Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Andresa Salazar

Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?

outubro de 2025

Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?
Andresa Salazar
UMinho | 2025

Universidade do Minho
Instituto de Ciências Sociais

Andresa Salazar

Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?

Trabalho de projeto
Mestrado em Media Arts

Trabalho efetuado sob a orientação do
Professor Doutor Rodrigo Paglieri

Trabalho efetuado sob a coorientação da
Professora Doutora Natacha Antão

outubro de 2025

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos. Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do Repositório UM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



Atribuição-NãoComercial
CC BY-NC

https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/

[Esta licença permite que outros remisturem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, e embora os novos trabalhos tenham de lhe atribuir o devido crédito e não possam ser usados para fins comerciais, eles não têm de licenciar esses trabalhos derivados ao abrigo dos mesmos termos.]

Agradecimentos

A realização deste projeto não teria sido possível sem o apoio e contributo de várias pessoas e entidades, a quem deixo o meu mais profundo agradecimento.

Em primeiro lugar, agradeço ao meu orientador, Professor Doutor Rodrigo Paglieri, e à minha coorientadora, Professora Doutora Natacha Antão, pela orientação, disponibilidade e apoio ao longo de todo o processo. A vossa dedicação, serenidade e contributos foram essenciais para o desenvolvimento deste trabalho e para o meu crescimento pessoal e académico.

Um agradecimento especial ao meu pai, por todo o amor, paciência e dedicação. Pela ajuda incansável na construção da estrutura em ferro na Serralharia Vidal, mas, acima de tudo, por me ensinar o valor do trabalho, da persistência e da criatividade. Este projeto é também um reflexo do que aprendi contigo.

À minha mãe, por todo o amor, cuidado e força. Pela paciência nos momentos de cansaço, pelas palavras de encorajamento e por nunca deixares de acreditar em mim. O teu apoio foi, e é, o meu maior conforto e motivação.

Aos meus melhores amigos, Artur e Rita, obrigada por estarem sempre presentes, pelas conversas, pelas risadas, pelo apoio incondicional e por acreditarem em mim, mesmo nos momentos em que eu duvidei de mim mesma. A vossa amizade foi o meu amparo e a minha força ao longo desta etapa.

À minha família, que sempre me acompanhou com carinho e compreensão, agradeço por serem o meu porto seguro. Por cada gesto, cada palavra de incentivo e por todo o amor que me deram. Nada disto seria possível sem o vosso apoio constante.

A todos os meus amigos que, de uma forma ou de outra, acompanharam este percurso, fosse com uma palavra amiga, um café partilhado ou a presença na exposição, o meu profundo obrigado. Cada gesto, por mais pequeno que pareça, fez a diferença e contribuiu para que este projeto ganhasse vida.

Agradeço também à Belarte das flores, pela generosidade e colaboração no fornecimento dos materiais, que foram fundamentais para a concretização da instalação.

E, por fim, um agradecimento especial à equipa do Gnration, pela disponibilidade, atenção e apoio prestado em todas as fases do processo de montagem e apresentação.

A todos, o meu mais sincero e sentido obrigado, por fazerem parte desta caminhada e por contribuírem, de forma tão especial, para que este projeto se tornasse real.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração. Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.



Título

Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?

Resumo

O projeto *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?* propõe uma reflexão provocadora sobre as consequências das alterações climáticas e como estas transformam o meio ambiente, como o conhecemos, e as nossas memórias. Como ponto de partida, a questão "e se o mundo, como o conhecemos, se tornasse num eco distante, uma memoria do que já foi?", este trabalho explora o impacto das ações humanas no meio ambiente e a urgência de repensar nas escolhas que cada um faz e as que fazemos como coletivo, como sociedade.

A partir das primeiras descobertas sobre o aquecimento global feitas pela cientista Eunice Newton Foote, até às evidencias fornecidas por organizações como a NASA e o Serviço Copernicus, é evidente que a ação humana está na origem das alterações climáticas. O aquecimento global intensifica o efeito de estufa e provoca múltiplas consequências, como a perda da biodiversidade, ondas de calor e desastres naturais. Esta situação exige ações concretas e sustentadas para reverter o impacto e construir um futuro mais promissor.

Inspirações artísticas, como as obras do artista Olafur Eliasson, que conectam fenómenos climáticos e a sociedade para provocar reflexão e ação, e Maya Lin, que utiliza memória e humor para criar uma abordagem acessível e positiva, fundamentam o projeto. Além disso, as ideias de Claire Bishop sobre a descentralização do público nas instalações artísticas reforçam a importância de oferecer múltiplos pontos de vista e experiências que incentivam a conexão e a responsabilidade.

O conceito de especulação da série *What if...?* da Marvel, que imagina realidades alternativas a partir de pequenas mudanças de escolhas, consoante o que acontece nos filmes, influencia a criação de cenários alternativos sobre o futuro do meio ambiente. Esta abordagem alternativa reforça a reflexão sobre as consequências das decisões humanas e solicita ao público a pensar criticamente sobre as suas próprias ações e escolhas.

Em suma, o projeto explora como as Media Arts podem inspirar ações diretas contra as alterações climáticas ao combinar elementos de sensibilização emocional, reflexão crítica e especulação criativa. Propõe, também, uma nova perspetiva que une arte, tecnologia e narrativa para motivar mudanças eficazes no presente, de modo a termos um futuro de facto e mais sustentável.

Palavras-chave

Alterações Climáticas; Consciência; Instalação; Transformação

Title

Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?

Abstract

The project *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?* presents a provocative reflection on the consequences of climate change and how these transformations reshape both the environment as we know it and our collective memories. Taking as its point of departure the question, "What if the world as we know it became a distant echo — a memory of what once was?", the theme explores the impact of human actions on the environment and the urgency of rethinking the choices we make individually and collectively as a society.

From the pioneering discoveries on global warming by the scientist Eunice Newton Foote, to the evidence provided by organisations such as NASA and the Copernicus Service, it is evident that human activity lies at the root of climate change. Global warming intensifies the greenhouse effect and triggers multiple consequences, such as biodiversity loss, heatwaves, and natural disasters. This situation demands concrete and sustained action to mitigate its impact and to build a more promising future.

Artistic inspirations such as the works of Olafur Eliasson, which connect climatic phenomena and society to provoke reflection and action, and Maya Lin, who uses memory and humour to create an accessible and positive approach, form a conceptual foundation for the project. Furthermore, Claire Bishop's ideas on the decentralisation of the audience in installation art reinforce the importance of offering multiple perspectives and experiences that foster connection and responsibility.

The speculative concept of Marvel's *What if...?* series, which imagines alternative realities arising from small changes in decision-making, also influences the creation of alternative scenarios regarding the future of the environment. This speculative approach strengthens reflection on the consequences of human decisions and invites the audience to think critically about their own actions and choices.

In summary, the project explores how Media Arts can inspire direct action against climate change by combining elements of emotional awareness, critical reflection, and creative speculation. It also

proposes a new perspective that unites art, technology, and narrative as tools to motivate effective change in the present, fostering a tangible and more sustainable future.

Keywords

Climate Change; Awareness; Installation; Transformation

Índice

Introdução ..... pág. 12

Apresentação do Tema ..... pág. 13

Capítulo I – Enquadramento Conceptual e Teórico ..... pág. 15

Enquadramento Conceptual ..... pág. 15
Enquadramento Teórico ..... pág. 22

Capítulo II – Metodologia e Objetivos ..... pág. 29

Metodologia ..... pág. 29
Objetivo Geral ..... pág. 30
Objetivos Específicos ..... pág. 30

Capítulo III – Desenvolvimento da Peça ..... pág. 32

A Obra ..... pág. 32

Conceitos ..... pág. 33

Processing ..... pág. 33
Vídeo Mapping ..... pág. 33

Motivação do Projeto ..... pág. 34
Processo Criativo ..... pág. 34

Capítulo IV – Análise e Conclusões ..... pág. 41

Análise do Feedback ..... pág. 41
Análise final da Obra ..... pág. 44
Limitações do Projeto ..... pág. 45
Conclusão ..... pág. 46

Bibliografia ..... pág. 49

Anexos ..... pág. 50
Anexo I ..... pág. 51
Anexo II ..... pág. 52
Anexo III ..... pág. 53
Anexo IV ..... pág. 54

Anexo V ..... pág. 57
Anexo VI ..... pág. 57

Índice de figuras

Fig. 1 – Olafur Eliasson, *Ice Watch* (2014) ..... pág. 18
Fig. 2 – Maya Lin, *What if...?* ..... pág. 19
Fig. 3 – Olafur Eliasson, *The Weather Project* (2003) ..... pág. 17
Fig. 4 – Maya Lin, *Map of Memory: Hudson River Timeline* ..... pág. 19
Fig. 5 – Maya Lin, *Brower Center"*(2014) ..... pág. 20
Fig. 6 – Lado esquerdo: Capitã Carter (série) / Lado direito: Capitão América (filmes) ..... pág. 21
Fig. 7 – Lado esquerdo: cenário do filme / Lado direito: cenário da série ..... pág. 21
Fig. 8 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts ..... pág. 32
Fig. 9 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Andresa Salazar ..... pág. 32
Fig. 10 – "Chuva de números binários" ..... pág. 36
Fig. 11 – Teste da área azul ..... pág. 36
Fig. 12 – Construção da estrutura em ferro na Serralharia ..... pág. 37
Fig. 13 – Início da cobertura da estrutura com rede ..... pág. 38
Fig. 14 – Estrutura com papel machê ..... pág. 38
Fig. 15 – Pintura da peça ..... pág. 39
Fig. 16 – Montagem dos equipamentos técnicos ..... pág. 40
Fig. 17 – Montagem da peça tridimensional ..... pág. 40
Fig. 18 – Mapa mental inicial ..... pág. 51
Fig. 19 – Ideia de projeto ..... pág. 52
Fig. 20 – Maquete concebida por IA, enviada ao Gnration ..... pág. 53
Fig. 21 – Cartaz de exposição ..... pág. 54
Fig. 22 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts ..... pág. 55
Fig. 23 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts ..... pág. 55
Fig. 24 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts ..... pág. 56
Fig. 25 – Informação sobre obra, artista, local, data de exposição e curadoria ..... pág. 56

Introdução

O presente Trabalho de Projeto insere-se no âmbito do mestrado em Media Arts e propõe-se a explorar o potencial das artes digitais como meio de reflexão e consciencialização ambiental. Mais do que um exercício técnico ou formal, este projeto foi concebido como uma investigação artística que une desenvolvimento, pensamento critico e sensibilidade estética, e procura compreender de que forma a arte pode questionar e traduzir poeticamente a crise climática de forma contemporânea.

A partir da escolha do tema, aquecimento global, procurou-se desenvolver uma instalação audiovisual que materializasse, através da forma, da luz e do som, a tensão entre o natural e o artificial, o humano e o tecnológico. A obra *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, reflete sobre a vulnerabilidade do planeta e a responsabilidade coletiva perante as transformações ambientais que vivemos.

O projeto estrutura-se em quatro capítulos principais, acompanhados de anexos visuais que documentam o processo criativo e técnico.

O primeiro capítulo, dedicado ao enquadramento conceptual e teórico, apresenta as principais referencias artísticas e filosóficas que fundamentaram o trabalho na qual se aborda autores e obras que exploram a relação entre arte, tecnologia e ecologia.

O segundo capítulo, Metodologia e Objetivos, descreve as etapas do processo de investigação desde a pesquisa, o desenvolvimento do projeto artístico e a análise do público. Define ainda os objetivos gerais e específicos que orientaram o desenvolvimento da peça.

O terceiro capítulo, Desenvolvimento da peça, concentra-se na descrição do processo criativo, nas decisões técnicas e formais e na materialização da instalação enquanto experiência sensorial e simbólica.

Por fim, o quarto capítulo aborda as análises e conclusões onde apresenta uma leitura interpretativa da obra, a reflexão sobre o *feedback* do público, as limitações encontradas e uma análise final do percurso artístico e de investigação.

Desta forma, este projeto pretende contribuir para o campo das Media Arts ao propor uma reflexão crítica e estética sobre as alterações climáticas e reforçar o papel da arte como espaço

de diálogo, emoção e consciência. O projeto nasce do desejo de transformar dados e preocupações ecológicas em linguagem sensível e partilhada, onde o público é convidado a sentir e a repensar a sua própria relação com o mundo natural.

Apresentação do Tema

> E se o mundo, como o conhecemos, se tornasse um eco distante, uma memória do que já foi?

Os estudos e descobertas sobre o aquecimento global tiveram início com a norte americana Eunice Newton Foote (1819-1888). Foi a primeira cientista a escrever que os aumentos moderados na concentração de CO_2 atmosférico poderiam provocar um aquecimento global significativo. De acordo com a NASA, em 2023, a Terra estava 1,36°C mais quente do que a média do período pré-industrial. Em relação ao ano de 2024, o Serviço Copernicus para as Alterações Climáticas (C3S) da União Europeia confirmou que foi o ano mais quente de sempre a nível mundial e o primeiro ano em que a temperatura média global excedeu 1,5°C acima do nível pré-industrial.

> "Todos os conjuntos de dados de temperatura global produzidos internacionalmente mostram que 2024 foi o ano mais quente desde que os registos começaram em 1850. A humanidade está no comando do seu próprio destino e a forma como respondemos ao desafio climático deve basear-se em evidências. O futuro está nas nossas mãos - uma ação rápida e decisiva pode ainda alterar a trajetória do nosso clima futuro, alerta Carlo Buontempo, diretor do Serviço Copernicus para as Alterações Climáticas (C3S)."[1]

O aquecimento global é o aumento das temperaturas médias do planeta Terra para além dos níveis considerados normais. Este efeito está diretamente relacionado à intensificação do efeito de estufa sendo, assim, a sua principal causa. Alguns gases presentes na atmosfera terrestre

[1] Citação retirada do site SIC Noticias <https://abrir.link/ydQZv>

funcionam como as paredes de vidro de uma estufa, retendo o calor do sol e impedindo-o de se dissipar no espaço. Esta é a principal causa do aquecimento global.

