

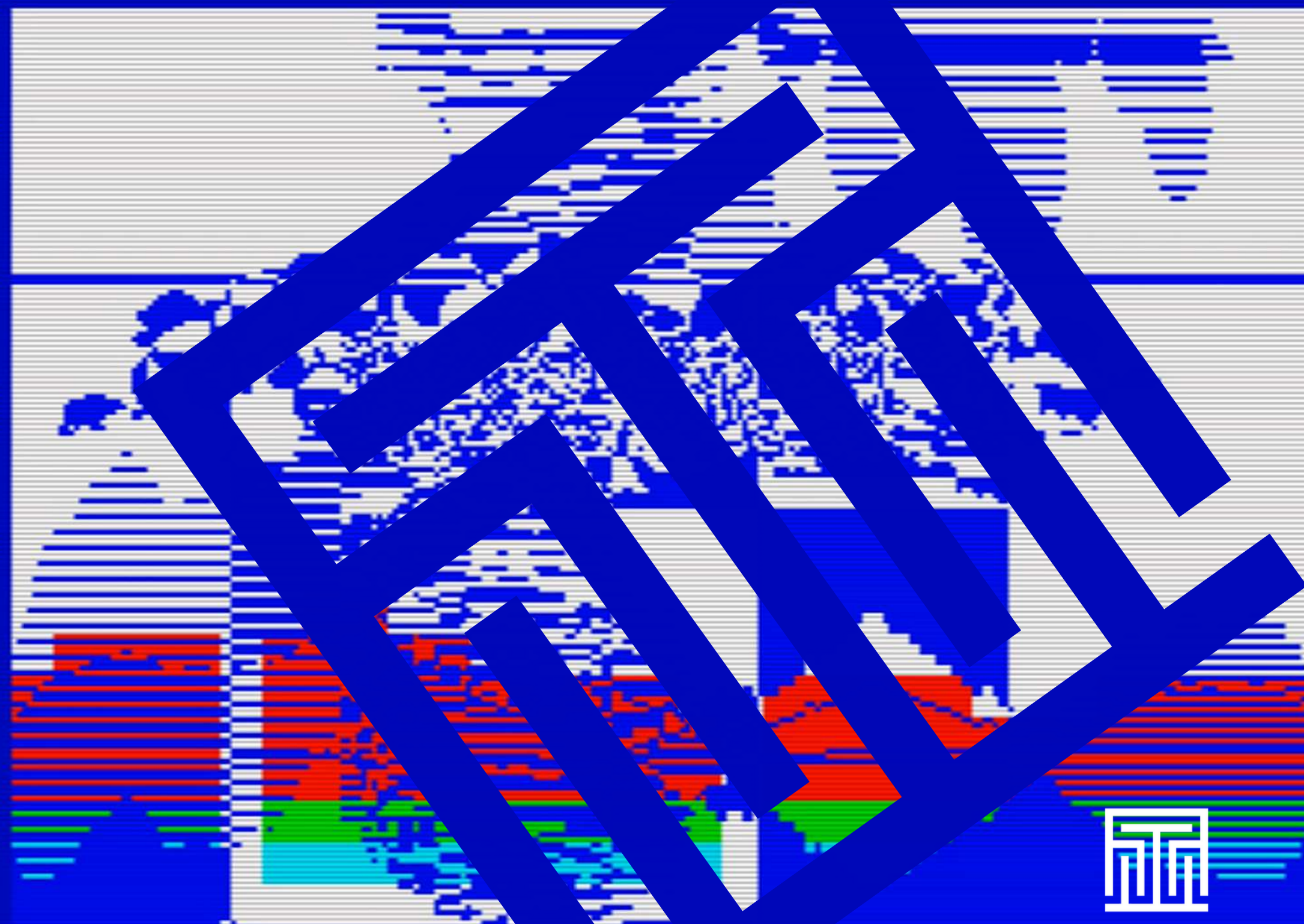
... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO

CURADORIA
TERESA JARDIM

10 JUL > 26 SET'25







FICHA TÉCNICA | EXPOSIÇÃO e CATÁLOGO



Direção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Curadoria

Teresa Jardim

Produção

APCA - Agência de Promoção da Cultura Atlântica

Design Gráfico

Beatriz Oliveira

Textos

Evangelina Sirgado de Sousa e Teresa Jardim

Apoio

República Portuguesa - Cultura / Direção-Geral das Artes
Secretaria Regional de Economia, Turismo e Cultura - Direção Regional da Cultura
Funchal Município
Techabit
Diário de Notícias

Equipa técnica

Beatriz Oliveira
Eduarda Faria
Helena Moniz Sousa
Miguel Apolinário
Natária Fernandes
Sónia Marques

Data de edição

Julho de 2025

Arte e criação digital.

O computador é um dos equipamentos tecnológicos que ao entrar no contexto da arte convencional (e à medida das transformações de hardware, software, linguagens e estéticas emergentes), mais questiona, contamina, altera ou substitui conceitos e materialidades até então estruturantes e estabilizadas. Desde logo, atuando ao nível da criação, da exposição e comunicação (com a apresentação das criações em computador ou em outras tecnologias e ambientes digitais, com intervenção robótica, com projeção simples ou imersiva, com experiência no metaverso), à progressiva fluidez da transcodificação, ao emparelhamento e capacitação de outras tecnologias, à expografia (a refundar os modos e os meios capazes de dar a ver e interagir estas novas criações, essencialmente desmaterializadas), à fruição ou apropriação, a solicitar por vezes uma postura interativa e abertura à dimensão conceptual dos projetos.

As criações digitais (arte computacional, arte digital, arte generativa, seja qual for a designação) abriram também novos desafios aos meios e condições de arquivo, conservação e divulgação. Mesmo o mercado de arte acaba por ser redimensionado pela realidade virtual, trazendo, por arrasto, novas rotinas à contemporaneidade, com o domínio do metaverso, a introdução dos NFT e as criptomoedas.

A par das outras artes, a preservação e divulgação das criações digitais, processos criativos, dimensão performática e tecnologias associadas vem exigindo reinvenção, adaptabilidade e inovação museológica, ou seja, a implementação de soluções para a salvaguarda da memória e vida futura dos acervos. Pelos idos anos 50, 60 ou 70 do século passado (e hoje ainda com reservas e dificuldades), a generalidade dos museus e outras instituições artísticas tradicionais não estavam munidos das tecnologias (inicialmente mais inscritas nas esferas militares, científicas e industriais), que permitissem acompanhar o desenvolvimento criativo das artes computacionais, acolhendo as sucessivas alterações de hardware e software em equilíbrio com a raiz conceptual, a natureza imaterial das criações.

A problemática do ciclo de vida das máquinas, a caducidade dos sistemas ou plataformas de criação desde logo se fez notar, pois quando se perde por caducidade em aparelho de leitura ou apresentação de uma obra codificada, pode ocorrer que não exista outra forma de o expor na sua inteira dimensão; o mesmo se passa quando se perde a codificação algorítmica, pois invalida parcial ou totalmente o usufruto do trabalho original, mesmo que dele existam outros registos, como filmes ou impressões planográficas; a menos que exista a possibilidade de emulação digital, ou reescrita dos códigos em novas tecnologias.

Com a introdução da inteligência artificial, ficou mais acessível ao usuário aceder a preexistências, tais como descrições, como imagens e sons e, gerar novas imagens. E com mais frequência tomadas como peças de arte. A criação apoiada pela IA veio estremecer o entendimento generalizado do conceito de arte e de artista. Também é mais acessível repiscar um conjunto de dados e outorgar ao algoritmo e à máquina um campo de crescimento que é ainda uma interrogação. Deslocado o conceito de autoria, também estremece o regime de direitos de autor. Nada mais do que o futuro da arte e dos artistas em franca e visível instabilidade, ou a tentar acomodar-se aos novos recursos.

Muitos artistas afirmam criar de forma colaborativa, onde o computador e a sua panóplia tecnológica constituem um parceiro. E, face à abundância de imagens e sons sujeitáveis à geração finita e infinita, há criadores que preferem outros enlacs com o universo digital, num remanescente do primado autoral.

A arte digital, ou seja, toda a plêiade de criações artísticas mediadas pelo computador, configuradas com linguagem de programação, a residir ou não na internet, com software generativo em diferentes graus de autonomia / aleatoriedade / acaso, que passam por processos de transcodificação ou que se associam a um conjunto de recursos interativos e da imersividade digital, não vieram substituir a arte, mas têm gerado inevitáveis atravessamentos, percursos paralelos, embates, parcerias, instaurando um amplo e diverso território artístico.

Por outro lado, o desenvolvimento da inteligência artificial, com diferentes aplicações funcionais, mas também com o aprofundamento de estudos ao nível das redes neuronais e mimetização do funcionamento do cérebro humano, trouxe sérias questões em torno dos conceitos de inteligência e criatividade, de originalidade e singularidade, desanexando-os da estrita natureza humana. Singularidade humana que entrementes fica mais vinculada à inteligência emocional e social. A consciência e a ética também ainda não são atributos digitais. Problemáticas que depressa volatilizam e abrem outras problemáticas, ao ritmo da investigação científica e tecnológica e da profusão amigável dos algoritmos na vida quotidiana. E se a força da arte e ambientes digitais trouxe algum estranhamento social, experimentado também por artistas (com as devidas exepções), de meados ao final do sec. XX, não o vemos acontecer com os artistas mais jovens, pois muitos deles são já nativos digitais ou usuários sistemáticos.

