

Ricardo Filipe Nunes Pires Mestre

AUTORRECONHECIMENTO ATRAVÉS DA ARTE
A INSTÂNCIA SONORA COMO PROCESSO DE REPRESENTAÇÃO
INDIVIDUAL EM MÉDIA-ARTE DIGITAL



**UNIVERSIDADE DO
ALGARVE**
Faculdade de Ciências Humanas e
Sociais



UNIVERSIDADE ABERTA
Departamento de Ciências e
Tecnologias

Ricardo Filipe Nunes Pires Mestre

AUTORRECONHECIMENTO ATRAVÉS DA ARTE
A INSTÂNCIA SONORA COMO PROCESSO DE REPRESENTAÇÃO
INDIVIDUAL EM MÉDIA-ARTE DIGITAL

Doutoramento em Média-Arte Digital
(Especialidade em Comunicação, Cultura e Arte)
Trabalho efetuado sob a orientação de:
Professor Doutor Pedro Jorge Agostinho Alves da Veiga
Professor Doutor Pedro Duarte Leal Gomes Pestana



UNIVERSIDADE DO
ALGARVE
Faculdade de Ciências Humanas e
Sociais



UNIVERSIDADE ABERTA
Departamento de Ciências e
Tecnologias

Declaração da autoria do trabalho

Autorreconhecimento através da arte: A Instância Sonora como processo de representação individual em Média-Arte Digital

Declaro ser o autor deste trabalho, que é original e inédito. Autores e trabalhos consultados estão devidamente citados no texto e constam da listagem de referências incluída.

Ricardo Mestre

Copyright

Ricardo Filipe Nunes Pires Mestre

A Universidade do Algarve reserva para si o direito, em conformidade com o disposto no Código do Direito de Autor e dos Direitos Conexos, de arquivar, reproduzir e publicar a obra, independentemente do meio utilizado, bem como de a divulgar através de repositórios científicos e de admitir a sua cópia e distribuição para fins meramente educacionais ou de investigação e não comerciais, conquanto seja dado o devido crédito ao autor e editor respetivos.

RESUMO

A presente investigação insere-se no campo da média-arte digital, utilizando o som como veículo central para explorar novas formas de representação e interação, procurando responder a questões sobre o papel do ambiente sonoro na construção da identidade e do sentido de si.

No âmbito da realidade sonora individual, esta tese incide sobre o papel dos ambientes sonoros e da *Sound Art* na exploração de instâncias sonoras, de modo a desenvolver retratos sonoros experimentais de indivíduos. Para isso, parte de um universo de seis estudos de caso para o desenvolvimento destes retratos sonoros, através do artefacto *My Mono No Aware*, contrastando as suas criações e os processos que lhe são inerentes com o impacto junto dos retratados, em particular, analisando a forma como se reconhecem através dos mesmos.

O artefacto desenvolvido oferece uma experiência rica em múltiplas dimensões, incentivando a reflexão profunda sobre o autorreconhecimento, as emoções e a efemeridade da vida, sendo necessária uma postura crítica sobre os seus limites e possibilidades, reconhecendo tanto o seu poder inovador quanto os desafios que se colocam numa era em que a relação entre o ser humano e a tecnologia é cada vez mais complexa e ambígua.

Em conclusão, a análise dos dados recolhidos revela que o retrato sonoro é amplamente aceite como ferramenta para a reflexão e representação individual, com uma forte utilidade nas dimensões pessoal e emocional, destacando algumas limitações, mesmo que reduzidas, na sua aplicabilidade ao contexto profissional.

ABSTRACT

This research is part of the field of digital media art, using sound as a central vehicle to explore new forms of representation and interaction, seeking to answer questions about the role of the sound environment in the construction of identity and sense of self.

In the context of individual sound reality, this thesis focuses on the role of sound environments and *Sound Art* in the exploration of sound instances, in order to develop experimental sound portraits of individuals. To do this, it starts from a universe of six case studies for the development of these sound portraits, through the *My Mono No Aware* artefact, contrasting their creations and the processes inherent to them with the impact on those portrayed, in particular, analysing how they recognise themselves through them.

The artefact developed offers a rich experience in multiple dimensions, encouraging deep reflection on self-recognition, emotions and the ephemerality of life, requiring a critical stance on its limits and possibilities, recognising both its innovative power and the challenges posed in an era in which the relationship between human beings and technology is increasingly complex and ambiguous.

In conclusion, the analysis of the data collected reveals that the sound portrait is widely accepted as a tool for reflection and individual representation, with a strong usefulness in the personal and emotional dimensions, but with some limitations, albeit small, in its applicability to the professional context.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer a todos aqueles que partilham diariamente a sua energia e sabedoria comigo, seja por motivos pessoais, emocionais ou profissionais. Acredito que o nosso percurso é feito de pensamentos, momentos e desejos, sendo este o mote principal desta minha tese, ou seja, dar sentido ao que fazemos e perceber quem somos através dos pequenos detalhes da vida. A vocês amigos, conhecidos e meros acasos, obrigado por toda a energia partilhada, seja ela boa ou menos boa, que me faz seguir sempre o caminho que considero ser o mais correto, o de perceber, sentir e criar.

Obviamente que de forma detalhada, os agradecimentos passam sempre pelos que nos estão mais perto, os que reconhecem a nossa identidade enquanto algo que lhes foi entregue pela vida. A ti mãe, a ti pai, “mana”, avó e “priminhos”, obrigado por fazerem parte da minha matriz sonora, a base de toda a minha educação de qualidade e defeitos.

À Jannett, ao Pedro, ao Carlos e à Célia, obrigado por refletirem comigo nos momentos de dúvida e por me ajudarem a perceber um pouco mais sobre o mundo, vocês fazem parte do meu ciclo de forma intrínseca e intemporal, de forma certa e espiritual.

Ao Fernando Ortega, ao Luís Raimundo e à Metrosonic Records, Rogério, Rui, To Pê, Nuno, Joana, Noble e Zé Manel, por alimentarem a minha musicalidade com as vossas orientações e aprovações, por acreditarem na música que me sai dentro do corpo, que me fascina e me permite inventar novas formas de ver e compreender o mundo.

Ilhéu, Micael, Sofia, Rúben, Lúcia e ao Ângelo, obrigado por toda a melhor má vida que um *nerd* e/ou *geek* pode ter recheada de boas gargalhadas e de uma competição saudável e alargada até às tantas da noite. Vocês foram uma interferência que me apareceu e que me fez voltar aos meus tempos de adolescência, onde uma boa tarde de “jogatana” era o clímax da vida de um jovem desorientado.

À malta da União Seixalense, colegas músicos, maestro, diretores e colaboradores, obrigado por alimentarem em mim toda uma vontade de utilidade e prosperidade em prol da obra, de forma voluntária e associativa, contribuindo para um bem comum, um sonho que alimenta a alma de muita gente ao longo dos seus 155 anos.

Aos meus queridos *brothers*, em nome do nosso querido Francisco Amaro, obrigado por me acompanharem nos momentos de partilha e de sabedoria, como homens livres e de bons costumes, alimentando a minha alma com luz e reconhecimento. Vocês são a minha ligação ao que há de mais místico na vida, acompanhando os vestígios do tempo de forma justa e perfeita.

À Cláudia, por teres aparecido na melhor altura da minha vida, ocupando um lugar especial que já há muito tempo estava por preencher. Obrigado por me ouvires, leres, escreveres, e partilhares o teu passado, presente e futuro comigo. Não esquecer a Cacau e a Alma, incondicionais e que me recebem em casa todos os dias com uma cauda feliz e uns olhos profundos e mágicos.

Às entidades que representam o investimento na minha formação e confiança no meu trabalho, ao AE Nun'Álvares, AE Terras de Larus, AE Mouzinho da Silveira, AE Augusto Louro, UAP, Colégio Guadalupe, Clube Recreativa da Cruz de Pau, Clube de Campismo Luz e Vida, à Junta de Freguesia de Amora e à Câmara Municipal do Seixal.

A todos os outros, que dispensam um pouco do seu tempo para estar na minha companhia, quando a vida assim o permite, sendo âncoras perfeitas para me ajudarem a reconhecer o meu percurso, ao longo do tempo: Michael, Andreia, Rodrigo, Neto, Kaddi, Pedro, Sogranora, Sandra e Hugo, Cátia, Cheng, Cristina, Sofia, Bruno, Margarida, Sofia, Mário e Miriam, Carpe Diem, professora Ana Isabel e a professora Helena Rodrigues.

MOTIVAÇÃO

These are positions and practices, capacities and imaginaries given traction by the freedom of listening, by listening to oneself in order to deepen one's conscience and consciousness, and from which to hear others, as they resound with particular indignation or hope. From such instances, one may begin to truly sense the interdependencies of which one is always a part, and which may encourage a collective making of this life lived ...

(LaBelle, 2018, p.164)

No decorrer desta viagem pelo Doutorado em Média-Arte Digital (DMAD), o fascínio pela leitura, associada à arte e tecnologia, guiou-me até ao espectro filosófico deste modo de vida, associado a uma componente teórico-prática em busca da conceção de novas realidades, estimulando a reflexão sobre o respetivo percurso artístico.

Em primeiro lugar, a arte propõe, em mim, a construção de significados e mensagens que nos transportam para realidades distintas, consistindo numa ferramenta para a consciencialização da sociedade, cultivando e germinando pensamentos e desejos na mente humana. Neste seguimento, acredito que a arte promove momentos de autoperceção e autorreconhecimento pelo ponto de vista do indivíduo e do ambiente envolvente, estimulando uma necessidade sobre a explicação e a compreensão do mundo, assim como das suas decisões, ações e reflexões.

Deste modo, ao desenvolver este tema um pouco mais, sob a alçada do tipo de arte ligada à minha atividade profissional, devo realçar que a minha motivação para este projeto se encontra na junção entre a minha experiência de vida artística, como músico, e a componente científica no âmbito da Média-Arte Digital (MAD), num culminar perfeito e simbiótico de artista-investigador.

Embora, de forma clara e objetiva, se possa reconhecer que a análise, a composição ou a execução musical não estão, à primeira vista, ao alcance de todos, o foco incidia na promoção do autorreconhecimento através da sua prática. Assim, durante o

processo de investigação, um feliz encontro literário com alguns trabalhos de Murray Schafer, transformou-se na chave mestra para o processo de deliberação e orientação científica. Neste encontro, destacou-se o som, utilizado em diferentes âmbitos científicos e artísticos, funcionando como um recurso chave para este projeto, permanecendo de forma presente e constante no cotidiano, mesmo quando negligenciado.

No seguimento da investigação, o DMAD, associado a uma componente tecnológica, filosófica e artística, propôs uma reflexão sobre o papel das artes ao longo do desenvolvimento e da história do ser humano, considerando as suas projeções futuras e as suas reflexões passadas, traduzindo o seu pensamento e os seus sentimentos de forma concreta e/ou abstrata, prolongando os seus ideais e as suas visões sobre o mundo no panorama histórico, social, pessoal, emocional, profissional, biológico, entre outros. Assim, a entrada no mundo da MAD, proporcionou uma perspetiva sobre o artista e o respetivo processo criativo, centrada na ação, perante o que lhe é interno e externo, sob forma de expressão, através da articulação entre diferentes áreas de conhecimento e recursos materiais ou virtuais.

No decorrer do processo de investigação, procurou-se não apenas reunir referências e construir um enquadramento teórico fundamentado, mas também desenvolver um conceito central no estudo das representações sonoras individuais: a instância sonora. Este conceito, apresentado em artigo publicado em 2023, centra-se na compreensão do papel que o som desempenha na construção da realidade individual e coletiva, sendo definido como o campo sonoro que atravessa e reflete as experiências de vida de cada pessoa, assim como as suas ambições e objetivos futuros.

A instância sonora, organizada em quatro dimensões fundamentais (matriz sonora, ciclos sonoros, interferências sonoras e vestígios sonoros), representa de que forma os sons moldam pensamentos, atitudes e identidades. Neste contexto, este

“ambiente sonoro interior” é entendido não apenas como uma abstração metafórica, mas como um processo multifacetado que pode manifestar-se de forma fisiológica, criativa ou apreciativa, traduzindo-se na relação entre os sons que ressoam dentro de cada indivíduo e o impacto que estes têm na sua autoexploração, permitindo a sua utilização enquanto ferramenta de autorreconhecimento, incorporada no meio ambiente pessoal, emocional e profissional.

Com a articulação entre matérias e tema de estudo, tornou-se possível criar um artefacto interativo, com o objetivo de salientar a realidade sonora individual, ou a instância sonora, como meio para aferir o grau de autorreconhecimento dos indivíduos, através da escuta.

Embora a entrada nesta área tenha sido por mero acaso, sinto-me afortunado por estar presente e por poder articular todo o meu conhecimento e vontade com este vasto universo de mundos explorados e por explorar, articulando a interatividade, o público e a mensagem que procuro transmitir - que os pequenos detalhes (sonoros) promovem uma perspetiva específica sobre a realidade de quem os absorve, uma identidade sonora, uma autoscopia através da escuta.

From somewhere in the middle of the development section of the world soundscape, let us listen carefully to the themes and try to assess where they are carrying us. (...) and so to end with an assignment: Keep a world sound diary. Wherever you go take note of what you hear. We are all in the world symphony. What is not yet apparent is whether we are merely part of its apparatus or the composers responsible for giving it form and beauty. I have tried to show how the rich universe of sound around us could be the object for a new kind of musical studies, a program that would carry the participants across the party-lines of the conservatory curriculum and sweep them out into the shifting shapes of what we might call the 'middlefields' between many different disciplines. But if we wish to apply thought to the nerve of what is happening today, where else would we go? Much has been left open for further development, and the active student will add his own ideas, correcting whatever errors he detects as he plunges deeper into the fields of science, social science and art from which to form the working principles of a whole new theory of music, a theory in pace with the imaginative leaps of the artists who are today carrying music in bold, new synergies quite beyond whatever the dictionaries of the past thought it to be. The universe is your orchestra. Let nothing less be the territory of your new studies.

(Schafer, 1969, pp. 61 e 62)

ÍNDICE

RESUMO.....	1
ABSTRACT.....	2
Agradecimentos.....	3
Motivação.....	5
Índice.....	9
Índice de Figuras.....	13
Índice de Tabelas.....	14
Lista de abreviaturas, siglas e acrónimos.....	15
1. Introdução.....	16
1.1 Contexto.....	16
1.2 Identificação do problema.....	17
1.3 Objetivos e justificação.....	19
1.4 Questões de investigação e hipóteses.....	20
1.5 Artefacto.....	22
1.6 Metodologia de Investigação.....	23
1.6.1 Desenho de investigação.....	26
1.6.2 A/R/Cografia.....	28
1.6.3 Etnografia.....	31
1.6.4 Fenomenologia.....	33
1.6.5 Voluntários.....	35
1.6.6 Critérios de seleção.....	36
1.6.7 Considerações éticas.....	37
1.7 Estrutura da Tese.....	40
PARTE I.....	42
1. Revisão de literatura e estado da arte.....	43
1.1 Enquadramento.....	44
1.2 Média-Arte Digital.....	45

1.3 Sound Art.....	47
1.4 Autorreconhecimento.....	53
1.5 Identidade.....	55
1.6 Soundscape.....	56
1.7 Soundscape composition.....	58
1.8 Soundwalk.....	59
1.9 Soundsitting.....	61
1.10 Sound Poetry.....	61
1.11 Listening.....	62
1.12 Música Concreta.....	64
1.13 Silêncio.....	66
1.14 Teatro Playback.....	68
1.15 Evento Sonoro.....	70
1.16 Estrutura Sonora.....	71
2. Artefactos e projetos.....	72
2.1 Imaginary Soundscape.....	74
2.2 Microsoft Soundscape.....	75
2.3 Interreg Italy – Croatia Soundscape.....	76
2.4 Shadow Soundings.....	78
2.5 ArtSoundscapes.....	79
2.6 Sound Around You.....	80
2.7 Open Sound New Orleans.....	81
2.8 Shaping Soundscapes.....	82
2.9 Cities and Memory.....	83
2.10 Hush City.....	84
2.11 In the Garden.....	85
2.12 The Quiet Room.....	86
2.13 77 Million Paintings.....	89
2.14 Voice Tunnel.....	90
2.15 Seismoscopes.....	91

2.16 Microphones.....	92
2.17 Time Square.....	93
2.18 I Am Sitting In a Room.....	94
2.19 Music on a Long Thin Wire.....	95
2.20 Soundscaper.....	96
3. Considerações.....	97
 PARTE II.....	 99
1. Artefacto MY MONO NO AWARE.....	100
1.1 Mono no aware.....	100
1.2 Ambiente sonoro individual.....	102
1.3 Instância Sonora.....	104
1.3.1 Matriz Sonora.....	104
1.3.2 Ciclos Sonoros.....	105
1.3.3 Interferência Sonora.....	106
1.3.4 Vestígios Sonoros.....	107
1.3.5 Instância.....	108
1.4 Processo Criativo.....	109
1.4.1 Inspiração.....	111
1.4.2 Gatilho.....	111
1.4.3 Intenção.....	112
1.4.4 Conceptualização.....	112
1.4.5 Prototipagem.....	127
1.4.6 Testes.....	141
1.4.7 Intervenção.....	141
1.4.8 Considerações.....	143
 PARTE III.....	 145
1. Análise e recolha de dados.....	146
1.1 Questionários.....	147

1.2 Amostra.....	148
1.2.1 Amostra por bola de neve.....	149
1.2.1.1 Círculo Emocional.....	149
1.2.1.2 Círculo Pessoal.....	150
1.2.1.3 Círculo Profissional.....	151
1.2.1.4 Análise de dados (círculo emocional, pessoal e profissional).....	152
1.2.2 Amostra aleatória simples.....	182
1.2.2.1 Análise de dados (círculo desconhecido).....	182
2. Conclusões globais.....	188
 PARTE IV.....	191
1. Conclusão.....	192
2. Reflexão do artista.....	195
3. Considerações Finais.....	200
 Referências Bibliográficas.....	203
Anexos.....	225
Apêndices.....	238

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Imaginary Soundscape.....	74
Figura 2 – Microsoft Soundscape.....	75
Figura 3 – <i>Flyer</i> promocional Interreg Italy – Croacia Soundscape – Causas e efeitos..	76
Figura 4 – <i>Flyer</i> promocional Interreg Italy – Croacia Soundscape – Imagens alusivas à poluição sonora marítima.....	77
Figura 5 – Shadow Soundings – Bill Fontana - MAAT.....	78
Figura 6 – ArtSoundscapes.....	79
Figura 7 – Sound Around You – User Ratings & opinions	79
Figura 8 – Sound Around You.....	80
Figura 9 – OSNO – Mapa Digital (repositório sonoro).....	81
Figura 10 – Shaping Soundscapes.....	82
Figura 11 – Cities and Memory.....	83
Figura 12 – Hush City.....	84
Figura 13 – In the Garden.....	85
Figura 14 – The Quiet Room.....	86
Figura 15 – The Big Here and the Long Now.....	87
Figura 16 – 77 million paintings.....	89
Figura 17 – Voice Tunnel.....	90
Figura 18 – Seismoscopes.....	91
Figura 19 – Microphones.....	92
Figura 20 – Times Square.....	93
Figura 21 – I Am Sitting in a Room.....	94
Figura 22 – Music on a Long Thin Wire.....	95
Figura 23 – SoundScaper.....	96
Figura 24 – DDB – Mapas conceptuais.....	113
Figura 25 – DDB – Esfera.....	126
Figura 26 – DDB – Abordagem do conceito <i>Facemap</i>	127
Figura 27 – DDB – Efeitos Visuais.....	128
Figura 28 – DDB – Imagens dos voluntários com efeito 6 e traços.....	129
Figura 29 – Aplicação IMMNA – Ambiente de desenvolvimento visual cables.gl.....	131
Figura 30 – Aplicação da máscara de interação por camadas.....	137
Figura 31 – Aplicação da máscara de interação por camadas com movimento.....	137

Gráfico 1 – Voluntário 1 – Síntese dos dados recolhidos.....	156
Gráfico 2 – Voluntário 2 – Síntese dos dados recolhidos.....	161
Gráfico 3 – Voluntário 3 – Síntese dos dados recolhidos.....	166
Gráfico 4 – Voluntário 4 – Síntese dos dados recolhidos.....	170
Gráfico 5 – Voluntário 5 – Síntese dos dados recolhidos.....	174
Gráfico 6 – Voluntário 6 – Síntese dos dados recolhidos.....	178
Gráfico 7 – Desconhecidos – Síntese dos dados recolhidos.....	187
Gráfico 8 – Distribuição por critério – Voluntário 1.....	244
Gráfico 9 – Distribuição por critério – Voluntário 2.....	244
Gráfico 10 – Distribuição por critério – Voluntário 3.....	245
Gráfico 11 – Distribuição por critério – Voluntário 4.....	245
Gráfico 12 – Distribuição por critério – Voluntário 5.....	246
Gráfico 13 – Distribuição por critério – Voluntário 6.....	246
Gráfico 14 – Retrato Sonoro Individual.....	247

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1 – Palavras-chave – Voluntário 1.....	123
Tabela 2 – Palavras-chave – Voluntário 2.....	123
Tabela 3 – Palavras-chave – Voluntário 3.....	124
Tabela 4 – Palavras-chave – Voluntário 4.....	124
Tabela 5 – Palavras-chave – Voluntário 5.....	125
Tabela 6 – Palavras-chave – Voluntário 6.....	125
Tabela 7 – Conceptualização.....	135
Tabela 8 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, profissional e social do voluntário 1.....	152
Tabela 9 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, profissional e social do voluntário 2.....	157
Tabela 10 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, profissional e social do voluntário 3.....	162
Tabela 11 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, profissional e social do voluntário 4.....	166
Tabela 12 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, profissional e social do voluntário 5.....	170

Tabela 13 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, profissional e social do voluntário 6.....	174
Tabela 14 – Recolha de dados associada ao questionário, relativo a um círculo aleatório, desconhecido do(s) voluntário(s).....	179

LISTA DE ABREVIATURAS, SIGLAS E ACRÓNIMOS

CLIP – Contrastive Language Image Pre-training

dB – Decibel

DDB – Diário Digital de Bordo

DMAD – Doutoramento em Média-Arte Digital

EIMAD – Encontro Internacional de Música, Arte e Design

EUA – Estados Unidos da América

fBm – Fractional Brownian Motion Noise

GPS – Global Positioning System

Hz – Hertz

IMMA – Irish Museum of Modern Art

iOS – iPhone Operating System

IOF – Institute of Oceanography and Fisheries

MAAT – Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia

MAD – Média-Arte Digital

MAN – Mar Adriático Norte

MMNA – My Mono No Aware

MTA – Metropolitan Transportation Authority

OSNO – Open Sound New Orleans

1. INTRODUÇÃO

1.1 CONTEXTO

O ambiente sonoro (*Soundscape*) destaca-se como um conjunto diversificado de sons que compõem o mundo, associados a diferentes contextos e origens, sendo objeto de estudo em diversas áreas do conhecimento.

Murray Schafer, autor que originalmente desenvolveu este conceito, sublinha a importância de reconhecer a realidade sonora e de selecionar os sons que melhor contribuem para a “sintonização” do mundo, fomentando o equilíbrio e o bem-estar da humanidade. Deste modo, a sua análise visa compreender os benefícios e as consequências das paisagens sonoras, promovendo o bem-estar da sociedade e dos ecossistemas (Schafer, 1977).

A partir deste enquadramento, a utilização dos sons na criação de novas conceções de arte sonora (*Sound Art*) permite a formulação de composições distintas no âmbito musical e artístico, incentivando a audição ativa para os detalhes do quotidiano, contribuindo assim para o autorreconhecimento através de processos de autoperceção sonora (Moulon, 2018).

Por outro lado, a MAD, enquanto área de conhecimento que promove a interseção entre o digital, o tecnológico e o artístico, oferece um espaço privilegiado para integrar práticas como a arte sonora, enquanto vertente de exploração sonora, enquanto recurso artístico, articulando a inovação tecnológica com expressão sensorial. Através da MAD, a arte sonora pode expandir as suas possibilidades, incorporando elementos híbridos que transformam as experiências auditivas em narrativas interativas e imersivas, diversificando materiais e métodos, enquanto promove a construção de discursos artísticos que implantam ideias, sensações ou emoções na mente e no corpo do espetador, conferindo novas camadas de significado à criação artística e ao impacto da obra (Heinich, 2014).

Com base nas perspetivas destes dois campos de investigação, esta investigação propõe a criação de um conjunto de representações individuais, designadas como retratos sonoros, que capturam e interpretam elementos do ambiente sonoro associado a cada participante, funcionando como uma representação auditiva da sua experiência e identidade. Através da paisagem sonora, compreendida como o conjunto de sons que constituem o ambiente sonoro individual e coletivo, os retratos sonoros exploram a

dimensão subjetiva e relacional do som na construção do autorreconhecimento. Este último, entendido como o processo pelo qual os indivíduos aprofundam a percepção de si mesmos através de experiências sensoriais e reflexivas, constitui o foco central desta abordagem.

Procurando explorar diferentes realidades temporais e contextuais, estas representações individuais destinam-se a investigar o impacto do som na autoexploração e no entendimento do próprio eu, contribuindo para uma nova perspectiva sobre a identidade e a relação com o ambiente sonoro. Ao enfatizar a ligação entre som, identidade e consciência, este trabalho visa reforçar a importância do *Soundscape* e da *Sound Art* como ferramentas para a construção de narrativas sonoras e experiências holísticas.

Neste contexto, a criação dos retratos sonoros assenta num processo participativo que visa traduzir, em linguagem sonora, elementos significativos da identidade de cada participante. O procedimento inicia-se com uma entrevista individual, na qual o voluntário é convidado a refletir sobre si próprio e a selecionar um conjunto de palavras-chave que considere representativas da sua experiência, memória ou modo de estar no mundo. Em seguida, cada participante procede à sonorização dessas palavras, ou seja, escolhe, grava e disponibiliza sons que, na sua perspectiva, correspondem simbolicamente a essas palavras-chave. Estes sons, reunidos e organizados num registo digital, compõem o retrato sonoro — uma paisagem sonora pessoal que incorpora tanto a dimensão subjetiva como relacional do som. Alinhado aos princípios da MAD, cada retrato sonoro será transformado num artefacto interativo, permitindo ao ouvinte explorar diferentes camadas e caminhos sonoros de forma não linear. Esta dimensão interativa reforça a convergência entre o conceito de *Soundscape*, entendido como uma construção sensorial e ecológica, possibilitando experiências imersivas e personalizadas, ampliando o potencial expressivo e interpretativo da *Sound Art*.

1.2 IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA

A presente investigação insere-se no campo da MAD, utilizando o som como veículo central para explorar novas formas de representação e interação, procurando responder a questões sobre o papel do ambiente sonoro na construção da identidade e do sentido de si.

A relação entre o som e a experiência humana tem sido amplamente explorada em diversos campos do conhecimento, destacando a sua relevância na compreensão das interações entre os indivíduos, o ambiente e os processos criativos. Neste contexto, conceitos como *Soundscape* e *Sound Art* surgem como pilares fundamentais para a investigação do som como recurso para moldar percepções, analisar o meio ambiente e influenciar emoções.

O conceito de *Soundscape* encontra-se profundamente enraizado numa perspetiva global, refletindo sobre a relação entre o som e o ambiente como um todo. Murray Schafer, autor principal do conceito, enfatizou a necessidade de compreender e valorizar o mundo sonoro como parte integrante da ecologia humana e ambiental. Na sua obra seminal, *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World* (1994;1977), Schafer propõe uma abordagem crítica ao estudo do som, argumentando que a atenção consciente ao ambiente sonoro pode transformar a forma como nos relacionamos com o mundo e promover o equilíbrio e o bem-estar coletivo. A visão de Schafer, centrada na necessidade de uma “sintonização” do mundo, através da seleção e valorização de sons positivos, sublinha a relevância do *soundscape* como uma ferramenta de intervenção ecológica e cultural.

Apesar deste enquadramento global, que destaca a importância dos sons na construção de uma sociedade equilibrada, observa-se uma lacuna na forma como o *Soundscape* é traduzido para experiências individuais mais subjetivas, como aquelas que envolvem processos de autorreconhecimento. Por outro lado, a *Sound Art*, enquanto prática que explora o som como material criativo e plástico, oferece uma ponte para abordar estas questões, através do desenvolvimento de instalações ou artefactos que o integrem como elemento central, desafiando percepções sensoriais e promovendo novas formas de interação entre o público e o meio ambiente.

Assim, a problemática central desta investigação reside na subvalorização da dimensão sonora como uma ferramenta de autorreconhecimento e expressão artística na MAD. Embora a prática artística e o estudo teórico no campo do *Soundscape* tenham demonstrado a sua capacidade de transformar a percepção e a interação com o ambiente sonoro, procura-se aqui uma articulação clara sobre como estas práticas podem ser aplicadas de forma a se explorar a subjetividade individual e a identidade através do som.

Por outro lado, a terminologia associada a conceitos como “retrato sonoro” permanece como terreno fértil para uma abordagem mais centrada no indivíduo. Embora o *Soundscape* seja amplamente reconhecido como o conjunto de sons que compõem um

ambiente, falta uma definição operacional do conceito de retrato sonoro e do modo como este pode ser utilizado para traduzir vivências pessoais e promover o autorreconhecimento. Assim, o termo pode ser entendido como um processo de autopercepção, fomentando a reflexão sobre a identidade e o lugar do indivíduo no mundo.

Metodologicamente, a integração do *Soundscape* com os recursos interativos e imersivos, englobados no âmbito da MAD, representa uma oportunidade ainda pouco explorada, proporcionando um espaço interdisciplinar para a experimentação criativa, procurando transformar o *Soundscape* em experiências narrativas personalizadas, que dialogam diretamente com a identidade e a subjetividade do espectador (Heinich, 2014).

A criação de retratos sonoros, enquanto composições baseadas no ambiente sonoro, apresenta-se como uma abordagem distinta para a exploração destas possibilidades, permitindo a tradução da paisagem sonora em representações artísticas únicas e significativas.

