativo? Pese ser uma prática também encontrada e justificada no projecto de Rosa Maria Blanca (2014).

Também recolhemos, nos casos *online*, os projectos artísticos per si. Daqui assumimos que, mesmo que o gnratió não tenha um acervo de obras físicas, acaba por o ter de obras *online* – mesmo que estejam na forma migrada e não na concretização que lhe seja coerente (original); ressaltando que algumas das obras são nascidas digitalmente. Como antevisto acima face ao arquivo, é uma questão surgida à qual não temos resposta.

Ainda sobre o arquivo, constatamos que há uma esperança futura do gnratió de organizar estes materiais *web* – como disponibilizar outros – no seu *site* próprio, com a intenção de construir um repositório com índice das obras; mas também em formar uma exposição virtual dentro do conceito de História das Exposições – uma experiência visual via *scrolling* e hipertexto tal qual discutida por Urbaneja (2020), mas que se situa numa ideia não-concretizada. Concretização que, a ser materializada, encaixaria na lógica do redesenhar do espaço do museu, agora *online* e físico em simultâneo, para a exploração de relações várias resultantes num novo ecossistema do Digital (Giannini & Bowen, 2019).

7.1 Limitações

Encaramos as limitações como inerentes ao processo e âmbito de mestrado, sobre elas tiramos lições proveitosas aos nossos desenvolvimentos futuros. Uma dificuldade inicial, surgiu pela pesquisa teórica das problemáticas da Média Arte. Registemos que a média arte aparece com várias palavras-chaves associadas (Novos Média, Arte dos Novos Média, *New Media Art*, *Digital Art*, et al.) nas plataformas e índices de bibliotecas de pesquisa científica que prejudicou a selecção e escolha de literatura canónica – que cremos ser fruto de não haver um consenso generalizado na forma de tratar o fenómeno da Média Arte e consequentemente haver imensa informação por confrontar.

Outro ponto a ressaltar, constringe-se à nossa não-familiarização com os conceitos chave e práticas Média Arte. O que nos dificultou na fase inicial da investigação, sobretudo na definição da problemática e quanto ao tipo de abordagem que deveríamos assumir. Ponto que nos levou a perder algum tempo destinado à investigação no perceber das condições do ecossistema média arte.

Na abordagem metodológica foi apenas possível contar com duas entrevistas aos responsáveis do espaço, complementadas com os levantamentos informativos sobre as exposições. Pese o número de dados, a informação que deles recolhemos levou-nos ao aparecimento de novas questões associadas prospectivamente as iniciais. Delas notamos a exigência de um maior entendimento e estudo da curadoria convencional e na forma como ela se desenvolve ao longo da história seria um contributo importante para melhorar as interrogação das entrevistas, aprofundar resultados e considerações. Pese ainda termos obtido respostas correspondentes directas à pergunta investigativa lhe associada.

7.2 Trabalhos futuros

Frisámos a necessidade do arquivo como principal argumento para a construção da memória histórica. Para a construção dessa memória histórica do gnration está o nosso contributo na salvaguarda de informações correspondentes às exposições do espaço gnration. Estas poderão ser a base para um projecto de maior fôlego. O material levantado presente nos quadros (Anexo C) poderá ser alvo de criação de projectos de repositórios artísticos para a web, com considerações que podem consentir o contributo multidisciplinar, como o da informática para a concretização desse arquivo digital numa lógica idêntica ao *Archive of Digital Art*, e.g..

Uma estratégia a investigar é utilizar uma metodologia de caso a caso para o tratamento individual de cada exposição. Nela surgir entrevistas ao pessoal técnico envolvido na montagem da exposição; o relatório da montagem com as considerações do artista e entrevistas ao mesmo; criar questionários para audiência com o propósito de entender as relações público-obra – mesmo que não seja possível fazê-lo nas exposições passadas.

Também devem ser feitas novas entrevistas, com um teor teórico mais aprofundado dos processos curatoriais, ao director artístico – aferido as condições daquilo que acabamos por identificar como um acervo de obras online surgem perguntas por explorar como: A que tipo pertencem – são trabalhos migrados? São emulados? São originais daquelas plataformas? Quais são as condicionantes legais de as manter naqueles formatos?

Por outro lado, com sentido a aprofundar o caso a caso das exposições: solicitar-se-ia também a documentação dos processos de selecção, seriação e investigação feitos para cada artista exibido. Um contributo muito importante para o estabelecimento histórico das práticas curatoriais e da construção da memória histórica do gnration.

Por fim, fica o intuito de manter as próximas investigações a par do debate presente na plataforma *Media Art History*, da revista *MIDAS*, da *Critique D'art* e demais plataformas para a História da Arte e Humanidades digitais contribuindo para a discussão dos tópicos e afloramentos das novas metodologias de investigação em História.

8. Bibliografia

- Alliez, E. (2011). Esquizofrenia e consenso. Da estética relacional. In M. Teresa Cruz (Ed.), *Novos Media Novas Práticas* (pp. 64-67). Nova Vega.
- Alvelos, H. (2018). A pedagogy of perception: Avoiding the inevitable. In M. Tavares & S. Boto (Eds.), *Digital Culture – A State of the Art* (pp. 11–15). Grácio Editor.
- Benjamin, W. (2017). *A Obra de Arte na Era de sua Reprodutibilidade Técnica* (G. Valladão Silva, Trad.). L&PM.
- Bentkowska-Kafel, A. (2020). Virtual Museum — The concept and transformation, In J. Pilcher (Ed.), *Culture, Technology and the Image. Techniques of Engaging with Visual Culture* (pp. 88-107). Intellect Books.
- Blanca, R. M. (2014). Experimentaciones en Industrias Creativas: Interfaces entre Arte, Educación y Documentación. *inVISIBILIDADES: Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 7, 44–51.
- Bragança de Miranda, J. A. (2011). O design como problema. In M. Teresa Cruz (Ed.), *Novos Media Novas Práticas* (pp. 29-47). Nova Vega.
- Brügger, N., & Finnemann, N.O. (2013). The Web and Digital Humanities: Theoretical and Methodological Concerns. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57, 66 - 80.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing grounded theory: a practical guide through qualitative analysis*. London, Sage Publications.
- Cibrão, A. (2017). *Gestão cultural num cluster criativo: uma experiência no gnraton*. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/23835>
- Cook, S. (2008). Immateriality and Its Discontents: An Overview of Main Models and Issues for Curating New Media, In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (pp. 26-49). University of California Press.
- Correia, I. dos S. P. M. (2015). *Os espaços criativos, o seu papel e impacto nas cidades: o caso GNRation*. <https://repositorio.ucp.pt/handle/10400.14/20681>
- Dekker, A. (2016). Enabling the Future, or How to Survive FOREVER. In *A Companion to Digital Art* (pp. 553–574). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch26>

Dekker, A. (2019). Between Light and Dark Archiving. Em O. Grau, J. Hoth, & E. Wandl-Vogt (Eds.), *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities* (pp. 133–144). Edition Donau-Universität.

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13348>

Dietz, S. (2008). Curating Net Art: A Field Guide, In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (pp. 76-84). University of California Press.

Domenico, Q. (2013). *Beyond New Media Art*. Link Editions.

Duguet, A.-M. (2019). The “anarchive” Series as a Challenge between Art and Information. A singular approach of media art history. Em O. Grau, J. Hoth, & E. Wandl-Vogt (Eds.), *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities* (pp. 73–77). Edition Donau-Universität.

<https://doi.org/10.25969/mediarep/13344>

Egger, B., & Ackermann, J. (2021). Meta-curating: online exhibitions questioning curatorial practices in the postdigital age. *International Journal for Digital Art History*, (5), 3.18–3.35.

<https://doi.org/10.11588/dah.2020.5.72123>

Fricke, C. (2012). Novos Media – formas não-tradicionais de Expressão Artística. In I. F. Walter, *Arte do Século XX Pintura—Escultura—Novos media—Fotografia* (pp. 577–619). Taschen.

Fritz, D. (2016). International Networks of Early Digital Arts. In *A Companion to Digital Art* (pp. 46–68). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch2>

Frost, C. (2010, November 10). Art History is Technology. *Technology and the ‘Death of Art History’*. The CHArt 2010 Annual Conference, British Computer Society, First Floor, Davidson Building, 5 Southampton Street, London WC2E 7HA.

Gere, C. (2008). New Media Art and the Gallery in the Digital Age. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (pp. 13-25). University of California Press.

Giannini, T., & Bowen, J. P. (2019). Museums and Digitalism. Em T. Giannini & J. P. Bowen (Eds.), *Museums and Digital Culture: New Perspectives and Research* (pp. 27–46). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-97457-6_2

- Goriunova, O. (2016). Participatory Platforms and the Emergence of Art. In *A Companion to Digital Art* (pp. 297–309). John Wiley & Sons, Ltd.
<https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch12>
- Graham, B. (2016). Exhibition Histories and Futures. In *A Companion to Digital Art* (pp. 575–596). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch27>
- Grau, O. (2016). The Complex and Multifarious Expressions of Digital Art and Its Impact on Archives and Humanities. In *A Companion to Digital Art* (pp. 21–45). John Wiley & Sons, Ltd.
<https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch1>
- Grau, O. (2019). Digital Art through the Looking Glass: Digital Art through the Looking Glass: New Strategies for Archiving, Collecting and Preserving in Digital Humanities.
- Hidalgo Urbaneja, M. (2020). Online Exhibitions and Online Publications: Interrogating the Typologies of Online Resources in Art Museums. *International Journal for Digital Art History*, (4), 3.28–3.45. <https://doi.org/10.11588/dah.2019.4.52672>
- Hoth, J. (2019). Historicization in the Archive: Digital art and originality. In O. Grau, J. Hoth, & E. Wandl-Vogt (Eds.), *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities* (pp. 145–158). Edition Donau-Universität.
<https://doi.org/10.25969/mediarep/13349>
- Huhtamo, E. (2016). Art in the Rear-View Mirror. In *A Companion to Digital Art* (pp. 69–110). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch3>
- Ippolito, J. (2008). Death by Wall Label. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (pp. 106-132). University of California Press.
- Krysa, J. (2008). Distributed Curating and Immateriality. In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (pp. 87-105). University of California Press.
- Legard, R., Keegan, J., & Ward, K. (2003). In-depth interviews. In J. Richie & J. Lewis (Eds.), *Qualitative research practice: A guide for social science students and researchers* (pp. 138-169). SAGE.
- Lesage, F. (2013). Cultural Biographies and Excavations of Media: Context and Process. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 57, 81 - 96.

López Iniesta, J. A. (2021). Memory and the Digital Archive of Contemporary Art: The Case of the Spanish Archive of Media Art. *International Journal for Digital Art History*, (7), 3.30–3.39. <https://doi.org/10.11588/dah.2021.7.84785>

Lozano-Hemmer, R. (2019). #Best Practices for Conservation of Media Art from an Artist's Perspective. Em O. Grau, J. Hoth, & E. Wandl-Vogt (Eds.), *Digital Art through the Looking Glass. New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities* (pp. 105–116). Edition Donau-Universität. <https://doi.org/10.25969/mediarep/13346>

Marcos, A. (2014). Média-arte digital: Arte na era do artefacto digital/computacional. *inVISIBILIDADES: Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*, 7, 4–8. https://issuu.com/invisibilidades/docs/revista_invisibilidades_n7

Mathur, S. (2019). Why Exhibition Histories? Introduction to Conversation Piece, *British Art Studies* (2019). *British Art Studies*, (13). <https://doi.org/10.17658/issn.2058-5462/issue-13/conversation>

Menino Homem, P. (2021). *Museus e Formação: Novas Competências para a Transformação Digital*. Universidade do Porto, Faculdade de Letras, *Museus e Formação: Novas Competências para a Transformação Digital*. <https://hdl.handle.net/10216/139649>

Monteiro, Diana (2021). Media digitais e disseminação da New Media Art: o caso português. [Tese de mestrado, Universidade Católica Portuguesa]. Veritati - Repositório Institucional da Universidade Católica Portuguesa. <http://hdl.handle.net/10400.14/37288>

Motilla Chávez, J. A., & Esqueda López, R. A. (2022). Memory, Heritage, and Art Production: The Jesús Ramon Frías Art Documentation Center and the Information System on Art Practice in San Luis Potosí. *International Journal for Digital Art History*, (7), 3.14–3.29. <https://doi.org/10.11588/dah.2021.7.84781>

Oliveira, José. (2016). *Arte e tecnologia na segunda metade do século XX: o código como paradigma*. [Tese de doutoramento, Universidade Nova Portuguesa]. RUN - Repositório da Universidade Nova de Lisboa. <https://run.unl.pt/handle/10362/19032>

Paul, C. (2008). Challenges for a Ubiquitous Museum: From the White Cube to the Black Box and Beyond, In Paul, C. (Ed.), *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art* (pp. 53-75). University of California Press.

- Paul, C. (2017). From Archives to Collections: Digital Art In/Out of Institutions. In O. Grau (Ed.), *Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era* (pp. 184-197). Berlin, Boston: De Gruyter. <https://doi.org/10.1515/9783110529630-012>
- Paul, C. (Ed.). (2008). *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*. University of California Press.
- Paul, C. (Ed.). (2016). *A Companion to Digital Art*. John Wiley & Sons, Inc.
- Pickering, C. & Byrne, J. (2014). The benefits of publishing systematic quantitative literature reviews for PhD candidates and other early-career researchers. *Higher Education Research and Development* (3). <https://doi.org/10.1080/07294360.2013.841651>
- Popper, F. (2007). *From technological to virtual art*. Cambridge. MIT Press.
- Pugh, E. (2020). Art History Now: Technology, Information, and Practice. *International Journal for Digital Art History*, (4), 3.47–3.59. <https://doi.org/10.11588/dah.2019.4.63448>
- Rinehart, R., & Ippolito, J. (2014). *Re-collection: Art, New Media, and Social Memory*. MIT Press.
- Seabra, A. M. (2011, abril 4). A Obra de Arte na era da sua Reprodutibilidade Digital (I). *Arte Capital*. https://www.artecapital.net/estado_arte.php?ref=20
- Seabra, A. M. (2012, fevereiro 6). A Obra de Arte na era da sua Reprodutibilidade Digital (III - Conclusão). *Arte Capital*. <http://www.artecapital.net/estado-da-arte-24-augusto-m-seabra-a-obra-de-arte-na-era-da-sua-reprodutibilidade-digital-iii-conclusao->
- Shanken, E. A. (2016). Contemporary Art and New Media. In *A Companion to Digital Art* (pp. 461–481). John Wiley & Sons, Ltd. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch21>
- Tavares, J. (2021). Contributo para a preservação digital do Arquivo Digital da Universidade do Porto, In Menino Homem, P. (2021). *Museus e Formação: Novas Competências para a Transformação Digital* (pp. 168-188). Universidade do Porto, Faculdade de Letras, Museus e Formação: Novas Competências para a Transformação Digital.
- Teresa Cruz, M. (Ed.). (2011). *Novos Media Novas Práticas*. Nova Vega.
- Veiga, P. (2018). *Experiência e atenção: construção e constrição de ecossistemas de média-arte digital*. [Doctoral dissertation, Universidade do Algarve e Universidade Aberta]. Repositório Aberto UAb. <http://hdl.handle.net/10400.2/7502>

Veiga, P. A. da. (2020). *O Museu de Tudo em Qualquer Parte – Arte e Cultura Digital: Inter-Ferir e Curar*. Grácio Editor.

Weibel, P. (2011). O impacto das ferramentas da informação: da simulação à estimulação. In M. Teresa Cruz (Ed.), *Novos Media Novas Práticas* (pp. 102-103). Nova Vega.

Agendas

Gnracion. (2014a). *Agenda gnracion Jan / Fev / Mar 2015*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_t012015_agenda_issuu

Gnracion. (2014b). *Agenda gnracion Nov / Dez 2014*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_agenda022014_webissuu

Gnracion. (2014c). *Agenda gnracion Set / Out 2014*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_agenda012014_web

Gnracion. (2015a). *Agenda gnracion Abr / Mai / Jun 2015*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_t022015_agenda_issu

Gnracion. (2015b). *Agenda gnracion Jan / Fev / Mar 2016*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_01jan2016_agenda_issu

Gnracion. (2015c). *Agenda gnracion Jul / Ago / Set 2015*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_t032015_agenda_issuu

Gnracion. (2015d). *Agenda gnracion Out / Nov / Dez 2015*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_t042015_agenda_issu

Gnracion. (2016a). *Agenda gnracion Abr / Mai / Jun 2016*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_abr-jun2016_agenda_issu

Gnracion. (2016b). *Agenda gnracion Jan / Fev / Mar 2017*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_01jan2017_agenda_low

Gnracion. (2016c). *Agenda gnracion Jul / Ago / Set 2016*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jul-set2016_agenda_06

Gnracion. (2016d). *Agenda gnracion Out / Nov / Dez 2016*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_out-dez2016_agenda_low

Gnracion. (2017a). *Agenda gnracion Abr / Mai / Jun 2017*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnr_agenda_abr_jun17_low_issuu

Gnracion. (2017b). *Agenda gnracion Jan / Fev / Mar 2018*.