Antes mesmo de (com)vencerem de forma inquestionável o território tradicional das artes, já as tecnologias computacionais, os sistemas robóticos, as suas linguagens e estéticas haviam ocupado o espaço contemporâneo. Demanda civilizacional, umas vezes voltada para o bem social, outras mais vezes, ao serviço de guerras e demais enviesamentos (des)humanos, mas que é inequivocamente o nosso entomo, o mundo em trânsito que temos e vivenciamos.

A obra digital de Evangelina Sirgado de Sousa

Evangelina Sirgado, escultora de formação, com apetência transdisciplinar, chega à criação digital nos anos oitenta do sec. XX, longe da centralidade tecnológica e artística. A residir na Ilha da Madeira e a lecionar no ISAPM, é com o seu colega Jorge Marques da Silva, também docente, e um entusiasta das tecnologias, que enceta as bases da sua investigação. A troca de experiências iniciais resultará numa exposição intitulada *Computer Arte*, inaugurada na Galeria do ISAPM, a 1 de julho de 1985, há quarenta anos.

A mostra foi acompanhada de uma folha de sala, onde podemos dar conta do impacto que o computador começou a exercer nas suas vidas e do enquadramento deste trabalho pioneiro no contexto cultural insular. Jorge Marques da Silva, rendido à novidade do computador, faz um paralelo com o desenvolvimento da fotografia: “É neste aspeto de abertura e gosto pela modernidade que justifica o facto aparentemente estranho de, na pequenina ilha distante [Ilha da Madeira], algumas vezes surgirem atividades mesmo antes da poderosa capital delas se ter apercebido. É o caso flagrante da fotografia no sec. XIX.” Evangelina Sirgado de Sousa, por seu turno, refere: “Inexoravelmente correcto, incondicionalmente leal. Sem sombra de ironia. Passo a passo, erro a erro, nessa calma sucessão das horas que se não sentem, em busca de... o quê? E sempre essa vertigem de cores, de linhas, de imagens em constante mutação num mundo de silêncio. Lado a lado, estranho companheiro de magia. Computador, meu irmão.”

Na sequência da Investigação criativa seminal, vem a divulgar a sua obra fora da Madeira, em São Miguel, em 1985, aquando da *I Bienal dos Açores e Atlântico*, onde recebe o prémio Revelação; em 1988 integra a exposição coletiva da Galeria Circul'Arte no *Forum de Arte Contemporânea*, em Lisboa. Em 1989, com o título *Imagem Digital*, realiza a primeira exposição individual, no Funchal, na Galeria da SRTC.

A par do trabalho artístico, Evangelina, interessa-se pelo enquadramento teórico com que nutrirá os seus processos e resiliência criativa. Publica em 1987 um texto na Revista *Espaço Arte* 12 (edição ISAPM), que nos remete para algumas questões basilares, da relação do domínio digital com processos criativos mais convencionais: “O trabalho final, aquilo que nos surge no écran, poderá ser classificado, segundo as noções em vigor e às quais nos reportamos humanamente, como pintura ou desenho. Existem, com efeito, elementos de contacto: as linhas, as formas, as cores. Mas terminaram aí as semelhanças. Se uma pintura aprisiona um momento, imobiliza o tempo, conferindo ao instante capturado um carácter de permanência intemporal, aquilo que se desenrola no écran do computador são todos os momentos possíveis. Encerrado num ciclo eterno, o programa assume um carácter de infinidade. E fá-lo aleatoriamente, tão aleatoriamente quanto lhe é possível, máquina que é (Totalmente aleatório, só, por vezes, o pensamento humano...).

O resultado é, portanto, adentro de parâmetros devidamente estabelecidos pelo autor, imprevisível. É, digamos, de uma imprevisibilidade controlada. Nisso reside, talvez, a sua capacidade de efetivar a revolução nos modos de produzir, ver e pensar a arte.

E como é que o artista programador se relaciona com computador? Evangelina diz-nos sua experiência: "O artista torna-se programador, na necessidade de estabelecer contacto com aquele instrumento quase vivo que tem agora à sua disposição. Há toda uma nova linguagem a aprender, para que a comunicação seja possível. Uma linguagem estruturada, bastante técnica, que não admite figuras de retórica ou frases idiomáticas. Uma linguagem que exige um pensamento sistematizado. Uma nova maneira de pensar."

Evangelina não experienciou os saltos tecnológicos de hardware e software dos anos 60 e 70 do sex. XX, mas ainda assim começou num tempo em que foi necessário desafiar a fria máquina, aparentemente imprestável para a criação artística e domínios da sensibilidade, e quebrar equívocos, quanto à presença da linguagem algorítmica nas artes visuais. Depressa reparou nas possibilidades de uma programação que lhe permitia desenhar uma quantidade repetida de padrões controláveis, e que associados à aleatoriedade, lhe proporcionava a surpresa generativa de novas imagens.

A vontade de interagir com ambientes mais desenvolvidos ao nível das tecnologias digitais, motiva a artista a sair da Ilha da Madeira e procurar outras oportunidades. Em 1991, inicia o Curso de Pós-Graduação e Mestrado em *Computer Visualisation and Animation*, na Universidade de Bournemouth. Inglaterra, como Bolseira da Fundação Calouste Gulbenkian. Aqui contacta com vários pioneiros da arte digital, como Ernest Edmonds, Frieder Nake, Manfred Mohr e Roman Verostko. Abre novas janelas de pesquisa tecnológica e continua a manipular os algoritmos como expressão e composição plástica, ainda que sem se afastar das paisagens da memória, e de processos criativos que remetem para uma estética digital penetrada pelo natural; o debate com o tempo e a multiplicação de soluções da criação generativa. Trabalho videográfico e digital, que dá a conhecer em eventos nacionais e internacionais, o que continuará a acontecer mesmo depois de voltar à Madeira, onde passa a residir desde 2001.

... da luz natural

Na sequência de uma série de exposições individuais, Evangelina Sirgado de Sousa dá-nos a ver agora **... da luz natural**, que de forma retrospectiva vem pontuar obras realizadas com captura de imagem e animação 2D e 3D, linguagem de programação (CGAL, Java Script e Processing), emulação videográfica de computador, software de autor e software comercial; há ainda peças que se completam pela interatividade ou ação humana.

Esta é uma mostra que nos leva a rever 40 anos de trabalho e a dar conta do seu contínuo labor, crescimento rizomático, criatividade informada, atitude experimental e manifeste interesse em ligar a sofisticação digital às coisas simples. Na folha de sala da exposição de fotografia *Coisa Simples*, aponta esta chamada ao natural: "estás a ver.. é assim como... quando a luz fresca da manhã coada pelas folhas tenras lá no alto vem banhar esta flor. aquele rebento. algumas gotas de água perdidas na magia húmida da floresta. Quando as nervuras de uma folha se revelam pela transparência luminosa de um contraluz". Na exposição *Folium*, volta a remeter para a sua matéria prima, o modo como nos devolve o desiderato de todo este processo criativo: "O processo criativo é moroso, quase doloroso (não fosse o prazer imenso de cada revelação). E cada decisão plástica deixa para trás muitas outras vertentes possíveis. (...) As peças de animação são aqui assumidas, cada uma delas, como um trabalho final por direito próprio. Aliam a elementos pictóricos e fotográficas um terceiro elemento fundamental: o tempo, que permite o movimento, e aponta uma gratificante e abrangente multiplicação de soluções possíveis."

A água, os líquens, a luz natural, folhas soltas das árvores, os caminhos da Ilha da Madeira calcorreados toda uma vida, constituem a matéria primordial da obra de Evangelina Sirgado. A tecnologia artificial e natureza, em interação criativa, são pele da mesma pele, pois a artista que fotografa ou manipula algoritmos é a mesma que, com idêntica tenacidade e persistência, sobe às montanhas para restaurar a terra ferida, ou cuidar e defender o património natural.

... ***da luz natural*** é em grande medida um manifesto pela Terra, pois na desmultiplicação simbólica em novas paisagens e visões do impermanente natural, remete-nos para a importância da memória e defesa da nossa (cada vez mais) frágil casa comum.

