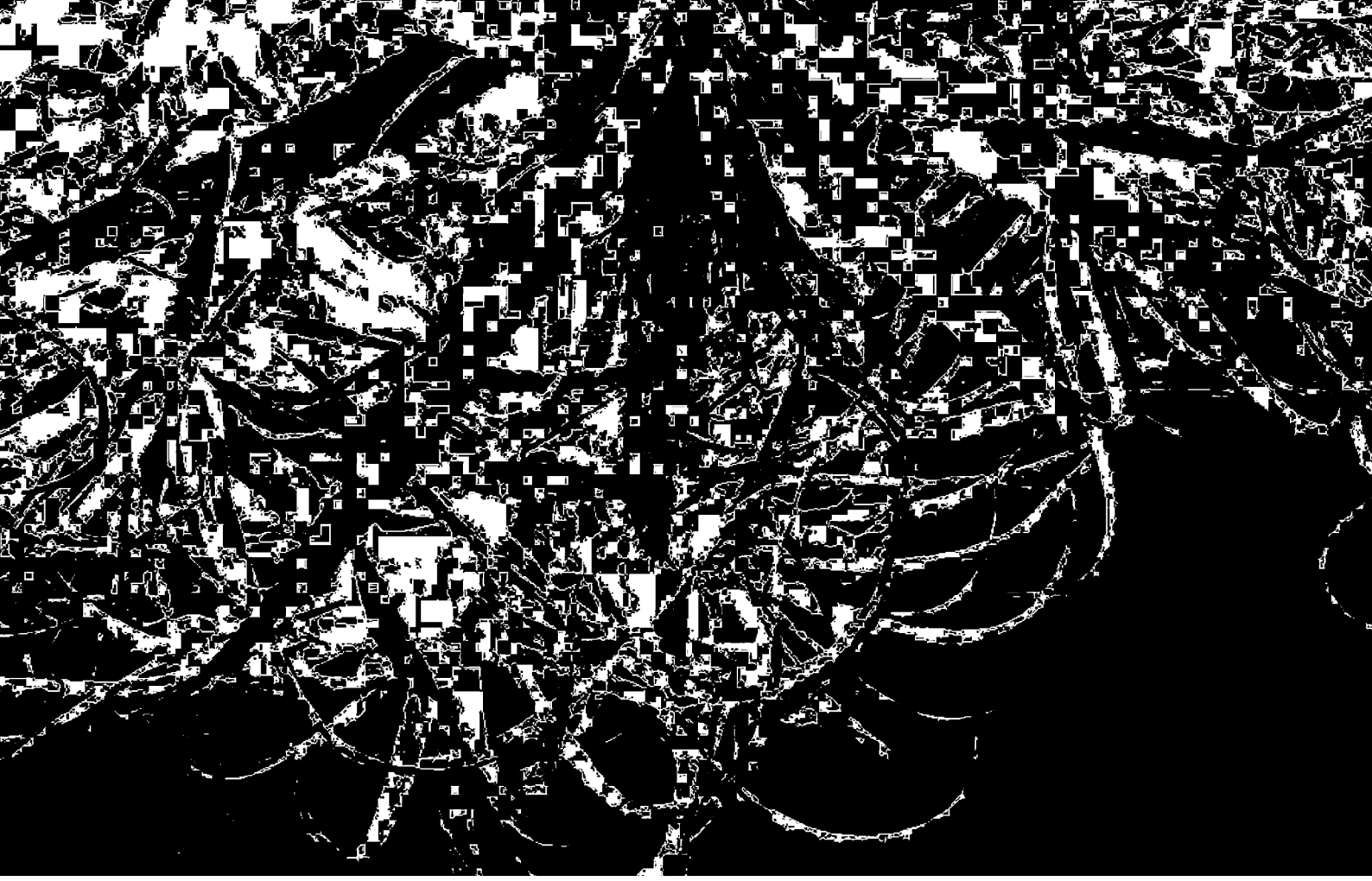
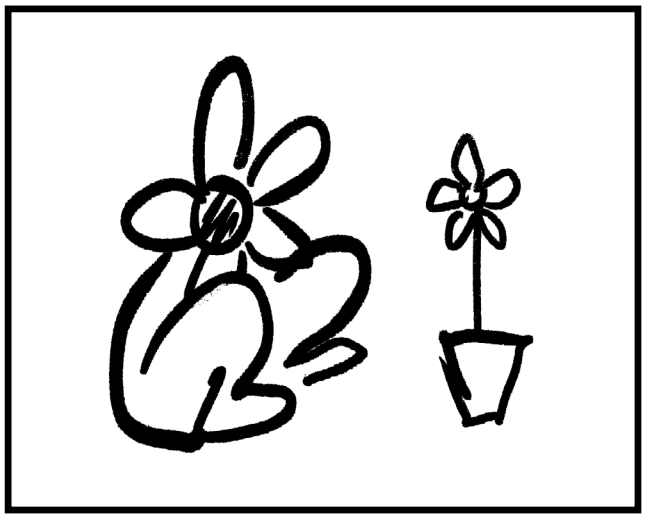


2025, Fbaup, Porto Setembro 2025, Fbaup, Porto Setembro 2025,

Mestrado em Ilustração, Edição e Impressão



Tiago Manuel Pinto dos Santos
Orientador: Rui Paulo Vitorino Santos
Co-orientador: José Manuel da Silva Fernandes de Carvalho Carneiro

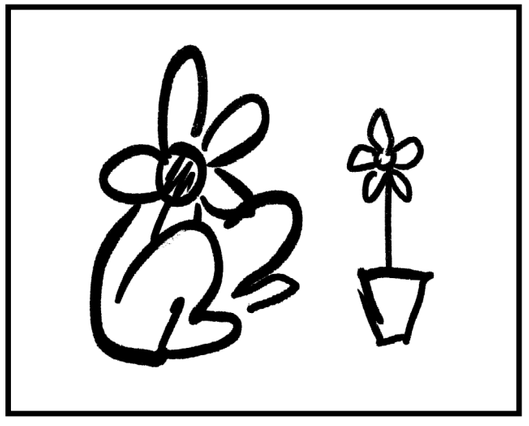
DEADHEETING:

_Ecossistema entre _música, ilustração _planta_e_humano

DEADHEETING:

ÁLBUM LIVRO

_Ecossistema entre
_música, ilustração
_planta_e_humano



Tiago Manuel Pinto dos Santos
Orientador: Rui Paulo Vitorino Santos
Co-orientador: José Manuel da Silva Fernandes de Carvalho Carneiro

2025, Fbaup, Porto Setembro 2025, Fbaup, Porto Setembro 2025,

_____ **Mestrado em Ilustração, Edição e Impressão**

/ -

The project “*DEADHEETING*: ALBUM-BOOK - Ecosystem between Music, Illustration, Plant, and Human” is both a practical and theoretical exploration of the relationship between the surrounding environment as well as personal and creative growth. This report investigates the idea of an “ideal place to grow” and how visual and musical production, alongside digital and analogue aesthetics, can coexist. The practical component employs the plant as a central metaphor for the human search for space and conditions in which to thrive, emphasising the importance of nurturing environments and resilience in adapting to them. The final outcome takes shape as an album-book, composed of 18 musical tracks divided into three acts, accompanied by fluid illustrations within a carefully constructed intermedia framework. This physical format is conceived as an ecosystem where music, illustration, the digital, the analogue, the houseplant, and the human converge, just as the bedroom, the plant pot, and the album-book itself do.

The research methodology is qualitative, drawing on case studies and bibliography to substantiate practical and conceptual choices. The concept of intermedia, introduced by Dick Higgins, is central, defining a hybrid creative space where sound and image merge. The project aims to interweave music and image in constant dialogue, exploring both the contrasts and synergies between analogue and digital practices. Its aesthetic is strongly influenced by internet culture, software errors, glitches, and video games, resulting in a digital maximalism that embraces the saturated, the artificial, and the imperfect.

The album-book was chosen as the ideal format to establish the relationship between sound and image in a post-digital era, providing an expanded visual space and a richer, more immersive multisensory experience. Its content is structured into three cyclical acts:

-The Bedroom: A transitional, sometimes solitary or neglected space, which triggers the search for a new environment.
-The Garden: A representation of the external world, filled with influences and people, leading to overexposure and burnout.
-The Home: The idealised place, culminating in the understanding that such a place is constructed through the way we live and adapt to our environments, rather than being a static space to be found.

The creation process unfolded in the author’s bedroom, functioning as both studio and workshop, shaping decisions on materials, supports, and techniques, while reinforcing the lo-fi and DIY aesthetics of the musical and visual production.

In conclusion, *DEADHEETING* constitutes an ecosystem designed to host and interconnect all these concepts, where music and illustration engage in dialogue at the threshold between analogue and digital. The absence of text in the illustrations fosters a more direct appreciation of the image, complementing the soundscape of the tracks. Ultimately, the project conveys that the “ideal place to grow” is not a utopian destination, but rather a space actively constructed through resilience and adaptation, a notion equally applicable to plants and to humans.

Intermedia / Digital and Analogue / Album Book / Ecosystem / Plants / Illustrated Music

/ -

O projeto “*DEADHEETING*: ÁLBUM LIVRO - Ecossistema entre Música, Ilustração, Planta e Humano” é uma exploração prática e teórica da relação entre o ambiente à nossa volta e o nosso crescimento pessoal e criativo. Neste relatório exploramos a existência de um “lugar ideal para crescer” e como a produção visual e musical e a estética digital e analógica podem coexistir. O projeto prático utiliza a planta como metáfora central para a busca humana por um espaço e condições ideais para prosperar e crescer, destacando a necessidade de ambientes propícios e a resiliência na adaptação aos mesmos. O projeto final materializa-se num álbum-livro, composto por 18 faixas musicais divididas em três atos, acompanhadas de ilustrações fluídas, num ambiente de intermédia controlado. Este formato físico é visto como um ecossistema onde a música, a ilustração, o digital, o analógico, a planta de casa e o ser humano se unem, tal como o quarto, o vaso e o próprio álbum-livro.

A metodologia de investigação é qualitativa, abordando casos de estudo e bibliografia para fundamentar escolhas práticas e conceptuais. O conceito de intermédia, cunhado por Dick Higgins, é central, definindo um espaço criativo híbrido onde som e imagem se unem. O projeto visa interligar música e imagem em constante comunicação, explorando o contraste e a simbiose entre o analógico e o digital. A estética é fortemente influenciada pela cultura da internet, erros de *software*, *glitches* e videojogos, resultando num maximalismo digital que valoriza o saturado, o artificial e o imperfeito.

O álbum-livro foi escolhido como formato ideal para estabelecer a relação entre som e imagem numa era pós-digital, oferecendo um espaço visual extenso e uma experiência multissensorial mais rica e imersiva. O conteúdo do álbum-livro é estruturado em três atos cíclicos:

- O Quarto: Representa um espaço transitório e, por vezes, solitário ou negligenciado, que instiga a procura por um novo lugar.
- O Jardim: Simboliza o exterior, repleto de influências e pessoas, levando a uma sobre-exposição e *burnout*.
- A Casa: Representa o lugar idealizado, culminando na reflexão de que esse lugar é construído através da forma como vivemos e nos adequamos aos ambientes, em vez de ser um espaço estático a ser encontrado.

A criação do projeto ocorreu no quarto do autor, que funciona como estúdio e atelier, moldando as decisões sobre materiais, suportes e técnicas, e reforçando a estética *lo-fi* e *DIY* da produção musical e visual.

Em conclusão, *DEADHEETING* é um ecossistema construído para acolher e interligar todos estes conceitos, onde a música e a ilustração dialogam no limiar entre o analógico e o digital. A ausência de texto nas ilustrações promove uma apreciação mais pura da imagem, complementando a sonoridade das faixas. O projeto finaliza com a percepção de que o “lugar ideal para crescer” não é utópico, mas sim um espaço que se constrói através da resiliência e adaptação, um conceito que se aplica tanto às plantas como aos seres humanos.

Intermédia / Digital e Analógico / Álbum Livro / Ecossistema / Plantas / Música Ilustrada

0
Abstract / Resumo

/ -

00
Index



/ -

000 Introdução 008

001 Sinestesia: Música e Imagem - Planta e Humano 010

1.1 A intermédia entre música e imagem, e o contraste entre o analógico e o digital 012
1.2 O álbum livro enquanto ecossistema da música e ilustração 020
1.3 A planta e o ser humano e a partilha de um ecossistema 030

002 Projeto: DEADHEETING 038

2.1 Planeamento do projeto 040
2.2 O quarto enquanto estúdio de criação 044
2.3 Identidade visual e sónica da publicação/álbum 048

003 Apresentação de Resultados 052

a_ Ato 1 - o Quarto 054
b_ Ato 2 - o Jardim 060
c_ Ato 3 - a Casa 066

004 Conclusão 072

4.1 Agradecimentos 074

005 Glossário de Imagens 076

006 Bibliografia 082

/ -

De que maneira o ecossistema à nossa volta afeta o nosso crescimento?
Será que existe um lugar ideal para crescer?

Coloquei-me estas questões, uma noite na varanda do meu quarto, enquanto desenhava uma dracena[1] e ouvia música. Sempre dei uma atenção especial aos lugares onde existo, emocionalmente e profissionalmente, tentando sempre perceber se o sol bate muito forte ou se o solo é fácil de caminhar. Chove regularmente? Existe algo para me proteger do frio?

Estou bem aqui? Se não, para onde vou?

Desde pequeno, fruto de desentendimentos imobiliários e, mais tarde, da separação dos meus pais, que vivo como um nómade, mudando de casa como quem muda de chapéu nos dias em que o cabelo não colabora. Já sozinho no Porto, ao mudar de quarto pela 18º vez, comecei a entender a importância do mesmo enquanto extensão espacial do meu ser. Muito do meu estado de espírito e, por consequência, do meu crescimento enquanto ser que cria era afetado pela minha condição espacial. Cheguei à conclusão que olhava os quartos como diferentes fases da minha vida, não era apenas uma questão do espaço físico mas também emocional. Um ecossistema construído de pessoas, momentos e atividades, materializado num espaço recorrente e pessoal, com as suas condições específicas para deixar, ou não, crescer.

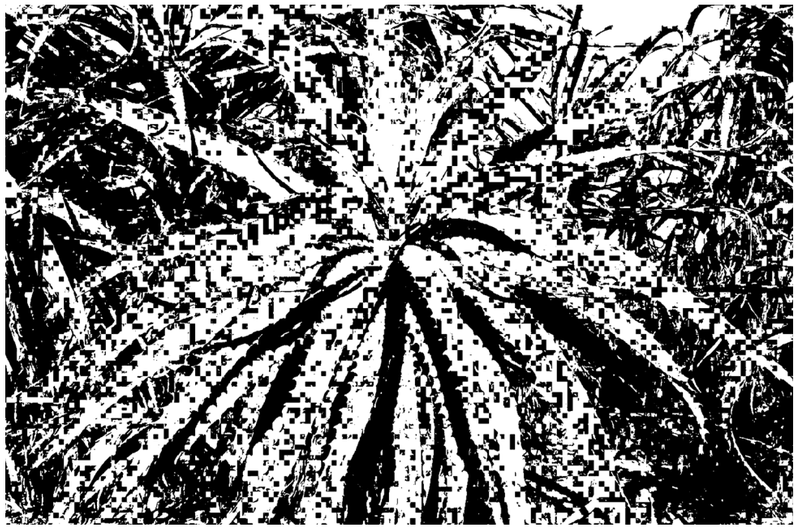
Ainda na minha varanda, coloquei em causa uma problemática que andava a sentir em relação ao meu trabalho já há algum tempo: em que lugar é que a minha produção visual poderá existir em contacto com a minha produção musical? Lá estava a ideia de um espaço indefinido a atormentar-me outra vez. Já há alguns anos que passava os meus tempos livres a produzir músicas no meu quarto, com o meu *interface* musical de confiança e qualquer instrumento em que conseguia pôr as mãos. Sendo fascinado por música e pela sua capacidade de nos fazer sentir algo através da variada paleta sónica perceptível aos nossos ouvidos, e arquivando progressivamente um conhecimento alargado de diferentes subgéneros do rock e eletrónica, sempre senti a tendência para explorar de maneira diversificada o ato de criar música. A minha prática visual não estava aquém desta diversidade estética e conceptual, sendo muito fragmentada entre si e existindo maioritariamente como séries ou projetos muito distintos uns dos outros, materializando-se através de técnicas e maneiras de expressão variadas numa produção muito inspirado pelo *glitch*[2], desfragmentação digital, erros de *software*, cultura da internet e videojogos. A problemática intensificava-se: não pensava só o meu lugar, mas também o ecossistema ideal para aquilo que eu crio, por muito distantes que os meus mundos criativos fossem, e quais seriam as condições certas para os mesmo co-existirem e crescerem.

[1] Ou *Dracaena*, planta de casa forte e fácil de cuidar.

[2] Erro ou falha digital, visual, sonora ou funcional, que ocorre em sistemas eletrónicos.

000
Introdução

/ -



Ao sair da varanda para o quarto, pousei o meu caderno com a dracena desenhada e refleti um pouco. Quem é que também precisa de um conjunto apropriado de condições, dependentes a um espaço, para crescer? As Plantas. Tendo um vasto interesse por biologia animal, questionei-me porque nunca tinha pensado nelas como veículo para a minha expressão. Embora presentes ao meu redor, as plantas sempre existiram de uma maneira abstrata na minha vida, familiares e alienígenas ao mesmo tempo, seres tão curiosamente distintos de nós nas suas formas e rizomas, mas que também vivem e sentem. Mas serão as plantas assim tão diferentes de nós? Ao navegar um pouco nesta questão, entendi que também elas lidam com problemas relativos ao espaço, parando de crescer em ambientes não propícios às suas necessidades. Uma planta com pernas torna-se então a metáfora perfeita para representar esta procura do lugar ideal para crescer, pois elas são a verdadeira representação da necessidade de um espaço com condições específicas e delicadas, morrendo se o mesmo se tornar desfavorável. A planta de casa surge, não só como uma representação de um ser humano no seu quarto, neste caso um vaso, um espaço confinado mas dedicado a ela, mas também como uma parceira que comunica connosco sinestesicamente através da sua presença silenciosa, ajudando-nos nas fases mais difíceis a superar traumas e problemas de responsabilidade.

No final do primeiro ano de Mestrado em Ilustração, tive a oportunidade de explorar esta relação com as plantas de casa e o quarto através da produção visual numa novela gráfica intitulada de *Deadheeting*, o ato de arrancar ervas daninhas. Senti que surgiram mais questões do que respostas e acabei por sentir um vazio mediático ao não incorporar produção musical nesta procura pelo espaço ideal para crescer. Com isto surge *DEADHEETING*, o projeto prático final ao qual este relatório está associado, a ideia original que já estava plantada na minha cabeça desde os inícios da conceptualização do projeto anterior. O projeto prático *desbrotará* num álbum livro onde as 18 faixas musicais, divididas em 3 atos, viverão acompanhadas de ilustrações fluidas num ambiente de intermédia controlado. A música e a ilustração, a planta de casa e eu, juntas neste objeto que procura entender as condições favoráveis para a vida em sintonia num ecossistema: o quarto, o vaso e o álbum livro.

001 -

Como primeiro passo, é necessário estabelecer uma metodologia de investigação. Decido recorrer a uma abordagem qualitativa, abordando casos de estudo práticos e bibliografia expositiva e teórica, de maneira a retirar conclusões para fundamentar as escolhas práticas e conceptuais do projeto prático. Ao viver do cruzamento entre diversos media e conceitos; imagem e som, analógico e digital, livre e confinado; e pela natureza experimental do projeto, foi necessário dividir o enquadramento em secções distintas:

Num primeiro momento abordamos a prática da intermédia e a sinestesia do contacto entre a expressão visual e musical, recorrendo a diferentes artistas cujo trabalho se insere no contexto das práticas intermédia e em particular no contexto do álbum musical. Em simultâneo, destacaremos o uso cruzado de técnicas analógicas com técnicas digitais, direcionando a investigação para a procura de elos de ligação e contraste dentro destas expressões/estéticas.

Num segundo momento refletimos sobre o formato físico da música e a sua potencialidade para a extensão do processo criativo musical e visual. Levantaremos uma breve contextualização sobre contentores de música e as suas qualidades visuais enquanto objetos físicos de representação musical, destacando o álbum livro, o objeto final do projeto prático, enquanto o formato ideal para a exploração intermediática entre a música e a ilustração deste projeto prático.

Num terceiro momento abordamos a investigação temática que deu origem ao lado narrativo e iconográfico do projeto, explorando a ligação entre as plantas, com foco nas plantas de casa, e o ser humano. Investigaremos as benesses de coexistir com plantas, em que aspetos o ser humano e a planta são ou não similares e, por fim, vamos questionar a nossa posição hierárquica em relação às plantas, tendo em conta a maneira como afetamos e somos afetados pelo ecossistema/espaço que nos rodeia.

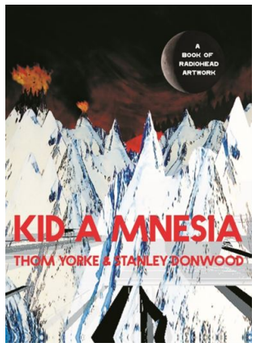
Com a estrutura do capítulo estabelecida, começamos a investigar a base para a exploração prática do projeto, entendendo em primeiro lugar o significado de intermédia.

1.1 ..... A intermédia entre música e imagem, e o contraste entre o analógico e o digital .....

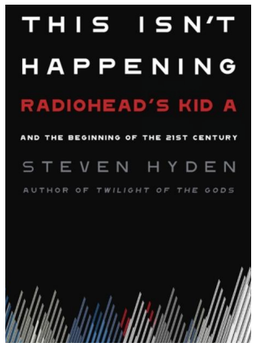
1.2 ..... O álbum livro enquanto ecossistema da música e ilustração .....

1.3 ..... A planta e o ser humano e a partilha de um ecossistema .....

001
Sinestesia



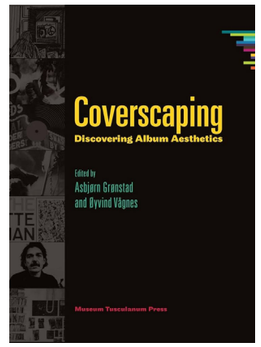
img.001



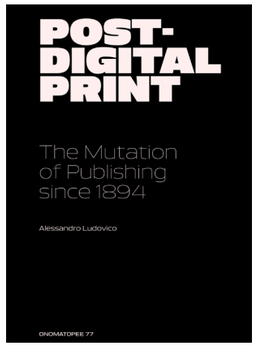
img.002



img.003



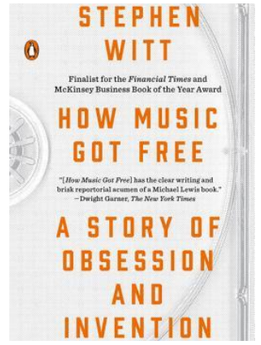
img.004



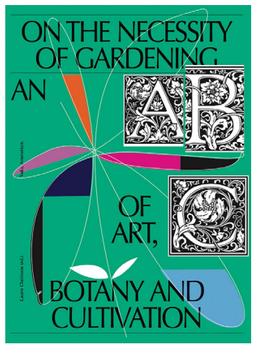
img.005



img.006



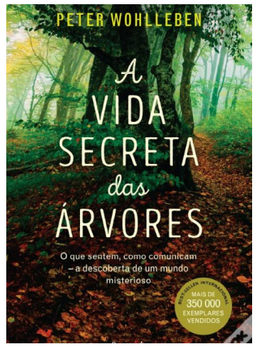
img.007



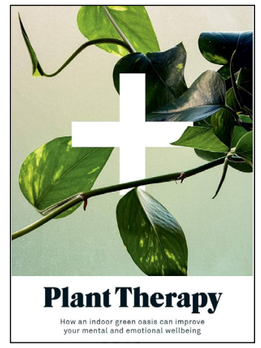
img.008



img.009



img.010



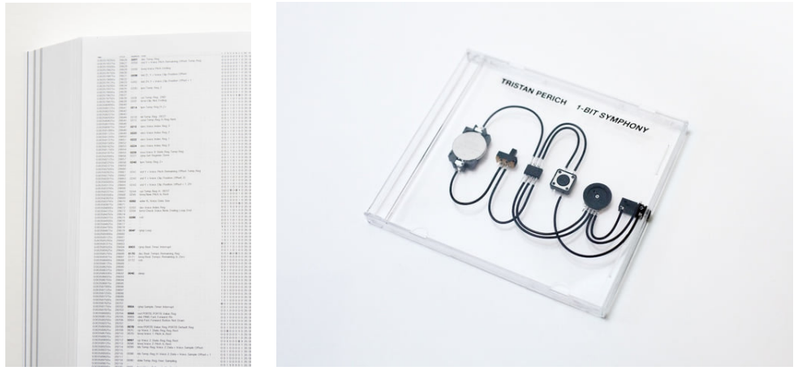
img.011

1.1-

O termo intermédia, cunhado por Dick Higgins em 1966, surge num contexto de contestação às fronteiras rígidas entre as artes, onde artistas seus contemporâneos estavam cada vez mais a misturar médias, propondo uma zona fluida onde diferentes meios se dissolvem em obras que não pertencem claramente a uma única disciplina artística. Para Higgins, intermédia não é uma mera justaposição de linguagens, mas um espaço criativo híbrido, onde o som, a imagem, o texto e o gesto, se fundem em novas formas de expressão (Higgins, 1966). Rosalind Krauss aprofunda esta ideia em *A Voyage on the North Sea* (1999), diagnosticando uma "condição pós-medium" na arte contemporânea, onde os médias já não são uma categoria fixa, mas um campo de negociações estéticas e tecnológicas, baseando-se numa rede de convenções históricas e culturais e da exploração das suas heterogeneidades. Irina Rajewsky, em Intermediality, *Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality* (2005), acrescenta à discussão modalidades tipológicas para os diferentes tipos de cruzamento entre meios: a *Medial Transposition*, que se refere à adaptação de uma obra de um média para outro; a *Media Combination*, que envolve a integração de diferentes média em uma única obra; e a *Intermedial Reference*, quando uma obra faz alusão a outro medium. Rajewsky refere, no entanto, que essas categorias não são mutuamente exclusivas e podem coexistir numa única obra. Lars Elleström aprofunda esta abordagem ao debater os limites dos média, olhando para eles como pontos de tensão transformativa com capacidade de transportarem características de uns dos outros num fenómeno a que chamou de *media transformation* (Elleström, 2010). Já em *Transmedial Narration* (2019), Elleström contempla a capacidade de certos elementos narrativos, como personagens, atmosferas ou estruturas temporais, de atravessarem diferentes meios sem se desintegrarem, revelando uma lógica narrativa transmedial, já explorada por Marie-Laure Ryan em *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* (2004). Ryan elabora que a narrativa pode atravessar múltiplos suportes, do texto ao som, da imagem ao gesto, sem perder coerência, tornando claro a existência da lógica intermedial na própria estrutura do contar histórias. Estes autores pensam a intermédia, não como um efeito colateral da tecnologia ou da cultura contemporânea, mas como uma estratégia artística consciente, que explora as fricções e contaminações entre os meios para criar novas obras de arte e experiências estéticas e sensoriais, sendo o objetivo do projeto prático interligar a música e a imagem num ambiente de comunicação constante, num objeto material, através da mistura entre a expressão analógica e digital, num exercício de *vai e vem* constante que só termina num híbrido de identidades materiais.