Gnracion. https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_01-03_jan-mar_agenda_web

Gnracion. (2017c). *Agenda gnracion Jul / Ago / Set 2017*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_agenda_jul-set_issuu

Gnracion. (2017d). *Agenda gnracion Out / Nov / Dez 2017*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_agenda_out-dez_issuv

Gnracion. (2018a). *Agenda gnracion Abr / Mai / Jun 2018*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_04_abr_jun_agenda_issuu

Gnracion. (2018b). *Agenda gnracion jan / fev / mar 2019*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jan-mar_agenda_web

Gnracion. (2018c). *Agenda gnracion Jul / Ago / Set 2018*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_07_jul_set_agenda_web

Gnracion. (2018d). *Agenda gnracion Out / Nov / Dez 2018*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_10_out_dez_agenda_issuu

Gnracion. (2019a). *Agenda gnracion abr / mai / jun 2019*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/issu_abr-jun

Gnracion. (2019b). *Agenda gnracion jan / fev / mar 2020*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jan-mar_miolo_agenda_web

Gnracion. (2019c). *Agenda gnracion jul / ago / set 2019*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jul-set_miolo_agenda_issu

Gnracion. (2019d). *Agenda gnracion out / nov / dez 2019*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_out-dez_web

Gnracion. (2020a). *Agenda gnracion jul / ago 2020*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jul-ago_agenda_web_af

Gnracion. (2020b). *Agenda gnracion nov / dez 2020*. Gnracion.

https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_nov-dez_agenda_web_af

Gnracion. (2020c). *Agenda gnracion set / out 2020*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_set-out_agenda_web_af

Gnracion. (2021a). *Agenda gnracion abr / mai / jun 2021*.
Gnracion. https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_agenda_abr-jun2021_a228e322d2aa5a

Gnracion. (2021b). *Agenda gnracion jan / fev 2021*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jan-fev_agenda_web_af

Gnracion. (2021c). *Agenda gnracion jul / ago / set 2021*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_jul-set_miolo-agenda_af-web

Gnracion. (2021d). *Agenda gnracion out / nov / dez 2021*. Gnracion.
https://issuu.com/gnracion/docs/gnracion_agenda_out-dez2021_web

Webgrafia

Sobre o gnracion. (n.d.). <https://www.gnracion.pt/informacao/#gnracion-o-que-e> acedido em 10/09/2022

Virose. (n.d.). <http://www.virose.pt/hospedaria/index3/texto.html> acedido em 10/09/2022

gnracion (n.d.). *Página inicial* [Página Facebook]. Facebook.
https://www.facebook.com/gnracion.pt/?ref=page_internal acedido em 10/09/2022

9. Anexos

9.1 Anexo A

Entrevista a Luís Fernandes, director artístico do gnration

07/09/2022

Luís Fernandes (Braga, 1981) é músico, artista sonoro e programador cultural. É director artístico e fundador do Festival Semibreve, desde 2011, director artístico do gnration, em Braga, desde 2014 e director artístico do Index desde 2019. Colaborou com a Capital Europeia da Cultura 2012, por via do Festival Semibreve, e Bienal de Cerveira em 2013, com a programação do ciclo BIE. Fez parte da comissão de candidatura da cidade de Braga a Cidade Criativa da UNESCO para as Media Arts (2015-2017) e é actualmente Coordenador Artístico do plano de acção decorrente desse mesmo título. Integra o comité de curadores da rede ENCAC (European Network for Contemporary Audiovisual Creation) ao lado de representantes de instituições como Ars Electronica (Linz), LABoral (Gijón), CDN Montpellier (Montpellier), Club Transmediale (Berlim) ou Onassis Cultural Centre (Atenas), e da rede ICAS, ao lado de festivais e estruturas como Unsound (Cracóvia), TodaysArt (Haia), Gray Area (São Francisco) e MUTEK (Montreal).

Rui Ferreira: Como se deu a gestão do gnration com o Theatro Circo?

Luís Fernandes: O gnration foi uma estrutura que tem origem na Capital Europeia da Juventude de Braga 2012, nesse sentido foi designada uma instituição que gerisse o edifício e a sua actividade. Essa instituição definida pela Câmara [de Braga] foi a Fundação Bracara Augusta que geriu o edifício, a sua programação e equipa até 2020, Setembro de 2020 – salvo erro. Nós funcionários, e responsáveis pelo gnration, tínhamos a intenção, assim que possível, sair da alçada da Fundação para a alçada de uma empresa municipal de Cultura porque as Fundações, até do ponto de vista legal, havia questões sobre se poderiam ou não desempenhar esse papel e receber dinheiro para este tipo de finalidade.

Portanto, foi um processo de transição coordenado. A empresa municipal Theatro Circo, que é diferente da estrutura de programação do Theatro Circo, partilha o mesmo nome, mas são coisas diferentes. Foi criada inicialmente, obviamente para gerir o Theatro Circo equipamento, o teatro, mas ao longo do tempo foi ganhando outras valências, nomeadamente: A gestão da Braga Media Arts que é a sede criativa da UNESCO para as Media Arts; e a candidatura de Braga a Capital Europeia da Cultura. O gnration é mais uma valência que a empresa municipal ganhou, neste momento está-se a equacionar alteração do nome da empresa municipal para não gerar confusão, porque não é o Theatro Circo, teatro, é uma estrutura que gere todas.

RF: Como é feito o financiamento do gnration, e os parceiros institucionais?

LF: O financiamento do *gnration* é feito pela Câmara Municipal de Braga, é feito pela DGArtes através da Rede de Teatros e Cineteatros Portugueses e há apoios pontuais de estruturas que trabalham connosco: como o INL, elas variam, não são fixas.

RF: Sendo o director artístico do *gnration*, quais as formas de actuação e competências da tua responsabilidade?

LF: A direcção artista do *gnration* é do ponto de vista formal igual do ponto de vista de funções de qualquer outra. O que tenho a meu encargo: a política artística do espaço, a definição daquilo que é a estratégia artística e cultural do espaço, mas também a sua programação e articulação com outros parceiros; A direcção artística acaba por ter também um papel importante com outras áreas, nomeadamente questões que tenham a ver com o funcionamento do edifício, a forma como o edifício se apresenta ao público, a imagem global, a comunicação. Sob minha tutela está não só tudo o que tem a ver com programação, tudo o que tenha a ver com comunicação, produção, técnica – essas decisões são validades em última instância pela figura do director artístico e aqui também assim o é.

RF: Como se caracteriza o espaço *gnration*, como é a divisão dos espaços pelo corpo do edifício?

LF: O espaço *gnration* era um antigo quartel da GNR, não foi um edifício pensado de raiz para ser um espaço cultural. É um edifício que foi aproveitado para uma nova valência que é a cultural, foi aproveitado para uma nova valência que é a cultural. O aquilo que nós fazemos lá, articulando com a lógica da direcção artística, é não negar essa especificidade arquitectónica que o *gnration* tem, mas usá-la com ponto de vista consciente para aquilo que é o programa. O que quero dizer com isso: numa estrutura como o *gnration*, por exemplo, é difícil fazer certo tipo de conteúdos – tudo o que for artes de palco: teatro, dança. Não tenho estrutura para fazer isso no *gnration*, não tenho capacidade física e técnica para o fazer – isso acabou por moldar o próprio rumo edifício em termos de estratégia.

O edifício é dividido por: há uma área que diria estar fechada ao público, uma área interna de escritórios e também usada para trabalho de artistas e residências; Também há uma secção do edifício que está cedida a uma entidade externa que nada tem a ver com o *gnration* em termos culturais que é a Start Up Braga, no fundo é um inquilino; Depois há uma área aberta ao público, área essa que tem duas galerias, tem dois pátios, tem salas de reunião para encontros, tem uma cafetaria que vai ser reaberta, tem uma Blackbox e depois tem salas, que lhes chamo salas multifuncionais, que é a sala multiusos, de conferências e de formação – nomes que já pensamos alterar, porque na verdade as salas de formações e a sala de conferências são usadas para coisas muito diferentes de formações e conferências, podem ser galerias, momentâneas, locais de

espectáculos, *workshops*; Tem também um estúdio, internamente, que tem uma gestão externa, nós cedemos esse espaço a um parceiro.

RF: Nas estratégias citadas na comunicação do *gnration*, frisa-se que o seu mote é a Música Contemporânea e a relação entre Arte e Tecnologia. Do ponto de vista da coisa artística, o que subtrais dos dois?

LF: São dois pilares, mas não são coisas estanques, são pilares no sentido que fundamentam a nossa programação. Do ponto de vista daquilo que é a lógica do programa, a programação de música ocupa uma lógica muito diferente de uma programação de exposições, no fundo o nosso programa de Arte e Tecnologia foca-se muito na questão expositiva: temos, por vezes, coisas mais performativas, que fazemos isso com parcerias com estruturas locais e [outros] parceiros. A fundamentação aí acaba por ser uma coisa que foge dos dois pilares, às vezes não, às vezes tem relação com a música ou com a arte e tecnologia.

A verdade é que os domínios disciplinares hoje em dia são todos muito híbridos, hoje em dia não faz sentido falar em categorias estanques. Se calhar faz sentido falar numa tentativa de comunicação com o público, que propriamente seccionar. Porque, é assim, a música tem uma componente cenográfica – às vezes, que se relaciona com a tecnologia e é artística, obviamente. A música é arte, obviamente, não é preciso dizer isso. Quando digo Arte e Tecnologia tem a ver mais com a *media art*, eu não gosto do termo *media art* – acho um termo um pouco anacrónico, e não gosto dele, mas é uma coisa pessoal. E Arte e Tecnologia é mais aberto, tudo pode ser arte e tecnologia, como tu depreendes. No fundo é para separar as lógicas.

Esses dois eixos, são os dois que balizam o programa, por várias razões:

- 1.) Uma tem a ver com aquela questão física que te falei, a questão arquitectónica. Por exemplo, se eu quisesse fazer teatro ou dança não conseguia – nem que fosse o maior especialista do mundo; conseguiria fazê-lo, mas não numa escala que não seria interessante para o *gnration* porque não projectava o *gnration* a nível da sua programação;
- 2.) Depois há outra questão: a política global da cidade [de Braga] para as Artes. O *gnration* ocupa um espaço que mais nenhuma estrutura ocupa. A música é algo que outras estruturas programam, mas a forma como nós a fazemos é muito particular: é uma música *do aqui e agora*, é uma música que tentamos que seja muito fresca ou então quando envolve artistas mais antigos, etc., é no sentido quase de recuperar nomes que são importantes ou são estruturantes para uma prática artística, mas por uma razão ou por outra acabaram por passar ao lado do reconhecimento público e por isso é que se justifica artistas que são *mais velhos*. Vamos ter agora em Setembro, este mês [2022], o Marshall Allen que é o saxofonista e líder da Sun Ra Arkestra que

tem 98 anos. Claro que não vou dizer que 98 anos é um artista fresco, mas é um artista que na sua prática foi fundamental para muita da música hoje em dia ouvimos, escutamos, e por isso é também importante de o programarmos tendo a possibilidade.

RF: A teórica e curadora Sarah Cook diz-nos que o museu moderno é um local vinculado à educação e entretenimento diferente da tradição deste, associada a ser um *guardião de objectos*; desenvolvimento que alterou o papel do curador: que passou a trabalhar directamente na produção e comissão das obras, apostando em exposições temporárias e contextos específicos para a audiência – uma herança da *festivalização* florescida desde os anos 1970.

RF: Nestes termos, fala-nos como se desenvolve o exercício de curadoria do *gnration*. Como é feito o processo de selecção dos artistas/obras, as razões elencadas, metodologias usadas, as abordagens face a obras comissariadas e as pré-existentes, a distribuição dos papéis dos envolvidos (artistas, curadoria e audiência) e demais conjunturas.

LF: Às vezes há questões pragmáticas e estruturais, outras nem tanto. Nós dividimos o nosso programa expositivo em duas galerias.

Presumo que tu, estás a falar mais do programa expositivo do que propriamente música.

RF: A tudo, sendo dois pilares e como pertencem ao mesmo saco.

LF: Pergunto isto porque a lógica de curadoria de exposições e músicas é muito diferente, são coisas opostas, quase.

Vou começar pelas exposições: as exposições têm um cariz que vai de encontro à natureza do edifício e sua estrutura. Até agora, isso vai mudar em 2023, nos temos uma galeria que é a Galeria *gnration* que não estava associado a nenhum projecto em particular; e a Galeria INL que estava associada a um projecto em particular.

Começando por esta [INL], a lógica de curadoria dessa tinha a ver com: por um lado pensar em artistas com um potencial interesse em relacionar-se com a ciência, e a prática científica e que tenham também a capacidade para estar cá algum tempo, criar peças novas – a escolha tinha a ver com isto. E também, há aqui sempre uma percentagem de perspectiva pessoal – por isso um programador é diferente do outro – e também do historial que se estabelece com parceiros internacionais, etc., porque às vezes a escolha dos artistas vem também dessas redes – aquele artista trabalha muito com aquela instituição, vou investigar o trabalho dele, se faz sentido, fazemos uma parceria para fazer uma coisa com ele. A lógica da Galeria INL era esse: uma

escolha de artistas singulares que se relacionam com a ciência, a tecnologia e podem gerar coisas interessantes a partir de residências artísticas.

A [Galeria] gnration é diferente: é mais livre, um livro aberto, posso fazer o que bem quiser lá. Acabava por ser uma mistura de trabalhos encomendados de artistas, que às vezes se relacionam com o programa de música, mas estabeleço os pontos que quero: às vezes são encomendas, às vezes são trabalhos que derivam de uma lógica expositiva para uma performativa, às vezes são apenas meras exposições de trabalhos que já existem, mas essa flexibilidade é muito interessante. E quando falei desses cruzamentos vou dar-te alguns exemplos: aqui há uns anos os @c (Pedro Tudela e Miguel Carvalhais) estavam a desenvolver um trabalho que era simultaneamente uma exposição e uma performance e nós fomos uma das estruturas que foi produtora desse trabalho que era o *a/b*, fizemos o mesmo com o *Colectivo Osso* (colectivo baseado nas Caldas da Rainha, mas são de Lisboa, do Porto, e de Belfast) e eles ocuparam o edifício, no ano passado, a Galeria gnration e os espaços adjacentes (o pátio, a entrada, etc.) com uma série de peças e também fizeram um espectáculo. No fundo esta hibridez entre os programas é muito explorada aqui.

Vai ser explorada, por exemplo, ainda não é público, no próximo ano o Ensemble Super Moderne que é uma nova estrutura aqui do Norte, comissariou uma série de compositores/artistas peças que fossem um híbrido entre peças instalativas e performáticas, e o Diogo Tudela (que também já esteve noutros contextos no gnration) foi o artista escolhido por eles e nós somos co-produtores desse trabalho, portanto vai ser uma peça que estará na galeria, uma peça sonora e escultórica, que depois vai ser no final da exposição transportada para a Blackbox para ser um espectáculo, no fundo, uma improvisação dos próprios músicos do Ensemble com a peça.

Portanto, a lógica das exposições é um pouco esta. Depois há a questão, e esta é nova, com o lançar da nossa actividade vamos ganhando alguma notoriedade e fomos convidados para entrar numa rede europeia, que é European Media Art Platform, que é a única plataforma da União Europeia de *media art*. Ao abrigo dessa rede que é financiada [Há pouco falamos em financiamento, esqueci-me do Creative Europe. Nós somos também financiados pela Europa Criativa.], o EMAP obriga-nos a ter uma residência por ano e uma apresentação por ano; e em cada três anos duas exposições colectivas. Portanto, este tipo de lógicas impõe-se e sei que tenho de fazer aquilo quer queira ou não queira; é claro que depois tenho margem para escolher se é artista X ou artista Y.

Em termos de programa de música, entra a lógica de ciclos e de programas contínuos. O que é que eu chamo ciclos: ao ciclo de jazz, aos ciclos de apoio aos serviços locais – que é o Trabalho da Casa –, ao *Open Day* que não sendo um ciclo tem a lógica de um ciclo, o Radiografia que tem o foco em jovens compositores da cidade. Depois os ciclos, que são temáticas que circunscrevem a lógica da curadoria: por exemplo, se for o ciclo de jazz, não vou programar uma banda de metal

à partida – não quer dizer que não possa, mas à partida não tenho muita justificação –, aí já há uma área estilística que se define e por aí fora – por cada ciclo a sua especificidade.

Há questão das co-produções, como a música é algo que permite que diferentes agentes em Portugal consigam partilhar artistas entre si e ao fazê-lo estamos a por aqui muitas coisas interessantes: uma é reduzir custos; outra é fazer com que artistas que acreditamos que são relevantes e importantes possam circular pelo país e aí impõe-se outra lógica de curadoria que é uma lógica de – curadoria conjunta –, nós fazemos isso imenso com a CulturGest, com o Festival de Tremor, com o Festival Madeira Dig, com o Auditório de Espinho, com o Teatro Viriato, enfim. Vamos tendo reuniões pontuais em que planeamos o ano e dizer: gostava de fazer aquilo, e os meus colegas dizerem isto não se ajusta tanto, não vai funcionar; então vamos apontar outra coisa – é uma lógica colaborativa.

Por último temos aquilo a que chamo programa contínuo, que tem de ser diverso, não pode ser uma coisa circunscrita a um estilo. E aí, é o contexto em que programo aqueles artistas que vão lançar um disco, uma coisa interessante e eu quero apresentar cá em Braga. Aqui já não há tanto uma lógica de estilo, diria que – é uma lógica de relevância e pertinência, o mesmo artista pode ser superpertinente hoje, este mês, e daqui a um ano ser totalmente irrelevante para o programa porque não vai atrair público, nem vai ter interesse nesse artista por aí além, e isto é muito volátil e é muito difícil de ler – aí entra muito a sensibilidade de cada um, da perspectiva.

E acabei porque te responder à [próxima].

RF: A programação colaborativa do *gnration* envolve diversas entidades (Universidade do Minho, Casa da Música do Porto, FBAUP, INL, Semibreve, Curtas Vila do Conde, entre outros) entre a música, arte e tecnologia. Esta colaboração é fruto de uma co-curadoria? A mutação dos processos curatoriais entre o *gnration* e estas entidades acontece?

LF: Cada parceiro tem lógicas diferentes, os que te falei antes, eram lógicas de programação conjunta de música, por exemplo. Mas se formos a olhar, por exemplo, para a Casa da Música ou o Curtas entram mais uma lógica de programas públicos ou programas educativos.

Já o Semibreve, os Encontros da Imagem, ou o Ocupa, são coisas que nós acolhemos – são acolhimentos – a programação não é nossa, no caso do Semibreve sou eu que programo no Semibreve, mas são coisas separadas. São coisas que o *gnration* por achar que se enquadra na sua lógica de programa recebe, e no fundo só abre as portas porque são eventos pagos pelos próprios projectos ou estruturas.

Depois há casos como o INL, que são um caso à parte, que pro ano [a partir de Abril de 2023] vamos interromper a parceria com o INL – que talvez seja reposta no futuro, a ver.

Depois há os parceiros académicos a FBAUP, a Católica, a Universidade do Minho que alias, cujas aulas do mestrado em Media Arts decorrem parcialmente no *gnration*. E nós temos todo o interesse em fazer parcerias com as Universidades, e os *outputs* dessas parcerias são diferentes: por vezes é apenas acolher para aulas, por vezes é parceria para alunos assistirem a palestras, ou *masterclass*'. Com a Católica acontece muitas vezes, um artista vem cá fazer uma exposição e eles convidam-no para ir lá fazer uma aula aberta. É difícil tipificar, mas há sempre pontes importantes e ricas a fazer.

RF: Com a pandemia covid-19 o *gnration* apostou começou a aposta em conteúdo de exibição online promovendo tanto o ciclo conversas como exposições de arte.

RF: Estas são pré-realizadas, expondo obra estáticas, ou ainda feitas por tempo determinado – mas finalizadas. Na problematização da *net art* a criação em Rede pode ser contínua, colaborativa (de várias mãos e geografias), remisturada, versionada, discutida, tudo online, o que implicaria uma diferente abordagem colaborativa. Que considerações tens sobre estas manifestações artísticas – de obra que não termina; terão lugar no *gnration*?