As consequências são diversas e afetam tanto os ecossistemas como a sociedade. Os principais impactos devem-se à redução da disponibilidade de água potável, a queda na produtividade agrícola, o aumento do risco de secas, incêndios florestais, ondas de calor e ainda a perda significativa da biodiversidade. Estas mudanças provocam alterações no clima, como a redução da humidade do ar, diminuição da nebulosidade, intensificação da radiação e escassez de chuvas.

Olafur Eliasson (1967) com a sua instalação – *Ice Watch* (fig.1) - convida o público a interagir diretamente com o gelo e desta forma a ter contacto com os efeitos do derretimento glacial. A sua intenção passa por trazer o aquecimento global a uma escala humana e alcançável onde conecta o tempo geológico e o humano. O artista procura despertar responsabilidade e ação política para o impacto do ser humano nas alterações climáticas. A obra de Eliasson mostra como a arte pode impactar e contribuir com a tomada de consciência coletiva sobre as questões ambientais e ao mesmo tempo levantar questões estéticas e filosóficas sobre as ações do ser humano em relação ao meio ambiente.

Claire Bishop (1971), na sua pesquisa sobre instalações artísticas (Bishop, 2005, *Installation Art*), analisa como a intensidade sensorial dessas obras cria um observador mais ativo e descentralizado, isto é, uma pessoa que pode explorar a obra livremente e não de um ponto fixo ou pré-estabelecido de perceção da obra. Assim, ao oferecer múltiplos pontos de vista e experiências dentro da mesma obra, as instalações eliminam a ideia tradicional de um único ponto fixo de observação da mesma. Deste modo, permitem que o público escolha entre assumir uma postura estática ou explorar a obra de maneira dinâmica e descentralizada. Ao explorar novas estéticas e destacar questões éticas e culturais, a arte pode não apenas refletir como também contornar a forma como a sociedade entende e vive a experiência que a arte presenteia.

Já a artista Maya Lin (1959), é conhecida pelas suas obras de arte sobre o meio ambiente de grande escala, as suas obras arquitetónicas e os seus projetos memoriais. A artista explora como vivenciamos e nos relacionámos com a natureza e cria uma abordagem a partir da história, da memória, do tempo e da linguagem. Lin tem um projeto intitulado *What is Missing?*[2] (2009), uma

[2] Site para o projeto < https://www.whatismissing.org/>

instalação multimédia continua que promove a conscientização sobre a perda do habitat e da biodiversidade e destaca como proteger e restaurar habitats pode ajudar a proteger espécies e reduzir as emissões causadas pelas alterações climáticas. Numa das suas abordagens, ela apresenta um projeto *What if?* (fig. 2) e refere que através de diversos recursos como o humor é possível apresentar uma nova perspetiva e mostrar o nosso impacto no meio ambiente.

O projeto procura mostrar uma nova visão ou perspetiva de cenários e até mesmo o que tem sido causado no planeta pois nenhum "problema é grande demais para realizarmos mudanças" (Maya Lin). Lin afirma que a "perda é meramente o ponto de partida" e, a partir daí podemos imaginar um futuro mais sustentável, ver o que é feito ao redor do mundo e, assim como, Olafur e Lin, utilizar a arte para propor novas soluções e conscientizar que devemos fazer a diferença.

De que forma as Media Arts podem inspirar ações concretas em relação ao combate do aquecimento global? A arte contemporânea é uma ferramenta poderosa para conscientizar sobre o impacto do aquecimento global e as Media Arts agem como um campo interdisciplinar com a combinação de tecnologia, arte e comunicação. Na obra *Ice Watch* de Olafur Eliasson que utiliza blocos de gelo glacial a derreter nos espaços urbanos de modo a tornar as alterações climáticas em algo tangível. Os projetos de Maya Lin, que combinam arte com ativismo, convidam o público a contribuir em mapas digitais ou instalações físicas que refletem na perda da biodiversidade ou nas alterações climáticas.

Capítulo I - Enquadramento conceptual e teórico

Enquadramento conceptual

O projeto denominado *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?* procura explorar as consequências das alterações climáticas a partir de uma perspetiva provocadora e fenomenológica. Inspirado pelo trabalho do artista Olafur Eliasson, pela abordagem reflexiva e memorial da artista Maya Lin e pelo conceito narrativo de *What if...?* (e se?) o projeto propõe imaginar um mundo transformado pelas escolhas da sociedade. A ideia central é refletir sobre como as alterações climáticas não apenas impactam o presente, mas também apagam memórias, paisagens e a biodiversidade.

O título, *Echoes of Memory* (Ecos da Memória), remete à noção de que os efeitos das alterações climáticas agem como ecos do passado e alertas para o futuro. A pergunta *What if the world wasn't as we know it?* (e se o mundo não fosse como o conhecemos?) funciona como uma reflexão e questiona como seriam as nossas vidas num planeta transformado e como seria possível reverter, preservar ou abrandar essas mudanças.

Como referido anteriormente, Olafur Eliasson, nas suas obras, explora a importância da arte no mundo geral e reflete sobre a natureza e a cultura. As suas obras são pensadas de forma a explorar os nossos sentidos e a questionar costumes e reações autênticas a partir da experiência.

> "A ação sobre as mudanças climáticas requer mais do que informações, fornecidas por relatórios do IPCC[3] e outras fontes. Também requer motivação; motivação para mudar nossos estilos de vida, códigos de construção, hábitos de viagem, escolhas alimentares, fontes de energia, indicadores econômicos e sociais, processos políticos e muito mais. (...) Os ativistas climáticos até agora geralmente escolheram motivar com medo e culpa, usando as previsões fornecidas por cientistas do clima e modeladores de impacto das mudanças climáticas para pintar cenários catastróficos de um mundo futuro de negócios como de costume. Embora mensagens negativas sejam extremamente eficazes para chamar a atenção das pessoas, são terríveis para prender sua atenção por longos períodos de tempo. Medo e culpa funcionam em situações que fornecem meios específicos e eficazes para reduzir o risco ou aliviar a culpa, precisamente porque as pessoas acham a emoção negativa muito aversiva e tentarão acabar com ela. (...)" (Weber, s.d., par.4).[4]

[3] Painel Intergovernamental para as Alterações Climáticas
[4] Weber, E. (s.d.). *Ice Watch Copenhagen*. Olafur Eliasson.<https://olafureliasson.net/icewatchcopenhagen/>

Enquanto que muitas narrativas sobre as alterações climáticas recorrem ao medo e à culpa de forma a motivar uma mudança por parte da sociedade, Olafur Eliasson opta por uma abordagem diferente, com foco na conexão emocional, na esperança por um futuro melhor e no pensamento critico. As suas instalações criam experiências que descentralizam o público, como analisado por Claire Bishop, que destaca como estas obras vão contra o modelo tradicional de observação passiva. Ao permitir a deslocação do público, de modo a tornar-se num participante ativo, o artista convida à interação e a perceber diretamente a sua posição no meio ambiente.

As suas obras como, *The Weather Project* (fig.3) e *Ice Watch* (fig.1), são exemplos eficazes de como de diferentes formas e técnicas é possível criar um espaço onde o público se pode mover livremente, refletir e conectar-se ao tema. As instalações demonstram a capacidade de mobilizar o público através da conexão e promover diálogos positivos, em alternativa a estratégias baseadas no medo.

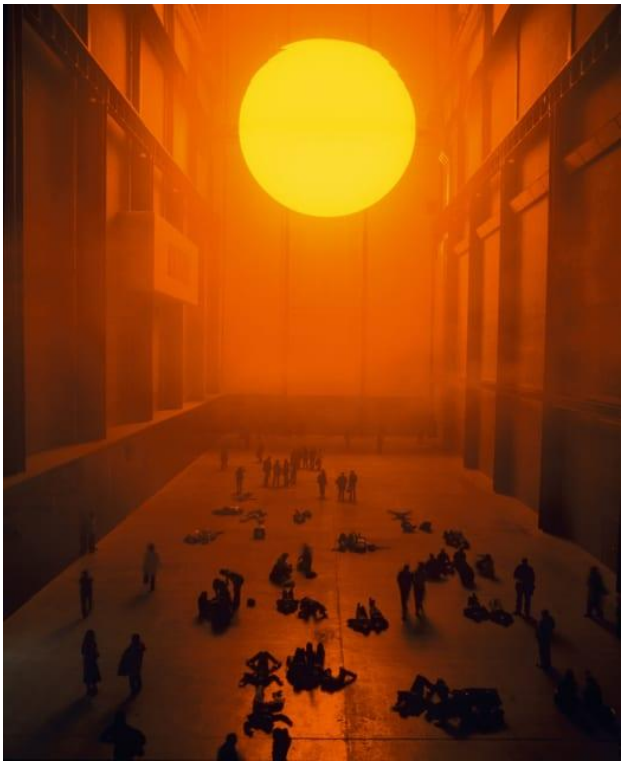


Fig. 3 – Olafur Eliasson, The Weather Project, (2003)



Fig. 1 – Olafur Eliasson, Ice Watch, (2014)

Por outro lado, seria seguro dizer que a artista Maya Lin tem uma abordagem mista. Apesar de procurar explorar como vivenciamos e nos relacionamos com a natureza e criar uma abordagem a partir da história, da memória, do tempo e da linguagem, no seu projeto *What is Missing?* (2009), que consiste numa instalação multimédia contínua que promove a conscientização sobre a perda do habitat e da biodiversidade e destacar como proteger e restaurar habitats pode ajudar a proteger espécies e reduzir as emissões causadas pelas alterações climáticas, Lin tenta causar um impacto nas pessoas, e ao mesmo tempo, tenta uma abordagem mais "leve". Exemplo disso, são algumas das suas vertentes como, *What if...?* (fig.2) – "Muitas vezes com humor e uma perspetiva nova, *What If...?* nos mostra como salvar o planeta não é um problema grande demais para qualquer um de nós efetuar mudanças, oferecendo insights rápidos e surpreendentes sobre a maneira como usamos os recursos, nosso impacto no meio ambiente e as muitas soluções disponíveis."[5] – *Map of Memory: Hudson River Timeline* (fig.4) e *Brower Center* (fig.5) acabam por ter uma abordagem diferente, pois, apresentam factos que acabam por causar sentimentos de culpa.

[5] Texto retirado do site de Maya Lin < https://www.whatismissing.org/about>



Fig. 2 – Maya Lin, What if...?

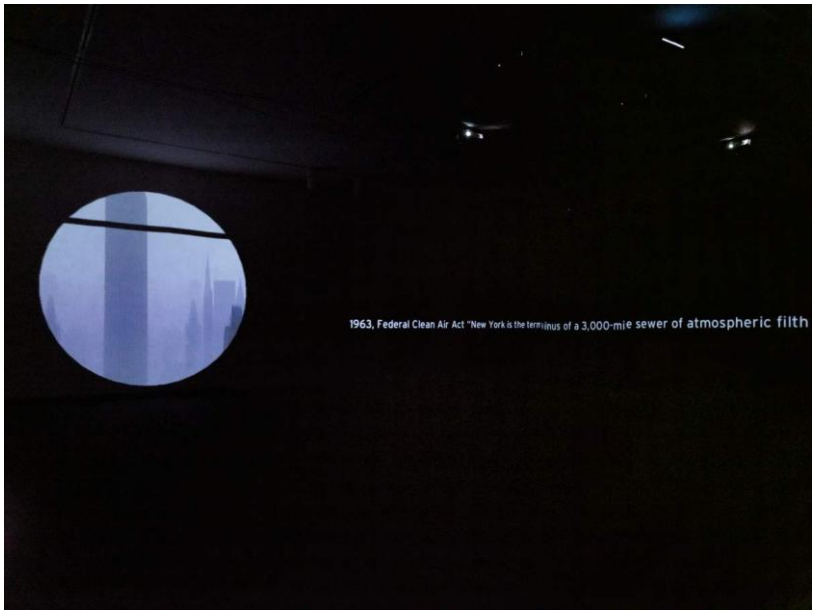


Fig. 4 – Maya Lin, Map of Memory: Hudson River Timeline

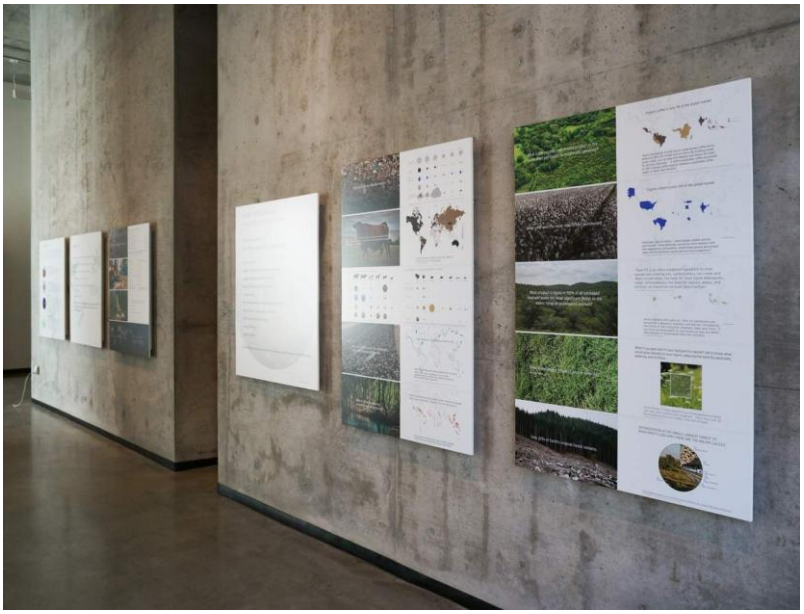


Fig. 5 – Maya Lin, Brower Center, (2014)

Contudo, enquanto que Maya Lin utiliza o conceito de *What if...?* para incentivar ao pensamento critico e misturar o humor com factos para apresentar que é possível salvar o meio ambiente e está ao alcance de todos, a série televisiva da Marvel[6] foca-se em mostrar realidades alternativas e a explorar as suas consequências devido às escolhas feitas. Existem dois exemplos muito fortes em que o personagem do Capitão América na série torna-se a Capitã Carter, a sua namorada (fig.6); ou no cenário do filme *Avengers: Endgame* (Vingadores: Ultimato) em que a Viúva Negra morre, na série, quem morre é o seu melhor amigo, *Clint Barton* (fig.7).