1.3 OBJETIVOS E JUSTIFICAÇÃO

De um modo geral, as diferentes abordagens associadas ao *Soundscape* são enquadradas numa vertente sonora social e generalizada, com preocupações focadas nas potencialidades do ambiente sonoro percebido pelo Homem, em prol do desenvolvimento sustentável. Muito embora o termo seja retratado num âmbito plural, torna-se possível, através da articulação “híbrida” entre arte sonora e a MAD, o desenvolvimento de um mote para a formulação do conceito de instância sonora, incluindo características mais pessoais sobre a realidade sonora do indivíduo, no âmbito dos processos de representação.

Considerando outras temáticas associadas, o ambiente sonoro relaciona-se com diferentes pontos da investigação científica, orientando o ser humano para uma conscientização e escuta em torno da identidade, através das suas ações diárias e, por consequência, dos sons que traduzem essa ação, ou conjunto de ações.

Por outro lado, o campo artístico da arte sonora e da poesia sonora expande os limites da arte e da estrutura do significado, abrindo caminho a novas relações entre a linguística e a sua tradução no plano pessoal e emocional, e permitindo, assim, novas perspetivas sobre o próprio conceito de significado.

Deste modo, e tendo em conta as abordagens e os estudos realizados nesta área, de carácter generalizado ou específico, associado ao contexto social e/ou histórico, a realidade individual constitui, ainda, “território fértil” no ramo da investigação científica dos ambientes sonoros, possibilitando um espaço para o autorreconhecimento através da arte.

1.4 QUESTÕES DE INVESTIGAÇÃO E HIPÓTESES

No âmbito da realidade sonora individual, esta tese incide sobre o papel dos ambientes sonoros e da *Sound Art* na exploração de instâncias sonoras, de modo a desenvolver retratos sonoros experimentais de indivíduos. Para isso, parte de um universo de seis estudos de caso para o desenvolvimento destes retratos sonoros, contrastando as suas criações e os processos que lhe são inerentes com o impacto junto dos retratados, em particular, analisando a forma como se reconhecem através dos mesmos.

Garantir uma representação individual significa disponibilizar ao ser humano novas ferramentas para o longo processo de reflexão, através do reconhecimento do seu meio ambiente, dos sons que o representam, assim como a sua perspetiva sobre a sua função no mesmo. Neste sentido, o termo instância sonora procura designar os pormenores inscritos no ambiente sonoro, acessíveis unicamente através da perceção do indivíduo em questão, como será posteriormente abordado.

No decurso da investigação, a procura por elementos objetivos que fundamentassem o enquadramento das questões de investigação possibilitou, não apenas a necessidade da produção artística dos retratos sonoros, como da própria validação por parte dos retratados, coexistindo com a procura por evidências, ainda que subjetivas, sobre a “visão auditiva” e perspetiva de reconhecimento, por parte de outros voluntários, inseridos num ambiente próximo dos seis representados. Deste modo, procurou-se que os representados se reconhecessem, perante os seus respetivos retratos sonoros, salientando ainda essa mesma possibilidade por parte de indivíduos próximos da realidade pessoal, emocional e/ou profissional dos retratados.

Tendo em conta que se trata de uma investigação orientada para uma componente mais prática, com enquadramento teórico, anteviu-se como objetivos:

- Projetar e desenvolver artefactos, com espaçamento temporal de um e dois anos;
- Comparar as versões distintas dos artefactos, tendo em conta o testemunho sobre a exposição dos próprios indivíduos à sua representação;

- Contribuir para o conhecimento científico e as potencialidades transdisciplinares do conceito de *Sound Art* e *Soundscape*;
- Identificar, analisar e relacionar outros artefactos, publicados no âmbito do *Sound Art* e *Soundscape*, com a investigação.
- Desenvolver e propor um método de trabalho para a conceção e desenvolvimento das instâncias sonoras.

De maneira a aprofundar o estudo do método aplicado para a criação de instâncias sonoras, definiram-se as seguintes questões de investigação:

- De que modo é que a representação individual em média-arte digital, através do desenvolvimento de instâncias sonoras, contribui para o grau de autorreconhecimento?
- O método utilizado e devidamente documentado na construção das instâncias sonoras revelou-se adequado à criação de artefactos de média-arte digital, identificáveis pelos próprios retratados como suas representações sonoras? Em que medida poderá ser melhorado?

No sentido de responder às questões acima mencionadas, propuseram-se as seguintes hipóteses de investigação:

- A representação individual através de instâncias sonoras em projetos de média-arte digital, contribui para o grau de autorreconhecimento dos retratados, tendo em conta o processo de exploração e pesquisa do ambiente sonoro individual, como meio articulador entre o espaço e o tempo, permitindo ao retratado a (auto)reflexão através de fragmentos sonoros evocativos da sua experiência enquanto indivíduo.
- O método utilizado na construção de instâncias sonoras revela-se adequado à criação das representações individuais em média-arte digital, considerando e respeitando a individualidade de cada retratado, possibilitando uma visão subjetiva e devidamente documentada e orientada para as necessidades dos mesmos.

1.5 ARTEFACTO

Um artefacto em MAD pode ser definido como uma entidade complexa, híbrida e polissémica, resultado da interação entre processos computacionais, técnicas algorítmicas e práticas artísticas, cuja materialidade é intrinsecamente mediada pelo digital. Neste sentido, este conceito é caracterizado pela transmutação da matéria artística para um domínio de pura abstração computacional, onde a manipulação de dados procura gerar, modificar ou remediar experiências sensoriais, estéticas e conceptuais, desafiando assim as fronteiras tradicionais entre a realidade física e virtual (Ligarretto Feo, 2024).

Neste sentido, o artefacto transcende as noções convencionais do objeto estático, apresentando-se frequentemente como uma entidade processual e performativa, que se manifesta através de fluxos dinâmicos de informação, cuja ontologia é profundamente marcada pela plasticidade e mutabilidade, inerentes e disponíveis no mundo e na capacidade digital. Assim, este conceito assume formas que podem incluir visualizações gráficas, simulações interativas, arte generativa, ambientes imersivos, entre outros sistemas responsivos, que operam numa zona de convergência entre o *software* e o *hardware*, implicando uma relação dialética entre o artista, o público, a máquina e o ambiente virtual (Guimarães, 2017).

De um ponto de vista ontológico, o artefacto em MAD é composto por uma rede complexa de interações simbólicas e materiais, onde o código e a instrução algorítmica assumem o estatuto de linguagem criativa e expressiva. Assim, o artefacto revela-se como um campo de ação rizomático, em que as relações entre os elementos constituintes (como o autor, o espectador e o meio técnico) não se configuram de forma linear, mas antes como um sistema em constante transformação, operando de acordo com lógicas foliiformes e descentralizadas (Pinto, Cardoso e Soares, 2022).

Epistemologicamente, o artefacto digital situa-se numa encruzilhada entre várias disciplinas, incluindo a estética, a cibernética, a filosofia da tecnologia e a teoria dos media, promovendo o processo de exploração da problematização e reconfiguração de noções estabelecidas de autoria, receção, materialidade e tempo (Gingrich, et al, 2021).

A volatilidade e imaterialidade do artefacto em média arte digital — que frequentemente incorpora processos de simulação, virtualização e automatização — introduzem novos paradigmas estéticos que rompem com conceitos tradicionais e socialmente esteticizados, presentes de forma persistente em vários tipos de arte (Peppler, 2010).

Por fim, torna-se importante referir que um artefacto implica uma compreensão das suas implicações socioculturais e filosóficas, nomeadamente no que diz respeito à sua capacidade de mediar as nossas interações com o mundo, entre sujeitos num contexto pós-digital (Marcos, 2017). Ainda assim, o artefacto em MAD é, portanto, simultaneamente produto e processo, uma entidade que subsiste na confluência entre a experimentação artística e a instrumentalização tecnológica, refletindo sobre a condição contemporânea através de novos modos de perceção, cooperação, registo, idealização e participação (Fernandes Marcos e Mucheroni, 2018).

1.6 METODOLOGIA DE INVESTIGAÇÃO

Segundo Zanella (2013), o conceito de metodologia tem por objetivo explicar, avaliar, interpretar, compreender e avaliar os diferentes métodos e as suas abordagens, contribuindo para os processos de investigação na procura de conhecimento.

Através de uma abordagem metodológica qualitativa, pretende-se desenvolver e refinar uma metodologia para criar artefactos sonoros em MAD, com vista a analisar e melhorar o grau de autorreconhecimento dos voluntários. Através da criação e exposição desses artefactos foram recolhidas informações sobre a forma como os indivíduos verificam a sua identidade, destacando os fatores que mais contribuem para esse reconhecimento e como os melhorar.

Deste modo, esta abordagem, qualitativa, não pretende explicar a realidade, mas sim compreendê-la (Barbosa, 2012), possibilitando aos intervenientes e ao público em geral uma observação reflexiva sobre si e o outro. Este tipo de abordagem, articulada com a investigação em prática artística, possibilitou a expansão da consciência para o alcance de diferentes perspetivas, possibilitando ao artista-investigador o desenvolvimento das suas próprias ideias e visões, através da criação da sua obra. Segundo Navarro (2014, p.50) a “produção artística interpretativa e experimental permite e incentiva, por sua vez, nos observadores, uma multiplicidade de perspetivas e de interpretações”.

Muito embora centrada numa metodologia qualitativa, esta inter-relação entre pesquisador e outros sujeitos poderá ser considerada, também no âmbito da etnografia, onde o objetivo se foca na produção de dados de conhecimento antropológico, através da observação direta, conversas informais e formais, como por exemplo a entrevista, em determinado contexto (Rocha & Eckert, 2008). No entanto, esta abordagem, em busca do significado da “vida diária”, descarta a posição metodológica de manipulação dos

problemas sociais, em detrimento da apreensão, não totalitária, da realidade (Lima, et al., 1996). Através da utilização de ferramentas de pesquisa, como questionários e entrevistas, foi possível uma abordagem hipotético dedutiva, considerando um conjunto de teorias existentes, assim como a formulação de problemas em torno de questões teóricas e empíricas (Diniz & Silva, 2008), associadas a necessidades básicas do indivíduo, impostas pela realidade. Assim, foi possível a “conjunção entre a razão e a experimentação de hipóteses submetidas à prova (...)” tornando-as “supostas verdades ou meias-verdades sobre os fenómenos que foram problematizados enquanto objeto de estudo científico, dadas à verificação por meio de experimentações e testes (...)” contribuindo assim, para a “criação de novos pressupostos teóricos para pesquisa científica” (Diniz & Silva, 2008, p.9).

Segundo Zavaldi, Silva e Tschimmel (2016, p.5), o processo de criação é demonstrado, na maioria dos modelos, como uma sequência linear de fases que, através da orientação do mesmo, não demonstram capacidade para a sua representação, da mesma forma que são retratados. Deste modo, os autores defendem que “combinar a racionalidade e intuição é explorar a interdependência de problemas e soluções, e encontrar os níveis de abstração e concretude que descrevem a realidade existente e a nova realidade que pode ser trazida à existência.”

A presente investigação enquadra-se no domínio da *Practice-Based Research* e da *Practice-Led Research*, amplamente desenvolvidas no campo das artes criativas, onde a prática artística não é apenas um objeto de estudo, mas constitui um modo central de produção de conhecimento. De acordo com Candy (2006), na investigação baseada na prática o conhecimento emerge através do próprio processo criativo, sendo a obra artística e a reflexão crítica indissociáveis. Neste sentido, a prática funciona simultaneamente como método, contexto e resultado da investigação, permitindo gerar conhecimento situado, experimental e incorporado. Esta perspetiva é reforçada por Candy e Edmonds (2018), que sublinham a especificidade epistemológica da investigação artística, na qual a criação desempenha um papel fundamental na formulação de questões, na exploração de problemas e na comunicação dos resultados.

Neste sentido, a investigação inscreve-se no campo da investigação baseada na prática artística, assumindo uma abordagem a/r/cográfica, que articula criação artística (*art*), reflexão investigativa (*research*) e partilha comunicacional (*communication*), reconhecendo a prática como um modo de “experimentalidade artística (...), o seu

significado, as descobertas mesmo que marginais, e a sua comunicação (...) baseada na prática artística vivida” do indivíduo (Veiga, 2020, p. 54).

No seguimento destas abordagens, é de considerar que o processo de criação/investigação associado à temática da tese, evidencia uma lógica de experimentação, racionalidade e intuição, através da orientação baseada nas etapas a/r/cográficas que, sem ordem totalmente vinculada, proporcionam uma reflexão diária sobre o meu trabalho e os resultados obtidos, contribuindo para o seu desenvolvimento e evolução.

Por fim, no contexto das abordagens metodológicas qualitativas, importa destacar a relevância da etnografia e da fenomenologia, enquanto perspetivas complementares que orientam a compreensão das experiências dos participantes no processo de construção do artefacto. A etnografia, com o seu enfoque nas práticas culturais e nos contextos sociais, e a fenomenologia, centrada na vivência subjetiva e na perceção individual, oferecem contributos fundamentais para a seleção dos participantes, para a condução das entrevistas e para a interpretação dos dados recolhidos. Ambas serão abordadas de forma mais aprofundada no ponto seguinte, onde se detalhará a aplicação concreta destas metodologias no âmbito desta investigação.

A construção do artefacto digital *My Mono No Aware* assenta, assim, numa lógica interativa, exploratória e de reflexão individual, que mobilizam práticas criativas como formas de pesquisa, destacando a estrutura do percurso metodológico, desenvolvido nesta investigação, em várias etapas, que se interligam entre si:

- Recolha de dados qualitativos, através de entrevistas semiestruturadas com seis voluntários, orientadas por três eixos temporais (passado, presente e futuro), e posterior seleção de palavras-chave representativas;
- Registo reflexivo sistemático ao longo de todo o processo, através do Diário Digital de Bordo (DDB), que documentou decisões criativas, dificuldades, revisões e hipóteses emergentes;
- Análise interpretativa das palavras e respetiva sonorização simbólica, envolvendo os voluntários nas decisões sobre os sons que melhor representariam os seus conceitos de vida;
- Prototipagem e desenvolvimento tecnológico do artefacto em ambiente cables.gl, com aplicação de lógica generativa e interação visual-sonora;
- Testes de receção e validação informal, através de *feedback* por pares e dos próprios voluntários;

- Apresentação pública e recolha de perceções, em contexto expositivo e através de inquérito por questionário a uma amostra alargada.

A continuidade deste percurso metodológico, e a descrição mais narrativa e experiencial do processo criativo, encontra-se desenvolvida na Parte II, ponto 1, onde são expostas as etapas e decisões que sustentaram o artefacto, ancoradas nos princípios da abordagem a/r/cográfica.

De seguida, serão abordadas individualmente as metodologias que sustentam esta investigação, nomeadamente a abordagem a/r/cográfica, a etnografia e a fenomenologia. Cada uma destas perspetivas será aprofundada quanto à sua fundamentação teórica, relevância para o contexto da criação artística e implicações metodológicas no desenvolvimento do artefacto *My Mono No Aware*, permitindo uma compreensão mais detalhada da articulação entre prática, investigação e significação subjetiva no âmbito desta proposta.

1.6.1 DESENHO DE INVESTIGAÇÃO

A presente investigação tem como objetivo analisar a viabilidade da utilização de técnicas visuais e auditivas (construção de retratos sonoros) na produção de artefactos de MAD, entendidos como formas de representação individual. Pretende-se, através da criação de retratos em formato audiovisual, avaliar a sua eficácia na exposição dos indivíduos às suas próprias realidades, potenciando o autorreconhecimento e promovendo uma continuidade na linha de pensamento do teatro *playback*.

Com vista a fomentar um maior grau de auto literacia (*self literacy*), o projeto procura possibilitar que os participantes observem a sua representação individual na condição de espetadores, incentivando a reflexão pessoal e contribuindo para o fortalecimento do processo de autorreconhecimento. Esta perspetiva sustenta-se no paradigma construtivista social, tal como delineado por Creswell (2009), que defende que os indivíduos constroem significados subjetivos das suas experiências, a partir da percepção que desenvolvem sobre a realidade em que vivem e trabalham.

Para alcançar os conhecimentos necessários ao desenvolvimento da investigação, torna-se imprescindível a realização de entrevistas aprofundadas, bem como a produção de artefactos sonoros e visuais que exponham os indivíduos às suas próprias realidades. Posteriormente, recolher-se-ão testemunhos e contributos advindos da experiência individual de cada participante. Neste sentido, a investigação adota uma estratégia de

métodos mistos, conjugando abordagens qualitativas e quantitativas, de modo a conferir consistência e densidade ao estudo, contribuindo assim para o avanço do conhecimento científico. Tal como refere Creswell (2009), os dados qualitativos e quantitativos podem ser integrados numa base comum ou utilizados de forma complementar, reforçando-se mutuamente.

Neste quadro metodológico, destaca-se a relevância do *sequential mixed method*, ao combinar entrevistas qualitativas exploratórias com métodos quantitativos, como inquéritos aplicados a amostras mais alargadas, permitindo a generalização de resultados. Paralelamente, o *concurrent mixed method* possibilita a convergência de ambas as estratégias, assegurando uma análise abrangente e integrada da questão de investigação.

No âmbito da vertente qualitativa, serão privilegiadas entrevistas semiestruturadas, a produção de materiais sonoros e visuais, bem como a interpretação de padrões de sentido, com o intuito de identificar significados a partir da perspetiva dos participantes. Como assinala Creswell (2009), este processo implica reconhecer a existência de grupos partilhando uma cultura comum e observar como, ao longo do tempo, desenvolvem padrões coletivos de comportamento, o que requer o envolvimento ativo do investigador nas suas atividades.

Assim, o desenho de investigação baseado em métodos mistos revela-se particularmente adequado às questões em análise, atendendo aos parâmetros FINER. A sua implementação, através da combinação de estratégias qualitativas e quantitativas, visa reforçar a proximidade entre os objetivos delineados e os resultados obtidos, potenciando a robustez e a relevância científica da investigação.

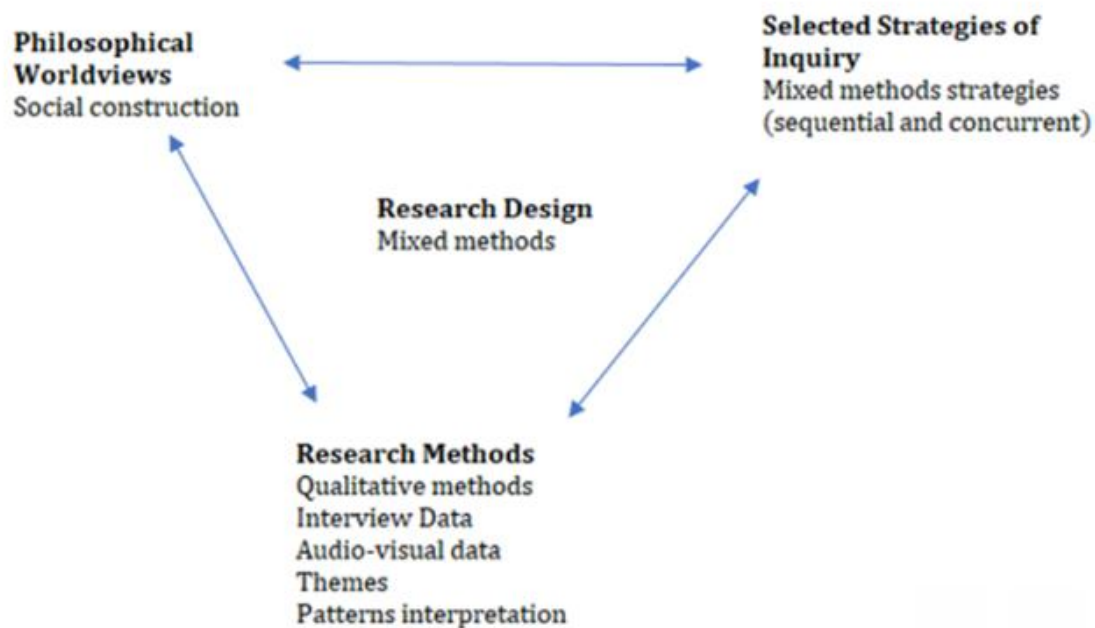


Figura 1 - Desenho da investigação de doutoramento "O autorreconhecimento através da arte: processos de representação individual através da média-arte digital".

1.6.2 A/R/COGRAFIA

No âmbito da idealização e conceção de um artefacto como parte de uma investigação no campo da arte e tecnologia, recorreu-se à metodologia a/r/cográfica, uma abordagem inovadora e interativa que articula três dimensões fundamentais da prática artística: Arte (*Art*), Investigação (*Research*) e Comunicação (*Communication*). Este método revelou-se essencial para explorar as potencialidades dos conceitos principais da pesquisa, nomeadamente o autorreconhecimento e o ambiente sonoro, com o objetivo de identificar possíveis padrões e conexões entre eles. A a/r/cografia, enquanto ferramenta metodológica, é particularmente adequada para a investigação criativa, uma vez que procura compreender as interações entre o artista e a obra, envolvendo etapas como inspiração, gatilho, intenção, conceptualização, prototipagem, testes e intervenção (Veiga, 2020). Esta abordagem processual permitiu, ao longo do desenvolvimento do artefacto, não só a reflexão sobre o próprio percurso criativo, mas também uma análise mais profunda das relações entre som, identidade e tecnologia.

Segundo Veiga, esta metodologia distingue-se por privilegiar uma epistemologia sensível e situada, onde o conhecimento emerge da *práxis*, em constante negociação entre

a subjetividade do criador e os referenciais teóricos e contextuais que o rodeiam. Neste sentido, a investigação não é conduzida a partir de hipóteses fixas *à priori*, mas antes por problemas emergentes, resultantes da interação com os materiais, os contextos, os participantes e os próprios processos criativos (Veiga, 2020).

Através deste método, promove-se a coesão entre diferentes estádios de evolução do projeto, destacando sete momentos, interativos e generativos, inerentes ao processo de criação/investigação, considerando que cada um “alimenta o seguinte e, potencialmente, alimenta-se a si próprio e aos anteriores através da (auto)reflexão do artista/investigador.” (Veiga, 2020, p. 55).

Neste seguimento, a a/r/cografia, inserida no campo das metodologias de investigação artística, expande os horizontes do conhecimento científico através de uma investigação enraizada na prática artística vivida, onde o processo de criação se torna ele próprio um objeto de estudo. De acordo com Veiga (2020), este método articula-se de forma a transcender os limites tradicionais da investigação académica, integrando o ensino e a aprendizagem como parte intrínseca dos processos criativos na arte. Nesta metodologia, os processos criativos são vistos como momentos dinâmicos e interativos que envolvem diversos elementos, como contextos históricos, socioculturais, políticos e económicos, bem como técnicas, narrativas e memórias que são parte integrante da experiência do indivíduo (Eagleman & Brandt, 2020). Assim, a criação do artefacto não é apenas o resultado de um processo linear, mas sim o produto de um sistema complexo em constante transformação, onde cada elemento interage e influencia o resultado final.

Deste modo, o registo dos processos interativos do artista, característica fundamental da a/r/cografia, permite materializar e comunicar a criatividade de uma forma estruturada, reconhecendo que o sistema criativo é uma rede em constante evolução, onde cada fase do processo pode ser repensada, revista e reformulada de acordo com novos contextos ou descobertas (Rogado, 2014).

Deste modo, esta metodologia permite a expansão contínua da investigação, abrindo espaço para novas evoluções e derivações a partir de uma linha inicial de pesquisa, refletindo a natureza gerativa da prática artística. Assim, ao envolver artistas e público num processo de reflexão conjunta, a a/r/cografia promove um diálogo crítico em torno da obra, permitindo que diferentes etapas do processo criativo coexistam de forma construtiva, o que é especialmente relevante na produção digital, onde múltiplas versões de uma obra podem interagir entre si (Veiga, 2021).

Neste sentido, a primeira etapa, a inspiração, constitui o ponto de partida, onde ideias ou estímulos externos despertam a curiosidade e a motivação para a criação. Desta forma, este momento inicial está frequentemente associado à observação, ao contacto com o ambiente e à reflexão sobre experiências pessoais ou fenómenos sociais e culturais.

Posteriormente, o gatilho corresponde ao evento ou *insight* que transforma a inspiração em ação, utilizado como um catalisador, convertendo uma ideia inicial numa necessidade de exploração e desenvolvimento, dando início ao processo criativo.

Na fase da intenção, a ideia começa a ganhar forma, estabelecendo objetivos claros e identificando as questões ou desafios a serem abordados, alinhando as motivações do autor com os resultados esperados, definindo ainda uma direção conceptual para o projeto.

No campo da conceptualização, surgem ideias mais aprofundadas e organizadas, envolvendo a exploração de conceitos-chave, referências teóricas e metodológicas, bem como princípios estéticos e funcionais que irão orientar a execução, permitindo a construção de uma base sólida para a criação, integrando reflexão crítica e planeamento.

De seguida, a prototipagem marca a transição para a experimentação prática, permitindo a materialização inicial das ideias em formas tangíveis, privilegiando a interação e a experimentação, funcionando como um laboratório para o desenvolvimento de modelos, esboços, rascunhos, resolução de problemáticas, procura de soluções e exploração de possibilidades.

Na etapa dos testes, os protótipos são aplicados e avaliados em diferentes contextos, validando a sua eficácia, funcionalidade e impacto. O *feedback* obtido, interno ou externo, informa as decisões subsequentes e permite o refinamento das propostas.

Finalmente, a intervenção corresponde à implementação do projeto no seu contexto real, concretizando os objetivos delineados, materializando o impacto da criação no ambiente ou na comunidade onde está inserida. Por outro lado, o processo de intervenção constitui também um ponto de reflexão sobre todo o percurso, promovendo aprendizagens e potencializando novas perspetivas para futuras investigações ou criações.

Por fim, é importante salientar que a ordem destas etapas não é rígida nem linear, considerando que se articulam entre si de forma dinâmica e progressiva, permitindo ajustes e reformulações ao longo do processo, possibilitando que o percurso criativo se adapte às necessidades e especificidades de cada obra.

1.6.3 ETNOGRAFIA

A etnografia, enquanto prática de investigação imersiva e interpretativa, tem vindo a ser amplamente reconfigurada nas últimas décadas, incorporando abordagens mais reflexivas, sensíveis à subjetividade, à performance e à dimensão estética do registo cultural (Clifford & Marcus, 1986). Esta transformação sustenta uma compreensão da etnografia como descrição objetiva da realidade, abrindo portas para um gesto criativo e poético, profundamente implicado nos modos de representar e partilhar experiências humanas. Neste contexto, a presente investigação inscreve-se numa abordagem que explora o som como meio expressivo e como ferramenta de inscrição identitária. A integração de princípios etnográficos na construção do artefacto sonoro permite aceder às narrativas de vida dos participantes através de práticas de escuta ativa, considerando o som como veículo de memórias, afetos e pertenças. A etnografia e a arte sonora entrelaçam-se, assim, numa prática de investigação sensível e situada, onde a recolha de testemunhos, o ambiente acústico e a criação artística se conjugam na produção de retratos sonoros únicos e profundamente humanos.

A convergência entre etnografia e composição de paisagens sonoras, tal como proposta por Drever (2002), oferece um modelo enriquecedor para investigações artísticas orientadas para a representação de experiências humanas através do som. Ao reconhecer a composição sonora como uma forma de etnografia, valoriza-se o potencial do som para captar e comunicar as nuances das vivências culturais e sociais dos indivíduos. Esta perspetiva permite ultrapassar uma conceção puramente estética da prática artística, integrando uma dimensão de pesquisa que privilegia a escuta atenta, a implicação contextual e a experimentação sensível.

Paralelamente, a abordagem de Wargo, Brownell e Oliveira (2021) amplia este entendimento ao considerar o som como meio, método e modalidade na etnografia no campo da educação, concebendo o método de gravação como um recurso representacional e pedagógico, capaz de prolongar os encontros com o real e reconfigurar a escrita etnográfica. Esta proposta reforça a pertinência de práticas baseadas na escuta como estratégia metodológica e criativa, revelando-se particularmente fecunda no domínio da arte sonora enquanto forma de investigação. Assim, tal como na presente investigação, a criação de artefactos sonoros torna-se um processo de construção de sentido, de autorreconhecimento e de mediação identitária.

Neste mesmo eixo de reflexão, Cliffe et al. (2024) demonstram, através de projetos com realidade aumentada sonora, como o som pode ser ativado como ferramenta imersiva na mediação cultural, desafiando a primazia do visual e promovendo uma reconfiguração sensorial da relação com o espaço e o objeto. Estas abordagens tecnológicas e sensíveis à escuta aproximam-se da proposta aqui apresentada, ao conceber o artefacto sonoro como um mediador de experiências identitárias. Tal como nos projetos de Cliffe et al., também nesta investigação o som é convocado para (re)significar vivências individuais, promovendo a introspeção, a memória e a reflexividade.

A proposta de Battesti e Pruiç (2020) contribui ainda para este enquadramento ao posicionar a etnografia sonora como prática experiencial que coloca a escuta no centro da construção do conhecimento. Nesta abordagem, o som deixa de ser um dado periférico, afirmando-se como meio expressivo e sensorial na representação da experiência humana, transformando a escuta num gesto metodológico, ético e estético, permitindo traduzir subjetividades, contextos e memórias em linguagem sonora, o que reforça o potencial epistemológico da prática artística nesta investigação.

A criação do artefacto sonoro, centrada na recolha e exposição de retratos sonoros, visou proporcionar um espaço reflexivo para cada indivíduo retratado, promovendo uma representação imersiva e multifacetada das suas vivências ao longo da vida. Inserida no campo da arte sonora, cuja investigação se tem intensificado nas últimas décadas, especialmente no que diz respeito ao uso do som como meio de introspeção e construção identitária (Moulon, 2018), esta prática procura desenvolver uma perspetiva distinta sobre a realidade sonora, promovendo uma escuta ativa orientada para os pequenos detalhes da vida quotidiana, específica e subjetiva.

Neste sentido, a metodologia adotada permitiu a exploração de uma amostra de seis indivíduos, criteriosamente selecionados para assegurar diversidade de experiências, idades, géneros, localizações geográficas e contextos socioprofissionais. Esta diversidade ampliou a riqueza das representações sonoras incluídas no artefacto. A abordagem etnográfica aplicada visou não apenas a recolha de dados objetivos, mas também a captação de experiências e perspetivas subjetivas, permitindo um espaço de autorreconhecimento. Através de entrevistas semiestruturadas, recolheram-se testemunhos sobre os percursos de vida dos participantes, que revelaram não só a sua compreensão individual das vivências, mas também um processo de reflexão contínua, possibilitando a emergência de sentidos e reinterpretações (Kakilla, 2020).