LF: É uma pergunta interessante e que a mim, em particular, me preocupa imenso. A pandemia trouxe esta febre do *online* claro e isso não foi necessariamente mau, mas impôs aqui uma problemática: uma plataforma *online* não é meramente um repositório de conteúdos que já existem, pode implicar também uma lógica própria na criação artística. Como tu dizes, a *net art* – que é também um termo que não gosto, é um bocado como *media art*, um bocado anacrónico – , mas a arte baseada em *web* tem um manancial de hipóteses imenso, e de formatos: pode ser um *site*, pode ser uma interacção, não tem de ser um vídeo ou uma filmagem de um concerto.

A lógica que fizemos no *gnration* com a criação de um ciclo chamado Órbita que ainda hoje decorre. É uma lógica que tenta abordar isto de diferentes modos: alguns deles são mais convencionais, por exemplo nós também temos duas ou três vezes por ano apresentamos gravações de espectáculos que aconteceram no *gnration*, normalmente encomendas ou espectáculos especiais, mais numa questão de registo e as pessoas puderem ver – estamos sediados em Braga e nem toda a gente cá pode vir. Mas não só, nós também temos encomendas de obras que algumas são obras mais clássicas audiovisuais (um filme, uma composição sonora); mas também temos peças que tentam desafiar os artistas para usar a *web* como plataforma para algo diferente, como por exemplo como fizemos com a Joana Chicau e o Renick Bell que são artistas que são artistas que leram com código e criaram um *site* que no fundo era uma IA que se relacionava com o visitante [Quadro nº. 177]; pro ano teremos um trabalho com, esqueci-me do nome dela, uma miúda de Guimarães, que também vai na mesma lógica: a partir de *clusters* de dados, *streams* de dados *online* produzirem uma peça que é generativa.

Em suma, nos valorizamos uma abordagem diversa daquilo que é um programa *online*: que pode ser coisas feitas de raiz para *online*; como podem ser só reposições de algo feito no físico. Outra coisa que não falei, e para mim é uma ilação importante da pandemia, não me parece que faça sentido fazer programas de pensamento/debate/conferência de forma presencial, principalmente quando implica que pessoas viajam de propósito, e por isso já no ano de 2022 e 2023 todos os nossos momentos de conferência são *online*, não há presença física – e a verdade é que funciona muito bem, fica em repositório, fica disponível para o futuro, as pessoas em qualquer lugar do mundo podem ver, se quiserem – ; o que também abre outras oportunidades de programação, porque se calhar um artista/pensador/prelector pode ser muito pouco conhecido em Braga e teria cinco/seis pessoas a ver e pode ser muito famoso numa área em particular, e aí sendo *online* nós podemos contar com pessoas de todo o mundo e tem a benesse adicional de expor o *gnration* a um público que de outra forma nunca o conheceria.

RF: Dentro desta relação *online* + físico a acontecer em alguns projectos do *gnration*. Abre espaço para outros tipos de relações. Não sei se estás familiarizado com o conceito de Museu de Tudo em Qualquer Parte (MTQP) de Pedro da Veiga, onde a exposição pode estar no espaço público, visitável através de tecnologias de realidade aumentada, georreferenciação, etc., onde o *online* e o físico se conjugam. Será uma estratégia passível de adoptar, e.g. para informar a exposição via qr codes, ou outras tecnologias?

RF: Nesta lógica até no sentido de partilha, por exemplo há a exposição *in situ* na Galeria INL e todas as informações – tanto do ponto de vista da obra, pode ser uma obra mutante, ou até do ponto de vista das informações sobre a obra.

LF: Isto aconteceu, por exemplo, na tal peça que da Joana Chicau e do Renick Bell. Foi inicialmente uma encomenda para o *online*, mas depois nós quisemos fazer isto de forma física e eles tiveram de arranjar aqui uma espécie de vivência híbrida tanto estive *online* como fisicamente. Portanto, essas pontas que aqui falas, eu não conheço este trabalho do Pedro da Veiga, é um pouco isso – esta convivência dupla entre o *online* e físico, e por vezes acontece de forma simultânea, e também às vezes acontece em tempos separados. Já aconteceu encomendarmos uma peça para o *online*, uma espécie de exercícios visuais da Joana Patrão e Adriana Romero [Quadro nº. 171] e posteriormente esse trabalho dá origem a uma lógica de exposição física presencial – que nós ainda não apresentamos, mas elas apresentam no Porto, e que resultou imensamente bem, na verdade.

Respondendo à pergunta: estou ciente dessa relação e é algo que nos interessa explorar, às vezes é fácil outras vezes menos fácil.

RF: Mesmo em questão de criar uma plataforma [online] quase uma galeria híbrida do gnration?

A questão do *online* também tem a ver com isso, teres uma plataforma em que os trabalhos perdurem; obviamente só perduram aqueles feitos *online*. Como sabes não temos a capacidade financeira, no fundo resume-se a isso, para fazer uma documentação em catálogo, não temos um acervo, uma colecção, e nós tentamos contrariar isso através de minidocumentários sobre os trabalhos, *making-offs*, esses trabalhos mesmos feitos *online*, é um subterfugio para uma estrutura que não está preparada para este tipo de coisas.

RF: Sabemos que o gnration tem funcionado apenas como espaço expositivo, não possuindo um acervo de obras; como também expondo obras efémeras (caso das performances). Por outro lado, recolhe material, com ou sem preocupação, importantes à recriação documental das obras efémeras. Neste sentido, tem-se proposto o conceito de história das exposições (Beryl Graham, 2016 & outros) para historicizar e preservar as obras efémeras e as próprias exposições enquanto obra. O gnration está a par deste conceito, vê potencial de recriação das suas próprias exposições?

RF: No fundo os pontos ponto um, ponto dois e ponto três, no fundo entram mais de acordo se já houve um acervo mais implícito.

LF: Pois nós não o temos. Este conceito de que aqui falas a *história das exposições* não o tenho conhecimento.

RF: Posso tentar explicar como ele se processa, do que eu entendo – é uma coisa ainda muito em debate. No fundo é, encarar a exposição como se fosse um objecto artístico em si, e depois a história da exposição, no fundo era conta o que se passou, ou tentar recriá-la, emulá-la, reconstituí-la, depende depois das modalidades [seguidas] – mas encarar o objecto da exposição e não necessariamente as obras expostas; o tratamento todo [da exposição], como as relações com a audiência, da produção e etc.

LF: Sabes que aqui, eu não estou familiarizado com o esse conceito apesar de a minha última formação vem da museologia e curadoria na FBAUP. Abordamos coisas que tocam de certa forma isso, há uma espécie de linha que passa por recriar ou tratar exposições históricas como um objecto artístico através de novas exposições, não é bem aquilo que me explicas, mas tem alguns pontos de contacto.

Nós no gnration temos aqui uma nuance que é importante salientar, devido também à natureza do nosso espaço, grande parte do nosso programa expositivo é assente não em exposições – no sentido de terem uma relação de múltiplas peças entre si, mas de instalações – porque temos poucas salas, não temos capacidade para fazer um diálogo muito grande entre peças de diferentes

autores ou até do mesmo autor. Por vezes há exposições no sentido de ter várias peças do mesmo autor ou diferentes autores, mas grosso modo é o formato instalação, uma única peça, que sim é um conteúdo expositivo, mas é uma instalação não uma exposição – não é o diálogo entre diferentes obras de um artista ou vários. E também quero dizer outra coisa, não somos uma estrutura museológica, ou galeria de arte, não vendemos obras nem temos uma colecção de obras – somos apenas uma estrutura que acolhe e encomenda, fomentamos a criação de nomes trabalhos, mas não temos aqui uma dimensão museológica de comprar, coleccionar, arquivar, preservar, é algo que não entra no nosso universo. E alias já começam a ver, como tu saberás, algumas estruturas museológicas que começam a não ter colecção, começam a ser mais repositórios de trabalhos que vão circulando. Se calhar é um afastamento de um paradigma da museologia que sempre nos acompanhou até agora e não muda a séculos: hoje em dia não é tão necessário que qualquer museu tenha uma colecção, o museu pode ser o veículo para mostrar algo a alguém e não necessariamente algo como sempre foi, algo que cumpria uma missão de acumular obras e riquezas para se mostrar. Nem sempre é possível e nós temos uma lógica mais actual nesse sentido.

RF: Caso venha a ter um acervo próprio, a literatura tem problematizado sobre a obsolescência da tecnologia das obras tendo estabelecido métodos de preservação que a recriam noutra plataforma ou a migram (actualizando o *software* e *hardware* da mesma). Questões que também dependem da intenção do artista. Esta legitimidade seria um problema a nível financeiro ou conceptual do *gnration*? As histórias da exposição seriam uma alternativa legítima?

RF: Era supúnhamos, mostrar a versão 1 de uma obra de um artista, e depois numa outra instalação já a versão 2 – uma obra que se desenvolveu com o tempo e diferente [da anterior]. Que vale tanto para o digital [*online*] ou para o físico: gosto de dar o exemplo do Pedro Cabrita Reis em Santo Tirso, que desenvolveu mais um bocado a obra, destruindo-a [parcialmente], e já seria uma versão segunda da obra; então falando em Rede de obras colaborativas, de multirautor, já daria para versões ao segundo – ou até mesmo.

LF: O que tu dizes e bem, vem muito das Artes Visuais em que há a tradição do acompanhamento a um artista e da evolução ao longo do tempo. Nós, digo eu e a estrutura *gnration*, estão aqui numa ponte entre diferentes campos disciplinares; na lógica do programa artístico, mais baseado em música, ou até numa cidade mais pequena como Braga, há sempre aqui uma tendência para não repetir muito os nomes. Por exemplo, se este ano faço uma exposição do Diogo Tudela para o ano não o vou fazer, que não é um bom exemplo porque há dois anos fiz uma exposição de Diogo Tudela há dois anos e para o ano vou fazer outra, mas não é normal acontecer isto. Não há um

acompanhamento muito grande do trabalho dos autores, há repetições é verdade, mas em contexto mais de música, e em contextos diferentes de novos trabalhos, novas encomendas. Mas o que dizes faz sentido e era uma estratégia que podia ser interessante.

Falando aqui da obsolescência das obras digitais, isso era algo que se adquiria caso adquiríssemos obras e as mantivéssemos que não é o caso. É uma área que gosto muito e que no mestrado estudei, a conservação de obras desta tipologia que são extremamente voláteis, efémeras e muito rapidamente se tornam obsoletas; Eu feliz ou infelizmente nunca tive de lidar com isso na prática, porque não compramos obras. Mas conheço casos de colegas que venderam e lhes pedem garantias de funcionamento de cem anos, quando por exemplo obras dependem de *softwares* como o Twitter que à partida sabemos que daqui a cem anos é pouco provável que exista Twitter.

RF: E têm o código proprietário.

LF: Exactamente, não se pode copiar e etc. Passando para a seguinte.

RF: Vai ou pouco encontro [do que falamos]. Até à questão museológica actual que vem vinculaste de haver museus com a mesma obra, digital no caso, e expô-la ao mesmo tempo.

LF: Pois as tuas duas últimas perguntas têm muito a ver com o arquivo e colecção, coisas que para nós é difícil responder.

Um abraço e bom trabalho!

9.2 Anexo B

Entrevista a Ilídio Marques, coordenador de comunicação do gnracion

24/08/2022

Ilídio Marques (Barcelos, PT, 1986) é gestor de comunicação, produtor e programador, sendo o seu trabalho focado nas áreas da Cultura e da Comunicação. Licenciado em Ciências da Comunicação, na variante Jornalismo, pela UTAD (Vila Real). O seu trabalho em Comunicação estende-se de festivais (Semibreve – Braga, Portugal Alive – Madrid / Barcelona, Rock Nordeste – Vila Real) à difusão de discos/artistas. É coordenador de Comunicação do gnracion (Braga, desde 2014) e da Braga Media Arts (Braga, desde 2021), projeto de ação para Braga enquanto Cidade Criativa da UNESCO para as Media Arts.

Rui Ferreira: Sendo o director de comunicação do gnracion, quais as formas de actuação e competências do seu departamento?

Ilídio Marques: O departamento de comunicação do gnracion tem um trabalho muito próximo e paralelo com a programação. Há aqui uma preocupação, estamos a trabalhar em domínios da

música contemporânea e arte digital, não são propriamente coisas populares do ponto de vista de espectro de público.

Não são variedades artísticas que são para massas, são coisas um bocadinho mais diminutas. E temos sempre a preocupação de desdobrar e educar e esclarecer o que é que nós fazemos.

[No nosso departamento] há aqui um cuidado em transpor estas vertentes artísticas de forma mais clara e de trabalhar em proximidade com a imprensa local, para além da nacional.

Tudo o que nós fazemos aqui é comunicado. Todas as actividades do programa do gnracion são comunicadas para a imprensa local, nacional e, por vezes, até internacional. Todas as nossas actividades são comunicadas em plataformas directas com o público: redes sociais, newsletter, ou seja, em materiais impressos.

Eu enquanto director tenho de garantir que estes prazos são cumpridos, que todas as deadlines e estratégia de comunicação que nós delimitamos ou delineamos são cumpridas e que, obviamente, atingimos os objectos a que nos propusemos: que passa pela participação do público no máximo possível. E também pela promoção da música contemporânea e de todas as suas formas diversas, e da arte digital. Que no gnracion, como tu sabes, está exposta através de duas galerias: a galeria INL e a galeria gnracion.

Esta relação, seja com a imprensa, ou seja, por via dos materiais gráficos próprios passa tudo por mim enquanto gestor de comunicação do gnracion.

Importa aqui dizer que o gnracion, enquanto edifício, tem também outras valências: Tem também alojada uma loja da juventude, tem também alojada a start-up Braga, está cá também a BragaMediaArts (BMA), e está também cá a Braga27 (a candidatura de Braga a capital europeia da cultura). Cada um destes projectos tem uma comunicação própria. Se fores ao Facebook, ao Instagram, ao site do gnracion (embora o site te diga que existem estas outras estruturas cá dentro) – as redes sociais do gnracion só comunicam a informação do gnracion. Porque cada uma destas outras redes sociais tem as suas redes sociais próprias e comunicam as suas actividades através destas redes sociais.

Podia ser uma coisa muito mais ampla, mas a estratégias é focar as redes sociais da marca gnracion na programação que é o seu grande *motto* enquanto edifício, enquanto estrutura e enquanto projecto.

Por exemplo, a Rádio Universitária do Minho (RUM) também está cá alojada, numa parte mais exterior do gnracion. E tem a sua comunicação própria, o que não quer dizer que o gnracion não faça uma nota ou outra sobre alguma coisa que a RUM faça, ou o que Braga27, ou que a BMA faça. Alias, há uma grande relação de proximidade entre o gnracion e a BMA porque trabalham

os dois a mesma área artística. Não quer dizer que não surja nas redes sociais do gnrnation, surge, mas não há uma fluidez de toda a actividade que estes outros projectos façam.

Sucintamente, para tu entenderes a árvore do gnrnation é assim. Enquanto gestor tenho de garantir que a programação é apresentada a tempo e horas, os objectivos de missão são cumpridos, que a informação chegue ao público, que a informação é tratada desde a forma como nos chega – muita das coisas que o gnrnation faz são encomendas, são novos projectos, que não existem materiais de comunicação definidos, ou seja, temos de montar isso e depois desdobrá-los para aquilo que nós pretendemos. E, enquanto director, faço esta ponte das agências ou dos próprios artistas até ao outro lado da cadeira que é o público.

RF: O material de comunicação próprio do gnrnation, na forma de agendas, de fotografia e vídeo partilhados na web, como materiais informativos as exposições e exibições constituem material de arquivo. Como, ou se, funciona a gestão de repositório do gnrnation?

IM: Grande parte dos materiais que o gnrnation produz são materiais digitais. Desde o seu início há esta preocupação ecológica e de sustentabilidade de não produzir massivamente materiais gráficos impressos, até porque grande parte do nosso público, de grande parte da nossa audiência consome e pesquisa através da Internet. Portanto, grande parte dos materiais que nos produzimos, dos conteúdos que nós produzimos de comunicação são digitais.

Obviamente, nós temos um arquivo. Porque produzimos mesmo bastante e é importante termos um repositório desse material que nos permite, não só, ter um historial do passado todo do gnrnation, como também nos permite que no futuro possa haver material que queiramos [usar nesse futuro]. O gnrnation faz 10 anos no próximo ano [2023] e há um primeiro ano do gnrnation antes desta equipa [direcção de Luís Fernandes, 2014] que não houve a preocupação de fazer um repositório. Há um ano que não podes contar detalhadamente, mas depois a partir daí podes contar detalhadamente porque tudo é guardado.

Todos estes materiais *web* são guardados em diversas formas – posso te dizer que um documentário que tu vejas de uma galeria, ou de um trabalho exposto numa galeria, não é só guardado o ficheiro final que é apresentado ao público, mas é guardado, muitas vezes, as correcções ou as versões anteriores.

O que é que acontece, principalmente com limitações das redes sociais (por exemplo, o Instagram só permitia um minuto [de vídeo], etc.) há outro conteúdo dentro desse conteúdo que muitas vezes é cortado e importa guardar. Ou imagina, se nós fazemos uma reportagem fotográfica, nós trabalhamos com alguns fotógrafos externos, mas fazemos uma reportagem que está cá a acontecer e dessa residência há um output de 3, 4 fotografias para as redes sociais. Todas as outras

fotografias são guardadas, não são deitadas fora, porque constitui material de arquivo, não é só aquilo que vai para as redes, mesmo no que toca a cartazes, etc.

Apesar dele [o arquivo] não estar disponível ao público [na íntegra], está disponível através das redes sociais e do *site*, constitui um arquivo digital, mas há muito outro material que é guardado [internamente no *gnration*]. Acontece a mesma coisa com os materiais físicos, guardamos todos, quer dizer podemos, por exemplo, não ter todos os exemplos de cada cartaz de espetáculos ou de galerias que nós fazemos porque às vezes nos pedem, e é o último exemplar, e damos-los ao artista, não lhes negamos isso. Mas temos os ficheiros originais e podemos imprimir a qualquer momento – há essa preocupação.

Temos um escritório/armazém onde arquivamos todo o material do *gnration*: agendas desde o início, todos os cartazes, folhas de sala também - que são coisas que tu imprimes muito facilmente, não muda o formato, ou seja, fazer uma folha de sala de há cinco anos ou fazer agora o formato é o mesmo, não há diferenças no papel, não vais notar aí; mas nas agendas se calhar já notas, já é uma coisa muito mais específica, que é produzida numa série toda, tem os seus erros e falhas e marcas de impressão).