Teresa Jardim
Curadora

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO

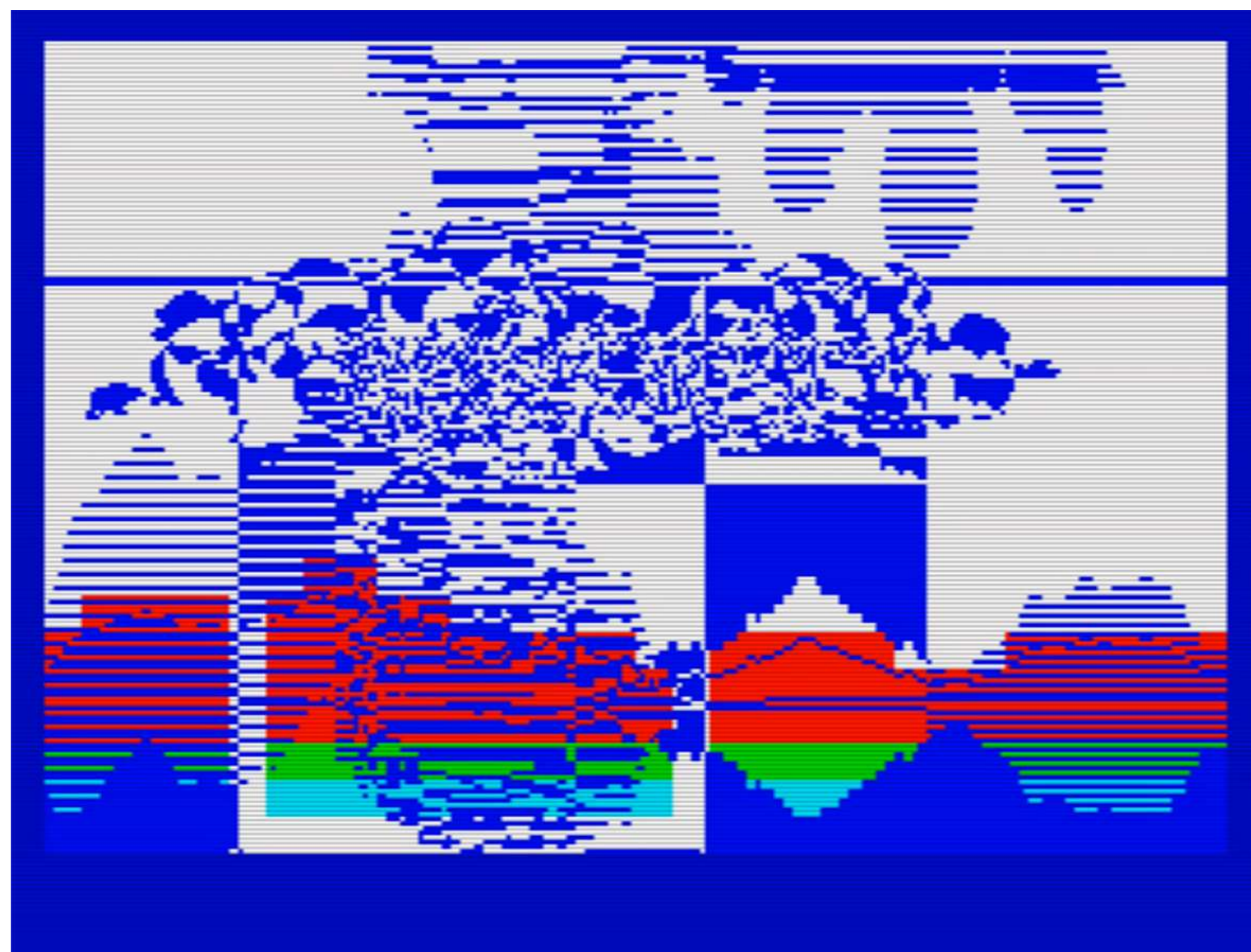
CURADORIA
TERESA JARDIM

ZX Spectrum 1985

Primeiros trabalhos de animação por computador

1985 - Primeiros trabalhos de animação por computador

Trabalhos de animação, executados em 1985 com o ZX Spectrum 48K, usando a linguagem de programação Microsoft BASIC. O algoritmo funciona em ciclo contínuo. Muitas das variáveis incluídas produzem valores aleatórios, adentro de um limite estabelecido. Assim, cada vez que o ciclo se repete, a animação apresenta variações de cor e composição, explorando inúmeras possibilidades. A temática aborda ambientes e fenómenos naturais. O algoritmo vai desenvolvendo composições / situações que envolvem elementos específicos (nuvens, montanhas, chuva), que vão surgindo em posições e com dimensões variáveis, compondo quadros que permanecem por alguns segundos, antes de dar lugar ao quadro seguinte. O novo quadro partilha sempre alguns elementos com o anterior, criando situações de grande complexidade por um processo de sobreposição muito característico do ZX Spectrum.



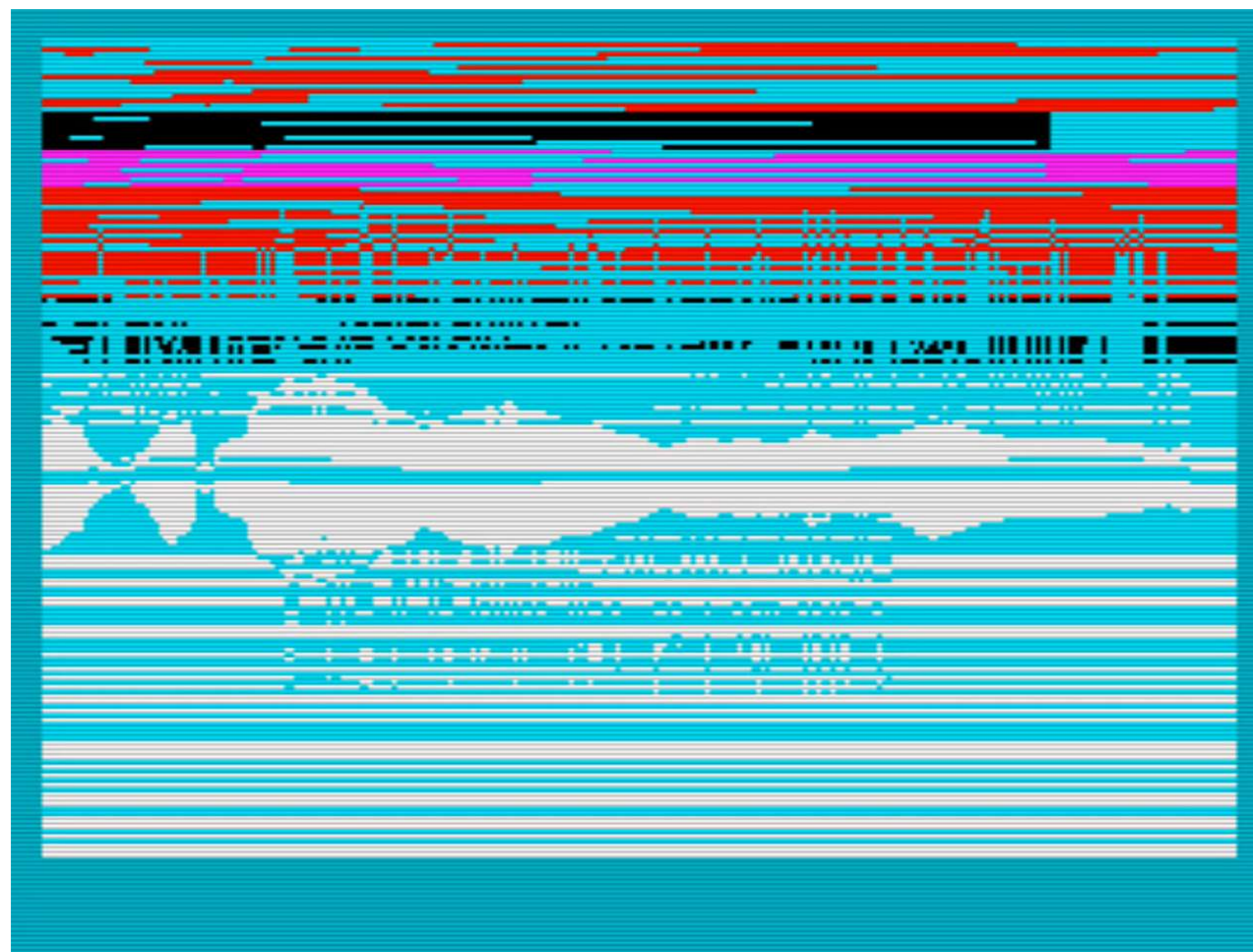
1. PICO GRANDE E AS NUVENS

Técnica: Algoritmo de autor, Microsoft BASIC, ZX Spectrum 48K

Tempo: (captura de ecrã) 09m 37s

Ano de execução: 1985

Trabalhos de animação, executados em 1985 com o ZX Spectrum 48K, usando a linguagem de programação Microsoft BASIC. A temática aborda ambientes e fenómenos naturais.