1.6.4 FENOMENOLOGIA

A fenomenologia, enquanto abordagem filosófica e metodológica, constitui uma via de acesso privilegiada à compreensão da experiência vivida, tal como esta se manifesta à consciência. Iniciada por Edmund Husserl, a fenomenologia defende a necessidade de suspender o juízo natural sobre o mundo, através do processo de *epoché*, com o intuito de descrever os fenómenos tal como são vivenciados, nas suas múltiplas intencionalidades e estruturas internas (Husserl, 2006). A consciência é, nesta perspetiva, sempre consciência de algo — orientada, dirigida, relacional — e os significados emergem dessa relação dinâmica entre sujeito e fenómeno. Neste sentido, a fenomenologia husserliana privilegia uma análise descritiva e rigorosa da subjetividade, enfatizando a dimensão fundacional da experiência na constituição do sentido.

Este enquadramento seria posteriormente expandido por Martin Heidegger, que introduz na fenomenologia uma viragem ontológica e existencial, ao deslocar o foco da consciência para o ser-no-mundo (*Dasein*). Para o autor (2001), a experiência não é redutível ao campo da perceção individual, mas manifesta-se como forma de estar no mundo, determinada por uma estrutura temporal, afetiva e histórica. A existência humana é, assim, marcada por uma consciência da finitude e da transitoriedade, onde o tempo não é apenas uma categoria cronológica, mas uma condição constitutiva do ser. Esta compreensão aprofunda a análise fenomenológica, conferindo-lhe uma densidade existencial que se revela particularmente pertinente no contexto de práticas artísticas que lidam com a memória, a identidade e a efemeridade da experiência sensível.

No âmbito da presente investigação, a fenomenologia oferece um referencial teórico e metodológico essencial para a criação e interpretação dos retratos sonoros desenvolvidos no artefacto *[IN] My Mono No Aware*. A orientação fenomenológica foi operacionalizada através de um processo de recolha e análise que respeita e valoriza as experiências vividas dos participantes, na sua dimensão singular e subjetiva. As entrevistas semiestruturadas, orientadas em torno de palavras-estímulo — memórias, passado, pensamentos, presente, desejos e futuro — funcionaram como dispositivos narrativos que possibilitaram aos participantes estruturar livremente os seus testemunhos, de forma espontânea, pessoal e subjetiva.

Este processo assentou numa lógica próxima da *epoché* husserliana, ao suspender juízos interpretativos prévios, permitindo uma escuta empática e não intrusiva, centrada na descrição da vivência. A intervenção do entrevistador foi mínima, restringindo-se a

momentos de clarificação e aprofundamento, respeitando a autonomia narrativa de cada indivíduo. As palavras recorrentes identificadas durante as sessões foram devolvidas aos participantes para seleção final, garantindo a preservação da intencionalidade da experiência — um dos princípios estruturantes da fenomenologia.

Neste contexto, importa referir a proposta de Don Ihde em *Listening and Voice: A Phenomenology of Sound* (1973), que aprofunda o som e a escuta como gesto fenomenológico e relacional. Segundo o autor, ouvir o outro não é apenas captar uma presença sonora, mas acolher a alteridade como expressão do ser, no seu modo próprio de aparecer. A escuta torna-se, assim, uma via de acesso privilegiada à experiência do outro, exigindo uma suspensão do ego e uma abertura radical à diferença. Esta abordagem fenomenológica da escuta, enraizada em Heidegger, articula-se de forma direta com a presente investigação, na medida em que os retratos sonoros se constroem a partir do reconhecimento da voz do outro como lugar de significação. Ouvir é aqui um ato ético e ontológico, onde o som se converte em espaço de hospitalidade para a experiência alheia, reafirmando o compromisso da arte sonora com a atenção, a empatia e a alteridade.

No seguimento, Maurice Merleau-Ponty (1945) introduz a noção de "corpo próprio" (*le corps propre*) como elemento central na constituição do sentido. Para o autor a percepção define-se como uma experiência vivida que emerge da interação entre o corpo e o mundo, sendo o primeiro simultaneamente sujeito e objeto da percepção, considerando que é através dele que nos situamos e nos relacionamos com o ambiente. Esta abordagem destaca a importância da corporeidade na formação da consciência e na experiência do outro, sublinhando que é através do nosso corpo que acedemos ao mundo e aos outros de forma pré-reflexiva. Assim, a escuta fenomenológica, tal como aplicada nesta investigação, é profundamente enraizada na experiência corporal, reconhecendo que a compreensão do mundo se forma através de uma abertura sensível e encarnada ao modo de “ser-no-mundo”.

A posterior tradução destas vivências em elementos sonoros representou uma extensão da escuta fenomenológica, selecionando e manipulando os sons com base na sua ressonância simbólica com as experiências relatadas, seguindo a classificação proposta por Schafer (1977), que distingue entre som-principal (*keynote*), som-marca (*soundmark*) e som-sinal (*sound signal*). Esta abordagem permitiu construir uma paisagem sonora representativa das trajetórias dos participantes e das suas formas de estar no mundo.

A distinção entre som-figura e som-cenário, inspirada na psicologia da Gestalt (Holanda, 2009), foi incorporada na conceção do artefacto como uma obra dinâmica,

mutável e interpretável, capaz de evocar diferentes sentidos consoante o contexto e o ouvinte. A natureza transitória da experiência humana é aqui celebrada, em consonância com o conceito japonês de *mono no aware*, que exprime uma melancolia serena diante da impermanência (Jenkins, 2024).

Importa sublinhar que esta prática não se limitou a uma representação passiva das histórias de vida: os participantes destacaram frequentemente o carácter transformador das entrevistas, comparando-as a momentos de introspeção terapêutica, e reconhecendo na escuta partilhada um momento de autorreconhecimento. O artefacto sonoro tornou-se, assim, um espaço de escuta ontológica, um lugar onde o ser se pode revelar através do som.

Em suma, a fenomenologia constitui o eixo fundacional da presente investigação, não apenas como referência teórica, mas como metodologia vivida, incorporada no próprio gesto de criação. Ao valorizar a escuta, o tempo e a subjetividade como modos de acesso ao ser, esta abordagem revelou-se fundamental para a construção de um artefacto sonoro que não apenas documenta, mas acolhe, resignifica e devolve a experiência humana na sua mais profunda singularidade.

1.6.5 VOLUNTÁRIOS

No âmbito do desenvolvimento do projeto, tornou-se importante incluir um grupo de voluntários, cuja diversidade fosse capaz de proporcionar uma ampla gama de perspetivas e contributos relevantes para a fase de recolha de informações sobre o impacto do artefacto. Assim, recorreu-se à colaboração de seis voluntários, cuidadosamente selecionados com base em critérios de diferenciação que incluíram, entre outros, fatores como a idade, a profissão, a área de estudo e os interesses pessoais, tais como hobbies, atividades extracurriculares e crenças. Através da diversidade presenciada no grupo, ao abranger distintas experiências de vida e competências, configurou-se como estratégia central, de modo a garantir a robustez e a aplicabilidade das informações colhidas, de forma que estas pudessem ser devidamente incorporadas no artefacto, contribuindo para o seu desenvolvimento.

A escolha criteriosa dos voluntários permitiu não apenas uma pluralidade de vozes e perspetivas, mas também assegurou que o artefacto final refletisse as necessidades e preferências de um público alargado e heterogéneo. Deste modo, este processo, além de

enriquecer a qualidade dos dados recolhidos, contribuiu para a criação de um artefacto mais inclusivo, com potencial para melhor se adequar a diferentes perfis de utilizadores.

Assim, a abordagem adotada visou garantir que o resultado final não se limitasse a uma visão unidimensional, de forma a responder às exigências e expectativas de um público diversificado, reforçando a pertinência do projeto no seu contexto de aplicação e a sua eficácia.

1.6.6 CRITÉRIOS DE SELEÇÃO

Os critérios de seleção dos voluntários que participaram no projeto foram delineados de forma cuidadosa e estratégica, com o objetivo de assegurar a representatividade de uma amostra diversificada e a obtenção de dados que refletissem uma ampla gama de experiências e perspetivas. Para tal, consideraram-se múltiplos fatores que pudessem contribuir para a heterogeneidade do grupo, nomeadamente a idade, a profissão, a área de estudo, os interesses pessoais e o panorama socioeconómico.

Esta diversidade foi entendida como um elemento essencial para enriquecer a fase de recolha de informações, promovendo uma maior robustez e aplicabilidade dos dados obtidos.

Em primeiro lugar, a idade permitiu integrar indivíduos em diferentes fases da vida, cada um com as suas próprias experiências e necessidades, incluindo voluntários de faixas etárias distintas, proporcionando uma visão ampla no âmbito de perspetivas geracionais, integrando-as com o artefacto em desenvolvimento, bem como as suas expectativas e possíveis dificuldades. Este critério, crucial para assegurar que o artefacto final não fosse direcionado exclusivamente para um grupo etário específico, adaptou-se em torno de um espectro entre 20 e 60 anos, destacando um elemento por cada década.

Em segundo lugar, a seleção orientada pela profissão e pela área de estudo dos voluntários, ofereceu uma visão diversificada em termos de competências técnicas e conhecimentos. Deste modo, a inclusão de profissionais oriundos de setores distintos, como as ciências, as artes, a humanidade, entre outras, proporcionou uma abordagem multidisciplinar na análise e avaliação do artefacto. Por outro lado, a formação académica diversificada procurou alargar o espectro intelectual, promovendo a capacidade de distinguir entre os processos de assimilação e acomodação na análise da informação e dos dados disponibilizados.

Nesse seguimento, considerou-se relevante a inclusão de voluntários com *hobbies* variados, tendo em conta interesses pessoais e a sua influência sobre a forma como agem e interagem com o quotidiano. *Hobbies* como a prática desportiva, a leitura, a música ou a tecnologia, entre outros, fornecem perspetivas alternativas sobre a utilidade, acessibilidade e funcionalidade do artefacto, assim como a diversidade de recursos sonoros que seriam recolhidos e aplicados.

Por outro lado, a inclusão de indivíduos provenientes de diferentes estratos económicos permitiu captar a influência das condições individuais na representação sonora, seja no âmbito do materialismo, objetivos ou até mesmo destaque para frustrações comuns associadas.

Assim, indivíduos de contextos socioeconómicos mais elevados podem ter maior familiaridade com determinados produtos ou tecnologias, ambições ou momentos de estagnação, enquanto aqueles de contextos mais vulneráveis podem enfrentar limitações ou barreiras, retratando o seu estado social de forma distinta. Deste modo, esta diversidade assegurou que o artefacto fosse acessível e relevante para todos, independentemente do seu nível económico, de forma a aceder a perspetivas distintas tendo em conta as facilidades e dificuldades inerentes em cada voluntário.

Por fim, foi dada atenção a fatores como o género e o contexto cultural, considerando o processo educativo e tradicional, de forma a manter um equilíbrio entre essas realidades, possibilitando um espaço para a igualdade de oportunidades e o respeito pelas opções de cada. Neste sentido, o campo religioso determinou também uma influência significativa, colocando o indivíduo no centro da sua crença, face ao seu percurso de vida, opiniões e estado de espírito, procurando evitar preconceitos que pudessem limitar a aplicabilidade geral do artefacto.

1.6.7 CONSIDERAÇÕES ÉTICAS

As considerações éticas específicas que orientaram a investigação e o desenvolvimento do artefacto foram cruciais para assegurar que o processo respeitasse a dignidade e os direitos dos participantes, enquanto promove a integridade e a credibilidade do estudo. A seguir, serão discutidas as principais abordagens éticas implementadas ao longo da investigação.

CONSENTIMENTO INFORMADO

Desde o início do projeto, um dos princípios éticos fundamentais foi a obtenção do consentimento informado. Todos os voluntários envolvidos na investigação foram devidamente informados sobre os objetivos do estudo, o método a ser utilizado, e as potenciais implicações da sua participação. Através de um documento de consentimento (anexo 2) claro e objetivo, os participantes puderam tomar decisões conscientes sobre a sua inclusão no estudo. Essa prática não apenas respeita a autonomia dos voluntários, mas também garante que eles estejam plenamente cientes do contexto e do impacto da sua participação.

PROTEÇÃO DA PRIVACIDADE E CONFIDENCIALIDADE

A proteção da privacidade e a confidencialidade dos dados recolhidos foram prioridades ao longo de toda a investigação. Em respeito à natureza sensível das informações partilhadas pelos voluntários, optou-se por não gravar as entrevistas, assegurando que apenas as anotações feitas pelo entrevistador fossem utilizadas, assim como os recursos visuais (fotografia) e sonoros, facultados por cada voluntário. Além disso, os dados foram armazenados em condições que garantissem a sua segurança e acessibilidade apenas à equipa de investigação.

SENSIBILIDADE CULTURAL E INCLUSÃO

A investigação teve como preocupação a sensibilidade cultural e a inclusão. A diversidade dos voluntários, que variavam em idade, profissão e *background* cultural, foi levada em consideração em todas as fases do projeto. O desenvolvimento do artefacto procurou refletir essa diversidade, evitando representações estereotipadas e garantindo que as vozes de todos os participantes fossem ouvidas e respeitadas. Esta abordagem inclusiva foi essencial para criar um ambiente em que todos os participantes se sentissem valorizados e representados.

RISCO EMOCIONAL E BEM-ESTAR DOS PARTICIPANTES

Uma das considerações éticas mais importantes foi a avaliação do risco emocional associado à partilha de experiências pessoais e, por vezes, dolorosas. A investigação procurou criar um ambiente seguro e acolhedor, onde os voluntários pudessem expressar-se livremente. Para tal, foram fornecidas informações claras sobre a possibilidade de interromper a participação a qualquer momento, sem quaisquer repercussões. A equipa de investigação também estava atenta a sinais de desconforto durante as entrevistas, garantindo que os participantes não se sentissem pressionados a partilhar informações que preferissem manter em privado.

RESPONSABILIDADE SOCIAL E IMPACTO

As considerações éticas também se estenderam à responsabilidade social da investigação. A equipa de investigação reconheceu que o artefacto, ao ser uma representação das experiências dos voluntários, teria um impacto não apenas sobre os próprios participantes, mas também sobre a comunidade em geral. Assim, foi feita uma reflexão cuidadosa sobre como os resultados da investigação seriam apresentados e utilizados. O compromisso foi de comunicar as descobertas de forma que promova a empatia e a compreensão, evitando a perpetuação de estigmas ou preconceitos.

CONCLUSÃO

Em suma, as considerações éticas que guiaram a investigação e o desenvolvimento do artefacto foram fundamentais para assegurar um processo justo e respeitoso. Desde a obtenção do consentimento informado até à proteção da privacidade e ao bem-estar dos participantes, cada decisão foi tomada com um forte compromisso ético. A inclusão de diversas vozes e a sensibilidade ao contexto cultural dos voluntários garantiram que o artefacto não apenas representasse as suas experiências, mas também servisse como um instrumento de reflexão e crescimento pessoal. Esta abordagem ética não só fortaleceu a validade da investigação, mas também contribui para a construção de uma prática de investigação que respeita e valoriza a condição humana em toda a sua complexidade.

1.7 ESTRUTURA DA TESE

O processo de investigação incidiu na construção de um artefacto em MAD, através da criação de um método próprio para o desenvolvimento de instâncias sonoras. Deste modo, inicia-se este processo com a identificação da temática, justificando-a e contextualizando-a no panorama atual, enquadrando o contributo científico através de referências a autores, obras, conceitos e perspectivas similares ou distanciadas pela pesquisa, que contribuíssem para o alargamento do espectro lógico e abstrato desta realidade.

No que respeita à sua estrutura, a tese apresenta uma introdução dedicada à exposição da temática, da motivação, das questões de investigação e das hipóteses formuladas, bem como à explicitação da metodologia adotada. De seguida, será abordada a revisão da literatura e estado da arte, onde se salientam vários pontos associados à temática do som, identidade e autorreconhecimento, destacando autores relevantes para a pesquisa. Numa segunda parte, é apresentado todo o desenvolvimento do artefacto central da tese, abordando conceitos chave para o seu enquadramento e o processo criativo associado.

Na terceira parte, prossegue-se com a análise e reflexão dos dados recolhidos, onde se aborda todo o processo de investigação qualitativa e quantitativa, em prol da verificação e viabilidade da utilização do artefacto, como ferramenta promotora de autorreconhecimento do voluntário e de reconhecimento.

A separação formal entre estas duas secções deve-se, essencialmente, à extensão e complexidade dos conteúdos abordados em cada uma delas, o que justificou a sua apresentação autónoma por razões de clareza e organização expositiva. No entanto, importa sublinhar que esta divisão é estrutural e não conceptual, uma vez que a terceira parte não deve ser lida como independente da segunda, mas sim como a sua sequência lógica e consequente. Com efeito, a análise e recolha de dados apresentadas na terceira parte decorre diretamente do desenvolvimento do artefacto descrito na segunda parte, sendo este o ponto de partida necessário para a reflexão metodológica e para a interpretação dos resultados obtidos. As dimensões técnicas, conceptuais e estéticas do artefacto estruturam e fundamentam os instrumentos de recolha de dados, os parâmetros de observação e as categorias analíticas mobilizadas na fase seguinte da investigação. Assim, a estrutura adotada visa facilitar a leitura e a compreensão do processo de investigação, mantendo uma articulação contínua entre criação e análise, entre prática

artística e reflexão crítica, em coerência com os pressupostos metodológicos que sustentam todo o projeto.

Por fim, a tese termina numa quarta parte com uma conclusão final, incluindo uma reflexão do artista, salientando possíveis caminhos e potencialidades a considerar no futuro. Deste modo, a investigação apresenta uma contribuição original ao conceber um método próprio para a criação de retratos sonoros interativos, promovendo o cruzamento entre *Soundscape*, autorreconhecimento e MAD.

PARTE I

1. REVISÃO DE LITERATURA E ESTADO DE ARTE

Este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em MAD. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de um universo de voluntários, selecionados a partir de critérios específicos, no decurso das ações iniciais de investigação, como forma de promover uma diversidade identitária dentro desse mesmo universo. Esses voluntários serão representados, através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Através da conceção e desenvolvimento destes artefactos, considera-se essencial incorporar uma abordagem de estudo longitudinal, que permita a criação de novas versões dos mesmos com espaçamento temporal de um e dois anos. Este método assegura não apenas a evolução contínua do projeto, mas também a possibilidade de observar e analisar a dinâmica da relação entre o indivíduo e a respetiva representação ao longo do tempo, evidenciando transformações na perceção identitária e na interação com os artefactos desenvolvidos.

Numa fase inicial, a investigação partiu de um conjunto alargado de problemáticas relacionadas com o autorreconhecimento e a arte, procurando explorar possíveis relações de interdependência entre ambos. Contudo, ao longo do processo de reflexão crítica e de delimitação conceptual, tornou-se evidente que estas noções, tal como formuladas em determinados campos científicos, nomeadamente na psicologia, ultrapassavam o âmbito e os objetivos desta investigação. Assim, o projeto foi progressivamente redefinido, orientando-se para uma abordagem centrada na prática artística e na criação de um artefacto interativo, articulando diferentes linguagens artísticas e privilegiando uma relação direta entre conceito e prática no contexto da MAD.

Neste seguimento, com foco na MAD como meio para atingir um fim e no enquadramento científico do conceito de autorreconhecimento, num sentido menos psicológico e mais ligado às ciências sociais, a temática começou a ganhar forma e outro nível de interesse. Assim, o termo *Soundscape* iniciou uma nova fase da pesquisa, possibilitando um núcleo afunilado no campo das artes, que se enquadrava perfeitamente no seio da MAD e da área de base e especialização – a música.

Através da criação de um artefacto, e com o intuito de promover autorreconhecimento aos voluntários, houve necessidade de desenvolver um conceito que agrupasse uma representação sonora, segundo a perspetiva do retratado. Através de um

longo processo de reflexão e recolha de informação, traduzida em sons, integrados na sua representação individual, procurou-se que o contributo o autorreconhecimento fosse materializado pelos pequenos detalhes da vida, reproduzidos em momentos, pensamentos e desejos, posteriormente convertidos em trechos sonoros da sua realidade.

1.1 ENQUADRAMENTO

O ambiente sonoro, destacado como o aglomerado de sons disponibilizados de forma natural ou artificial ao Homem, em diferentes contextos, tem vindo a destacar-se como uma preocupação social e política devido ao seu impacto na sociedade, ao longo do seu desenvolvimento e evolução, influenciando a saúde pública e a própria qualidade de vida dos seus habitantes (Schafer, 1977).

O estudo do universo sonoro que nos rodeia desenvolveu-se assim como um campo multidisciplinar e holístico, integrando contributos de diversas áreas do saber, como a acústica, psicologia, sociologia, arquitetura, geografia, engenharia, arte e antropologia. Estas disciplinas têm vindo a explorar o conceito *Soundscape* – originalmente desenvolvido por Murray Schafer¹ – com o objetivo de compreender e intervir no ambiente sonoro, mitigando os seus efeitos negativos e promovendo os seus aspetos positivos (Adams et al., 2009). Esta abordagem reflete assim a complexidade das interações entre o ser humano e o meio sonoro, permitindo uma análise mais abrangente e profunda deste fenómeno.

Sob a lente desta temática, este estudo do estado de arte visa explorar, sistematizar e propor uma conceptualização do universo sonoro pessoal de cada indivíduo, através da utilização de uma ferramenta/artefacto para o desenvolvimento dos processos de representação individual, no âmbito da MAD. Esta abordagem denominada instância sonora, será proposta como um meio sonoro para a criação de uma sinfonia digital individual, de carácter artístico, abrangendo o espectro sonoro inerente à realidade do indivíduo.

Apresentando uma evolução da linha de pensamento do teatro *playback*, o indivíduo será convidado a assistir, enquanto espectador, à sua história, retratada através dos sons associados à sua realidade, proporcionando uma perspetiva imersiva do percurso pessoal, profissional e emocional.

¹ *Soundscape* foi um termo utilizado por Murray Schafer no seu livro de *The Tuning of the world* (1977) para definir o ambiente sonoro a que estamos expostos.

No seguimento do desenvolvimento do enquadramento teórico associado a esta investigação, proceder-se-á a uma análise aprofundada das contribuições de diversos autores que desempenharam um papel crucial na formulação e evolução dos conceitos-chave, destacados como influências essenciais para a criação de um artefacto em MAD.

Ao longo do desenvolvimento desta pesquisa, serão enumerados e discutidos os contributos de autores, cujas obras e pensamentos fomentaram o desenvolvimento da escrita desta tese, oferecendo as bases para uma compreensão contemporânea da simbiose entre arte e tecnologia.

Através destas contribuições, visa-se estabelecer um quadro conceptual que influenciou a conceção, desenvolvimento e materialização de uma forma de expressão artística, através da criação de um artefacto. Tendo em conta a análise crítica dessas contribuições, pretende-se ainda evidenciar o modo como estas moldaram e continuam a moldar as práticas artísticas contemporâneas, em particular no que concerne à criação de meios de expressão artística em diálogo com o público e com o ambiente circundante, desafiando as noções tradicionais do próprio conceito de arte.

Este enquadramento teórico, ao situar a criação em MAD no contexto de um debate académico mais amplo, permitirá uma compreensão mais holística e fundamentada do processo criativo. Assim, não só servirá como base conceptual para o desenvolvimento da investigação, mas também proporcionará uma perspetiva clara sobre a evolução das práticas artísticas digitais, integrando os contributos dos autores estudados num diálogo contínuo entre teoria e prática.

1.2 MÉDIA-ARTE DIGITAL

De acordo com Dubois (2004), a tecnologia desempenha, desde cedo, um papel fundamental na produção artística vinculada à imagem, contribuindo para a evolução e para o desenvolvimento do uso deste recurso, ao mesmo tempo que molda a perceção do mundo de forma distinta e inovadora. Para examinar esta temática, o autor propõe as "fases-inflexões de passagem de imagens, que foram articulações (...) entre pintura e fotografia, fotografia e cinema, cinema e televisão, televisão e imagem informática", como perspetivas para compreender a relação entre o ser humano e o mundo (Dubois, 2004, p. 36).

Sob outra ótica da perceção digital, Santaella (2003) realça a evolução da imagem ao introduzir o conceito de "artes híbridas", referindo-se a novos modelos de criação que

emergem da influência e da interligação entre diferentes áreas do conhecimento, configurando "um todo mesclado e interconectado de sistemas de signos que se unem para formar uma sintaxe integrada" (Santaella, 2003, p. 135). Assim, pode-se afirmar que uma nova revolução digital consolida-se, por meio da conversão de linguagens em dados digitais, possibilitando "a transmissão de informação através do planeta em frações de segundos, formando redes que conectam terminais de computadores e os seus utilizadores localizados em qualquer parte do globo" (Santaella, 2003, p. 173).

Por sua vez, Machado (1993) argumenta que a utilização da tecnologia pelo artista não deve ser vista como uma simples operação técnica, mas sim como um processo que explora novas perspectivas e limites, visando aprofundar o contacto com a tecnologia. Este processo posiciona "a arte numa prática social de uma amplitude nunca antes experimentada" (Machado, 1993, p. 44), desvendando abordagens inéditas que são orientadas e descobertas pelos limites da imaginação.

Neste sentido, o conceito de MAD reflete uma abertura para a criação de novas formas de arte, integrando a evolução tecnológica e a percepção humana sobre o mundo. No seguimento, Machado (2004, p. 10) exemplifica este progresso ao referir-se à utilização do cravo nas composições de Bach, que representava um avanço significativo no seu tempo, comparável à adoção de instrumentos mais modernos por compositores subsequentes, os quais "desviaram a tecnologia do seu projeto industrial" e criaram espaço para novas abordagens.

Deste modo, cabe ao artista a tarefa de se opor ao determinismo tecnológico, rompendo com conceitos estabelecidos e tradições unificadoras, de modo a garantir a abertura para novas formas de expressão artística. Para Arantes (2005), o avanço tecnológico estimula a necessidade de criar novos conceitos estéticos, com o objetivo de captar a essência da arte contemporânea. A autora sugere ainda que "o papel da arte na contemporaneidade é contrariar essa sociedade do excesso", permitindo, num mundo cronometrado, uma pausa para "um instante de reflexão (...) e uma observação do mundo que nos rodeia" (Arantes, 2005, p. 177).

Com o avanço da tecnologia, a obra de arte deixa de ser exclusivamente um objeto físico criado pelo artista, abrindo espaço para "todo um conjunto de operações, ações, interpretações etc., suscitadas pela sua proposição", expandindo-se para novos contextos e promovendo uma pluralidade de significados, uma diversificação dos materiais e um discurso próprio sobre a obra, capaz de incutir "ideias, sensações ou emoções na mente e no corpo do espectador" (Heinich, 2014, pp. 377-379). Assim, o conceito de arte, em

consonância com as novas inovações e abordagens, inicia um percurso renovado, descentrando-se dos museus e das galerias, passando a integrar o meio social, por vezes como um "instrumento de luta e formação de consciências" (Tavares, 2010, p. 48).

Neste contexto, o conceito de *New Media Art* surge como uma resposta às rápidas transformações tecnológicas e às novas possibilidades proporcionadas pelos meios contemporâneos. Segundo o Irish Museum of Modern Art (IMMA):

These new media are drawn from a range of sources both within the arts and the wider field of communications, entertainment and information technologies. Informed by the rapid pace of technological development, New Media Art is a constantly changing category encompassing FILM, VIDEO, PHOTOGRAPHY, LENS-BASED MEDIA, DIGITAL TECHNOLOGY, HYPERTEXT, CYBERSPACE, AUDIO TECHNOLOGY, CD-ROMS, WEBCAMS, SURVEILLANCE TECHNOLOGY, WIRELESS TELEPHONES, COMPUTER AND VIDEO GAMES, GPS SYSTEMS and BIOTECHNOLOGY. (IMMA, 2009, p.5)

Conforme Veiga (2020, p. 5), a MAD pode ser definida como "uma forma de arte que não pode ser idealizada e/ou materializada e/ou exibida sem a utilização de tecnologias digitais, e cujo conteúdo e apreciação estética e cognitiva variam em função do tempo." Em suma, a MAD abarca um conjunto de novas formas de expressão artística, associadas à tecnologia, à comunicação, ao formato digital e à transdisciplinaridade de áreas do saber, articulando-se na busca por novas perspectivas e abordagens criativas.

1.3 SOUND ART

A *Sound Art*, ou arte sonora, afirma-se como uma prática artística contemporânea que privilegia o som como recurso estético, explorando a sua dimensão expressiva,

espacial, política e conceptual. Ao longo das últimas décadas, este domínio emergiu como uma área autónoma no cruzamento entre a música experimental, as artes visuais, a tecnologia e a performance, rompendo com os limites tradicionais da composição musical e da produção artística. A transgressão da hegemonia do olhar, a favor de uma escuta ativa e expansiva, constitui um dos traços distintivos da arte sonora, que, mais do que um género ou disciplina artística, configura um campo de possibilidades infinitas no campo artístico (Schulz, 1999; Voegelin, 2010).

Historicamente, os primeiros sinais desta sensibilidade estética podem ser encontrados nas vanguardas do século XX, com particular destaque para *L'arte di rumori* de Luigi Russolo (1913), que propôs uma nova escuta centrada na máquina e no ruído industrial, antecipando uma reconfiguração radical da música. Esta obra constitui um dos marcos fundadores da estética sonora moderna, englobado no seio do movimento futurista, propondo uma reconfiguração radical da escuta musical, defendendo a incorporação dos sons do mundo industrial e urbano no universo da criação artística. Para o autor, a música tradicional encontrava-se limitada por uma paleta tímbrica restrita e presa a estruturas convencionais que já não correspondiam à sensibilidade moderna, marcada pelo ritmo frenético das cidades, das máquinas e da técnica.