A relação entre a música e a imagem foi marcada ao longo da história por um conflito criativo entre os seus regimes sensoriais distintos: o auditivo e o visual (img.012; img.013; img.014). Ambos possuem as suas linguagens distintas, fazendo com que a sua justaposição ou interação não seja necessariamente simples ou harmoniosa. É nesta tensão, no entanto, que novas formas de expressão podem surgir, ricas pela sua natureza contrastante ou pela procura da harmonia sinestésica. Na contemporaneidade, devido à explosão dos media digitais e de estéticas multisensoriais[3], tornou-se evidente um campo intermediário onde estes dois domínios sensoriais não só coexistem, mas se juntam em simbiose, uma zona de sinestesia estética onde sons evocam imagens e imagens sugerem atmosferas sonoras. A investigação sobre esta relação atravessa disciplinas como a semiótica, os estudos visuais, a musicologia e a teoria da arte contemporânea, contudo, de maneira a focar a pesquisa em prole do projeto final, entendemos como assunto a ser explorado a música apresentada em contexto de álbum e a sua devida identidade visual.

[3] Por exemplo: instalações audiovisuais, concertos ao vivo, realidade virtual, videoclipes, videojogos, identidades visuais de álbuns musicais.



img.012



img.013



img.014

1.1
Intermédia entre música e imagem e o contraste entre o analógico e o digital.

1.1-

Quando pensamos em imagem/design no álbum musical, pensamos nas capas de álbuns (Walters, 2010). Este costuma ser o primeiro contacto visual que temos com cada projeto, tanto no contexto de uma loja de discos, no objeto físico, ou das plataformas de *streaming*[4], pelo que se torna necessário apresentá-lo de uma maneira que faça jus ao respectivo conteúdo musical. Sendo a música intangível, podemos torná-la mais tangível a partir deste espaço visual (Saints, 2010). Nesta era de disseminação digital, podemos identificar outras formas onde a música e a imagem interagem, como os *videoclipes*[5] e animações, audiovisuais ao vivo, websites e outras formas de branding identitário. Entendemos também que o design aplicado à música se está a mover para longe do produto físico (Walters, 2010), o álbum musical enquanto objeto, focando-se nestas tipologias que conseguem existir virtualmente, já que a maneira mais comum de se consumir música nos dias de hoje é online (IFPI, 2023). Anne Galperin, no artigo *Envisioning Music in the Digital Environment*[6] investiga a transição da música para ambientes de produção e distribuição digitais, questionando a importância da identidade visual numa era pós-analógica[7]. Galperin argumenta que, embora a importância da materialidade física das capas tenha sido maioritariamente substituída por reencarnações virtuais, a sua importância simbólica e comunicativa permanece igual. Nas plataformas digitais, as imagens associadas aos álbuns continuam a desempenhar um papel crucial na construção da identidade artística e criam um ponto de contacto entre o som gravado e o seu imaginário visual, no entanto, podemos concluir que esta desmaterialização levou a uma diminuição do espaço dedicado à imagem, o que pode ser problemático para projetos que tencionam viver de ambas as sinestesias. A escolha de um formato físico para o projeto prático que acompanha este relatório parece ser dissonante à era pós-digital em que vivemos, mas surge como uma forma crítica de restabelecer a relação entre som e imagem num tempo em que tudo tende à desmaterialização, oferecendo o devido espaço a cada um através da recuperação da fisicalidade, e da superfície visual mais extensa, do contentor musical. Esta questão do formato será desenvolvida mais extensamente no próximo subcapítulo (1.2).

Galperin analisa também as linguagem digitais que emergem do contacto com as novas tecnologias de produção, dando exemplos como os videoclipes do projeto Underworld, formado em 1988, criados pelo coletivo Tomato. Os vídeos vivem de uma imagética construída através de processos digitais, a partir de um arquivo de projetos antigos do coletivo, que, embora sincronizados ao som da música, contrastam através do uso de texto não existente nas músicas e diversos jogos com a fonética das letras (img.015; img016; img017). Este foco na imagem e nas letras, ao invés do artista em si, contrastam com as *trends* da altura, revelando-se importantes na evolução estética da música eletrónica. Noutro exemplo, o grupo Oval destaca-se pela sua estética sónica e visual mais referente à *digitalia*[8]: nos projetos *ovalprocess* e *ovalcommers*, todos os sons, independentemente da sua origem, são reduzidos ao equivalente sonoro de um pixel, aglomerados num conjunto de *bits*[9] de áudio, usados na construção das suas músicas. Os vídeos acabam por refletir este processo, usando secções das impressões em serigrafia do próprio CD, manipuladas e coloridas digitalmente para dar a sensação de movimento, criando um ambiente tridimensional e virtual correspondente ao caráter etéreo da música (img.018; img.019). É nestas metodologias de criação visual, a partir de imagens de origem analógica, ou de projetos anteriores como no caso dos Underworld, distorcidas posteriormente através de processos digitais, que encontramos uma ponte de exploração fulcral para o desenvolvimento do projeto prático. As estéticas a serem exploradas, inspiradas pela cultura da internet, erros de *software* e videojogos, procuram usufruir de um corpo material para representar algo efémero e virtual, usando a impressão em papel como espaço de amplificação sensorial. A preocupação com o contacto contraditório entre estes dois espectros, o analógico e o digital, torna-se num motor criativo para o desenvolvimento da música e das ilustrações do projeto prático. O digital deixa de ser apenas um meio, tornando-se numa linguagem/estética, mesmo quando a obra existe no mundo físico.

[4] Transmissão contínua de dados multimédia (como áudio ou vídeo) pela Internet, permitindo que o conteúdo seja reproduzido em tempo real, sem a necessidade de um download completo.

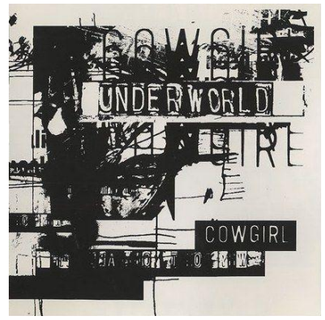
[5] Produções audiovisuais curtas que acompanham uma música, geralmente com o objetivo de promover a canção ou o artista, combinando imagens e som de forma criativa para criar uma experiência artística e/ou comercial.

[6] Presente no livro *Coverscaping: Discovering Album Aesthetics* (Grønstad & Vågnes, 2010) que explora diferentes casos de interações sinestésicas entre a música e a imagem, propondo uma leitura crítica das identidades visuais dos álbuns, como as capas, *videoclipes* ou outros conteúdos imagéticos relacionados, explorando-as enquanto superfícies visuais repletas de significados e escolhas, mesmo quando elas não ilustram a música de forma direta.

[7] Período em que os meios digitais passaram a dominar os processos de produção, distribuição e receção de informação, substituindo gradualmente os suportes analógicos, de acordo com Alessandro Ludovico em *Post Digital Print*, 2012.

[8] Algo de natureza digital, binária ou eletrónica.

[9] Menor quantidade de informação que pode ser armazenada.



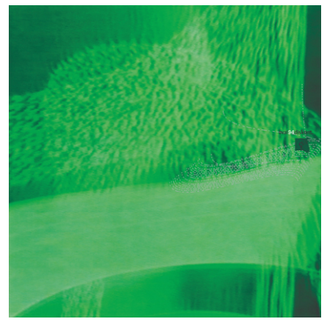
img.015



img.016



img.017



img.018



img.019

1.1-

Neste seguimento, levantemos uma referência essencial para o desenvolvimento do projeto prático: os álbuns *Kid A* (img.020) e *Amnesiac* (img.021), e a exploração de Stanley Donwood e dos Radiohead da música e da imagem corrompidas pela linguagem digital, num contexto pós-*Y2K*[10] onde um fervor pelas novas tecnologias sobrevoava o paradigma artístico (Morris, 2018). Em 2021, *KID A MNESIA* é lançado, uma edição especial composta pelos dois álbuns e outras músicas nunca antes divulgadas, acompanhados por uma publicação de arquivo do material gráfico e uma experiência audiovisual em formato de videojogo. Foi com a apreciação deste material que se desenvolveram as bases estéticas e técnicas do projeto prático que acompanha este relatório, inspirado pelas capacidades sinestésicas de representação e performance em torno de um sentimento de alienação, solidão e corrupção digital característicos na viragem do milénio, também presente nos dias de hoje, onde o mundo virtual cada vez mais se dissolve com a realidade física. Antes de explorar ambos os elementos visuais e sónicos destes álbuns, precisamos de contextualizar as colaborações dos Radiohead com Stanley Donwood.

Os Radiohead são uma banda de rock alternativo inglesa, formada em 1985, que desenvolveu o seu som ao longo dos seus 9 álbuns numa cacofonia de géneros e estilos musicais. No entanto, o seu início espelhava muito a vaga de rock alternativo inglês da altura, ganhando popularidade graças ao single *Creep*, do álbum *Pablo Honey*, 1993, um projeto mais derivativo dos seus contemporâneos do que o resto da sua discografia. Em *The Bends*, 1995, a banda começou a expandir para além do britpop[11], que já começava a estagnar a cena musical inglesa, trabalhando com Nigel Godrich, nome importante no desenvolvimento do seu som daí adiante. Foi nesta altura que Donwood colaborou com a banda pela primeira vez, na capa do EP *My Iron Lung*, 1994. Desde aí, ele tornou-se o pai do universo visual relacionado aos Radiohead e de vários projetos futuros de Thom Yorke[12], colaborando harmoniosamente a partir do momento em que as músicas começam a ser construídas (Jones, 2013). O uso da manipulação digital nas suas obras, inspirado por composições cénicas (img.022), livros de banda desenhada (img.023) e mitologia (img.024) que culminam numa vasta exploração da alienação social, complementam as narrativas e a paleta sónica dos álbuns. Depois do sucesso de *OK Computer*, 1997, marco na história da música (Hogan, 2017) e conhecido por encapsular a ansiedade gerada pela era digital iminente, a banda começou a questionar a direção da sua música, movidos por ansiedades e expectativas muito altas em redor deste último sucesso (Hyden, 2020).

Surpreendendo críticos e fãs, *Kid A* acabou por quebrar qualquer conformidade esperada por parte da banda, sendo um projeto mais na natureza do post-rock[13] ao incluir características e inspirações em géneros musicais afastados daquilo que consideramos rock, como o *ambience*[14] electrónico, de artistas como o Aphex Twin, ou o jazz frenético de Charles Mingus. Em retrospectiva, *OK Computer* já andava a explorar o caminho digital e distópico, mas foi na especialização destas técnicas de produção não convencionais para altura e, por consequência, de instrumentos e *softwares* digitais, que se formou o som característico de *Kid A* (Crossley, 2024). A cacofonia sónica deu lugar a uma cacofonia visual, num ambiente fluido e de liberdade criativa: Thom Yorke colaborou diretamente com Donwood no desenvolvimento do universo imagético, sendo o atelier de criação visual e o estúdio musical no mesmo espaço, estabelecendo pontes firmes entre ambas as áreas de expressão (Yorke e Donwood, 2021). Em vez de hooks[15] e melodias, *Kid A* prioriza a textura no contexto sónico, jogando com a variedade de sons, *samples*[16] e instrumentos musicais e a sua correlação rítmica e contextual, criando ambientes desconcertantes num processo de reinvenção por parte da banda (DiCrescenzo, 2000). Encontramos o mesmo espírito nas imagens de Donwood, criadas através de um processo extenso de experimentação, servindo-se de elementos analógicos, construídos através de pintura e desenho, e digitais, através da modelação 3D e fotografia (img.025), posteriormente alterados e postos em contacto através da edição digital, ou vice-versa, com o uso de impressões e colagem (img.026; img.027), resultando em contrastes evidentes entre esses dois universos visuais. "As suas imagens acabam por ficar mais dissonantes e arrepiantes graças às repetidas digitalizações, […] há uma sensação que alguma coisa não está correta, tal como acontece nas músicas" (Gosling, 2018). Toda esta contextualização, tanto musical como visual, aplica-se a *Amnesiac*, álbum composto por músicas produzidas nas mesmas sessões que *Kid A*.

[10] Abreviatura cunhada pelo programador David Eddy para o ano 2000 e o medo de erros de computador que se pensou virem a acontecer na viragem do milénio.

[11] Movimento musical britânico dos anos 90, marcado por bandas como Oasis, Blur, Pulp e Suede, que misturavam rock alternativo com referências à cultura britânica.

[12] Vocalista da banda Radiohead.

[13] Género musical, com início em 1990, caracterizado pelo uso de instrumentos típicos do rock para criar atmosferas sónicas, repetitivas e expansivas. Em vez de seguir estruturas tradicionais de verso-refrão, foca-se em dinâmicas, textura e ambiência.

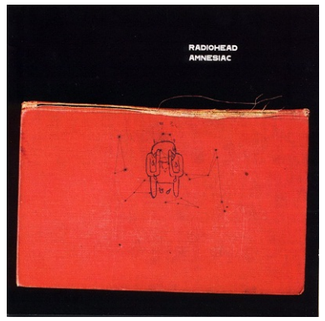
[14] Género musical, com início nas décadas de 1960 e 1970, focado na criação de atmosferas sonoras imersivas e espaciais, geralmente com composições minimalistas, lentas e etéreas. Prioriza o tom e a textura em vez de melodia ou ritmo.

[15] Ou gancho. Geralmente um *riff*, trecho ou frase, que é repetido na música para cativar o ouvinte.

[16] Pequeno trecho sonoro retirado de obras musicais ou de outras gravações, para posterior reutilização numa nova obra musical.



img.020



img.021



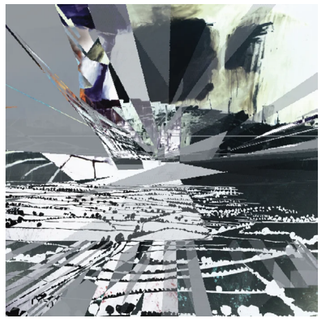
img.022



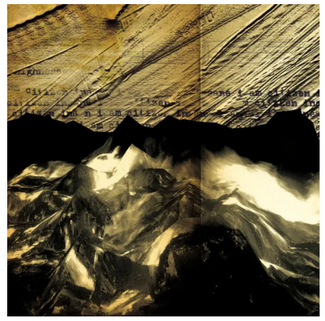
img.023



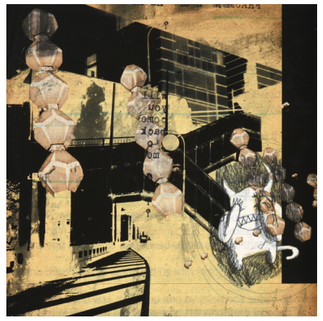
img.024



img.025



img.026



img.027

1.1-

Ao investigarmos o livro *This Isn't Happening: Radiohead's 'Kid A' and the Beginning of the 21st Century*, 2020, de Steven Hyden, um crítico musical norte-americano, entendemos que as letras das músicas surgiram de um processo livre de experimentação com diferentes técnicas de escrita, na tentativa de lutar contra um bloqueio artístico. Yorke adotou a técnica *cut-up*, popularizada por William S. Burroughs[17], em várias músicas do álbum. Diferentes frases e expressões do imaginário de Yorke, com os seus devidos significados, foram selecionadas e organizadas aleatoriamente dentro de um chapéu, antes de serem retiradas para formar as letras das músicas: o processo é o elemento chave na construção lírica, sendo na paleta sónica que encontramos a identidade conceitual do álbum. Hyden destaca que, em *Kid A*, as letras não foram incluídas no encarte do álbum (img.028), refletindo a intenção de Yorke que estas fossem percebidas como um elemento sonoro, ao invés de mensagens explícitas. Com base nisto, podemos entender que o foco no experimentalismo em redor do som espalhou-se no processo visual, enfatizado por "sentimentos de alienação" que quebraram com "os métodos considerados normais para Yorke e Donwood" (The Guardian, 2021). Isto levou à exploração de várias temáticas contemporâneas de forma livre, como a guerra civil da Jugoslávia[18], de 1991 a 2001, ou o medo em redor da viragem do milénio, submersas no existencialismo e no terror do desconhecido. (The Guardian, 2021).

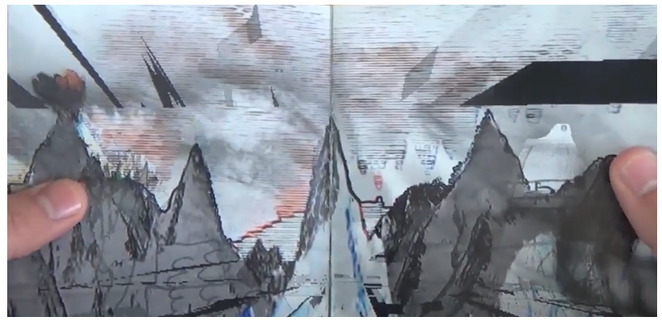
[17] Escritor, pintor e crítico social americano. Conhecido pelo seu estilo literário experimental e transgressor, evidenciado pela sua obra *Naked Lunch*.

[18] Conjunto de conflitos armados que resultaram da dissolução da Jugoslávia, marcados por tensões étnicas, nacionalistas e políticas, especialmente entre sérvios, croatas, bósnios e albaneses. O conflito causou a morte de cerca de 130.000 pessoas e gerou uma grande crise humanitária na região dos Balcãs.

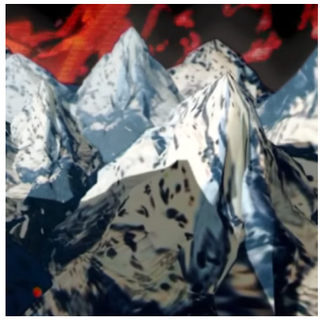
Antes do álbum ser lançado, a banda lançou através da internet, uma estratégia digital inovadora para a altura (Sherburne, 2003), um conjunto de animações com excertos das músicas enquanto material de divulgação, estes chamavam-se *blips* (img.029; img.030) e durante algum tempo foram o único contacto que as pessoas tiveram com *Kid A*, criando uma aura de mistério em torno do projeto (Pitchfork, 2020). Os visuais dos blips, tal como na arte do álbum, varia nas suas técnicas, indo desde modelação 3D a colagens animadas, produtos de *softwares* do início do milénio. Por fim, observemos também *Kid A Mnesia Exhibition*, lançado em 2021, uma galeria digital onde as músicas de *Kid A* e *Amnesiac* dialogam com a sua arte em instalações audiovisuais apenas possíveis num contexto virtual (img.031; img.032). As diferentes *tracks* vão se completando à medida que nos movemos pelos diferentes quartos, variando de intensidades paralelamente com as imagens e ambientes visuais de Donwood e Yorke. Estes diferentes formatos ilustram o contacto entre o som e a imagem destes álbuns, alargando o seu complexo universo sinestésico.

Para finalizarmos a investigação deste caso de estudo é necessário entender a sua importância para o projeto prático: Começamos por destacar a necessidade de estabelecer um ambiente e uma metodologia de criação que favoreçam a fluidez entre a criação visual e musical. Esta fluidez torna possível a experimentação e abertura para métodos e técnicas não usuais, procurando o contacto entre diferentes géneros musicais, e o uso de diferentes formatos e técnicas de expressão plástica, priorizando a paleta sónica e a textura visual ao invés de uma narrativa óbvia e literal, usufruindo da relação estética entre o analógico e o digital. Estes dois mundos, embora contrastantes, comunicam em sincronia numa relação simbiótica. O uso de sons e técnicas que enfatizam o *glitch* e o ruído digital, acumulam-se por cima de instrumentos e samples de natureza analógica. Encaramos os resultados como uma espécie de apocalipse digital que desabou num primeiro mundo analógico. Visualmente, o processo será o mesmo, assumindo esteticamente a passagem fluida entre estes dois universos de expressão durante o processo de criação.

Com a intenção prática explicada, temos agora de perceber o ecossistema onde a exploração músico-imagética poderá crescer e viver em sintonia, começando por investigar a necessidade da fisicalidade na construção do objeto a ser realizado no projeto prático.



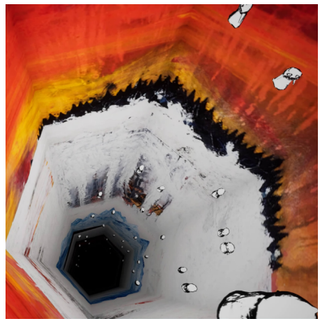
img.028



img.029



img.030



img.031



img.032

1.2-

O crescimento global da indústria musical criou um lugar para designers e artistas se expressarem de maneira original, criando um ecossistema fluido e funcional entre a música e a expressão visual. Stanley Donwood afirma que "via a loja de discos como a galeria mais democrática que se pode ter, porque tudo"(Donwood, 2020), as capas e a música, "é tratado de forma igual. Não importa quem o fez. Está tudo lá; se tiveres 10 dólares, podes entrar e comprar um disco que demorou talvez dois anos a fazer, e uma série de obras de arte que também demoraram talvez dois anos a fazer, e pssst, qualquer um pode compra-lo" (Donwood, 2020). Esta materialidade tornou-se fundamental para a indústria musical, proporcionando ao consumidor uma sensação de posse. A capa do álbum, em particular, passou a ser um dos elementos mais importantes da identidade do artista e do projeto musical, mas isso não parou a exploração das potencialidades estéticas do contentor de música e do seu conteúdo para além do sónico. Levantamos então uma questão:

De que forma o formato físico da música pode, na nossa época pós-digital, configurar-se como uma extensão do processo criativo musical e visual?

Embora Alessandro Ludovico, em *Post-Digital Print: The Mutation of Publishing Since 1894* (2012), não aborde diretamente o formato físico da música, as suas reflexões sobre a persistência e reinvenção da *print*[19] na era digital[20], oferecem conclusões valiosas que podem ser aplicadas ao contexto musical. Ludovico argumenta que a *print* não apenas sobreviveu à era digital, mas se reinventou, tornando-se uma extensão do processo criativo, enriquecedora à experiência do público. Essa perspectiva pode ser aplicada ao formato físico da música na era pós-digital[21]: A fisicalidade de um objeto ajuda a distinguir os planos onde ambas as sinestesias vivem, criando uma complementaridade entre papel e digital numa forma híbrida de comunicação. Embora a mudança cultural, induzido pelo digital, tenha reduzido o valor do álbum objeto, também trouxe ao de cima novas plataformas físicas onde a imagem continua a ter o seu valor, como em cartazes, zines e livros sobre o processo, o artista ou a arte dedicada aos projetos (Walters, 2010). Estes objetos oferecem ao consumidor um maior foco na vertente visual, validando a sua fisicalidade através da sua capacidade expositiva, no caso dos cartazes e outros materiais impressos, e do seu teor colecionável, demonstrando que ainda há valor em objetos físicos relacionados com os álbuns se estes oferecerem algo mais para além de um contentor de disco/CD/cassete.

[19] Em contexto de impressão, refere-se ao ato de transferir texto ou imagem para um suporte físico, geralmente papel, através de uma impressora ou processo gráfico. Pode também designar a cópia impressa que resulta desse processo.

[20] Período de transição e predominância das tecnologias digitais, marcada pelo uso generalizado de computadores, Internet, redes sociais, dispositivos móveis, e pela digitalização da informação, onde o digital substitui, ou tenta substituir, o analógico.

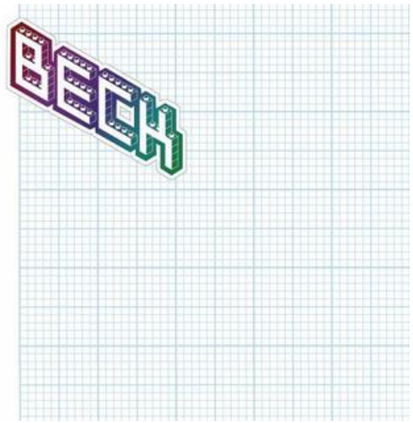
[21] Também conhecida como era pós-analógica, de acordo com Alessandro Ludovico em Post-Digital Print.

1.2
O álbum livro enquanto ecossistema da música e da ilustração.

1.2-



img.033



O artigo *Make Music Visible Again*, publicado na revista *Eye* (edição nº 76, 2010), explora como o estúdio de design Big Active, liderado por Gerard Saint, continuava a investir no formato físico dos álbuns musicais. Saint afirma que o papel do design no álbum é "dar visibilidade à música", elevando-o para além de uma embalagem, ou seja, complementar visualmente a música de maneira a alargar o universo artístico do projeto. "A capa tem de refletir o espírito com que a música foi criada"(Saint, 2010). Saint também critica padrões repetitivos em *trends* de design, por exemplo o uso de fotografias e Helvetica nos anos 90, do século XX. Em contraste, os Big Active procuram criar embalagens com "mais amor ou cuidado" (Saint, 2010), proporcionando uma sensação de valor adicional ao consumidor ao criar uma maior ponte entre ele e o mundo visual do artista, ou do projeto. Isto é exemplificado com objetos que ofereçam aspectos interativos, como na capa *The Information* (2006) (img.033), de Beck, onde um conjunto de stickers vinha incluído na *case* com o intuito do consumidor personalizar a capa, uma grelha em fundo branco, à sua maneira. Isto acrescenta valor e demonstra um cuidado artesanal mais extenso com o objeto, mostrando que vale a pena adquiri-lo em busca de uma experiência multisensorial para além da escuta do projeto, oferecendo uma profundidade táctil que muitas vezes falta no média digital (Ludovico, 2016).

Podemos então estabelecer que não se trata de escolher entre o impresso e o digital, mas de compreender como ambos podem coexistir e se complementar. Se a ilustração do projeto prático fosse apresentada em formato digital, não a destacaria tanto da música que é por si já digital. Ao ser um objeto impresso, podemos olhar e tocar na imagem diretamente, sem ter um ecrã a distanciar-nos da mesma. Portanto, o formato físico não apenas resiste à obsolescência digital, mas também se reinventa como uma extensão do processo criativo, enriquecendo a experiência do público e fortalecendo a conexão entre o artista e a sua audiência. Com isto, é necessário uma breve introdução à história do formato físico do álbum musical, de maneira a compreender os espaços dedicados à imagem em cada formato e qual será o mais adequado para o desenvolvimento prático do projeto:

/DISCO
/VINIL
/CASSETE
/CD
/DIGIPAK
/MP3
/STREAMING

1.2-

A necessidade de criar um artefacto sólido para guardar música tornou-se essencial à medida que a mesma deixava de pertencer às elites e era consumida por cada vez mais pessoas. Os primeiros formatos de áudio físicos foram discos de 78 rotações (img.034; img.035), ou discos de goma-laca, com a capacidade de guardar até 3 minutos de áudio de cada lado, decorados com selos fonográficos da autoria da editora no seu centro. Os discos eram guardados em envelopes de papel castanho grosso, contendo ou não uma impressão do título, vendidos em separado ou encadernados em livros muito semelhantes a um álbum fotográfico. Nos anos de 1930, com a introdução de discos de maior duração, também as capas sofreram mudanças, sendo mais resistentes e maiores, evidenciado a importância da identidade visual, sendo a capa a primeira ponte entre o consumidor e o álbum musical.