RF: Todo esse material gráfico físico é também arquivado?

IM: É digital, claro. Apesar de termos o cuidado de produzimos o mínimo possível de materiais gráficos impressos, devido há preocupação ecológica e sustentabilidade. Mesmo as agendas que produzimos é num número específico, é o material que produzimos mais, produzimos cerca de 4 000 agendas por trimestre, mas tentamos que elas sejam rentabilizadas ao máximo – na forma como a distribuimos, etc., como também está disponível no digital, podendo ser consultada, descarregada e guardada.

Em termos de materiais físicos, para além da agenda, fazemos um número muito reduzido de cartazes, mais para assinalar o cartaz como peça artística. Porque os nossos cartazes não são uns cartazes muito comum na cultura, nós trabalhamos com um estúdio de *design* desde 2014 que é a Dobra³⁷ e todos os cartazes deles têm um cunho muito artístico que respira muito o artista – ou seja, não é aquele cartaz que pegas numa fotografia metes como fundo e metes o nome do artista por cima, a data e está.

Não, são coisas desenhadas à mão; há um processo muito longo [de trabalhos] dos nossos cartazes, não são feitos numa manhã, numa hora, esses cartazes são desenhados [várias vezes], às vezes há mais que uma, duas, três, quatro versões do cartaz e eles escolhem uma, e depois passam para o digital e aí dão o trabalho final. É um trabalho manual.

³⁷ Consultável em <https://studiodobra.com/> acedido a 24/08/2022

Tenho aqui um monte deles, guardo sempre um ou dois, sempre que é possível quando eles não desaparecem. Porque há uma coisa muito engraçada com os cartazes do gnration, como são esta peça artística as pessoas levam-nos se os deixarmos num café, numa loja de discos, numa livraria, as pessoas pedem para o guardar. Anteriormente espalhávamos alguns pela rua e eles desapareciam porque as pessoas levavam-nos, porque queriam uma peça de colecção.

Há um documentário que nos fizemos o ano passado no nosso aniversário sobre o estúdio Dobra e a relação que temos com ele que está disponível no Youtube.

RF: Durante a documentação das exposições os materiais recolhidos seguem algum tipo de abordagem de investigação (questionam os comportamentos da audiência, os comportamentos e intenções do artista, e demais questões). Segue algum modelo convencional de investigação como o questionário Variable Media Questionnaire ou outra convenção (a Matters in Media Art, a Inside Installations e as da DOCAM) para estudar as relações nascidas no ambiente da exposição?

IM: Quase todas as exposições [contam com a presença do artista para guiar a montagem da exposição]. Só não acontece porque, se calhar, por exemplo podes ter um artista que envia a exposição para aqui e não tem a disponibilidade de agenda de vir cá montar e estar cá presente. Embora tentamos sempre ao máximo que cada exposição que passa por aqui tenha um minidocumentário, uma peça vídeo a falar sobre a exposição – em que o artista explica o que está a apresentar. Poderá, nestes anos todos, ter falhado se calhar no início porque não fazíamos esse tipo de conteúdo. Depois a partir do momento que começamos a fazer, acho que fizemos sempre, pelo menos a galeria INL tem sempre.

RF: Há acompanhamento do artista para produção da exposição, com descrição, indicações e dimensões para a obra.

IM: O artista envia [indicações sobre a actuação da montagem da exposição]

RF: O gnration tem liberdade de interpretação curatorial das obras que expõe?

Há uma planta das galerias que é enviada para o artista ou para a produção do artista. E depois o artista implementa a exposição, o conjunto de trabalhos que quer apresentar face àquele espaço e todo aquilo é montado consoante o artista quer.

Posso te dar um exemplo de algumas exposições recentes que nós tivemos, que o artista montou a exposição via Zoom, com o computador na galeria e disse eu quero assim, mediante a planta que ele enviou de implementação da exposição. Portanto, não há uma reinterpretação, a responsabilidade do que acontece na galeria em termos artísticos é do artista.

Por exemplo, os artistas não gostam muito que lhes questionem sobre qual a reacção que espera que o público tenha da sua exposição e do seu trabalho.

RF: Até porque, pela literatura, este emprego de questionários vem vinculado a práticas de mercado e relacionadas.

IM: Nós nunca fazemos, porque também percebemos. Antes de mais estamos a trabalhar para o artista, não estamos a trabalhar só para a casa. Sem artistas esta casa não existe. E conhecemos o artista, ou procuramos conhecer e saber até onde podemos ir e questionamos se está à-vontade para dar entrevistas ou se não está. Se quer fazer isto [e aquilo]. Mostrámos-lhes todo o conteúdo, todo o conteúdo que fazemos, promocional, para ver se se identificam, etc. etc.

Mesmo as peças que apresentam, todos estes textos de comunicação partem do artista. Não vamos descrever uma coisa que o artista não-disse, nós não somos *opinion makers* das peças/dos trabalhos apresentados. Todo aquilo que vem é transmitido, o máximo que pode acontecer é ser traduzido da língua original para português. Não há uma reinterpretação daquilo que apresenta.

Temos de perceber que estamos a lidar com artistas, não economistas, e que são muito pouco dados [a serem abordados?]. Não temos por hábito fazer questionários, seja a público, seja a artistas. Agora creio que começaremos a fazer, internamente sobre os processos de produção, junto dos artistas, mas são para questões internas.

RF: Mesmo para testar as relações do artista com a audiência; obra com o público

IM: Depende muito do que é a instalação que estamos a apresentar. Por norma os artistas têm já a sua [ideia de relação com a audiência], já não estão muito focados na receptividade do público, mas depende de qual é a génese do trabalho.

RF: Na nossa consulta das agendas do gnrnation denotamos que as exposições obedecem a uma lógica taxonómica de separação de tipos artísticos: Música, Instalação, Instalação escultórica audiovisual, Instalação Audiovisual, Residência Artística, Dança, Vídeo, Performance, Performance Filmada, Concerto, Exposição, entre outros. Esta escolha de taxonomias é de opções vossas, ou partem de alguma convenção formal?

IM: Nós partimos de uma convenção formal, são sempre ajustadas àquilo que é a direcção artística e maioritariamente são definidas pela direcção artística ou pelo artista. Se o artista diz que quer que o seu trabalho seja apresentado como instalação, e não instalação audiovisual ou instalação sonora, nós apresentamos como instalação – ponto. Obviamente vamos dizer que é uma instalação que trabalha som, etc., etc., mas não vamos categorizá-la dessa forma. Posso dar o exemplo, agora recentemente, duma exposição que tivemos do Florian Hecker que umas das

primeiras coisas que ele nos disse aquando do tratamento dos materiais de comunicação foi – “não se refiram ao meu trabalho como *sound art* ou a mim como artista sonoro”.

Obviamente usamos estas categorias [música, instalação, instalação sonora, instalação audiovisual, ...] que se reflecte no arquivo e reflecte-se no *site*: indo a programação -> ver tudo, e veremos um conjunto de categorias que aparecem: cinema, conversa, dança, exposição, imagens, instalação, música, residência artística, serviço educativo. Estas categorias vão variando consoante a programação, se nós não tivermos uma coisa, [como] vídeo vamos o retirar. Muitas vezes o que acontece, é teres lá a categoria vídeo, o evento passa, mas a categoria fica lá e só o consegues visitar nos eventos passados.

RF: Havendo obras que são símiles na forma, ou nos meios, mas são apresentadas pelo artista com taxonomias diferentes (p.e.: instalação; e a outra instalação sonora – ambas com os meus meios e estética] essa categoria é assumida como uma só?

IM: Minimizamos ao máximo essas incongruências porque todas as categorias são discutidas e minimizadas com os artistas.

Nós também não vamos reduzir todo o universo e diagéneze do trabalho do artista a uma categoria. No fundo a categoria aqui serve um bocadinho para situar o público numa percepção do que é que nós estamos a apresentar: se é um concerto, se é uma exposição, se é cinema, se é dança. Nós podemos depois esta matrioska, e se quisermos abrir a matrioska da música em géneros e subgéneros nunca mais terminaríamos.

RF: Mesmo em História da Arte nós pomos o género ou estilo em causa...

IM: Claro. Isto no fundo serve um bocadinho para poderes organizar interna e externamente, e estruturar a tua programação e a forma como tu a comunicas e também poderes rapidamente situar o público no espectro artístico que estás a apresentar. Nada disto deve ou pode unicamente funcionar isoladamente – funciona isoladamente num cartaz, porque a informação é mais reduzida, apesar de termos uma *quote*, uma frase, um pequeno texto que contextualiza o que o artista vai fazer: se é uma exposição, se é uma exposição o que é que trata – estamos muito limitados ao número de caracteres; se é um concerto, se vai apresentar um novo disco, se um que não toca há muitos anos, etc., etc. Mas nenhuma destas categorias pode ou deve só funcionar isoladamente de um texto que o acompanha, de uma sinopse de actividade.

RF: A problematização da taxonomias das obras média arte tem tido fulgor crítico nos espaços que lhe são de respeito. O gnration tem participado de forma crítica neste debate, e porque meios?

IM: Já te respondi [risos]. Não participamos de forma crítica neste debate... Se calhar participamos quando promovemos conversas que procuram criar um diálogo entre a relação do som com a imagem, ou o cinema e se calhar estes pontos são abordados lá; “eu estou mais dentro disto ou daquilo”. Ou seja, promovemos e não criticamente, mas enquanto promotores da arte e colecção crítica – através de actividades que podem ser, nomeadamente, conversas que é também uma parte importante do programa do gnration; que é o pensamento, questionar e colocar em cima da mesa, e pôr *players* em discussão directa. Mas não questionamos através da comunicação se esta ou aquela taxonomia está correcta ou está menos ou mais ajustada àquilo que estamos a apresentar.

RF: Alguns autores como Emily Pugh (2020) refere que «a *etiquetagem* (ou o *tagging*) é um sistema importante para associar documentos e instituir um índice, constituindo um elemento da catalogação», como também aplicável à gestão de arquivo. Alguma desta *etiquetagem* assume a forma de *folksonomia* (taxonomias e definições aplicadas pelo público para caracterizar as obras de arte).

IM: No fundo é o que te respondi aqui na questão do *site*, permite uma organização muito grande do conteúdo. Por exemplo, tenho aqui a agenda do último trimestre [julho, agosto, setembro] ela está organizada de forma cronológica, à excepção da secção do serviço educativo, que é promovida pelo Circuito, mesmo seguindo uma ordem cronológica, aparece separada do resto da programação. Nós organizamos a agenda por ordem cronológica e depois por categorias.

[Quanto à *folksonomia* (taxonomia do público/participantes não envolvidos na produção artística ou curatorial) foi respondida na pergunta anterior – só a discutem com os artistas, ou promovem a sua discussão nas *conversas*].

RF: O gnration tem um sistema idêntico aplicado, ou a escolha cabe unicamente aos responsáveis pela produção das exposições?

IM: É uma articulação entre pares: programação, artista e comunicação. Em que tentamos responder àquilo que é adequado a cada uma das partes.

RF: Sabemos que o gnration tem funcionado apenas como espaço expositivo, não possuindo um acervo de obras; como também expondo obras efémeras (caso das performances). Por outro lado, recolhe material, com ou sem preocupação, importantes à recriação documental das obras efémeras. Neste sentido, tem-se proposto o conceito de história das exposições (Beryl Graham, 2016 & outros) para historicizar e preservar as obras efémeras e as próprias exposições enquanto obra. O gnration está a par deste conceito, vê potencial de recriação das suas próprias exposições?

IM: Neste momento não temos nenhum acervo. O Luís está a pensar e há alguma vontade em fazê-lo. Porque isso também implica que tu, internamente, reorganizares a estrutura de forma a que possas arquivar as obras e elas possam ser facilmente colocadas novamente em apresentação publica quando assim o desejares. Mas isto em termos lógicos permite que tenhas um espaços que possas armazenar as obras e depois há o lado financeiro para as adquirir.

Estes pontos 4 deverias remeter à direcção artística, porque parte muito mais deles que do departamento de comunicação.

RF: A gestão do arquivo suscita algumas questões.

RF: As histórias das exposições, per si, conseguem funcionar bem como exposição *online* historizada. O próprio arquivo além de poder ser a base de dados para a mesma, poderá dar origem a publicações *online* de carácter investigativo ou histórico das mesmas. É uma abordagem plausível de se curar?

IM: É um bocadinho relacionado com a direcção artística.

Eu, enquanto comunicação, posso te dizer que uma das coisas que tenho falado internamente, e isto obriga a um grande trabalho que é tu conseguires disponibilizar um conjunto de conteúdos que produziste, p.e., *online* no teu *site*. E nós estamos a considerar isso, eles [os conteúdos] estão disponíveis no canal da internet, no Youtube, nas redes sociais, no *site* também, mas estamos a considerar reformular o *site*, até porque há um conjunto de conteúdos *online* resultantes da pandemia, de todos dois anos que vivemos, criamos muito mais para *online* durante os momentos em que estivemos parados e faz sentido abordarmos as coisas de outra forma. O *site* hoje em dia já contém uma secção *online* onde consegues consultar um conjunto de programação que nós fizemos para o universo digital: encomendas artísticas; playlists; documentários; algumas séries especiais, como o Quarto do Artista; alguns concertos, músicas gravadas no *gnration*; *et cetera*, *et cetera*; Assim como as conversas: Ou os ciclos mais recentes como o Orbita que é um ciclo pensado para o *online*. Nós agora nós vamos reformular isto, e por isto um bocadinho mais extenso, para que possas vir a qualquer momento e consultar rapidamente. Mas também queremos ir buscar aquilo que é o output deste trabalho, que são os materiais gráficos.

Posso-te dizer que nós por ano devemos produzir entre 50 e 100 cartazes, sendo que cada um deles é feito, como te estava a dizer, manualmente e depois é que passa para o digital e depois é que resulta no produto final. Mas gostaríamos de ter disponível no *site*, além deste conteúdo, todo que resulta de encomendas ou output artístico, gostaríamos de ter tu poderes consultar as fotos de um espectáculo, poderes consultar o poster desse espectáculo, poderes consultar a folha de sala dessa exposição, as fotografias dessa exposição e teres tudo, digamos, no *site* facilmente documentado e aí já estarias a construir um arquivo digital de acesso público.

Agora, isso obriga a trabalhos de tanto de programação como *web design* e obriga também a tu internamente tenhas uma pessoa a organizar a informação, a trabalhar directamente, e nem sempre isso é possível porque tu não paras durante o ano inteiro, a tua programação é por trimestre, e de Janeiro a Dezembro estás sempre em alta rotatividade.

Mas sim, é uma coisa que nós queremos fazer.

RF: Nesse sentido poderia então funcionar como uma exposição *online* ou como uma publicação *online*?

IM: Poderia também funcionar como uma exposição, uma exposição dos materiais gráficos: chegares lá e conseguires ver todos os cartazes e clicares no cartaz e poderes aceder às fotografias desse espectáculo.

Temos que ver que estamos em 2022 e o gnracion está a fazer isto desde 2014. Se por ano fizeres “30 ou quarenta concertos, 6 exposições” tu precisas de ter durante se calhar seis meses uma pessoa que te faça este trabalho todo; porque não podemos de deixar o trabalho nas coisas que estão por acontecer ou vão acontecer.

Mas temos isso presente em mente e falamos nisso regularmente, tanto isso como um livro, um catálogo das exposições que passaram por aqui. E se calhar essas coisas todas até vão surgir no próximo ano que é o 10º aniversário do gnracion, e se calhar vão surgir aí.

Estamos a fazer o plano estratégico para o próximo ano e estes assuntos todos estão em cima da mesa.

RF: No caso de ser feito digitalmente, a fim de estabelecer uma rede de metadados ligáveis na rede, algumas instituições, têm adoptado protocolos de metadados para serem congruentes com todos os utilizadores digitais, como o Dublin Core – que visa estabelecer uma norma de classificação e descrição de objectos digitais para facilitar a sua identificação e ligação com outros sistemas – utilizado pelas plataformas *open source* de repositório e exposição *online* Omeka³⁸ e Tainacan³⁹. O arquivo do gnracion tem em conta estas questões?

IM: São questões que não te consigo porque nós não temos isso a esse ponto tão aprofundado.

RF: O vosso arquivo está alocado em que suportes?

IM: O nosso arquivo, no fundo, está alocado em discos externos e o impresso fisicamente. Vamos ver uma coisa, o gnracion é um projecto muito recente ainda.

³⁸ Consultável em <https://omeka.org/> acedido a 20/08/2022

³⁹ Consultável em <https://br.wordpress.org/plugins/tainacan/> acedido a 20/08/2022

Pelo menos olhamos para trás e pela frente com esta premissa: de querermos ter um repositório, de querer guardar as coisas e saber que são importantes. Há coisas que não conseguimos guardar, p.e., há os outdoors de rua e nós não os conseguimos guardar – são coisas coladas e depois quando termina [a exposição] são deslocadas e é impossível guardar aquilo. Mas temos os ficheiros originais [digitais] e isso permite-nos imprimir a qualquer momento.

Há essa preocupação [de não perder as coisas]. Nós quando recebemos um cartaz, a primeira coisa que fazemos é arquivá-lo antes de o mandarmos para a impressão. Primeira coisa que fazemos é pegar no ficheiro e guardar juntamente com os outros materiais, todo organizadinho por ano, mês, etc., etc., e guardá-lo. Sabemos que ou tens este método ou depois se quisermos andar para trás esquece. E isso permite-nos que no final do ano, p.e., queremos fazer um momento em que queremos repescar todos os cartazes, rapidamente conseguimos fazer isso, e em meia hora fazer uma publicação ou um vídeo com todos os cartazes produzidos nesse ano.

O objectivo é ir aos pouquinhos [disponibilizá-lo na *web*]. Se calhar não tem interesse para o grande público ou para o público nós termos um arquivo digital de acesso em que tenhas rigorosamente tudo. Mas faz sentido termos algumas coisas que são chave: o *output* fotográfico dessa actividade, seja uma exposição..., obviamente nós não fotografamos uma sessão de cinema, se calhar deveríamos, mas logisticamente ou em termos de recursos humanos não é fácil – a fotografia é contratada.

RF: E há também as questões Legais.

IM: Sim, também. Por exemplo, todos os espectáculos e exposições são fotografadas; há espectáculos que são filmados, outros que não são, porque isso tem um custo muito grande para a estrutura. E uma coisa é filmares e colocares uma câmara na sala [estática] e é uma coisa um bocado insossa, porque depois tens aquilo unicamente para arquivo, mas não vai dar grande prazer ao público ver aquilo, visualizar aquilo, a menos que seja só uma canção, assim uma coisa mais curta. E então preferimos, quando gravamos espectáculos, preferimos gravá-los com multi-câmaras e com bom som e que dê prazer ao público rever ou ver pela primeira vez esse espectáculo.