No manifesto, o autor proclama a necessidade de uma nova arte — a arte dos ruídos — que acolha os sons anteriormente considerados dissonantes, caóticos ou indesejados, como o zumbido dos motores, o estrondo das explosões ou o tilintar das engrenagens. A proposta de Russolo é, portanto, não apenas estética, mas também epistemológica, pois redefine o que é considerado “som musical” e rompe com a dicotomia entre ruído e música. O manifesto antecipa os desenvolvimentos da música concreta, da arte sonora e da exploração do ruído como matéria artística no século XX, ao reconhecer o som como fenómeno plástico e expressivo, proporcionando um seguimento para uma escuta mais ampla, na qual a experiência estética se constrói não apenas através da harmonia, mas da fricção entre o homem, a máquina e o espaço (Russolo, 1913).

Ao longo do século XX, diversos artistas e compositores contribuíram significativamente para a expansão das possibilidades sonoras na criação artística. Entre os mais influentes encontram-se John Cage, Pierre Schaeffer e Karlheinz Stockhausen, cujas práticas desafiaram os paradigmas tradicionais da música ocidental, deslocando a atenção do ouvinte para os sons ambientais e circunstanciais que ocorrem durante a

execução, promovendo uma reconfiguração profunda da escuta e questionando os limites entre som, silêncio e composição musical.

Contudo, a consolidação da *Sound Art* enquanto campo específico ocorre sobretudo a partir da década de 90, com o reconhecimento institucional destas práticas em museus e galerias, e com a emergência de uma reflexão crítica em torno das suas especificidades. Segundo Schulz (2002), a arte sonora caracterizou-se, assim, por uma diversidade formal e conceptual que impede a sua delimitação estrita, sendo antes definida pelas condições de produção, apresentação e receção da obra sonora em contextos não-musicais. Esta característica é também salientada por Laura Maes (2013), que, na sua investigação, propõe uma análise sistemática da definição, origem e técnicas da arte sonora. Para a autora, o som, ao ser deslocado do espaço musical tradicional e inserido no domínio das artes visuais, adquire uma nova agência estética e epistemológica, funcionando como vetor de significação imersiva e relacional, adaptando a escuta passiva para um gesto estético e cognitivo que envolve o corpo do ouvinte no espaço da obra.

Por sua vez, Thom Holmes, uma das figuras mais relevantes na reflexão teórica sobre práticas sonoras contemporâneas, propõe uma leitura abrangente sobre a emergência e consolidação da música eletrónica e da arte sonora enquanto práticas culturais profundamente ligadas ao desenvolvimento tecnológico e às transformações sensoriais e estéticas da escuta. Na sua abordagem, a arte sonora é analisada como um fenómeno cultural e artístico complexo, cuja definição ultrapassa os limites da composição musical tradicional. A sua análise propõe uma compreensão alargada da arte sonora como prática intermédia, enraizada na história da experimentação sonora, mas projetada para além da estrutura musical convencional.

Holmes (2022) identifica e descreve, ao longo da sua obra, as principais características que distinguem a arte sonora de outras formas de produção sonora contemporânea.

Em primeiro lugar, destaca-se a especificidade do lugar como traço distintivo, enfatizando que muitas das obras de arte sonora são concebidas para serem experienciadas num espaço concreto, explorando intencionalmente as propriedades acústicas e arquitetónicas do local. Esta abordagem *site-specific* implica uma reconfiguração do espaço como componente ativa da obra, deslocando o som da neutralidade do palco ou da sala de concertos para ambientes onde o ouvinte é imerso

numa paisagem sonora contextualizada. Assim, a escuta torna-se uma prática espacial, situada, e interdependente do ambiente físico e sonoro em que ocorre.

A interatividade é outro elemento central na análise do autor, evidenciando o papel do público como agente participativo, salientando que a arte sonora contemporânea envolve frequentemente mecanismos que respondem à presença ou à ação do ouvinte. Através de sensores, microfones, algoritmos ou interfaces físicas, a obra transforma-se, de forma dinâmica, em função do comportamento de quem a experiencia, estabelecendo um princípio interativo, ativando o processo de escuta como prática performativa e colaborativa.

No que respeita à integração tecnológica, o autor documenta exaustivamente o impacto de diversas inovações — desde os primeiros sintetizadores analógicos aos ambientes digitais generativos — na criação e expansão do campo sonoro. As tecnologias de síntese, espacialização, gravação e manipulação digital são consideradas, não apenas como ferramentas de produção, mas como elementos estruturantes da linguagem da arte sonora. A tecnologia é, neste sentido, compreendida como mediador estético e conceptual, capaz de gerar novas formas de relação entre o som, o espaço e o corpo do ouvinte.

Finalmente, o autor sublinha ainda a importância das experiências multissensoriais, sublinhando que muitas obras integram componentes visuais, táteis e até olfativos, expandindo a experiência estética para além do campo exclusivamente auditivo. Esta dimensão imersiva visa envolver o ouvinte de forma plena, através de estímulos sensoriais interligados que contribuem para uma compreensão mais ampla da obra enquanto fenómeno estético total, propondo uma escuta crítica e contextualizada, evidenciando o som como meio artístico autónomo, relacional e transdisciplinar no panorama da arte contemporânea.

Segundo Licht (2007), a integração de tecnologias — desde dispositivos analógicos até sistemas computacionais de elevada complexidade — constitui um dos pilares fundamentais da arte sonora contemporânea. As ferramentas digitais, como a síntese sonora, o processamento em tempo real, a espacialização multicanal e os sistemas responsivos, expandem significativamente o vocabulário expressivo dos artistas sonoros, permitindo uma modelação sofisticada da matéria sonora e a construção de paisagens acústicas altamente dinâmicas e interativas.

Para o autor, esta dimensão tecnológica deve ser interpretada como parte integrante da gramática estética da arte sonora, defendendo que o som, ao ser manipulado

através de meios tecnológicos, adquire novas propriedades formais e conceptuais, ultrapassando os parâmetros da composição musical tradicional. A tecnologia, neste contexto, verifica-se como um agente transformador que possibilita novas modalidades de escuta, composição e receção. Esta perspetiva é aprofundada em *Sound Art Revisited* (2019), onde o mesmo autor explora a evolução das tecnologias digitais e interativas e a sua ligação à arte sonora, permitindo esta habitar territórios cada vez mais híbridos, aproximando-se de instalações, performances e ambientes imersivos.

Ao dissolver as fronteiras entre os sentidos, este tipo de arte promove uma receção sensorial alargada, na qual o corpo do ouvinte é mobilizado de forma integral. A escuta deixa, assim, de ser entendida exclusivamente como uma atividade auditiva, assumindo-se como uma prática preceptiva expandida, que envolve atenção espacial, consciência corporal e disponibilidade emocional.

Segundo Cox e Warner (2006), o som possui uma dimensão política intrínseca, pois estrutura formas de presença, exclusão e vigilância no espaço social. Esta perspetiva assenta na compreensão do som como fenómeno cultural e espacialmente situado, capaz de refletir e reforçar hierarquias sociais, bem como de intervir criticamente nos modos instituídos de escuta. Nesse sentido, a arte sonora, ao explorar o som para além da sua função comunicativa ou estética tradicional, emerge como uma prática política de resistência, capaz de revelar silêncios sistemicamente impostos, desafiar normas auditivas e reinscrever subjetividades marginalizadas no domínio sensorial. Assim, escutar torna-se um ato consciente e posicionado, através do qual se pode questionar quem tem voz, quem é ouvido, e que sons são legitimados ou silenciados no espaço público.

Na mesma perspetiva, Manuel Rocha Iturbide (2022) caracteriza a arte sonora como uma prática estética profundamente enraizada numa escuta crítica do mundo, capaz de revelar camadas ocultas da experiência sensorial e de questionar as estruturas que moldam a perceção coletiva. O autor propõe uma leitura da arte sonora como dispositivo de desnaturalização do sensível, que expõe os mecanismos institucionais e culturais que determinam o que é audível e o que é sistematicamente silenciado. Esta prática não opera apenas no plano estético, mas também no político, ao intervir sobre os regimes de escuta impostos por normas sociais, linguagens dominantes e tecnologias de difusão sonora.

Neste enquadramento, a radioarte surge como um território fértil para concretizar esta crítica através do som, transportando a rádio para um meio artístico e ativo, tradicionalmente concebida como um meio de transmissão unidirecional e institucionalizado, como um espaço de subversão, onde se experimentam novas formas

de narrar, compor e provocar a escuta. Iturbide defende uma radioarte que recorra às estéticas da arte sonora e da música electroacústica para romper com os formatos convencionais de programação radiofónica — tais como a narrativa linear, a voz autoritária ou a musicalidade normativa — e que explore, em contrapartida, a fragmentação, o ruído, o silêncio, a espacialidade acústica e a multiplicidade de fontes sonoras.

Através da radioarte, o som transforma-se num meio de resistência e denúncia, desafiando o ouvinte a confrontar o que habitualmente passa despercebido no espectro auditivo quotidiano. Seja pela desconstrução da linguagem radiofónica tradicional, seja pela criação de ambientes sonoros imersivos, estas práticas ampliam a escuta para além do funcional ou do representacional, tornando-a gesto de tomada de consciência. Assim, a arte sonora, na visão de Iturbide, procura mapear e reconfigurar o sensível, abrindo espaço formas distintas de experienciar, pensar e habitar o mundo sonoro.

Neste mesmo horizonte teórico, Iturbide (2014) propõe ainda uma reflexão aprofundada sobre a escultura sonora enquanto prática que prolonga e materializa muitos dos princípios da arte sonora contemporânea. A escultura sonora, tal como delineada pelo autor, constitui um campo intersticial entre a arte visual e a criação sonora, no qual o som é tratado como matéria plástica, capaz de ocupar o espaço tridimensional e de provocar uma escuta ativa, ambiental e corporal. Ao contrário da escultura tradicional, centrada na forma e no volume visuais, ou da música organizada temporalmente, a escultura sonora articula o espaço, o som e a presença do espectador numa experiência imersiva e multissensorial.

Para Iturbide, este tipo de prática permite igualmente desestabilizar os regimes preceptivos instituídos, ao propor uma escuta que não se reduz à audição passiva de um conteúdo sonoro, mas que envolve o corpo inteiro, a movimentação no espaço e a consciência acústica do ambiente. Assim, a escultura sonora desafia as fronteiras disciplinares entre arte e música, enquanto ativa uma crítica às formas dominantes de organização do espaço e da percepção.

Tal como a radioarte o faz no domínio da comunicação mediática, a estrutura sonora atua no espaço expositivo como um agente de desestabilização sensorial e espacial, promovendo uma escuta expandida e consciente. Assim, ambas operam como tecnologias da escuta que desconstroem convenções — quer narrativas, quer sensoriais — e inscrevem o som no centro de uma nova ecologia estética e política.

Neste sentido, seja através da rádio como meio expandido, seja através da instalação sonora como corpo escultórico, a proposta de Iturbide converge numa conceção de arte sonora enquanto prática de resistência percetiva, que transforma o som num instrumento de desnaturalização, questionamento e reinvenção do sensível.

O carácter transdisciplinar da arte sonora confere uma particular relevância no contexto artístico e académico atual, pois desafia as fronteiras entre saberes e práticas, promovendo uma ecologia da escuta que convoca tanto o rigor técnico como a intuição sensível. Chion (2019), ao desenvolver o conceito de “aculogia”, propõe uma abordagem filosófica do som enquanto objeto fenomenológico, realçando o modo como a escuta constrói realidades percetivas e subjetivas que escapam à visão.

Conforme sublinha Voegelin (2010), a arte sonora não se define tanto pela sua materialidade, mas pela relação que estabelece com quem escuta, sempre situada, subjetiva e contingente, funcionando como um ato de atenção que envolve tanto o corpo como a consciência.

Por fim, importante destacar que a *sound art* não oferece respostas nem representações fixas, mas propõe zonas de indagação sensorial onde o som se torna linguagem do indizível, forma do invisível e experiência do tempo em devir.

1.4 AUTORRECONHECIMENTO

Inserido nos campos da filosofia, arte e psicologia, o autorreconhecimento destaca-se como uma ferramenta indispensável para a descoberta do sujeito, concebido como um ser de elevada complexidade, dividido entre as dimensões internas e externas que o orientam ao longo da sua existência (Riskin, 2006). Segundo Posina e Menon (2018), o indivíduo interpreta o seu mundo por meio das experiências acumuladas, moldando a sua perceção sobre as diferentes modalidades da realidade, que incluem dimensões espiritual, social, física, artística, mental, experimental, emocional, sensorial, biológica, conceptual, cognitiva, moral, entre outras.

No contexto da Teoria da Mente (Inchausti de Jou & Sperb, 1999), a capacidade de atribuir estados mentais independentes - como objetivos, crenças, desejos, pensamentos e sentimentos - aos outros, reflete a aptidão do indivíduo para reconhecer e compreender as diferenças entre realidades distintas, permitindo-lhe prever e antecipar comportamentos e situações quotidianas, de forma a integrá-las na sua experiência

pessoal. Para Möhring e Frick (2020), o autorreconhecimento traduz-se na capacidade de o indivíduo se perceber como uma entidade distinta, única, através da percepção da sua identidade pessoal. Neste sentido, o conceito de identidade, analisado por Goffman (1959) e explorado em maior detalhe neste ponto, revela-se profundamente associado à interação social, estruturando respostas socialmente aceites que orientam comportamentos e ações de forma homogênea e estandardizada. Assim, o processo de interação social contribui para a construção de um sentido de espaço social no qual os indivíduos se posicionam em relação aos outros por meio das dinâmicas do quotidiano, caracterizando-o simultaneamente como palco, condição, símbolo e expressão da ação e do pensamento (Frehse, 2008).

No âmbito social e inter-relacional, sugere-se que o indivíduo, ao alcançar um autorreconhecimento das suas experiências emocionais, demonstra maior aptidão para compreender o campo emocional do outro. Esta compreensão promove o desenvolvimento da empatia e reforça a proximidade entre diferentes realidades e experiências humanas (Morin, 2007). Nesse sentido, pode-se afirmar que o autorreconhecimento, intrinsecamente ligado à assimilação de informações disponíveis, constrói-se através da integração entre realidade e identidade, fomentando uma percepção em "terceira pessoa", na qual se reconhece a relação entre corpo e mente, sujeito e ação/reação, no contexto da experiência quotidiana (Klein, 1988).

Assim, Swann e Bosson (2010) argumentam que a definição do "eu" configura-se como uma construção multifacetada e complexa, composta por traços de personalidade, experiências, crenças e ideais, sublinhando o papel crucial da interação social e dos fatores culturais.

No domínio da arte e da filosofia, a conceção de arte incorpora uma consciência sobre a realidade individual e social, estimulando novos modelos de percepção da existência e do significado do mundo. Este processo articula a projeção do futuro e a interpretação do presente como formas de comunicação em variados contextos (Kniveton, 2017). Segundo Kniveton (2017), a produção artística, quando alinhada ao conceito de identidade, torna-se uma ferramenta indispensável para explorar a realidade e o significado pessoal, permitindo a articulação entre pensamento e compreensão do "estado" em que cada indivíduo se encontra. Ao conceber o indivíduo como uma obra de arte, torna-se fundamental reconhecer o conceito de "estado da arte", interpretado como um processo contínuo de (auto)análise e (auto)investigação, que conduz a uma verdade cada vez mais próxima - o autorreconhecimento.

The only way to experience truth directly is to look within, to observe oneself. All our lives we have been accustomed to look outward. We have always been interested in what is happening outside, what others are doing. We have rarely if ever tried to examine ourselves, our own mental and physical structure, our own actions, our own reality. Therefore we remain unknown to ourselves. We do not realize how harmful this ignorance is, how much we remain the slaves of forces within ourselves of which we are unaware. The inner darkness must be dispelled to apprehend the truth. (...) By observing ourselves we become aware for the first time of the conditioned reactions, the prejudices that cloud our mental vision, that hide reality from us and produce suffering. We recognize the accumulated inner tensions that keep us agitated, miserable, and we realize that they can be removed. Gradually we learn how to allow them to dissolve, and our minds become pure, peaceful, and happy. (Hart, 1987, pp. 16-17)

1.5 IDENTIDADE

Segundo Hall e Gay (1996) o conceito de identidade está inteiramente relacionado com o processo de mudança e transformação, ao qual o indivíduo está sujeito ao longo da sua vida, construindo e desconstruindo a sua própria narrativa, através da relação com o seu ambiente. Considerando o ambiente como meio influenciador e transformador do indivíduo, podemos salientar que o processo de identidade deve considerar uma componente pessoal (qualidades, valores, objetivos e história) e uma componente social (categoria, classe, função, responsabilidade e partilha), propondo uma diferenciação entre o mundo interno e externo perante a realidade (Cozier, 1997). No âmbito da componente social, destaca-se a sua influência na subjugação do indivíduo, através de concepções enraizadas, dogmas e valores culturalmente interiorizados. Aqui, encontramos uma dualidade entre o indivíduo como produto, construído a partir da influência e interação social, e como agente, desempenhando o seu papel como intérprete da vida,

desenvolvendo a sua personagem considerando as suas características únicas e pessoais (Smith, 2006).

Segundo Goffman (1959), a interação social verifica-se como uma peça de teatro, onde os indivíduos se posicionam como atores na vida diária, ora desempenhando os seus papéis enquanto intérpretes, ou observando e reagindo como espetadores. O autor refere ainda que existe, à semelhança deste tipo de arte, um *backstage*, onde os indivíduos voltam à sua verdadeira realidade, longe das expectativas e do comportamento orientado para uma aprovação social. Deste modo, o conceito de identidade acaba por estar interligado com a interação social, propondo novas respostas, socialmente aceites, sob forma de direção para uma ação e comportamento homogêneo e estandardizado. No seguimento desta abordagem, é de salientar que o processo de interação social contribui para a criação do sentido de espaço social, onde os indivíduos se localizam perante os outros, através do desenrolar da vida quotidiana, destacando-o simultaneamente como palco, condicionante, símbolo e expressão da ação e do pensamento (Frehse, 2008).

Por fim, segundo Borges (2007, p.188), o conceito de identidade enquadra-se no percurso constante de conhecimento e reconhecimento do “eu” e dos “outros”, em parceria com a singularidade e semelhança de cada indivíduo, anexada ao conceito de solidariedade, liberdade, responsabilidade e autonomia. A autora defende ainda que “ter ou ser possuidor de identidade” significa viver em constante diálogo com o passado, presente e futuro, alinhando problemas e soluções, em prol da sobrevivência e evolução do ser em constante mudança.

1.6 SOUNDSCAPE

Segundo Schafer (1994, pp.274-275), o termo *Soundscape*, também conhecido como o ambiente sonoro (*sonic environment*), pode ser definido como “any portion of the sonic environment regarded as a field for study. The term may refer to actual environments, or to abstract constructions such as musical compositions and tape montages, particularly when considered as an environment.” Por outras palavras, este termo remete-nos para a totalidade dos sons ouvidos, independentemente do espaço e do tempo, destacando a importância de todo e qualquer som, sob a preocupação do seu impacto no indivíduo, abrangendo várias áreas do saber, como as ciências naturais, sociais e artísticas, promovendo diferentes perspetivas, sobre o propósito e a intenção do ouvinte

(*listener*), englobados em ambientes sonoros naturais, artificiais ou processados distintos (Rudi, 2011).

Considerando a diversidade de ambientes sonoros disponíveis no dia-a-dia de uma sociedade totalmente sonorizada e abstraída desses mesmos ambientes, torna-se importante destacar que a realidade (sonora) individual verifica-se como um meio de assimilação da experiência adquirida, considerando o som como um conceito simbólico de associação e percepção do tempo e espaço, construindo significado através do plano sensorial (Brooks et al., 2014; Campbell et al., 2019).

By identifying a soundscape as the primary subject of the story that follows, I pursue a way of thinking about sound first developed by the musician R. Murray Schafer about twenty-five years ago. Schafer defined a soundscape as a sonic environment, a definition that reflected his engagement with the environmental movements of the 1970s and emphasized his ecologically based concern about the "polluted" nature of the soundscape of that era. (Thompson, 2012, p. 117)

De acordo com Haas, Stemasov e Rukzio (2018), o ambiente sonoro, produzido e configurado de múltiplas formas, constitui uma fonte diversificada de informação que desempenha um papel fundamental na orientação do indivíduo. Este ambiente contribui para alertar e influenciar as suas ações ao longo do quotidiano, exemplificado por pequenas notificações emitidas por dispositivos como telemóveis ou outros aparelhos dotados de funcionalidades similares.

Por outro lado, é crucial sublinhar que este conceito implica um conjunto de estímulos sonoros que se destinam a todos os seres vivos, transcendendo uma perspetiva exclusivamente antropocêntrica. Assim, constata-se que o ambiente sonoro não se configura como uma realidade estática e objetivamente delineada, mas antes como um fenómeno dinâmico e subjetivo, moldado pelas percepções e experiências dos ouvintes. Assim, este entendimento culmina numa área de investigação complexa e interdisciplinar, que não só abarca múltiplas áreas de conhecimento, como promove uma reflexão crítica de ordem social em torno de questões de natureza significativa e de ampla relevância mundial (Mitchell, Aletta, Oberman e Kang, 2022).

Estudos recentes sobre este conceito e o seu impacto, determinaram que existe uma relação entre o ambiente sonoro e o comportamento humano, destacando a implementação de sons naturais e música em áreas urbanas, salientando um conjunto de efeitos positivos para os indivíduos, desenvolvendo o comportamento social (*crowd behavior*) e diminuindo os comportamentos antissociais. Neste sentido, Aletta et al. (2016, as cited in Jo & Jeon, 2020, p.4) mencionam que a música “has a clear effect on the duration of stay in open public spaces (shopping streets), and the duration of stay is longer when classical music is provided compared to when there is no music”.

Deste modo, o próprio estudo do *Soundscape* garante uma relação evidente no modo como produzimos e assimilamos o ambiente envolvente, como meio de entender, descobrir e explicar o mundo (Drever, 2002).

1.7 SOUNDSCAPE COMPOSITION

Considerando a audição como um processo permanente, o homem depara-se diariamente com eventos sonoros, envolvidos nas suas rotinas, propícios para a aquisição de informação, proporcionando uma realidade imersiva numa sociedade reconhecida segundo uma percepção sonora casual, despromovida de consciência e detalhes sobre o espaço envolvente (Truax, 2002). No entanto, podemos ainda afirmar que qualquer indivíduo influencia o seu ambiente sonoro, considerando as suas ações diárias, mesmo que de forma inconsciente, contribuindo para um espelho da sociedade, ou por outras palavras, um reflexo (sonoro) do que somos (Gomes et al., 2014).

Segundo Truax (2012) a interação dos sons produzidos pelo indivíduo com o ambiente sonoro envolvente traduz-se numa relação de “espaço acústico”, definido pelo autor como uma sensação de espaço, através da complexidade sonora presente, contribuindo para a orientação ou desorientação do indivíduo, fundamentada através do equilíbrio sonoro, ou da excessiva aglomeração de sons perante a realidade do mesmo. O autor defende ainda o conceito de “comunidade acústica”, associada a um espectro sonoro mais amplo e social, construído através das experiências diárias, contribuindo para a conceção do sentido de identidade, cultura e simbologia associada, garantindo ainda informações essenciais à compreensão destas realidades.

Não obstante, a nível artístico, podemos considerar a envolvimento do som na realidade pessoal de cada indivíduo, proporcionando ao mesmo informações sobre ações e práticas variadas, assim como pensamentos de maior ou menor importância (Truax,

2002), possibilitando ao artista, através das novas tecnologias, as ferramentas necessárias para o manuseamento e criação “artesanal” do som, para a produção de obras com significado expressivo e emocional inerente (Westerkamp, 1999). Por outro lado, este tipo de audição holística pressupõe uma percepção individualizada sobre o significado da ação, associada ao questionamento interno e central sobre o conceito de identidade, considerando as oportunidades disponibilizadas em cada momento diário (Rudi, 2011).

Segundo Akbari (2016), a apreciação de uma obra de arte está condicionada ao ambiente em que está inserida, considerando os sons envolventes como parte da apreciação e percepção da mesma, influenciando e orientando os sentidos do ser humano no processo de descoberta e exploração enquanto artista e parte integrante do público. Deste modo, podemos afirmar que a composição através de paisagens sonoras (*soundscales*) pode definir-se como a combinação e processamento artístico de gravações de fragmentos do ambiente sonoro sob orientação para a criação de um novo, real ou imaginado pelo artista/compositor (Thorogood et al., 2012), contrariando a lógica promovida por Murray Schafer da “esquizofonia”, uma contextualização do som através de tecnologias utilizadas para a gravação e reprodução sonora, imortalizando o som para usufruto do homem, contrariando o ciclo natural do mesmo (Moore e Smallwood, s.d.).

Num formato mais concreto, a composição através de *Soundscales* pode ser enquadrada num modelo de representação do mundo em diferentes espaços temporais, considerando o papel do som como meio para a compreensão do dia-a-dia do indivíduo e da sociedade, assim como a complexidade de diferentes culturas, articulado a uma componente etnográfica, holística e de investigação aberta ao foco sensorial e empírico de cada interveniente (Drever, 2002)

1.8 SOUNDWALK

O conceito de *Soundwalk*, concebido por Murray Schafer no final da década de 1960 e início da década de 1970, é reconhecido como um método empírico que visa explorar auditivamente os ambientes sonoros em diferentes contextos. Este método também é utilizado para compreender e analisar as práticas diárias humanas sob perspetivas individuais e profissionais (Nakahodo e Quaranta, 2013). Nesse contexto, o *Soundwalk* promove a participação “ativa e consciente” do ouvinte no ambiente acústico, incentivando o foco na audição e o aperfeiçoamento do processo de escuta crítica,

contribuindo, assim, para a manutenção do equilíbrio na paisagem sonora (Adams et al., 2009).

De acordo com Westerkamp (2001), a negligência do processo de escuta a nível individual e, sobretudo, social contribui para a proliferação de ambientes sonoros de baixa qualidade, frequentemente percebidos como extenuantes e desconfortáveis. Contudo, essa observação não implica uma responsabilização direta do indivíduo, mas aponta antes para a ausência de planeamento e de consciência coletiva relativamente ao ecossistema acústico, o que conduz à habituação dos cidadãos a contextos sonoros degradados. Nesse cenário, o autor salienta que o indivíduo tende a adotar estratégias de defesa ilusórias, que não contribuem para a resolução dos problemas causados pelo excesso de estímulos sonoros, levando ao enfraquecimento da capacidade sensorial e da sensibilidade auditiva.

No campo da ecologia acústica (*acoustic ecology*), o termo *soundwalking*, introduzido por Westerkamp na década de 1970, enfatiza ainda a exploração criativa de sons disponíveis ao ouvinte, integrando elementos auditivos e visuais, fomentando uma combinação rica em significados, ao mesmo que disponibiliza novas possibilidades para a improvisação e composição no contexto da arte sonora (*Sound Art*) (Fernström e Taylor, 2014).

Na dimensão artística, o *Soundwalk* facilita ainda a criação de narrativas sonoras moldadas pelas perspetivas do artista e do ouvinte, transformando o ambiente num "museu sonoro" acessível, permitindo aos participantes desempenharem o papel de curadores e visitantes de uma obra em constante mutação. Assim, o *Soundwalk* emerge como uma orquestração espontânea, sem diretores ou regentes, e plenamente livre em sua execução (Carras, 2019).

Do ponto de vista individual, Westerkamp (2020) observa que o comportamento humano é condicionado pela perceção que o indivíduo tem do ambiente que o cerca, bem como por fatores como estatuto socioeconómico, saúde, idade, e influências culturais e políticas. Neste sentido, o som assume o papel de mediador, adaptando a forma como percebemos o mundo ao longo da vida. Durante a pandemia de COVID-19, Westerkamp (2020) destaca que as alterações radicais nos ambientes sonoros criaram uma oportunidade para uma nova forma de escuta, destacando sons que antes eram negligenciados, incentivando uma audição introspetiva e pessoal, permitindo o desenvolvimento de novos campos de investigação relacionados com som e às suas aplicações (Kolber, 2002).

1.9 SOUNDSITTING

No domínio da investigação sobre paisagens sonoras, o *Soundsitting* configura-se como uma metodologia complementar, mas distinta do *soundwalking*. Embora ambas as práticas se centrem na escuta ativa do ambiente sonoro, esta primeira proporciona uma análise mais minuciosa e aprofundada, ao focar a atenção dos participantes num único contexto, permitindo uma adaptação auditiva mais precisa e revelando as múltiplas camadas e variações sonoras incorporadas num determinado espaço. Este método destaca-se pelo âmbito inclusivo, permitindo a participação de indivíduos que, por diversas limitações físicas ou auditivas, não conseguem envolver-se em práticas baseadas na caminhada, ampliando assim o meio de participação em investigação sobre paisagens sonoras (Bruce, 2023).

Deste modo, o *Soundsitting* não facilita apenas uma compreensão densa e reflexiva da relação entre os indivíduos e o seu ambiente sonoro, como também tem revelado impactos positivos no bem-estar físico e psicológico dos participantes, efeito comparável ao de abordagens holísticas como o *mindfulness*. Por outro lado, a prática contribui para o aprofundamento da exploração fenomenológica da perceção auditiva, da memória, das expectativas e da construção do sentido de lugar e pertença (Bartel e Mosabbir, 2021).

Esta metodologia, com implicações interdisciplinares significativas, mostra-se particularmente promissora para futuras colaborações com profissionais de áreas como o design urbano e a arquitetura, fomentando uma abordagem mais focada em espaços reduzidos, em comparação com o *soundwalking*, destacando a especificidade da audição nos processos de planeamento e desenvolvimento espacial (Bruce, 2023).

1.10 SOUND POETRY

Considerado por Maccferry (1978, pp. 10-11) como “a rich, varied, inconsistent phonic genealogy (...) [that] mobilizes a certain technicism to further the deconstruction of the world (...) investigating the full expressive range of predenotative forms: grunts, howls, shrieks, etc.”, o conceito de *Sound Poetry* determina a utilização do som produzido pela voz, como um instrumento de expressão poética e artística, sem imposição de regras, limites ou restrições, garantindo a expansão do significado da linguagem, alinhado à criatividade e imaginação.