O Vinil (img.036; img.037; img038) é introduzido em 1948 pela Columbia Records[22], na forma de *LP*[23], agora com a duração de 22 minutos por lado. Graças a isso, em conjunto com melhor fidelidade sonora e durabilidade, este formato tornou-se essencial para o desenvolvimento de novas abordagens conceptuais e estéticas: o álbum tornava-se numa obra mais coesa. Para além de oferecer uma capa de 30,48cm x 30,48cm para o desenvolvimento da identidade visual, o seu espaço de gravação permitiu a construção de projetos mais longos, que por si tornaram mais apelativo a ideia de explorar narrativas sonoras e, consequentemente, a sua integração com a narrativa visual. Os *SP*[24], lançados pela RCA Victor[25], facilitaram a distribuição de singles ou projetos mais pequenos ao apenas suportarem entre 4 a 5 minutos por lado, nos seus 17 cm de tamanho. Os discos de vinil tiveram um renascimento nas últimas décadas: o mercado global tem demonstrado um crescimento significativo, atingindo 1,5 mil milhões de dólares em 2023, com projeções de alcançar 2,4 mil milhões até 2030, refletindo um crescimento sustentado pela procura de objetos colecionáveis e uma nova geração de ouvintes que agradecem a extra camada de grão na sonoridade do álbum (GlobeNewswire, 2024). O seu tamanho, usualmente maior que os outros formatos, permite uma exposição da capa mais impactante e detalhada, servindo já por si como um objeto de coleção para expor. No seu interior ou ao desdobrar, a capa revela encartes, cartazes e outras artes complementares, oferecendo uma rica experiência tátil e visual.

A cassete (img.039; img.040; img.041), introduzida em 1963 pela Philips, distinguiu-se ao oferecer uma solução prática e portátil para a reprodução de som em relação ao disco vinil. Inicialmente pensada para gravações, rapidamente evoluiu para um dos principais formatos de consumo musical, especialmente a partir da década de 1970 através dos famosos *Walkmans*[26]. Isto aconteceu graças ao seu tamanho, 6.5cm x 10.1cm, bastante pequeno em comparação com outros formatos. A cassete em si, com um design icónico devido às suas características analógicas e à sua estrutura em torno de uma fita magnética, permitia uma maior duração do que os *SP*, contendo entre 30 a 60 minutos de áudio por lado, dependendo da espessura da fita e da velocidade de reprodução, normalmente 4,75 cm/s. As cassetes deixam visível a fita no seu interior ou podem tapar por completo, tendo acabamentos diferentes nos plásticos que a constituem, sendo a textura e a cor personalizáveis. Também são usados autocolantes ou impressões para customizar ainda mais o objeto. A sua cápsula, normalmente uma caixa de plástico transparente, contém um formato desdobrável que envolve a cassete e se desdobra no material gráfico que normalmente se encontra no livrete do CD ou na capa do vinil. Esta no entanto foge do típico 1x1, sendo necessário fazer algumas alterações à capa do álbum para cumprir com o formato. Durante a década de 1980, as cassetes dominaram o mercado (RIAA, 2022), tornando-se um símbolo cultural com a prática das *mixtapes*[27]. Com o tempo, foram ultrapassados pelo CD devido à sua melhor fidelidade de som, mantendo a sua portabilidade com o aparecimento de leitores de CD portáteis, contudo, este formato continua a ser produzido, em menores quantidades, para responder a um mercado de colecionadores nicho que ainda procuram as qualidades estéticas e sónicas da cassete.

[22] Gravadora americana fundada em 1888.

[23] *Long Play*, disco de 33 1/3 RPM de velocidade, em vinil.

[24] *Short Play*, disco de 45 RPM de velocidade, em vinil.

[25] Nome antigo da RCA Records, gravadora americana fundada em 1900, mudado em 1968.

[26] Nome antigo da RCA Records, gravadora americana fundada em 1900, mudado em 1968.

[27] Compilações pessoais de músicas gravadas em casa em formato de cassete, dando ao utilizador a liberdade de criar *playlists* portáteis.



img.034



img.035



img.036



img.037



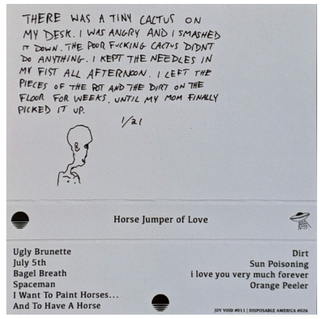
img.038



img.039



img.040



img.041

1.2-

O CD[28] (img.042; img.043; img.044), lançado em 1982 como resultado da colaboração entre a Sony e a Philips, marcou o início da era digital na indústria musical. Com a capacidade para 74 minutos de áudio, uma fidelidade sonora significativamente superior à da cassete, maior durabilidade e acesso direto às faixas através da leitura ótica, o CD tornou-se o formato dominante durante a década de 1990 (RIAA, 2022). Este novo suporte permitiu um maior controlo sobre a organização do álbum e a introdução de conteúdos gráficos mais extensos, incluindo por vezes expressões multimédia, como vídeos, imagens ou faixas interativas, contribuindo para a expansão do seu potencial narrativo e estético. Quando abrimos a jewel case[29], pensada para garantir durabilidade, encontramos 3 elementos de identidade: o *booklet*, um ou mais CDs e a contracapa. O *booklet*, ou encarte, é geralmente o elemento central de identidade dos CDs, atuando simultaneamente como capa e como um livreto que incorpora informações detalhadas ou expressões visuais adicionais. O CD contém uma impressão com mais grafismos como imagens completas, faixas do CD ou aproveitam a sua materialidade refletora. A contracapa, inclui a lista de faixas, grafismos adicionais, detalhes técnicos e, às vezes, informações adicionais sobre o álbum. Este, dobrado apresenta informação na lombada do álbum e, nalguns casos, também é impresso no seu inverso grafismos adicionais que são visíveis ao retirar o CD.

O *digipack* é uma alternativa ao tradicional jewel case que apareceu posteriormente, oferecendo uma apresentação mais ecológica e sofisticada, respondendo a uma necessidade crescente de integração entre forma e conteúdo (Morris, 2015). São feitos de papéis fortes ou cartão, muitas vezes com acabamentos especiais como verniz ou laminação. O *layout* impresso em todo o objeto permite uma maior integração entre a arte gráfica e o formato físico, resultando numa experiência visual mais coesa do que nas caixas de CDs tradicionais, permitindo também uma maior personalização e diversidade textural. O *digipack* é valorizado por oferecer uma sensação mais *premium*, embora isto o torne mais suscetível a desgaste como a capa do vinil. Muitos *digipacks* continuam a incluir um *booklet*, oferecendo ainda mais conteúdo visual ao consumidor. Em *AMOK* (img.046), dos Atoms for Peace, conseguimos entender o quão expansível este formato consegue ser, sendo o álbum um desdobrável de uma ilustração panorâmica. Noutras casos, como na edição remasterizada de *Diary* (img.045) dos Sunny Day Real Estate, o *digipack* vêm dentro de uma *sleeve* de cartão e inclui no seu interior um booklet expandido com a série de pinturas que originaram a capa do álbum, uma entrevista e a letra das músicas.

Com a chegada do século XXI, e sobretudo após 2007, o CD começou a perder protagonismo para outros formatos digitais mais práticos (CBS News, 2009). A introdução do formato MP3[30], desenvolvido pela Fraunhofer Society[31], na década de 1990, alterou profundamente a forma como a música era distribuída e consumida. Ao permitir uma compressão eficiente dos ficheiros de áudio, o MP3 tornou-se no padrão para o armazenamento digital de música. Plataformas como o Napster (1999) facilitaram a partilha de ficheiros, dando origem a uma nova era de consumo desmaterializado, onde o álbum perdia terreno em favor das *playlists* pessoais (img.047) e faixas soltas (Witt, 2015). Mais tarde, com a popularização dos serviços de streaming, como o Spotify (2008) e a Apple Music (2015), a posse material foi substituída por este novo meio de acesso, rápido e extenso, tornando-se a principal forma de consumo musical (IFPI, 2023). Esta nova lógica de mercado favorece a escuta contínua e personalizada, baseada em algoritmos e preferências do utilizador (IFPI, 2023). Estas mudanças contribuíram para o declínio das vendas dos vários formatos físicos, acabando por desvalorizar o álbum completo em troca de uma cultura de *singles*. No entanto, muitos artistas continuam a utilizar o álbum como meio de expressão, aproveitando a sua estrutura para desenvolver narrativas ou explorar conceitos estéticos e sonoros que exigem um tempo de escuta prolongado e sequencial (Morris, 2015). Também é de notar o pouco espaço dedicado à imagem nestes formatos digitais (img.048), sendo reduzido à capa do *álbum/single*, das letras e mais recentemente em *videoclipes* ou *visualizers*[32] (img.049; img.050), nas diversas plataformas de *streaming*, empurrando muitos artistas a não desistir do formato físico.

[28] *Compact Disc*

[29] Caixa de CD feita em plástico transparente, popularizada pela sua versatilidade e produção barata.

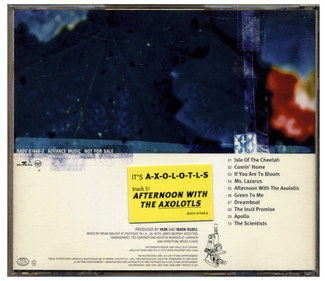
[30] *MPEG-1 Audio Layer III,* formato de compressão de áudio digital que reduz o tamanho dos ficheiros, eliminando partes menos perceptíveis do som, mantendo uma qualidade próxima do original e facilitando o armazenamento e a partilha de música.

[31] organização alemã dedicada à investigação aplicada, fundada em 1949.

[32] Vídeo ou animação que acompanha uma música, geralmente de forma abstrata ou minimalista, com o objetivo de ampliar a experiência sonora através de elementos visuais sincronizados.



img.042



img.043



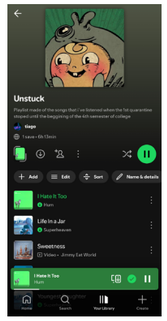
img.044



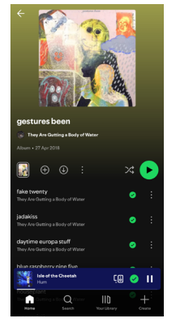
img.045



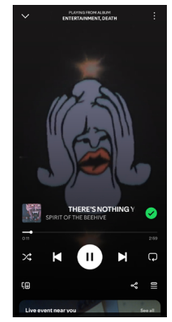
img.046



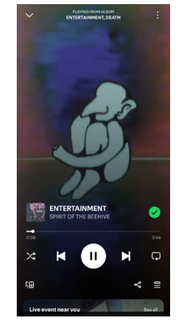
img.047



img.048



img.049



img.050

1.2-

Nesta sequência, sendo a ilustração presente no projeto prático tão importante como a música, percebemos que o espaço para a imagem é a prioridade na conceptualização do objeto final. De maneira a construir um ecossistema justo e capaz de acolher não só a música e a imagem, mas também as diferentes escolhas estéticas e técnicas em pé de igualdade, é fulcral a escolha de um suporte extenso e capaz de uma representação pictórica alargada. Percebendo as particularidades dos formatos físicos mencionados, onde a imagem vive maioritariamente na capa e na contracapa, sendo o encarte ou o livrete, que por si só não têm tendência a serem muito extensos, reduzidos a um extra ao invés de um elemento essencial para a leitura completa do projeto; e observando as limitações sensoriais e imagéticas dos formatos digitais *mainstream*, introduzimos o álbum-livro: uma evolução significativa no modo como a música e a imagem são apresentadas num objeto, destacando-se pela sua proposta editorial mais robusta e imersiva. Este tipo de edição começou a ganhar popularidade a partir da década de 1990, com o crescimento do mercado de colecionadores e de edições especiais e, embora o formato não seja o mais comum na indústria fonográfica devido à necessidade que o material visual seja mais completo ou extenso, surgiu como uma resposta ao desejo de criar objetos de sinestesia músico-imagéticos mais sofisticados. De facto, nos últimos anos tem-se visto uma explosão de objetos físicos mais elaborados (Walters, 2010). Ao introduzir o livro, introduzimos uma variedade de tamanhos, texturas e acabamentos que de outra maneira não seriam possíveis.

Podemos então fazer uma primeira distinção: álbuns em formato de caixa que contém um livro no seu interior (img.051) e álbuns que são diretamente um livro (img.052). Esta primeira tipologia é conhecida como *box set* e é um formato muito usado para edições especiais. O livro é muitas vezes apenas um complemento existindo paralelamente ao CD ou disco que normalmente está colocado numa caixa, numa *sleeve* ou num *digipack* separado. Notamos uma separação propositada de cada um dos elementos presentes nestas edições, e embora seja possível entender a caixa enquanto um espaço livre e maleável capaz de alojar um leque diversificado de formatos, carece da comunicação e das interações harmónicas presentes num ecossistema, ao serem retiradas e expostas individualmente. Surge então a necessidade de unir os diversos elementos do projeto prático num único objeto híbrido. Os álbuns que são puramente um livro, seguem as seguintes características base: Em primeiro lugar, o objeto onde o CD se encontra armazenado é o próprio livro e não uma caixa à parte. Graças a isso, a capa costuma ser dura, de maneira a dar integridade ao objeto e proteger o CD. Isto torna o álbum mais coeso e sofisticado, focando-se na sua identidade enquanto objeto no total e permitindo uma leitura agradável e direta. De maneira a estabelecer uma coerência com o resto do mercado fonográfico e para poder coexistir dentro de um ambiente comercial, como as lojas de discos, muitos destes projetos mantém uma escala de 1x1, com um tamanho bastante semelhante à das caixas tradicionais, como por exemplo nos álbuns *Everyday Life* (img.053) dos Coldplay e *Yours Truly Angry Mob* (img.054) dos Kaiser Chiefs. Podemos compreender esta decisão como limitadora para a expressão visual do projeto, obrigando a imagem a existir numa escala reduzida de 12cm x 12cm. De maneira a proporcionar um espaço digno à ilustração e aos seus requisitos estéticos e texturais, faz sentido pensar o livro na sua essência personalizável, escolhendo livremente a sua escala e formato. Também existem novelas gráficas e álbuns ilustrados que contêm projetos musicais (img.055; img.56), normalmente num CD colocado nas guardas. Pensemos em tipologias de livros ilustrados que se relacionem com a natureza do projeto prático: o circuito mediático do projeto, ao contrário de casos como o álbum ilustrado[33] que vivem de narrativas comunicadas através da imagem e do texto, irá viver da comunicação entre imagem e música. Curiosamente, a nível formal, o objeto a ser construído no projeto prático será um *silent book*[34], onde a falta de texto não fará diferença na compreensão das narrativas contínuas e introspectivas, sendo complementadas com a música que poderá incluir letra, salientando temáticas de maneira mais literal ou metafórica, ou através da construção de atmosferas sónicas que coloquem o ouvinte/leitor submerso nos ambientes visuais. De seguida, abordamos um exemplo que coincide com as expectativas atribuídas ao projeto prático:

[33] Tipologia de publicação ilustrada, que segue um circuito de comunicação entre o texto e a imagem, que normalmente enchem a spread visualmente na sua totalidade.

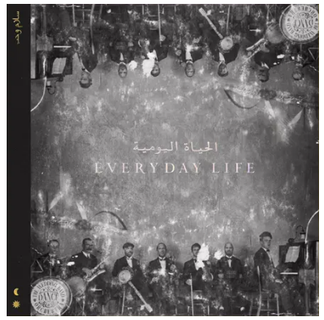
[34] Tipologia de publicação ilustrada sem texto verbal, onde a narrativa é contada exclusivamente através de imagens.



img.051



img.052



img.053



img.054



img.055



img.056

1.2-

[35] Artista visual e musical, do contexto do rock alternativo Português.

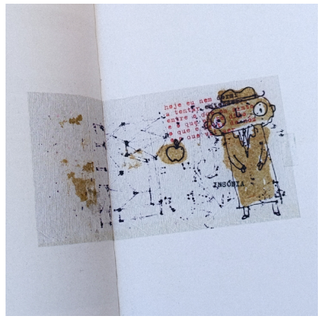
O *Amor dá-me tesão/Não fui eu que estraguei* (img.057), 2008, de Manel Cruz[35], gravado entre 1998 e 2007, é o único álbum lançado em nome de Foge Foge Bandido. Sendo uma coletânea de músicas e experimentações visuais, é assumidamente um projeto intermédia. Este álbum livro de 16.8cm x 22.7cm vive da sua cacofonia de estilos visuais presente nas ilustrações (img.058), colagens e grafismos que dão vida a cada uma das 80 faixas presentes nos 2 CD's, lado A e lado B, presos nas 2 guardas do livro (img.060). As imagens não apenas acompanham as músicas, mas dialogam com elas através de palavras, figuras e conceitos presentes nas letras e nos sons das canções, complementando a experiência multisensorial. Podemos perceber uma diferença entre este projeto e o projeto deste relatório: a presença das letras na sua totalidade nas páginas respectivas a cada *track*, quer em registo ilustrado ou tipográfico. Para o projeto prático, referenciando as metodologias de *Kid A*, torna-se mais importante a exploração da paleta sónica e das suas respectivas sinestesias, pelo que a inclusão da letra no seu grafismo dar-lhe-ia uma hierarquia não desejada, devendo apenas existir como mais um instrumento na construção da atmosfera sónica e, por consequência, imagética.

No que diz respeito aos elementos gráficos presentes no projeto de Manel, cada uma das páginas dispõe elegantemente nos seus cantos laterais o número da faixa, seguido da página que lhe corresponde na publicação. No final do Lado B do livro, temos ainda exposto todo o material e instrumentos usados na concepção do álbum e devemos salientar a maneira criativa que Manel usou para descrever o processo: para além de um registo fotográfico, existem recortes dos diferentes instrumentos/objetos usados para construir a paleta sónica do álbum e digitalizações dos cadernos onde se encontram esboços e planificações do material visual e musical do álbum (img.059; img.61).

Em relação às músicas, muitas delas são vinhetas sonoras, colagens ou experiências musicais que desafiam as formas tradicionais de composição, variando entre os 4 segundos e os 5:31 minutos. Este e outros como o *White Album* (The Beatles) ou *Mellon Collie and the Infinite Sadness* (The Smashing Pumpkins) são o tipo de álbuns cujas estruturas caóticas e expansivas se prestam aos hábitos de escuta modernos, assemelhando-se a uma playlist (Moura, 2024), sendo muito variados na sua paleta sónica de faixa para faixa. Destaquemos este espírito experimental e variado, quer a nível visual como musical, características importantes para realização do projeto prático. Ambos procuram fundir imagem e som num espaço partilhado de experimentação, o álbum-livro, aproveitando a sua capacidade extensa e prática para a representação visual. Além disso, o recurso à colagem, ao caos organizado e à multiplicidade de linguagens (textual, visual, sonora) são elementos muito presentes nos dois projetos, procurando criar narrativas livres e sensoriais, brincando com a simbiótica entre estes 2 meios de expressão.



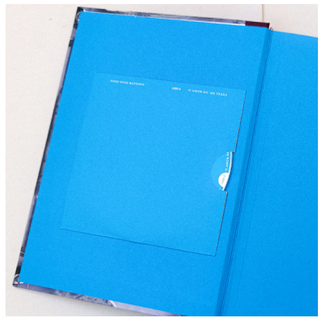
img.057



img.058



img.059



img.060



img.061

1.3-

Respondendo à primeira motivação ao encontrar o espaço onde a ilustração e a música se podem unir em pé de igualdade num ambiente de comunicação constante, procuramos agora enquadrar as escolhas visuais, sónicas, temáticas: o ser humano e a planta em comunicação e a sua busca pelo lugar ideal para crescer. Da mesma maneira que encontrámos o ecossistema para o projeto prático crescer, temos de investigar a relação das plantas com o ser humano, a suas similaridades enquanto espécies que crescem, e a importância da sua contextualização com o espaço social, emocional, físico e criativo que os rodeia. Numa fase inicial da conceptualização do projeto prático, a sua descrição seria: uma exploração antropológica das plantas, mais concretamente plantas de casa/quarto, e as suas interações e semelhanças com o ser humano em contexto de quarto, tornadas imagem e música através de técnicas de origem analógica corrompidas pelo digital, enraizadas numa estética virtual provenientes da cultura da Internet, do glitch, outros erros de *software* e dos videojogos. Todos estes elementos são fulcrais nesta investigação e para o desenvolvimento do projeto prático, ganhando forma nas diversas expressões visuais e sónicas que constituem o projeto prático, no entanto, careciam de uma contextualização que os fundisse.

Numa incansável procura de unir todos estes elementos visuais, sónicos e conceptuais, encontramos um elo comum, algo que sentia mas não percebia, algo que praticava mas que parecia ser óbvio devido à minha posição não muito remunerada enquanto ser que cria: o facto de tudo ter como ponto de partida o conforto do meu quarto, o meu espaço pessoal com acesso à Internet e as suas diversas fontes de inspiração. Apercebo-me, no entanto, da natureza solitária do mesmo. A razão para recorrer ao meu espaço pessoal para criar é a sua capacidade de ser confortável aos meus ideais e rotinas, desligando-me do mundo físico exterior e, por consequência, de outras pessoas. O ambiente com o qual interagimos nos nossos momentos mais íntimos de criação influencia o seu resultado de diversas maneiras, pelo que é necessário procurar maneiras de o tornar confortável e não austero, combatendo uma possível síndrome do edifício doente[36]. A planta surge então enquanto uma presença não disruptiva do meu processo de criação, colegas de quarto verdes que me fazem sentir menos sozinho mas que não comunicam da mesma maneira que o ser humano.

Recorro ao livro *Plant therapy,* 2020, de Katie Cooper para entender as benesses de coexistir com plantas antes de começar a investigar o seu teor representativo enquanto iconografia ou personagem presentes nas ilustrações e narrativas do projeto. Através da investigação de Cooper, percebemos que a presença de plantas, com diferentes resultados consoante o seu número e espécie, causam no ser humano um leque de efeitos variados, como por exemplo:

-melhorias no nosso sistema imunitário;
-melhor qualidade de sono;
-redução dos níveis de stress, depressão e ansiedade;
-a sua presença física e contextual, mais a soma dos efeitos referidos em cima, impactam positivamente a nossa felicidade.

[36] Conjunto de sintomas que podem afetar os ocupantes de um edifício, especialmente quem passa muito tempo em ambientes fechados. Isto cria a necessidade de certo tipo de bioma ou espaço para nos sentirmos confortáveis.

1.3
A planta e o ser humano e a partilha de um ecossistema.

1.3-

Mas como é que elas o fazem?

Através da sua transpiração, as plantas de casa ajudam a purificar o ar, sugando o dióxido de carbono e outras impurezas, libertando em troca oxigénio e humidade, alterando o microclima do quarto. Nesse processo, e por serem elementos físicos presentes no espaço, reduzem também os níveis de poeira, prendendo vários tipos de partículas nos seus poros. Os seus corpos orgânicos acabam por agir como tapetes ou outras mobílias, abafando o som e reduzindo assim os níveis de poluição sonora pela sua consistência matérica. Devido ao nosso passado enquanto espécie, a presença de elementos naturais ajudam a reduzir níveis de stress muitas vezes causados pela intensa vida urbana, tornando-nos mais ativos, amigáveis e brincalhões. Esta coexistência entre ser humano e a planta, ao sermos responsáveis pela sua alimentação e cuidado, acaba por nos fazer sentir realizados ao vê-la saudável, mitigando a sensação de falta de controlo da vida que algumas pessoas tendem a sofrer.

Outro aspecto importante da sua presença, variando consoante o gosto e a personalidade de cada pessoa, é o seu apelo estético. Diferentes plantas para diferentes humanos, no entanto, algumas características gerais têm obtido mais sucesso ao corresponderem com as nossas necessidades e genética. Plantas largas e com copas cheias costumam ser mais favorecidas do que plantas altas e despidas. Isto acontece graças à nossa familiaridade e sensação de segurança com árvores largas e fáceis de trepar. Objetos ou seres altos e finos têm tendência a criar uma sensação alienígena e de liminaridade. A cor verde, especialmente quando forte e vibrante, transmite-nos sinais de bem estar por parte das plantas, ou normalmente costuma ser esse o caso em grande parte das espécies, deixando-nos mais descansados com o nosso cuidado e dedicação. A inclusão de uma grande diversidade de plantas no mesmo espaço torna o ambiente mais sofisticado e confortável; se várias espécies conseguem coabitar no mesmo sítio é sinal que o espaço é seguro e saudável e, por consequência, proporciona uma vida descansada a quem o habita.

Vemos nas plantas boas companheiras, um ser que não julga, por muito negligente ou distraído que a pessoa que cuida delas seja. Vão sempre responder aos nossos cuidados ao manterem-se verdes, crescendo aos poucos em resposta ao ambiente e à sua nutrição, sendo sempre tolerantes a qualquer descuido que se possa ter. Isto faz-nos sentir confortáveis, investindo emocionalmente nelas ao sabermos que, tal como nós, elas vivem e morrem, não nos rejeitando das suas vidas mesmo que desistamos delas. Claro que isso nunca é o desejado, ou não deveria ser, ao entendermos as suas fragilidades e necessidades enquanto espécie, mesmo assim decidindo por pura vontade própria tomar conta delas por fins pessoais.

Na realidade, quando falamos de plantas de casa, podemos assumir o controlo sobre o destino delas, podendo comprá-las em lojas como se não passassem de meros produtos. A sua representação no projeto têm de se afastar deste espírito, pois tal como nós, as plantas sentem e existem, contendo nelas energia, carácter e presença. Esta vontade de não as colocar abaixo de mim enquanto ser vivo transformou-se na necessidade de perceber em que aspectos podemos ser iguais. Para isso, recorremos a dois livros: um fez-nos ver o quão humanas elas são, o outro, defendeu as suas mais valias, colocando-as hierarquicamente à nossa frente enquanto seres que impactam o mundo.