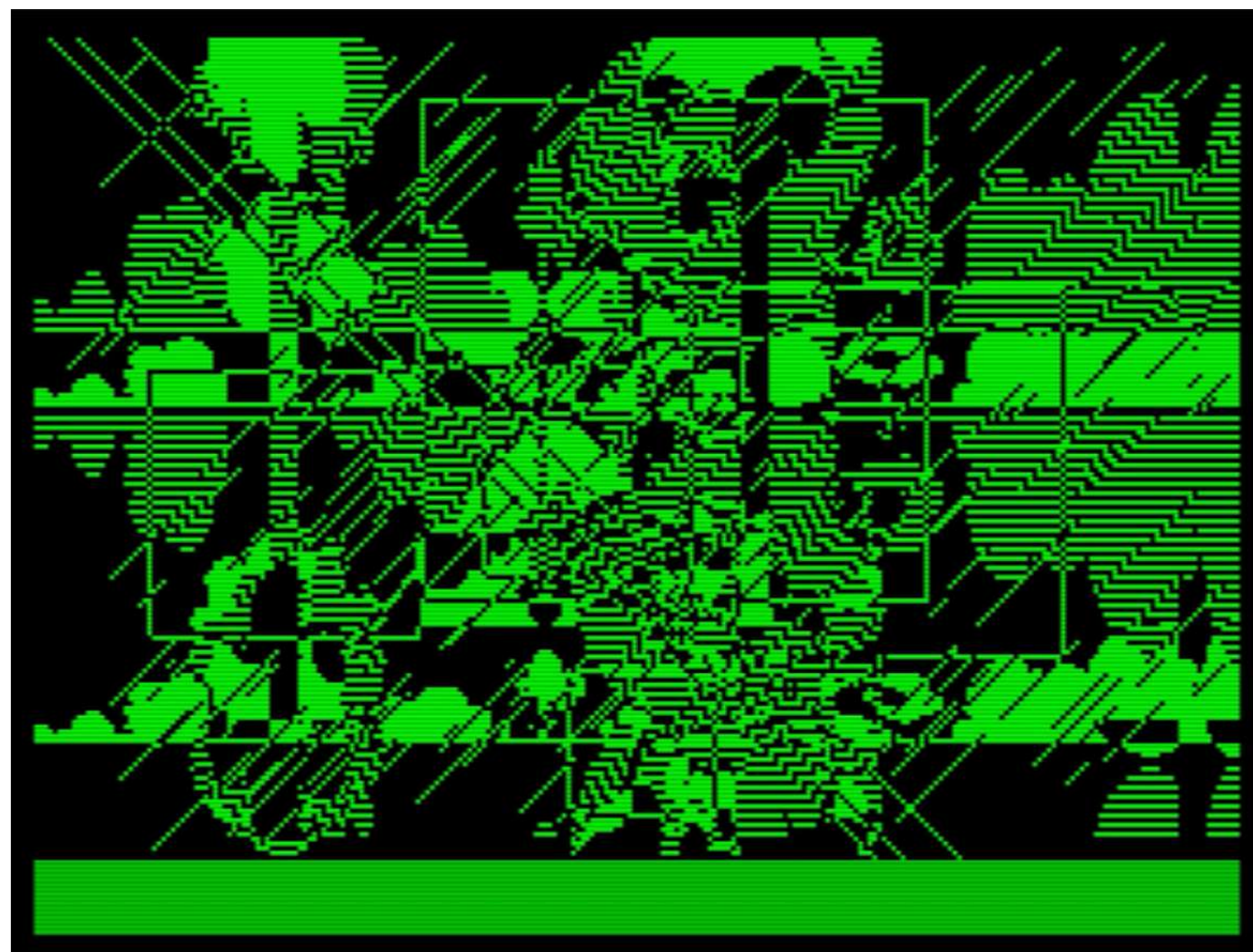
2. ILHA

Técnica: Algoritmo de autor, Microsoft BASIC, ZX Spectrum 48K

Tempo: (captura de ecrã) 16m 16s

Ano de execução: 1985

Trabalhos de animação, executados em 1985 com o ZX Spectrum 48K, usando a linguagem de programação Microsoft BASIC. A temática aborda ambientes e fenómenos naturais.



3. PAISAGEM

Técnica: Algoritmo de autor, Microsoft BASIC, ZX Spectrum 48K

Tempo: (captura de ecrã) 09m 19s

Ano de execução: 1985

Trabalhos de animação, executados em 1985 com o ZX Spectrum 48K, usando a linguagem de programação Microsoft BASIC. A temática aborda ambientes e fenómenos naturais.

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO CURADORIA
TERESA JARDIM

NCCA 1992 - 1996

Animação 3D - National Centre for Computer Animation Bournemouth University, UK

1992 - 1996 Animação 3D - National Centre for Computer Animation Bournemouth University, UK

Trabalhos realizados durante uma estadia em Inglaterra, no National Centre for Computer Animation (NCCA), Bournemouth University, UK. O software utilizado é o CGAL, um sistema de animação 3D, que por essa altura não tinha ainda uma interface amigável. A animação era gerada através de um algoritmo programado pelo autor, e renderizada frame a frame (15-20 m cada frame, 25 frames por cada segundo de filme). A filosofia subjacente à criação dos algoritmos para estes trabalhos dá continuação e desenvolve as ideias exploradas em trabalhos anteriores: variáveis aleatórias conduzem a uma certa imprevisibilidade controlada, explorando fenómenos e paisagens naturais. "Fields" fala dos campos de searas em Inglaterra, mantas de retalhos, cada retalho com a sua cor, enfeitados com pequenas árvores. "Island, my Island" transporta-nos ao Pico Grande, Ilha da Madeira, onde uma velha urze morta por um incêndio retorna à vida, com mistério e magia.



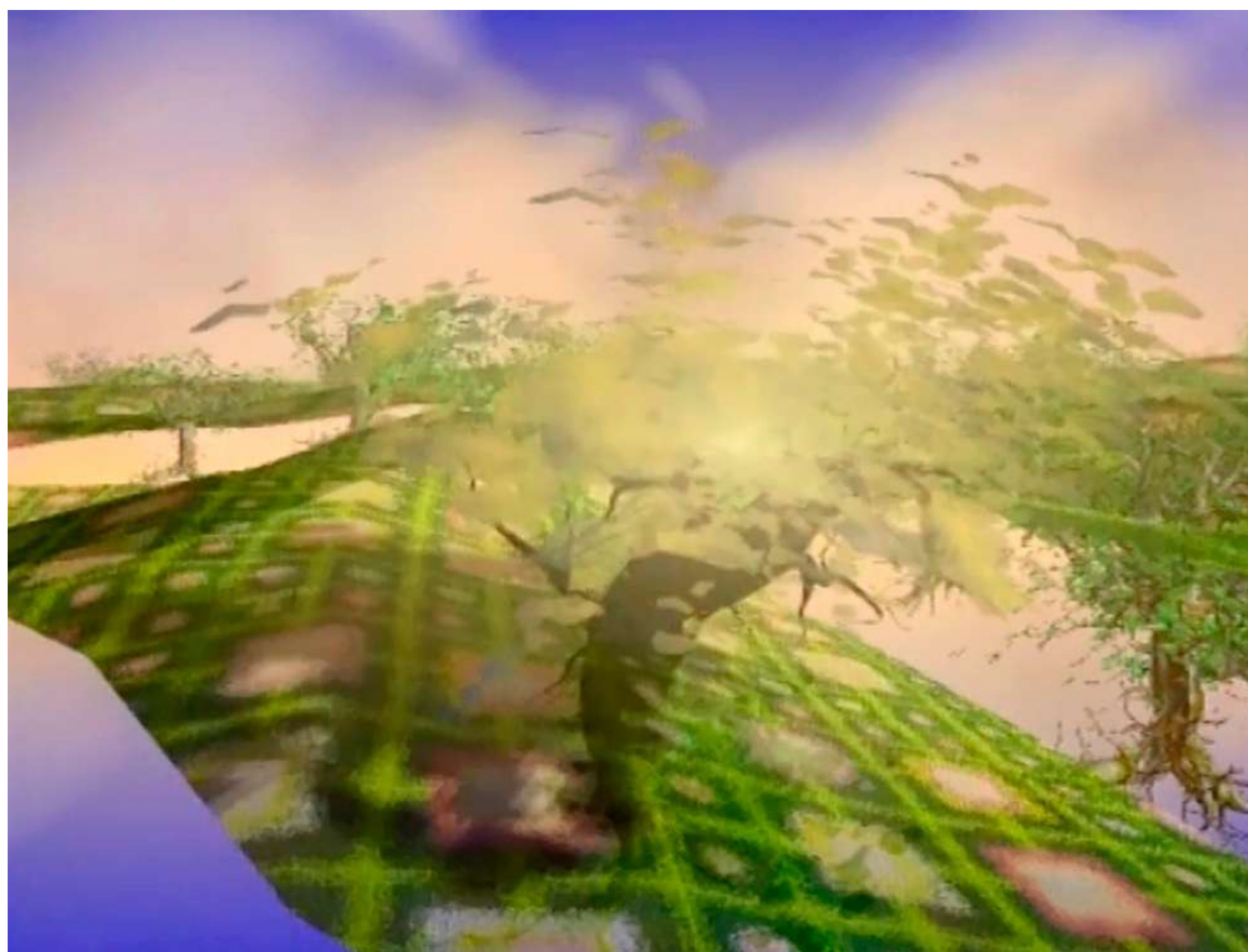
4. JUST WATER

Técnica: Algoritmo de autor, programado em CGAL

Tempo: 01 m 46 s

Ano de execução: 1994

Explorando a interação entre duas superfícies de água, jogando com as suas transparências, cores e reflexos.