Através da diversidade sonora, torna-se possível libertar o indivíduo das convenções gramaticais, ao mesmo tempo que se promove a sua utilização como matéria-prima ou, de forma mais específica, como recursos sonoros que favorecem a criação de novas dimensões e relações entre o som e o silêncio (Braune, 2014).

De acordo com LaBelle (2010), esta forma de arte não elimina as tensões subjetivas associadas à codificação linguística, mas antes as intensifica e torna audíveis, ao tensionar a relação entre palavras, significados, respiração e corpo. Ao amplificar essas fricções, a prática abre espaço para a valorização de aspetos culturais e performativos da produção sonora, num contexto artístico que resiste a significados consensuais e a traduções universais.

Desta forma, é possível afirmar que a poesia sonora, ao contrário da poesia “concreta”, privilegia o som sobre a predominância das palavras, colocando em destaque os micro sons produzidos pela voz. Além disso, a ausência de um significado fixo fomenta a criação de novos vocábulos através de sequências experimentais e/ou aleatórias de sílabas e letras, contribuindo para a ampliação do léxico disponível nos idiomas existentes (Sickendiek et al., 2019).

No âmbito da produção sonora associada à poesia sonora, podemos ainda constatar um outro termo, incorporado nesta temática, denominado por *gibberish*. Este termo, definido por Saxena et al (2013) como produção vocal/sonora sem significado aparente, semelhante aos sons produzidos pelos bebés. Integrando-se num processo de comunicação assimilado num mundo fantasioso e de pura expressão emocional, promovendo um significado sonoro em detrimento do significado linguístico.

Embora apresentado com poucas referências na comunidade científica, este processo de comunicação pode ser considerado como uma ferramenta básica de expansão dos limites do discurso, com a possibilidade para expandir possibilidades semânticas, possibilitando novas perspetivas sobre o significado das palavras e a sua ligação à perceção e sensibilidade do ser humano (Dimpleby e Burton, 1985).

1.11 LISTENING

O conceito de *listening* (escutar) insere-se em diferentes abordagens, caracterizando-se como uma prática mais introspetiva e reflexiva face ao mundo, diferenciando-se do seu termo relacionado *hearing* (ouvir), que se limita apenas à receção

passiva de estímulos auditivos, sem qualquer processo analítico ou comunicativo (Singh e Sharma, 2018).

De acordo com Voegelin (2010), o processo de escuta constitui um meio essencial de comunicação e interpretação da informação captada pelo indivíduo, envolvendo uma integração dinâmica entre comunicação e experiência, permitindo uma compreensão aprofundada do que é assimilado. Para além disso, a prática da escuta (*listening practice*) desafia as formas convencionais de percepção estética, explorando novas dimensões sensoriais e conceptuais. Para Moine et al. (2025), esta abordagem da escuta facilita a compreensão estética, ao mesmo tempo que promove autorreflexão, desenvolvimento pessoal e uma maior consciência emocional e cognitiva.

Quando aplicado numa perspetiva mais dinâmica, a escuta ativa (*active listening*) destaca-se como uma prática que reforça a atenção e a participação do indivíduo na sociedade, inserido no *Soundwalk*, facilitando a superação de barreiras comunicativas, melhorando a interação interpessoal e fortalecendo competências individuais, contribuindo para o alcance de objetivos de forma mais eficaz (Rodat, 2020).

Pauline Oliveros (2006), por sua vez, introduziu no campo das artes o conceito de *Deep Listening* (audição profunda), salientando o impacto transformador desta prática, proporcionando aos ouvintes ferramentas para o bem-estar, por meio da relação entre esforço e concentração, promovendo estados de relaxamento e equilíbrio emocional. Assim, o conceito *Deep Listening* reflete a capacidade humana de realizar uma escuta simultânea do interior e do exterior, criando uma conexão mais profunda entre o indivíduo e o mundo que o rodeia.

Her [Pauline Oliveros] compositions began to introduce meditation practices within larger ritualistic or ceremonial forms, and to explore concepts such as the self as a non-autonomous entity (Kohn, 2020, p.10).

Segundo LaBelle (2018), o som e a escuta, por disponibilizarem uma corrente variada de informações ao sujeito, devem ser consideradas como ferramentas úteis para a expansão de diferentes meios de interação, permitindo espaço para novos modelos de comunicação, disponibilizando alternativas ao exclusivamente verbal e visível.

No âmbito social e político, o som determina um suporte basilar na compreensão do mundo, funcionando como um assistente disponível para orientação pessoal ao longo dos desafios diários da vida contemporânea.

Adicionalmente, Pierre Schaeffer, na sua obra seminal *Traité des Objets Musicaux* (1966), estabelece uma tipologia de escuta que permanece fundamental para o estudo do som e da audição. Segundo Schaeffer, a escuta pode ser categorizada em quatro modalidades principais: escuta casual (*écoute causale*), orientada para identificar a fonte de um som; escuta semântica (*écoute sémantique*), centrada no significado dos sons enquanto elementos de linguagem; escuta reduzida (*écoute réduite*), que se concentra nas qualidades sonoras em si mesmas, abstraindo a fonte e o significado; e escuta referencial (*écoute référentielle*), que associa o som ao contexto e às experiências pessoais do ouvinte (Schaeffer, 1966).

Michel Chion, ao revisitar e expandir estas tipologias, sublinha que estas modalidades não são excludentes, mas frequentemente coexistem e se sobrepõem na experiência auditiva. O autor enfatiza ainda a escuta reduzida como uma prática que permite uma perceção aprofundada das propriedades intrínsecas do som, transformando a audição numa experiência estética e analítica (Chion, 2019).

Esta visão ampliada reforça o papel da escuta como um processo dinâmico, essencial para compreender tanto o som enquanto fenómeno físico, cultural e subjetivo (Kane, 2014a).

1.12 MÚSICA CONCRETA

O conceito de música concreta, desenvolvido Pierre Schaeffer, emerge como uma perspetiva sonora revolucionária, dentro do âmbito da música experimental, destacando a manipulação e exploração de sons concretos, extraídos do mundo real, com o objetivo de se desviar das estruturas tradicionais de composição musical, baseadas em notas, escalas e instrumentos convencionais (Schaeffer, 1966). A visão revolucionária de Schaeffer sobre a música como uma exploração do som como matéria-prima para a composição musical transcendeu, deste modo, as barreiras das convenções musicais estabelecidas, quebrando fronteiras entre a regra e a execução, a arte e perceção. Assim, o autor defende que a música pode ser concebida por meio da manipulação criativa e transformação dos sons do quotidiano, desencadeando uma mudança paradigmática nas práticas musicais, até aos dias de hoje (Holmes & Holmes, 2008).

Com a utilização de novas técnicas, como o corte, a colagem e a sobreposição de trechos sonoros, o autor permitiu a expansão de novos horizontes para a experimentação e composição, promovendo uma espécie de liberdade sonora, desafiando as limitações

tradicionais, perante o processo criativo. Por outro lado, esta abordagem visionária não rompeu apenas com as estruturas convencionais da música, mas também proporcionou um terreno fértil para a expressão artística singular, por meio da fusão de sons do meio ambiente em obras de arte sonora (Schaeffer, 1966).

Com a sua obra intitulada "Cinq études de bruits" de 1948, o autor elevou a música concreta para um patamar de reconhecimento global, sendo a mesma frequentemente citada como um ponto de inflexão crucial na história da música experimental, demonstrando de forma clara as possibilidades expressivas e artísticas inerentes aos sons do quotidiano (Kane, 2014b). Assim, salienta-se que através da manipulação desses sons, Schaeffer criou uma experiência sonora única e inovadora, que transcendeu as barreiras estabelecidas e incutiu uma nova perspetiva no domínio das artes (Bertrand, 2022).

De forma a contextualizar a evolução e desenvolvimento do conceito da música concreta, é fundamental reconhecer a contribuição de outros visionários nesta matéria. Luigi Russolo, por meio do seu manifesto *L'arte dei rumori* (A Arte dos Ruídos) em 1913, antecipou conceitos essenciais ao explorar a inclusão de sons da vida quotidiana nas suas composições, estabelecendo uma base conceptual para a música concreta. Este movimento foi posteriormente enriquecido por Edgard Varèse, que introduziu uma abordagem radical ao som como elemento estruturante da música. Varèse conceptualizou a música como "organização de som", rompendo com as convenções harmónicas tradicionais e abrindo caminho para o uso criativo das tecnologias emergentes, como os geradores eletrónicos e a manipulação do som gravado. A sua obra, como *Poème électronique* (1958), evidencia a busca por um novo espaço sonoro, enfatizando a plasticidade do som e a sua capacidade de transcender limitações musicais estabelecidas (Varèse, 1966).

Na mesma esfera de contribuições, John Cage, em peças como *Williams Mix* (1952), expandiu ainda mais as fronteiras da música ao incorporar gravações de sons não musicais nas suas composições, incluindo até o próprio silêncio, continuando a tradição de experimentação sonora iniciada por Schaeffer (Cage, 1961). Assim, figuras como Russolo, Varèse e Cage ilustram a ampla gama de influências que moldaram a música concreta, demonstrando a sua evolução como um campo interdisciplinar e inovador.

Em conclusão, a música concreta, através da visão inovadora de Schaeffer e dos seus contemporâneos, desafiou as tradições estabelecidas, mas também inaugurou um movimento artístico em constante evolução, influenciando a música contemporânea, inspirando uma geração de músicos e artistas a explorar os vastos e inexplorados

horizontes da criação musical e sonora. Assim, a música concreta permanece não apenas como um capítulo na história da música, mas como um convite constante para repensar as fronteiras do processo auditivo, pondo em causa e questionando as limitações preconcebidas da expressão artística.

1.13 SILÊNCIO

O silêncio é um fenómeno complexo e multifacetado que tem sido objeto de estudo em diversas áreas académicas, como psicologia, filosofia, música, sociologia e estudos culturais (Schafer, 1977). Apesar de ser muitas vezes negligenciado num mundo cada vez mais sonorizado e acelerado, o silêncio desempenha um papel fundamental no bem-estar humano, contribuindo para os processos de comunicação e criatividade, influenciando o próprio desenvolvimento pessoal do indivíduo ao longo da sua vida (Kagge, 2017).

Segundo Fivush (2009), o silêncio pode ser definido como a ausência de som, mas também como uma experiência subjetiva de tranquilidade e calma interior. Assim, podemos considerar que o silêncio não é apenas uma ausência de estímulos sonoros, mas uma condição que permite momentos de introspeção e reflexão, ou por outras palavras conexão com o nosso “eu interior”.

Por outro lado, segundo Lippmann (1997), o silêncio desempenha um papel crucial na comunicação humana, sugerindo que o mesmo produz, por vezes, significados e emoções mais fortes do que meras palavras faladas. Deste modo, a título de exemplo, o autor salienta que o silêncio pode expressar consentimento, desacordo, admiração, desconforto e uma infinidade de outras reações ou perspetivas, dependendo sempre do contexto cultural e social onde se insere.

A nível dos processos de comunicação, o silêncio desempenha também um papel importante na comunicação não verbal e na linguagem, onde se verifica, segundo Hagoort (2014), que o cérebro humano demonstra alta sensibilidade às pausas e à entonação na fala, enfatizando a sua importância na compreensão da linguagem.

Noutra perspetiva, salienta-se que o silêncio não deve ser interpretado apenas como uma ausência ou negação, mas sim como um espaço cheio de potencialidades, onde novas ideias e significados podem surgir. O silêncio pode abrir caminhos para a criatividade, a introspeção e a contemplação, permitindo explorar a nossa própria

percepção interior e aprofundar a compreensão do mundo que nos envolve (Prochnik, 2010).

No campo da música, John Cage destaca-se como uma figura central na problematização do silêncio enquanto elemento constitutivo da experiência musical. Na obra *4'33"*, o compositor propõe uma abordagem não convencional à prática musical, desafiando os paradigmas tradicionais ao convidar o público a escutar o ambiente sonoro envolvente e a reconhecer o silêncio não como ausência, mas como componente ativa da experiência estética (Cage, 1952).

Em *4'33"* (Cage, 1952), o silêncio é utilizado como um procedimento composicional e performativo, uma vez que o instrumentista não produz sons intencionais durante a execução da obra. Desta forma, Cage amplia a definição de música para além dos sons gerados por instrumentos, sublinhando que os sons incidentais do meio envolvente — respirações, movimentos ou ruídos do espaço — constituem matéria musical. Ao deslocar o foco da produção sonora para a escuta atenta, a obra convoca o público a reconhecer os pequenos acontecimentos sonoros do momento performativo como parte integrante da composição.

Assim, o silêncio promove espaço para que os sons do meio ambiente se destaquem, possibilitando uma experiência imersiva que se altera consoante as ações ou reações dos indivíduos presentes, promovendo a apreciação musical de forma atenta e profunda, influenciando toda uma geração de compositores e artistas que procuram desafiar as fronteiras da música contemporânea (Voegelin, 2019).

Segundo Kagge (2017) o silêncio confirma-se como um recurso valioso na procura pela tranquilidade e conexão com o mundo, numa sociedade cada vez mais desenvolvida e altamente sonorizada, acelerada pela evolução da tecnologia e pelo consumismo exaustivo. O autor incentiva e apela, deste modo, à consciencialização sobre as potencialidades do silêncio como fonte de equilíbrio e serenidade, convidando os leitores a refletirem sobre a sua relação pessoal, emocional e mental com o som, transportando-os para uma maior conexão com o seu meio ambiente e com o seu “eu” interior (Kagge, 2017).

Um estudo publicado por Münzel et al (2014) demonstrou que a exposição a ambientes silenciosos ou com níveis baixos de ruído está associada a benefícios significativos para a saúde, incluindo a redução do stress e a melhoria da função cognitiva.

No entanto, deve-se salientar que o silêncio também pode ser uma fonte de desconforto e isolamento social, considerando os seus efeitos negativos associados à

ausência em excesso nos contextos urbanos, onde a falta de estímulos sonoros pode contribuir para o sentimento de solidão, isolamento e depressão (Stansfeld et al, 2021).

1.14 TEATRO PLAYBACK

O teatro *playback* é um tipo de arte envolvente e interativa, baseada em componentes de improvisação, transcendendo as fronteiras do modelo tradicional, convidando o público, de forma individual, a partilhar histórias pessoais, memórias ou experiências, que são, em seguida, representadas de forma espontânea por um grupo de atores.

Criado por Jonathan Fox e Jo Salas, nos anos 70, o teatro *playback* iniciou o seu percurso articulando a vida pessoal do público com a capacidade expressiva e da improvisação dos seus atores e músicos, abrindo portas para a representação instantânea e espontânea, sem recorrer à utilização de guião pré-concebido, permitindo uma apresentação de forma pouco convencional deste tipo de arte (Teruel e Fields, 2015).

Segundo Siewert (2011, p.37), o teatro *playback* “é uma forma de teatro em que as pessoas da plateia são convidadas a contar histórias pessoais que serão encenadas pelos atores e músicos (...)”, proporcionando uma componente comunitária e terapêutica no âmbito social e psicológico. Neste contexto, o indivíduo é convidado a assistir à sua própria história, retratada, proporcionando uma visão de si, um espaço aberto para a lembrança e nostalgia, assim como um sentido de validação, reflexão e pertença (McMurray, 2020), contrariando o isolamento social, sob a orientação de um melhor reconhecimento dos seus sentimentos e reações, fomentando a solidariedade e o respeito mútuo pelas necessidades individuais (Salas et al., 2013).

Autores como Moran e Alon (2011) destacam as potencialidades do teatro *playback* no âmbito da saúde mental, através da conceção social e expressão artística, contribuindo para processos de catarse e audição ativa no contexto da história partilhada.

Segundo Munjuluri et al (2020) este tipo de arte fornece componentes e aplicações terapêuticas a nível de recuperação de traumas, através do processamento de experiências passadas, segundo uma perspetiva artística e catártica, com base na narrativa exposta.

“Dentro desta analogia, percebemos facilmente de que forma o teatro *playback*, e os fenómenos que discutimos até aqui, estão numa relação íntima com a prática psicoterapêutica. Um lugar de encontro e criação de subjetividades, de novas realidades, e dos seus sentidos.” (Pereira, 2020, pp.53-54)

Através do estudo de Amarante et al (2019), sobre os efeitos da intervenção baseada em teatro *playback*, verifica-se um campo fértil a nível da criação de significado e empatia, através das memórias partilhadas em forma de arte. Desta forma, os autores sugerem que o seu estudo, como contributo teórico para a utilização deste tipo de arte, promove novas pistas para a promoção de bem-estar entre os intervenientes e as suas realidades, assim como uma profunda compreensão e valorização dos significados das histórias.

Na perspetiva de Bruner (1987), é disponibilizada uma visão sobre a relação entre a narrativa e a experiência humana, articulando noções convencionais de memória, perceção e identidade, concluindo que os indivíduos constroem as suas vidas como narrativas, de modo a fomentar sentido e significado ao longo da sua experiência. Por outro lado, o autor defende ainda, que a identidade que se desenvolve ao longo do percurso pessoal, sob a influência da sociedade e da cultura, é a chave para a compreensão do lugar do indivíduo no mundo, desvendando-se a si próprio, rumo à razão pela existência.

No campo da educação, o teatro *playback* possibilita ainda a exploração de capacidades dos alunos, ao nível da comunicação, expressão e autorreconhecimento, de forma lúdica e pedagógica, complementando as disciplinas inerentes ao currículo escolar e o seu desenvolvimento pessoal (Barbosa, 2020). Por outro lado, segundo Ma et al (2020), a utilização do teatro *playback* em professores, possibilita não só empatia e a criatividade, como um ambiente de equidade, respeito, inclusão e diálogo, permitindo aos docentes uma melhor conexão entre si, em prol do seu autodesenvolvimento.

Assim, podemos concluir que a ação do indivíduo de se observar na terceira pessoa, implica uma reflexão mais pessoal e todo um processo catártico mais intensificado, através da construção da realidade, segundo o seu ponto de vista, absorvendo todas as ações recriadas no momento da representação (Amaral, 2019).

Ao longo da sua vida, os indivíduos encontram desafios e resistências que promovem uma mudança constante no seu percurso, tendo em consideração o seu estilo de vida, promovendo o desenvolvimento identitário, com pontos de vistas dispares no campo da fragilidade e resistência, tendo em conta toda a influência social e cultural existente a longo dos “pedaços das várias experiências” criando “verdadeiros mosaicos humanos” (Gujral, 2019, p. 32).

Considerando a sua aplicação terapêutica e psicológica, é possível salientar o contributo para o autorreconhecimento do indivíduo, através de breves retratos da sua

realidade, expostos ao olhar da comunidade, assim como o seu próprio, tornando-se a analogia perfeita para um desabafo social da realidade pessoal, um pedido de socorro ou uma reflexão conjunta entre estranhos, amigos ou meros conhecidos, garantindo espaço para que o indivíduo se expresse de forma direta, permitindo o ponto de vista de outros agentes, num espaço comum, o palco (Keisari et al., 2022).

1.15 EVENTO SONORO

O conceito de evento sonoro tem sido amplamente debatido na filosofia contemporânea, especialmente no campo da percepção sensorial, onde se procura compreender a natureza dos sons e o seu papel na estrutura da experiência humana. Entre os autores que se destacam nesta discussão estão Casey O’Callaghan e Matthew Nudds, cujos trabalhos oferecem abordagens complementares sobre a fenomenologia e a ontologia do som.

Segundo O’Callaghan, na sua obra *Sounds: A Philosophical Theory* (2007), os sons devem ser entendidos como mais do que meras propriedades ou objetos estáticos, mas como eventos dinâmicos que emergem da interação entre corpos físicos e o ambiente em que se inserem (O’Callaghan, 2007). O autor defende que os sons são fenómenos temporais e espaciais, profundamente integrados às condições materiais em que ocorrem, sendo, assim, inseparáveis das suas fontes e meios de propagação. Este enfoque desloca a análise do som para uma perspetiva relacional, enfatizando o papel do espaço e do tempo na constituição do que ouvimos (O’Callaghan, 2007).

No contexto da obra mencionada, é explorada a relação entre o som e a experiência auditiva, reunindo diferentes perspetivas que abordam o som como um evento percecionado, investigando as condições em que o sujeito auditivo é capaz de reconhecer sons enquanto manifestações de ações ou acontecimentos externos (O’Callaghan & Nudds, 2012). Assim, destaca-se ainda que os sons são entidades dinâmicas, dependentes de contextos físicos e intencionais, capazes de mediar informações sobre o mundo exterior, enfatizando a interação entre a percepção auditiva e os eventos físicos subjacentes (O’Callaghan & Nudds, 2012).

Nudds (2012), em particular, defende que os sons desempenham um papel central na organização da nossa experiência, funcionando como eventos estruturantes que nos permitem localizar e interpretar ações no espaço, salientando a distinção entre som enquanto fenómeno subjetivo (percecionado) e som enquanto fenómeno objetivo (evento

físico). Desta forma, a percepção auditiva define-se enquanto processo ativo na reconstrução e interpretação dos eventos sonoros, integrando-os na experiência de uma realidade mais ampla, individual, coletiva e significativa (Nudds, 2012).

Ao longo destas obras, os eventos sonoros são conceptualizados como processos temporais que envolvem movimento, mudança e relação causal com o ambiente, desafiando a visão tradicional do som como uma mera propriedade acústica, propondo assim um entendimento mais dinâmico e contextual, que aproxima a ontologia do som da sua fenomenologia auditiva (O’Callaghan, 2007; O’Callaghan & Nudds, 2012).

Desta forma, o conceito de evento sonoro oferece um quadro teórico para a compreensão da interação entre o som, o espaço, e o sujeito percetor, sublinhando o carácter ativo e relacional da experiência auditiva, essencial para uma teoria mais abrangente da percepção sensorial e da sua ligação com o mundo físico.

1.16 ESTRUTURA SONORA

O conceito de estrutura sonora refere-se à disposição e interação de elementos acústicos como ritmo, timbre, intensidade e frequência, criando padrões que transcendem a dimensão física para influenciar e refletir dinâmicas sociais e culturais. Neste sentido, salienta-se que a organização dos sons vai muito além da simples configuração técnica ou estética, assumindo um papel simbólico no qual se projetam identidades, valores e hierarquias (Feld, 1984).

A estrutura sonora também opera como uma metáfora poderosa para a organização social, considerando padrões e composições sonoras como espelhos de regras e interações dentro de uma comunidade, demonstrando como o som serve como um meio de transmissão de significados culturais e de posicionamento social (McCartney & Paquette, 2005; Winkler e Denham, 2024). Assim, podemos referir que a percepção destes padrões sonoros é influenciada pelo contexto cultural do ouvinte, evidenciando uma relação bidirecional entre o ambiente sonoro e as estruturas sociais, na qual o som é simultaneamente reflexo e agente de transformação, revelando a sua ligação entre o espaço e o sentido de identidade (Feld, 1984; Schafer, 1994).

A partir do contributo de Schafer (1994), compreende-se o ambiente como uma manifestação da interação entre som e sociedade, evidenciando de que modo o contexto acústico molda e é moldado pelos valores e práticas sociais. Feld (1984) reforça esta ideia

ao argumentar que as práticas sonoras desempenham um papel central na construção da identidade e no fortalecimento da comunidade.

Por fim, compreender a estrutura sonora é, assim, uma ferramenta crucial para investigar as interações sociais, as identidades culturais e as dinâmicas de poder (Hermes, 2023). A análise das formas como os sons se estruturam revela não apenas os padrões organizacionais de uma sociedade, mas também as experiências humanas compartilhadas e as tensões que moldam o tecido social (Feld, 1984).

2. ARTEFACTOS E PROJETOS

Segundo Adérito Fernandes Marcos (2017), o artefacto em MAD é simultaneamente resultado e meio de investigação, funcionando como um dispositivo que materializa a interação entre o artista, a tecnologia e o público. Esta centralidade do artefacto reflete-se na sua capacidade de incorporar características como interatividade, virtualidade e aleatoriedade controlada, que são fundamentais na estética da arte digital contemporânea. Assim, o artefacto não é apenas um objeto de contemplação, mas um meio através do qual se exploram novas formas de expressão e se questionam as fronteiras entre arte, tecnologia e sociedade.

Este entendimento converge com a abordagem de Lev Manovich (1995), que entende os artefactos digitais como formas culturais que incorporam e reconfiguram sistemas de representação, estruturas narrativas e práticas interativas. Para o autor, os media digitais não são meros suportes, mas sistemas simbólicos dinâmicos, nos quais o código, a interface e a experiência do utilizador se entrelaçam num formato simbiótico. O artefacto, neste sentido, traduz uma lógica de produção híbrida, própria da cultura digital contemporânea, que exige novas formas de conceção, leitura, participação e interpretação.

Na perspectiva do autor, o artefacto em MAD não é um simples suporte tecnológico ou veículo de representação, mas um elemento central na experiência estética, cognitiva e cultural. Em *Reading New Media Art* (1995), Manovich problematiza a relação entre o visitante e o artefacto digital, destacando a complexidade da experiência oferecida pelas obras de media arte.

Ao contrário do modelo tradicional da obra de arte contemplativa, apresentada num espaço expositivo convencional, o artefacto em MAD apresenta-se frequentemente sob a forma de um programa informático interativo, exigindo do espectador uma interação

em tempo real. Este tipo de artefacto convida a uma nova tipologia de espectador, que deixa de ser um observador passivo para se tornar um utilizador ativo, cuja interação é constitutiva da obra. Segundo Manovich, este deslocamento transforma a própria definição de experiência estética, levantando a questão de saber se é possível combinar a contemplação sensível com a exploração funcional.

Em complemento, para Pedro Alves da Veiga (2022) a MAD compreende todas as formas de arte cuja concepção, materialização ou fruição são indissociáveis do uso de tecnologias digitais, sendo a sua estética e receção cognitiva condicionadas pelo tempo e pela interação. O artefacto digital, nesta perspetiva, não se esgota na sua dimensão material ou virtual, mas adquire significado quando é experienciado pelo público. Nesta lógica, o artefacto não é apenas meio, mas matéria ativa e reativa, capaz de gerir a atenção, convocar estados emocionais, mediar aprendizagens e fundir dimensões estéticas, educativas e lúdicas, num rumo pelo significativo subjetivo.

Neste contexto, importa sublinhar que o artefacto desenvolvido no presente projeto — *IN MY MONO NO AWARE* — enquadra-se plenamente nesta lógica de centralidade da MAD, refletindo a interdependência entre artista, tecnologia e público. Assim, destaca-se a existência de três tipos distintos de audiência, cada uma contribuindo para experiências estéticas e cognitivas diferenciadas: (1) os participantes diretos, que interagem pessoalmente com o sistema e integram o processo performativo; (2) os familiares e amigos desses participantes, cuja perceção se constrói por mediação empática e afetiva; e (3) o público mais alargado, que observa e interpreta o artefacto a partir de uma posição externa, muitas vezes reflexiva e crítica. Esta multiplicidade de perspetivas demonstra a capacidade do artefacto de gerar experiências simultaneamente únicas e interdependentes, confirmando o seu papel como núcleo operacional do ecossistema em MAD.

No panorama internacional, têm surgido diversos projetos associados ao conceito de *Soundscape*, que procuram explorar as potencialidades do som, dentro da sua rica e vasta diversidade, considerando o que o mundo natural e artificial tem para oferecer.

Neste sentido, estes projetos dedicam-se a discriminar e articular práticas artísticas e de investigação, abordando questões como mapeamento sonoro, análise acústica e experimentação criativa neste campo, oferecendo uma visão multidisciplinar que conecta arte, ciência e tecnologia, demonstrando como o som pode ser uma poderosa ferramenta para entender e interagir com o meio ambiente.

Assim, os projetos mencionados ao longo deste trabalho serão utilizados como indicadores das práticas e investigações já realizadas, fornecendo um enquadramento teórico e prático sobre as contribuições de outros autores e entidades. Esta abordagem permite não só uma compreensão mais profunda do que tem sido desenvolvido internacionalmente, mas também proporciona uma base sólida para refletir sobre o papel do som em nossas vidas quotidianas, incentivando uma apreciação mais consciente e crítica dos ambientes sonoros que nos rodeiam.

Por outro lado, os artefactos apresentados, embora já reconhecidos pela academia, desempenharam um papel fundamental no estímulo e desenvolvimento do processo criativo que culminou na escolha do tema da tese, centrando a atenção para o campo da MAD, inspirando todo o processo de reflexão sobre as interações entre som, ambiente e percepção humana. Assim, não apenas serviram como ponto de partida para a investigação artística, tecnológica e holística, mas também na estruturação conceptual e metodológica do projeto, fornecendo *insights* valiosos, incorporados tanto na criação do artefacto em MAD, quanto no desenvolvimento do processo de escrita de tese.

Ao explorar e integrar estes elementos, o trabalho ganha uma dimensão mais rica e profunda, conectando teorias do desenvolvimento, práticas artísticas contemporâneas e metodologias de investigação inovadoras. Esse processo criativo, alimentado por uma análise crítica dos projetos internacionais associados ao conceito de *soundscape*, foi essencial para definir os rumos da pesquisa e para garantir que a tese não só contribua para o campo académico, mas também ofereça novas perspetivas sobre a importância do som como meio de expressão e investigação noutras áreas de conhecimento, promovendo ao leitor um novo ponto de partida para algo completamente novo e fora do contexto inicial.

2.1 IMAGINARY SOUNDSCAPE (*Qosmo*, Japão)

Com o objetivo de expandir a criatividade através da arte e tecnologia, a *Qosmo*, dirigida por Nao Tokui, professor associado da universidade de Keio, procura expandir as fronteiras do processo criativo, através da produção artística, aliada ao conhecimento científico das tecnologias e das ciências sociais e humanas.

Assim, a *Qosmo* procura promover o desenvolvimento de uma sociedade mais equilibrada e avançada, onde a Inteligência Artificial (IA) desempenha um papel central

na valorização da experiência individual, do trabalho e da aprendizagem, desenvolvendo ferramentas destinadas a artistas, empresas e, de forma abrangente, à humanidade.

Lançado em 2017, *Imaginary Soundscape* traduz a imaginação sonora sob a orientação de uma imagem, através da IA. Este projeto promove uma oportunidade audiovisual generativa ao público, possibilitando uma perspectiva realista sobre o ambiente sonoro em determinados locais, articulando a imagem e o som através do mecanismo CLIP (*Contrastive Language–Image Pre-training*). Com adição recente de novos ficheiros sonoros, verifica-se uma maior expansão da biblioteca interna, possibilitando a seleção mais apropriada do som, no âmbito da imagem selecionada.