1.3-

A vida secreta das árvores, 2015, de Peter Wohlleben, fez-me perceber o quão parecidas as plantas são ao ser humano nalguns aspetos da sua biologia, com a intenção de fundamentar e construir metáforas de comparação entre os dois. Na sua leitura, percebemos que ações que normalmente atribuímos ao ser humano ou outros animais, acontecem de maneira similar nas plantas, tornando mais fácil a atribuição de valores antropológicos na sua representação. Embora o foco desta publicação seja nas árvores e em flora selvagem, os diversos fenómenos aplicam-se de maneira generalizada a qualquer tipo de planta, alguns sendo mais adequados do que outros ao teor do meu projeto, os quais passo a descrever:

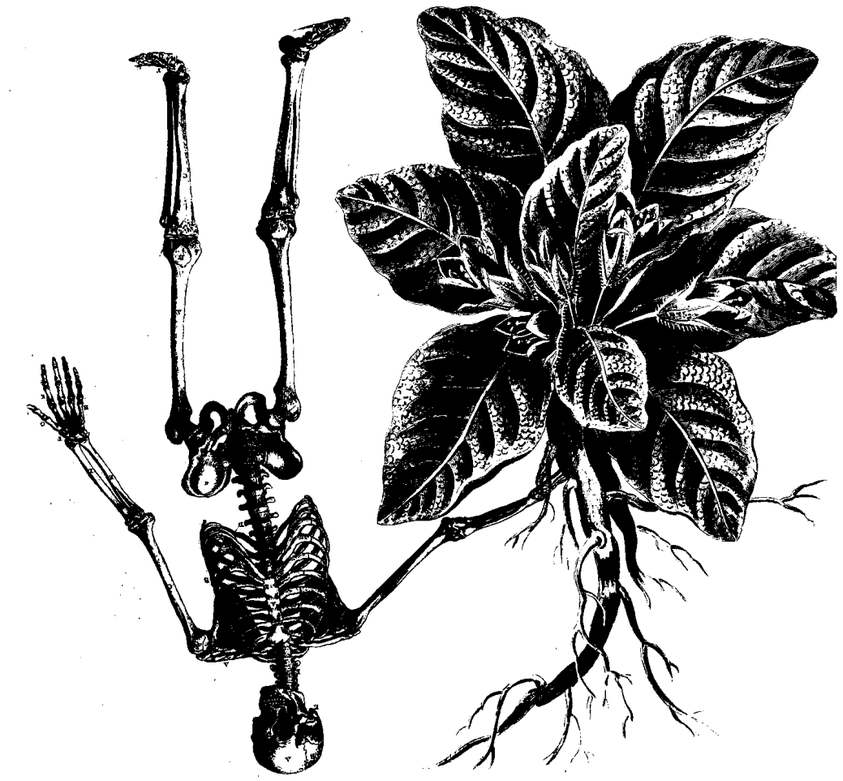
Começando pela sua anatomia: tal como o ser humano as plantas possuem diferentes órgãos (img.062), cada um exercendo diferentes funções fundamentais à sua biologia. Começamos por falar das raízes, conhecidas por permitirem a alimentação das diversas espécies vegetais, absorvendo a água e os nutrientes do subsolo. Curiosamente, as raízes também servem para a comunicação entre a mesma ou diferentes espécies, entrelaçando-se entre si de maneira a transmitir informação exterior, criando-se laços de amizade de maneira a protegerem-se umas às outras, preservando o ecossistema geral em que vivem. Desta maneira, podemos especular uma relação entre as raízes e as nossas bocas, colocando-nos par a par enquanto seres sociais que se alimentam, tudo através do mesmo órgão.

Seguindo a sua fisionomia de baixo para cima, encontramos o caule, ou tronco no caso das árvores, elemento que estrutura a planta e do qual crescem os outros órgãos. É através dele que se realiza a movimentação de nutrientes: a água é assimilada pelas raízes e transportada até às folhas, e o açúcar, com origem na luz, recolhido pelas folhas e transportado até as raízes. Se cortarmos o tronco, esta interação falha e a planta morre. Devido a estes aspetos, e com apoio na semântica, podemos pensar o tronco vegetal como o nosso tronco, ponto central de onde nascem os outros membros, contentor dos órgãos que realizam o transporte e a troca de nutrientes como o esófago ou os pulmões.

As folhas e as flores crescem diretamente do caule ou, no caso das árvores ou arbustos, dos seus ramos. Começando na folha, esta especializa-se na captação da luz e da transpiração, processo onde se fazem diversas trocas gasosas com o ambiente em seu redor, como a fotossíntese[37]. Devido à importância destes processos para o bem estar da planta, algumas espécies têm comportamentos pertinentes ao tópico da comunicação e da entreajuda: os ramos de certas espécies crescem em direções opostas das *amigas*, parando quando se tocam para não roubarem a luz uma da outra. Noutros casos mais antagónicos, a planta maior ou mais velha tapa as mais pequenas, absorvendo mais luz, não permitindo o crescimento das suas vizinhas até à sua eventual morte, estabelecendo uma relação hierárquica fruto da sua idade ou tamanho. Tornou-se mais complicado estabelecer uma ligação entre um único órgão humano às folhas devido às suas funções tão únicas à planta. No entanto, entrando num paradigma mais metafórico, podemos estabelecer uma ligação inicial com a nossa pele e pelos. Para além de captar nutrientes da luz, também é por lá que transpiramos, a nossa maneira de expelir os nutrientes que não precisamos. Sem querer entrar numa discussão étnica, e daí associar a pele com os pelos, cabelos e bigodes, as folhas também acabam por distinguir visualmente uma planta da outra. Abstraindo-nos um pouco da anatomia, também podemos criar uma ligação entre as folhas e a nossa roupa, cobrindo os nossos membros/ramos e troncos/caules, criando formas e texturas visualmente distintas.

[37] Processo biológico onde organismos como as plantas e as algas convertem a energia da luz em energia química, produzindo glicose e liberando oxigénio.

1.3-



img.062

A flor existe enquanto estrutura reprodutora de algumas plantas, criando e libertando pólen que, ao entrar em contacto com a flor de outro indivíduo, o fecunda e forma uma semente, muitas vezes protegida pelo fruto[38]. É através destes órgãos que a planta liberta odores, não só para comunicarem entre si, alertando-se de eventos ou perigos, mas também com espécies animais, afastando lagartas perigosas ao atrair os seus predadores naturais ou chamando os devidos polinizadores. Estabelecemos diretamente a ligação da flor com o órgão sexual do ser humano, mas podemos desenvolver mais a sua capacidade representativa com o fenómeno da atração física. Quando olhamos uma planta de flor temos tendência a contemplar primeiro este órgão devido às suas formas mais individuais entre espécies e cores que sobressaem do comum verde, tal como quando sentimos atração por outra pessoa esta começa, normalmente, a partir das suas características físicas. O odor, muitas vezes usado para criar aromas usados em vários produtos que cheiram bem, também é muito característico da atração, correspondendo a uma segunda etapa que necessita da aproximação dos envolvidos, caracterizando ainda mais a presença física da pessoa. A flor poderá então aparecer no projeto como elemento de identidade física do indivíduo, que pode ou não atrair, excluindo uma representação puramente sexual.

[38] Órgão que contém as sementes, este poderá ser ou não considerado fruta, termo culinário para o fruto comestível de algumas plantas.

1.3-

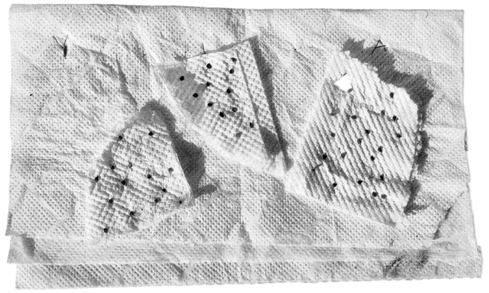
Continuamos a nossa análise, discutindo agora características mais abstratas: a maneira como as plantas sentem (img.063), ou se lembram de coisas funciona de maneira completamente diferente à do ser humano. A ciência não consegue ainda explicar ao certo como e por onde estas informações são processadas pois, ao contrário dos animais, as plantas não têm cérebro. O importante aqui é que, de facto, elas reagem a estímulos, processando dor e outras reações de maneira muito mais lenta que o ser humano, mas significativa o suficiente para enviarem mensagens a outras plantas a alertar do perigo. Estudos também indicam que as plantas conseguem lembrar-se de comportamentos, atuando através do hábito mesmo quando o estímulo não existe em primeiro lugar. A incógnita por detrás destes processos não retira o seu valor, dando à planta uma faceta mais familiar enquanto ser vivo, não sendo apenas um elemento estático do cenário que nos envolve.

Por fim, as plantas precisam de um lugar ideal para viver e crescer (img.064), tal como o ser humano, um aspecto importante a ser explorado durante o desenvolvimento conceptual e imagético do projeto, sendo o quarto o originário destas questões de coexistência. Em primeiro lugar, estes ambientes precisam de ter solos ricos em nutrientes, soltos e friáveis, de maneira a não privar a planta de recursos essenciais ao seu crescimento. A nível de clima, este precisa de ser húmido no verão, para prevenir a sua secagem, e não ser nem extremamente quente nem frio, variando consoante a planta em questão. Várias espécies de plantas conseguem sobreviver à neve, usando-a como camada protetora contra o frio e o vento, se esta for moderada. Se os fenómenos climáticos, como vento e precipitação, forem muito agressivos, estes podem tornar-se fatais para as plantas, então ambientes protegidos por montanhas ou outras estruturas naturais, ou não, tornam-se desejáveis. Por fim, também é necessário uma boa vizinhança, o desenvolvimento de algumas espécies de fungos e insetos na área pode criar uma ameaça para o crescimento das plantas. Ao descrevermos estas diferentes variáveis que contribuem para o sucesso da vida da planta num determinado espaço, entendemos o potencial para criar paralelismo com as necessidades do ser humano para crescer, enquanto ser que cria, no contexto de quarto, mas isso será desenvolvido posteriormente. Podemos, no entanto, começar a contemplar a ideia da planta de casa, onde o ambiente será escolhido e proporcionado pelo ser humano, podendo ser no exterior (varandas/jardins) ou no interior, caso que por si só nega grande parte dos problemas relacionados com o clima.

Ao estabelecermos estas características generalizadas a qualquer planta enquanto ser e elemento visual do projeto, deparamo-nos com limitações direcionadas às que nós plantamos e, por consequência, as plantas de casa. Estas plantas, de acordo com Peter Wohlleben, são surdas e mudas, necessitando de cuidado externo para a sua sobrevivência. Isto é problemático ao tornarem-se um alvo fácil de predação por parte de outros animais, sendo necessário o uso de inseticidas ou espanta pássaros, quando plantadas ao ar livre. As plantas de casa, ao viverem separadas nos seus próprios vasos (img.065),, perdem a capacidade de comunicarem entre si através das raízes. Como, à partida, também não chove dentro de casa, a planta necessita da nossa ajuda para se alimentar, sendo forçada a viver de acordo com as nossas rotinas, apenas crescendo consoante o espaço que lhe damos. Serão elas nossas prisioneiras? Até que ponto é que se sentem sozinhas? Será a nossa companhia suficiente para o seu bem estar, ou serão estes fatores apenas idealizações e projeções daquilo que nós sentimos. A maneira como a planta processa informação ainda é uma incógnita, o sentimento de solidão, de aprisionamento ou emoções no geral podem nem sequer existir no seu complexo leque de comportamentos. No entanto, a vontade de os questionar não deixa de ser importante para o desenvolvimento temático e conceptual das ilustrações, narrativas e músicas deste projeto.



img.063



img.064



img.065

1.3-

Ao navegar por estas questões de existencialismo vegetal, percebemos uma constante tentativa de pensar a planta como um ser antropológico. Intuitivamente, idealizamos a planta como uma possível substituição do ser humano, diminuindo as suas características naturais e o que as fazem especiais. Porque é que elas teriam de ser como nós? Não faria sentido pensar também ao contrário, já que o intuito é manter um grau de igualdade na comunicação e na maneira como represento a planta? Com *A vida das plantas*, 2019, de Emanuele Coccia, entendemos um retrato mais introspectivo e imponente destes seres, apercebendo-nos das suas capacidades inumanas, titãs ancias que não param de crescer até ao dia da sua morte (img.067), geradores da molécula essencial à vida. A planta existe enquanto base de todo o ecossistema, os seus processos de fotossíntese permitem a continuação do mundo dos seres vivos, porém, o seu lugar na sociedade contemporânea tem-se limitado ao segundo plano, tomado como garantido devido à sua natureza estática. Coccia questiona esta desvalorização e transmite uma visão mais profunda destas entidades, repensando a hierarquia natural do nosso mundo. Este reino criado pelas plantas, assim foi feito sem violência (img.068), sendo-nos dado de livre vontade. A planta não só faz parte dele, como são elas que o permitem continuar. Grande parte dos seres vivos não tem nem esse dever, nem esse poder. A planta é então um ser benevolente com o peso de manter a vida na terra, mas sem nos impor condições para além do nosso bom senso.

Mesmo a sua condição física transcende as capacidades do animal que apenas cresce até um limite específico à espécie, enquanto que as plantas vão desenvolvendo novos órgãos constantemente nos seus rizomas fluidos, sendo apenas limitadas pelo espaço e o ambiente externo. A sua condição dá-lhes figura (img.066) e essa cria a sua imponência natural, assumindo um espaço constante que normalmente se mantém até ao fim da sua vida. Metaforicamente, podemos dizer que isto também acontece com o ser humano através da energia que libertamos das nossas escolhas de vida, florindo no nosso crescimento social, académico e profissional, porém, isto nunca se manifesta anatomicamente, sendo as raízes que criamos puramente construtos psicológicos e sociais. A partir do momento que este crescimento deixa de ser físico e torna-se mais mutável, este permite uma mudança de ambiente quando o mesmo não se torna propício para o nosso crescimento, quer pelo peso da expectativa colocada pela sociedade ou por nós próprios. Podemos pensar nisto como uma limitação da planta, mas se pensarmos um pouco sobre o assunto, isto é na verdade uma demonstração de resiliência, procurando sobreviver no mesmo espaço independentemente das mudanças constantes das suas condições, adaptando-se em vez de mudar de sítio.



img.066

1.3-





img.067
img.068

Coccia refere que a planta, para viver, tem de se confundir com o mundo enquanto semente, protegendo-se numa primeira fase de fragilidade. Enquanto seres estáticos que não podem agir fisicamente em resposta ao perigo, a camuflagem torna-se essencial, mesmo durante o seu crescimento ao misturarem-se com o ambiente natural em seu redor. Vamos ponderar até que ponto é que isso acontece com o ser humano. Também nós passamos por um momento de fragilidade à nascença, precisando do apoio de alguém mais velho para crescer, no entanto, isto também acontece com algumas espécies de plantas, apoiando-se através de laços criados nas raízes para receber nutrientes, sem oferecer nada em troca. Esta entreajuda é no entanto menos ativa do que a do ser humano, especialmente quando o perigo é externo: se um pássaro decidir comer a semente, não há nada que outra planta possa fazer em sua defesa, então a necessidade de uma camuflagem física torna-se evidente. Continuemos a questionar esta ideia pois, embora as circunstâncias sejam voláteis, tendo em conta os diferentes construtos sociais específicos à comunidade onde nos inserimos, o ambiente em que vivemos pode tornar-se austero se não nos inserirmos com as normas e aquilo que é esperado de nós. Será que isto conta como camuflagem social? É difícil não individualizar o estatuto de pessoa, mas no grande esquema, se a pessoa não agir em dissonância com a natureza da sua sociedade, não estará ela intuitivamente a fazer parte da malha comunitária a que pertence? Levantamos estas questões assumindo uma intenção metafórica, pois até agora, sempre que pensamos na planta, pensamos em necessidades e comportamentos que levam ao seu crescimento biológico dentro de um ambiente físico, enquanto que quando falamos do ser humano, criamos um paralelismo com o seu crescimento pessoal dentro de um ambiente social. Colocar-nos em perspetiva com as plantas ajuda-nos a perceber coisas sobre nós que podemos dar como óbvio ou garantido, por fazer tão parte da nossa natureza, mas é nas nossas semelhanças que percebemos que precisamos todos de um bom lugar para crescer.

Tendo em conta a investigação do projeto, vamos questionar se estes pensamentos se aplicam ao contexto do quarto. Quando falamos em camuflagem, nem a planta de casa nem o ser humano têm a necessidade de o fazer no conforto das 4 paredes do quarto, protegidos dos fatores externos que facilmente influenciam o nosso crescimento. Isto cria no entanto uma limitação, quando comparado ao espaço natural e social, exterior: tal como as plantas não conseguem crescer para além do espaço no seu vaso, nós também temos dificuldade a fazê-lo socialmente se nos limitarmos a existir dentro do quarto, privando-nos do lado físico das interações que adicionam camadas de complexidade às relações que temos com outras pessoas. Podemos, no entanto, entender que mesmo não crescendo a nível de tamanho, não significa que não sejamos capazes de florir. Podemos então pensar uma ponte entre o crescimento do tamanho da planta com o crescimento social em comunidades/grupos por contacto físico e do impacto no mundo exterior, enquanto que a capacidade de brotar flor, folhas ou fruta, associamos ao crescimento e desenvolvimento do nosso poder criativo e identitário.

002 -

Durante este capítulo falaremos mais concretamente da minha experiência de criação do projeto prático em contexto de quarto, aliada à Internet enquanto ferramenta de interação à distância, e da sua forte presença nas questões estéticas do projeto, percebendo a existência de um crescimento virtual. Em conclusão ao capítulo anterior, cito Coccia: "Para entender o mundo, não podemos descartar as plantas, afinal, foram elas que o moldaram ao ponto em que o conhecemos" (Coccia, 2019), colocando-nos todos em comunicação constante, através do oxigénio que respiramos e de diversas sinestesias, quer seja ao olhar para elas, cheirar, ouvir ou sentir. O projeto prático florescerá nesta ideia de comunicação sinestésica constante, quer seja entre a música e a ilustração, o orgânico e o virtual, o analógico e o digital e, por fim, a pessoa e a planta. Ao longo deste capítulo descreveremos o processo por detrás da construção deste ecossistema.

2.1 Planeamento do projeto

2.2 O quarto enquanto estúdio de criação

2.3 Identidade visual e sónica da publicação/álbum



img.069



img.070



img.071



img.072



img.073



img.074



img.075

002
DEADHEETING

2.1 -

Com este projeto, querendo ao máximo colocar as suas expressões em pé de igualdade, entendemos a necessidade de encontrar um formato que crie uma ponte justa entre a música e a ilustração, o que acaba por atrair uma gama de consumidores mais variada, quem ouve e quem vê. Considero pertinente começar por descrever o suporte e a sua devida conceptualização, criando uma base tangível para depois poder explicar o conteúdo e as suas metodologias de criação. Para isso, vamos refletir novamente na problemática do sub-capítulo 1.2 e responder à seguinte pergunta:

Como é que a construção de um objeto gráfico e/ou audiovisual pode criar uma ponte entre a expressão visual e a expressão musical?

Isto acontece graças às suas características formais e conceptuais que passo a descrever:

-**Integração da Arte Visual e Sonora**: A música é acompanhada por ilustrações, fotografias ou outros tipos de audiovisuais que se relacionam diretamente com as letras ou o conceito do álbum.

-**Narrativa Expandida**: Os elementos visuais ajudam a contar uma história mais completa ou a aprofundar os temas abordados nas músicas.

-**Experiência Multissensorial**: O ouvinte/leitor tem uma experiência mais rica e imersiva, interagindo tanto com o som quanto com a imagem em formato físico.

O objeto tem de oferecer oportunidades de expressão através de várias técnicas e médias, neste caso visuais e musicais, possibilitadas pela adaptabilidade e diversidade do meio musical e da ilustração. Procuro a exploração de uma relação não convencional entre o som e a imagem, ao fazê-los interagir entre eles, não só através do conceito ou narrativa mas também das suas dinâmicas, contrastes e expressões estéticas. Saliento que esta escolha foi feita em fases de planeamento iniciais, de maneira a possibilitar a minha exploração intermédia com o mínimo de limitações criativas possíveis, seguindo estes requisitos chave:

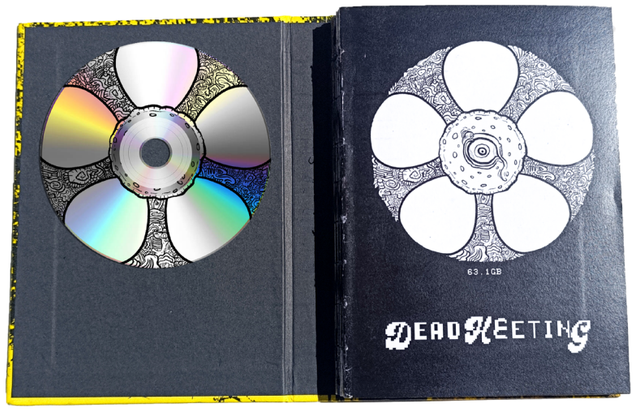
-o formato tem de ter um suporte de armazenamento de som e possibilitar a leitura do conteúdo visual;
-o formato tem de ser comercializável de maneira a chegar às mãos de quem o quiser consumir;
-o formato tem de possibilitar a leitura dos diferentes médias individualmente, mas promover a sua leitura em simultâneo;
-o formato deverá ser, ou conter elementos físicos.

2.1
Planeamento do Projeto

2.1 -



img.076



img.077

Percebendo que a escala da música no projeto não será medida através do seu contentor, o CD, mas sim da sua escuta, é mais seguro pensar o objeto em torno da ilustração. Como investigado previamente, asseguramos o álbum livro enquanto o formato ideal para a construção deste projeto. O tamanho escolhido, A5, é suficiente para a leitura das ilustrações, tendo em conta as suas resoluções e texturas, garantindo portabilidade ao objeto e custos de fabrico mais reduzidos. Esta escala também garante o protagonismo do CD enquanto elemento visual, que será colocado na primeira folha de rosto de maneira a incentivar a sua escuta. O CD estará preso numa espuma específica ao seu encaixe, despido de qualquer guarda, e ilustrado em prol da sua plasticidade visual, deixando partes da sua camada refletora à vista para assumir a sua presença enquanto contentor da parte musical do projeto. A capa dura do projeto foi escolhida de maneira a tornar o objeto mais robusto e presente, protegendo melhor o CD ao prevenir que a publicação seja dobrada (img.076). Destaco a encadernação suíça da publicação: ao abrirmos a publicação pela primeira vez, somos defrontados por 2 corpos, o CD e o miolo (img.077), o mundo musical e o mundo visual, em contacto através da capa dura exterior.

2.1 -

Cada uma das 18 *tracks* do álbum terá um capítulo correspondente: *tracks* longas terão várias páginas dedicadas a um aprofundamento maior da narrativa visual envolvente, enquanto os *interludes*[39] serão apenas expressados numa única spread. Para entender melhor a construção interna do miolo é necessário descrever os conceitos base das narrativas exploradas. Estas 18 *tracks* estarão divididas em 3 atos (img.078), cada um correspondente a uma linha estética específica e uma fase/espaço da narrativa cíclica que abrange o projeto no seu todo:

[39] Música geralmente instrumental e curta, inserida entre faixas longas de um álbum para servir como transição, criar ambiente ou aprofundar o conceito da obra.

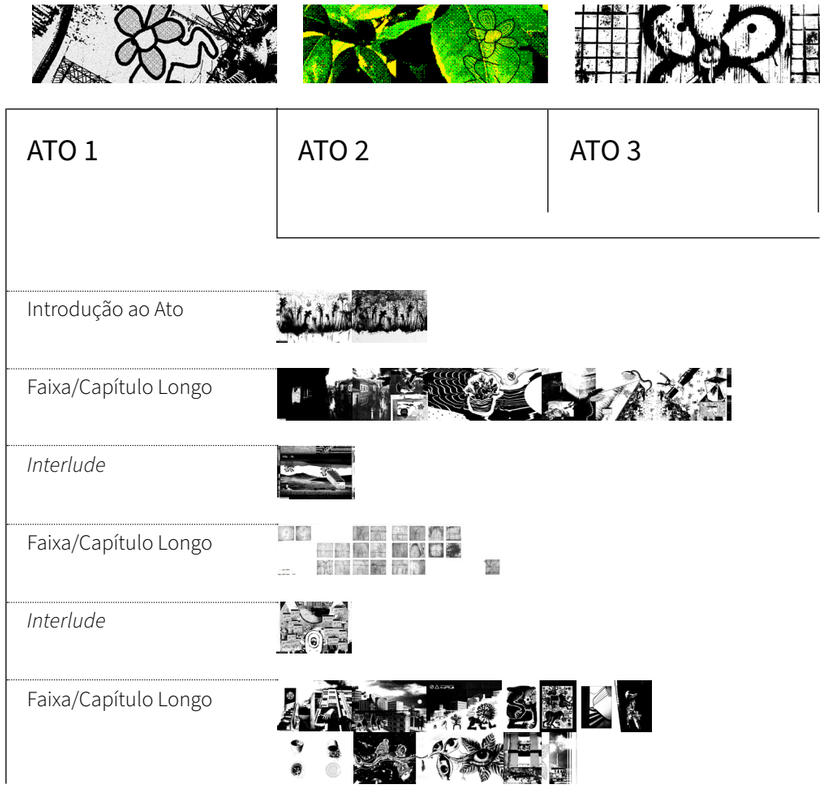
Ato 1: O Quarto - representa um espaço ou fase transitória de adaptação, um abrigo do mundo exterior. Este espaço, que se pode tornar solitário e claustrofóbico, é representado a preto impresso num papel branco acinzentado, Nautilus de 120g. A mancha negra com texturas caóticas fere a pureza da mancha clara do suporte, metaforicamente escurecendo a nossa percepção do ambiente ao nosso redor, o que pode levar a uma romantização constante por um espaço diferente para crescer, que nem sempre é melhor, forçando o início de um novo ciclo ao negligenciarmos o atual.

Ato 2: O Jardim - representa um espaço exterior cheio de outras plantas, ou seja, uma infinidade de influências e pessoas. Existem vários jardins, mas acabamos por nos deixar influenciar mais por um, sendo muito difícil pensar para além dessa bolha quando em contacto com flores de outros jardins. Devido à intensa sinestesia visual presente em jardins de flor, este capítulo surge a cores em papel creme, Munken Pure de 120g, com contrastes de cor, exposição exagerada e texturas visualmente estimuladas ao seu máximo, com ênfase na saturação. Estímulo em demasia acaba por se manifestar em *burnout*, forçando a paragem deste segundo ciclo: o jardim é muito vasto para ser explorado à exaustão, e esta longa exposição ao sol pode afetar negativamente a capacidade de racionalizar o que realmente é importante para nos fazer crescer.

Ato 3: A Casa - representa o lugar idealizado para crescer. Sendo este o último ato, o mesmo surge enquanto reflexão do que realmente é um espaço ideal para crescer, depois do fim violento do capítulo anterior, contemplando o passado à procura de pistas. No primeiro capítulo observamos a negligência de um lugar presente e no segundo capítulo a saturação de um outro espaço mais extenso e complexo; a conclusão surge ao percebermos que não importa só a procura por um ambiente perfeito, mas a maneira como vivemos e aquilo que construímos nos ambientes a que já pertencemos. Os capítulos deste ato, menos caóticos que os anteriores, surgem impressos a *spot color* prateado em papel preto, Popset de 120g, uma luz que surge no meio da escuridão com o propósito de iluminar o caminho desta última conclusão.