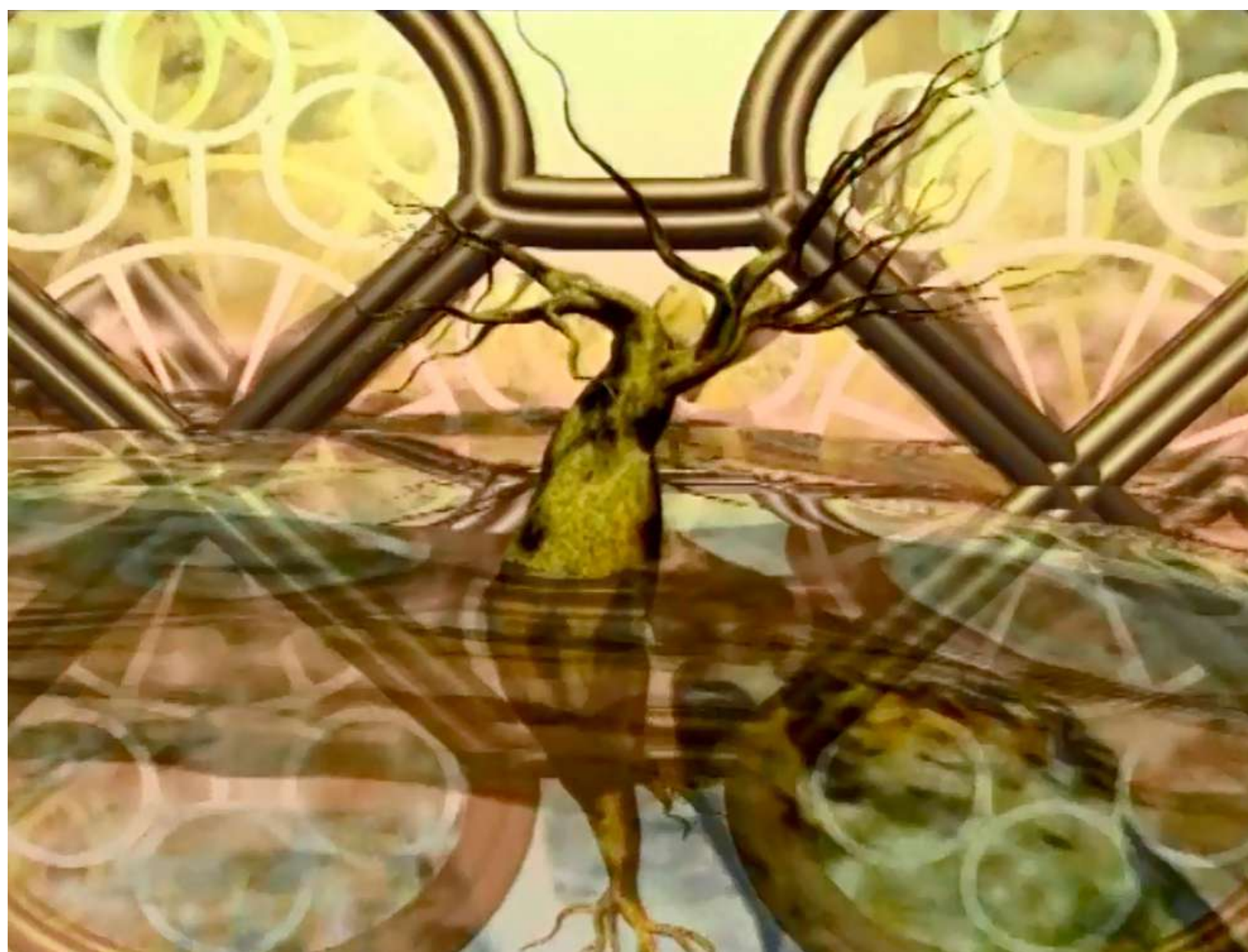
5. FIELDS

Técnica: Algoritmo de autor, programado em CGAL

Tempo: 02 m 12 s

Ano de execução: 1994

Uma incursão pelos campos de searas em Inglaterra, mantas de retalho enfeitadas com pequenas árvores.



6. ISLAND, MY ISLAND

Técnica: Algoritmo de autor, programado em CGAL

Tempo: 04 m 35 s

Ano de execução: 1994

Subida ao Pico Grande, Ilha da Madeira, onde uma velha urze morta por um incêndio retorna à vida, com mistério e magia.