Inspirado neste conceito e nas diferentes abordagens, o projeto procura um caminho de especulação e de reflexão sobre o futuro do meio ambiente e como as escolhas da sociedade atingem o mesmo através da criação de cenários alternativos.

[6] Marvel Cinematic Universe (MCU) é uma franquia americana e um universo compartilhado centrado numa série de filmes de super-heróis, produzida independentemente pela Marvel Studios e baseada em personagens que aparecem nas bandas desenhadas publicadas pela Marvel Comics.



Fig. 6 – Lado esquerdo, Capitã Carter, da série; Lado direito, Capitão América, dos filmes.

Para concluir, as abordagens de Olafur Eliasson, Claire Bishop, Maya Lin e do conceito "e se?" da série *What if...?* da Marvel oferecem caminhos diversificados e complementares para explorar e comunicar o impacto das alterações climáticas de forma inovadora. Cada uma das referências traz elementos únicos que quando combinados enriquecem o projeto ao oferecer múltiplas formas de diálogo com o público sobre as alterações climáticas. Demonstram ainda como a arte tem a potência de inspirar, provocar reflexão e incentivar à ação de mudança por um futuro melhor.



Fig. 7 – Lado esquerdo, cenário do filme; Lado direito, cenário da série

Enquadramento teórico

Rancière define a política não como gestão de instituições, mas como um ato de dissenso[7] que rompe a ordem estabelecida do sensível. A *partilha do sensível* designa o sistema de evidências que organiza quem pode ser visto, ouvido e reconhecido no espaço comum. Como o próprio autor refere, "A partilha do sensível faz ver quem pode tomar parte no comum em função daquilo que faz, do tempo e do espaço em que essa atividade se exerce. Assim, ter esta ou aquela 'ocupação' define competências ou incompetências para o comum." (Rancière, p.16). A estética corresponde à manutenção dessa ordem, enquanto a política é a sua interrupção, quando sujeitos excluídos se tornam visíveis e reivindicam participação.

Nesse quadro, a estética não é apenas ligada à arte, mas a todo regime de visibilidade e sensibilidade, sendo inseparável da política – "Define o fato de ser ou não visível num espaço comum, dotado de uma palavra comum etc." (Rancière, p.16) – não se trata apenas de imagens ou discursos, mas de quem é autorizado a partilhar a experiência sensível e de que modo. Essa ideia permite compreender o aquecimento global para alem do seu carácter científico como uma questão de visibilidade, linguagem e sensibilidade. A crise climática é, antes de tudo, uma disputa pela forma como ela é percebida e partilhada socialmente.

Se, segundo Rancière, a política é o dissenso que interrompe a ordem estabelecida do sensível, então os movimentos que tornam percetível a urgência climática, sejam manifestações, imagens ou narrativas, podem ser entendidos como atos políticos e estéticos ao mesmo tempo. Este discurso funciona muitas vezes como forma de estética que define quem pode falar, sejam científicos, políticos, economistas, etc., e reduz a experiência comum a dados abstratos, frequentemente distanciando a população do problema.

O dissenso emerge quando novas vozes e imagens aparecem nesse espaço como, jovens em greves climáticas, comunidades indígenas que articulam a crise ecológica à perda de modos de vida, ou obras artísticas que traduzem os efeitos das alterações climáticas em experiências sensíveis. Essas intervenções reconfiguram o campo do visível e do audível, obrigando a reconhecer sujeitos que antes estavam silenciados e tornando a crise não apenas pensável, mas também sensivelmente partilhável.

[7] Dissenso, para Rancière, não significa apenas divergência de opiniões, mas sim uma rutura na ordem dominante do sensível. Trata-se do momento em que sujeitos até então invisíveis ou silenciados tornam-se visíveis e audíveis, reconfigurando quem pode participar do espaço comum.

Esta logica é próxima da formulação de Rancière acerca do que parece uma distinção técnica ou formal, “É esta relação que está em questão na pretensa distinção do bidimensional e do tridimensional como "próprios" a esta ou aquela arte.” (Rancière, p.22). o que está em jogo, mais do que suportes ou técnicas, é o modo como os regimes estéticos distribuem lugares, tempos e modos de participação. No caso do aquecimento global, importa criar dispositivos que produzam novas formas de perceber e sentir o comum, capazes de mobilizar coletivamente e de desafiar a ordem que naturaliza a crise.

Neste sentido, a luta contra o aquecimento global é também uma disputa estética e política: trata-se de produzir novas formas de perceber e sentir o comum, capazes de mobilizar coletivamente e de desafiar a ordem que naturaliza a crise. A arte, em particular, pode funcionar como um dispositivo de dissenso, ao criar experiências que escapam à abstração científica e aproximam a sociedade da urgência do problema.

No livro *Fenomenologia da Percepção* (1945), Merleau-Ponty mostra que a experiência humana do mundo não se dá por meio de uma consciência abstrata ou separada do corpo, mas através da perceção corporal. O corpo é entendido como sujeito encarnado, um ponto de entrelaçamento entre si e o mundo. “O mundo não é aquilo que eu penso, mas aquilo que vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável” (p.14). Perceber, para Merleau-Ponty, não é receber passivamente informações sensoriais, mas habitar o mundo através do corpo. “Trata-se de reconhecer a própria consciência como projeto do mundo, destinada a um mundo que ele não abarca nem possui, mas em direção ao qual ela não cessa de se dirigir” (p.15). Sensações como “eu sinto o vermelho, o azul, o quente e o frio” (p.23) mostram que a perceção é sempre situada, encarnada e dependente da relação entre corpo e ambiente; ela não é transparente, mas envolve figura e fundo, intensidades e choques que nos afetam.

Esta abordagem oferece uma chave direta para pensar a dimensão estética do projeto artístico. A instalação, ao combinar a projeção dos números binários com a esfera azul e a manipulação da luz no espaço, cria um ambiente que só pode ser apreendido de modo pleno através da presença física e sensível do espectador. Não se trata apenas de transmitir informação sobre o aquecimento global, mas de convidar o público a habitar o problema com o corpo — sentir a estranheza da esfera, o ritmo dos números, a intensidade da luz. Tal como sugere Merleau-Ponty, a perceção deixa de ser habitual e torna-se experiência crítica, encarnada, que desloca o modo como nos relacionamos com os dados e com o próprio planeta. Ao colocar o espectador numa situação de

desajuste percetivo, o projeto não apenas comunica uma ideia, mas produz uma vivência estética incorporada, permitindo refletir sobre o aquecimento global não como abstração, mas como realidade sentida.

No livro *Ideias para adiar o fim do mundo*, Ailton Krenak critica a visão de mundo ocidental moderna, centrada no consumo, no progresso e na separação entre humanidade e natureza. Para ele, essa forma de pensar é responsável pela crise ecológica atual, pois trata a Terra como um recurso infinito a ser explorado - "enquanto a humanidade está se distanciando do seu lugar, um monte de corporações espertalhonas vai tomando conta da Terra. Nós, a humanidade, vamos viver em ambientes artificiais produzidos pelas corporações que devoram florestas, montanhas e rios." (Krenak, p. 20).

Contra essa lógica, Krenak propõe recuperar uma consciência de pertença à Terra, inspirada em cosmovisões indígenas, onde humanos, rios, montanhas, animais e florestas fazem parte de uma mesma rede de vida. O "fim do mundo" de que fala não é do planeta em si, mas a continuidade de um modo de vida que destrói os vínculos com a Terra. "E a minha provocação sobre adiar o fim do mundo é exatamente sempre poder contar mais uma história. Se pudermos fazer isso, estaremos adiando o fim" (Krenak, p. 27). Contar histórias, aqui, é mais do que narrar, é manter viva uma memoria, um modo de estar no mundo que resiste à uniformização e ao aquecimento imposto pelo modelo dominante.

A reflexão de Krenak dialoga fortemente com o problema do aquecimento global, pois mostra que a crise climática não é apenas um problema técnico, mas sobretudo o resultado de uma visão estética e política do mundo que separa o ser humano e a natureza. Se, em Rancière, a política está ligada à reconfiguração do sensível, em Krenak encontramos algo semelhante: é preciso mudar a forma como percebemos e sentimos a Terra, não apenas como um "recurso", mas como corpo vivo ao qual pertencemos. Essa mudança de sensibilidade implica um deslocamento coletivo, cultural e afetivo, que reconfigura a própria ideia de "comum".

Assim, o dissenso climático encontra eco nas ideias de Krenak quando as comunidades indígenas, historicamente silenciadas, trazem ao debate público outros modos de ver e sentir o mundo, o que obriga a ordem dominante a reconhecer novas sensibilidades. Esse gesto é estético (porque reconfigura a perceção do que é a natureza e de como nos relacionamos com ela) e político (porque exige novas formas de viver em comum).

No campo artístico, essa ligação é ainda mais visível nas práticas que evocam paisagens em transformação, que dão voz a elementos da natureza ou que usam materiais orgânicos e efêmeros, podem ser lidas como convites a adiar o fim do mundo. São experiências sensíveis que, tal como as ideias de Krenak, procuram restabelecer vínculos com o planeta e mobilizar afetos para além do discurso técnico.

No livro *As Três Ecologias*, Félix Guattari argumenta que a crise contemporânea não é apenas ambiental, mas também social e mental. Segundo o autor, "o que está em questão é a maneira de viver daqui em diante sobre o planeta (...)" (Guattari, p. 3). A degradação ecológica, a exclusão social e a desconexão subjetiva são aspetos do mesmo problema, ligado ao capitalismo globalizado e às suas formas de produção e consumo. Apesar de "estarem a começar a tomar consciência parcial dos perigos (...) que ameaçam o meio ambiente (...), contentam-se em abordar o campo dos danos industriais (...)" (Guattari, p. 8), as sociedades continuam a tratar a crise de modo fragmentado, centrado em respostas técnicas e pontuais. Para Guattari, no entanto, "não haverá verdadeira resposta à crise ecológica a não ser em escala planetária e com a condição de que se opere uma autêntica revolução política, social e cultural reorientando os objetos da produção de bens materiais e imateriais" (Guattari, p. 9).

Posto isto, o autor critica a perspetiva tecnocrática e propõe uma articulação ético-política - à qual chama de "ecosofia" – que integra simultaneamente as três dimensões inseparáveis:

- Ecologia ambiental: a relação entre a natureza e o planeta.
- Ecologia social: os modos de vida, as relações coletivas, as formas de organização política e económica.
- Ecologia mental: a subjetividade, o desejo, o imaginário, os modos de pensar e sentir.

O projeto artístico desenvolvido conecta-se de forma clara com a proposta de Guattari. A esfera azul que representa a Terra e a projeção de números binários relacionados com o aquecimento global funcionam como dispositivos estéticos que atravessam as três dimensões ecológicas.

No plano ambiental, os números projetados remetem a bases de dados do aquecimento global e revelam a materialidade invisível da crise climática e evidenciam a forma como o planeta é reduzido a estatísticas e algoritmos.

No plano social, a instalação, ao ocupar um espaço coletivo, convida o público a refletir sobre a forma como os discursos científicos e mediáticos adaptam a perceção da crise ambiental, e levanta a questão de como a sociedade organiza e partilha a informação sobre o planeta.

No plano mental, a experiência estética rompe a familiaridade da relação com os dados e reconfigura-os em linguagem sensível. Esse deslocamento atua sobre o imaginário e a subjetividade, o que cria a possibilidade de novas formas de sentir e pensar sobre o aquecimento global.

Assim, o trabalho pode ser lido como uma prática ecosófica, no sentido proposto por Guattari, não apenas por representar a crise ambiental, mas por articular as várias dimensões, produzir uma experiência que vai além da informação e provocar reorientações na forma como nos relacionamos com a Terra.

No livro *Fenomenologia Queer*, Sara Ahmed propõe pensar sobre a fenomenologia como uma teoria do corpo orientado no espaço social. Para ela, não existem orientações neutras, os corpos são guiados por normas e hábitos que indicam quais caminhos são "naturais" e os que não são. "Orientar-se" significa ocupar lugares e percorrer trajetórias que são legitimadas por um horizonte social, já "desorientar-se" é sair desses caminhos, estranhar o que é dado como evidente, abrir espaço para novas possibilidades de existência.

Essa reflexão aproxima-se da formulação fenomenológica de que "a perceção é uma forma de encarar algo" (p. 45) e que "perceber um objeto implica uma forma de o aprender. Portanto, não é apenas que a consciência é dirigida para os objetos, mas também que eu tomo direções diferentes em relação aos objetos (...)" (p. 46). Ou seja, tanto Ahmed como a fenomenologia clássica sublinham que perceber não é passivo, é orientar o corpo e a atenção para o mundo, escolher linhas, ângulos e modos de se relacionar com os objetos e com os outros.