Dentro dos atos, cada *track*/capítulo representa um episódio, pensamento ou deambulação, que através de comparações ou interações entre o ser humano e a planta, com especial atenção a uma metamorfose entre a natureza dos dois seres, procuram encontrar um ambiente ideal para crescer. As transições entre capítulos, delineadas por texturas de fita cortada, mantém uma linha estética semelhante, um fio condutor visual que não é quebrado, da mesma maneira que a transição entre músicas nunca será interrompida por silêncio. Os episódios retratados nos capítulos abordam ou questionam as atitudes e escolhas tomadas ao longo da minha vida pessoal nesta jornada de autodescobrimento e descoberta do ambiente onde me insiro. Decido, no entanto, não desenvolver em detalhe estas narrativas dentro deste relatório, não sendo necessárias para a compreensão desejada dos conceitos da investigação e exploração prática do projeto.

2.1 -



img.078

Por fim, entre os atos, de maneira a separar os ciclos narrativos, surgem encartes com material adicional ao projeto: o primeiro existe como um arquivo do material conceptual e dos objetos que surgiram durante a construção deste projeto; o segundo arquiva fotografias, materiais e instrumentos que surgiram ou foram usados na construção das ilustrações ou na composição das músicas.

Com o planeamento da estrutura física do projeto prático finalizada, entendemos o ambiente em que nos inserimos como uma ideia recorrente ao longo deste projeto. Esta interação com o espaço surge também na própria metodologia usada no desenvolvimento prático do projeto. O quarto, que surge conceptualmente nesta publicação como a representação de um ambiente, ou fase, em que nos encontramos plantados, materializa-se enquanto estúdio e atelier de criação do projeto prático, instigando as decisões a serem tomadas no que diz respeito aos materiais, suportes e técnicas presentes nas ilustrações e nas músicas. Dedico o próximo capítulo à contextualização deste espaço e do seu impacto no desenvolvimento de *DEADHEETING*.

2.2 -

O quarto é o ambiente no qual eu intuitivamente procurava criar, não só pelo conforto e acessibilidade às coisas que são minhas, mas também pela privacidade e a sensação de liberdade e intimidade que conseguia obter ao não ter de partilhar espaço com mais ninguém nas minhas sessões de sonambulismo criativo às 2 da manhã. Admito que isto acabou por acontecer por não ter tido acesso a um atelier ou estúdio musical até uma fase tardia da minha vida, causa e efeito do pesadelo imobiliário que está a varrer Portugal, elemento de instabilidade que me fez dar valor a este espaço e a usá-lo não só para dormir e jogar videojogos, mas também para me expressar à minha maneira.

Quartos que são estúdios ocupam um papel entre "espaço profissional" e "espaço de lazer", afetando o fluxo criativo e a motivação direcionada ao projeto (Groenningsaeter, 2017). A maneira como este espaço está decorado, e a potencial presença de plantas, também se espelham nos resultados, tanto pelo seu impacto na intensidade das emoções durante o ato de criar, como pela nostalgia obtida pelos diferentes artefactos expostos nas prateleiras e paredes. Criar no quarto vem no entanto com os seus senãos, estando sempre condicionado ao espaço disponível e sabendo que pelo menos uma cama e uma mesinha de cabeceira eram necessárias antes de começar a tentar entender como arranjar espaço para uma bateria elétrica, guitarras, amplificadores e no meio disso, uma mesa para poder trabalhar. Essa limitação pôs em causa durante muito tempo a dimensão dos meus trabalhos analógicos, o que acabou por me empurrar para o digital precisamente para contra atacar este problema de escala, limitada apenas pela RAM do meu portátil. Para além do conforto espacial, uma das características da arte digital é a sua diversidade e a abertura para a mistura de diversas técnicas e expressões, importante para a exploração mediática do projeto. O uso do Photoshop tornou-se essencial na construção das ilustrações do projeto, sendo no uso de linha ou mancha digital ou na colagem e edição de fotografias, estando sempre presente na viagem criativa de cada uma das *spreads* do projeto, quer na construção das suas composições ou numa etapa final de edição de imagem e acréscimo textural. Naveguei também por outros *softwares* mais diversificados numa procura constante por diferentes tipos de expressão, nomeadamente o Blender para a construção de modelos 3D, o Ibis Paint, uma aplicação para *smartphone* de desenho e edição de imagem que surgiu graças à sua portabilidade, o Audacity, não para compor música mas para corromper digitalmente os dados de uma imagem num processo chamado *databending*[40], e uma série de plug-ins com diferentes tipos de *ditherings*[41].

[40] Processo de manipulação intencional de ficheiros digitais através de *softwares* ou métodos não convencionais, corrompendo os dados para gerar resultados visuais ou sonoros inesperados, prática comum na arte digital e na *glitch art*.

[41] Técnica de processamento digital usada para simular gradações de cor ou tons contínuos em imagens de baixa resolução ou com paletas de cor limitadas, através da disposição estratégica dos pixels, tornando a imagem menos pesada, simplificada e contrastada. Comum na estética *retro* e digital.

2.2
O quarto enquanto estúdio de criação

2.2 -



img.079



img.080



img.081



img.082

Influenciado originalmente por *Kid A* e posteriormente pela investigação intermediática do projeto, senti necessidade de pôr em prática a exploração das relações entre o digital e o analógico neste projeto, de maneira a não cair numa rotina puramente virtual e para alargar os horizontes texturais e imagéticos do projeto ao incluir elementos e expressões mais orgânicas. Ao projetar as ilustrações, comecei a entender que certos tipos de expressão plástica poderiam ser feitos em lugares menos espaçosos como o quarto. Para técnicas bidimensionais, a variação entre o formato A4 e A3 foram suficientes para a criação dos *assets* necessários, desenhos a linha ou mancha, utilizados posteriormente em colagens digitais ou impressos novamente, depois de uma edição digital, para serem usados em composições mix-media analógicas. Também recorri a revistas antigas, bancos de imagem online e a fotografias analógicas ao longo dos capítulos. Seguindo esta metodologia de construção e recolha de *assets*, comecei a desenvolver objetos e imagens tridimensionais, começando na modelação 3D que eventualmente se transformação em modelação em cerâmica, no início *air dry*[42] e plasticina (img.082) por ser relativamente barato e fácil de moldar, materiais frágeis mas suficientes para serem fotografados, terminando na criação de peças maiores em cerâmica de baixa temperatura (img.079). Dentro das técnicas de impressão, tirei proveito da impressão em *tetra pack*, tendo alguns pacotes velhos de leite guardados à disposição e pela sua acessibilidade comparada a outras técnicas de gravura e os seus ácidos específicos. Biscoitos caseiros (img.081), bonecos de arame com roupa cosida (img.080) e brinquedos antigos, derretidos uns em cima dos outros, também fizeram parte do arsenal de expressões utilizadas, numa procura incansável por texturas e padrões diferentes. Saliento que, da mesma maneira que recorri a fornos e a prelos exteriores ao meu quarto, também a impressão e a construção do objeto final já não pertencem a este *mindset* caseiro, tendo sido *outsourced* a gráficas e outras entidades com técnicas específicas de impressão. No entanto, sendo posteriores aos atos de especulação e criação, estas decisões não metem em causa a metodologia usada no resto do projeto prático.

[42] Tipo de cerâmica que seca e endurece ao ar, sem necessidade de cozedura em forno.

2.2 -

Redirecionado novamente para o quarto, a falta de espaço acaba por transbordar da criação visual para a criação musical, pois não só o espaço para equipamento e distribuição do mesmo é importante para a gravação de instrumentos musicais como também a severa condição do isolamento sonoro se torna um problema quando se vive num apartamento (img.089). O uso de simuladores digitais de amplificadores, controladores MIDI[43] e baterias não acústicas surgiram como resposta à necessidade de fazer pouco barulho, empurrando também a criação musical para um paradigma mais digital. Desde os finais da década de 1990 que as tecnologias de produção e de gravação de áudio têm vindo a diminuir de tamanho e a tornar-se mais acessíveis ao público, dinamizando uma nova mentalidade no paradigma da produção musical (Groenningsaeter, 2017). Géneros como o *Bedroom Pop*[44], o *Lo-Fi*[45] e o *Slacker Rock*[46] (img.083; img.084; img.086; img.087; img.088) tiveram as suas origens numa maneira de produzir mais pessoal e independente, seguindo uma estética *DIY*[47] longe de estúdios e acompanhamento profissional. A capacidade de artistas independentes produzirem música sozinhos, recorrendo apenas a um *laptop* e um microfone, ajuda a criar um sentimento de autenticidade e genuinidade, longe do polimento a que estamos habituados na indústria *mainstream*. A imperfeição torna-se então num veículo estético, resultando num estilo de produção conhecido como *lo-fi*, popularizado por artistas como Daniel Johnston (img.085) ao celebrarem o ruído, a distorção, e falhas técnicas. As diversas limitações da produção em contexto de quarto, ou do uso de material menos caro e diversificado, acabam por gerar soluções mais criativas na produção de um álbum. O controlo total sobre o processo de gravação e de produção permite desenvolver uma identidade sonora própria com mais facilidade, as fases de composição e gravação acabam por ser mais espontâneas e descontraídas, resultando em músicas que se destacam pela sua filosofia de criação "anti-profissional" e características sónicas menos convencionais.

O COVID foi também agente no empurrão de muitos artistas para a criação caseira e para a dinamização do espaço virtual enquanto ponto de interação entre criadores e consumidores de arte (University of Demo, 2021). Durante o período de confinamento, o acesso a estúdios, ateliers, salas de ensaio e espaços de apresentação caiu drasticamente, levando vários artistas a deslocarem-se ou a improvisarem as suas práticas criativas nos seus domicílios (a-n, 2020). Curiosamente, foi durante o confinamento que eu comecei a produzir música, de maneira a atacar a monotonia espacial e ajudar a esquecer as correntes que me prendiam ao meu quarto. Desde aí que estabeleci este carinho pela criação caseira, apoiada pela intimidade apenas presente no meu quarto, sendo ele o lugar predileto de consumo visual e musical ao longo da minha vida, acentuado pelo acesso infinito ao maximalismo mediático da Internet. O próximo subcapítulo procura explicar as escolhas estéticas do projeto prático, influenciadas pela cultura da internet, levantando exemplos de trends, videojogos ou artistas que se destaquem pela sua expressão ou impacto na produção visual digital, questionando o fenómeno do *Chronically Online* enquanto caso de estudo relativo ao crescimento e a uma vida influenciada maioritariamente pelo ecossistema virtual.

[43] Protocolo que permite a comunicação entre instrumentos musicais eletrónicos, computadores e *software*, transmitindo informações como notas, ritmo, intensidade e controlo de parâmetros, sem armazenar som em si.

[44] Subgénero musical caracterizado por produções caseiras, geralmente feitas em quartos com equipamentos acessíveis.

[45] Estilo de produção musical que valoriza imperfeições sonoras como ruídos, distorções ou gravações caseiras, muitas vezes associadas a uma estética íntima, nostálgica e artesanal. Comum em géneros como o *hip hop*, *indie* e *slacker rock*.

[46] Subgénero do rock alternativo que surgiu na década de 1990, caracterizado por uma estética *lo-fi*, letras despretensiosas ou irónicas e uma atitude relaxada ou apática. Projetos como Pavement e Mac Demarco são referências importantes no projeto prático.

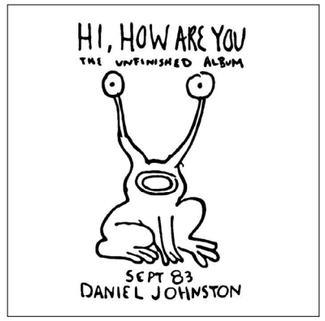
[47] Ou *do it yourself*, refere-se a uma abordagem criativa baseada na produção autónoma e na experimentação com recursos limitados. Valoriza o feito à mão, o imperfeito e o pessoal, sendo comum em contextos artísticos, musicais e editoriais independentes.



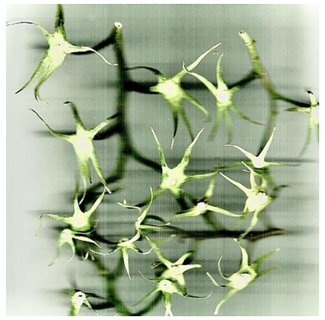
img.083



img.084



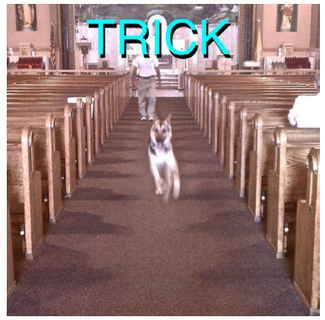
img.085



img.086



img.087



img.088



img.089

2.3 -

Como vimos anteriormente, a grande pandemia de 2020 criou esta necessidade de nos abrirmos às potencialidades dos nossos espaços físicos pessoais devido à natureza de um confinamento. Naturalmente, e enquanto seres sociais com a necessidade de manter contacto com o mundo exterior, a interação à distância através das novas tecnologias enraizou-se ainda mais no nosso dia-a-dia, esbatendo os limites entre o real e o virtual. A cultura da Internet assumiu-se como uma cultura global, onde toda a gente com acesso a Wi-fi pode pertencer. A possibilidade de fazer parte de comunidades com os seus nichos específicos, sem a necessidade de sair do quarto, tornou-se essencial na maneira como eu interajo com o mundo desde os meus 10 anos, fase em que eu comecei a ganhar interesse por este ecossistema virtual. Sempre que era possível, passava o meu tempo a ver vídeos na internet, a jogar videojogos e a ter contacto com diferentes formas de expressão visual em plataformas de partilha de arte e blogs online. Estes ecossistemas, e as suas culturas envolventes, enraizaram-se com o tempo na minha produção visual; o digital deixava de existir como um suporte mas também como uma estética e uma maneira de pensar a imagem.

Ao entender o peso que a cultura digital tinha no meu ato criativo, comecei a questionar a minha posição e a dos meus contemporâneos neste mundo pós-digital.

Seria eu um *Chronically Online*?

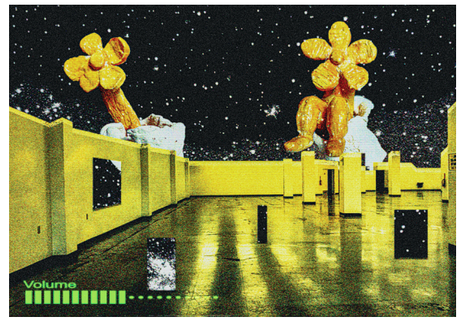
Este fenómeno, fortalecido com o aparecimento do COVID, materializou-se na existência da Internet enquanto terceiro espaço, "não a casa, não o trabalho, espaços onde construímos relações e comunidades, partilhamos e desenvolvemos ideias, nos expressamos"(Wachs, 2023). A maioria dos locais de consumo e partilha criativa tornaram-se apenas possíveis virtualmente durante o confinamento, obrigando a comunidade artística a interagir mais com o ecossistema digital. Isto não significa, no entanto, que os artistas se tenham tornado crónicos online. Ser-se um crónico online é mais comum em jovens *Millennials* ou *GenZ* mais velhos devido ao seu crescimento em paralelo com as mais diversas redes sociais, fenómenos culturais plantados no dia-a-dia destas gerações (Wachs, 2023). O próprio termo popularizou-se em redes sociais como o Tumblr e o Twitter, atual X, usado para descrever pessoas que passam a maior parte do seu tempo ligadas ao mundo virtual, interpretando o mundo ao seu redor através da lente da internet e da cultura digital (Wachs, 2023). O uso regular de expressões de origem virtual, *memes* e *posts* virais, tal como a dificuldade em distinguir a linha entre o online e o offline, agindo em par com moralismos das redes sociais ou assumindo que toda a gente tem a mesma literacia digital, fazem parte dos comportamentos associados a este fenómeno (Wachs, 2023). Ao identificar estas características consigo perceber que, embora tenha crescido em paralelo com o mundo virtual, não me considero um crónico online por não me render totalmente à alienação digital, tirando proveito do online enquanto espaço de consumo e partilha mas dando um maior valor à realidade offline enquanto espaço de crescimento pessoal. É neste espaço cinzento entre o orgânico e o digital, o offline e o online, que tanto eu como a minha produção visual e musical se encaixam, levando-me a um olhar crítico e criativo sobre a cultura da internet, sem me submeter a ela.

2.3
Identidade visual e sónica da publicação/álbum

2.3 -



img.090



img.091

Esta abordagem está fortemente ligada a uma ideia de apropriação cultural da linguagem digital, uma estética que nasce do contacto com videojogos, fóruns digitais, redes sociais e dos infelizes erros que acontecem no uso diário de *hardware* e *software*, interessantes visualmente embora nada práticos. Saliento que, embora tenha interesse pela manipulação de imagens através de efeitos e técnicas derivadas de linguagem digitais e *glitch*, este projeto foi construído por alguém que não entende o mínimo de programação. Esta falha de conhecimento não se tornou um problema, obrigando-me a procurar outras maneiras plásticas de alcançar as estéticas pretendidas. O uso de *software* digital para resolver problemas de natureza digital já me colocam num ambiente de conforto para explorar com sucesso a ideia de espaço virtual. O uso de *thresholds* (img.090), *bitmapping*, posterização e pixelização em mosaico (img.091), ferramentas presentes na maioria dos programas de edição de imagem, aproximam as minhas ilustrações da simplificação visual presente em computadores dos anos 90, onde a poupança no número de *pixels* e cores eram essenciais para não superlotar o CPU deste *hardware* antigo. A expressão visual de um *pixel* em aresta viva, sem escalas de cinzento, remete diretamente para uma natureza digital e facilita a construção de cenários e figuras que poderiam pertencer a uma página de Internet nos primórdios da sua existência. A criação de modelos 3D com poucos polígonos e sem suavização também seguem esta metodologia estética, apresentando o modelo na sua forma mais pura, evidenciando o seu processo de construção enquanto qualidade visual. Erros de *software*, apenas possíveis dentro do contexto digital, também fazem parte da linguagem virtual que procuro explorar, quer através de *glitch*, que se manifesta em diferentes formas como o *datamoshing*[48] e o *databending* ou no uso errado intencional de *software*, como por exemplo em *meshes* 3D[49] inacabadas ou PNGs em que o fundo não é realmente transparente. A reutilização de elementos gráficos retirados de interfaces tecnológicas, como menus, janelas, cursores e outras formas de HUDs, também exercem um poder imagético e simbólico na construção das composições deste projeto prático.

[48] Técnica de manipulação de vídeo digital que explora erros de compressão, fundindo ou distorcendo *frames* para criar transições e efeitos visuais imprevisíveis.

[49] Estrutura composta por vértices, arestas e faces que definem a forma de um objeto tridimensional num espaço digital, a base da modelação 3D.

2.3 -

A cultura visual da internet, marcada pela sobrecarga de estímulos e por estratégias de captação de atenção, contribuiu para a existência de um maximalismo visual digital. Em oposição ao minimalismo modernista, este não procura clareza ou ordem: pelo contrário, vive da saturação, da sobreposição de camadas, de cores intensas e de elementos em movimento, construídos meticulosamente para obrigar o internauta a olhar ou interagir. Apropriando-se desta filosofia visual, a partir do crescimento digital do século XXI foram surgindo micro estilos chamados de estéticas da internet (img.092), expressões visuais e simbólicas que emergiram a partir do uso quotidiano da *web*. Mais do que um estilo coeso, estas estéticas representam uma constelação de linguagens visuais que variam entre a nostalgia digital, o caos *mediático* e visual da internet e o surrealismo artificial, revelando o impacto que a vida nas redes teve na sensibilidade estética das últimas gerações. Estas estéticas não foram formalmente codificadas por instituições artísticas tradicionais, mas sim cultivadas em comunidades online, como Tumblr, DeviantArt, Reddit ou o 4-Chan, e foram impulsionadas por práticas de apropriação, *remix*, *glitch*, colagem e partilha viral. Frequentemente, incorporam erros digitais, redundâncias visuais, composições maximalistas, tipografias pixelizadas, GIFs animados, compressões JPEG, filtros excessivos ou visuais de interfaces virtuais. O ruído e a falha digital tornaram-se elementos estéticos por direito próprio, funcionando como crítica e celebração da cultura tecnológica (Menkman, 2010). Dou como exemplo 3 destes micro estilos que influenciaram a produção visual deste projeto: o *Glitch Core*, caracterizado por tons saturados, cortes rápidos, referências a *hyperpop*[50] e *glitch*, abraçando a estética caótica e sobrecarregada da internet moderna; o *Digital Core*, estética que celebra o aspecto "puro" do digital: brilho excessivo, texturas sintéticas, tipografia pixelizada ou futurista, cores neon e composições que remetem para a velocidade visual dos videojogos e da web dos anos 2000; e o *Wierd Core*, uma representação pictórica do subconsciente da internet, materializando-se em imagens oníricas e desconfortáveis, frequentemente compostas por fotografias de baixa resolução, ambientes semi-vazios, textos ambíguos e erros visuais. Estes 3 exemplos revelam um interesse por um tipo de representação que não é *perfeito* ou *limpo*, mas que reflete o ruído, a estranheza e o inorgânico presente no ecossistema digital. Tal como defende Legacy Russell em *Glitch Feminism: A Manifesto*, o erro digital e o seu uso na criação artística não é apenas uma falha técnica, mas uma possibilidade de reinvenção identitária (Russell, 2020). Percebemos então que estas estéticas funcionam como retratos emocionais e sociopolíticos de um mundo mediado pelo digital. Espelham a ansiedade, a alienação virtual, a saturação informativa, a fragmentação da identidade e, simultaneamente, o potencial lúdico e criativo das diferentes formas de crescimento e interação online.

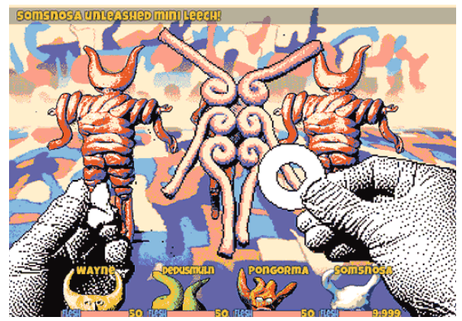
A estética visual relacionada aos videojogos antigos e as limitações de *hardware* e *software* da altura, que por si os tornavam mais produto do seu ecossistema digital, ou a videojogos contemporâneos experimentais (img.093) na maneira que utilizam a sua natureza virtual para resolver a sua identidade visual, também ocupam um lugar de referência no desenvolvimento visual deste projeto. Os videojogos não são apenas um objeto cultural de consumo para passar o tempo, chegam a viver enquanto obras de expressão visual e digital, podendo ser experienciados ativamente e através da interação do jogador, ao contrário de muitos outros suportes mediáticos digitais. Em particular, a estética dos videojogos de gerações antigas, como a da PlayStation 1 ou Nintendo 64, tornou-se símbolo de uma sensibilidade digital nostálgica e assumidamente artificial, enraizada na cultura da internet contemporânea. A visibilidade dos polígonos na *mesh*, texturas de baixa resolução e outras limitações técnicas desta era são hoje usados enquanto códigos estéticos na arte digital e na própria produção de videojogos independentes, ambientes 3D, vídeos e composições visuais, criando uma sensação de intimidade tecnológica.

[50] Género musical experimental e maximalista que combina elementos do pop com distorções digitais, autotune extremo, batidas aceleradas e colagens sonoras. Visualmente, destaca-se pelo uso intenso de elementos saturados, caóticos e digitais, refletindo o excesso da cultura da internet.

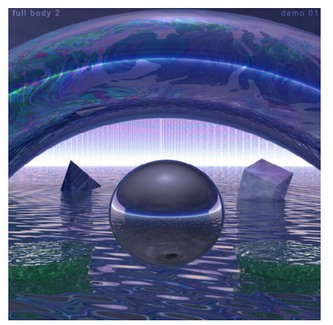
2.3 -



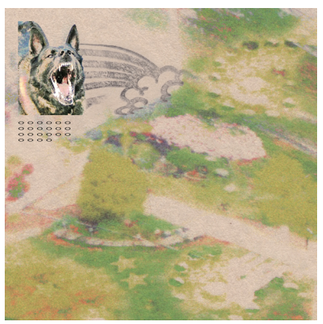
img.092



img.093



img.094



img.095

[51] Subgénero musical que surgiu nos anos 2000 como uma reinterpretação moderna do shoegaze dos anos 90. Mantém as guitarras etéreas, efeitos de reverb e camadas sonoras densas, mas incorpora influências do indie rock, eletrónica e produção contemporânea.

[52] Extensões para softwares de DAW que adicionam novas funcionalidades, como efeitos ou instrumentos virtuais, permitindo expandir e personalizar a produção sonora dentro do programa.

[53] Camadas densas de som características do Shoegaze, uma acumulação de estímulos onde o detalhe individual se perde numa vibração global, emocional e imersiva.

Na parte musical do projeto, esta referência à cultura digital aparece não só no ato de utilizar processos e instrumentos digitais, mas também na paleta sónica utilizada, remetendo para elementos sónicos popularizados na internet ou no ecossistema digital. Para além do *Slacker Rock* e do *Post-Rock* mencionados anteriormente, o sub-género musical *Nu-gaze*[51] (img.094; img.095) tornou-se numa referência importante na minha procura pela representação maximalista e digital tão presente na cultura da Internet. Este sub-género contemporâneo do rock *shoegaze*, nascido nos anos 2000, é frequentemente produzido em espaços íntimos, em estúdios pessoais ou no quarto, usando recursos digitais acessíveis que reforçam a sua ligação ao universo *DIY* e à produção *lo-fi*. Há uma estética claramente digital na forma como estas músicas são construídas, usando diferentes *plugins*[52], *loops* e *samples* retirados de *memes*, *interfaces* digitais, sons de consolas e videojogos ou sintetizadores *vintage* emulados. Sendo uma evolução contemporânea do *Shoegaze*, as famosas *wall of sounds*[53] continuam presentes mas cada vez mais dissonantes e ruidosas, utilizando ruído e instrumentos digitais por cima de guitarras com efeitos ecléticos em camadas sobrepostas de distorção e *feedback*, enfatizando a saturação sensorial também presente no material gráfico do projeto prático. Musicalmente, tal como visualmente, a cultura da internet não valoriza o *limpo* ou o *polido*. Para a construção estética deste projeto foquei-me na procura pelo saturado, o artificial, o imperfeito e o emotivo, elementos presentes na ideia de crescimento dentro de um ecossistema mediaticamente complexo. O foco na textura do som, não só a composição, eleva-o a matéria expressiva, fundamental para a comunicação entre os dois mundos do projeto. Tal como o *glitch* visual revela um erro de cariz digital, saturado e maximal, a *wall of sound* também se expressa no excesso emocional de ruído e na intenção de criar uma presença digital densa.