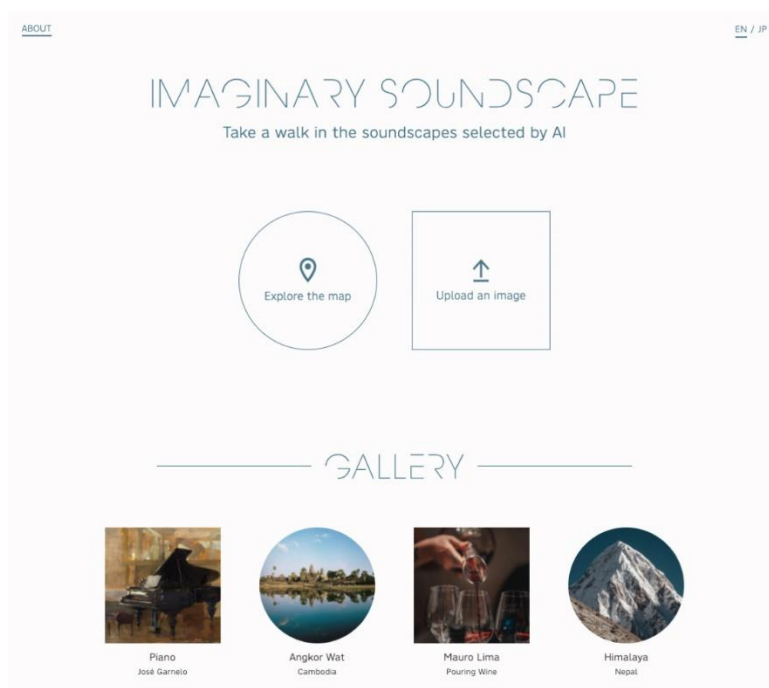


Figura 1 – Imaginary Soundscape

Fonte: <https://www.imaginarysoundscape.net/> [15 de fevereiro de 2023]

2.2 MICROSOFT SOUNDSCAPE (Microsoft Research, E.U.A)

Desenvolvido pela Microsoft Research, este projeto apresenta uma abordagem inovadora na partilha de informação em tempo real, alicerçada na localização do utilizador. Através deste sistema, promove-se um reconhecimento mais amplo e detalhado da área envolvente, oferecendo novas formas de interação e exploração do meio ambiente. Ao contrariar o formato tradicional *turn-by-turn* presente em aplicações de navegação e orientação GPS, este projeto propõe uma alternativa que elimina a

dependência exclusiva de exibições visuais, recorrendo à simbiose entre realidade aumentada e áudio 3D, permitindo guiar os indivíduos de forma intuitiva, quer em percursos planeados, quer em trajetos inexplorados.

Esta aplicação, compatível com os sistemas operativos Android e iOS, utiliza sensores de movimento e localização para captar o posicionamento e deslocamento do utilizador, fornecendo orientações sonoras dinâmicas, como um meio eficaz de navegação e orientação, substituindo ou complementando métodos visuais. Por outro lado, a integração de áudio 3D contribui para uma experiência imersiva, permitindo ao utilizador perceber o ambiente e os caminhos de forma tridimensional, melhorando assim a precisão e acessibilidade da orientação.

Apesar do seu potencial, a aplicação apresenta algumas limitações, destacando-se questões relacionadas com a precisão e a veracidade das informações fornecidas pelo sistema, podendo comprometer a eficácia da navegação em determinadas situações. Importante salientar que estas limitações sublinham a importância da responsabilidade individual no uso da aplicação, particularmente no que diz respeito à segurança e ao bem-estar do utilizador. Assim, embora esta tecnologia represente um avanço significativo no campo da navegação e exploração espacial, a sua utilização deve ser ponderada e complementada por uma vigilância ativa do utilizador no contexto em que opera.

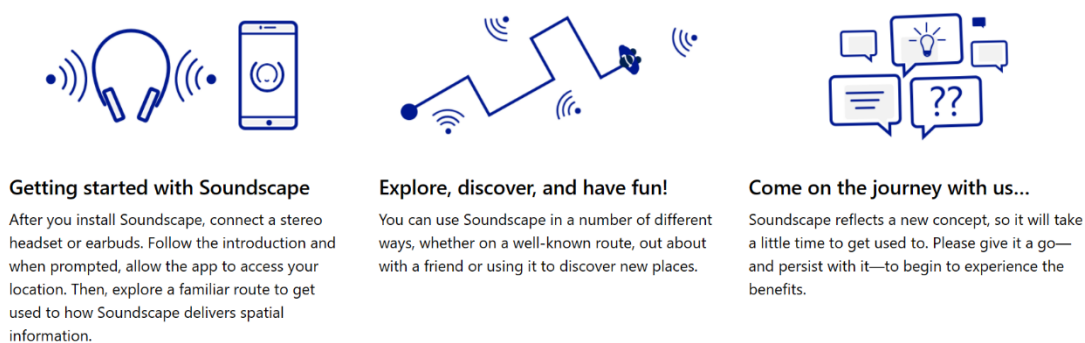


Figura 2 - Microsoft Soundscape

Fonte: *Microsoft Soundscape - Microsoft Research* [16 de fevereiro de 2023]

2.3 INTERREG ITALY – CROTIA SOUNDSCAPE (IOF, União Europeia)

No âmbito do acesso a informações sobre o impacto natural do ruído sobre o ecossistema marinho, no Mar Adriático Norte (MAN), situado a Norte do Mar

Mediterrâneo, o *Institute of Oceanography and Fisheries* (IOF), em parceria com oito outras entidades, criou o projeto *Interreg Italy – Croácia*, com o objetivo de estabelecer uma relação sustentável entre o Homem e a Natureza, de modo a assegurar a proteção da biodiversidade e os recursos naturais, em detrimento da sua utilização para finalidades comerciais, militares, profissionais, entre outras (ver figura 3)

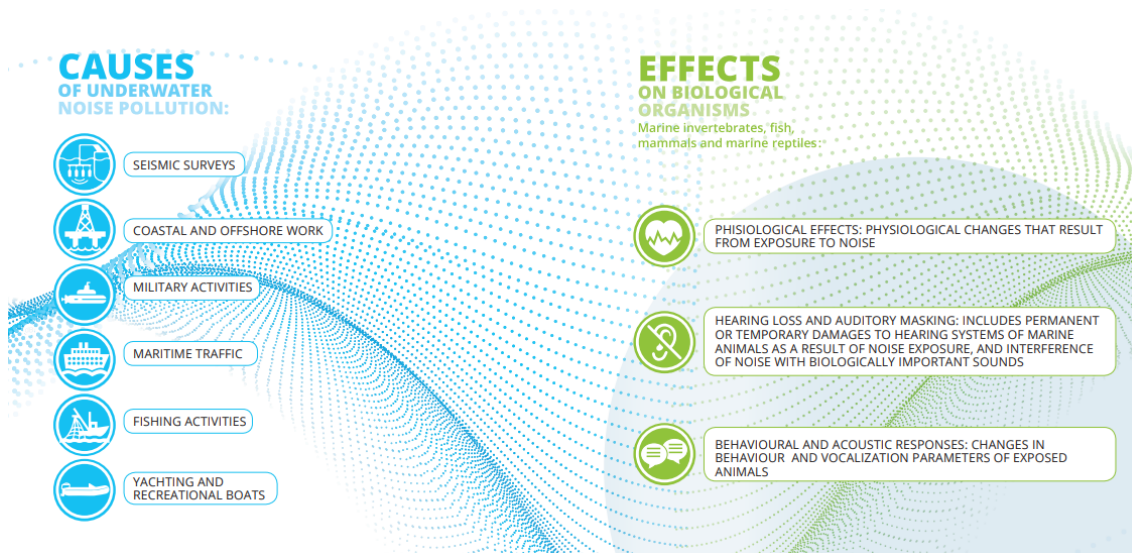


Figura 3 – Flyer promocional Interreg Italy – Croácia Soundscape – Causas e efeitos

Fonte: <https://programming14-20.italy-croatia.eu/web/soundscape> [20 de fevereiro de 2023]

Neste projeto, de forma a desenvolver um planeamento sobre a utilização dos recursos, em prol da proteção da biodiversidade, assim como o impacto do ruído ambiental subaquático na fauna marinha, e por consequência no ecossistema do MAN, a IOF procurou criar uma cooperação técnica, científica e institucional transfronteiriça, de modo a enfrentar este desafio. Deste modo, o projeto procura um campo de ação em três frentes: implementar uma rede de monitorização partilhada; promover uma avaliação regional e transacional sobre o ruído submarino, destacando o seu impacto nos recursos naturais; desenvolver e implementar um instrumento de planeamento para uma gestão simplificada, através de medidas de mitigação.

Por fim, destaca-se um conjunto de cartazes e documentos informativos, que proporcionam uma visão simplificada do projeto, com acessos de a mapas, tópicos de ação e resolução, assim como obras artísticas de cariz pedagógico, que sumarizam o problema do ponto vista dos seres vivos (ver figura 4).



Figura 4 – Flyer promocional Interreg Italy – Croacia Soundscape – Imagens alusivas à poluição sonora marítima

Fonte: <https://programming14-20.italy-croatia.eu/web/soundscape> [20 de fevereiro de 2023]

2.4 SHADOW SOUNDINGS (Bill Fontana, Portugal)

Compositor e artista americano, Bill Fontana especialista na área da música e filosofia, pela *New York New School for Social Research*, destaca-se como um dos mais emblemáticos artistas de *sound sculptures*, partilhando, com o mundo, um vasto trabalho científico no ramo da *Sound Art*, com um propósito claro, articulando a criação musical a objetos físicos, construídos ou pensados como instrumentos musicais, fontes de novas realidades sonoras.

Em 2018, foi convidado pelo Museu de Arte, Arquitetura e Tecnologia (MAAT) para a criação de uma obra específica para a galeria oval, um espaço que proporciona ao artista uma total liberdade para o desenvolvimento e criação artística, relacionando a obra com o público e vice-versa. Deste convite, nasceu a obra *Shadow Soundings* (figura 5), com o objetivo de criar uma instalação que retratasse a Ponte 25 de Abril, através de referências visuais e sonoras, proporcionando um ambiente puramente imersivo, posicionando os visitantes, de forma sensorial, no interior da mesma. Através da exibição de imagens, transmitidas em tempo real, em ecrãs de grande formato, juntamente com a captação dos sons produzidos pela estrutura e o seu ambiente, através da utilização de altifalantes posicionados em diferentes locais, incluindo pontos subaquáticos, a obra permite uma absorção sensorial, entre a realidade e a imaginação, traduzindo-se numa

composição musical espacial variável, ou seja numa escultura sonora, dependente de tudo o que a envolve e interage, sob forma de ação ou reação.



Figura 5 – Shadow Soundings - Bill Fontana - MAAT

Fonte: Bill Fontana: The Bridge is Always Singing - ELEPHANT [20 de fevereiro de 2023]

2.5 ARTSOUNDSCAPES (ERC, Europa)

Projetado por Margarita Díaz-Andreu, este projeto articula componentes de etnografia, psicologia, arqueologia e engenharia de som, com o objetivo de recolher informações objetivas e quantitativas sobre as propriedades sonoras de determinados locais, previamente selecionados, decorados por arte rupestre. Deste modo, o projeto procura recriar as potencialidades do ambiente sonoro, influenciado pelo ambiente rupestre, experienciando de forma a perceber a sua relação com os conteúdos místicos e mitológicas, transportados ao longo da história até aos dias de hoje.

Através destes conteúdos, o projeto procura voluntários disponíveis para experienciarem estes locais, virtualmente recreados, de forma a equacionar a perceção individual e subjetiva, através da neuropsicologia e psicoacústica, de forma a proporcionar conhecimento científico sobre as origens dos ideais sagrados, como efeito acústico, físico e psicológico (figura 6).

Em suma, o projeto procura, através de várias áreas do conhecimento, promover uma compreensão fenomenológica da relação entre o som e a perceção e interpretação humana.



Figura 6 – ArtSoundscapes

Fonte: [Research lines - Artsoundscapes \(ub.edu\)](https://researchlines-artsoundscapes.ub.edu/) [22 de fevereiro de 2023]

2.6 SOUND AROUND YOU (Universidade de Salford, Reino Unido)

No âmbito dos *sound maps*, o *Audio and Acoustic Engineering Research Center* criou este projeto com o objetivo de reconhecer a influência dos sons do dia-a-dia na vida dos indivíduos. Deste modo, os voluntários disponibilizam-se para escolherem e gravarem sons do seu contexto, através dos recursos disponíveis (gravadores, telemóveis, etc.), clarificando e justificando a sua escolha através de um texto escrito, passando por um pequeno questionário de opinião e classificação sobre o respetivo *soundscape* (figura 7).

Rating of location 'Quality':		User ratings & opinions	
bad	good	uneventful	eventful
Rating of soundscape 'Quality':		chaotic	tranquil
bad	good	Positive sound:	singing tree
unpleasant	pleasant	Negative sound:	none
boring	exciting		

Figura 7 – Sound Around You – User ratings & opinions

Fonte: [Sound Around You](https://www.salford.ac.uk/research/sound-around-you/) [23 de fevereiro de 2022]

Este projeto procura ainda disponibilizar os recursos facultados pelos intervenientes num mapa digital do mundo, de modo a fomentar a consciência do ambiente sonoro, em diferentes pontos do planeta, sob forma de produção científica para a compreensão do mesmo (figura 8).

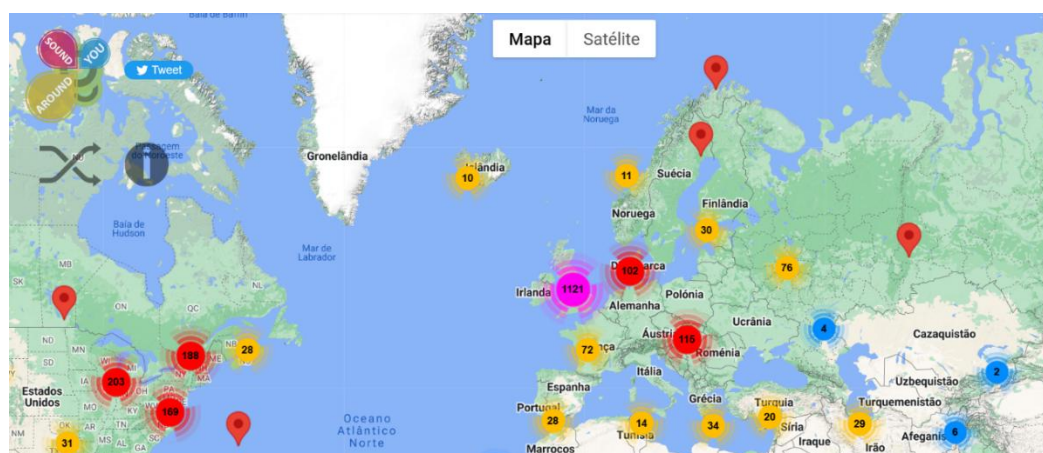


Figura 8 – Sound Around You

Fonte: <https://chrisjoseph.org/sound-around-you-participatory-project-from-university-of-salford-uk/> [23 de fevereiro de 2022]

2.7 OPEN SOUND NEW ORLEANS (E.U.A)

Open Sound New Orleans (OSNO) é um projeto associado ao *sound map*, com foco nos sons diários dos habitantes de New Orleans, no âmbito cultural, social e pessoal, proporcionando uma perspetiva sonora geral sobre a realidade do estado. Considerando estes pontos, o projeto verifica-se como uma ferramenta para o arquivo sonoro da realidade, possibilitando uma aproximação entre gerações, assim como o próprio reconhecimento histórico de um passado e presente disponível à distância de um clique. Por fim, o projeto abrange recursos sonoros com características diferentes, essencialmente inerentes ao *soundscape*, como vozes de pessoas, música e sons do meio ambiente (figura 9).

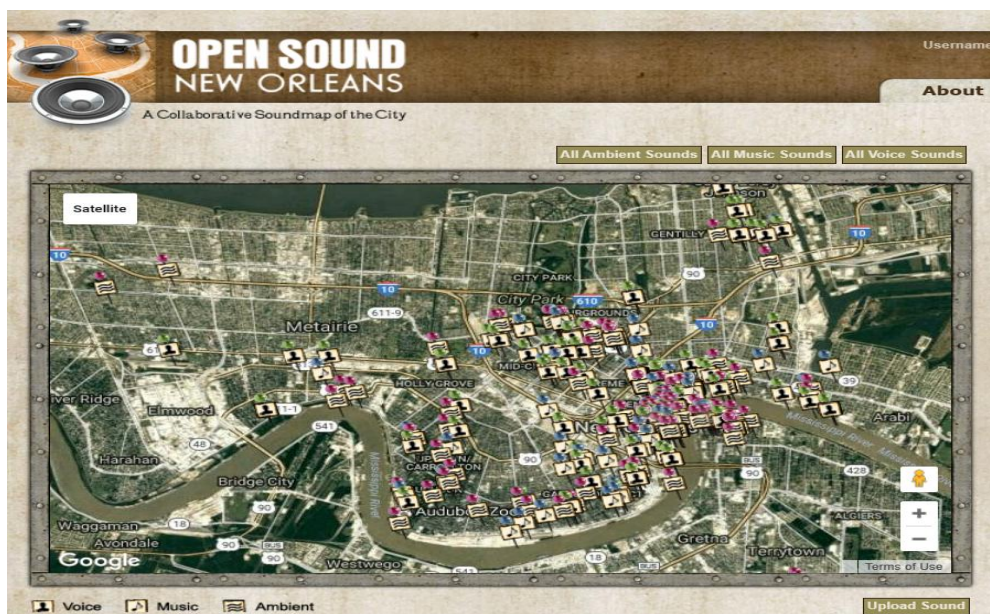


Figura 9 – OSNO – Mapa digital (repositório sonoro)

Fonte: *Open Sound New Orleans (archive-it.org)* [23 de fevereiro de 2023]

2.8 SHAPING SOUNDSCAPES (Santiago Beckdorf)

Criado no ramo da arquitetura, o projeto *Shaping Soundscapes* procura demonstrar a importância da relação entre infraestruturas e o ambiente sonoro, salientando a influência da tecnologia no desenvolvimento de materiais, com aplicação futura, para a preservação de realidades urbanas e naturais, em detrimento da contribuição para a poluição sonora.

Neste projeto, o autor procura ainda explorar as capacidades do ambiente envolvente, para a criação e redefinição do espaço e, por consequência, da relação emocional com o mesmo, contribuindo para um balanço ecológico sonoro que beneficie os habitantes, animais ou humanos (figura 10).

Em suma, o projeto proporciona uma perspetiva de mitigação de sons indesejados, através da implementação de outros sons, considerados desejáveis, analisados através de componentes acústicas - frequências (Hz) e decibéis (dB) -, como meios objetivos de seleção e investigação científica, considerando ainda as potencialidades dos recursos físicos e matérias-primas, para a sonorização de ambientes controlados, contribuindo para o bem-estar, face ao desconforto, stress, distúrbios, entre outros.

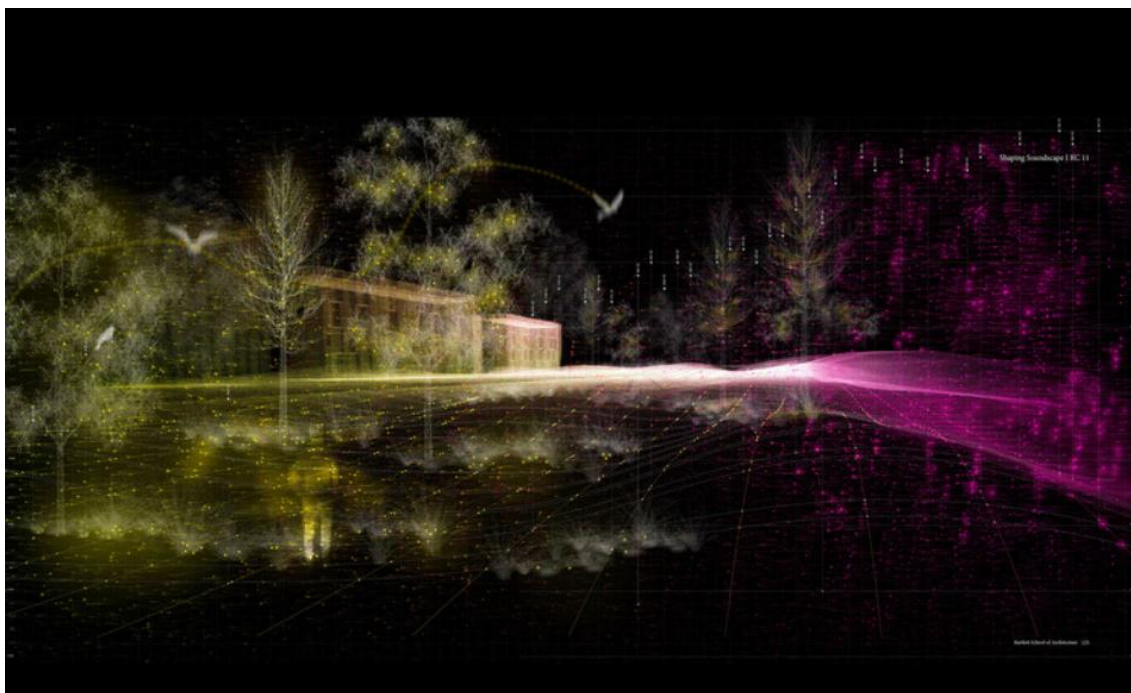


Figure 10 – Shaping Soundscapes

Fonte: Shaping Soundscapes: Multi Scales Design Guideline | ArchDaily. [24 de março de 2023]

2.9 CITIES AND MEMORY (Stuart Fowkes)

Fundado por Stuart Fowkes, em 2014, este projeto visa a criação de um mapeamento sonoro global cooperativo, convidando artistas e público em geral a explorar e documentar ambientes sonoros de diferentes cidades do mundo. Através de uma plataforma disponibilizada no site oficial do projeto, os voluntários partilham as suas experiências sonoras, que são posteriormente publicadas num mapa sonoro interativo, de acesso gratuito. Assim, este projeto visa incentivar a reflexão sobre a relação entre som e espaço, cultura e identidade, fomentando a audição consciente de sons que, mesmo passando despercebidos, fazem parte do quotidiano das várias apresentações sociais e culturais (figura 11).

REMIXING THE WORLD, ONE SOUND AT A TIME



Figura 11 – *Cities and Memory*

Fonte: *Cities and Memory - global sound map, field recording and sound art* [3 de abril de 2023]

2.10 HUSH CITY (Antonella Radicchi)

O *Hush City*, desenvolvido por Antonella Radicchi, é uma aplicação inovadora que promove a identificação e preservação de espaços sonoros tranquilos, integrando tecnologia digital e participação social. Através de gravações áudio e designações de locais, os utilizadores podem registar, avaliar e partilhar informações sobre ambientes tranquilos, criando um mapa interativo acessível a todos.

A aplicação permite personalizar a pesquisa com filtros baseados em critérios como nível sonoro (dB), perceção de tranquilidade, qualidade visual, acessibilidade e hora do dia, promovendo a interação informada com o ambiente urbano e a valorização das experiências subjetivas dos indivíduos.

Além de sensibilizar para a importância do equilíbrio e moderação acústica, o *Hush City* apoia o desenvolvimento de políticas urbanas sustentáveis e educa para a cidadania ativa, articulando aspetos técnicos e humanos, destacando-se como um recurso essencial para melhorar a qualidade de vida urbana e equilibrar a urbanização com a criação de espaços mais dinamicamente moderados e acessíveis.

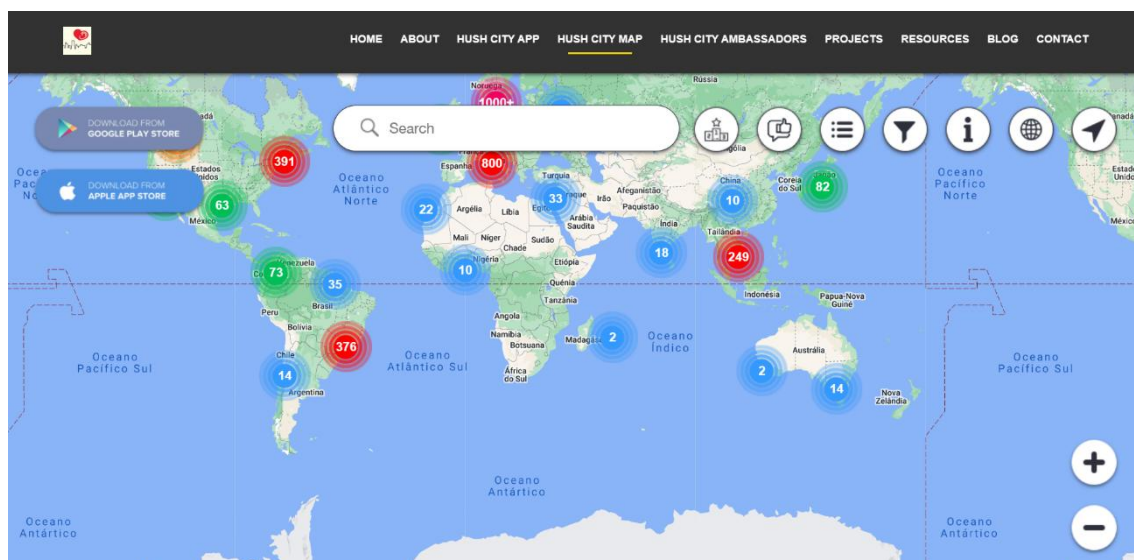


Figura 12 – Hush City

Fonte: [Hushcity \(opensourcesoundscapes.org\)](https://hushcity.opensourcesoundscapes.org) [17 de abril de 2023]

2.11 IN THE GARDEN (Brian Eno)

Desenvolvido em 2016, o projeto *In the Garden* diz respeito a uma instalação audiovisual imersiva, consistindo num local favorável para a reflexão, meditação e contemplação de quem o visita. A instalação consistia num grande jardim circular, com bancos e uma escultura central espelhada, que refletia toda uma variedade de plantas e árvores cuidadosamente selecionadas e posicionadas em seu redor, com o objetivo de proporcionar uma sensação de equilíbrio e harmonia.

A componente áudio da instalação, composta pelo autor, apresentava música ambiente, reproduzida por colunas espalhadas em todo o jardim, articulando os elementos visuais e naturais aos sonoros, numa produção significativa no campo da arte híbrida, entre tecnologia e natureza.

Segundo o autor, a criação artística pode ser comparada ao processo de jardinagem, considerando todo o processo de existe entre a plantação da semente e a fase final da planta, requerendo vastos momentos de observação durante o período de crescimento, assim como a própria relação entre as diferentes plantas entre si, desde conflitos a simbioses perfeitas, assim como a própria influência do ambiente que a envolve. Embora sem desprimorar o planeamento, durante o processo de criação, esta comparação serve como meio para um maior envolvimento entre a obra e o artista,

definindo o tempo face ao tempo necessário para que a obra nasça de forma orgânica. Por outro lado, o autor descreve ainda que a percepção da sua obra, propõe uma abordagem generativa, considerando que, assim como um jardim que se altera ao longo do ano, a mesma apresenta-se de formas distintas, cada vez que é vista ou ouvida, como resultado da sua interação com o público. Neste sentido, a obra nunca se encontra realmente finalizada, não existindo um estado final (Eno, 2021).



Figura 13 – In the Garden

Fonte: [Inside CI Reviews Brian Eno 'In a Garden' - L-Acoustics Creations](#) [9 de maio de 2023]

2.12 THE QUIET ROOM (Brian Eno)

Brian Eno, reconhecido como um dos pioneiros da música ambiental, apresenta *The Quiet Room* como uma extensão do seu trabalho dedicado à criação de espaços sonoros imersivos. Este projeto, concebido para oferecer uma experiência de introspeção e tranquilidade, insere-se no processo de exploração das interseções entre som, espaço e estados emocionais humanos.

The Quiet Room foi idealizado como um ambiente sonoro contínuo, projetado para criar uma atmosfera de calma e contemplação, através da utilização de composições sonoras generativas, uma técnica característica de Eno, em que algoritmos controlam a

produção musical, permitindo variações infinitas e únicas em cada momento. Esta abordagem reflete a sua visão de que a música não deve ser apenas ouvida, mas experienciada como parte integral do ambiente em que se encontra.

O projeto destaca-se pela sua capacidade de moldar o comportamento e as emoções dos ouvintes, através da manipulação, do tempo e do espaço acústico, integrando frequências subtis, padrões rítmicos lentos e texturas sonoras minimalistas, criando um efeito imersivo que convida ao relaxamento e à desconexão do ritmo acelerado da vida moderna, promovendo um escape sensorial e mental fora do contexto cultural frequentemente marcado pela sobrecarga sonora e informacional.

Além disso, *The Quiet Room* reflete preocupações mais amplas com o impacto do som na saúde e no bem-estar, oferecendo um espaço sonoro dedicado ao silêncio e à contemplação, sublinhando a importância de ambientes acústicos equilibrados, articulando o projeto com investigações sobre o papel do som na qualidade de vida urbana e na saúde mental.



Figura 14 – *The Quiet Room*

Fonte: Brian Eno Composes Calming Music for Hospitals - Mindful [9 de maio de 2023]

Para entender um pouco mais sobre a visão do autor, incorporado neste projeto, *The Big Here and the Long Now* é um conceito introduzido por Brian Eno numa palestra na *Long Now Foundation*, onde o mesmo se refere à ideia de expansão do nosso sentido

e reconhecimento sobre o tempo e o espaço, com o objetivo de incluir o momento presente assim como a sua vasta extensão sobre o ponto de vista da história humana e o futuro.

Através das suas obras, como *The Quiet Room*, o autor salienta que a sociedade se tornou muito focada no momento presente e que esse pensamento, a curto prazo, demonstra limitações na capacidade para a resolução de problemas a longo prazo.