Voltando à questão de termos um arquivo digital disponível no site, se calhar o que me parece mais presente que vai ser criado será a partir de teres uma lista anual, onde abres um ano e tens os nomes todos da programação que passaram por lá: clicas no nome e vais ver, sei lá, o Pedro Tudela teve a exposição naquele ano e vai estar lá o cartaz da exposição, as fotografias e a sinopse; Teres uma coisa um bocadinho mais listada. Mas depois depende um bocadinho como tu queres ter o *output* para o exterior, e se calhar interessa-nos que este arquivo esteja disponível de duas formas: entres no site, vás ao arquivo e o arquivo te permita pesquisar ou ver de duas formas: ou anualmente, e depois tens uma lista alfabeticamente corrida com os nomes da programação; ou

até por posters – e depois aqui vais à descoberta, esse *output* visual que a comunicação tem do gnration tem através desses cartazes é uma coisa que nós gostamos imenso e se tornou uma espécie de culto e que de alguma forma atrai no público e te posiciona rapidamente perante o público.

Podes ir ao Facebook do gnration e há o álbum de fotografias em que nos anualmente adicionamos os cartazes todos, fazemos uma espécie de repositório dos cartazes que este estudo [Dobra] vai criando. E isso é engraçado, e depois vês as pessoas que vão lá e partilham: “ah, estive neste; estive naquele”.

RF: O que acaba por estimular as relações do público com a exposição.

IM: Sim, sim. O mais engraçado é eles [os cartazes] desaparecerem das ruas, ou as pessoas virem cá comprar bilhete e pedirem. Tanto é que, nem temos feito tanto, mas durante alguns anos fizemos isto: as primeiras 10 pessoas a comprar bilhete para espectáculo x oferecíamos um poster – e eles desapareciam. O que acontece no final do espectáculo, nós temos um expositor anexo na bilheteira com o cartaz, e a maior parte esse cartaz [é levado]. Por isso é que muitas vezes não ficamos com os cartazes do espectáculo, às vezes eu já tiro um de antemão e guardo outras vezes não, colocamos todos para distribuição e fica só um na bilheteira e esse depois desaparece.

RF: Não sei se haverá mais algum assunto que queiras acrescentar alguma observação ou assim.

IM: Não, resta-me desejar-te boa sorte e corra tudo muito bem e passes com distinção. E depois se nos poderes enviar [a dissertação], nós gostamos sempre de a ver.

Rui, obrigado. Bom trabalho.

Um abraço.

9.3 Anexo C

Quadro n.º 0 (exemplo)	
Autor(es)/ Concerto autor + autor secundário	Nome da obra/ Nome da Exposição: nome da obra/ Concerto
Hiperligação do Cartaz (Facebook) Hiperligação das fotos do evento/exposição Hiperligação do Evento (Facebook) Hiperligação da obra [no caso de obras <i>online</i>] Hiperligação do documentário (Youtube)	
Data do Evento	Local
Género/ Categoria	Parceiros
Nº. da Agenda	Equipa de produção [no caso de haver a descrição dos envolvidos]
Informações adicionais/ Observações/ Notas/	

Quadro n.º 1	
Diogo Tudela e Jonathan Saldanha	A — O
Evento: https://www.facebook.com/events/1526876290883045/ Teaser: https://vimeo.com/107452241?fbclid=IwAR0UIFrKcGqOyNRvNElTXj8tVe7w2WCifeHet8D2jJOOcJsyTpG6ppqzeBQ Descrição do projecto: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.335876086529488/626373824146378	
13 de Set – 14 Out 2014	Galeria Gnraption
Exposição/ Música	-
Set – Out 2014	1 Out Intervenção sonora em tempo real com a própria exposição, levada a cabo pelos artistas Conceptualização e obras por Diogo Tudela e Jonathan Saldanha
-	

Quadro n.º 2	
Paus	Clarão
Evento: https://www.facebook.com/events/823395451034470/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.626861440764283&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.335876086529488/614616715322089/	
19 de Setembro	Blackbox
Música	-
Set – Out 2014	Bateria siamesa Hélio Moraes Joaquim Albergaria guitarra e teclados Fábio Jovelim baixo Makoto Yagyu
-	

Quadro n.º 3	
Fachada	B Fachada
Evento: https://www.facebook.com/events/1502709513307424/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.633416460108781&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.335876086529488/626026034181157/	
3 de Outubro	Blackbox
Música	-
Set – Out 2014	voz, pianet, guitarra, sintetizador, sampler Fachada
-	

Quadro n.º 4	
Anna Zaradny	Performance

Evento: https://www.facebook.com/events/1502709513307424/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.633416460108781&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.335876086529488/626026034181157/ Biografia da artista https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.335876086529488/628204033963357/	
9 de Outubro	Blackbox
Performance	Semibreve
Set – Out 2014	performance de Anna Zaradny
Performance integrada no arranque da Exposição SEMIBREVE.	

Quadro n.º 5	
sensate focus/ miles	<i>Club Night Semibreve</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/392727224225660/?ref=newsfeed Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926014494182308/	
11 de Outubro	Blackbox
Música	Semibreve
Set – Out 2014	-
Dois concertos de dois artistas em separado dentro da Club Night Semibreve, do festival Semibreve.	

Quadro n.º 6	
WE TRAVEL THE SPACEWAYS	<i>WE TRAVEL THE SPACEWAYS</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/774237959304521/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.641611329289294&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926014507515640/	
17 de Outubro	Blackbox
Música/ Residência Artística	-
Set – Out 2014	-
-	

Quadro n.º 7	
Lee Rinaldo	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/731902880225821/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.642181942565566&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926014504182307/	
19 de Outubro	Salão Medieval da Reitoria da Universidade do Minho
Música	Conselho Cultural da Universidade do Minho
Set – Out 2014	-
-	-

Quadro n.º 8	
Dirty Beaches	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/1394210867506174/?active_tab=about Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.652077491576011&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.335876086529488/647883978662029/	
1 de Novembro	Blackbox
Música	-
Nov – Dez 2014	-
-	-

Quadro n.º 9	
Dirty Beaches e André Gonçalves	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/847741741924985/?active_tab=about Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.649394028511024&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.335876086529488/643005242483236/	
7 de Novembro	Blackbox
Música/ Residência Artística	-
Nov – Dez 2014	<i>Isolation/ Focus/ Meditation</i> por Dirty Beaches + André Gonçalves

-

Quadro n.º 10	
Bonnie "Prince" Billy	<i>Singer's Grave A Sea Of Tongues</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1493011707629025/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.657035924413501&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926014557515635/	
15 de Novembro	Blackbox
Música	-
Nov – Dez 2014	-
-	

Quadro n.º 11	
Gil Teixeira	<i>CEEMI Playground</i>
-	
15 de Novembro – 21 de Dezembro	Galeria Gnraption
Exposição	-
Nov – Dez 2014	com a colaboração de Dario Teixeira (Programador) e Ricardo Peixoto (Web Designer)
Site do projecto http://playceemi.com/?fbclid=IwAR0aQQRGKTyTS4VWIJxVIYD4uYRfM6t-vhUIH5pIebhkrfVR7oYbB8ZIs0Y	

Quadro n.º 12	
Jorge Coelho e Paulo Miranda	<i>Fast Forward</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1506070736335580 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.659524597497967&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926014580848966/	
20 de Novembro	Blackbox
Música	-

Nov – Dez 2014	-
-	

Quadro n.º 13	
Pere Ubu/ Lucrecia Dalt	Concerto de apresentação de <i>Carnival of Souls</i>/ Concerto de Lucrecia Dalt (primeira parte)
Evento: https://www.facebook.com/events/309869089203583/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.667259873391106&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/926014600848964/	
5 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Nov – Dez 2014	-
Dois concertos do mesmo espectáculo.	

Quadro n.º 14	
Gala Drop	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/1521265861465027 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.667801123336981&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/926014614182296/	
6 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Nov – Dez 2014	-
-	

Quadro n.º 15	
gnration	Quero é Viver
Evento: https://www.facebook.com/events/756197127782501 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.675055485944878&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/926014657515625/	

19 de Dezembro	Blackbox
Música/ Residência Artística	Serviço Educativo da Fundação Casa da Música, CERCI Braga e Escola de Música Sondart
Nov – Dez 2014	-
Foi um espectáculo original baseado na obra de António Variações, criado em parceria com o Serviço Educativo da Fundação da Casa da Música, CERCI Braga e Escola de Música Sondart.	

Quadro n.º 16

Norberto Lobo	<i>Fornalha</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/352134384969454/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.693601454090281&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041114179646/	
17 de Janeiro	Blackbox
Música	-
Jan – Fev – Mar 2015	-
-	-

Quadro n.º 17

Gonçalo	Trabalho da Casa: Gonçalo
Evento: https://www.facebook.com/events/1596216403942076/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.712415712208855&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041110846313/	
21 de Fevereiro	Blackbox
Música/ Residência artística	-
Jan – Fev – Mar 2015	-
Trabalho da Casa, iniciativa que coloca os artistas locais em residência artística e posterior concerto.	

Quadro n.º 18

Panda Bear	<i>Meets The Grim Reaper</i>
-------------------	-------------------------------------

Evento: https://www.facebook.com/events/1514389455497063/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.723152511135175&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041350846289/	
12 de Março	Blackbox
Música	-
Jan – Fev – Mar 2015	-
-	

Quadro n.º 19	
Joao Martinho Moura	<i>WIDE/SIDE</i>
Descrição do projecto: https://www.facebook.com/gnracion.pt/posts/pfbid032roH1xDBv8hRw4q169onWr3PsS5FkMAefMpXYMRa6T6vX8unxQZwphZBHN7UMJ6Al Vídeo-documentário: https://www.youtube.com/watch?v=zi0PCcEuN_A	
12 de Março – 9 de Maio	Galeria Gnracion
Instalação	-
Jan – Fev – Mar 2015	-
-	

Quadro n.º 20	
Stephan Mathieu	<i>"Segunda Mão" - Mão Morta</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/655574377884636/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.732724533511306&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041357512955/	
27 de Março	Mosteiro de Tibães
Música/ Residência Artística	-
Jan – Fev – Mar 2015	-
Evento realizado no ciclo gnracion@.	

Quadro n.º 21

Aki Onda	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/1454725054817869/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.742791185837974&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041394179618	
17 de Abril	Pátio Exterior
Música/ Residência Artística	-
Abr – Mai – Jun 2015	-
-	

Quadro n.º 22

Aki Onda	Soundwalk
Evento: https://www.facebook.com/events/348921861962948/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.743730582410701&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041394179618	
18 de Abril	Por Braga, com início no Jardim de Santa Bárbara
Música/ Residência Artística	-
Abr – Mai – Jun 2015	-
-	

Quadro n.º 23

Shabazz Palaces	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/911962082177450/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.747337258716700&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041417512949/	
24 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Mai – Jun 2015	-
-	

Quadro n.º 24	
Cécile Schott	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/371605163023008/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.753085884808504&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041430846281/	
9 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Mai – Jun 2015	-
-	-

Quadro n.º 25	
Peixe / Nova Orquestra Futurista do Porto	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/370082903187030/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.755365374580555&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041440846280/	
15 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Mai – Jun 2015	-
-	-

Quadro n.º 26	
Sensible Soccers + Laetitia Moraes	paulo
Evento: https://www.facebook.com/events/827089157383911/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.761917153925377&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041484179609/	
29 de Maio	Blackbox
Música/ Residência Artística	Teatro Maria Matos Curtas Vila do Conde – Festival Internacional de Cinema
Abr – Mai – Jun 2015	direção artística Sensible Soccers

	Laetitia Morais música Sensible Soccers Visuais Laetitia Morais Técnico de som João Moreira
Residência artística e concerto de Sensible Soccers com a artista visual Laetitia Morais.	

Quadro n.º 27

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto	Fora e dentro #2
Evento: https://www.facebook.com/events/247840978893303/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.762967020487057&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041474179610/	
29 de Maio – 4 de Julho	Vários Locais
Exposição	-
Abr – Mai – Jun 2015	exposição coletiva pelo mestrado em práticas artísticas contemporâneas da FBAUP

Quadro n.º 28

Outros Cantos	Residência artística e concerto do projeto <i>Outros Cantos</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/804999366203908/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.769488859834873&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041514179606/ Minidocumentário: https://youtu.be/u1QBL0asacM	
13 de Junho	Pátio Exterior + Restaurante
Música/ Residência Artística	-
Abr – Mai – Jun 2015	direção artística Joana Araújo José Alberto Gomes Ricardo Baptista
-	

Quadro n.º 29	
Matmos	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/352635198278052/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.777331525717273&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041534179604/	
27 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Mai – Jun 2015	-
-	

Quadro n.º 30	
Joe Morris / Ensemble Super Moderne	Concertos
Cartaz do ciclo: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041537512937/ Evento: https://www.facebook.com/events/841905815895356/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.785201091596983&type=3	
11 de Julho	Pátio Exterior
Música	-
Jul – Ago – Set 2015	-
Concertos realizados no Ciclo «Julho é de Jazz» de 2015	

Quadro n.º 31	
Rodrigo Amado Motion Trio	Concertos
Cartaz do ciclo: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041537512937/ Evento de: https://www.facebook.com/events/1579497902310778/ Fotos de: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.788026991314393&type=3	
18 de Julho	Pátio Exterior
Música	-

Jul – Ago – Set 2015	-
Concerto realizado no Ciclo «Julho é de Jazz» de 2015	

Quadro n.º 32	
Mark Fell	<i>Five Studies in Negative Duration</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/861365393951518 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.792612234189202&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041560846268/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=Z8Oa7vDHs3Q	
11 de Julho – 26 de Setembro	Galeria gnraption
Exposição	-
Jul – Ago – Set 2015	-
-	

Quadro n.º 33	
Ermo	Trabalho Da Casa: Ermo
Evento: https://www.facebook.com/events/1089171914444431/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.824334604350298&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041697512921/	
25 de Setembro	Blackbox
Música/ Residência Artística	Encontros da imagem
Jul – Ago – Set 2015	-
-	

Quadro n.º 34	
Fénix	Espectáculo de comunidade composto por homens e mulheres em situação de sem-abrigo.
Evento: https://www.facebook.com/events/1621195004771933/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.818546698262422&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/926041607512930/	

25 de Setembro	Blackbox
Música/ Residência Artística	Cruz Vermelha Portuguesa, Delegação de Braga Serviço Educativo Casa da Música/Digitópia
Jul – Ago – Set 2015	-
Inserido no programa oficial da Noite Branca 2015.	

Quadro n.º 35

Phill Niblock e Ana Carvalho	<i>Quietude Acelerada</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1200652859948496/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.828792680571157&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041684179589/	
9 de Outubro – 5 de Dezembro	Galeria gnration
Instalação	-
Out – Nov – Dez 2015	-
-	

Quadro n.º 36

Batida	Concerto de Batida
Evento: https://www.facebook.com/events/1499975970313273/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.828094727307619&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041717512919/	
9 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Nov – Dez 2015	-
-	

Quadro n.º 37

Jessica Pratt	<i>Quietude Acelerada</i>
----------------------	----------------------------------

Evento: https://www.facebook.com/events/681551671980899/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.835299399920485&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041750846249/	
26 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Nov – Dez 2015	-
Inserido no programa oficial da Noite Branca 2015.	

Quadro n.º 38	
Lower Dens	<i>Escape from Evil.</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/910715252303418/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.846433828807042&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041797512911/	
22 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Nov – Dez 2015	-
O concerto de Fear of Men não decorreu.	

Quadro n.º 39	
A Winged Victory For The Sullen	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/987392214614765/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.851943051589453&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/926041800846244/	
4 de Dezembro	Auditório Adelina Caravana
Música	Conservatório de Música Calouste Gulbenkian de Braga
Out – Nov – Dez 2015	-
O concerto pertencente ao Ciclo GNRATION @.	

Quadro n.º 40

Paulo Henrique e João Martinho Moura	unNamed
Minidocumentário: https://www.facebook.com/watch/?v=853456428104782	
11 de Dezembro	Galeria gnration
Dança	Arte Total Este projeto é apoiado Pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte Total .
Out – Nov – Dez 2015	-
-	

Quadro n.º 41	
Vários artistas	Phonopticon
Evento: https://www.facebook.com/events/1179549588739108/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/934352900015134/	
7 de Janeiro – 27 de Fevereiro	Vários locais
Instalação	Produção Sonoscopia Projecto financiado pelo Secretario de Estado da Cultura/DGArtes
Jan – Mar 2016	Composição e desenvolvimento de novos instrumentos Alberto Lopes, Alexandre Soares, Carlos Guedes, Filipe Lopes, Gustavo Costa, Henrique Fernandes, José Alberto Gomes, Ricardo Jacinto, Rui Dias e Rui Penha Interpretação Henrique Fernandes, Filipe Lopes, José Alberto Gomes, Rui Dias e Rui Penha Produção executiva Patrícia Caveiro
Algumas publicações sobre o evento foram acompanhadas com fotografias do desenvolvimento do mesmo, inclusive associadas à página de Facebook do evento. Não organizadas como álbum, mas presentes no mural de discussão da hiperligação do evento.	

Quadro n.º 42	
HHY & The Macumbas	Concerto e residência artística

Evento: https://www.facebook.com/events/606212796184667/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.880279445422480&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/934352850015139/	
29 de Janeiro	Blackbox
Música/ Residência Artística	-
Jan – Mar 2016	-
-	

Quadro n.º 43	
Chris Corsano e Joe Mcphee Duo	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/911285665634051 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.887623761354715&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/934352880015136/	
12 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2016	-
-	

Quadro n.º 44	
Dawn of Midi e OZO	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/604697386336259/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.890317387752019&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/934352883348469/	
17 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2016	-
-	

Quadro n.º 45

Con+ainer	Trabalho da casa: Con+ainer
Evento: https://www.facebook.com/events/1653592341583139/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.896639320453159&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/934352960015128/	
27 de Fevereiro – 24 de Março	Galeria gnraption e Blackbox
Música/ Instalação	-
Jan – Mar 2016	-
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 46	
Ben Frost	A U R O R A
Evento: https://www.facebook.com/events/1491869974451808/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.909736955810062&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/934352950015129/	
18 de Março	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2016	-
-	

Quadro n.º 47	
Josephine Foster	Concerto de apresentação de <i>No More Lamps in the Morning</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/763968490405894/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.927537317363359&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/934353006681790/	
9 de Abril	Salão Nobre do Museu dos Biscainhos
Música	Museu dos Biscainhos Braga 2016: Capital Ibero-Americana da Juventude
Abr – Jun 2016	-
Concerto inserido no ciclo gnraption@.	