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO

CURADORIA
TERESA JARDIM

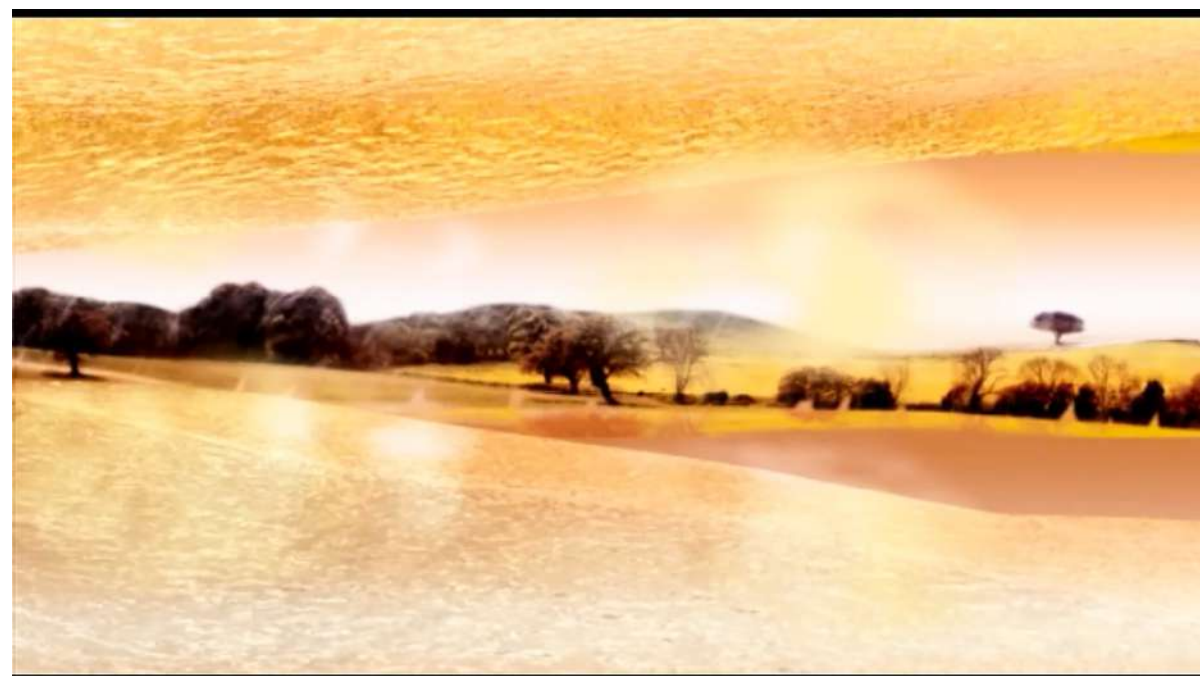
3D Studio Max 2001 - 2007

Animação 3D

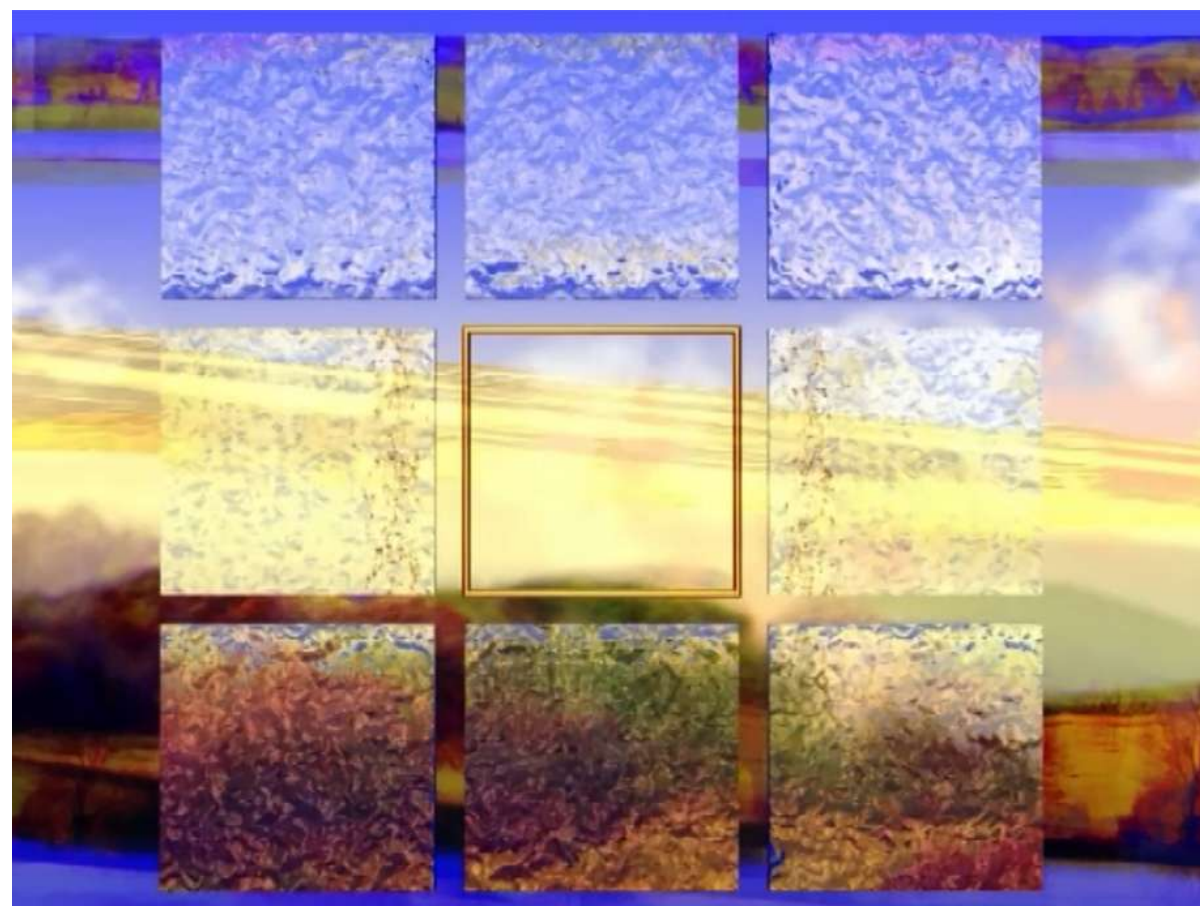
2001 - 2007 Animação 3D

Os anos 90 do séc. XX viram um rápido desenvolvimento de software comercial para animação 2D e 3D, com interfaces amigáveis (sistemas de menus e janelas). Na primeira década do séc. XXI, já era comum instalar e aceder a este software em computadores domésticos. Longe da sofisticação e qualidade dos sistemas mais recentes para animação 3D, eram já, no entanto, ferramentas muito interessantes e cheias de potencial para exploração plástica. Uma simulação credível de fenómenos naturais (movimentação das nuvens, superfícies aquáticas, reflexos e efeitos luminosos), tornaram-se possíveis para um utilizador comum, com equipamento acessível. Os trabalhos aqui presentes, realizados com o sistema de animação 3D Studio Max num PC doméstico, dão continuidade a uma linha de exploração plástica que se foi desenvolvendo em trabalhos anteriores, privilegiando a paisagem, fenómenos e ambientes naturais, maioritariamente os do arquipélago da Madeira. Em "Happiness Within", são privilegiados o mar e as ilhas. Uma barreira vai-se dissolvendo, até que o horizonte se revela em todo o seu esplendor. Em "De Onde Vem a Luz", um rio de luz de geração espontânea ilumina as zonas mais profundas de nós próprios. Talvez a iluminação tão desejada esteja, afinal, dentro de nós. "Somerset (Through the Window of my mind)" revela-nos as brumas e mistérios dos húmidos campos e colinas britânicas, numa visão muito pessoal, pela janela da mente da autora.

Versão 1



Versão 2



7. SOMERSET (Through the Window of my Mind) V1 e V2

Técnica: Animação 3D

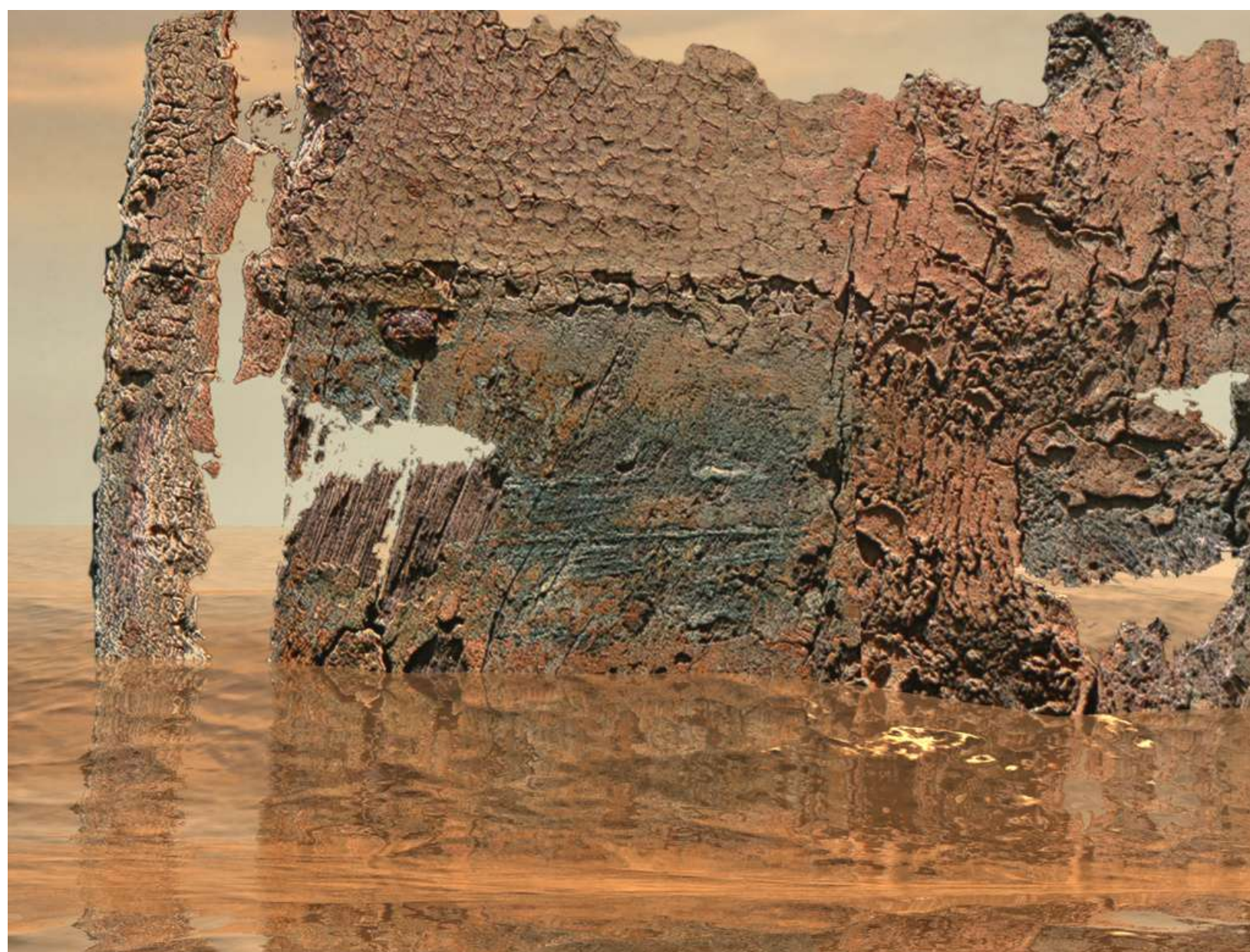
Tempo: Versão 1 - 02 m 08 s

Versão 2 - 03 m 30 s

Ano de execução: 2004-07

Aqui, imperam as brumas e mistérios dos húmidos campos e colinas britânicas, numa visão muito pessoal, pela janela da mente da autora.

Trabalho realizado com 3D Studio Max, dando continuidade a uma linha de exploração plástica que se foi desenvolvendo em trabalhos anteriores.