Deste modo, sugere que, ao abraçar um sentido mais amplo de tempo e espaço, podemos entender melhor o impacto das nossas ações no mundo e tomar decisões de forma mais consciente e informada, através da adoção de um pensamento mais lento, com o objetivo de aumentar o tempo de reflexão sobre soluções e consequências, assim como as devidas considerações sobre as necessidades das gerações futuras.

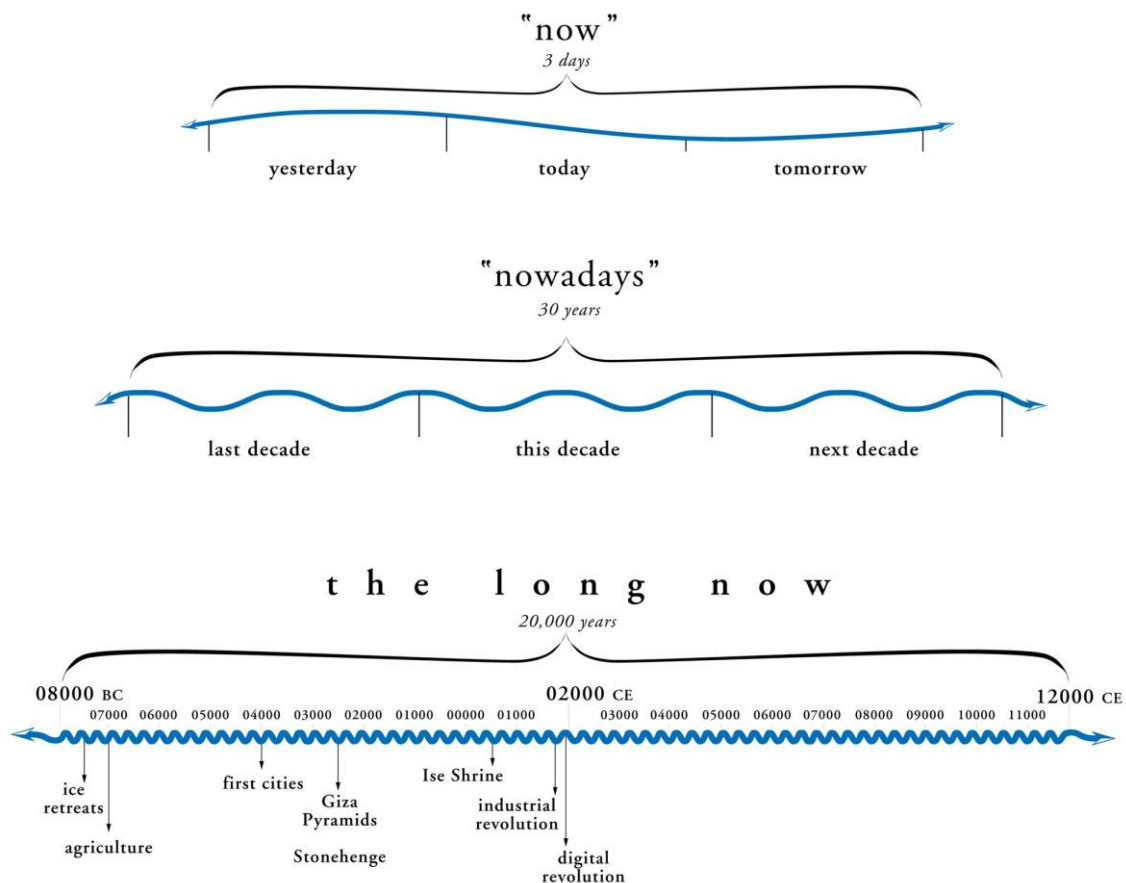


Figura 15 – *The Big Here and the Long Now*

Fonte: Brian Eno - *The Big Here and Long Now - Long Now* [9 de maio de 2023]

2.13 77 MILLION PAINTINGS (Brian Eno)

A obra *77 Million Paintings* de Brian Eno é uma instalação experimental que exemplifica a arte generativa e desafia as noções tradicionais de autoria e controlo artístico.

Apresentada pela primeira vez na Bienal de Veneza em junho de 2007, esta obra utiliza tecnologia computacional para criar combinações únicas de imagens, explorando a transitoriedade estética e a relação dinâmica entre o espectador, a obra e o tempo. Consistindo em múltiplos ecrãs de vídeo conectados a computadores que operam quatro bancos de dados de imagens, a obra seleciona aleatoriamente imagens de cada banco, que se sobrepõem e desvanecem gradualmente, criando um fluxo contínuo e mutável. Com 100 imagens em cada banco, o sistema pode gerar até 77 milhões de combinações possíveis, tornando as imagens geradas únicas e irrepetíveis, deslocando o foco da criação para o processo, enquanto salienta o carácter efêmero da obra, eliminando a possibilidade de uma conclusão tradicional.

Ao longo do processo de criação, Eno adotou uma postura submissa, reconhecendo a incapacidade de controlar os resultados, sublinhando assim o papel do artista perante o início do processo de criação, desencadeando eventos cujo desfecho não pode ser previsto, culminando num estado de livre envolvimento pelo fluxo imprevisível das imagens e sons.

Assim, *77 Million Paintings* sintetiza a estética da impermanência, a descentralização do papel do artista e a valorização da experiência sensorial, ao explorar a relação entre som, luz e tecnologia, redefinindo as fronteiras da arte contemporânea, colocando o público no meio de participação a participar num fluxo contínuo de criação e contemplação.

Este projeto representa uma inovação tanto tecnológica quanto artística, desafiando as conceções tradicionais da interação entre o criador, a obra e o espectador, e consolidando-se como uma das obras mais significativas do século XXI.



Figura 16 – 77 million paintings

Fonte: *Brian Eno's 77 Million Paintings - Mind the Image* [18 de dezembro de 2024]

2.14 VOICE TUNNEL (Rafael Lozano-Hemmer)

Exposto pela primeira vez em 2013, o projeto *Voice Tunnel* é uma instalação interativa, baseada numa estrutura que consiste num corredor estreito, com aproximadamente 20 metros de comprimento, sendo o mesmo preenchido com luzes, iluminando o espaço, altifalantes e microfones. Deste modo, quando uma pessoa se desloca no túnel, a sua voz é captada, processada e convertida numa onda sonora colorida, projetada no teto, assim como reproduzida pelos altifalantes ao longo do túnel, criando um efeito de eco e reverberação. Com a presença de um vasto grupo de pessoas, as vozes sobrepõem-se umas às outras criando um efeito visual e sonoro dinâmico, em constante mudança. Com foco na experiência sensorial, o projeto combina arte, tecnologia e interatividade, com o objetivo de criar um espaço imersivo e envolvente, onde todas as ações do público possibilitam uma consequência, artística, visível a todos, articulando-se num todo infundável de possibilidades.

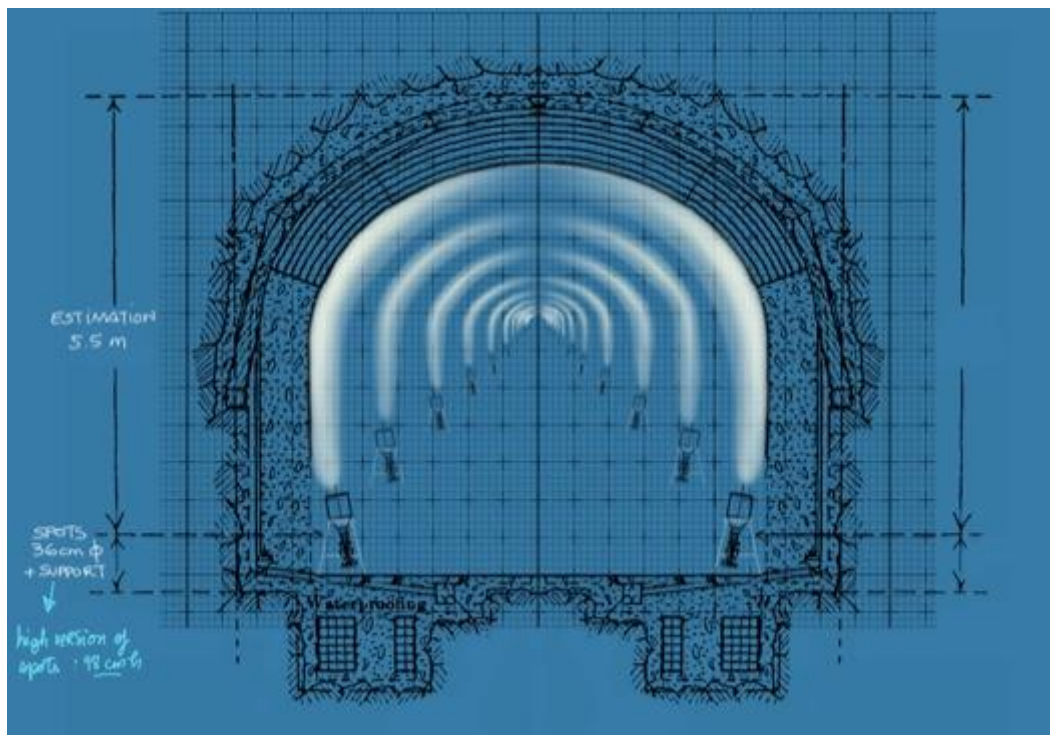


Figura 17 – Voice Tunnel

Fonte: Rafael Lozano-Hemmer - Voice Tunnel [11 de maio de 2023]

2.15 SEISMOSCOPES (Rafael Lozano-Hemmer)

Desenvolvido também por Rafael Lozano-Hemmer, *Seismoscopes* articula o fascinante mundo da arte e tecnologia, com o objetivo de captar o meio envolvente, traduzindo-o num registo visual. O artefacto dispõe de uma série de dispositivos que detetam vibrações no espaço onde o mesmo se encontra, garantindo uma atenção pormenorizada a um vasto espectro de sons, entre os mais e menos intensos. Deste modo, a verdadeira magia do projeto consiste na capacidade do artefacto captar pequenos detalhes no meio envolvente, utilizando-os como recurso para a produção de desenhos, garantindo um retrato específico do ambiente sonoro, garantindo uma experiência inovadora no âmbito da experiência imersiva e interativa entre arte, meio ambiente e tecnologia.

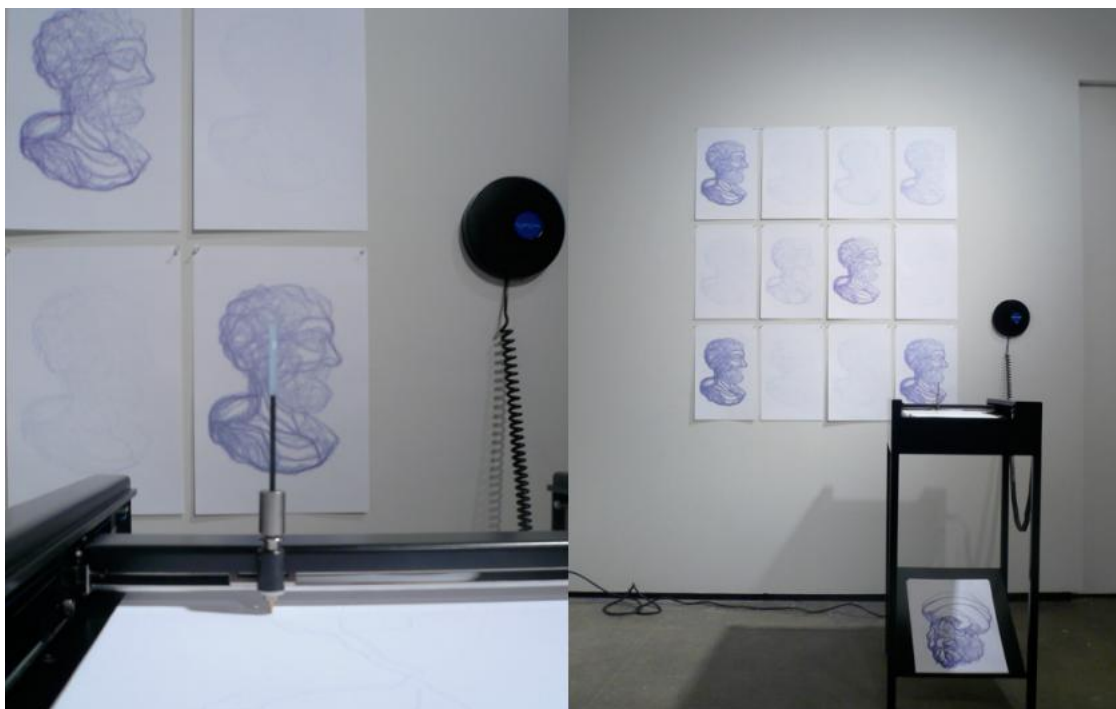


Figura 18 – Seismoscopes

Fonte: <https://www.lozano-hemmer.com/texts/manuals/seismoscopes.pdf> [11 de maio de 2023]

2.16 MICROPHONES (Rafael Lozano-Hemmer)

Microphones (*Subsculpture 10*) é uma instalação interativa que apresenta microfones vintage da marca *Shure*, modificados com pequenos alto-falantes e placas de circuito ligadas a uma rede de computadores de controle, ocultos à perspectiva do público.

À medida que os visitantes falam nos microfones, as suas vozes são gravadas e reproduzidas como ecos do passado, misturadas com gravações de participantes anteriores e assim sucessivamente. Deste modo, o artefacto cria um efeito de pura interação sonora, num processo de pergunta-resposta entre vários estímulos sonoros que ocorrem em tempo real. Assim, torna-se possível a criação de uma obra sonora, ou até musical, gerada a partir da participação aleatória por parte do público, coexistindo entre intervenções sonoras sem sentido (*gibberish*), palavras, frases, discursos, canções, entre outros.



Figura 19 – Microphones

Fonte: Rafael Lozano-Hemmer - Image [11 de maio de 2023]

2.17 TIMES SQUARE (Max Neuhaus)

O artefacto *Times Square* de Max Neuhaus é uma obra de arte sonora que está localizada na área de pedestres da Broadway, em Nova York. Criada em 1977, a instalação consiste numa cúpula subterrânea que emite uma rica textura sonora, proporcionando aos visitantes uma experiência imersiva. Neuhaus projetou, intencionalmente, a instalação para ser invisível, com o objetivo de permitir que os visitantes descobrissem a obra por conta própria. Desde a sua criação, a obra tornou-se um ponto de encontro popular para turistas e nova-iorquinos, que procuram uma pausa no meio da agitação da cidade. A reinstalação da obra em 2002 foi um esforço colaborativo entre o *Times Square Business Improvement District*, a *MTA Arts & Design* e a *Dia Art Foundation*, demonstrando o reconhecimento e a importância da obra para a cidade de Nova York.



Figura 20 – Times Square

Fonte: <https://new.mta.info/agency/arts-design/collection/times-square-max-neuhaus> [11 de maio de 2023]

2.18 I AM SITTING IN A ROOM (Alvin Lucier)

I Am Sitting in a Room é uma obra seminal do compositor Alvin Lucier, criada em 1969, que explora a ressonância acústica e a transformação sonora através de um processo repetitivo de gravação da voz do autor, enquanto este lê um texto descritivo sobre o próprio processo. Este áudio é reproduzido numa sala e simultaneamente regravado, num ciclo contínuo, onde gradualmente, as frequências ressonantes naturais do espaço dominam o som, transformando a fala em padrões tonais abstratos.

O texto lido por Lucier antecipa o processo e reflete sobre a transformação do discurso em som, criando um ciclo autorreferencial que combina simplicidade conceitual e profundidade técnica, abordando a vulnerabilidade humana, ao transformar a gaguez de Lucier num elemento estético central, conferindo à obra um significado pessoal e emocional.

A obra destaca a relação entre som, espaço e tecnologia, utilizando as propriedades acústicas únicas do ambiente como parte integrante da composição,

reconhecida como um marco na música experimental que continua a influenciar práticas artísticas e estudos sobre a espacialidade e a transformação sonora, destacando-se como uma exploração única da interação entre som e ambiente.



Figura 21 – I Am Sitting in a Room

Fonte: The Life and Work of Alvin Lucier | Sound of Life [11 de maio de 2023]

2.19 MUSIC ON A LONG THIN WIRE (Alvin Lucier)

Apresentado em 1977, *Music on a Long Thin Wire* é uma das obras mais conhecidas de Alvin Lucier e destaca-se pela sua abordagem experimental na relação entre som e meio ambiente. Nesta obra, o autor usa um fio longo e fino esticado entre dois pontos, posicionando um microfone para a captação das vibrações do fio. O resultado é uma música etérea que circula no ar, influenciada pelos demais sons existentes, culminando numa mistura de improvisação e acaso. Com esta perspectiva, Lucier desafia as convenções da música tradicional, criando uma obra que está em constante mutação e

evolução, que nos leva a refletir sobre a natureza mutável do som e sua relação com o ambiente em que é produzido e reproduzido.



Figura 22 – *Music on a Long Thin Wire*

Fonte: *Music on a Long Thin Wire* by Alvin Lucier (1977) – [SOCKS \(socks-studio.com\)](https://socks-studio.com) [11 de maio de 2023]

2.20 SOUNDSCAPER (Igor Vasiliev)

O *SoundScaper* é um artefacto, com um formato de laboratório de som experimental, para a criação de paisagens sonoras incomuns, texturas atmosféricas, *drones*, *glitches* e ruídos, com base nos princípios de *circuit bending* e recursos avançados de filtragem, morfagem e processamento espacial. Relativamente a esta abordagem, o *circuit bending*, é uma técnica de modificação de dispositivos eletrônicos para criar sons e efeitos, muitas vezes de maneira inesperada, através de processos de experimentação. Deste modo, este processo envolve exploração de dispositivos eletrônicos, como brinquedos ou instrumentos musicais, pedais de efeito e outros equipamentos sonoros, podendo os mesmos ser desmontados, de modo a existir acesso aos circuitos internos.

Através de uma abertura face a regras limitadoras, o utilizador/compositor poderá descobrir uma nova dimensão no campo da criatividade, desbravando caminhos que nunca foram descobertos, expandindo o próprio conceito de arte e de recurso sonoro.

Para além das amplas possibilidades para a criação de paisagens e texturas sonoras, o *SoundScaper* possui recursos avançados de mistura e edição, especialmente projetados para improvisações ao vivo, possibilitando ao artista a execução musical, neste

tipo de formato. Ao suportar controle MIDI completo para todos os *faders*, botões, torna-se possível alterar os parâmetros dos osciladores, efeitos, *mixers*, entre outros, usando qualquer controlador externo ou aplicativos, como sequenciadores.

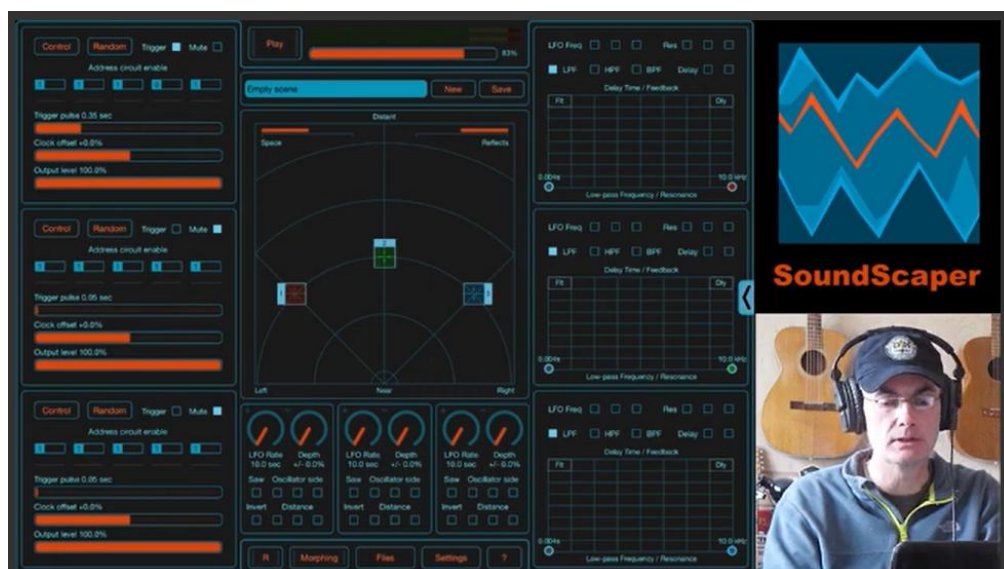


Figura 23 – SoundScaper

Fonte: *Motion Soundscape: SoundScaper tutorial (motion-soundscape.blogspot.com)* [17 de outubro de 2023]

3. CONSIDERAÇÕES

Ao longo desta investigação foram enumerados autores relevantes, no âmbito do estudo do som, que demonstraram a sua importância e o seu impacto na sociedade, em especial nos cidadãos que nela habitam. Murray Schafer, autor chave desta investigação, promove uma percepção do mundo sonoro, relacionado a extensa complexidade dos ambientes envolventes inconstantemente disponíveis para a receção de novos conteúdos sonoros, promovendo uma contínua masterização do mundo, e por consequência dos próprios indivíduos.

A MAD, por sua vez, disponibiliza uma vasta área de pensamento e procura de conhecimento através da sua transdisciplinaridade, permitindo uma abordagem multidimensional, articulando tecnologia, ciências sociais e arte, entre outros, sob forma de questionamento do mundo, elaborando novas metodologias e novas visões no seio da investigação científica. Através da sua complexidade, a MAD promove a ponte entre

saberes, garantindo a abertura e o enquadramento necessários para o desenvolvimento deste projeto.

Através destes contributos, a representação individual, através da instância sonora, será apresentada publicamente sob o formato de instalação sonora, promovendo uma observação indireta sobre a realidade sonora dos voluntários, disponibilizando um momento de reflexão para o público.

Este projeto pretende demonstrar pontos importantes no âmbito do estudo do som, salientando a atenção para o espectro sonoro individual, como meio de representação individual, através da MAD, como uma ferramenta de reflexão e introspeção social e pessoal, com o objetivo de proporcionar novas perspetivas, assim como reconhecimento e validação pessoal, através do enquadramento de todos os subcampos (matriz sonora, ciclos sonoros, interferência sonora e vestígios sonoros) inerentes neste processo.

Por último, destaca-se a existência de um conjunto de biografias relevantes, elaboradas e devidamente fundamentadas, que se encontram disponíveis para consulta no anexo 1, salientando a sua importância no seio do enquadramento teórico desta tese.

PARTE II

1. ARTEFACTO MY MONO NO AWARE (MMNA)

Através dos contributos disponibilizados em várias obras e autores, tornou-se cada vez mais clara a necessidade de articular o som com a realidade, destacando momentos de forma pessoal e subjetiva através do som. Deste modo, o artefacto desenvolvido e incorporado na temática desta tese reflete a necessidade de espelhar os pormenores da vida que contribuem para o desenvolvimento da personalidade e identidade do ser humano. Construir um artefacto com base nestas premissas tornou-se a oportunidade perfeita para enquadrar as questões e hipóteses de investigação, culminando na criação de uma obra de arte de cariz científico, centrada na promoção de autorreconhecimento através de retratos sonoros interativos.

1.1 MONO NO AWARE

Mono no aware é uma expressão profundamente enraizada na cultura e estética japonesa, que articula uma forte sensibilidade em relação à efemeridade e à transitoriedade, intrínsecas a todos os fenómenos. Traduzida literalmente como "a tristeza da beleza impermanente", a expressão capta uma dimensão existencial e emocional que é central na experiência humana, onde a beleza não reside apenas na permanência ou na perfeição, mas também na inevitabilidade da mudança e na finitude (Yoda, 1999).

Shimizu (1968) descreve esta expressão como a capacidade de reconhecer a natureza passageira de todas as coisas e, através dessa consciência, aceder a uma emoção melancólica, mas também profundamente apreciativa, da beleza que emerge justamente dessa impermanência. Neste sentido, *Mono no aware* não é meramente uma constatação da transitoriedade, mas sim uma resposta emocional sofisticada, que mistura uma forma subtil de tristeza, com um reconhecimento estético da fragilidade da existência.

No seguimento, Keene (1988) sugere que este termo está intimamente ligado à estética tradicional japonesa, sendo muitas vezes evocado na contemplação das estações do ano, em especial na observação da queda das folhas de cerejeira (*sakura*), cujo desabrochar e subsequente queda simbolizam, de maneira emblemática, a impermanência e o ciclo natural do nascimento e da morte. Deste modo, tal sensibilidade transcende a mera observação da natureza, refletindo numa filosofia de vida que valoriza os momentos fugazes e efémeros, como portadores de significados profundos e significativos.

Mono no aware, na sua essência, convoca-nos a estar plenamente presentes no momento², a compreender que a beleza de algo reside no facto de ser transitório e, por conseguinte, irrepetível. Segundo Keng, Smoski, & Robins (2011) esta forma de pensar convida os indivíduos a valorizar cada instante da sua experiência, reconhecendo que, independentemente das suas qualidades ou significados imediatos, todos os momentos da vida são únicos e, por isso, preciosos, fomentando uma consciência da finitude, não como uma fonte de angústia, mas antes como um aviso sobre a riqueza emocional que advém da apreciação das subtilezas do mundo à nossa volta. Ao invés de tentar capturar ou prolongar a beleza, procura-se incentivar a aceitação da sua inevitável dissolução, e dessa aceitação emerge uma profundidade dos variados sentidos humanos.

Esta filosofia estética, com raízes no budismo e no pensamento *shintoiista*, exerce uma influência em várias formas de expressão artística no Japão, atravessando disciplinas como a poesia, a pintura, a literatura e o cinema. Em cada uma destas formas, a ênfase recai sobre a apreensão do efémero, veículo de uma emoção complexa, onde se entrelaça a beleza e a tristeza, a nostalgia e a gratidão. Deste modo, a poesia clássica japonesa, por exemplo, sobretudo o haiku, reflete esta sensibilidade, concentrando-se frequentemente em pequenos fragmentos da natureza ou da vida quotidiana que, ao serem breves, sugerem um imenso emocional maior (Keene, 1988).

No cinema japonês, realizadores como Yasujirō Ozu e Hayao Miyazaki têm explorado o *Mono no aware* como um eixo fundamental da narrativa e da estética visual, construindo narrativas com uma cadência e uma subtilidade que convidam o espectador a contemplar o quotidiano, repassando perspetivas aparentemente banais, com uma carga emocional que provém da sua efemeridade. Através de enquadramentos simples e de uma temporalidade quase meditativa, os seus filmes expressam uma melancolia delicada, resultante da consciência de que as relações humanas e a vida quotidiana estão sempre em fluxo, sempre à beira de se alterarem ou desaparecerem. Neste sentido, a estética do *mono no aware* torna-se um meio através do qual as narrativas visuais exploram a impermanência, permitindo ao espectador vivenciar o carácter transitório das relações humanas e da existência em geral (Ward, 2022).

A influência do *Mono no aware* também se estende à literatura, onde autores como Kawabata Yasunari (1954) e Tanizaki Jun'ichirō (1933) exploram a beleza efémera das emoções humanas e das interações sociais, frequentemente destacando a tensão entre a

² Esta ideia ressoa profundamente com o trabalho de Brian Eno, cuja música ambiental explora a impermanência e a fluidez, criando experiências sonoras únicas e efêmeras que convidam o ouvinte a imergir no presente e a valorizar o instante que não pode ser repetido.

busca pela permanência e a inevitabilidade da mudança. As suas obras, permeadas por um profundo respeito pela tradição estética japonesa, revelam uma obsessão com a passagem do tempo, a perda e a memória, incorporando uma sensibilidade que se alinha perfeitamente com o *ethos* do *Mono no aware* (Prusinski, 2012).

Em última instância, este conceito oferece ainda uma perspectiva filosófica e estética que subverte o desejo ocidental pela permanência e pela conservação da beleza, propondo, em vez disso, uma valorização consciente da sua natureza transitória. Ao reconhecer a inevitabilidade da mudança e a efemeridade de todas as coisas, este conceito promove uma forma de vida que privilegia a presença plena no momento, a apreciação das subtilezas e a aceitação da impermanência como um aspeto fundamental da condição humana. Assim, o *Mono no aware* não é apenas uma expressão estética, mas uma filosofia de vida que nos convida a viver com sensibilidade, a valorizar o agora, e a encontrar beleza na fragilidade e na impermanência de todas as coisas (Meli, 2001).

1.2. AMBIENTE SONORO INDIVIDUAL

Considerando o conceito e a importância do *Soundscape*, Birdsall (2012) produziu uma vasta pesquisa sobre a influência do som nos indivíduos, através do estudo das implicações sonoras em plena II Guerra Mundial. Na sua obra *Nazi Soundscapes – Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933-1945*, a autora destaca o papel da rádio e dos sons mediados (*mediated sounds*), associados à prática cultural e à estética política, como ferramentas de manipulação, terror, controlo e disciplina, disponibilizando um novo panorama sobre o estudo dos *Soundscapes*, destacando o seu impacto na “organização social, relação de poder e interações com o espaço urbano”, proporcionando novas perspectivas sobre a sua importância histórica e sobre comportamento humano (Birdsall, 2012, p. 12).

Segundo Schafer (1977) a multiplicação do som, através da gravação e reprodução, também denominada “esquizofonia”, promove a descontextualização do som, ampliando e automatizando a sua existência, assim como a estimulação em excesso, prejudicial ao indivíduo. De modo a contrariar esta fadiga sonora (*sound fatigue*), o autor propõe como soluções a ecologia acústica (*acoustic ecology*), como fase de diagnóstico dos problemas, e o design acústico (*acoustic design*), fase de implementação de medidas para contrariar os efeitos da poluição sonora (Birdsall, 2012).

Segundo Adams et al (2009) o ambiente sonoro deve ser devidamente reconhecido como uma componente essencial na experiência da vida do ser humano, influenciando a sua qualidade de vida, e por consequência da sociedade do mundo, tendo em conta a sua abordagem política, através da implementação de leis de ruído, e do seu carácter cultural, envolvido em modelos de planeamento e expressão pessoal.