Quadro n.º 48	
Rui Dias	<i>Urban algae</i>
-	
Evento: https://www.facebook.com/events/1703221573285889/?active_tab=about	
30 de Abril – 9 de Julho	Galeria INL
Instalação	INL — Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Abr – Jun 2016	uma representação sonora por Rui Dias
-	

Quadro n.º 49	
Boris Chimp 504	<i>Non human device #3</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/961611563946769/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/934353073348450/	
30 de Abril – 9 de Julho	Galeria gnraption
Instalação	-
Abr – Jun 2016	-
-	

Quadro n.º 50	
Tim Hecker	<i>Love Streams (4AD)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1556277854687346/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.946330495484041&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/941392802644477/	
9 de Maio	Blackbox
Instalação	-
Abr – Jun 2016	-
-	

Quadro n.º 51

Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto	Fora e dentro #2
Evento: https://www.facebook.com/events/247840978893303/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.950498291733928&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137643356352753/	
9 de Maio – 16 de Julho	Vários Locais
Instalação	-
Abr – Jun 2016	coordenação Fernando José Pereira / Mestrado Práticas Artísticas Contemporâneas autores Carlos Arteiro, Bertrand Chavarría-Aldrete, Daniel Laureano, Gonçalo Duarte, Joana Torrinha, Leonor Costa, Malu Ribeiro, Patrícia Gomes e Serena Barbieri.
-	

Quadro n.º 52	
Capitão Fausto	<i>Capitão Fausto têm os dias contados</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/593479190805646/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.949337835183307&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137643723019383/	
14 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2016	-
-	

Quadro n.º 53	
White fence/ Steve Gunn	Concertos
Evento: https://www.facebook.com/events/1579919042324361/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.959175014199589&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137644603019295/	
30 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2016	-

Dois concertos no mesmo dia.

Quadro n.º 54

Föllakzoid

III

Evento: <https://www.facebook.com/events/978994052196306/>

Fotos: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.970366359747121&type=3>

Cartaz:

<https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1137643993019356/>

17 de Junho

Blackbox

Música

Braga 2016: Capital Ibero-Americana da Juventude

Abr – Jun 2016

-

-

Quadro n.º 55

B fachada

Concerto

Evento: <https://www.facebook.com/events/1749323311954103/>

Fotos: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.975296472587443&type=3>

Cartaz:

<https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1137643226352766/>

25 de Junho

Pátio Exterior

Música

-

Abr – Jun 2016

-

-

Quadro n.º 56

Carlos Bica e João Paulo Esteves da Silva + Red Trio

Concertos

Evento: <https://www.facebook.com/events/1159898964032080/>

Fotos: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.984920511625039&type=3>

Cartaz:

<https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1137653063018449/>

9 de Julho

Pátio Exterior

Música

RUM - Rádio Universitária do Minho
Doc Lisboa
jazz.pt

Jul – Set 2016	-
Concertos inseridos no Ciclo Julho é de Jazz de 2016.	

Quadro n.º 57	
Hugo Carvalhais Cryptic Quartet + Quarteto João Guimarães	Concertos
Evento: https://www.facebook.com/events/480201555523849/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.990403737743383&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137643226352766/	
16 de Junho	Pátio Exterior
Música	-
Jul – Set 2016	-
Concertos inseridos no Ciclo Julho é de Jazz de 2016.	

Quadro n.º 58	
Carlota Lagido	<i>50 toneladas, uma experiência sobre a cor preta</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1616631338648261?ref=newsfeed	
10 de Julho	Sala das Formações
Música	Arte Total Este projecto foi apoiado pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte total
Jul – Set 2016	-
-	

Quadro n.º 59	
Fernando José Pereira	<i>Suspensão (zona noergica)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/677399682411567/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137652349685187/	
16 de Julho – 14 de Setembro	Galeria INL
Instalação	INL

Jul – Set 2016	direção artística e produção gnration supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 60

Lucas Gutierrez	<i>Espetáculo audiovisual</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1761688907411227/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.989679287815828&type=3	
15 de Julho	Blackbox
Música/ Arte Digital	Braga 2016 – Capital Ibero-Americana da Juventude
Jul – Set 2016	-
-	

Quadro n.º 61

Lucas Gutierrez e Grandpa's Lab	<i>O teu eco é o meu eco</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1841390672756448/	
15 de Julho – 30 de Setembro	Galeria gnration
Música/ Arte Digital	Braga 2016 – Capital Ibero-Americana da Juventude
Jul – Set 2016	-
Na hiperligação do evento, no mural Discussão encontram-se publicações e fotos do projecto.	

Quadro n.º 62

Sun Araw Band	<i>Há milhões no gnration</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/634204970070134/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.991676094282814&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1137652856351803/	

20 de Julho	Blackbox
Música	Milhões de Festa
Jul – Set 2016	-
-	

Quadro n.º 63

Outros cantos	<i>Espectáculo de comunidade Outros Cantos</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1663556953965820/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137653053018450/	
3 + 4 de Setembro	Blackbox
Música	Noite Branca 2016
Jul – Set 2016	direção artística Joana Araújo José Alberto Gomes Ricardo Baptista
Espectáculo inserido no programa gnracion no âmbito da Noite Branca Braga 2016.	

Quadro n.º 64

Bruno Pernadas	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/502197266652542 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1045725732211183&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137652519685170/	
23 de Setembro	Blackbox
Música	-
Jul – Set 2016	-
-	

Quadro n.º 65

Berklee Valencia Campus Multi Media Ensemble	<i>Interference patterns</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/321377824887503/?active_tab=about Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137867082997047/	

16 de Outubro – 31 d	Galeria gnration
Instalação	-
Out – Dez 2016	-
-	

Quadro n.º 66

Pierce Warnecke	<i>Environment monitoring</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1256013184442786/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1137866832997072/	
18 de Outubro – 31 de Dezembro	Galeria INL
Instalação	INL
Out – Dez 2016	Direção artística e produção Gnration Supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia Instalação Audiovisual 3 canais de vídeo de alta definição 6 canais de áudio (stereo + 4 transdutores)
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 67

Michael Rother	<i>NEU!, Harmonia & solo works</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/228066220923439/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1066287850154971&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1137866839663738/	
16 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2016	-
-	

Quadro n.º 68

Sarah Neufeld	The ridge
Evento: https://www.facebook.com/events/263366620723643/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1095329823917440&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137866972997058/	
12 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2016	-
-	

Quadro n.º 69	
Norberto Lobo	<i>Muxama</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1780705828835656/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1109122175871538&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137866926330396/	
25 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2016	-
-	

Quadro n.º 70	
Julianna Barwick	<i>will</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/331065777234450/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1113529102097512&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137866919663730/	
28 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2016	-
-	

Quadro n.º 71	
André Gonçalves	<i>Música eterna</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/1584869295143359 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1121768557940233&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137867072997048/	
3 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2016	-
-	

Quadro n.º 72	
Teresa Fabião	Guelra: Teresa Fabião
Evento: https://www.facebook.com/events/327015017648202/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137866922997063	
17 de Dezembro	Sala de Formações
Dança	Arte Total Este projecto foi apoiado pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte total
Out – Dez 2016	
Na hiperligação do evento, no mural Discussão encontram-se publicações e fotos do projecto. Guelra — Laboratório de Transcrição Coreográfica, é um laboratório transdisciplinar desenvolvido pela Arte Total desde 2012.	

Quadro n.º 73	
Máquina del amor	Trabalho de casa: máquina del amor
Evento: https://www.facebook.com/events/183506545414743/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1136632229787199&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1137867069663715/	
16 de Dezembro	Blackbox
Dança	-
Out – Dez 2016	-
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 74**Vessel + Pedro Maia****Concerto**Evento: <https://www.facebook.com/events/1612004039106831/>Fotos: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1161886340595121&type=3>

Cartaz:

<https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1508766409240444/>

14 de Janeiro

Blackbox

Música

-

Jan – Mar 2017

-

-

Quadro n.º 75**Phill Niblock****Concerto**Evento: <https://www.facebook.com/events/1822769444657577/>Fotos: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1170549016395520&type=3>

Cartaz:

<https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1508769239240161/>

24 de Janeiro

Blackbox

Música

Addac System

Jan – Mar 2017

-

-

Quadro n.º 76**The Legendary Tigerman + Pedro Maia.*****How To Become Nothing***Evento: <https://www.facebook.com/events/209279869479290/>Fotos: <https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1183709515079470&type=3>

Cartaz:

<https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1508769372573481/>

4 de Fevereiro – 18 de Fevereiro

Galeria gnracion

Exposição

Jan – Mar 2017

Edição e manipulação da imagem ao vivo

Pedro Maia

Música ao vivo

The Legendary Tigerman

Realização

	Pedro Maia Imagem Pedro Maia Rita Lino Textos Paulo Furtado Música The Legendary Tigerman Com Paulo Furtado Mayumi Pereira Rita Lino Produção Metropolitana Discos Tigre Coprodução Bando À Parte
-	

Quadro n.º 77

Xiu Xiu	<i>Under the Blossoming Cherry Trees</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1682696065355758/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1185707631546325&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508767105907041/	
8 de Fevereiro	Blackbox
Filme-concerto	-
Jan – Mar 2017	-
-	

Quadro n.º 78

DUQUESA	<i>Norte Litoral</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1102520183192572/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1201903869926701&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508767522573666/	
25 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2017	-
-	

Quadro n.º 79	
Tarik Barri	Scale travels: <i>Matter of Perspectives</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1210742959021378 Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=TtFILNKhDJ0 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508766472573771/	
24 de Março – 17 de Junho	Galeria INL
Instalação	INL
Jan – Mar 2017	Direção artística gnration supervisão científica e produção Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 80	
@c	Lâminas
Evento: https://www.facebook.com/events/353325431699361/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1206567209460367&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508768529240232/	
3 de Março	Blackbox
Música	Teatro Maria Matos
Jan – Mar 2017	-
-	

Quadro n.º 81	
@c	A/B
Evento: https://www.facebook.com/events/615387111996050/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=bZdkAbuiRls Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508766512573767/	
3 de Março – 22 de Abril	Galeria gnration
Instalação	-
Jan – Mar 2017	-

-

Quadro n.º 82	
Ryley Walker	<i>GoldenSingsThatHaveBeenSung</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/368963590142838/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1254276388022782&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508769805906771/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=LPwbWUUD_XQ	
13 de Abril	Blackbox
Música	--
Abr – Jun 2017	-
-	

Quadro n.º 83	
Jenny Hval	<i>Blood Bitch</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1396514113701632/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1272575416192879&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508769352573483/	
29 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2017	-
-	

Quadro n.º 84	
Erik Hasan Gomez	<i>Proem</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/173882826456028/?active_tab=about Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508766449240440/	
30 Abril – 30 Junho	Galeria gnration
Instalação	Berklee College of Music – Valencia Campus
Abr – Jun 2017	-

-

Quadro n.º 85	
Joshua Abrams & Natural Information Society	<i>Simultaneity</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/280671709032167/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1275535302563557&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508768645906887/	
6 de Maio	Salão Nobre do Museu do Museu Nogueira da Silva
Música	-
Abr – Jun 2017	-
Concerto inserido no ciclo gnraption@.	

Quadro n.º 86	
Silver Apples	<i>Clinging To A Dream</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1864354243801537/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1287471024703318&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766659240419/	
20 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2017	-
-	

Quadro n.º 87	
Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto	Fora e Dentro #3 – um tiro no espaço
Evento: https://www.facebook.com/events/273627826406625/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1288174174633003&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766532573765/	
20 de Maio – 14 de Julho	Vários locais
Exposição	Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto

Abr – Jun 2017	coordenação Pedro Tudela Mestrado Práticas Artísticas Contemporâneas autores Brígida de Sousa, Carolina Grilo Santos, Daniel Mendes, Diana Geirotto Gonçalves, Duda Affonso, Eduardo Duarte, João Castro, João Mateus, Lorena Malagón, Luís Pinto, Mafalda Pilha, Manuela Curtiss, Margarida Fragueiro, Marta Santone, Óscar Malta, Renato Breder, Ricardo Maia, Soraia Pinheiro, Tatiana de Almeida, Telma Salema e Tiago Loureiro.
-	

Quadro n.º 88	
Bing & Ruth/ Marco Franco	<i>No Home of the Mind</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1389567884396318/ Fotos https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1290705067713247&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508770385906713/ Fotos da primeira parte com Marco Franco https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1290671824383238&type=3	
24 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2017	-
Dois concertos, sendo a primeira parte encarregue a Marco Franco.	

Quadro n.º 89	
Pedro Rebelo	Scale travels: listen to me
Evento: https://www.facebook.com/events/141219659789090/141219913122398/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1335926343191119&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766809240404/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=zHCKdD7BbU8	
7 de Julho – 30 de Setembro	Galeria INL
Instalação	INL
Jul – Set 2017	Direção artística gnraption

	supervisão científica e produção Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 90	
Open Field Creative Lab	Wofl001
Evento: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766475907104/ Fotos Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766475907104/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=9cRDb3AAo0w	
15 de Julho – 15 de Outubro	Galeria gnraption
Instalação	-
Jul – Set 2017	-
-	

Quadro n.º 91	
Carlota Lagido	Guelra: <i>jungle red</i> ou <i>der elgnuj</i>, um argumento ornitológico
Evento: - Fotos - Cartaz: -	
17 de Julho – 21 de Julho	Blackbox
Residência artística/ Dança	Arte Total Este projecto foi apoiado pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte total
Jul – Set 2017	direção artística do projeto Guelra Cristina Mendanha conceção do projeto Jungle Red Carlota Lagido produção projeto Guelra- Arte Total

Guelra — Laboratório de Transcrição Coreográfica, é um laboratório transdisciplinar desenvolvido pela Arte Total desde 2012.

Quadro n.º 92

Hong Kong New Music Ensemble X Digitópia Collective	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/1508888899181314/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1356958331087920&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1508768469240238/	
31 de Julho	Pátio Exterior
Música	-
Jul – Set 2017	programa Angus Lee: sous rature, Op.26 (2017) Charles Kwong: Here the world expires (2012/2015) Isang Yun: Together (1990) Karlheinz Stockhausen: excerpts from Aus den sieben Tagen (1968) músicos HKNME: Selena Choi, violino; William Lane, viola; Simon Hui, contrabaixo; Angus Lee, flauta Digitópia Collective: José Alberto Gomes, Óscar Rodrigues, Tiago Ângelo e Pedro Augusto
-	-

Quadro n.º 93

Grandfather's House	Trabalho da Casa: Grandfather's House
Evento: https://www.facebook.com/events/130112594240829/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1386290338154719&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1508766852573733/	
2 de Setembro	Blackbox
Música	
Jul – Set 2017	
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 94	
Três Tristes Tigres	<i>guia espiritual e comum</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/715393505329829/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1403086389808447&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508769059240179/	
22 de Setembro	Blackbox
Música	-
Jul – Set 2017	-
-	

Quadro n.º 95	
Ryoichi Kurokawa	<i>Ad/ab atom</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1819623988052939/1819623988052938/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1449962975120788&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508766529240432/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=DWsmlx7jZc0	
19 de Outubro – 20 de Janeiro 2018	Galeria INL
Instalação	INL Com apoio LG e EDIGMA
Out – Dez 2017	direção artística e produção gnration supervisão científica INL - International Iberian Nanotechnology Laboratory instalação audiovisual 7 canais vídeo e 4 canais de som 8 minutos de duração
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 96	
Nerea Castro	<i>9:1 Plays in Praise of Shadows</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/1969225753321263/1969225766654595/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766819240403/	
27 de Outubro – 31 de Dezembro	Galeria gnration
Instalação	-
Out – Dez 2017	-
-	

Quadro n.º 97	
Shabazz Palaces + Ângela Polícia	Quazarz: <i>Born on a Gangster Star</i> e Quazarz vs. <i>The Jealous Machines</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1103143356482632/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1439134456203640&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508769539240131/	
2 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2017	-
Primeira parte por Ângela Polícia, apresentando <i>Pruridades</i> .	

Quadro n.º 98	
The Bug Vs Dylan Carlson of Earth	Concret Desert
Evento: https://www.facebook.com/events/141582689765111/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1444246072359145&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1508766982573720/	
8 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2017	-
Primeira parte por Ângela Polícia, apresentando <i>Pruridades</i> .	

Quadro n.º 99

Forest Swords	Compassion
Evento: https://www.facebook.com/events/147522872439494/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1464489487001470&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/gm.261461461045634/1450818925035193/	
29 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2017	-
-	

Quadro n.º 100	
Rumble in the Jungle: Linda Martini vs. The Legendary Tigerman	Concerto-round
Evento: https://www.facebook.com/events/725037561035227/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1465593530224399&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508768609240224/	
30 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2017	-
-	

Quadro n.º 101	
Laraaji	Sun Gong e Bring On The Sun
Evento: https://www.facebook.com/events/145572676051008/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1472388299544922&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1508768989240186/	
7 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2017	-
-	

Quadro n.º 102

Maria Ines Villasmil	Guelra: Maria Ines Villasmil
Evento: https://www.facebook.com/events/145572676051008/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1472388299544922&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1508768989240186/	
11 de Dezembro – 16 de Dezembro	Blackbox
Residência Artística/ Dança	Arte Total Este projecto foi apoiado pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte total
Out – Dez 2017	direção artística do projeto guelra Cristina Mendanha conceção do projeto dança líquida numa vida líquida Maria Inês Villasmil produção projeto guelra Arte Total
Guelra — Laboratório de Transcrição Coreográfica, é um laboratório transdisciplinar desenvolvido pela Arte Total desde 2012.	

Quadro n.º 103

The Selva	-
Evento: https://www.facebook.com/events/134406063895164/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?vanity=gnracion.pt&set=a.1507773916006360 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931247563658991/	
8 de Janeiro – 12 Janeiro	Blackbox
Residência Artística / Música	-
Jan – Mar 2018	-
-	

Quadro n.º 104

Zimoun	Site-specific installation
Evento: https://www.facebook.com/events/325602754586141/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1588232507960500&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931247650325649/	

Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=Z_Elb791-dk	
20 Janeiro – 7 Abril	Blackbox
Instalação	Embaixada da Suíça Em Portugal, SMSA Sebastião e Martins SA – Cartão Canelado e Embalagens
Jan – Mar 2018	-

Quadro n.º 105

Moon Duo + 10 000 russos	<i>Occult Architecture + Distress Distress</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/402251443551555/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1534969429953475&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931248103658937/	
9 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2018	-
Dois concertos: abertura de 10 000 russos com “Distress Distress”.	