8. HAPPINESS WITHIN

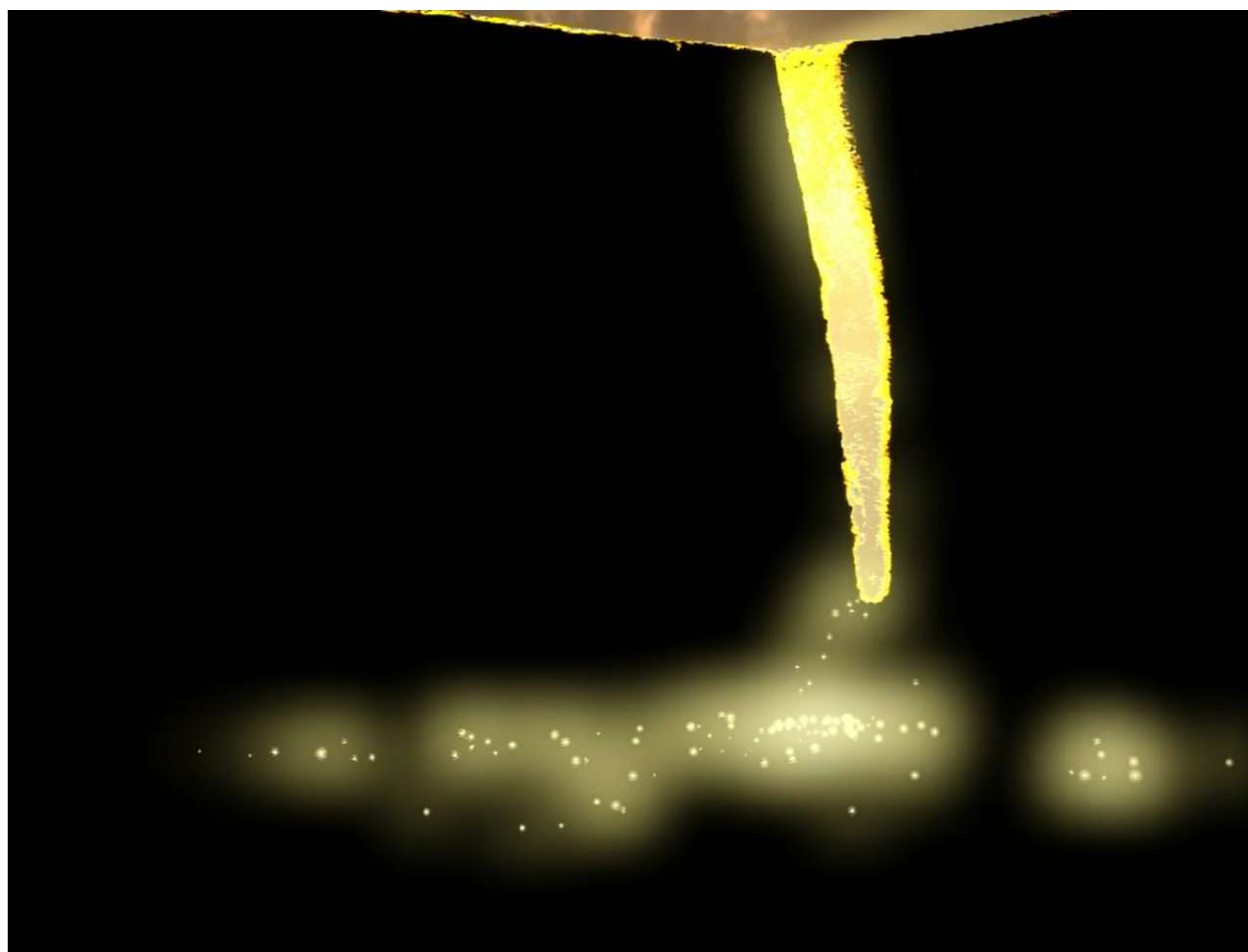
Técnica: Animação 3D

Tempo: 06 m 04 s

Ano de execução: 2005

Aqui, são privilegiados o mar e as ilhas. Uma barreira interpõe-se entre o nosso olhar e o horizonte. A dissolução dessa barreira vai, aos poucos, revelando o horizonte em todo o seu esplendor.

Trabalho realizado com 3D Studio Max, dando continuidade a uma linha de exploração plástica que se foi desenvolvendo em trabalhos anteriores.



9. DE ONDE VEM A LUZ

Técnica: Animação 3D

Tempo: 03 m 00 s

Ano de execução: 2005

Um rio de luz ilumina as zonas mais profundas de nós próprios.

Trabalho realizado com 3D Studio Max, dando continuidade a uma linha de exploração plástica que se foi desenvolvendo em trabalhos anteriores, envolvendo fenómenos naturais.

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO CURADORIA
TERESA JARDIM

Flash 2010 - 2018

Trabalhos interativos, Flash CS5

2010 - 2018 Trabalhos interativos, Flash CS5

O Adobe Flash CS5 era uma peça de software comercial que permitia a criação de animação interativa para sites de internet e jogos, usando a linguagem de programação ActionScript. O software foi descontinuado em 2020. Estes trabalhos, desenvolvidos entre 2010 e 2018, foram criados com as mesmas ferramentas concebidas para o desenvolvimento de sites de internet. A interação acontecia através do "rato" e de uma série de "botões" e menus. Nos trabalhos aqui presentes, os "botões" estão integrados na imagem, não sendo imediatamente perceptíveis. O deslizar do "rato" sobre a imagem despoleta animações independentes. "Projeto Calheta" e "Vivedouro" são site specific, o primeiro criado para uma exposição no Engenho da Calheta (2012): as máquinas, os ruídos, os fumos, as canas-de-açúcar, as plantinhas nas paredes de pedra. O segundo, para o antigo Matadouro Municipal (2018): espreitando pelas janelas as salas enormes, desertas e sujas, apenas habitadas pelos pombos...

"O Lado Oposto" fala das paisagens que eu não vejo (mas gostaria de ver), das janelas do meu apartamento, enterrado entre prédios enormes, no centro da cidade. As paisagens que imagino, plasmadas nas paredes que me rodeiam...



10. O LADO OPOSTO V2

Técnica: Animação 2D interativa; Adobe Flash CS5 e ActionScript (entretanto descontinuados)

Ano de execução: 2010

... As paisagens que eu não vejo (mas gostaria de ver), das janelas do meu apartamento.

Deslize o "rato" sobre a imagem para revelar outros segredos...



11. PROJETO CALHETA

Técnica: Animação 2D interativa; Adobe Flash CS5 e ActionScript (entretanto descontinuados)

Ano de execução: 2012

... As máquinas, os ruídos, os fumos, as canas-de-açúcar, as plantinhas nas paredes de pedra, no Engenho da Calheta.

Deslize o "rato" sobre a imagem para revelar outros segredos...



12. VIVEDOURO

Técnica: Animação 2D interativa; Adobe Flash CS5 e ActionScript (entretanto descontinuados)

Ano de execução: 2018

... Espreitando pelas janelas as salas enormes, desertas e sujas, apenas habitadas pelo pombos, no antigo Matadouro.

Deslize o "rato" sobre a imagem para revelar outros segredos...

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO CURADORIA
TERESA JARDIM

VÍDEO ARTE

2013 VideoArt

2013 VideoArt

Uma incursão pelas muitas manifestações do elemento água nas serras da Ilha da Madeira. O vídeo canta a música e a frescura das nossas levadas, ribeiras, cascatas e lagoas. As folhas que se passeiam nas águas correntes. Os reflexos de azul e verde. A minha sombra e o dourado do sol lá nas pedrinhas do fundo.

Só isso.



13. ÁGUA DE SERRA

Técnica: Vídeo + Animação 3D

Tempo: 11m 50s

Ano de execução: 2013

A música e a frescura das nossas levadas, ribeiras, cascatas e lagoas.

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO CURADORIA
TERESA JARDIM

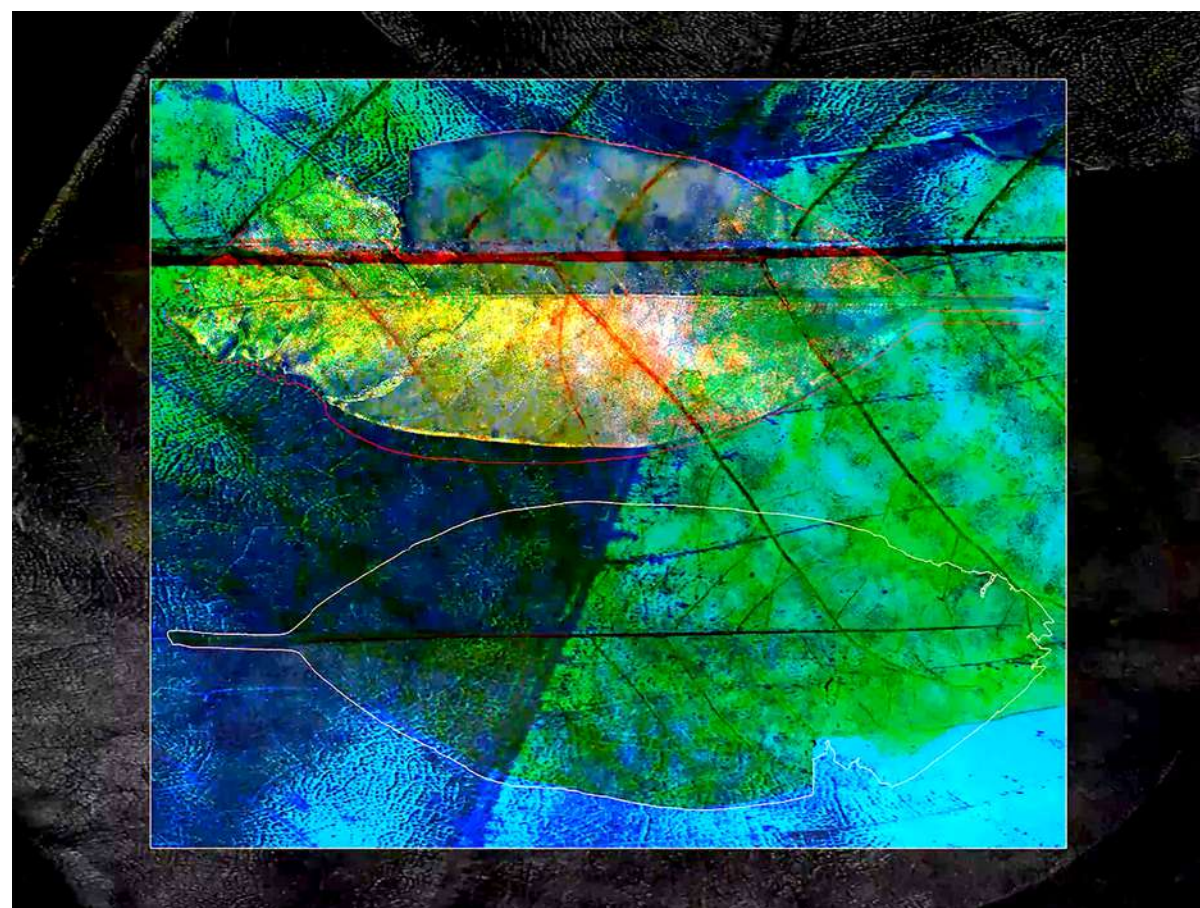
2020 - 2023 Brincadeiras muito sérias

2020 - 2023 Brincadeiras muito sérias

Nas exposições “FOLIUM” (2021) e “COISA SIMPLES (com sol)” (2023), as peças de parede foram acompanhadas por pequenas animações que exploram plasticamente, com imagem em movimento, algumas das composições propostas no âmbito da exposição.