Esta abordagem dialoga diretamente com o aquecimento global e com este projeto. A maneira como as sociedades modernas percebem a crise climática não é neutro, mas segue "linhas" que orientam a atenção para dados, gráficos, relatórios e discursos técnicos e tendem a invisibilizar experiências concretas, afetos e corpos atingidos. O que Ahmed chama de "desorientação" pode ser compreendido como uma estratégia política e estética de desviar a perceção coletiva do caminho normalizado (o consumo, o progresso, a abstração dos dados) e criar novas orientações sensíveis para o planeta.

No contexto desta investigação teórica e conceptual o projeto artístico *Echoes of Memory: What if the world wasn`t as we know it?* que aqui é apresentado, busca ampliar as linhas de orientação na direção de uma maior consciência ambiental e de um entendimento mais plural da diversidade ecológica, evidenciando o Planeta Terra num processo de derretimento enquanto gira sobre o próprio eixo e é banhado por uma tempestade de informação digital que representa os dados do aquecimento global e a necessidade predatória das civilizações contemporâneas. Trata-se de uma semicircunferência presa à parede que recebe uma projeção de vídeo mapeado, onde linhas e manchas animadas sugerem os continentes que se movem lentamente sugerindo por sua vez o movimento da Terra. Este efeito permite volume na forma de uma semicircunferência sugira uma circunferência inteira como se ela rodasse entre o espaço expositivo e o interior da parede. A mesma projeção mapeada de vídeo permite que a semicircunferência se estenda para baixo, para além da sua forma física, escorrendo pela parede do espaço expositivo como uma espécie de lava, uma espécie de matéria semilíquida, produto do derretimento do planeta. Para completar a metáfora e as várias camadas poéticas deste projeto que pretende sensibilizar para as consequências, vê-se descer pela parede da sala de exposição uma tempestade digital que nos lança à cara que os dados estão aí para todo mundo ver.

Dessa forma, as ideias de Ahmed, articuladas com a fenomenologia, ajudam a compreender que enfrentar a crise climática não é apenas uma questão de políticas públicas ou tecnologias, mas também de orientação: é preciso criar condições para que corpos e afetos possam sair das linhas habituais e experimentar novas formas de pertença e de cuidado com a Terra.

Em conjunto, estas abordagens constroem uma visão ampliada da perceção e da estética como forças capazes de reorganizar o modo como vivemos o mundo. A obra desenvolvida não pretende ilustrar estas ideias, mas ativá-las no campo estético e torná-las em experiência partilhada.

A partir das reflexões destes autores, o projeto artístico proposto articula diferentes modos de pensar e experienciar o aquecimento global. Em Rancière, encontra-se a noção de dissenso como motor estético e político, onde a instalação atua como uma rutura no regime comum do sensível e desloca a perceção da crise climática para o campo da experiência multissensorial.

Com Krenak, o trabalho dialoga ao propor uma reaproximação simbólica e afetiva entre o ser humano e a Terra. A semiesfera e os códigos binários, enquanto elementos visuais e conceptuais, tornam visível como a racionalidade tecnológica e a abstração dos dados distanciam o corpo do planeta, ao mesmo tempo que convida a uma nova conexão emocional.

A proposta de Guattari amplia esse gesto ao abordar as três ecologias, a ambiental, a social e a mental, como dimensões inseparáveis. a instalação, ao cruzar o espaço físico, o coletivo e o imaginário, pode ser lida como uma tentativa de criar novas formas de perceção e pensamento sobre o meio ambiente.

Já em Merleau-Ponty, o corpo surge como mediador da experiência e do sentido. A obra depende da presença física do espectador, da forma como este age no espaço, sente a luz, a cor, a paisagem sonora e o ritmo dos números.

Por fim, as ideias de Sara Ahmed reforçam o potencial político da desorientação. Ao reorganizar o campo visível e do sensível, o projeto convida o público a desviar-se das linhas normais da perceção, isto é, o caminho previsível da leitura de dados e relatórios, e a abrir-se a outras orientações afetivas perante o planeta.

Desta forma, a instalação não apenas representa o aquecimento global, mas cria um espaço de deslocação emocional e ético, no qual o espectador é chamado a sentir, pensar e reposiciona-se diante do problema ambiental. A articulação entre estes autores sustenta a dimensão estética e política do projeto e demonstra que perceber o mundo é também transformá-lo, e que a arte pode funcionar como um exercício de reorganização ecológica.

Síntese do capítulo

O Capítulo I apresenta tanto o enquadramento conceptual tanto o teórico que abordam a relação entre arte, tecnologia e o meio ambiente. Foram discutidas de que forma as Media Arts podiam atuar como linguagem artística e sensorial neste contexto e que promovesse novas perceções sobre o aquecimento global. A partir da análise de referências artísticas, desde obras de Olafur Eliasson e Maya Lin, o capítulo destaca o potencial da arte contemporânea em traduzir questões ecológicas em experiências imersivas. Autores desde Rancière, Krenak, Merleau-Ponty e outros, contribuíram para aprofundar e consolidar o enquadramento teórico ao fornecer bases filosóficas e fenomenológicas para compreender a relação entre perceção, sensibilidade e responsabilidade para com o meio ambiente.

Capítulo II - Metodologia e Objetivos

Metodologia

Este trabalho de projeto foi executado em três etapas: a pesquisa, o desenvolvimento e a reflexão. Inicialmente realizou-se uma análise de referências teóricas e conceptuais de modo a construir um enquadramento mais aprofundado e consolidado sobre a questão desta investigação.

Na segunda fase, procedeu-se ao desenvolvimento do projeto pensado como estratégia de poética visual com o público e com a finalidade de sensibilizar o mesmo. A proposta consistiu em criar recursos visuais e expositivos que facilitassem a compreensão do tema e promovesse para uma reflexão sobre as alterações climáticas. Neste sentido, pode-se ainda afirmar que este projeto se integra no campo das Media Arts, na medida em que explora e utiliza os novos media como linguagem artística, situando-se na interseção entre arte, ciência e tecnologia.

Na terceira fase, foi realizada uma recolha de impressões do público durante a exposição, que ficou acessível ao longo de uma semana. Esses contributos surgiram de forma natural e espontânea, desde frases, comentários e até questões levantadas pelos visitantes que foram registados e posteriormente utilizados para uma autorreflexão critica sobre o projeto.

Todas as informações recolhidas foram tratadas de forma anónima de modo a assegurar a confidencialidade e o respeito pelo público presente. Reconhece-se, contudo, como limitação metodológica o facto de a recolha de dados depender de impressões espontâneas e de não ter seguido um protocolo formal por inquérito, o que restringe a possibilidade de uma ponderação após a visita. Ainda assim, os contributos obtidos revelaram-se pertinentes e significativos para uma análise ponderada sobre o projeto.

Com base na fundamentação teórica e conceptual anteriormente apresentada, o desenvolvimento da peça constituiu num momento de experimentação, diálogo e descoberta. A proposta visa comunicar e provocar uma reflexão sobre as alterações climáticas e a nossa relação com este problema quanto seres humanos e para tal, procurou traduzir esses pontos de forma artística através dos Media Arts. São aqui descritas as etapas do processo criativo, as opções técnicas e visuais adotadas que levaram à execução da peça final.

Objetivo geral

O principal objetivo deste projeto é explorar o potencial das Media Arts como ferramenta e a sua capacidade de inspirar ações contra o aquecimento global de modo a conscientizar sobre o impacto das alterações climáticas e despertar novas formas de pensar e agir. Ao criar uma instalação com uma mensagem de tal dimensão, o projeto procura despertar o senso de urgência e responsabilidade da sociedade em relação às alterações climáticas e como afeta diretamente o ser humano.

Objetivos específicos:

a) Explorar a relação do conceito do aquecimento global com as Media Arts Este objetivo procura compreender como as Media Arts pode ser uma ferramenta eficaz de abordar o tema do aquecimento global. Ao unir tecnologia, arte e narrativa, as Media Arts oferece uma maneira poderosa de envolver o público com dados complexos das alterações climáticas com diversas experiências visuais. Por meio desta exploração será possível entender como diferentes abordagens artísticas podem provocar pensamento crítico e incentivar à mudança.

b) Desenvolver a instalação por meio da edição e manipulação de vídeos e/ou imagens. A criação desta instalação exige o uso de vídeos e imagens como principal recurso visual. Este objetivo foca-se na seleção de materiais relevantes e na sua edição ou até mesmo manipulação dos elementos visuais para ir de acordo com o conceito proposto para este projeto. Através de técnicas de edição e ferramentas específicas, como os softwares, os vídeos e as imagens serão trabalhados de maneira a transmitir a ideia central de forma a sensibilizar e coerente com a narrativa proposta.

c) Explorar equipamentos e softwares para a realização da peça. Este objetivo baseia-se em experimentar e no domínio das ferramentas e dos softwares necessários para produzir os elementos visuais para a instalação. Programas como Adobe Premiere Pro, Adobe Audition, Processing e Video Mapping serão explorados para criar os efeitos visuais e sonoros desejados. Além disso, será fundamental testar equipamentos como câmaras, dispositivos de projeção, equipamentos de manipulação de efeitos visuais e sistemas de som para garantir a qualidade técnica da obra e a sua devida execução.

d) Produzir a peça com base no humor, inspirado na artista Maya Lin Da referência da abordagem da artista Maya Lin, este objetivo pretende integrar humor como uma estratégia para transmitir mensagens sobre o aquecimento global, de forma leve, mas provocadora. O humor será utilizado para criar uma conexão emocional e oferecer uma nova perspetiva – otimista – e mostrar que apesar da gravidade da situação, as mudanças são possíveis.

e) Realizar e montar a instalação. Por sua vez, este objetivo refere-se à concretização prática do projeto que envolve a montagem física de uma instalação. Inclui a organização do espaço, a disposição dos elementos visuais e sonoros, e a integração dos objetos físicos no ambiente. O processo da montagem será guiado pelo 8 conceito do projeto de forma a garantir que o espaço oferece uma experiência coerente e imersiva ao público.

f) Avaliar o processo de criação. Por outro lado, a avaliação do processo criativo é essencial para entender os resultados obtidos e identificar melhorias para projetos futuros. Este objetivo inclui a documentação e análise de etapas de produção, bem como a recolha de *feedback* do público durante a exibição da peça. Técnicas como questões, observação e entrevistas são possíveis ferramentas a utilizar para uma avaliação da receção da obra e a sua eficácia na transmissão da mensagem em causa. Esta análise possibilitará refletir sobre os desafios enfrentados e os resultados adquiridos e contribuir para a desenvolvimento do projeto.

Síntese do capítulo

O Capítulo II iniciou-se com a metodologia adotada e os objetivos do projeto. A metodologia combinou análise teórica com práticas artísticas do qual propõe um percurso exploratório entre o conceito e a técnica. O objetivo geral centra-se na utilização das Media Arts como meio para comover em relação ao tema através da criação de uma instalação que seja capaz de despertar pensamento critico. Já os objetivos específicos, detalharam o processo de testes e criação tanto visual como sonora, a exploração de softwares e dispositivos, a montagem da instalação e a análise do processo, de modo a compreender o impacto da obra.

Capítulo III - Desenvolvimento da peça

A obra



Fig.8 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts

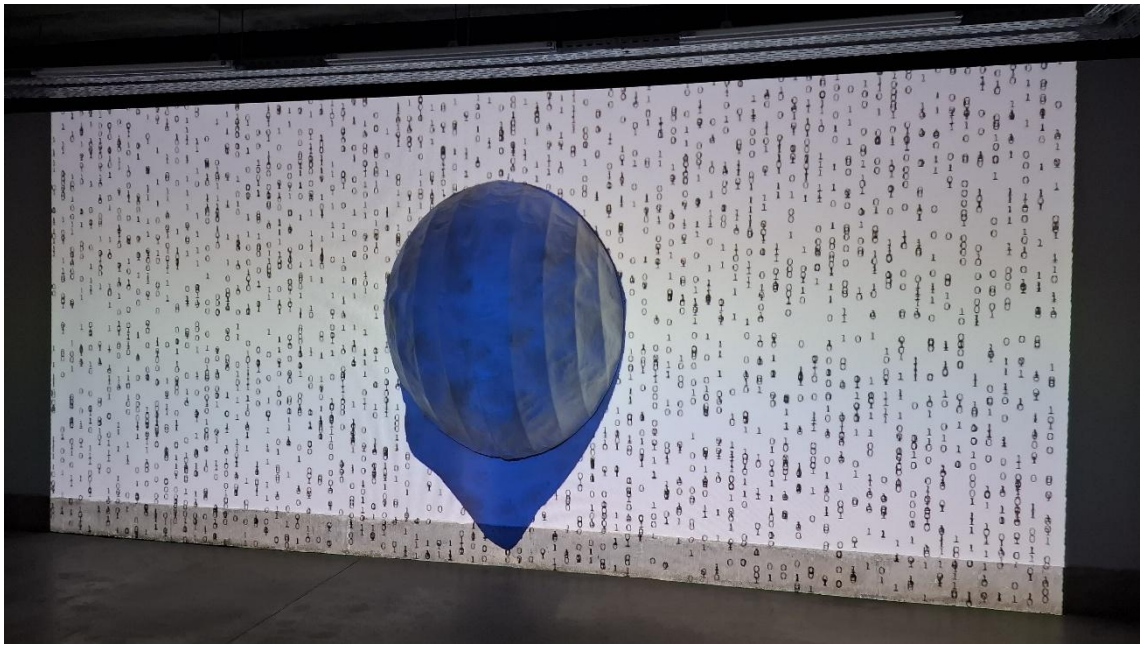


Fig.9 – *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Andresa Salazar

Dimensões

- Projeto final

± 600 x 70 x 280 cm

- Semiesfera

150 x 70 x 150 cm

Conceitos

Antes de avançar para o desenvolvimento da peça e o seu processo criativo, é essencial esclarecer alguns conceitos.