003 -

Depois das metodologias de criação explicadas, comecemos a apresentar o resultado final do objeto prático. Antes de falar de cada capítulo/faixa individualmente, tenho uns apontamentos necessários que se revelaram apenas ao ter o objeto final impresso e montado: A exploração da textura digital foi acentuada pela sua materialização física, como esperado. Os diferentes grãos, pixels e opacidades tornam-se mais óbvios impressos num papel, fechando a imagem numa escala e numa resolução estática. Isto oficializa a forma final da ilustração, pois a sua forma virtual acaba por ser distorcido pela resolução e o espectro cromático do ecrã do computador, diferente para cada pessoa. A tinta preta, mesmo nos capítulos a cor, têm um pequeno relevo e brilha mais do que os outros tons, criando profundidade na imagem. Com o livro nas mãos e com as ilustrações devidamente enquadradas, ao conseguir perceber o *flow* de página para página, entendo que alguns capítulos resultaram melhor que outros. Embora o conceito de *burnout* e de *malfunction* digital validem o maximalismo presente durante todo o segundo ato, a falta de capítulos mais minimais como o a-4 no primeiro ato e o c-1 no terceiro, confundem o *pacing*, não dando espaço para respirar ao longo desse ciclo, reduzindo o impacto dos momentos de ebulição. Imagino a necessidade de tornar a presença maximal dos elementos e das texturas num processo que se vai construindo aos poucos ou ter mais atenção às dinâmicas visuais, numa possível segunda edição. Relembro da futura presença da música que poderá ajudar a validar estas escolhas, se as mesmas também caírem no caos digital. Reafirmo que a nível conceptual, estas escolhas funcionam, mas visualmente carecem das dinâmicas tão desejadas nas faixas do álbum, por isso, acredito que ao começar a mexer novamente na parte musical, estes problemas serão resolvidos.

Com o projeto prático terminado, passo a descrever os 18 capítulos e faixas, salientando os pormenores e as técnicas exploratórias que surgiram da investigação presente neste relatório. Sendo o mestrado focado em ilustração e devido ao tempo disponível para a concretização do projeto prático, decidi focar o esforço na publicação visual. Desse modo, algumas faixas ainda se encontram em processos de conceptualização e outras apenas existem numa fase de gravação inicial. Noto que, ao explicar os diferentes capítulos do projeto, faltará a menção de algumas faixas pelo que apenas será descrito a metodologia e a conceptualização por detrás das imagens.

003
Apresentação de resultados



img.096



img.097

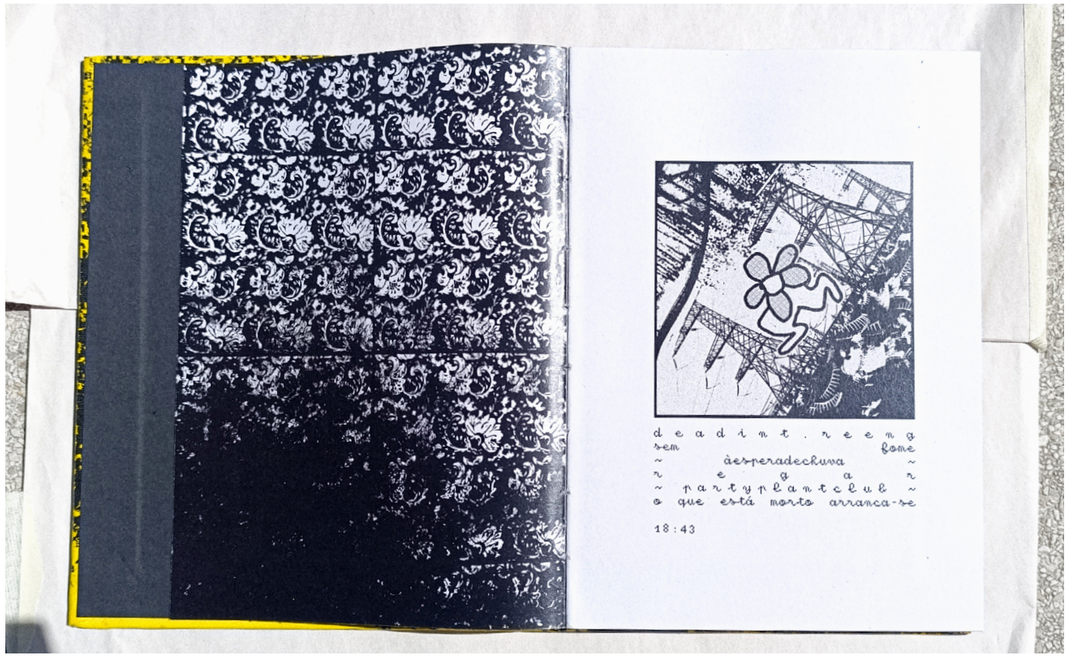
a-

Comecemos pelo ato 1 (img.098; img.099), o Quarto, o primeiro ciclo narrativo do projeto. A impressão a preto em Nautilus, 120g, um papel texturado e acinzentado, resultou num ambiente mais sombrio e pesado. A textura granulada e manchada do papel e a sua natureza mate trazem profundidade às ilustrações monocromáticas em *threshold*, as extremidades das manchas de tinta não são completamente absorvidas pelo papel, aumentando ainda mais o contraste entre o vazio e o preto. Estes resultados acabam por enriquecer as temáticas exploradas ao longo do ato, abordando sentimentos de alienação e negligência aos *quartos* onde existimos, sentimentos que despoletam a vontade de procurar um novo lugar para crescer.

links:
pag.002_pag.047

_dead.intreeng.mp3
_sem fome.mp3
_àesperadechuva.mp3
_regar.mp3
_partyplantclub.mp3
_o que está morto
arranca-se.mp3

ATO 1
o Quarto



img.098



img.099

a-1

links:
pag.004_pag.005
_dead.intreeng.mp3

No capítulo introdutório ao projeto, começo logo a estabelecer o contacto entre a produção analógica e digital. A primeira *spread* representa parte do processo inicial de uma pintura em tela, apresentando ainda elementos plásticos como a fita cola papel e o deslizar da tinta da china pela superfície (img.100). Na segunda *spread*, ainda a mesma tela mas finalizada, existe uma atuação de diferentes técnicas digitais, como a pixelização dos valores médios da imagem e várias texturas editadas com *threshold* como fundo (img.100; img.102). Na faixa, elementos como a bateria e a guitarra perdem progressivamente a sua resolução através do efeito *redux*[54], criando um som mais característico da estética virtual. O uso de efeitos ou práticas digitais aplicados a grafismos analógicos e sons *raw*, de forma progressiva ou evidente, formam um dos pilares estéticos do projeto prático, no âmbito da exploração destes dois mundos em contacto, quer por contraste ou harmonia.

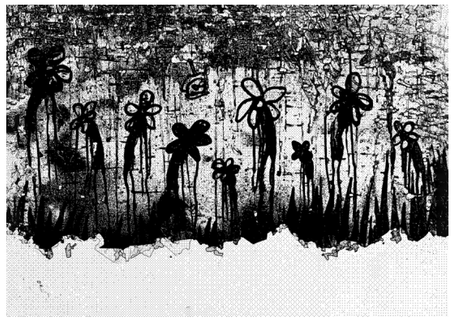
[54] Efeito que reduz a resolução do áudio, produzindo distorções digitais e um som mais cru ou degradado.



img.100



img.101



img.102

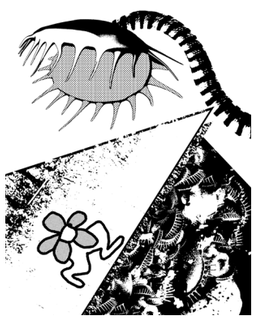
dead.intreeng //a_1_2

a-2

links:
pag.006_pag.019
_sem fome.mp3

O segundo capítulo é construído através de um processo de *mix media* digital fluido, utilizando elementos e grafismos inicialmente analogicos, como peças de cerâmica (img.104) ou fotografias analógicas (img.105) com acabamento em *threshold*, simplificando as imagens em dois tons, o branco e o preto. Posteriormente, foram colocados elementos puramente digitais, como interfaces virtuais do Windows XP, modelos feitos no Blender ou desenho digital (img.103). A narrativa representa um primeiro contacto com o ato de cuidar de uma planta de casa, neste caso uma *dioneia*[55], percebendo características da sua personalidade, o facto dela não comer moscas como seria o suposto, precisando de uma dose controlada de água para sobreviver. Esta falta de autonomia por parte da planta para cuidar de si acaba por ser o seu fim, criando um sentimento de culpa na sua companhia humana, que deliberadamente decidiu acolhê-la em casa na esperança que ela se alimentasse sozinha e acabasse com o problema de moscas da cozinha. O humano é representado com a cabeça de uma flor ou apenas como uma flor com pernas, forma distinta que reaparece ao longo do projeto, a representação metafórica das semelhanças entre o ser humano e as plantas, numa luta para compreender o seu espaço e forma de sobreviver a ele.

[55] Espécie de planta carnívora, também conhecida como *Venus flytrap*.



img.103



img.104



img.105

sem fome //a_2_4

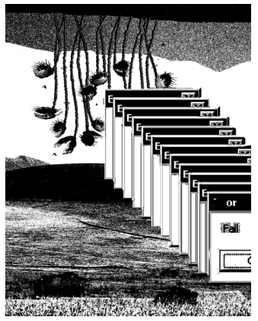
a-3

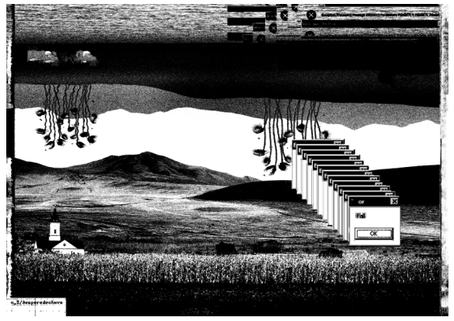
links:
pag.020_pag.021
_àesperadechuva.mp3

O primeiro *interlude* na publicação, uma colagem de elementos 3D e fotografias, representa uma paisagem serena e natural, submersa numa ambiguidade digital (img.108). Esta liminaridade presente na construção por camadas, criando um efeito bidimensional e irrealista, conclui numa imagem de contrastes entre o natural e o virtual, onde a serenidade da paisagem é corrompida por uma sensação de artificialidade. Do céu chove plantas carnívoras (img.106; img.107), na ironia de existir uma fonte natural de água incapaz de chegar a plantas de casa, neste caso as *dioneias* do capítulo anterior, questionando se o interior é ou não o espaço ideal para crecser. Na faixa correspondente, violinos ecoados e reverberados simbolizam os resquícios da paz presente na natureza, sendo atacados por *feedbacks* e sintetizadores virtuais que oscilam por frequências contrastantes ao purismo da melodia, farpas de uma realidade fechada num vaso.



img.106





img.108

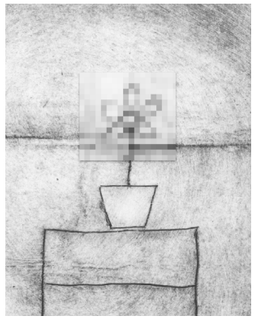
àesperadechuva //a_3

a-4

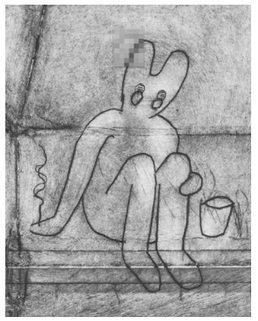
links:
pag.022_pag.027
_regar.mp3

No capítulo a-4, uma série de impressões em *tetra pak* (img.110; img.111) retratam o ato de colher uma planta e levá-la para casa para a regar, cuidado que se torna menos recorrente com o passar do tempo. No fim, devido a negligência e distração, a planta seca por completo, tornando-se tarde demais para ser regada novamente. A névoa que nos assombra quando as nossas responsabilidades começam a ser difíceis de serem executadas é representada nas texturas de tinta espalhadas pelos *tetra pak*, cada vez mais sujas e inconstantes. Na faixa correspondente, de maneira a representar a falta de iniciativa com o ato de regar, o *tempo*[56] arrasta no fim dos versos, criando a familiar sensação de bloqueio que não nos permite tomar as ações certas no momento devido. Embora o início dos versos comece no *tempo* original, como se o controlo tivesse sido estabelecido novamente, este vai e vem acaba por explodir numa parede de *feedbacks* e ruído, onde a bateria e o baixo não conseguem decidir que ritmo ou melodia fazer a seguir, desabando uns em cima dos outros num ato de desistência. Pequenas quebras no mix da faixa são representadas por pequenos *glitches* visuais nos *tetra pak*, blocos onde a imagem não parece renderizar na sua totalidade (img.109).

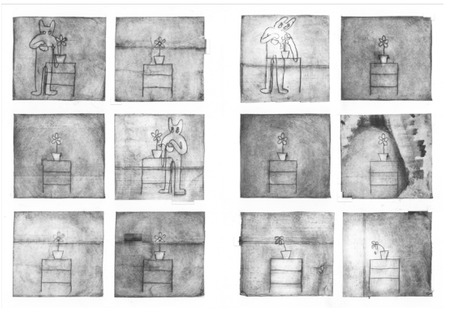
[56] Velocidade ou andamento de uma música, indica quantas batidas ocorrem por minuto (BPM).



img.109



img.110



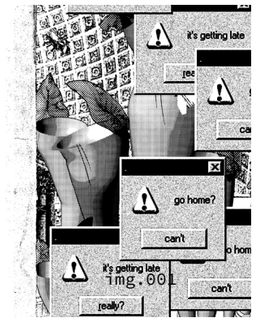
img.111

regar //a_4_2

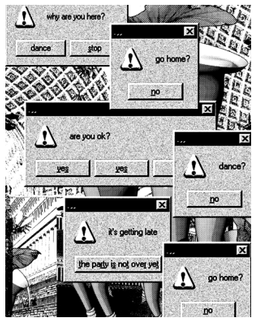
a-5

links:
pag.028_pag.029
_partyplantclub.mp3

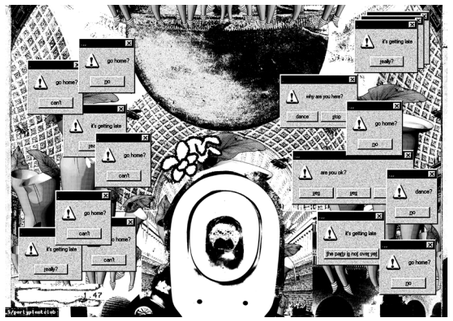
Este *interlude* explora a sensação de alienação em ambientes de festas ou eventos sociais, quando a cabeça pesa com ideias desassociadas ao momento que não pedem por celebração. Na faixa, a sua produção remete para o que ouvimos quando vamos a uma casa de banho durante uma festa, um som de música abafado pelas camadas e paredes que nos distanciam dele, reduzindo os agudos da track e reverberando os vários elementos dissonantes. Uma linha de *feedback* navega pela *track*, como se fosse uma voz no fundo da cabeça que não nos deixa aproveitar por completo do ambiente onde nos encontramos. Esta voz materializa-se no texto presente na ilustração através de avisos de computador (img.112; img.113; img.114) que tapam as outras plantas presentes, perguntando se nos encontramos bem, se queremos ir dançar ou se devíamos ir embora, dando apenas opções negativas como "não posso" ou "espera um bocado". Estamos aqui, mas é como se não estivéssemos, mergulhados num *overthink* constante que não nos deixa viver o momento por completo.



img.112



img.113



img.114

partyplantclub //a_5

a-6

links:
pag.030_pag.047
_o que está morto
arranca-se.mp3

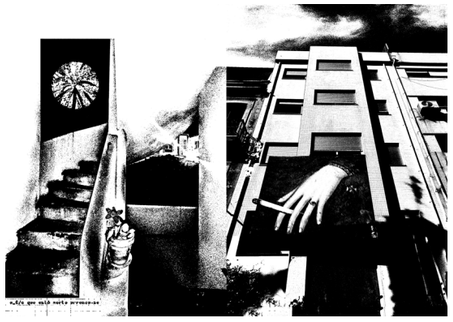
O capítulo a-6 foi construído sobre o "sobe e desce" ou "vazio e cheio" de elementos visuais como representação literal das dinâmicas da faixa (img.117). Numa parte, por exemplo, encontramos uma figura em espiral que se materializa num lanço de escadas, que na faixa existe como uma progressão em decrescendo na guitarra. A exploração da *mix media* visual, digital e analógica, é semelhante ao capítulo a-2, mas com mudanças estéticas mais óbvias, espelhando a diferença sónica dos diferentes segmentos e elementos da faixa. Fotografias do interior, do exterior e uma cidade feita em Blender (img.115) representam um jardim vasto e metafórico, cheio de outros quartos, questionando se o atual é o ideal. Desenhos figurativos em mancha, a mutação de uma flor para um ser antropomórfico, espelham uma vontade de sair para crescer mais devido à falta de espaço (img.016). O ato termina com o retirar das cinzas de dentro de um vaso, vícios e más escolhas que ocupam um espaço essencial para o crescimento, plantando uma nova semente e abrindo novas portas para uma mentalidade mais proativa, capaz de sair para o jardim e explorá-lo, terminando o ciclo de negligência.



img.115



img.116



img.117

àesperadechuva //a_6_1

b-

O segundo ato, o Jardim, um novo ciclo de exposição ao exterior, lida com sentimentos de *overthink* e *burnout* instigados por uma procura insaciável por novos sóis, formas de obter dopamina que em excesso acabam por se tornar enfermas. Como o ato 2 é a cores, existirá uma maior quantidade de tinta sobre o papel, que o tornará mais brilhante. Não sendo necessário uma textura complexa para preencher os espaços vazios, escolhi o Munken Pure, *matte* para combater o brilho mas também pela sua coloração amarelada, aumentando ainda mais a saturação e o calor geral das ilustrações, colaborando com a ideia de representar um jardim ao sol.

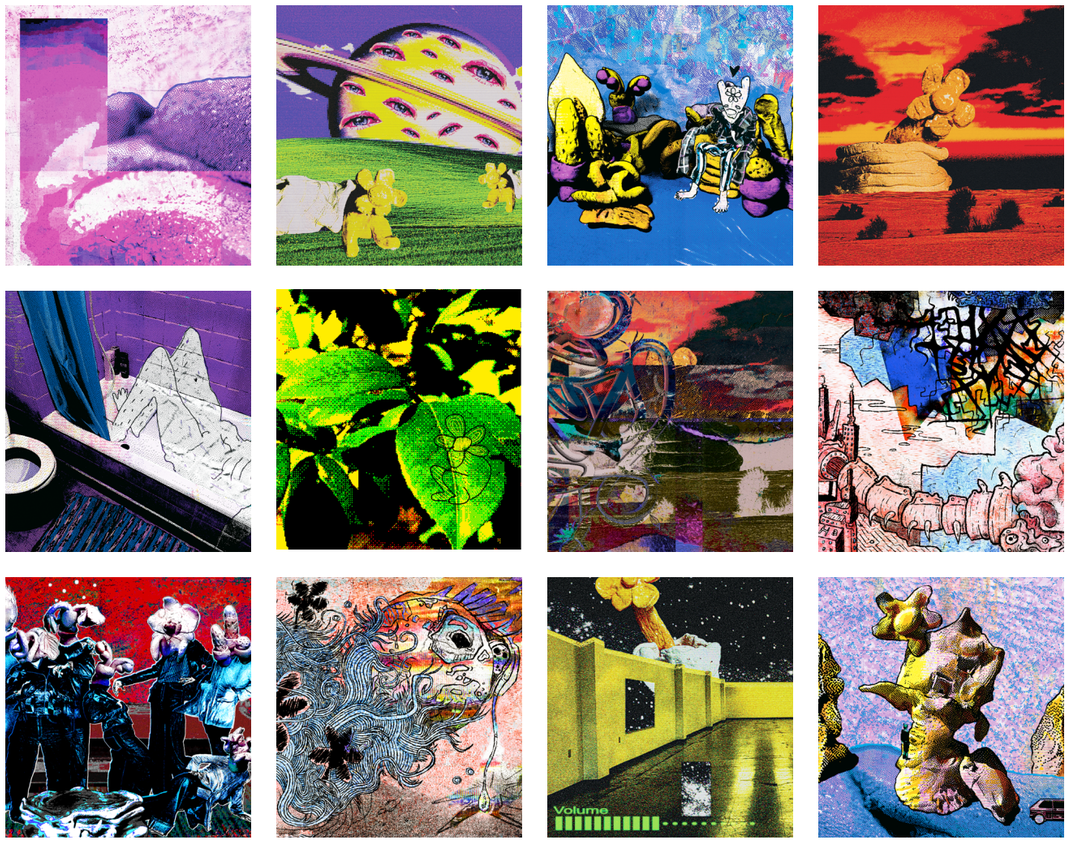
links:
pag.050_pag.095

_ardefora.mp3
_florista.mp3
_freesia.mp3
_flores do meu jardim.mp3
_emterrabatida.mp3
_não deve arder.mp3

ATO 2
o Jardim



img.118



img.119

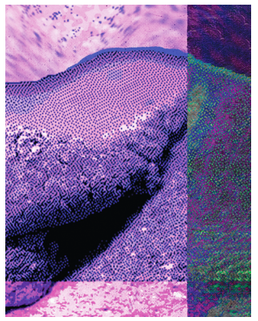
b-1

links:
pag.052_pag.053
_ardefora.mp3

O capítulo b-1 estabelece a presença de cor e da saturação excessiva ao longo do segundo ato. Esta paisagem digital é formada a partir de um bloco de cerâmica (img.121), posteriormente corrompida através de *databendings*, que fragmentam a cor e criam *glitchs* visuais aleatórios (img.120; img.122). A faixa correspondente emancipa a busca pelo éter virtual, buscando serenidade através da paleta sónica mas sem esconder a sua natureza digital, com diversos sintetizadores a sofrer de *peaking* propositado, comprimidos ao extremo de maneira a sufocar o resto da composição numa vaga parede de som. Estamos lá fora, a informação recebida é vasta e muitas vezes complicada de entender, criando distorções que muitas vezes, ao comprimir, só acabam por perder detalhe.



img.120



img.121



img.122

ardefora //b_1

b-2

links:
pag.054_pag.065
_florista.mp3

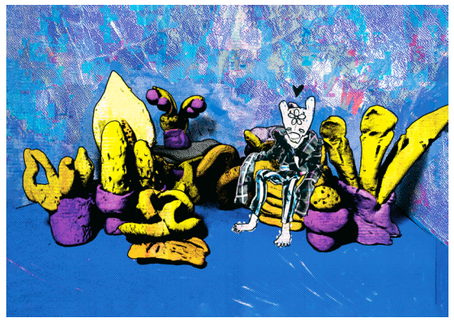
Este capítulo foi inspirado por linguagens estéticas de videojogos como *Hylics* e *Sims Mobile 2007*. Os elementos cénicos e as plantas são construídas em cerâmica *air dry*, pixelizadas e posterizadas digitalmente (img.123; img.125), com outros pequenos elementos feitos através de modelação 3D ou recortados de videojogos. A personagem principal foi construída de arames e objetos aleatórios, tapados com fita cola de papel para lhe dar corpo, vestido de trapos velhos da minha avó. Nas ilustrações, apenas a roupa aparece enquanto objeto físico, o seu corpo no interior é desenhado com uma linha digital tímida e tremida, estabelecendo a hibridização entre o analógico e o digital numa só personagem (img.124). Também a faixa é inspirada na sonoplastia de videojogos antigos numa ode ao movimento *Nu-Gaze*, misturando paredes de som dissonantes e cheias de *feedback* com sintetizadores retro semelhantes aos usados em jogos *8-bit*. Embora a produção ao longo do álbum utilize muito o efeito *redux*, nesta *track* ele ganha um caráter central de maneira a aproximar desta estética *8-bit* tão presente no capítulo. Ao longo da faixa existem *breaks* puramente eletrónicos, onde os acordes de guitarra deixam de ecoar em troca de um som mais rítmico e sintetizado. A narrativa leva-nos a uma florista, à procura de soluções para a negligência do ato anterior que, numa ação impulsiva, acaba por cair na compra de todas as plantas em *stock*. O *overthinking* dificulta a tomada de decisões, criando mais problemas para cuidar do que soluções.



img.123



img.124



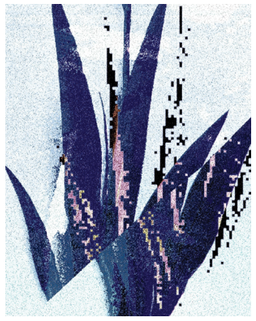
img.125

florista //b_2_6

b-3

links:
pag.066_pag.067
_freesia.mp3

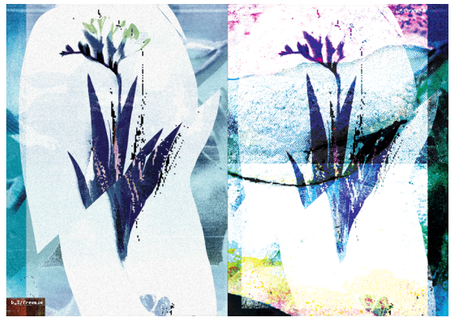
Os *interludes* deste ato, b-3 e b-5, partiram todos da composição do capítulo b-1, sendo sucessivamente editados de maneira a criar novos ambientes com diferentes expressões. Se no primeiro encontrávamos uma ambiguidade digital, no segundo entramos num universo mais frio e tímido a tons de azul claro, representando uma *freesia* quebrada digitalmente (img.126; img.127; img.128). A faixa correspondente é também o momento mais minimal e calmo do álbum, composta por 2 sintetizadores a comunicar entre si harmoniosamente sem muitos outros efeitos a corromper o *mix*, tirando no final, onde outros elementos entram de maneira a criar uma ponte com a *track* seguinte.



img.126



img.127



img.128

freesia //b_3

b-4

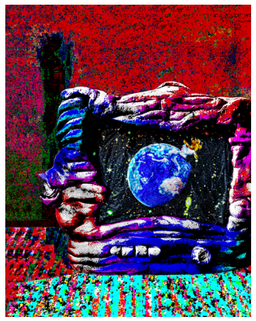
links:
pag.068_pag.079
(mp3 not found)

Este capítulo começa com a transição entre diferentes canais de televisão a transmitir cenários onde estátuas gigantes de flores assombram o horizonte, procurando induzir uma sensação de *megalofobia* e liminaridade. Inspirado nas estéticas da Internet, em especial no *Wierdcore* (img.129), vários elementos surreais aparecem aos poucos; um Saturno com olhos humanos ou uma sala amarela com portas para o espaço negativo. No final percebemos que estes canais estão a ser vistos numa televisão de carne, feita em cerâmica (img.130), por diversas plantas antropomórficas (img.131). Estas partiram de fotografias distorcidas de um amigo meu, que ao usar diferentes casacos de cabedal, lhes deu diferentes caráteres e emoções muito inspiradas no imaginário do criador Tohl Narita, artista conceptual japonês da série *Ultraman*[57]. As suas cabeças são as plantas de casa moldadas em cerâmica *air dry* já presentes no capítulo b-2, dando continuidade a estas personagens de caráter alienígena que querem encher a cabeça humana com pensamentos a mais através das suas raízes.