Quadro n.º 106

Six organs of admittance + Luís Martins	<i>Burning the threshold</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/149412249053196/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1549485461835205&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931247923658955/	
24 de Fevereiro	Blackbox
Música	Nome dos parceiros (quando tem)
Jan – Mar 2018	-
Dois concertos: com abertura de Luís Martins com “Tentos, invenções e encantamentos”	

Quadro n.º 107

Alex Augier	<i>_nybble_</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1969786383288089/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1554546371329114&type=3	

Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1931247673658980/	
2 de Março	Blackbox
Música/ Imagem	-
Jan – Mar 2018	-
Obra inserida no ciclo binário – performances audiovisuais.	

Quadro n.º 108	
AGF (Antye Greie-Ripatti)	Scale Travels: LANGUAGEHACK
Evento: https://www.facebook.com/events/152937645380332/152937652046998/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1931247666992314/ Minidocumentário: https://youtu.be/s0Y1xosM1oQ	
16 de Março – 16 de Junho	Galeria INL
Instalação	INL
Jan – Mar 2018	direção artística e produção gnration supervisão científica laboratório ibérico internacional de nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 109	
Dead men talking	Trabalho da casa: <i>Places without answers</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1736846906345550/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1570270386423379&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1931247803658967/	
17 de Março	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2018	Música e sons ambiente Dead Men Talking: Márcio Alfama, André Batista e João Vitor Costeira Instalações, imagens e filmes Miguel Ogoshi, Nuno Cabrita e Sofia Sousa
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 110	
mdou moctar + bed legs	sousoume tamachek
Evento: https://www.facebook.com/events/135802273772064/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1575131042603980&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931248006992280/	
22 de Março	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2018	-
Concerto.	

Quadro n.º 111	
Boogarins	lá vem a morte
Evento: https://www.facebook.com/events/149247439224665/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1592498547533896&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931263250324089/	
6 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2018	-
-	

Quadro n.º 112	
Myriam Bleau	Autopsy.glass
Evento: https://www.facebook.com/events/564923790530367/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1605987582851659&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931262790324135/	
21 de Abril	Blackbox
Música/ Imagem	-
Abr – Jun 2018	-
Inserido no ciclo Binário – performances audiovisuais.	

Quadro n.º 113

Nicolas Bernier	<i>Transfert (299 792 458 m/s)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/571425999893596/?active_tab=discussion Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1644866448963772&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1931262966990784/	
1 de Junho	Blackbox
Música/ Instalação	-
Abr – Jun 2018	-
Inserido no ciclo Binário – performances audiovisuais.	

Quadro n.º 114	
Nicolas Bernier	<i>frequencies (light quanta)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/2026904344017194/2026904367350525/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1931262786990802/ Minidocumentário: https://www.facebook.com/watch/?v=1640160546101029	
28 de Abril – 14 de Julho	Galeria gnration
Instalação	-
Abr – Jun 2018	-
-	

Quadro n.º 115	
Imploding Stars	Trabalho de casa: <i>riverine</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/857877384395581 Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1633305133453237&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/1931262880324126/	
19 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2018	-
Obra inserida no ciclo Trabalho da Casa que promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 116	
Peter Broderick	<i>partners/ all together again</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/560687700961099/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1638289622954788&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/gm.616692942027241/1633331463450604/	
25 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2018	-
-	

Quadro n.º 117	
Julie Byrne	<i>not even happiness</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/379128282513504/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1663344630449287&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931262980324116/	
16 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2018	-
-	

Quadro n.º 118	
The Raincoats + Dear Telephone	<i>cut</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/171869340260418/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1685321881584895&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931263076990773/	
29 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2018	-
-	

Quadro n.º 119	
Matthew Biederman	<i>all the way down</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/394290177725287/394290191058619/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1706463046137445&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931267896990291/ Minidocumentário: https://youtu.be/4xMylK9QtHY	
13 de Julho – 6 de Outubro	Galeria INL
Instalação	INL
Jul – Set 2018	direção artística e produção gnration supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Obra inserida no programa scale travels , um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 120	
Kittyking Dance Company	Guelra: Kittyking Dance Company
Evento: https://www.facebook.com/events/465006260587792/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1717829375000812&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931267980323616/	
16 de Julho – 21 de Julho	Blackbox
Dança/ Residência Artística	Arte Total Este projecto foi apoiado pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte Total.
Jul – Set 2018	-
Guelra — Laboratório de Transcrição Coreográfica, é um laboratório transdisciplinar desenvolvido pela Arte Total desde 2012.	

Quadro n.º 121	
João Martinho Moura	VV
Evento: https://www.facebook.com/events/885439471650148/885439498316812/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931267760323638/	
21 de Julho – 13 de Outubro	Galeria gnration
Instalação	-
Jul – Set 2018	-
-	

Quadro n.º 122	
Acid Mothers Temple + The Nancy Spungen X	-
Evento: https://www.facebook.com/events/1903761799718328/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1821515017965580&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931272416989839/	
4 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2018	-
-	

Quadro n.º 123	
Patrícia Martins, Michael Pattmann e Ricardo Guerreiro	Música Eletrónica De Karlheinz Stockhausen
Evento: https://www.facebook.com/events/278394246103366/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1831628260287589&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931272440323170/	
12 de Outubro	Blackbox
Música	klangpol - Netzwerk Neue, Musik Nordwest Land Niedersachsen (Niedersächsisches Ministerium für Wissenschaft und Kultur), Senator für Kultur der Freien Hansestadt Bremen Stadt Oldenburg
Out – Dez 2018	Piano Patrícia Martins , Percussão Michael Pattmann difusão electrónica Ricardo Guerreiro
-	

Quadro n.º 124	
Joanie Lemerrier	microscapes
Evento: https://www.facebook.com/events/2149297145288673/2149299311955123/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1922581594525588&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931272490323165/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=GS_Y7rnZlA	
15 de Outubro – 12 de Janeiro de 2018	Galeria INL
Instalação	INL

Out – Dez 2018	direção artística e produção gnration supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia — Grupo de Investigação em Nanoquímica produção do artista Juliette Bibasse
Obra inserida no scale travels , um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 125	
James Holden & The Animal Spirits	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/2237402479822906/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1867997583317323&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931272336989847/	
8 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2018	-
-	

Quadro n.º 126	
Midori Takada	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/545745172538661/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1874176112699470&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/1931272323656515/	
13 de Novembro	Capela Imaculada do Seminário Menor
Música	Drumming — Grupo de Percussão Universidade do Minho, Arquidiocese de Braga
Out – Dez 2018	-
Concerto inserido no ciclo gnration@.	

Quadro n.º 127	
Jessica Moss	<i>entanglement</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/328724287691275/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1902123043238110&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931272866989794/	
4 de Dezembro	Blackbox
Música	Madeira Dig
Out – Dez 2018	-
-	

Quadro n.º 128	
Mariana Tengner Barros	exi(s)t(s)
Evento: https://www.facebook.com/events/529036470887449/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1907946222655792&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931272530323161/	
7 de Dezembro	Blackbox
Dança	-
Out – Dez 2018	-
-	

Quadro n.º 129	
Flávio Rodrigues	Guelra: Flávio Rodrigues
Evento: https://www.facebook.com/events/286752335452943/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/1931272546989826/	
10 de Dezembro – 14 de Dezembro	Sala de Formação
Dança/ Residência Artística/ Apresentação Pública	Arte Total Este projecto foi apoiado pela Secretaria de Estado da Cultura, através do programa de apoio quadrienal da DGArtes à estrutura Arte total
Out – Dez 2018	-
Guelra — Laboratório de Transcrição Coreográfica, é um laboratório transdisciplinar desenvolvido pela Arte Total desde 2012. Na página Eventos, no mural Discussão, encontram-se fotografias da performance.	

Quadro n.º 130

Ryoichi Kurokawa	<i>mono</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/358218211653746/358218218320412/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2064909023626177&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337179416677/ Minidocumentário: https://youtu.be/Mvjurpwxz-8	
18 de Janeiro – 7 de Abril	Galeria gnration
Exposição	-
Jan – Mar 2019	-
-	

Quadro n.º 131

Rafael Toral	<i>wave field</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/711640512551183/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1965859520197795&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840336919416703/	
18 de Janeiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2019	-
-	

Quadro n.º 132

Irreversible Entanglements	<i>Irreversible Entanglements</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/538268893307976/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.1990571704393243&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840336929416702/	
6 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2019	-
-	

Quadro n.º 133

Marc Ribot's Ceramic Dog	<i>Yru Still Here?</i>
---------------------------------	-------------------------------

Evento: https://www.facebook.com/events/2178709712382669/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2007307749386305&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnrnation.pt/photos/gm.2210654729188167/1976544019129345/	
17 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2019	marc ribot guitarra, voz, shahzad ismaily guitarra, baixo, eletrónica ches Smith bateria
-	

Quadro n.º 134	
Maotik	Scale Travels: <i>Wavelengths of Light</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/250879439175884/250879445842550/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnrnation.pt/photos/a.926014430848981/3840336726083389/ Minidocumentário: https://youtu.be/n50tjGuLah4	
8 de Março — 8 de Junho	Galeria INL
Instalação	INL
Jan – Mar 2019	direção artística e produção gnration supervisão científica laboratório ibérico internacional de nanotecnologia
Obra inserida no scale travels , um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 135	
Lucas Paris	<i>Antivolume In/Ext</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/2268259400099626/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2036307289819684&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnrnation.pt/photos/a.926014430848981/3840336949416700/	
8 de Março	Blackbox
Música/ Imagem	-
Jan – Mar 2019	-
Obra inserida no ciclo Binário – performances audiovisuais.	

Quadro n.º 136

Ângela Polícia + Openfield Creativelab	Trabalho da casa: Ângela Polícia
Evento: https://www.facebook.com/events/276647706529071/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2044953262288420&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840336842750044/	
16 de Março	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2019	-
Obra inserida no ciclo Trabalho da Casa que promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais	

Quadro n.º 137	
Eli Keszler	<i>Stadium</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/213391166269394/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2061950650588681&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840336706083391/	
29 de Março	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2019	-
-	

Quadro n.º 138	
Colin Stetson	<i>All This I Do For Glory</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/371012476815478/?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2074583112658768&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840337349416660/	
7 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2019	-
-	

Quadro n.º 139	
Black Bombaim + HHY & The Macumbas	Concertos

Evento: https://www.facebook.com/events/979228959132379/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2091460170971062&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337756083286/	
18 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2019	-
-	

Quadro n.º 140	
Falaises	Performance
Evento: https://www.facebook.com/events/347221425890082?ref=newsfeed Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2121371634646582&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337249416670/	
8 de Maio	Blackbox
Música/ Imagem	-
Abr – Jun 2019	Alexis Langevin-Tétrault – artista sonoro Guillaume Côté – artista sonoro Dave Gagnon – artista visual
Obra inserida no ciclo Binário – performances audiovisuais.	

Quadro n.º 141	
The Necks	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/309373529778850/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2132501673533578&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337606083301/	
15 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2019	chris abrahams piano lloyd swanton contrabaixo tony buck bateria, percussão
-	

Quadro n.º 142	
Eiko Ishibashi + Ricardo Dias Gomes	Concertos

Evento: https://www.facebook.com/events/2016936371722707/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2139047269545685&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337609416634/	
17 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2019	-
-	

Quadro n.º 143	
João Carlos Pinto, Jorge Ramos, Pedro Lima e Sara Marita	<i>Radiografia #1</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1043268835867891/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?vanity=gnration.pt&set=a.2186400524810359 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840338026083259/	
15 de Junho	Vários Locais
Música	-
Abr – Jun 2019	-
Radiografia – perspetiva sobre novos compositores bracarenses.	

Quadro n.º 144	
Fennesz	<i>Agora</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/597063207426527/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2193253270791751&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337792749949/	
19 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2019	-
-	

Quadro n.º 145	
Kevin Morby	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/2087239987996857/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2224248244358920&type=3	

Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840338266083235/	
8 de Julho	Auditório Vita
Música	Museu de Arqueologia D. Diogo De Sousa
Jul – Set 2019	-
Concerto inserido no ciclo gnracion@.	

Quadro n.º 146	
Florence To	Akhromology
Evento: https://www.facebook.com/events/437434600142576/437434606809242/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2236475536469524&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840337819416613/ Minidocumentário: https://youtu.be/wJ2FklU3z0A	
11 de Julho — 20 de Setembro	Galeria INL
Instalação	INL
Jul – Set 2019	direção artística e produção gnration supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Obra inserida no scale travels , um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 147	
Rui Penha	Uma Série De Harmónicos
Evento: https://www.facebook.com/events/2267611376607510/2267611383274176 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840338146083247/ Documentário: https://youtu.be/evm06RpR77Y	
19 de Julho — 4 de Outubro	Galeria gnracion e Sala da Entrada
Exposição	EDIGMA
Jul – Set 2019	-
-	

Quadro n.º 148	
Luís Severo	O Sol Voltou

Evento: https://www.facebook.com/events/355758938468907/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2368133069970436&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840337079416687/	
28 de Setembro	Blackbox
Música	-
Jul – Set 2019	-
-	

Quadro n.º 149	
Nadah El Shazly	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/497930991029933/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2379753568808386&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840338462749882/	
4 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2019	-
-	

Quadro n.º 150	
Mary Halvorson	Code Girl
Evento: https://www.facebook.com/events/390673898495711/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2399507480166328&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840338522749876/	
14 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2019	-
-	

Quadro n.º 151	
João Martinho Moura e Pedro Tudela	) Rev (
Evento: https://www.facebook.com/events/1075074212696129/1075074219362795/?active_tab=about	

Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840337986083263/ Documentário: https://youtu.be/M_Z0dPOOGMg	
14 de Outubro — 18 de Janeiro	Galeria INL
Instalação	INL
Out – Dez 2019	direção artística e produção gnration supervisão científica laboratório ibérico internacional de nanotecnologia
Obra inserida no scale travels , um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 152

Weyes Blood	<i>Titanic Rising</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/362027587775469/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2444383875678688&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840337662749962/	
5 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2019	-
-	

Quadro n.º 153

Cass McCombs	<i>Tip Of The Sphere</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/683697045438989/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2454983267952082&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840338159416579/	
8 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2019	-
-	

Quadro n.º 154

Andrea Belfi	<i>Trata</i>
---------------------	---------------------

Evento: https://www.facebook.com/events/1168821043506418/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2512327418884333&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840338729416522/	
6 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2019	-
-	

Quadro n.º 155	
Mão Morta Redux	<i>A Casa na Praça Trubnaia</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/2870476669637233/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2605791039537970&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840390822744646/	
17 de Janeiro	Blackbox
Música/Cinema	-
Jan – Mar 2020	A Casa na Praça Trubnaia de Boris Barnet com Sergei Komarov, Vera Maretskaya, Vladimir Fogel, Yelena Tyapkina Título Original: Dom na Trubnoy Origem URSS, 1928 Género: Comédia, Preto e Branco Duração: 86 min. Filme musicado ao vivo por Mão Morta Redux (Adolfo Luxúria Canibal, António Rafael e Miguel Pedro)
-	

Quadro n.º 156	
Peter Burr	<i>Mode confusion</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/481669569409227/481669579409226/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840390906077971/	
17 de Janeiro – 18 de Abril	Galeria gnraption
Exposição	-
Jan – Mar 2020	-

-

Quadro n.º 157	
Jana Winderen	<i>Spring Bloom in the Marginal Ice Zone</i>
Evento: https://ww.facebook.com/events/567198890783061/ Fotos: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840390902744638/	
25 de Janeiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2020	-
Espectáculo cancelado.	

Quadro n.º 158	
The Legendary Tigerman	<i>one man band tour</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1340705909445105/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2657903420993398&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840390939411301/	
14 de Fevereiro	Blackbox
Música	-
Jan – Mar 2020	-
-	

Quadro n.º 159	
Vladislav Delay Quintet	Concerto fruto de residência artística
Evento: https://www.facebook.com/events/2194119704227406/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2672619342855139&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840392032744525/	
21 de Fevereiro	Blackbox
Música	Co-produção TBA - Teatro do Bairro Alto
Jan – Mar 2020	

-

Quadro n.º 160	
Push 1 stop e Wiklow	Membrane
Evento: https://www.facebook.com/events/2954148214617305/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2688703924580014&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/3840392009411194/	
29 de Fevereiro	Blackbox
Música/ Imagem	Conseil des arts et des lettres du Québec, Perte de signal e Holo-Gauze.
Jan – Mar 2020	push 1 stop Cadie Desbiens-Desmeules (Canadá) Wiklow Michael Dean (Canadá)
Obra inserida no ciclo Binário de 2020, integrando o programa inaugural de Construção de um Index#1.	

Quadro n.º 161	
Marcel Weber	<i>The Invention of Sense</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/450314675644760/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2687123021404771&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.335876086529488/2676356602481413/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=7raur4EC6Vg	
29 Fevereiro – 6 de Junho	Galeria INL
Exposição	INL
Jan – Mar 2020	direção artística e produção gnraption supervisão científica laboratório ibérico internacional de nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia. Integrou o programa inaugural de Construção de um Index#1.	

Quadro n.º 162	
Gabriel Ferrandini com Alexander von Schlippenbach	<i>Volúpias</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/497052490921305/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2701537523296654&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840391042744624/	
6 de Março	Blackbox
Música/ Residência Artística	
Jan – Mar 2020	Gabriel Ferrandini - bateria e percussão Hernâni Faustino - contrabaixo Pedro Sousa - saxofone tenor Alexander von Schlippenbach - piano
-	

Quadro n.º 163	
Diogo Tudela	<i>Vocal tract/ black hole/ vent shaft (part I)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/702878620495912/777651976351909/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.2993474020769668&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840392256077836/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=qTSkxePFns4	
3 de Julho – 3 de Outubro	Galeria gnration
Exposição	EDIGMA
Jul – Ago 2020	
Na hiperligação do evento informou-se que a exposição se findaria a 30 de Setembro, contrariamente aos 3 de Outubro anunciados na agenda.	

Quadro n.º 164	
Sofia Saldanha	<i>A Trovada</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/608140303447760/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840390816077980/	
18 de Setembro	Blackbox
Documentário sonoro	Antena 2
Set – Out 2020	-
O documentário também terá tido transmissão radiofónica na Antena 2, a 21 de Setembro.	