Processing

Uma vez que o Processing apresenta um papel fundamental neste projeto, é essencial apresentar uma breve descrição sobre este meio. Processing, trata-se de uma linguagem de programação de código aberto e gratuito desenvolvida especificamente para artistas e designers, que permite criar imagens, animações e jogos através da escrita de código. Desenvolvido por Casey Reas e Ben Fry, o projeto é usado por "estudantes, artistas e designers para prototipagem e experimentação"[8].

Vídeo Mapping

Assim como o Processing, o vídeo mapping também foi um dos principais recursos tecnológicos utilizados na concretização da peça. Trata-se de uma técnica de projeção que utiliza um ou mais projetores para criar imagens em superfícies tridimensionais e/ou irregulares, como fachadas de edifícios, estátuas ou diversos objetos, o que os transforma em telas dinâmicas. Através do uso de softwares próprios, o conteúdo visual é ajustado à geometria da superfície desejada e permite

[8] Informação retirada do site do Processing <https://processing.org/#:~:text=Processing%20is%20a%20flexible%20software%20sketchbook%20and,who%20use%20Processing%20for%20learning%20and%20prototyping.>

a criação de ilusões de ótica, movimento e narrativas audiovisuais imersivas que são utilizadas em eventos, publicidade e, sobretudo, em instalações artísticas.

Motivação do projeto

O interesse pela vídeo arte e pela representação da natureza tem vindo a consolidar-se desde o final da licenciatura, o período onde se aprofundou uma afinidade com a exploração audiovisual como meio de expressão artística. Essa aproximação entre imagem em movimento e elementos naturais estabeleceu as bases para o desenvolvimento do presente projeto, que procurou ir além de um simples exercício académico, mas um trabalho significativo e motivador, capaz de refletir inquietações pessoais e contemporâneas.

Deste modo, a temática deste trabalho surgiu como ponto de partida, pela sua relevância urgente e pelo potencial simbólico e visual que contém. A escolha da vídeo instalação como meio de expressão revelou-se particularmente adequada, pela sua capacidade de envolver o espectador de forma imersiva e sensorial e transformar o espaço expositivo num campo de experiência percetiva.

Em diálogo com o Professor Doutor Rodrigo Paglieri, orientador do projeto, foi proposta a utilização de uma semiesfera como elemento central da instalação, cuja forma mostrou potente no sentido de por meio da sua incompletude e do movimento da animação nela projetada, sugerir um movimento rotativo que complementaria simbolicamente a esfera que representa o Planeta Terra. A partir desta estrutura conceptual, foi delineada a intenção de integrar diferentes camadas visuais e sonoras, como a "chuva de números binários" e as restantes projeções, de modo a criar um discurso entre o natural e o digital.

Processo criativo

O conceito da peça partiu da necessidade de transpor visualmente a urgência e a fragilidade do planeta face ao aquecimento global e às alterações climáticas. A intenção primordial foi despertar no público uma perceção sensorial e emocional sobre o impacto das ações humanas no meio ambiente, ao criar um espaço onde a arte pudesse funcionar como veículo de consciencialização e reflexão.

A investigação teórica que sustentou o projeto teve um papel determinante nesta fase. A leitura de autores que abordam as relações entre natureza, tecnologia e perceção contribuiu para a formulação do conceito central: a ideia de transformação contínua, tanto do ambiente físico como da consciência coletiva. O estudo de referências artísticas e científicas relacionadas com o tema ajudou a compreender como a visualidade e a temporalidade podem ser usadas para representar processos ambientais invisíveis ou lentos, como a fusão, o aumento das temperaturas e a perda da biodiversidade.

Assim, o projeto buscou equilibrar rigor informativo e expressão poética, ao transformar dados e observações sobre o clima em experiências visuais que convidam o espectador para uma reflexão quase que introspetiva. A peça não pretende ilustrar a crise climática de forma literal, mas sugerir a sua presença através de movimento, cor, luz e ritmo com elementos que remetem para a tensão entre o natural e o artificial, o equilíbrio e a desordem.

A fase de experimentação foi fundamental para transformar as ideias conceptuais em soluções visuais e técnicas concretas. Nesta etapa, foram realizados diversos testes de materiais, conteúdos visuais e softwares a recorrer, com o objetivo de compreender como cada elemento poderia contribuir para a atmosfera pretendida e para a clareza da mensagem do conceito do projeto.

O Processing foi o primeiro recurso a ser experimentado, o que permitiu perceber se funcionava e correspondia ao que se pretendia para o resultado final. No contexto deste projeto, o Processing foi explorado para criar uma "chuva de números binários", uma composição visual dinâmica que simboliza a união entre o mundo natural e o digital. A criação desta "chuva" surgiu da intenção de representar visualmente a interligação entre os dois mundos e estabelecer uma metáfora sobre a forma como os fenómenos ambientais estão cada vez mais interferidos por dados e tecnologia. Inspirada na estética do código binário, esta composição reflete a ideia de que a informação cai de forma constante e incontrolável, o que influencia a perceção do meio envolvente. Foi também inspirada nas obras de Maya Lin, que em diferentes peças apresenta dados e gráficos sobre as alterações climáticas, sendo assim, esta "chuva de números binários" representa a quantidade de informação e dados que mudam constantemente e cada vez mais depressa.

O desenvolvimento visual foi realizado através do Processing, desde a explorar o movimento vertical continuo dos números como o fluxo continuado de dados. Durante os testes, foram ajustados parâmetros como, velocidade, densidade, cor e transparência, de modo a criar uma sensação de profundidade e fluidez da "chuva" (fig.10). Esta fase implicou um processo iterativo

de experiências, no qual o comportamento visual era constantemente testado, observado e reformulado até alcançar o equilíbrio almejado entre estética e significado.

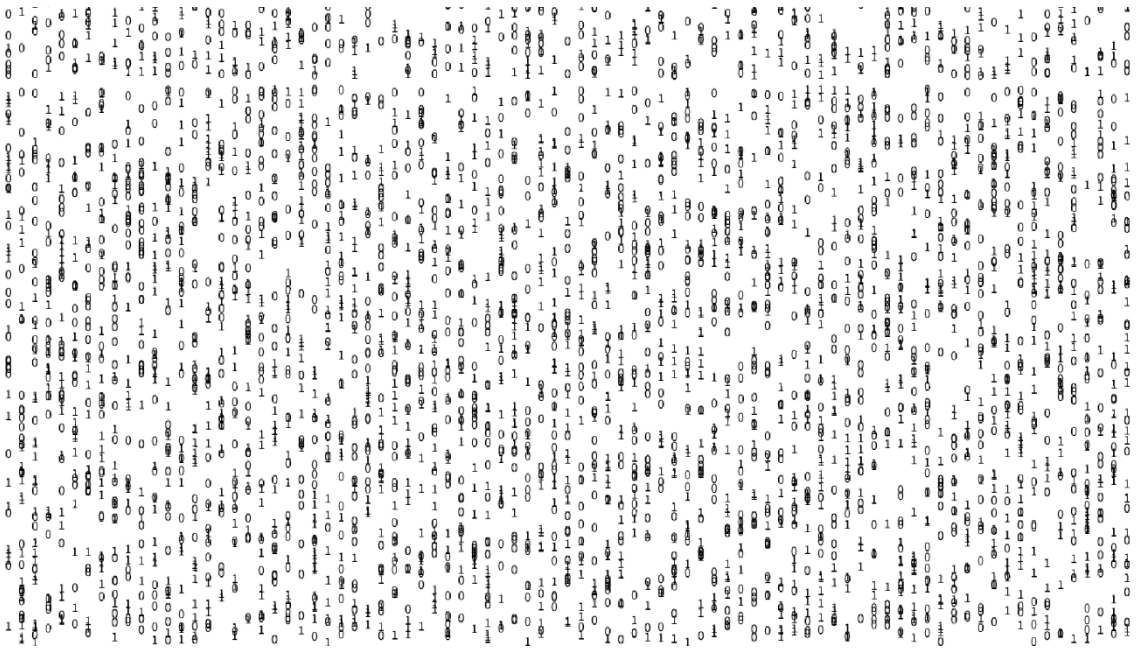


Fig. 10 – "Chuva de números binários"

O vídeo mapping foi a segunda etapa deste projeto de modo a entender como seria concretizada a projeção da "chuva de números binários" e do segundo vídeo (fig.11) – correspondente à área azul sob a semiesfera e a parte inferior da mesma. Foram efetuados alguns testes, desde como colocar o Processing no MadMapper[9] e a exploração dos efeitos que o próprio software disponibiliza. Esses testes permitiram ajustar o brilho, a cor, o ritmo das projeções e garantir um equilíbrio entre os dois vídeos exibidos.

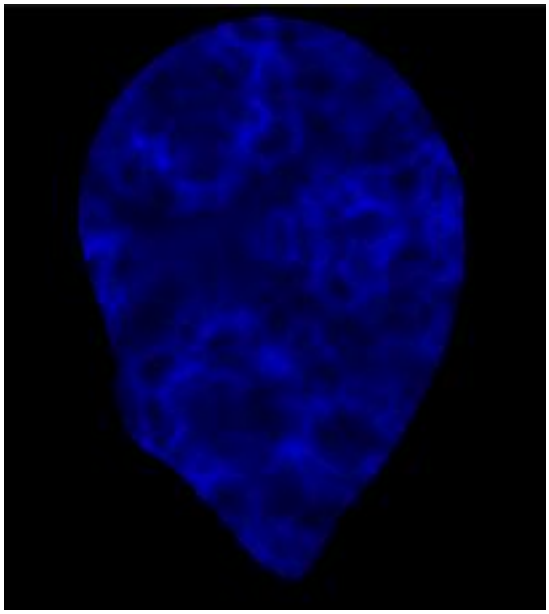


Fig. 11 – Um dos testes da área azul

[9] MadMapper é o software de referência para projeção de mapeamento visual, uma ferramenta acessível e poderosa para espetáculos ao vivo de vídeo, iluminação DMX, LED e lasers.

Por sua vez, a execução da peça tridimensional constituiu o momento central e decisivo da instalação, como a chave do projeto e a materialização da investigação desenvolvida. O processo iniciou-se com a construção de uma estrutura em ferro, realizada na Serralharia Vidal com o apoio dos trabalhadores especializados. Esta estrutura serviu como suporte de sustentação da obra e foi desenhada de forma a incluir pontos de fixação pensados e específicos (fig.12) para permitir a sua instalação direta na parede de forma segura e estável.

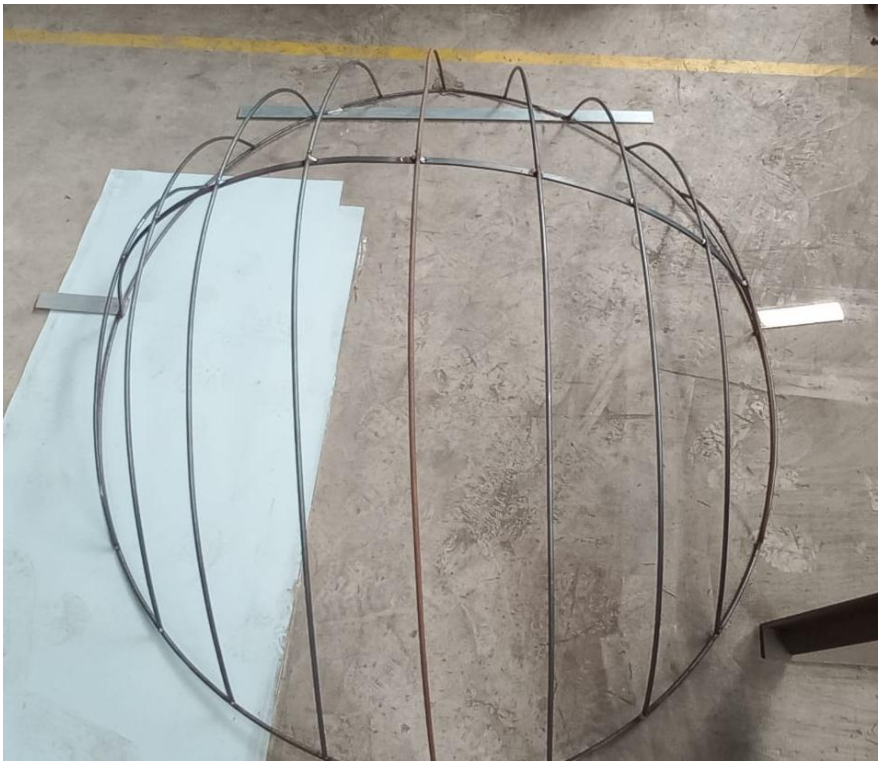


Fig. 12 – Construção da estrutura em ferro na Serralharia

Concluída a elaboração da estrutura, seguiu-se à aplicação de uma rede de suporte para plantas, também conhecida como rede tutora ou malha de suporte (fig.13), que serviu para moldar o volume e definir a forma final da peça. Sobre esta base foi utilizada a técnica de papier mâché[10] (fig. 14) que adicionou rigidez e textura à superfície. Este processo foi repetido em algumas camadas até consolidar a forma e criar uma superfície adequada para receber a projeção pretendida.