[57] Série japonesa de ficção científica criada em 1966 por Eiji Tsuburaya. Retrata um herói gigante vindo do espaço que protege a Terra de monstros e alienígenas.



img.129



img.130



img.131 flores do meu jardim //b_4_6

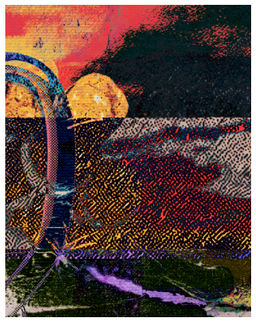
b-5

links:
pag.080_pag.081
(mp3 not found)

No último *interlude* deste ato, o capítulo b-5, a paisagem digital é corrompida ainda mais com o uso de sobreposições de imagens alteradas através de *databending* (img.133; img.134), usando o Audacity para conseguir o efeito desejado, cortando a imagem *raw* como se fosse um ficheiro de áudio. Tanto neste capítulo como no b-1 encontramos plantas construídas a partir da junção de modelos feitos em blender com fotografias e desenhos (img.132). A exposição em demasia ao exterior começa a falhar, e o processamento de informação perde o seu foco, a representação do ato de *overthink* excessivo prestes a explodir num ataque de ansiedade.



img.132



img.133



img.134 emterrabatida //b_5

b-6

links:
pag.082_pag.095
(mp3 not found)

Continuando a narrativa *sci-fi* do capítulo b-4, neste capítulo percebemos que as plantas ganham a figuração de seres cósmicos que chegam ao nosso planeta para controlar as nossas emoções através das raízes que saem da sua nave espacial chamada *Micélio*[58] (img.135). O uso da cerâmica deixa de existir em troca do desenho (img.137), sendo o único capítulo onde o mesmo ganha este destaque. De maneira a inserir o digital neste capítulo, decidi colorir as imagens não com cores sólidas ou tintas, mas com texturas distorcidas digitalmente (img.136), usando as ferramentas *burn* e *dodge* do Photoshop para criar contrastes de sombras nas imagens. Esta técnica conclui em imagens psicadélicas e maximalistas, que jogam bem com o teor progressivamente caótico dos desenhos, finalizando num mar de chamas a engolir o mundo. Depois de tanta saturação e processamento excessivo de informação ao longo deste ato, acabamos na ideia de *burnout* total, finalizando o ciclo com o mundo a arder.

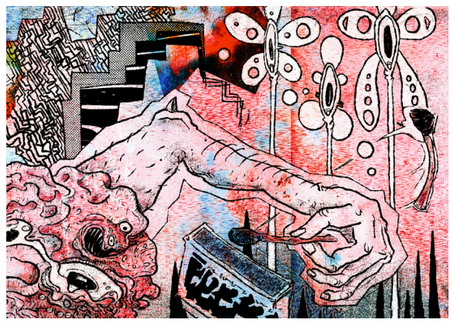
[58] Estrutura dos fungos, composta por uma rede de filamentos chamados hifas. Serve como rede de comunicação para as plantas através da junção das raizes com as hifas.



img.135



img.136



img.137 não deve arder //b_6_5

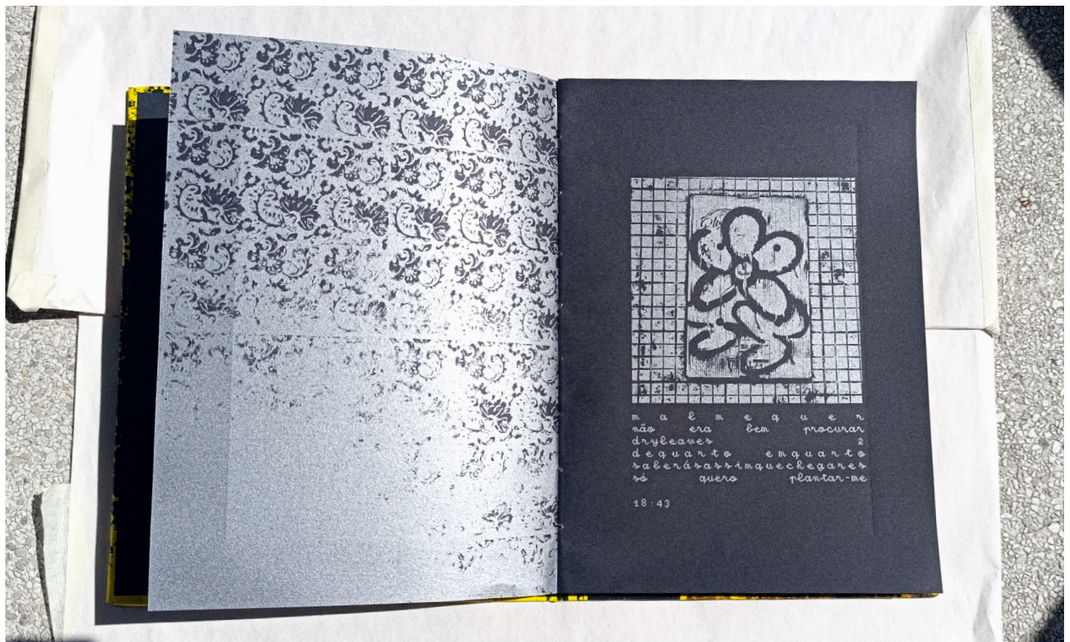
C-

O terceiro ato, a Casa, mistura momentos momentos de cor do segundo ato com o monocromatismo do primeiro, refletindo sobre o que ficou para trás e tirando conclusões a partir dos destroços e de como crescer a partir daí. A tinta prateada impressa em papel Pop Set preto, 120g, dá a sensação de uma iluminação lunar, fria e contemplativa, voltando à cor durante o capítulo c-4, um momento onírico, em papel Munken Pure, 120g.

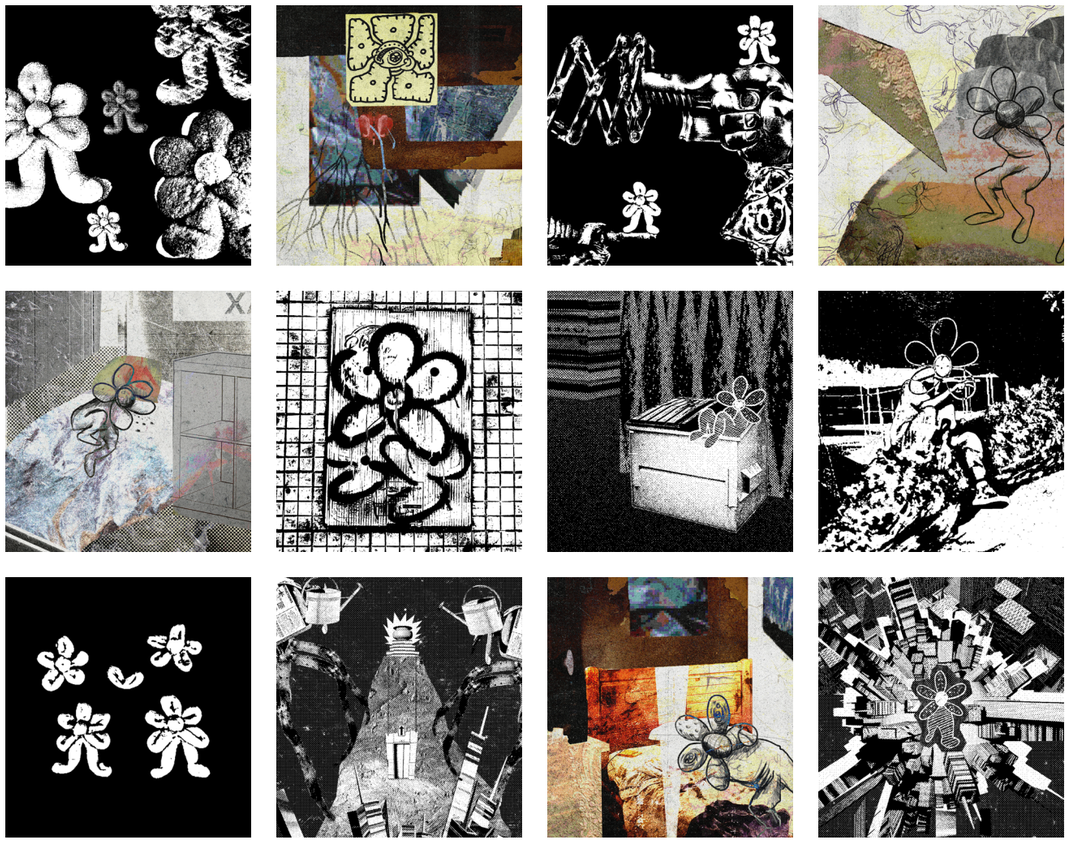
links:
pag.098_pag.137

_malmequer.mp3
_não era bem procurar.mp3
_dryleaves2.mp3
dequarto emquarto.mp3
_saberásassimquechegares.mp3
_só quero plantar-me.mp3

ATO 3
a Casa



img.138



img.139

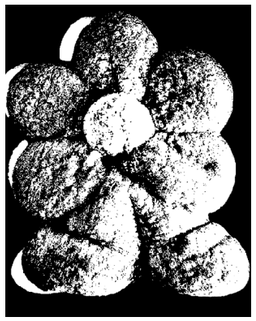
c-1

links:
pag.100_pag.101
(mp3 not found)

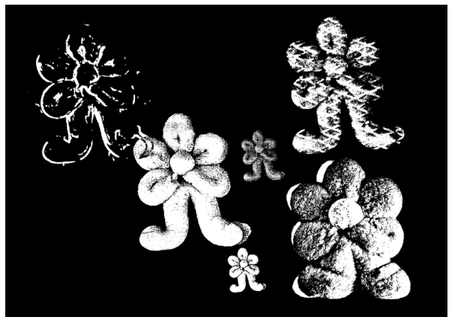
A introdução a este ato começa de uma forma mais minimalista do que nos outros, representando a flor com pernas feita de massa de biscoito (img.140; img.141; img.142), antes e depois de ir ao forno, metáfora para crescimento depois do *burnout* do capítulo anterior. As flores, cada uma com diferentes tratamentos digitais, flutuam num fundo preto: ao contrário do primeiro ato, a luz é que surge na página através da impressão.



img.140



img.141



img.142

malmequer //c_1

c-2

links:
pag.102_pag.111
(mp3 not found)

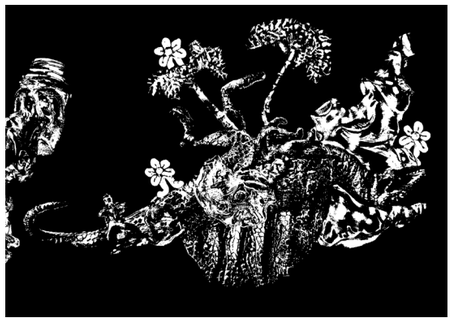
Os cenários surreais deste capítulo foram construídos com brinquedos de plástico da minha infância, derretidos uns em cima dos outros, querendo inicialmente explorar a ideia de uma colagem em 3 dimensões (img.143; img.144; img.145). O conceito por detrás destas paisagens surreais segue do resultado do ato anterior, depois de um *burnout* literal lembramos agora um passado derretido. Cabe às flores, também elas biscoitos como no capítulo anterior, de procurar por pistas no meio dos destroços para seguir em frente, chegando à conclusão que nem tudo pode ser salvo mas que também não precisa de ser.



img.143



img.144



img.145

não era bem procurar //c_2_2

c-3

links:
pag.112_pag.113
_dryleaves2.mp3

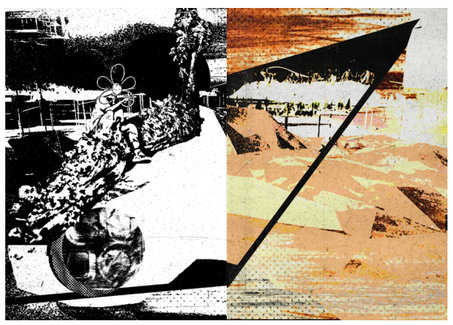
Uma das flores do capítulo anterior sobe a uma árvore para refletir sobre o que já passou, o que se passa e o que está para vir (img.148). Na segunda página a cor surge simbolizando a reflexão, memórias de um passado não muito distante (img.147). O elemento da pessoa sentada no ramo foi recortado de uma fotografia analógica minha tirada por um amigo (img.146). Embora o projeto seja autobiográfico no seu todo de maneira subliminar, neste capítulo eu apareço diretamente, embora mascarado com a cabeça de uma flor.



img.146



img.147



img.148

dryleaves2 //c_3

c-4

links:
pag.114_pag.127
(mp3 not found)

Neste capítulo, agora a cores, a flor relembra vários quartos por onde passou ao longo da sua vida (img.149; img.151). Diferentes emoções são representadas através de texturas e formas, dialogando com um apanhado de esquiços do caderno onde muito do projeto prático foi esboçado (img.150). O uso do digital para distorcer a escala e a textura de imagens, seguidas de uma posterização geral leve, procuram manter uma sensação de fisicalidade através de texturas com grão sobrepostas às ilustrações, vivendo no limiar entre a estética da colagem digital e da colagem analógica.



img.149



img.150



img.151

dequarto emquarto //c_4_5

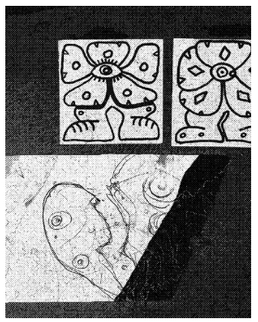
c-5

links:
pag.128_pag.129
(mp3 not found)

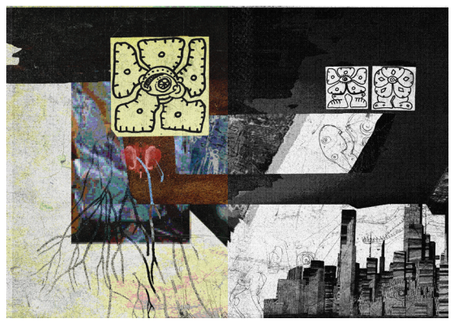
Uma cidade em branco espreita no horizonte. A flor decide ir, não em busca das condições perfeitas, mas de um espaço limpo para se plantar de novo e crescer com ele. Tal como no interlude anterior, há uma mudança de impressão de uma página para a outra, voltando à impressão prateada em papel preto (img.152; img.153; img.154). Saímos das memórias, de volta à realidade, para um último esforço na busca pelo lugar onde crescer.



img.152



img.153



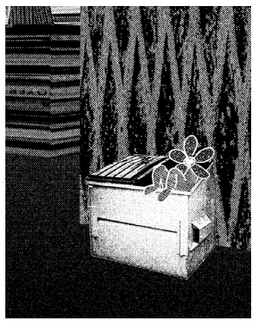
img.154

saberásassimquechegares //c_5

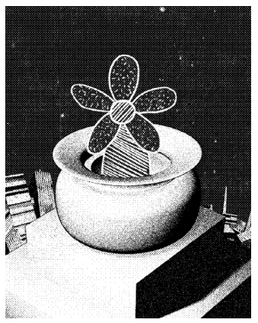
c-6

links:
pag.130_pag.137
(mp3 not found)

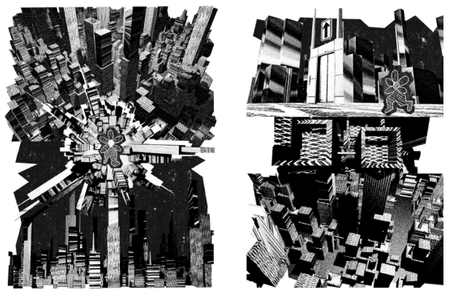
O último capítulo acaba com uma flor a caminhar pela cidade em branco, acabando por encontrar um vaso vazio no cimo de um monte (img.156), longe do caos e dos estímulos presentes no resto da publicação; uma tela em branco pronta para ser explorada, propondo o início de um novo ciclo, desta vez limpo de expetativas e traumas. A cidade por onde ele caminha foi construída em Blender, com os seus edifícios criados aleatoriamente ao longo de uma superfície plana ou circular, permitindo flexibilidade e maior escolha dos ângulos a serem capturados (img.155; img.157).



img.155



img.156



img.157

só quero plantar-me //c_6_3

/ -

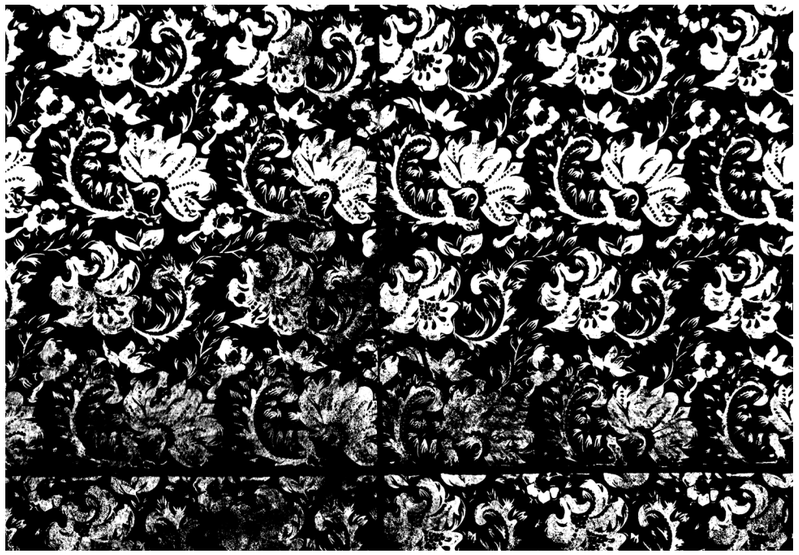
Chegando ao fim desta viagem exploratória, percebo que ainda há muito por criar até poder dar por concluído o projeto *DEADHEETING*. Em primeiro lugar, será necessário um trabalho de mixagem e de gravação mais extenso das faixas que resultaram deste processo. Para além dessas, 9 das faixas do álbum ainda estão para ser gravadas e mixadas de raiz, pelo que o foco futuro será nelas. Terminando o álbum, algumas mudanças visuais serão feitas de acordo com o resultado das faixas antes de começar a procurar por masterização e *label* ou editora, se a decisão final não for lançar o projeto independentemente. A preparação das músicas para atuar ao vivo também fará parte deste processo futuro, mas fará mais sentido começar a pensar nisso assim que o lado musical estiver mais completo.

Olhemos, no entanto, para o que foi feito. A investigação e as práticas exploratórias direcionadas à realização do objeto final permitiram-me compreender o projeto, *DEADHEETING*, como a construção de um ecossistema intermédia, onde música e ilustração coexistem, representadas através do analógico e do digital num único ecossistema: o álbum-livro. Nele, o conceito de planta e pessoa são permutáveis, ambos na sua busca de entender o que é o lugar ideal para crescer. O crescimento pessoal e criativo de um ser humano é análogo ao crescimento de uma planta, dependente de um ambiente favorável para existir, mas também da resiliência e da forma como o construímos e vivemos nele. O quarto surge como esse espaço, físico e simbólico na narrativa mas também durante o ato criativo e no crescimento, refletindo tanto limitações como potencial, quer para o ser humano como para a planta de casa. A narrativa deixa evidente a existência de outros espaços lá fora, importantes para entendermos o nosso próprio ecossistema.

O objeto e o seu conteúdo narram este percurso de aprendizagem, formalmente e conceptualmente: a capa da publicação ainda remete para a primeira fase deste projeto, a novela gráfica construída no primeiro ano de mestrado, mas o interior floresce numa experiência mais vasta a nível de expressões e de estéticas, que cresceu de uma maneira mais subjetiva e fluída. Nele, a planta e o ser humano tornam-se num só em busca de um lugar para crescer, representados através da imagem e do som em ambientes que existem no limiar entre o analógico e o digital, numa estética maximalista muito baseada na intensidade emocional da narrativa, embora a mesma procure encontrar o equilíbrio. O físico (papel, impressão, textura) e o virtual (glitch, saturação, manipulação digital) não se excluem, mas reforçam-se mutuamente num formato que permite dar à imagem e à música um mesmo palco para dialogarem, concluindo numa experiência intermédia. A ausência de palavras nas ilustrações liberta-nos para uma apreciação mais pura da imagem, sem interferir com a sonoridade das faixas mesmo quando elas incluem voz, abrindo portas para um conjunto diversificado de expressões e conceitos, abertos para novas interpretações de quem vê e ouve. As faixas carregam com elas estéticas e dinâmicas presentes nas ilustrações, estando interligadas entre si dentro de cada ato, tornando evidente os diferentes ciclos da narrativa.

004
Conclusão

/ -



Cada ato é um ambiente que representa uma fase; cada fase substitui outra no final do seu ciclo, do quarto para o jardim, do jardim para casa. Cantámos uma ode à negligência no primeiro ato, deixando-nos levar pelo tédio de uma vida a fugir das oportunidades; pensámos demais no segundo ato, caindo no esgotamento devido a tanta informação a ser processada. No terceiro ato olhamos para trás, percebemos a nuance necessária para crescer neste mundo, agindo sem cair em extremos. O projeto remata com a conclusão de que encontrar um lugar ideal de raiz é um pensamento utópico: Ele constrói-se. Parte da nossa responsabilidade é continuar a tratar dele, regando com frequência e deixando entrar apenas a quantidade necessária de sol, de maneira a termos forma de sobreviver e prevenir queimaduras. Revejo isto no projeto prático em si, que existe como espaço de crescimento para dois tipos de criação, dois mundos estéticos e dois seres de reinos[59] distintos. *DEADHEETING* é um ecossistema construído para acolher todos estes conceitos.

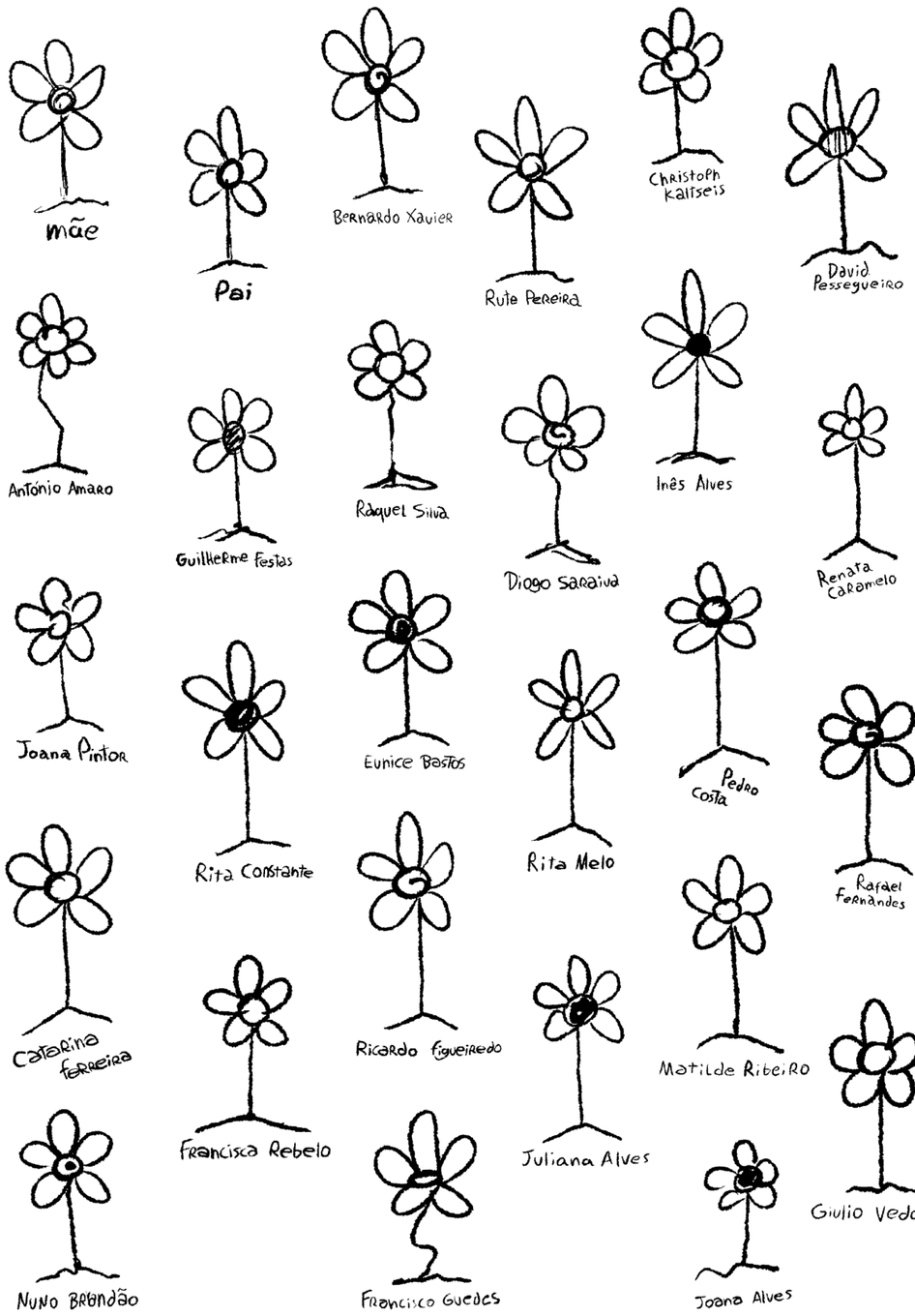
[59] Termo da biologia, uma das principais categorias taxonómicas usadas para classificar os seres vivos.