Quadro n.º 165

Sonic Boom	<i>All Things Being Equal</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/280016933073833/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3212631962187205&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840392429411152/	
19 de Setembro	Blackbox
Música	-
Set – Out 2020	-
-	

Quadro n.º 166	
João Pais Filipe e Burnt Friedman	<i>Eurydike</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/288211149088121/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3229325563851178&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840392469411148/	
25 de Setembro	Blackbox
Música	-
Set – Out 2020	-
-	

Quadro n.º 167	
transforma	<i>Approximation (tbc)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/623669011843545/623669015176878/ Fotos: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840391159411279/ Cartaz: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3395398820577184&type=3 Minidocumentário: https://youtu.be/ht6FFiOd6A8	
2 de Outubro – 31 de Dezembro	Galeria INL
Instalação	INL
Set – Out 2020	Direção artística gnration supervisão científica e produção Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia

Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.

Quadro n.º 168

The Nancy Resistance Wide Band	Trabalho da Casa: <i>The Nancy Resistance Wide Band</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/295195918476703/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3253343961449338&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840390819411313/	
2 de Outubro	Blackbox
Música	-
Set – Out 2020	-
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 169

Indigo Quintet	<i>Musicam Jacques Tati</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/695554691373185/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3277484755701925&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840391852744543/	
9 de Outubro	Blackbox
Música/ Cinema	-
Set – Out 2020	pedro teixeira – corne inglês, oboé e duduk tiago machado – guitarra ricardo januário – violoncelo jorge castro – contrabaixo pedro g. de oliveira – bateria e percussão
-	

Quadro n.º 170

Adriana Romero + Joana Patrão	<i>Livro das transformações</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/2729975797255076/2729975813921741/ Fotos: Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840391866077875/ Projecto: https://www.youtube.com/watch?v=sOGN4CT6XSA&list=PLPaK_j_4PrNFEjPmtOK4gSpd9uYrN0ND3	

11, 18 e 25 de Outubro	<i>online</i>
Multidisciplinar	-
Set – Out 2020	-
Encomenda gnracion a Adriana Romero e Joana Patrão, cujo resultado fora apresentando aos domingos entre os dias de 11 de outubro a 22 de novembro, no <i>website</i> e redes sociais do gnracion.	

Quadro n.º 171	
Ralf Baecker	<i>floating codes</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/287686058964491/317606315972465/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3504635752986823&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840390722744656/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=PyZbB0sjSzM	
16 de Outubro – 9 de Janeiro de 2021	Galeria gnracion
Exposição	EDIGMA
Set – Out 2020	-
-	

Quadro n.º 172	
Legowelt	<i>Scores Nosferatu: phantom der nacht (1979)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/3125109794205125/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3314096342040766&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/3840392499411145/	
23 de Outubro	Blackbox
Música/ Cinema	-
Set – Out 2020	-
-	

Quadro n.º 173	
Lucrecia Dalt	<i>No era sólida</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/260531915254505/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3354814984635568&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840391856077876/	
7 de Novembro	Blackbox
Música	-
Nov – Dez 2020	-
-	

Quadro n.º 174	
Três Tristes Tigres	<i>Mínima Luz</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/335560001033659/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3388650397918693&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/3840391889411206/	
21 de Novembro	Blackbox
Música	Antena 3
Nov – Dez 2020	-
-	

Quadro n.º 175	
Cláudia Guerreiro e Filho da Mãe	<i>A azenha</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/3255720167878414/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3406759192774480&type=3 Cartaz: - Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=W-bPU7amB6w	
27 de Novembro	Blackbox
Música/Imagem/Residência artística	Antena 3
Nov – Dez 2020	-
Deduz-se que existe o cartaz, até porque ilustra o fundo da página <i>web</i> Evento, mas não encontramos o cartaz no álbum ou na pesquisa na página Facebook do gnration. Por motivos de covid-19 o concerto foi antecipado à data presente na agenda <i>Nov-Dez</i> de 2020.	

Quadro n.º 176

Joana Chicau e Renick Bell	<i>The stage is (alive)</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/2981986945461119/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3759815180802211&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/4569286433188411/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=KpOaOBsoHIA	
6 de Abril – 10 de Abril	Galeria gnraption
Instalação	-
Abr – Jun 2021	-
Em Fevereiro, por serem obrigados a fechar ao público, apresentou-se uma visita guiada dos artistas pela obra (o minidocumentário), que integra o <i>Choreographies of the Circle & Other Geometries</i> projecto desenvolvido pelos dois artistas.	

Quadro n.º 177	
Salomé Lamas	Scale Travels: Gaia
Evento: https://www.facebook.com/events/311707550314208/311707553647541/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3774164609367268&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/4569286856521702/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=LnZWxkwij5c	
14 de Abril – 29 de Maio	Galeria INL
Exposição	-
Abr – Jun 2021	direção artística e produção gnraption supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 178	
Homem em Catarse + Francisco Oliveira	<i>Sete Fontes</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/179324467193643/ Projecto: https://youtu.be/53GcS57KTAQ	
1 de Abril	<i>online</i>
Música/ Vídeo	-
Abr – Jun 2021	-
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 179	
Osso Colectivo	<i>Invasor Abstracto #3</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/536258937777449/536307754439234/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569286243188430/ Documentário: https://youtu.be/LYDzECuWFX8	
17 de Abril – 30 de Junho	Galeria gnracion
Exposição	-
Abr – Jun 2021	the green drones (2019-20), por matilde meireles Gravações do som produzido por caixas de telecomunicação spectrum (2020), por nuno torres Seis rádios com motores de passo controlados por microprocessadores corrente de ar (2020), por rita thomaz Desenhos em papel feitos à mão, suspensos + vídeo umbra, penumbra e antumbra (2020), por ricardo jacinto Partituras para o ensemble MEDUSA unit chuva (2020), por pedro tropa e ricardo jacinto Segmentos de cana amplificadas, eletrónica e estrutura ressonante maças tombadas (2020), por pedro tropa
-	-

Quadro n.º 180	
Marco Franco	<i>Arcos</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/124641696307317/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3811593125624416&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569286219855099/	
23 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2021	-
-	-

Quadro n.º 181	
Chão Maior	<i>Drawing circles</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/825627418048650/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3825414237575638&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569289043188150/	
30 de Abril	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2021	-
-	

Quadro n.º 182	
Rafael Toral	Space Quartet
Evento: https://www.facebook.com/events/490147605699430/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?vanity=gnration.pt&set=a.3896464360470625 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569287439854977/	
22 de Maio	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2021	rafael toral - feedback eletrónico e acústico, amplificador hugo antunes - contrabaixo nuno morão - bateria e percussão nuno torres - saxofone alto e instrumento eletrónico
-	

Quadro n.º 183	
Casper Clausen	<i>Better Way</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1317365835264657/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3912108478906213&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569286909855030/	
29 de Maio	Blackbox
Música	Antena 3 Canal180
Abr – Jun 2021	-

-

Quadro n.º 184	
João Pais Filipe + Pedro Melo Alves	
Evento: https://www.facebook.com/events/390273648875544/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3925511167565944&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569289199854801/	
2 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2021	joão pais filipe – percussão pedro melo alves – percussão
-	

Quadro n.º 185	
Omie Wise	Wise and Blue
Evento: https://www.facebook.com/events/888653065310128/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?vanity=gnration.pt&set=a.3944891018961292 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569286609855060/	
9 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2021	-
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 186	
Mariana Vilanova	evoking a simulated past
Evento: https://www.facebook.com/events/459711995233118/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569288869854834/	
9 de Junho – 19 de Junho	Sala de formações
Instalação	-
Abr – Jun 2021	-

Algumas fotografias da instalação encontram-se em publicações no mural da Discussão na página de Evento.

Quadro n.º 187

Kali Malone	Concerto
Evento: https://www.facebook.com/events/773639340254112/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3971103019673425&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569286616521726/	
19 de Junho	Blackbox
Música	-
Abr – Jun 2021	-
-	

Quadro n.º 188

Nuno da Luz	<i>Heart of sky centro do vento</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/931251264311104/931251270977770/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.3982259715224422&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569286613188393/ Minidocumentário: https://youtu.be/Gtr1vjqDGnc	
19 de Junho – 18 de Setembro	Galeria INL
Exposição	INL
Abr – Jun 2021	direção artística e produção gnration supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 189

Mark Fell e Rian Treanor com CERCIBraga e Escola de Arquitetura da Universidade do Minho	<i>Inter-symmetry</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/394731735226012/394731738559345/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4122899921160400&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569289209854800/	

15 de Julho – 25 de Setembro	Galeria gnration
Exposição	-
Jul – Set 2021	Circuito - Serviço Educativo Braga Media Arts Braga Media Arts Cerci Braga Universidade do Minho
-	

Quadro n.º 190

Rui Reininho	<i>Apresenta 20.000 éguas submarinas</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/344044740514489/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4217340968382961&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569288153188239/	
11 de Setembro	Blackbox
Música	-
Jul – Set 2021	-
-	

Quadro n.º 191

Sarnadas + Inês Castanheira	Órbita #1
Evento: https://www.facebook.com/events/916926889154632/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569286919855029/ Projecto: https://youtu.be/irn_eiVXUug	
18 de Setembro	<i>online</i>
Música/ Vídeo	-
Jul – Set 2021	-
Inserido no ciclo Órbita, nascido em 2021, que é exclusivo <i>online</i> .	

Quadro n.º 192

Gala Drop	Concerto
------------------	-----------------

Evento: https://www.facebook.com/events/541464867006723/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4262124347237956&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569289446521443/	
25 de Setembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2021	-
-	

Quadro n.º 193	
Haroon Mirza e Jack Jelfs	<i>The Wave Epoch</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/296964688480397/296964695147063/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4551579471625774&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569288126521575/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=L1cigN9gX3w	
8 de Outubro – 8 de Janeiro de 2022	Galeria gnration
Exposição	-
Out – Dez 2021	-
-	

Quadro n.º 194	
Dj Marcelle	<i>The Dj Marcelle Gnration Experience</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/583404519514375/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4305471732903217&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569288283188226/	
8 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2021	-
-	

Quadro n.º 195	
Openfield	<i>message</i>

Evento: https://www.facebook.com/events/251254143596135/251254146929468/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4551347908315597&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569289036521484/ Minidocumentário: https://www.youtube.com/watch?v=OwV_qJeLyHo	
16 de Outubro – 31 de Dezembro	Galeria INL
Exposição	INL
Out – Dez 2021	direção artística e produção gnration supervisão científica Laboratório Ibérico Internacional de Nanotecnologia
Inserido no programa: SCALE TRAVELS – Um programa colaborativo sobre arte e nanotecnologia.	

Quadro n.º 196	
Jana Winderen	<i>Spring Bloom in the Marginal Ice Zone</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/383382516605850/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4327992353984488&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569289606521427/	
16 de Outubro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2021	-
-	

Quadro n.º 197	
Medusa Unit	Órbita #2
Evento: https://www.facebook.com/events/615849022762622/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnracion.pt/photos/a.926014430848981/4569289736521414/ Projecto: https://www.youtube.com/watch?v=Y3tnrQ-K6Tg&t=1664s	
23 de Outubro	Online
Música/ Vídeo	-
Out – Dez 2021	-
Inserido no ciclo Órbita, nascido em 2021, que é exclusivo online.	

Quadro n.º 198	
Raw Forest	Órbita #3
Evento: https://www.facebook.com/events/247498907360580/ Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/4569289819854739/ Projecto: https://www.youtube.com/watch?v=trvt89h7igU	
17 de Novembro	<i>Online</i>
Música/ Vídeo	-
Out – Dez 2021	-
Inserido no ciclo Órbita, nascido em 2021, que é exclusivo online.	

Quadro n.º 199	
Cave Story	Órbita #4
Evento: https://www.facebook.com/events/308948813979311 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/4569290269854694/ Projecto: https://www.youtube.com/watch?v=X-f3fN24J7I	
15 de Dezembro	<i>Online</i>
Música/ Vídeo	-
Out – Dez 2021	-
Inserido no ciclo Órbita, nascido em 2021, que é exclusivo online.	

Quadro n.º 200	
Cavalheiro	Trabalho da casa: <i>Ilha Digital</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/229147849166490/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?vanity=gnraption.pt&set=a.4393561634094226 Cartaz: https://www.facebook.com/gnraption.pt/photos/a.926014430848981/4569288146521573/	
6 de Novembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2021	-
O ciclo Trabalho da Casa promove a criação e a apresentação de novos trabalhos por artistas locais.	

Quadro n.º 201	
Sensible Soccers	<i>Manoel</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/387070872897050/ Fotos: Cartaz:	
12+13 de Novembro	Blackbox
Música/Cinema	Programa criatório da câmara municipal do porto
Out – Dez 2021	-
-	

Quadro n.º 202	
Maria Reis	<i>Concerto</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/157895939767545/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4484199865030402&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569288876521500/	
4 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2021	-
-	

Quadro n.º 203	
Kiko Dinucci	<i>Rastilho</i>
Evento: https://www.facebook.com/events/1584769091865425/ Fotos: https://www.facebook.com/media/set/?set=a.4493564734093915&type=3 Cartaz: https://www.facebook.com/gnration.pt/photos/a.926014430848981/4569288163188238/	
7 de Dezembro	Blackbox
Música	-
Out – Dez 2021	-
-	

9.3 Anexo D

Categoria /Espaço físico	Blackbox	Galeria a gnration	Galeria INL	Pátio Exterior	Sala das formações	Online	Exterior ao gnration	Vários Locais	Total
Música	8	-	-	-	-	-	1	-	9
Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Performance	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Filme-concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Imagem	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Documentário Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/ Música	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Música/ Residência Artística	3	-	-	-	-	-	-	-	3
Música/ Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Arte Digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	12	2	-	-	-	-	1	-	15

Tabela nº. 1: Total de exposições por sala física do gnration em 2014.

Categoria /Espaço físico	Blackbox	Galeria a gnration	Galeria INL	Pátio Exterior	Sala das formações	Online	Exterior ao gnration	Vários Locais	Total
Música	9	-	-	2	-	-	1	-	12
Instalação	-	2	-	-	-	-	-	-	2
Exposição	-	1	-	-	-	-	-	1	2
Dança	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Performance	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme-concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Imagem	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Documentário Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/ Música	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Residência Artística	4	-	-	2	-	-	2	-	8
Música/ Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Música/ Arte Digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	13	4	-	4	-	-	3	1	25

Tabela nº. 2: Total de exposições por sala física do gnrati on em 2015.

Categoria /Espaço físico	Blackb ox	Galeri a gnrati on	Galer ia INL	Pátio Exteri or	Sala das formaçõ es	<i>Onlin e</i>	Exteri or ao gnrati on	Vári os Loca is	Tot al
Música	15	-	-	3	1	-	1	-	20
Instalação	1	2	3	-	-	-	-	2	8
Exposição	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dança	1	-	-	-	1	-	-	-	2
Performanc e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme- concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Imagem	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Documentá rio Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/ Música	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Residência Artística	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Música/ Instalação	1	1	-	-	-	-	-	-	2
Música/ Arte digital	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Total	21	3	3	3	2	1	-	2	35

Tabela nº. 3: Total de exposições por sala física do gnrati on em 2016.

Categoria /Espaço físico	Blackb ox	Galeri a gnrati on	Galer ia INL	Pátio Exteri or	Sala das formaçõ es	<i>Onlin e</i>	Exteri or ao gnrati on	Vári os Loca is	Tot al
Música	15	-	-	1	-	-	1	-	17
Instalação	-	4	3	-	-	-	-	-	7
Exposição	-	1	-	-	-	-	-	1	2
Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Performanc e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme- concerto	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Música/ Imagem	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Documentá rio Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Vídeo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/ Música	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Música/ Residência Artística	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Arte digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Residência Artística/ Dança	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Total	18	5	3	1	-	-	1	1	29

Tabela nº. 4: Total de exposições por sala física do gnrati on em 2017.

Categoria /Espaço físico	Blackb ox	Galeri a gnrati on	Galeri a INL	Pátio Exteri or	Sala das formaçõ es	<i>Onlin e</i>	Exteri or ao gnrati on	Vári os Loca is	Tot al
Música	13	-	-	-	-	-	1	-	14
Instalação	1	2	3	-	-	-	-	-	6
Exposição	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Dança	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Performanc e	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme- concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Imagem	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Documentá rio Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/ Música	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Residência Artística	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Música/ Instalação	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Música/ Arte digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Residência Artística/ Dança	1	-	-	-	1	-	-	-	2
Total	20	2	3	-	1	-	1	-	27

Tabela nº. 5: Total de exposições por sala física do gnrati on em 2018.

Categoria /Espaço físico	Blackb ox	Galeri a gnrati on	Galeri a INL	Pátio Exteri or	Sala das formaçõ es	<i>Onlin e</i>	Exteri or ao gnrati on	Vári os Loca is	Tot al
Música	17	-	-	-	-	-	-	1	18
Instalação	-	-	3	-	-	-	-	-	3
Exposição	-	2	-	-	-	-	-	-	2

Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Performance	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme-concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Imagem	2	-	-	-	-	-	-	-	2
Documentário Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/Música	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Residência Artística	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Arte digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Residência Artística/Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Total	19	2	3	-	-	-	-	1	25

Tabela nº. 6: Total de exposições por sala física do gnrati em 2019.

Categoria /Espaço físico	Blackbox	Galeria gnrati on	Galeria INL	Pátio Exterior	Sala das formações	Online	Exterior ao gnrati on	Vários Locais	Total
Música	8	-	-	-	-	-	-	-	8
Instalação	-	-	2	-	-	-	-	-	2
Exposição	-	3	1	-	-	-	-	-	4
Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Performance	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme-concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Imagem	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Documentário Sonoro	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Vídeo	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/Música	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Residência Artística	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Música/Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/Arte digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Residência Artística/Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-

Música/ Cinema	3	-	-	-	-	-	-	-	3
Multidiscipli nar	-	-	-	-	-	1	-	-	1
Música/ Imagem/ Residência Artística	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Total	15	3	3	-	-	1	-	-	22

Tabela nº. 7: Total de exposições por sala física do gnrati on em 2020.

Categoria /Espaço físico	Blackb ox	Galeri a gnrati on	Galeri ia INL	Pátio Exteri or	Sala das formaçõ es	Onli ne	Exteri or ao gnrati on	Vári os Loca is	Tot al
Música	14	-	-	-	-	-	-	-	14
Instalação	-	1	-	-	-	-	-	-	1
Exposição	-	3	3	-	1	-	-	-	7
Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Performance	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Filme- concerto	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Imagem	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Documentári o Sonoro	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Exposição/ Músi ca	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Residência Artística	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Instalação	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Arte digital	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Residência Artística/ Dança	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Cinema	1	-	-	-	-	-	-	-	1
Multidiscipli nar	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Imagem/ Residência Artística	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Música/ Vídeo	-	-	-	-	-	5	-	-	5
Total	15	4	3	-	1	5	-	-	28

Tabela nº. 8: Total de exposições por sala física do gnrati on em 2021.