Estes trabalhos de animação, com uma grande componente lúdica, jogam com transparências e sobreposições, em processos aditivos de mistura de cor.

1



14.

1. FOLIUM

2. COISA SIMPLES (com sol)

Técnica: Animação 2D

Tempo: 08 m 45 s

Ano de execução: 2020-23

2



Pequenas animações de caráter lúdico que exploram plasticamente, com imagem em movimento, algumas das peças de parede propostas no âmbito de exposições individuais.

... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO CURADORIA
TERESA JARDIM

PROCESSING

2011 - 2025 Processing como meio de expressão plástica

A linguagem de programação Processing foi criada em 2001 no MIT Media Lab (Massachusetts Institute of Technology) por um grupo de investigadores que incluía designers e artistas plásticos. Mais do que uma linguagem de programação, o Processing proporciona um ambiente de trabalho que permite ao artista plástico se expressar através dos seus próprios algoritmos.

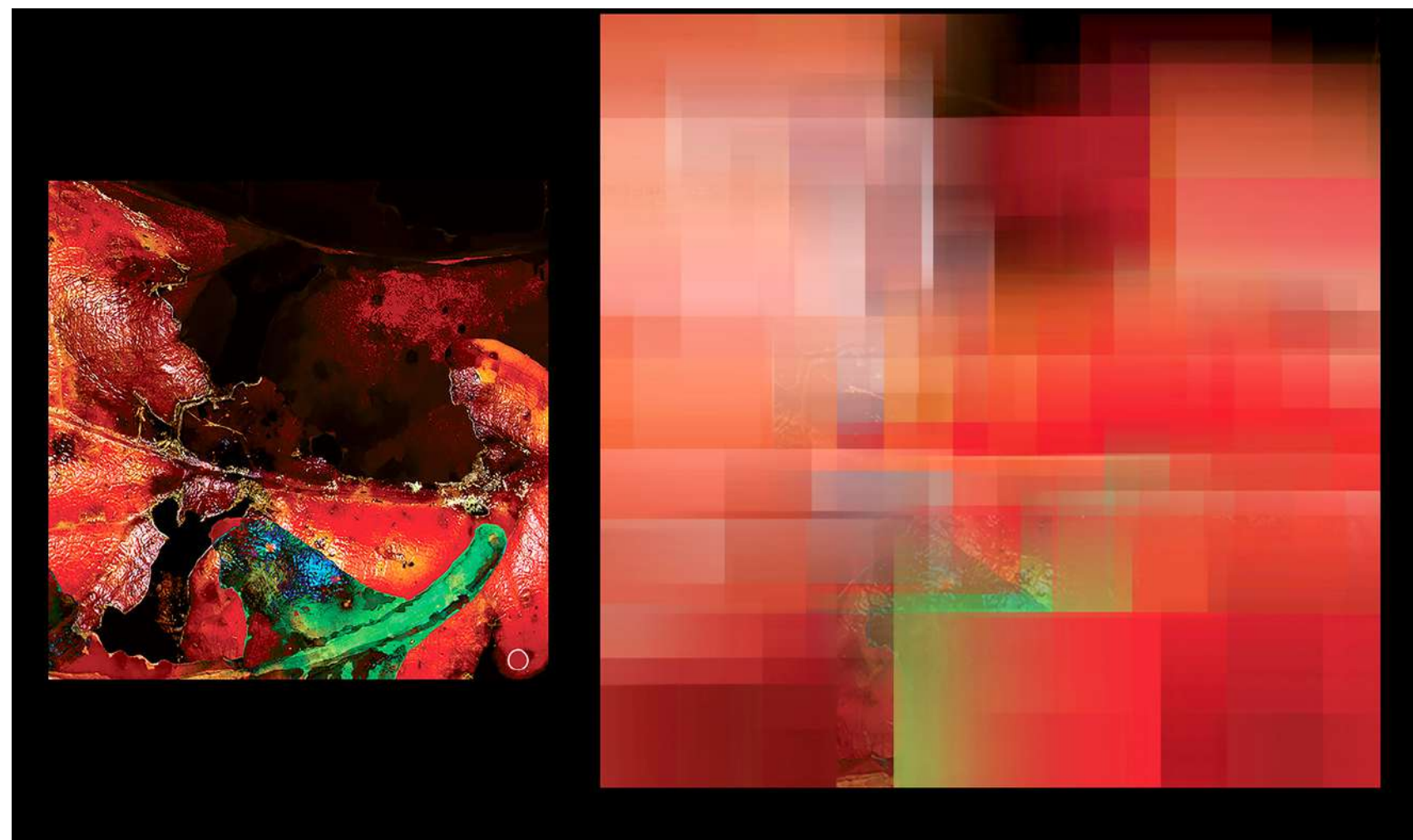
“Encoded Thoughts” é um algoritmo de autor que corre em tempo real. O trabalho aqui presente é a sua 5ª versão e tem proposto, em sucessivas versões experimentais, respostas possíveis a uma interrogação: se isolarmos os elementos cromáticos de uma imagem dos elementos figurativos que a compõem, mantendo as suas posições relativas, será que a abstração cromática resultante é igualmente capaz de transmitir a emoção/razão que presidiu à captura da imagem original? O algoritmo importa uma fotografia a partir de um banco de imagens que lhe é fornecido, e faz a leitura dos pixéis dessa fotografia, de cima para baixo e da esquerda para a direita, selecionando, aleatoriamente, pixéis ao longo de cada linha. É feita a leitura dos valores HSV (Hue, Saturation, Value) dos pixéis selecionados e são produzidos, em simultâneo, uma mancha da mesma cor e três sons, atribuídos aos valores HSV desse píxel de acordo com uma lógica baseada no trabalho de Newton nessa área (relação cor-som) no sec. XVIII. A imagem resultante é única e a “melodia” a ela associada também. E neste contexto, não estando a ser gravada, cada imagem e a sua “melodia” está a ser vista e ouvida pela primeira e única vez. Independentemente do facto de se obter ou não resposta para a pergunta que lhe deu origem, o processo e algoritmo resultantes serão sempre relevantes como exercício plástico. Aliás, neste como noutros casos em que a expressão plástica se processa através de um algoritmo de autor, a peça de programação é muitas vezes considerada mais relevante do que a imagem ou imagens dela resultantes.

15. ENCODED THOUGHTS V5

Técnica: Algoritmo de autor, Processing Programming Language

Ano de execução: 2019-2025

"Encoded Thoughts" é gerado por um algoritmo de autor, programado em Processing, que corre em tempo real em contexto de exposição. O algoritmo importa uma imagem fotográfica, seleciona aleatoriamente pixels dessa imagem e faz a leitura dos seus valores HSV. Com base nesses valores, produz uma mancha da mesma cor do pixel original e três sons, criando assim uma abstração de cor e uma melodia a ela associada, que são sempre únicos.



... da luz natural

EVANGELINA

SIRGADO CURADORIA
TERESA JARDIM

BIOGRAFIA DA ARTISTA

Evangelina Sirgado de Sousa (1952)

Nasceu no Funchal, Ilha da Madeira, a 13 de agosto de 1952.

Artista plástica e investigadora, construiu um percurso singular entre a escultura, a animação digital, a programação e a imagem generativa. Licenciada em Escultura pela Academia de Música e Belas Artes da Madeira em 1975, iniciou aí a sua carreira docente, integrando mais tarde o Instituto Superior de Artes Plásticas da Madeira.

Entre 1991 e 1992 frequentou o Mestrado em *Computer Visualisation and Animation* na Universidade de Bournemouth, Inglaterra, concluindo-o com distinção. Lecionou nesta universidade até 1998, tendo regressado à Madeira em 2000, onde ensinou na Universidade da Madeira até 2011. Desenvolve desde 1984 investigação na síntese de imagem por computador, apresentando o seu trabalho em exposição e festivais nacionais e internacionais, incluindo o Prix Pixel - INA Imagina (Monte Carlo), SIGGRAPH (Los Angeles) e Europeia Student's Computer Graphics Festival (França).

Foi premiada na I Bienal dos Açores e Atlântico (1985) e distinguiu-se como jurada internacional do Prix Pixel - INA Imagina em 1996. A sua obra articula escultura, vídeo, animação e programação como práticas artísticas, explorando os diálogos entre imagem, som, memória e código. Publicou artigos e apresentou comunicações em conferências como *Bridges*, *ArtsIT* e *Digital Arts*, aprofundando as potencialidades expressivas da linguagem Processing, desenvolvida no MIT.

As participações mais recentes de Evangelina Sirgado de Sousa envolvem projetos como *What is Watt?*, *RECYCLE-ME*, *Colours in the Dark* e *ao sol da manhã*. As mãos, afirmando-se como referência na arte digital portuguesa, num percurso que cruza pensamento, tecnologia e poesia virtual.