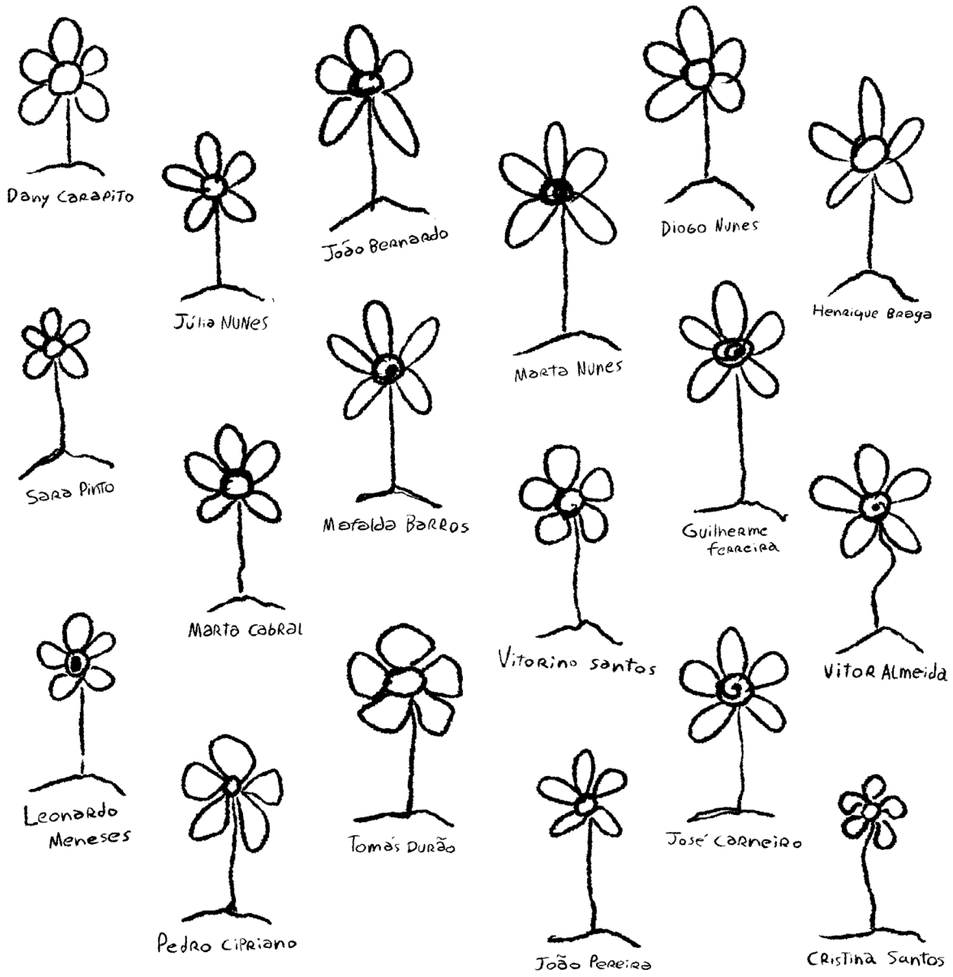
Estou bem aqui? Se não, para onde vou?
Tenho mesmo de sair daqui?
Se calhar não preciso.

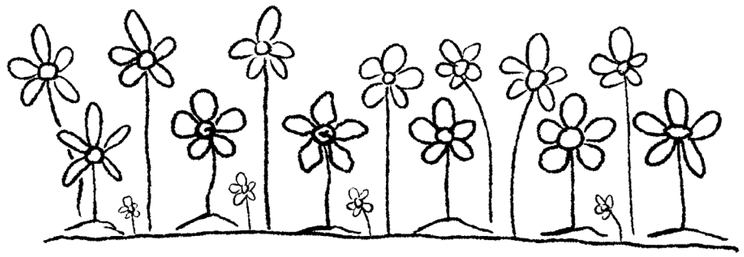
Construí o meu projeto nesta ideia de encontrar um lugar ideal para crescer, e comparei-me a plantas para o fazer. Mas ignorei um ponto fundamental: As plantas não mudam de sítio. As plantas crescem por resiliência e por se adequarem ao sítio, quer seja a crescer ramos e folhas, ou a dobrar para algum lado. Não é uma questão de negligenciar o lugar presente, acabamos por nos distanciar dele, ou de procurar longe, saturamos-nos ao pôr-nos em exposição a demasiados sois, sois que não nos trazem conforto. Temos de olhar para o que temos e construir a partir daí. O lugar onde existimos é o que fazemos dele, e como nos adequamos a ele, embora esteja sempre em risco de mudar devido à nossa natureza racional, emocional e, bem… Capaz de se mexer.

Somos só flores com pernas, talvez esse seja o problema.

Ou uma virtude, dependerá do ponto de vista.







avós, manos, Paimos, família na Covilhã, Gaia, Coimbra
e todos os sóis que iluminaram os meus dias. Obrigado:)

/ -

img.001 Livro *KID A MNESIA* de Thom Yorke e Stanley Donwood (2021) - ISBN 9781838857370
img.002 Livro *THIS ISN'T HAPPENING: Radiohead's Kid A* de Steven Hyden (2020)- ISBN 9780306845680
img.003 Revista *EYE* (edição nº 76, 2010) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.eyemagazine.com/magazine/issue-76
img.004 Livro *Coverscaping: Discovering Album Aesthetics* - Acedido a 15/09/2025.
https://www.uib.no/infomedia/40075/coverscaping-discovering-album-aesthetics
img.005 Livro *Post-Digital Print* de Alessandro Ludovico (2012) - ISBN 9789491677946
img.006 Livro *Selling Digital Music / Formatting Culture* de Jeremy W. Morris (2015) - ISBN 9780520287945
img.007 Livro *How music got free* de Stephen Witt (2016) - ISBN 9780143109341
img.008 Livro *On the necessity of Gardening, of Art, Botany and Cultivation* de Laurie Cluitmans Ed. (2021) - ISBN 9789493246003
img.009 Livro *A Vida das Plantas* de Emanuele Coccia (2019) - ISBN 9789898902610
img.010 Livro *A Vida Secreta das Árvores* de Peter Wohlleben (2016) - ISBN 9789896873400
img.011 Livro *Plant Therapy* de Katie Cooper (2022) - ISBN 9789896609467
img.012 *1-Bit Symphony* de Tristan Perich (2015) - Acedido a 15/09/2025.
https://tristanperich.bandcamp.com/album/1-bit-symphony
img.013 *Rubber Johnny* by Chris Cunningham & Aphex Twin (2005) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.youtube.com/watch?v=eRvfxWRi6qQ&ab_channel=AphexAcid
img.014 Concerto Live dos Massive Attack - United Visual Artists (2016) - Acedido a 15/09/2025.
https://nocte.co.uk/work/massive-attack
img.015 Capa *COWGIRL* de Underworld (2005) - Acedido a 15/09/2025.
https://en.wikipedia.org/wiki/Cowgirl_%28song%29
img.016 Still do videoclipe de *COWGIRL,* Underworld (1994) - Acedido a 15/09/2025.
img.017 Still do videoclipe de *COWGIRL,* Underworld (1994) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.youtube.com/watch?v=5TySnF_Pb3M&ab_channel=Underworld
img.018 Capa *94diskont.* de Oval (1996) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.discogs.com/release/13898-Oval-94diskont
img.019 Still do videoclipe de *Do While,* Oval (1995) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.youtube.com/watch?v=Q8jcaGerii8&ab_channel=Abstructure
img.020 Capa *KID A* de Radiohead (2000) - Acedido a 15/09/2025.
https://pt.wikipedia.org/wiki/Kid_A
img.021 Capa *AMNESIAC* de Radiohead (2001) - Acedido a 15/09/2025.
https://pt.wikipedia.org/wiki/Amnesiac
img.022 *snow evidence but on fire 2* de Stanley Donwood - Fonte: KID A MNESIAC (2021, p. 42).
img.023 *Management Buyout* de Stanley Donwood (2001)- Acedido a 15/09/2025.
https://fadmagazine.com/2022/04/04/thom-yorke-stanley-donwood-to-open-new-exhibition-this-spring/
img.024 *in the maze2* de Stanley Donwood - Fonte: KID A MNESIAC (2021, p. 17).
img.025 *target 80s landscape cmyk* de Stanley Donwood - Fonte: KID A MNESIAC (2021, p. 188).
img.026 *landing in the alps* de Stanley Donwood - Fonte: KID A MNESIAC (2021, p. 202).
img.027 *will you come back to me?* de Stanley Donwood - Fonte: KID A MNESIAC (2021, p. 59).
img.028 *Booklet* do *Kid A,* Radiohead (2000) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.youtube.com/watch?v=ZZ_zHenzRGI&ab_channel=TheVinylPotato
img.029 *Blip 3:28,* Radiohead (2000) - Acedido a 15/09/2025.
img.030 *Blip 5:35,* Radiohead (2000) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.youtube.com/watch?v=ldNJqpXmTJs&ab_channel=AnonyIsKing
img.031 KID A MNESIAC EXHIBITION, Epic Games (2021) - Screenshot
img.032 KID A MNESIAC EXHIBITION, Epic Games (2021) - Screenshot
img.033 Capa *The Information* de Beck (2006) - Acedido a 15/09/2025.
https://en.wikipedia.org/wiki/The_Information_%28Beck_album%29

/ -

img.034 Detalhe de um disco de 78 rpm - Acedido a 15/09/2025.
https://oglobo.globo.com/cultura/musica/em-portugal-especialista-em-discos-de-78-rpm--descobre-gravacoes-brasileiras-ineditas-19668107
img.035 Disco 78 rotações Polydor - Acedido a 15/09/2025.
https://ephemerajpp.com/discos-78-rotacoes/
img.036 Capa e Vinyl *Destiny XL* de They are gutting a body of water (2022) - Acedido a 15/09/2025.
https://smokingroom-label.bandcamp.com/album/destiny-xl
img.037 Capa e Vinyl *Currents* de Tame Impala (2015) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.amazon.co.uk/Tame-Impala-Currents-Vinyl-2LP/dp/B018ST8588
img.038 Contracapa *Melloncollie and the Infinite Sadness* de The Smashing Pumpkins (1995)
Acedido a 15/09/2025 https://www.amazon.co.uk/Mellon-Collie-Infinite-Sadness-VINYL/dp/B0000500WP
img.039 Cassete *Destiny XL* de They are gutting a body of water (2022) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.sorehorse.net/product/desiny-xl-cassette
img.040 Cassetes de Radiohead - Acedido a 15/09/2025.
https://mrmustardprints.com/products/radiohead-ok-computer-vintage-cassette-print?srsltid=AfmBOooIG3EHOOx1cAfK9xVFyJ_EVlN-X1wHX4epk1ySld3KOQ8T-Plsr
img.041 Desdobrável de cassete, Horse Jumper of Love (2016) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.discogs.com/release/10696902-Horse-Jumper-Of-Love-Horse-Jumper-Of--Love?srsltid=AfmBOooYG71LMPsbesGUOMXVTldPdaKxEl7tY1uiFH_k2AQ3mrSwkV61
img.042 Capa CD, *Lotto* de They are gutting a body of water (2025) - Acedido a 15/09/2025.
https://theyareguttingabodyofwater.bandcamp.com/album/lotto
img.043 Contracapa CD com Sticker, *Downward is Heavenward* de Hum (1998) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.discogs.com/master/46996-Hum-Downward-Is-Heavenward?gad_source=1&-gad_campaignid=22855464670&gbraid=0AAAADmy1_qj98guSf6qHZm_uiwZkjHjf&gclid=-Cj0KCQjw8p7GBhCjARIsAEhghZ3TkEe9gnkJ3-XYoz2SCJzhx9i714jn-2preNbMnooAiiINKlOw-cZUaAiPREALw_wcB
img.044 Interior de Jewel case e CD, *Schlagenheim* de Black Midi (2019) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.fnac.es/a6757051/Black-Midi-Schlagenheim-Disco
img.045 Edição deluxe de *Diary* de Sunny day real estate (2009) - Acedido a 15/09/2025.
https://sunnydayrealestate.bandcamp.com/album/diary-remastered-and-expanded-edition
img.046 Edição deluxe de *AMOK* de Atoms for Peace (2012) - Acedido a 15/09/2025.
https://www.amazon.com/AMOK-DELUXE-Atoms-Peace/dp/B00AIFTHNI
img.047 Screenshot do Spotify, Playlist pessoal
img.048 Screenshot do Spotify, Álbum *gestures been* de They are gutting a body of water (2018)
img.049 Screenshot do Spotify, Visualizer de Spirit of the Beehive (2021)
img.050 Screenshot do Spotify, Visualizer de Spirit of the Beehive (2021)
img.051 *Pulse* de Pink Floyd (1995) - foto
img.052 Edição deluxe de *The Dream* de Alt-J (2021) - Acedido a 15/09/2025.
https://altjband.com/products/the-dream-deluxe-cd
img.053 *Everyday Life* de Cold Play (2019) - foto
img.054 Edição deluxe de *Yours Truly, Angry Mob* de Kaiser Chiefs (2007) - fotografia
img.055 *Música para Antropomorfos*, de Fábio Zimbres (2019) - Acedido a 15/09/2025.
https://kbportugal.pt/bd-graphic-novels/musica-para-antropomorfos-de-fabio-zimbres.html
img.056 *Partir a loiça toda*, de Luís Barreto (2024) - Acedido a 15/09/2025.
https://bdportuguesa.com/tag/500-paus/
img.057 *O Amor dá-me tesão/Não fui eu que estraguei,* de Foge foge bandido (2008) - Acedido a 15/09/2025.
https://altamont.pt/manel-cruz-foge-foge-bandido-2008/
img.058 *O Amor dá-me tesão/Não fui eu que estraguei,* de Foge foge bandido (2008) - fotografia
img.059 *O Amor dá-me tesão/Não fui eu que estraguei,* de Foge foge bandido (2008) - fotografia
img.060 *O Amor dá-me tesão/Não fui eu que estraguei,* de Foge foge bandido (2008) - fotografia

Imagens

/ -

img.061 *O Amor dá-me tesão/Não fui eu que estraguei*, de Foge foge bandido (2008) - Fotografia do autor
img.062 *Montagem de uma árvore e de um ser humano* - Imagem do Autor
img.063 CD *Plantasia*, de Mort Garson (1976) - Acedido a 15/09/2025. https://mortgarson.bandcamp.com/album/mother-earths-plantasia
img.064 *DEADHEETING*, *Sementes de Tomateiro,* de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.065 *DEADHEETING*, *Vaso*, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.066 *dream tree* de Stanley Donwood - Fonte: KID A MNESIAC (2021, p. 10).
img.067 Sequoia Gigante - Acedido a 15/09/2025. https://www.britannica.com/plant/redwood-tree
img.068 Cartaz para *The Day of the Triffids* (1963) - Acedido a 15/09/2025. https://en.wikipedia.org/wiki/The_Day_of_the_Triffids_%28film%29
img.069 Estúdio no quarto - Fotografia do Autor
img.070 Imagem Wierdcore 1# - Acedido a 15/09/2025. https://screenshot-media.com/culture/internet-culture/weirdcore-explained/
img.071 Imagem Wierdcore 2# - Acedido a 15/09/2025. https://www.reddit.com/r/decadeology/comments/1f7qrex/20202021_weirdcoredreamcore_era/?tl=pt-br
img.072 Imagem Wierdcore 3# - Acedido a 15/09/2025. https://www.reddit.com/r/decadeology/comments/1f7qrex/20202021_weirdcoredreamcore_era/?tl=pt-br
img.073 Jogo *Super Mario 64,* Nintendo (1996), com texturas corrompidas - Acedido a 15/09/2025. https://www.engadget.com/2013-12-04-corrupted-super-mario-64-is-equal-parts-horrifying-hilarious.html
img.074 Imagem Wierdcore 4# - Acedido a 15/09/2025. https://screenshot-media.com/culture/internet-culture/weirdcore-explained/
img.075 Jogo *Super Mario 64*, Nintendo (1996) - Screenshot
img.076 *DEADHEETING*, capa, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.077 *DEADHEETING*, CD e folha de rosto, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.078 *DEADHEETING*, planificação, de Tiago Santos (2025) - Gráfico do autor
img.079 *DEADHEETING*, *Culto das Flores* em processo, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.080 *DEADHEETING*, Boneco de arame em processo, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.081 *DEADHEETING*, Biscoitos em forma de flor, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.082 *DEADHEETING*, Quarto com plantas em Air dry e plasticina, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.083 Capa de *Slanted and Enchanted*, de Pavement (1992) - Acedido a 15/09/2025. https://en.wikipedia.org/wiki/Slanted_and_Enchanted
img.084 Capa de *This old dog*, de Mac DeMarco (2017) - Acedido a 15/09/2025. https://en.wikipedia.org/wiki/This_Old_Dog
img.085 Capa de *Hi, How Are You*, de Daniel Johnston (1983) - Acedido a 15/09/2025. https://en.wikipedia.org/wiki/Hi,_How_Are_You
img.086 Capa de *Plant Franklin*, de Deadharrie (2021) - Acedido a 15/09/2025. https://deadharrie.bandcamp.com/album/plant-franklin
img.087 Capa de *Fantasy*, de Lots of Hands (2023) - Acedido a 15/09/2025. https://lotsofhands.bandcamp.com/album/fantasy
img.088 Capa de *Trick,* de Alex G (2012) - Acedido a 15/09/2025. https://sandy.bandcamp.com/album/trick
img.089 Booklet de *Salad Days*, de MacDeMarco (2015), retrata o seu estúdio em casa - Acedido a 15/09/2025. https://www.discogs.com/release/8606174-Mac-DeMarco-Salad-Days
img.090 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.091 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do AutorImagem
img.092 Wierdcore 5# - Acedido a 15/09/2025. https://www.vobi.com.br/vobi-design/weirdcore
img.093 Frame do jogo *Hylics*, de Mason Lindroth (2015) - Acedido a 15/09/2025. https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=571790069

/ -

img.094 Capa de *Demo 01,* de Full body 2 (2020) - Acedido a 15/09/2025. https://wknc.org/2023/02/09/full-body-2-band-profile/
img.095 Capa de *Girl with Fish*, de Feeble Little Horse (2023) - Acedido a 15/09/2025. https://feeblelittlehorse.bandcamp.com/album/girl-with-fish
img.096 *DEADHEETING*, capa e contracapa, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.097 *DEADHEETING*, caderno interior pequeno, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.098 *DEADHEETING*, Ato 1, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.099 *DEADHEETING*, detalhes do Ato 1, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.100 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.101 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.102 *DEADHEETING*, spread do capítulo a-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.103 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.104 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.105 *DEADHEETING*, spread do capítulo a-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.106 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.107 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.108 *DEADHEETING*, spread do capítulo a-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.109 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.110 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.111 *DEADHEETING*, spread do capítulo a-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.112 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.113 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.114 *DEADHEETING*, spread do capítulo a-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.115 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.116 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo a-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.117 *DEADHEETING*, spread do capítulo a-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.118 *DEADHEETING*, Ato 2, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.119 *DEADHEETING*, detalhes do Ato 2, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.120 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.121 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.122 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.123 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.124 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.125 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.126 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.127 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.128 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.129 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.130 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.131 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.132 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.133 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-5 de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.134 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.135 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.136 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo b-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.137 *DEADHEETING*, spread do capítulo b-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.138 *DEADHEETING*, Ato 3, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.139 *DEADHEETING*, detalhes do Ato 3, de Tiago Santos (2025) - Fotografia do Autor
img.140 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.141 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor

- / -

img.142 *DEADHEETING*, spread do capítulo c-1, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.143 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.144 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.145 *DEADHEETING*, spread do capítulo c-2, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.146 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.147 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.148 *DEADHEETING*, spread do capítulo c-3, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.149 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.150 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.151 *DEADHEETING*, spread do capítulo c-4, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.152 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.153 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.154 *DEADHEETING*, spread do capítulo c-5, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.155 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.156 *DEADHEETING*, detalhe do capítulo c-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor
img.157 *DEADHEETING*, spread do capítulo c-6, de Tiago Santos (2025) - Imagem do Autor

Bibliografia

/ -

/ ----- a-n (17 de Abril, 2020) *Covid-19 impact survey* - Acedido a 15/09/2025: https://www.a-n.co.uk/research/covid-19-impact-survey/?utm_

/ ----- CBS News (2009, 1 de Janeiro) *Album Sales Plunge, Digital Downloads Up* - Acedido a 15/09/2025: https://www.cbsnews.com/news/album-sales-plunge-digital-downloads-up

/ ----- Crossley Neil (2024, 10 de Fevereiro), *How Radiohead redefined the role of guitar on their landmark album Kid A: "It's scary – everyone feels insecure. I'm a guitarist and suddenly it's like, well, there are no guitars on this track, or drums"* - Acedido a 15/09/2025: https://www.musicradar.com/news/how-radiohead-redefined-the-role-of-guitar-on-their-landmark-album-kid-a-its-scary-everyone-feels-insecure-im-a-guitarist-and-suddenly-its-like-well-there-are-no-guitars-on-this-track-or-drums?

/ ----- Coccia Emanuele (2019), *A vida das plantas* - ISBN 9789898902610

/ ----- Cooper Katie (2020), *Plant therapy* - ISBN 9789896609467

/ ----- DiCrescenzo Brent (2000, 2 de Outubro), *Pitchfork: Kid A* - Acedido a 15/09/2025: https://pitchfork.com/reviews/albums/6656-kid-a/

/ ----- Donwood Stanley (2020, 20 de Dezembro), *One huge fan of civilization* - Acedido a 15/09/2025: https://web.archive.org/web/20210116002017/https://citizeninsane.eu/media/jap/etc/07/pt_2008-04-03_japantimes.htm

/ ----- Elleström Lars (2010), *Media Borders, Multimodality and Intermediality* DOI: 10.1016/j.pragma.2011.04.015

/ ----- Elleström Lars (2019), *Transmedial Narration* - ISBN 9783030012939

/ ----- Eye (edição nº 76, 2010), *Make Music Visible Again* - Acedido a 15/09/2025: https://www.eyemagazine.com/feature/article/make-music-visible

/ ----- GlobeNewswire (2024, 8 de agosto), *Vinyl records business report 2023–2030: Market to grow by $900 million* - Acedido a 15/09/2025: https://www.globenewswire.com/news-release/2024/08/08/2927039/0/en/Vinyl-Records-Business-Report-2023-2030-Market-to-Grow-by-900-Million-Growth-of-Collectible-and-Limited-Edition-Vinyl-Releases-Spurs-Dynamics.html

/ ----- Groenningsaeter Anders Kile (Julho, 2017) *Musical bedroom: Models of creative collaboration in the bedroom recording studio* - Acedido a 15/09/2025: https://eprints.qut.edu.au/108954/1/Anders%20Kile_Groenningsaeter_Thesis.pdf

/ ----- Gosling Emily (2018, 25 de Novembro), *Stanley Donwood's Chilling, Prescient Artwork for Radiohead's Kid A* - Acedido a 15/09/2025: https://web.archive.org/web/20230602074425/https://elephant.art/stanley-donwoods-chilling-prescient-artwork-radioheads-kid/

/ ----- Higgins Dick (1966), *Intermedia*

/ -

/ ----- Hogan Marc (2017, 20 de Março) *Exit Music: How Radiohead's OK Computer Destroyed the Art-Pop Album in Order to Save It* - Acedido a 15/09/2025: https://pitchfork.com/features/ok-computer-at-20/10038-exit-music-how-radioheads-ok-computer-destroyed-the-art-pop-album-in-order-to-save-it

/ ----- Hyden Steven (2020, Outubro) *This Isn't Happening: Radiohead's 'Kid A' and the Beginning of the 21st Century* - ISBN 9780306845680

/ ----- IFPI (2023), *Global Music Report 2023, International Federation of the Phonographic Industry.* - Acedido a 15/09/2025: https://www.ifpi.org/wp-content/uploads/2020/03/Global_Music_Report_2023_State_of_the_Industry.pdf

/ ----- Jones Lucy (2013, 27 de Setembro), *Stanley Donwood On The Stories Behind His Radiohead Album Covers* - Acedido a 15/09/2025: https://web.archive.org/web/20230406050351/https://www.nme.com/blogs/nme-blogs/stanley-donwood-on-the-stories-behind-his-radiohead-album-covers-766325

/ ----- Krauss Rosalind (1999), *A Voyage on the North Sea: Art in the Age of the Post-Medium Condition* - ISBN 978-0500282076

/ ----- Ludovico Alessandro (2012), *Post-Digital Print* - ISBN 9789491677946

/ ----- Ludovico Allessandro (2016), *The touching charm of print* - Acedido a 15/09/2025: http://2016.xcoax.org/pdf/xcoax2016-Ludovico.pdf

/ ----- Menkman Rose (2010), *Glitch Studies Manifesto* - Acedido a 15/09/2025: https://amodern.net/wp-content/uploads/2016/05/2010_Original_Rosa-Menkman-Glitch-Studies-Manifesto.pdf

/ ----- Moura Miguel (2024, 5 de Outubro) *Foge Foge Bandido – O Amor Dá-me Tesão / Não Fui Eu Que Estraguei (2008)* - Acedido a 15/09/2025: https://altamont.pt/foge-foge-bandido-o-amor-da-me-tesao-nao-fui-eu-que-estraguei-2008/

/ ----- Morris Jane (2018, 27 de Junho), *From Y2K to Tor: new show explores how artists make sense of the internet* - Acedido a 15/09/2025: https://www.theartnewspaper.com/2018/06/27/from-y2k-to-tor-new-show-explores-how-artists-make-sense-of-the-internet?utm

/ ----- Morris, J. W. (2015), *Selling digital music, formatting culture. University of California Press* - ISBN 9780520287945

/ ----- Pitchfork (2020, 22 de Janeiro) *7 Things From the New Radiohead Online Archive That Excite Us* - Acedido a 15/09/2025: https://pitchfork.com/thepitch/7-things-from-the-new-radiohead-online-archive-that-excite-us/

/ ----- Saints Gerard (2010), *Make Music Visible, Eye Magazine nº76* - Acedido a 15/09/2025: https://www.eyemagazine.com/magazine/issue-76

/ -

/ ----- Sherburne Philip (2003, Maio/Junho), *SOUND AND VISION: RADIOHEAD REINVENTS THE MUSIC VIDEO* - Acedido a 15/09/2025: https://web.archive.org/web/20210911124450/https://citizeninsane.eu/media/usa/etc/06/pt_2003-05_res.htm

/ ----- Rajewsky Irina (2005), *Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality* - DOI: https://doi.org/10.7202/1005505ar

/ ----- RIAA (2022), *U.S. Music Revenue Database* - Acedido a 15/09/2025: https://www.riaa.com/u-s-sales-database/

/ ----- Russel Legacy (2020), *Glitch Feminism: A Manifesto* - ISBN 978-1-78663-266-1

/ ----- Ryan Marie-Laure (2004), *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling* ISBN 978-0803289932

/ ----- The Guardian (2021, 4 de Novembro), *'We had a fierce anger and suspicion': Thom Yorke and Stanley Donwood on Radiohead's Kid A and Amnesiac* - Acedido a 15/09/2025: https://www.theguardian.com/music/2021/nov/04/thom-yorke-and-stanley-donwood-kid-a-amnesiac-art

/ ----- University of Demo (20 de Janeiro 2021), *How COVID Accelerated the Evolution of the Art World* - Acedido a 15/09/2025: https://www.artworkarchive.com/blog/how-covid-accelerated-the-evolution-of-the-art--world

/ ----- Vågnes Øyvind e Grønstad Asbjørn (2010), *Coverscaping: Discovering Album Aesthetics* ISBN 9788763507745

/ ----- Wachs, F. L. (2023), *Trapped in a Chronically Online World* - Acedido a 15/09/2025: https://www.jstor.org/stable/48761066?seq=1

/ ----- Walters John L. (2010), *Sound and Vision, Eye Magazine nº76* - Acedido a 15/09/2025: https://www.eyemagazine.com/magazine/issue-76

/ ----- Witt, S. (2015) *How music got free: A story of obsession and invention* - ISBN 9780143109341

/ ----- Wohlleben Peter (2015), A vida secreta das árvores - ISBN 9789896873400

/ ----- Yorke Thom e Donwood Stanley (2021), *Kid A Mnesia : A Book of Radiohead Artwork* ISBN 9781838857370