[10] Papier mâché é uma técnica de modelação, cobertura e criação de texturas com fins artísticos, na qual se utiliza pedaços de papel e se coloca uma mistura de cola branca e água.



Fig. 13 – O início da cobertura da estrutura com a rede de suporte para plantas



Fig. 14 – Estrutura com papier mâché

Por fim, prosseguiu-se à pintura da peça (fig.15), etapa que uniformizou a superfície e a preparou física e visualmente para a projeção dos conteúdos. A escolha da cor – branca – teve uma função, preferentemente, estética de modo a proporcionar a materialidade da peça tridimensional e assegurar a adesão necessária para a perceção das imagens em movimento a serem projetados posteriormente.

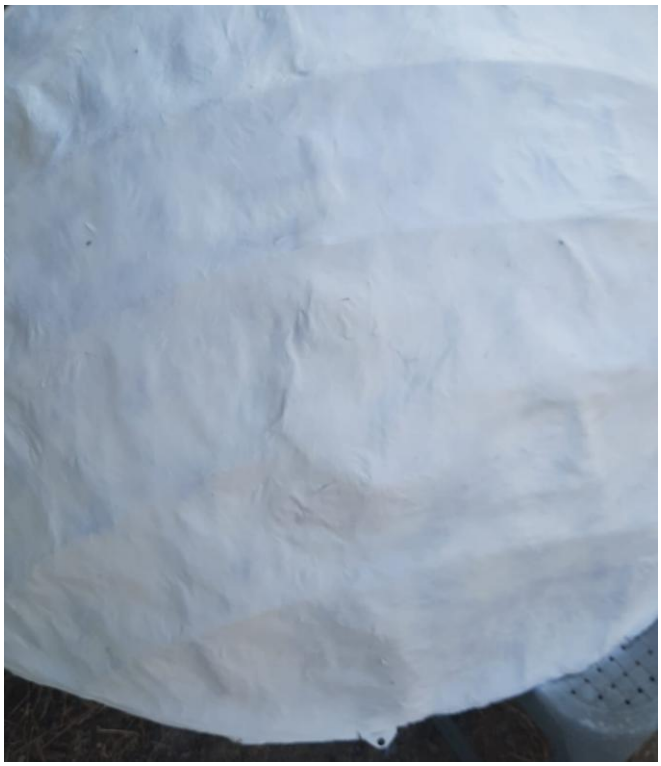


Fig. 15 – Pintura da peça

A componente sonora desempenhou um papel essencial na construção da atmosfera da instalação que funciona como elemento de imersão e reforço conceptual. A paisagem sonora foi composta por diferentes camadas que, em conjunto, traduzem a relação entre o tempo, o consumo e a interferência tecnológica. O som do óleo a fritar e dos ponteiros do relógio constituem a base continua da composição que, por sua vez, cria uma sensação de tensão e inquietação permanente. Estes sons remetem para a passagem inevitável do tempo e para o aquecimento do planeta. De forma intermitente, surge o som dos números binários, associado à "chuva" que introduz uma dimensão digital e abstrata. A sua aparição esporádica reforça a ideia de que a tecnologia e os dados interferem de modo imprevisível e fragmentado na perceção do mundo natural. Por fim, o som de uma máquina registadora surge como sinal de encerramento simbólico,

como o fim de um ciclo e onde se contabiliza e se reconhece o impacto das ações humanas. No entanto, esse fim é apenas aparente. A instalação repete-se em *loop*, que recomeça sempre como a vida que, nasce, vive e morre. Este movimento continuo traduz a inevitável repetição dos processos naturais e reforça a ideia de permanência e transformação.

Após a conclusão de todos os preparativos, foi necessário aguardar pelos dias de montagem definidos pelo gnration, o local de exposição, que decorreram a 7 e 8 de julho. A obra foi exibida na Galeria Zero Grande, junto da Galeria Zero Pequena e da Sala Zero, onde estavam outras duas obras. No primeiro dia, deu-se início à instalação da estrutura tridimensional e à configuração do equipamento técnico (fig. 16 e 17), mais especificamente, projetores e colunas. Com a peça já posicionada na parede, realizou-se o mapeamento dos vídeos e os respetivos ajustes à área azul, de modo a garantir a coerência entre os diferentes elementos visuais. O segundo e último dia de montagem foi dedicado à configuração final do vídeo e do som e assegurar que todos os componentes funcionavam em conjunto e que a instalação se apresentava nas condições ideais para a exposição.

O resultado desta obra foi documentado em imagens e vídeos com o propósito de registar a obra (Anexo IV).

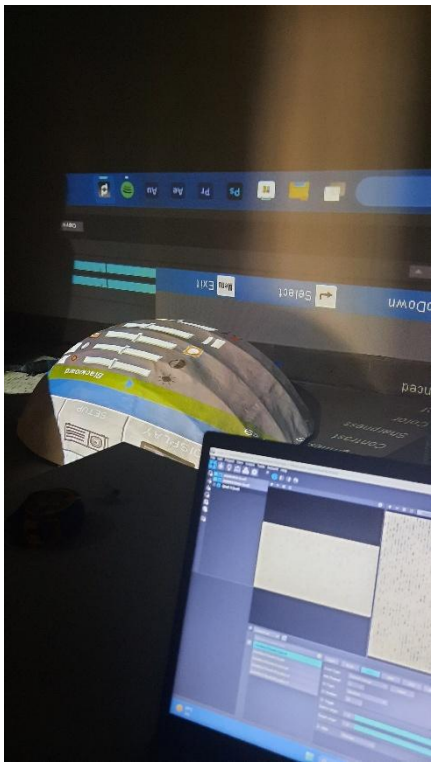


Fig. 16 – Montagem dos esquipamentos técnicos



Fig. 17 – Montagem da peça tridimensional

Síntese do capítulo

O Capítulo III descreve o desenvolvimento da obra, desde a origem do conceito até à execução tanto técnica como expositiva. A instalação composta por uma estrutura tridimensional em forma de semiesfera e por projeções de vídeo mapping, integra elementos visuais e sonoras de forma a representar, simbolicamente, as alterações climáticas. O uso do Processing permitiu criar uma "chuva de números binários", metáfora da relação entre o natural e o digital, enquanto a paisagem sonora reforça a dimensão imersiva da experiência. O processo de construção, que incluiu a criação da estrutura, a aplicação de papier mâché e a sua pintura, culminou com a montagem e apresentação ao público no gnration, em Braga. Este capítulo demonstra como a pratica artística se transformou num espaço de diálogo entre arte, tecnologia e ecologia.

Capítulo IV- Análise e Conclusões

Análise do *feedback*

Durante a exibição foi possível registar algumas observações e questões que ajudaram a entender o impacto da instalação audiovisual nos espectadores e como os mesmo experienciaram a obra. A obtenção de opiniões e reações foi integrada no processo de avaliação do projeto, o que permitiu analisar a receção da instalação audiovisual e a sua eficácia. A recolha do *feedback* ocorreu de maneira essencialmente qualitativa e informal, através da observação direta das reações do público, de conversas espontâneas após a visualização da obra e de comentários partilhados durante a exibição. Este método permitiu captar perceções autênticas e genuínas, centradas na experiência sensorial e emocional de cada um. De modo geral, as observações apontaram para uma leitura simbólica e sensorial envolvente da instalação o que, evidência a capacidade de suscitar questionamento e introspeção:

"A área abaixo da meia esfera, o derretimento, pode simbolizar os efeitos sombrios das alterações climáticas: desastres naturais, colapso ecológico, os impactos do ser humano e a nível económico. Pode ser vista como uma advertência visual. As ações de hoje projetam consequências no futuro."

“O padrão digital pode representar como vivemos numa sociedade altamente tecnológica, mas muitas vezes desconectada da natureza. Também que dados e ciência climática estão disponíveis, mas nem sempre são levados a sério por quem toma decisões.”

“Há uma ironia aqui: temos tecnologia para monitorar, prever e agir, mas ainda assim a ação coletiva é insuficiente.”

“A meia esfera azul pode representar um planeta em risco, pode ser visto como uma representação simbólica da terra, frágil, suspensa e vulnerável. O facto de a meia esfera parecer presa ou parada pode representar a inercia diante da crise climática, como se estivéssemos à espera que algo mude por si só.”

“Dá-me a sensação de hipnose pois parece que a meia esfera se move numa direção e o fundo noutra.”

“O som do crepitar do fritar pode ser uma metáfora para o “cozinhar” da Terra sob o efeito do aquecimento global.”

“O som do relógio reforça a urgência em mudar, ou seja, o tempo não para e cada segundo perdido leva-nos a um ponto sem retorno.”

“Em conjunto a obra transmite a sensação de inevitabilidade e pressão, a “chuva” de números pode mostrar-nos metaforicamente a escala do problema, o som dos ponteiros de relógio pode mostrar-nos a urgência em mudar, e o som do fritar alerta-nos para o problema.”

“Apesar de ser um trabalho simples, apresenta ser um projeto muito bem concretizado em termos de ideias pois, esta ideia de termos uma meia esfera no meio de tantos números e no meio das alterações climáticas faz sentido até porque a terra é circular. De certa forma lembra o iceberg e gosto do facto de termos duas imagens sobrepostas que criam uma identidade diferente a nível pessoal e o som faz-me lembrar muito como se fosse ou um conta-relógio ou até o som de uma lareira. Gosto também do facto da própria esfera ser circular e ter camadas que acaba por criar uma envolvência com o tema.”

“Este projeto realmente faz-nos pensar e perceber que as alterações climáticas estão em constante mudança.”

“O som da máquina registadora é interessante, como se simulasse o fim de um ciclo.”

“Notei que quando nos aproximamos da esfera parece que ficamos desorientados, parece até uma metáfora para as alterações climáticas uma vez que nos afetam bastante e constantemente.”

“Parece que estamos presos num *loop*, e que a história é cíclica, ou seja, as alterações climáticas estão em constante movimento e é o que corpo ao trabalho.”

“Porquê a escolha deste tema?”

“Que sons estamos a ouvir especificamente?”

“Porquê o uso destes sons?”

“O que é que esperavas transmitir com a obra?”

“O que te levou a escolher uma meia esfera? No que te inspiraste?”

“Seguiste alguma sugestão de professores ou foi uma ideia somente tua criada de raiz?”

“É apenas um vídeo ou são dois?”

“Achas que o desfecho do teu projeto alcançou as tuas expectativas?”

“Existe alguma razão para apenas vermos 0 e 1 n o fundo?”

Um dos aspetos mais destacados foi a dimensão simbólica da semiesfera, frequentemente associada ao planeta Terra e à sua fragilidade perante a crise climática. A perceção de que a forma “parecia suspensa, vulnerável e imóvel” foi interpretada como uma metáfora da inercia humana perante a urgência ambiental. Outros visitantes, contudo, relataram uma sensação de movimento e rotação ilusória, o que criou um efeito hipnótico e reforçou o carácter imersivo da instalação. Essa ambiguidade entre a imobilidade e o movimento pode ser entendida como um reflexo da própria tensão entre a estagnação e a transformação que caracteriza o debate sobre as alterações climáticas.

A área inferior, descrita como o “derretimento”, foi amplamente interpretada como representação dos efeitos devastadores da crise climática desde “desastres naturais, colapso ecológico e impacto humano”. Essa leitura confirma a eficácia visual da instalação em traduzir o problema ambiental numa linguagem simbólica e sensorial que transformou o espaço expositivo num território de alerta e contemplação.

O elemento sonoro foi igualmente reconhecido como determinante na construção da atmosfera da peça. O som do óleo a fritar foi frequentemente associado à ideia de "cozinhar a Terra", uma metáfora direta ao aquecimento global. Já o som do relógio evocou a noção de urgência e passagem de tempo que funcionava como um despertador da necessidade de agir antes que se atinja um ponto onde o retorno não é possível. O som final da máquina registadora, foi interpretado como a conclusão simbólica de um ciclo e, também, como uma representação do custo das ações humana.

Diversos visitantes destacaram ainda a presença da "chuva" de números que associaram à dualidade entre a tecnologia e a natureza. Essa leitura reforça o conceito inicial do projeto, onde o digital é simultaneamente uma ferramenta e um obstáculo, um meio que revela dados e previsões, mas cuja frieza contrasta com a necessidade de agir diante do problema. Alguns comentários sublinharam mesmo a ironia da obra "temos a tecnologia para agira, mas a ação coletiva continua insuficiente".

A interpretação geral sugere que a instalação conseguiu comunicar o carácter cíclico e inevitável das alterações climáticas e refletir tanto na repetição do *loop* audiovisual quando na experiência individual dos espectadores. A desorientação sentida por alguns ao aproximarem-se da peça foi compreendida como uma metáfora ao desconforto provocado pela crise climática que, acaba por mostrar como a instalação conseguiu transpor para o corpo do visitante a instabilidade que procura representar.

Análise final da obra

A leitura do público confirma a coerência entre os elementos visuais, sonoros e conceptuais da obra. A interação entre a semiesfera, as projeções e o som resultou numa experiência capaz de mobilizar múltiplas perceções tanto visual, auditivas e emocionais, e de traduzir em linguagem artística a complexidade da crise ambiental. A instalação, ao articular o espaço físico com o espaço digital, transportou o visitante para um território intermedio entre a contemplação e o desconforto, onde a beleza formal contrasta com a mensagem de urgência ecológica.

A sobreposição de imagens e sons revelou-se particularmente eficaz na criação de uma narrativa simbólica, na qual o digital e o orgânico coexistem em tensão constantemente. Esta dualidade entre o natural e o tecnológico reflete a própria condição do mundo atual, uma realidade

onde a evolução científica e tecnológica, embora portadora de soluções, é simultaneamente responsável por parte da deterioração ambiental.

A utilização das ferramentas digitais, Processing e vídeo mapping, não se limitou ao domínio técnico, pelo contrário, contribuiu para reforçar a natureza híbrida e interdependente da obra. Estes meios funcionaram como mediadores entre a ideia e a matéria, ao traduzir o conceito em forma e movimento. A presença da estrutura tridimensional acrescentou corporeidade à abstração do tema, e permitir que o espectador se confrontasse fisicamente com o objetivo artístico e, por extensão, com a questão ambiental que este representa.

Dessa forma, o projeto atingiu o objetivo de sensibilizar o público, ao promover uma reflexão critica sobre a relação entre humanidade, natureza e tecnologia. Sustenta-se, assim, na proposta das Media Arts como ferramenta de poética visual e transformação, na qual demonstra que a arte pode simultaneamente informar, emocionar e questionar. A conjugação equilibrada entre estética e mensagem confirma o potencial das práticas mediáticas contemporâneas como meios de consciência e intervenção social.

Limitações do projeto

Apesar dos resultados alcançados e da coerência entre o conceito e a execução, reconhece-se algumas limitações no desenvolvimento deste projeto. Uma das principais limitações relaciona-se com as condições físicas para a realização de experiências. A estrutura tridimensional, com cerca de 150cm de diâmetro, exigia um espaço amplo e controlado em termos de iluminação, o que impossibilitou a realização de testes num ambiente escuro e em verdadeira escala antes da montagem final. Esta limitação levou então à execução de testes, ao controlo de efeitos e mapeamento já no local de exposição.

Durante o processo de montagem, verificou-se também a necessidade de ajustar o projeto original à realidade do espaço expositivo (Anexo II e III). Inicialmente, previa-se que a parte inferior da instalação incluísse uma base de carvão distribuída pelo chão, elemento que simbolizaria o resíduo e a destruição associados ao impacto humano sobre o planeta. Contudo, por razões de logística e de segurança, uma vez que o carvão poderia ser pisado pelo público e danificaria o piso da galeria, a solução revelou-se inexecutável. Foram exploradas alternativas visuais e estruturais, mas nenhuma combinava em termos funcionais. Deste modo, optou-se pela exclusão deste

elemento, decisão que, embora tenha simplificado a montagem, alterou parcialmente a leitura simbólica do conjunto.

No ponto de vista em relação à metodologia, a recolha de impressões do *feedback* dos visitantes constituiu uma etapa pertinente, mas limitada pela natureza espontânea das respostas. A ausência de um formulário ou de um questionário, impediu uma análise mais precisa, embora o *feedback* recolhido ter sido uma mais valia para compreender a perceção do público e o impacto da instalação.

Em termos conceptuais, permanece como desafio a integração de dados ambientais em tempo real, o que poderia tornar esta obra mais dinâmica e interativa e reforçaria a ligação entre arte, ciência e ecologia. Contudo, esta limitação abre uma possibilidade de evolução futura do projeto.

Conclusão

A realização deste trabalho de projeto de mestrado representou não apenas um exercício académico, mas, sobretudo, um percurso de descoberta pessoal, artística e metodológica. Ao longo de todo o processo, tornou-se evidente o potencial das Media Arts enquanto meio de representação, experiência e consciencialização ambiental. Através da conjugação entre som, imagem, forma e espaço, foi possível criar uma experiência sensorial que convidou o público a refletir sobre o impacto das ações humanas no planeta e a reforçar o papel da arte como veículo de questionamento e transformação.

Mais do que atingir um resultado estético ou técnico, este projeto permitiu compreender a arte como um espaço de diálogo entre o conhecimento e a emoção, entre a razão e a intuição. O processo criativo foi marcado por uma constante experimentação e adaptação, o que exigiu uma capacidade de decisão, flexibilidade e pensamento critico. Cada etapa, desde a compreensão conceptual até à montagem final, constituiu um momento de aprendizagem, de superação e de aprofundamento do próprio olhar artístico.

Enquanto prática artista, este trabalho consolidou a compreensão sobre a importância da coerência entre forma e conteúdo. A integração entre o som, a estrutura e a projeção revelou-se determinante para a criação de uma obra imersiva e coesa, onde cada elemento assume uma função simbólica e narrativa. Este processo possibilitou a exploração de novas linguagens e técnicas digitais, como a linguagem de programação no software Processing e o vídeo mapping,

e, desta forma, ampliar o conjunto de ferramentas criativas e a autonomia técnica no desenvolvimento da obra.

Ao mesmo tempo, este percurso mostrou os desafios e limitações inerentes à produção artística em contextos reais. A impossibilidade de concretizar determinados elementos, como a utilização do carvão na parte inferior da instalação, evidenciou a necessidade de conciliar a visão artística com as condições logísticas e espaciais do gnration. Este género de desafio, longe de ser um obstáculo, tornou-se parte integrante do processo, na qual ensinou a procura de soluções criativas e a adaptação às circunstâncias, sem comprometer a integridade conceptual da obra artística.

A recolha de observações e reações dos visitantes, ainda que de carácter informal, revelou-se extremamente rica. O *feedback* recebido demonstrou que a instalação foi capaz de despertar sensações de tensão, urgência e reflexão, precisamente as emoções que estiveram na origem do conceito. As interpretações variaram entre a perceção simbólica da circunferência como o planeta em risco, a leitura da "chuva binária" como metáfora da interferência tecnológica e a associação dos sons a elementos do tempo e do colapso ambiental. Esta diversidade de leituras confirma que a obra cumpriu o seu propósito de provocar pensamento e estimular consciência.

Do ponto de vista pessoal e profissional, este projeto revelou um amadurecimento significativo da prática artística. Permitiu lidar com a incerteza criativa, a gerir o tempo de forma rigorosa e a trabalhar com diferentes áreas de conhecimento, desde a programação até à produção física e sonora e de resolução de problemas em contextos técnicos e conceptuais. Paralelamente, reforçou o valor da colaboração, da escuta e do diálogo com orientadores, técnicos e público. Cada uma dessas interações contribuiu para a evolução da obra e para a consolidação de uma identidade criativa mais sólida e consciente.

Em síntese, este projeto reafirma a convicção de que a arte pode, e deve, ser um espaço de reflexão sobre questões importantes e urgentes do nosso tempo. *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?* surge, assim, como um testemunho poético e sensorial sobre a fragilidade do planeta e a responsabilidade humana perante as suas transformações. A sua natureza cíclica, marcada pela repetição do som e da imagem, traduz a continuidade dos processos naturais e sociais, mas também a esperança na capacidade de regeneração e mudança.

Em suma, reconhece-se que este percurso foi transformador a nível pessoal e profissional. Neste contexto, este projeto insere-se plenamente no campo das Media Arts, ao explorar os novos

media não apenas como ferramentas técnicas, mas como linguagens artísticas capazes de criar experiências sensoriais, imersivas e narrativas. Ao situar-se na interseção entre arte, ciência e tecnologia, *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?* demonstra como as Media Arts permitem abordar questões complexas, como as alterações climáticas, de forma simultaneamente estética, crítica e reflexiva. A obra evidência que as Media Arts não se limitam à produção de imagens ou sons, mas funcionam como espaços de interação, partilha e significado, nos quais tecnologia e criatividade articulam-se para amplificar a consciência ambiental, estimular emoções e provocar pensamento crítico. Assim, o projeto reforça o potencial das Media Arts enquanto prática artística capaz de unir forma e conteúdo, conhecimento e emoção, estética e ética, ao consolidar a relevância social e contemporânea deste campo de criação em constante expansão.

Demonstrou-se, assim, que criar é um ato de escuta e consciência, um modo de ver, sentir e pensar o mundo. Este projeto foi, numa última análise, um convite a experienciar e compreender a arte não apenas como expressão estética, mas como linguagem de cuidado, memória e transformação, capaz de sensibilizar o público para questões ambientais, sociais e globais.

Bibliografia

Ahmed, S. (2019). *Queer phenomenology*. EDICIONS BELLATERRA. https://doi.org/10.1215/9780822388074

Almeida, C. (s.d.). *É oficial: 2024 foi o ano mais quente e o primeiro com +1,5°C em relação à era pré-industrial*. SIC Notícias. https://sicnoticias.pt/especiais/alteracoes-climaticas/2025-01-10-e-oficial-2024-foi-o-ano-mais-quente-e-o-primeiro-com–15c-em-relacao-a-era-pre-industrial-9821c2d4

Alterações climáticas na europa: Factos e números | temas | parlamento europeu. (s.d.). Temas | Parlamento Europeu. https://www.europarl.europa.eu/topics/pt/article/20180703STO07123/alteracoes-climaticas-na-europa-factos-e-numeros

Aquecimento global: Como evitar? (s.d.). Higiclear. https://www.higiclear.com/artigos/aquecimento-global-5-dicas-de-como-enfrentar-e-ajudar/

Bishop, C. (2005). *Installation art*. Tate Publishing.

Climat | education 21. (s.d.). Hunderte Bildungsinhalte. Eine Plattform. | education 21. https://www.education21.ch/fr/dossiers-thematiques/climat

Eliasson, O. (s.d.-a). *Ice watch*. Studio Olafur Eliasson. https://olafureliasson.net/icewatchcopenhagen/

Eliasson, O. (s.d.-b). *Modern classics: Olafur eliasson - the weather project, 2003 | artlead*. artlead. https://artlead.net/journal/modern-classics-olafur-eliasson-the-weather-project-2003/

Eliasson, O. (s.d.-c). *Studio olafur eliasson*. Studio Olafur Eliasson. https://olafureliasson.net/

Galileu, R. (s.d.). *Quem foi Eunice Newton Foote, a "descobridora" do efeito estufa*. Galileu. https://revistagalileu.globo.com/sociedade/historia/noticia/2023/07/quem-foi-eunice-newton-foote-a-descobridora-do-efeito-estufa.ghtml

Guattari, F. (1991). *Las tres ecologias*. Pre-Textos.

Hornby, L. (s.d.). *Appropriating the weather: Olafur eliasson and climate control*. Duke University Press. https://doi.org/10.1215/22011919-3829136

Krenak, A. (2019). *Ideias para adiar o fim do mundo*. Companhia das Letras.

Lin, M. (s.d.). *What is missing?* What is missing? | A Memorial to the Planet. https://www.whatismissing.org/

Merleau-Ponty, M. (1999). *Fenomenologia da percepção* (2ª ed.). Martins Fontes.

Rancière, J. (2005). *Partilha do sensível, A*. 34.

Anexos

Anexo I

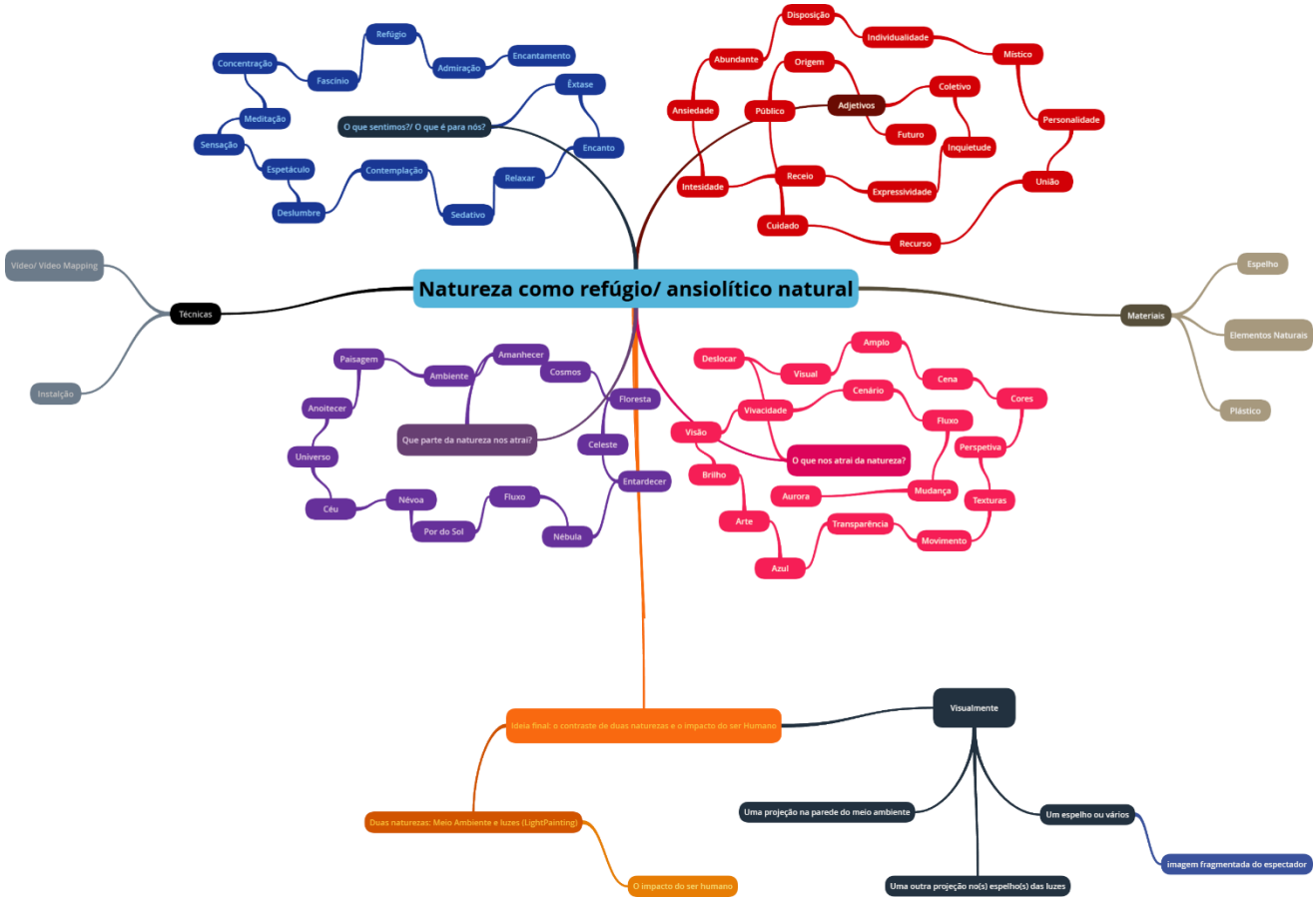


Fig.18 – Mapa Mental inicial

Anexo II



Fig.19 – Ideia de projeto

Anexo III

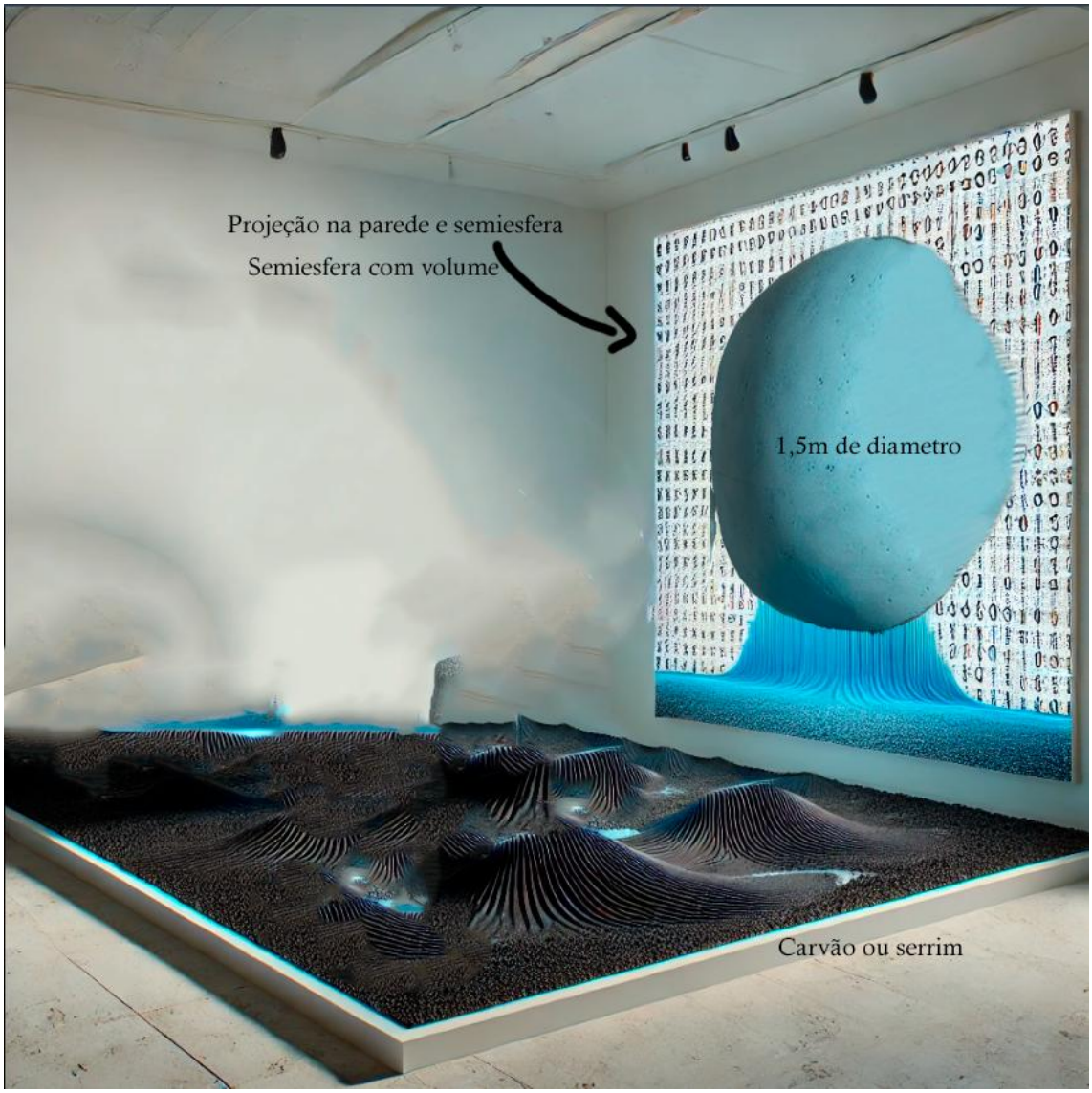


Fig. 20- Maquete, concebida por IA, enviada ao gnration

Anexo IV



Fig.21- Cartaz de exposição

Obra final

Vídeo 1: https://youtube.com/shorts/MkdJdUDC6ys?feature=share

Vídeo 2: https://youtu.be/j61Ip6_eBZw

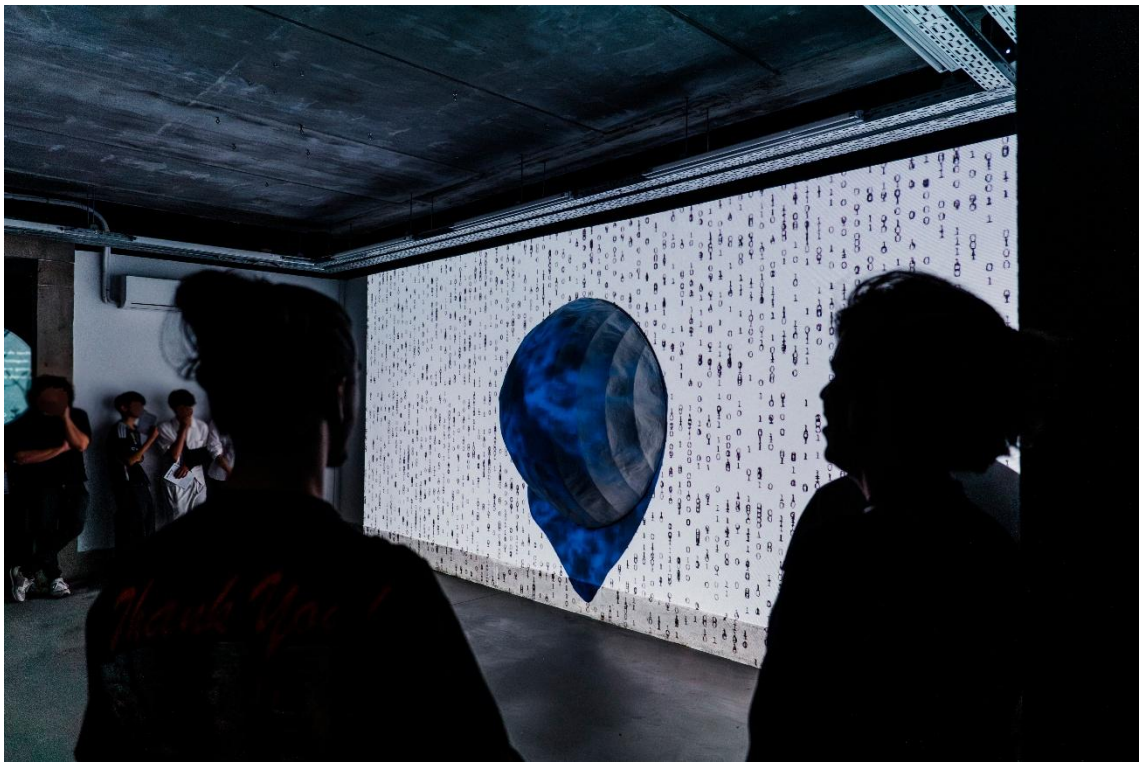


Fig.22 - *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts



Fig.23 - *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts

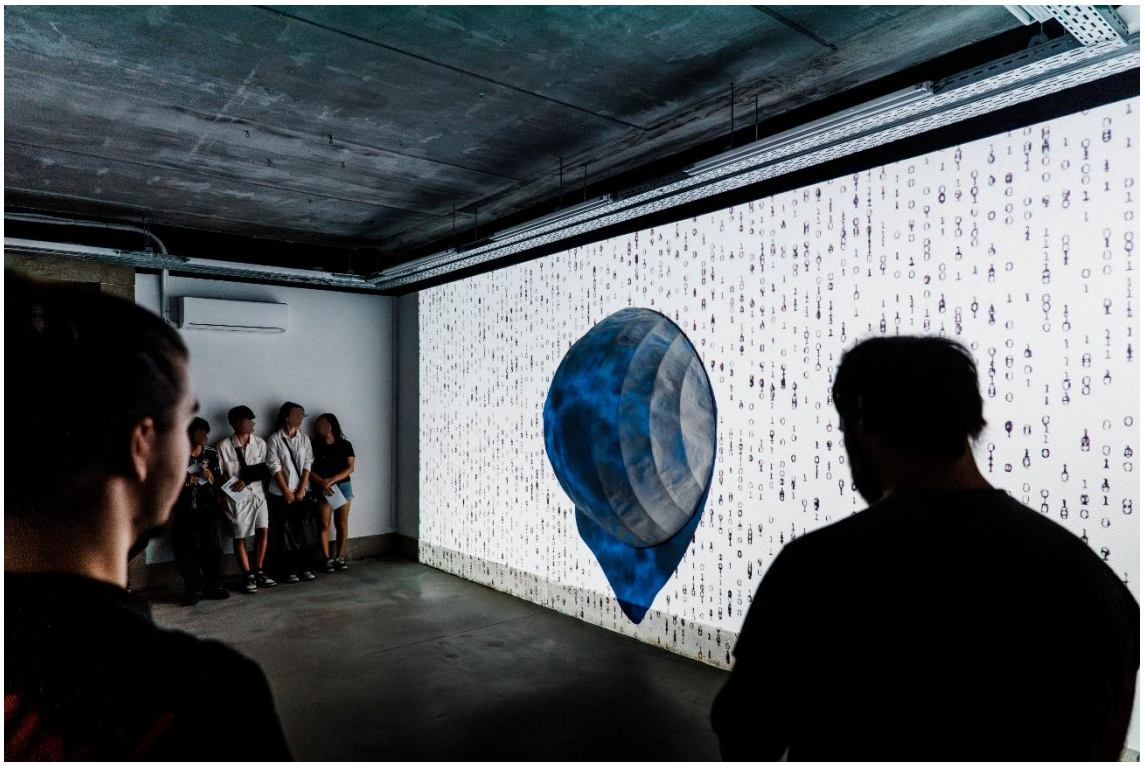


Fig.24 - *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?*, fotografia por Lais Pereira e Braga Media Arts

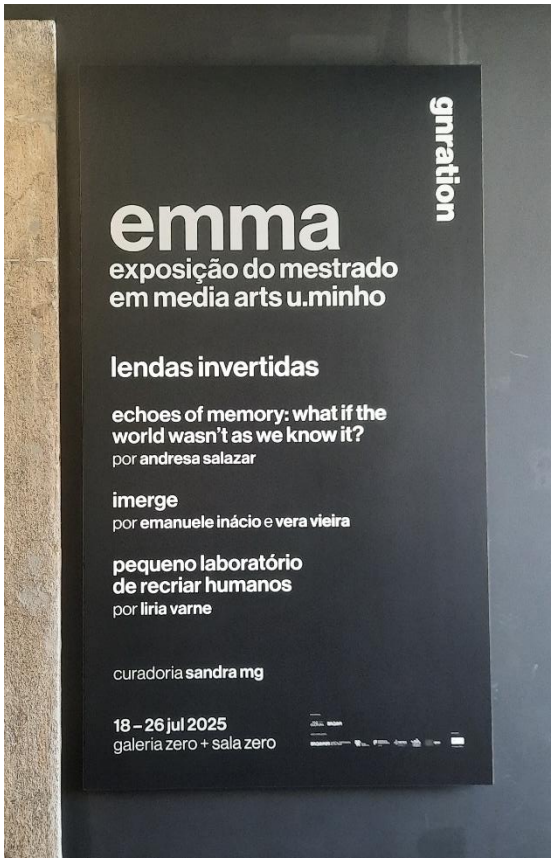


Fig. 25 – Informação sobre obra, artista, local, data de exposição e curadoria

Anexo V

Sinopse

"E se o mundo, como o conhecemos, se tornasse num eco distante, uma memória do que já foi?". É a partir desta questão que Andresa Salazar apresenta a instalação *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?.* Esta obra propõe uma reflexão provocadora sobre as consequências das alterações climáticas e como estas transformam o meio ambiente e as nossas memórias. *Echoes of Memory: What if the world wasn't as we know it?* explora ainda o impacto das ações humanas no meio ambiente e a urgência de repensar as escolhas que cada um faz e as que fazemos como coletivo e como sociedade.

Anexo VI

Software e Ferramentas Utilizadas

Processing – criação da composição visual da "chuva de números binários".

MadMapper – mapeamento dos conteúdos audiovisuais.

Adobe Premiere Pro – edição e sincronização de vídeo e som.

Adobe Audition – edição e mistura sonora.

Apoio Técnico e Montagem

Serralharia Vidal – construção da estrutura em ferro.

Belarte das flores (florista) - fornecimento de material

Equipa técnica do gnration – apoio na montagem e configuração do sistema de projeção e som.

Autoria, criação e produção – Andresa Salazar

Local e Datas da Exposição

Local: Galeria Zero Grande, gnration, Braga

Datas de montagem: 7 e 8 de julho

Período de exposição: 18-26 julho