(...) firstly, key soundscape elements differ along a gradient of urbanization; our analyses highlight specific sounds which characterize each environment. Secondly, universal trends in emotional associations of natural versus industrial sounds were observed; analyses of emotional association with sounds enabled exploration of soundscape sensitivities and values amongst groups. Thirdly, sounds reported in response to emotional cues are likely to be those of high personal relevance: sounds that do not have an impact on individual's life are less likely to be mentioned given that sounds have qualities that permeate the subconscious, affecting emotional state in humans. (...) This impression may also reflect the behavior of the community towards the sonic environment, the soundscape values and the state of industrialization at that location. (Moscoso, Peck e Eldridge, 2018, p. 12)

Considerando estes contributos, podemos afirmar que o som possui uma influência na vida pessoal e social dos indivíduos, moldando os seus pensamentos e atitudes, impondo novos modelos de representação, quando utilizado como meio de força e manipulação. Deste modo, torna-se possível atribuir ao som a sua devida importância, relativamente aos processos de representação individual, ou seja, de como o “eu” se representa na vida social, profissional e emocional. Garantir uma representação individual, significa disponibilizar ao ser humano novas ferramentas para o longo processo de reflexão, através do reconhecimento do seu meio ambiente, dos sons que o representam, assim como a sua perspetiva sobre a sua função no mesmo.

De modo a fornecer mais informações, sobre a importância do ambiente sonoro inerente à realidade individual, introduzo o termo instância sonora, de modo a remeter

para todo o campo sonoro existente na vida do indivíduo, sendo este dividido por quatro subcampos distintos, mas essenciais para o processo de representação individual, denominados por matriz sonora, ciclos sonoros, vestígios sonoros e interferência sonora.

1.3 INSTÂNCIA SONORA

A instância sonora designa o campo abrangente e multifacetado das experiências auditivas que constituem a realidade sensorial de um indivíduo, integrando as diversas camadas sonoras que, de modo articulado, contribuem para a formação e a constante reconfiguração da sua identidade perceptiva. Assim, este conceito refere-se não apenas à acumulação de estímulos sonoros naturais ou artificiais, ao longo do tempo, mas à complexa teia de interações que, em conjunto, formam uma totalidade sónica singular e personalizada, específica de cada indivíduo.

Neste seguimento, a instância sonora envolve um conjunto de subcampos interdependentes que, embora distintos, colaboram para a construção de uma representação individual complexa, destacando padrões auditivos primordiais e recorrentes, que estabelecem um contínuo sonoro fundamental, até às intervenções sonoras que introduzem variações e/ou ruturas na experiência auditiva, bem como os vestígios que persistem na memória ou em registos tecnológicos, modulando as percepções subsequentes do passado, presente e futuro.

Assim, a instância sonora não deve ser entendida como uma simples coleção de sons, mas como uma estrutura dinâmica e holística que se entrelaça com o percurso existencial do sujeito, refletindo e, simultaneamente, moldando a sua interação com o ambiente sonoro circundante, contribuindo de forma concisa para o desenvolvimento do indivíduo.

Por fim, de modo a clarificar e desenvolver um pouco mais este conceito será necessário entender os subcampos que o compõem na sua estrutura, assim como a sua importância num reflexo sonoro individual e específico de cada ser.

1.3.1 MATRIZ SONORA

Segundo a linha de pensamento de Tomio (2017, p.4), James Joseph Sylvester utilizou o termo matriz, conceito matemático, através do seu “sentido coloquial”, determinando um “local onde algo se gera ou cria”. Já Santaella (2005) afirma que o

próprio conceito (matriz sonora) é uma das três matrizes de linguagem e pensamento, que dão origem a todos os tipos de linguagem produzidos pela humanidade, ao longo da sua história.

Embora o termo seja mais utilizado no âmbito da matemática, segundo Hartung (2017) o estudo das matrizes torna-se essencial para a resolução dos mais variados problemas na área da geometria, física, química, biologia, entre outras, simplificando e ordenando o problema, fornecendo novos métodos de resolução.

Deste modo, este subcampo pretende criar uma base de percepção auditiva, através da discriminação dos sons que fazem parte do processo de desenvolvimento pessoal do indivíduo, através da sua cultura, educação e contexto, mais centrado nos períodos da infância e adolescência. Assim como o *soundmark* de Schafer (1977), que diz respeito a um tipo de som único e associado a determinada sociedade ou comunidade, ou os *keynotes* que dizem respeito a sons reconhecidos em determinada sociedade, de forma contínua, com frequência suficiente para formar um contexto sonoro, ou seja parte constante de uma realidade sonora (Altavilla et al., 2012), os sons que fazem parte da matriz sonora, funcionam, também, como uma base sonora constante nos momentos de recordação e processos de memória, permanecendo durante todo o percurso do indivíduo.

1.3.2 CICLOS SONOROS

Através do trabalho realizado no âmbito da influência do som no comportamento humano, os autores Sheldon Cohen e Neil Weinstein (1981, p.61) salientam a importância da relação entre o som e as tarefas diárias, com o objetivo de estabelecer o devido enquadramento teórico entre o som e o desempenho do ser humano. Aqui os autores remetem para um conjunto de tarefas afetadas ou não pelo som, sugerindo que “*the ability to predict and control the occurrence of the noise mediates both psychological and physiological response*”, contribuindo para um melhor entendimento sobre ruído.

Ciclos sonoros, termo utilizado por Manuel Calurano (López, 2017) para denominar uma obra sua, baseada na investigação de campo, associada a gravações de *Soundscapes* em várias localizações na Península Ibérica, com o intuito de demonstrar a realidade sonora de santuários naturais, pouco intervencionados pelo Homem, consiste numa analogia perfeita do ciclo da vida do planeta e da passagem natural do tempo (López, 2017). Aqui, encontramos uma conjuntura simbiótica entre o termo ciclo, associado a vários momentos frequentes num determinado espaço de tempo, inseridos no

percurso do indivíduo, e a própria sonorização desses mesmos momentos inseridos no processo de representação individual. Assim, neste subcampo, pretende-se enquadrar todos os sons que representam padrões presentes, que se repetem num determinado período, determinando certos períodos na vida do indivíduo, disponibilizando uma visão (audição) sobre vários instantes presentes que se repetem ao longo de um ciclo.

Tendo em conta a definição de ciclo de vida, por Moreira (2014), como a sequência de acontecimentos da história reprodutiva de um organismo, os ciclos sonoros apresentam um retrato subjetivo desses acontecimentos, segundo a perspectiva do indivíduo, demonstrando a sua reprodução em vários campos de saber, estar e fazer (biológico, emocional, profissional, artístico, pessoal, etc.). Neste subcampo importante será aferir a frequência (duração) do ciclo, assim como a sua própria mudança, através do desenvolvimento de diferentes versões das representações individuais em espaços temporais distintos.

1.3.3 INTERFERÊNCIA SONORA

O conceito de interferência sonora pode ser compreendido como o conjunto de sons que, não integrando o quotidiano ou a "educação" sonora do indivíduo, surgem de forma inesperada, podendo ou não causar algum tipo de impacto no mesmo. Neste seguimento, destacam-se como sons que estão fora do ambiente sonoro habitual, percebidos como informações estranhas ou simplesmente diferentes, capazes de desafiar a percepção auditiva e contribuir, de forma positiva ou negativa, para a experiência sensorial e o desenvolvimento humano (McCartney & Paquette, 2005).

Esta ideia, intimamente ligada à noção de sinais sonoros (*sound signals*), apresentada por Murray Schafer, descreve esses sons como elementos destacados no ambiente auditivo que transmitem mensagens específicas e frequentemente alteram o equilíbrio sonoro natural (Schafer, 1994). Conforme explorado em estudos sobre paisagens sonoras, esses sons não surgem isoladamente, mas interagem com os ambientes e contextos nos quais se manifestam, contribuindo para uma metamorfose sonora (Altavilla et al., 2012).

A interferência sonora, tal como descrita em trabalhos que analisam os efeitos da sobreposição de sons, pode resultar da fusão de diferentes frequências que criam fenómenos como amplificação ou anulação de sons (Howard & Angus, 2017). Estes efeitos, identificados por Filho (2012), moldam a percepção do ambiente auditivo,

refletindo a complexidade da interação sonora, que vai além dos aspetos meramente físicos, manifestando-se em dimensões subjetivas e sensoriais.

Mais do que um fenómeno técnico, os sons inesperados que surgem fora do padrão habitual desafiam o ouvinte a reorganizar a sua percepção sonora, colocando o ambiente sonoro em constante evolução e transformação, refletindo a interação entre os sons produzidos pelo ser humano e os elementos naturais, que muitas vezes se sobrepõem para criar paisagens sonoras únicas (Truax, 2001). Deste modo, estas interações, intrusivas ou enriquecedoras, contribuem sempre para a reconfiguração temporária do espaço sonoro e para a complexidade da experiência auditiva (Bijsterveld, 2019; McCartney & Paquette, 2005).

1.3.4 VESTÍGIOS SONOROS

Segundo Barreto, Ghilardi e Duque (2015, p. 9) consideram-se vestígios, qualquer tipo de “preservação de evidencias indiretas, como a impressão ou molde da superfície de um organismo, ou resultado de sua atividade, (...)” também denominados icnofósseis. Deste modo, adaptando o conceito à realidade digital, podemos afirmar que os próprios registos audiovisuais se verificam como vestígios englobados no âmbito da tecnologia.

Segundo Nora (1989), ao contrário dos registos tecnológicos (fotográficos, audiovisuais, sonoros), estáticos e objetivos, o processo de memória do ser humano regista e arquiva representações, que ao longo do tempo vão sofrendo mutações, dando origem a novas percepções da realidade.

Considerando a extensa complexidade da vida humana, o Homem tem vindo a recorrer às novas tecnologias para registar e arquivar a sua história, imortalizando-a através do formato digital, contribuindo para uma interligação temporal entre gerações passadas e futuras, de modo a instruir os mais jovens e celebrar a imortalidade dos antepassados (Van Dijck, 2007).

Tendo em conta toda esta abordagem, o conceito de vestígios sonoros, também, como evidencias indiretas, resultantes da atividade do indivíduo, pode-se definir como qualquer tipo de registo áudio ou audiovisual, que permanece, ao longo do tempo, como ligações e auxiliares de memória, entre gerações, com o principal objetivo de garantir, por um lado, a lembrança pessoal (no plano emocional) e, por outro, a verdadeira percepção da realidade, estática e objetiva.

1.3.5 INSTÂNCIA

O conceito de instância pode ser definido como uma manifestação concreta de algo que pertence a uma categoria ou classe mais ampla, ou uma mera materialização particular dos aspetos abstratos de um conceito geral. Assim, o conceito assume um papel central ao permitir apreender especificidades individuais sem descurar a sua relação intrínseca com o conjunto maior de que faz parte. Este conceito, amplamente utilizado em diferentes disciplinas, adapta-se facilmente a um derivado contexto, explorando a interação entre o particular e o universal, assim como entre o subjetivo e o objetivo (Ricoeur, 2004).

Neste sentido, é importante promover uma visão centrada em áreas de conhecimento inerentes no projeto, como as ciências sociais, a arte e filosofia, de forma a precaver um enquadramento mais centrado no conceito apresentado posteriormente.

No campo das ciências sociais, a instância revela-se essencial para compreender as singularidades que emergem de fenómenos sociais e culturais, assim como toda a evolução e influência englobada no campo das relações sociais. De acordo com Assmann (2011), as identidades e memórias coletivas são frequentemente organizadas em torno de manifestações concretas que operam como representações simbólicas de experiências partilhadas. Estas manifestações particulares, enquanto instâncias, incorporam tanto o carácter único de um fenómeno como a sua integração num contexto mais amplo, oferecendo uma ligação tangível entre o indivíduo e a comunidade, o singular e o plural.

Por outro lado, no campo da filosofia, o conceito de instância encontra raízes na tradição metafísica, particularmente nos trabalhos de Aristóteles, onde o filósofo descreve as particularidades como expressões concretas de essências universais (Barnes (Ed.), 1984). Esta perspetiva foi expandida por autores contemporâneos como Ricoeur (2004), que analisa as instâncias como manifestações essenciais para compreender a interação entre memória, identidade e representação. Cada instância apresenta-se assim, como uma concretização singular de experiências ou conceitos, funcionando como um reflexo tangível do que é, simultaneamente, individual e coletivo.

No campo das artes e dos estudos culturais, o termo instância assume um papel central ao enfatizar manifestações particulares de fenómenos estéticos e sociais, que possuem a capacidade de transcender as suas funções imediatas, transformando-se em marcadores históricos e culturais (McCartney & Paquette, 2005). Cada instância, neste contexto, representa uma expressão única de um tempo e espaço específicos,

incorporando a singularidade de experiências individuais ou coletivas, permitindo compreender como os fenómenos culturais, ao serem concretizados como instâncias, refletem tanto as especificidades de um momento histórico como as particularidades da interação humana com o meio (Connerton, 1989).

Em conclusão, o conceito de instância constitui uma ferramenta teórica poderosa para explorar manifestações específicas no seio de contextos mais abrangentes, no seio das áreas apresentadas, representando um ponto de interseção entre o abstrato e o concreto, permitindo uma análise mais detalhada e profunda das particularidades que compõem os fenómenos universais.

1.4 PROCESSO CRIATIVO

O processo criativo que sustenta o desenvolvimento deste artefacto emergiu de um percurso de investigação complexo, marcado pela interseção entre a pesquisa detalhada e a prática artística. Ao longo deste caminho, o processo criativo foi refinado e expandido não só pelo conhecimento adquirido na leitura crítica do estado da arte, mas também pela incorporação de um leque vasto de experiências pessoais, profissionais e sociais que, inevitavelmente, contribuíram para o desabrochar de ideias e da execução prática do artefacto e das suas respetivas versões. Este processo, dinâmico e multidimensional, resultou num diálogo constante entre a teoria e a prática, integrando, de forma consciente, influências externas vivenciadas ao longo do tempo, contribuindo desta forma para a evolução e desenvolvimento do artefacto e de toda a investigação científica.

Neste sentido, o estudo do estado da arte desempenhou um papel fundamental na construção de um enquadramento teórico robusto e na formação de uma base sólida a partir da qual o processo criativo se desenvolveu. Por outro lado, a leitura crítica de obras de referência e de estudos nas áreas da arte digital, da estética e das metodologias criativas possibilitou ainda uma compreensão mais alargada sobre os discursos e práticas que definem o campo de estudo. Através da análise de exemplos paradigmáticos de projetos artísticos, foi possível ainda identificar padrões e tendências que, por sua vez, estimularam a inovação e a originalidade no desenvolvimento do artefacto e de toda a sua prototipagem.

Para além das influências com recurso à academia, o processo criativo foi moldado, aliado a toda uma curiosidade constante pelo desenvolvimento tecnológico e

pelo impacto da digitalização nas práticas artísticas, orientando-o para a exploração de novas formas de expressão, onde a fronteira entre o digital e o físico se tornou permeável e fluida.

Por outro lado, as experiências profissionais anteriores, particularmente em ambientes de produção artística colaborativa, forneceram uma base importante para a compreensão das dinâmicas de trabalho em equipa e do papel da interatividade nos processos criativos. Estas vivências, acumuladas, ao longo de vários anos de envolvimento em projetos sociais, despoletaram não só um elevado grau de criatividade, mas também uma capacidade de organização e gestão de processos, permitindo uma abordagem mais estruturada ao longo do desenvolvimento do artefacto.

Neste sentido, a capacidade de gerir o tempo de forma eficiente, de negociar decisões artísticas com outros profissionais, como colegas, artistas e orientadores, e de manter um equilíbrio entre a experimentação criativa e os objetivos pragmáticos do projeto forneceu material e a consciência necessária e fundamental para a evolução do projeto.

Socialmente, o meu contacto com diversas comunidades artísticas e culturais, bem como o envolvimento em eventos, conferências e exposições, ampliou a minha perceção sobre as dinâmicas do campo artístico contemporâneo, proporcionando uma maior compreensão da receção pública das obras e da importância da interação com o público. Este tipo de interação social verificou-se como relevante, não apenas no contexto de exibição dos artefactos, mas também como parte integrante do próprio processo criativo.

O *feedback* recebido em fases preliminares do projeto, como a apresentação do projeto de tese e dos resultados intermédios, assim como o contributo de pares académicos, constituiu uma fonte valiosa de *insights* que ajudaram a refinar os objetivos e a metodologia do trabalho.

Neste sentido, o processo criativo não se limitou a uma progressão linear de ideias científicas, enquadradas não apenas no contexto académico, mas também na construção de uma vasta rede de influências e experiências interconectadas, refletindo uma abordagem interdisciplinar e interativa ao próprio ato de criação. Por outro lado, a revisão e reconhecimento, de outros artefactos que se situam na interseção entre a teoria e a prática, introduziram uma dimensão mais subjetiva e emocional, enriquecendo a prática artística com uma profundidade de significado que transcende as limitações puramente técnicas.

Em termos metodológicos, o desenvolvimento do processo criativo seguiu uma abordagem metódica, que será detalhada no ponto seguinte, estruturada em várias etapas a/r/cográficas, cada uma delas com objetivos específicos e estratégias de execução adequadas à natureza do projeto em questão.

1.4.1 INSPIRAÇÃO

O desenvolvimento deste artefacto teve como ponto de partida a recolha de informações relativas aos conceitos centrais da investigação, com especial enfoque no autorreconhecimento e no *Soundscape*.

A pesquisa efetuada permitiu identificar diversas fontes de inspiração, entre as quais se destacam práticas como o *listening*, o *Soundwalk* e a *Sound Art*, bem como a obra seminal de Murray Schafer (1994), que assume o conceito de *Soundscape* como elemento nuclear da investigação. Em particular, as suas reflexões em torno da preservação dos sons, do simbolismo sonoro e da forma como a música espelha acontecimentos sociais e políticos constituíram uma base teórica robusta para o desenvolvimento do trabalho.

Algumas passagens específicas da obra de Schafer revelaram-se especialmente inspiradoras: “Que sons queremos preservar, encorajar, multiplicar?” (p. 18); “(...) paisagens sonoras ideais para aquela outra vida que é a da imaginação e da reflexão psíquica” (p. 18); e “(...) a música é um indicador da época, revelando, para os que sabem como ler as suas mensagens sintomáticas, um modo de reordenar acontecimentos sociais e mesmo políticos” (p. 23), estabelecendo uma ligação com os pontos seguintes.

Em síntese, salienta-se que estas ideias foram determinantes na orientação da primeira fase do processo criativo, fornecendo uma estrutura conceptual sólida que serviu de base para a conceção inicial do artefacto.

1.4.2 GATILHO

O impulso inicial para o desenvolvimento da obra emergiu da intenção de conceber uma representação sonora de uma realidade humana subjetiva, complementada por um registo fotográfico do indivíduo representado. Esta ideia primordial desencadeou um conjunto de intenções criativas, centradas na definição dos sons que integrariam o

retrato, tais como sons do cotidiano, naturais e artificiais, entre outros elementos sonoros.

Esta abordagem possibilitou o início do processo de criação de um retrato sonoro de cariz pessoal e intimista, procurando incorporar não apenas o ambiente sonoro do indivíduo, mas também a sua dimensão social, temporal, espiritual e espacial.

1.4.3 INTENÇÃO

A intenção que orientou o desenvolvimento da obra transcendeu, desde o início, a mera produção de um artefacto, configurando-se como uma procura por significado, conexão e expressão artística de natureza profundamente pessoal e reflexiva. Além disso, o projeto integrou a criação de retratos sonoros como um elemento central, concebidos para captar e traduzir a essência dos retratados, procurando testar até que ponto os retratados se reconheceriam nas representações, fomentando um espaço de diálogo e de confronto com a percepção da sua própria identidade.

Esta fase constituiu um momento de introspecção para o artista, que procurou refletir sobre as suas próprias vivências, emoções e relações com o mundo exterior, emancipando o processo criativo em torno de um exercício de autoexpressão e questionamento, transformando assim a obra num veículo de exploração de problemáticas pessoais e universais, integrando o público-alvo como parte essencial do diálogo artístico.

Os retratos sonoros emergiram, assim, como uma ponte entre a visão do criador e a percepção do outro, enriquecendo a dinâmica interativa da obra.

Consequentemente, a intenção subjacente tornou-se também um convite à introspecção, possibilitando ao artista confrontar as suas inquietações mais íntimas e dar forma a uma criação que se assume simultaneamente como uma reflexão sobre o mundo exterior e como uma manifestação do seu universo interior. Por outro lado, ao envolver os retratados no processo de reconhecimento e interpretação dos retratos sonoros, a obra fomentou um exercício de autorreflexão e de diálogo, desafiando os limites entre criação artística, identidade e percepção, direcionando diferentes perspetivas em torno do mesmo conceito - o retrato sonoro.

1.4.4 CONCEPTUALIZAÇÃO

Na fase de conceptualização, as ideias que até então se encontravam dispersas começaram a ganhar forma e estrutura, ao longo do desenvolvimento do Diário Digital de Bordo (DDB) (apêndice A), culminando no desenvolvimento de uma primeira versão do retrato sonoro, concretizado através da articulação entre três elementos fundamentais: imagem, palavras e som.

Nesta fase, o desenvolvimento da ideia e do próprio artefacto partiu de pequenas reflexões incorporadas no DDB, onde foram explorados temas como o potencial das emoções suscitadas por memórias pessoais, a relação entre som e identidade e a articulação entre o *Soundscape* e a evocação de narrativas subjetivas. O registo regular permitiu documentar o processo criativo e testar a viabilidade das ideias, utilizando exemplos concretos e reflexões práticas para refinar a intenção artística e conceptualizar os retratos sonoros como um meio de interligar perceções internas e externas.

Neste sentido, desenvolveu-se o conceito *Euphonia*, que seria mais tarde substituído por instância sonora, destacando-se como o primeiro passo para conceptualizar o conceito central da tese. Aqui houve ainda a oportunidade de referenciar um mapa individual, como meio para organizar a lógica do ambiente sonoro individual, utilizando como estímulo a organização do estado português (mapa social), destacando os diferentes ministérios e secretarias de estado (ver figura 24).

No campo gráfico, tornou-se evidente a utilização de uma imagem dividida por traços, dando origem aos futuros e primeiros protótipos que serão analisados mais à frente.

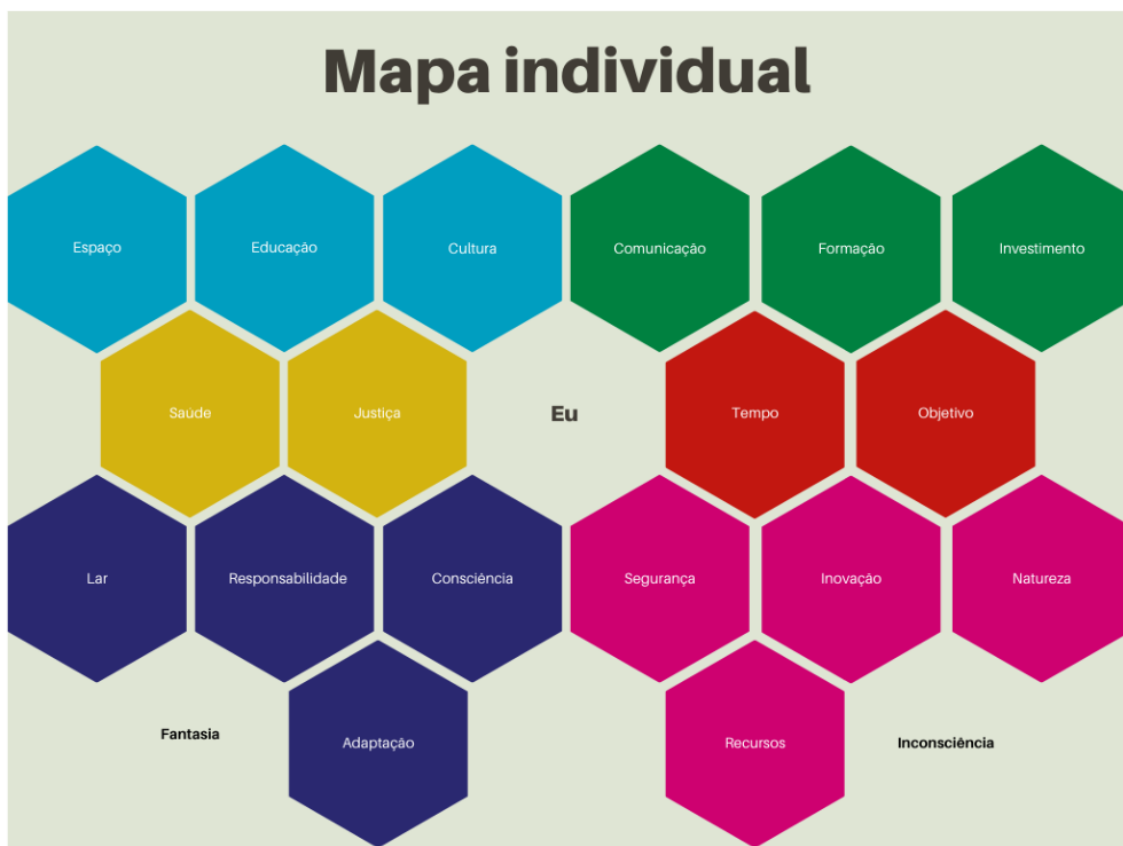


Figura 24 – DDB – Mapas conceptuais

Deste modo, o artefacto foi concebido com o objetivo de proporcionar aos retratados uma experiência imersiva nos ambientes sonoros construídos a partir das suas entrevistas, permitindo-lhes a oportunidade de se (re)conhecerem através dos sons associados às suas vivências. Por outro lado, a interação assumiu-se como um elemento central da obra, promovendo um envolvimento direto e significativo tanto dos retratados como do público com os universos sonoros apresentados.

CARACTERIZAÇÃO DOS VOLUNTÁRIOS

Nos próximos pontos, proceder-se-á à caracterização individual de cada um dos seis voluntários, com base nas informações detalhadas obtidas nas entrevistas realizadas. Estas caracterizações serão apresentadas de forma objetiva e estruturada, procurando evidenciar as particularidades de cada participante, tanto no que diz respeito aos seus percursos pessoais e profissionais, como às suas motivações e experiências no contexto do projeto.

Pretende-se, assim, oferecer uma análise crítica e fundamentada que permita compreender, de forma mais profunda e abrangente, as dinâmicas e contributos de cada voluntário, realçando as suas perspetivas singulares e o modo como estas se interligam com os objetivos gerais do estudo.

Deste modo, a abordagem apresentada visa não só captar a diversidade das experiências e trajetórias dos entrevistados, mas também identificar pontos de convergência e divergência, de modo a enriquecer a compreensão global da amostra selecionada.

VOLUNTÁRIO 1

O voluntário 1 envolvido no projeto tem 21 anos, atualmente a exercer funções como docente na área da música e simultaneamente a frequentar um mestrado em ensino da Educação Musical. A sua formação académica, profundamente enraizada nas artes musicais, reflete um percurso alinhado à prática instrumental e teoria, permitindo-lhe um domínio abrangente e sofisticado deste campo.

No campo social e familiar, o voluntário procura estabilidade, verificada através dos familiares e amigos mais próximos, sendo esta uma das pedras basilares do seu percurso enquanto indivíduo extrovertido e muito sociável.

Adicionalmente, a escrita emerge como um aspeto central na sua vida, como meio de expressão pessoal e reflexão, assim como para as competências académicas e profissionais, procurando estruturar e partilhar ideias de forma rigorosa e criativa, encarando-a como um veículo para o desenvolvimento do pensamento crítico e do autoconhecimento.

A nível pessoal, o voluntário destaca-se pelo gosto em estar junto da família, considerando-a uma das dádivas mais importantes e presentes na sua vida, descrevendo estes momentos como fundamentais e meios de reflexão sobre os valores de proximidade, união e apoio mútuo que tanto valoriza.

Outro fator que molda a sua identidade é a sua forte convicção religiosa católica, que desempenha um papel importante na sua visão do mundo e nas suas interações, influenciando tanto a sua conduta ética como o seu envolvimento nas várias esferas da sua vida, incluindo o ensino e a escrita. O sentido de missão, associado à crença, confere-lhe uma abordagem reflexiva e profundamente ponderada, que se estende tanto ao seu trabalho académico como às suas relações interpessoais.

Por fim, este voluntário caracteriza-se também por transmitir uma energia vibrante e um dinamismo contagiante, manifestando uma disposição incansável para a aprendizagem e para o aperfeiçoamento contínuo. A sua personalidade afável, aliada a um outro lado mais entusiástico, permite-lhe oferecer um ponto de vista simultaneamente inovador e profundamente ancorado em valores éticos e direitos humanos.

VOLUNTÁRIO 2

O voluntário 2 englobado neste projeto é um advogado de profissão, com 34 anos, cuja formação e prática jurídica lhe conferem uma visão rigorosa e crítica sobre as questões da sociedade contemporânea. O seu percurso profissional é marcado por uma forte consciência ética e por um envolvimento ativo em temas políticos, refletindo uma profunda preocupação com a justiça social e o bem-estar comum. A sua experiência no campo da advocacia, aliada a uma compreensão sofisticada dos mecanismos políticos, permite-lhe articular argumentos de forma clara e estruturada, abordando as questões jurídicas e sociais com uma perspetiva analítica e ponderada, demonstrando um sentido de justiça objetivo e amplamente articulado com a realidade.

No âmbito religioso, o budismo ocupa uma posição central na sua vida, destacando-se como uma filosofia que não só orienta as suas práticas espirituais, mas

também molda a sua visão do mundo. Através do budismo, o voluntário procura cultivar a serenidade, a meditação e o desapego, usando estes princípios para equilibrar as pressões inerentes ao seu trabalho e à sua vida quotidiana. Esta prática espiritual é uma fonte de força e de equilíbrio mental, especialmente numa vida marcada por episódios de depressão, uma condição que enfrentou com coragem e reflexão, gerida de forma consciente através da meditação e da introspeção, ferramentas centrais no seu percurso budista, que o ajudam a lidar com a adversidade e a encontrar resiliência nas dificuldades.

Em termos pessoais, este voluntário encontra nos jogos de tabuleiro uma forma de escape e de lazer, exigindo pensamento estratégico e cooperativo, destacados como meio para estimulação mental, utilizando-os como um meio de criar ligações com outros indivíduos inseridos neste meio. A sua paixão por este campo reflete o seu gosto por atividades alinhadas ao fantástico, pondo a sua imaginação em prática, criando e desenvolvendo universos distantes da realidade, aperfeiçoados através de um longo processo de reflexão.

Adicionalmente, o humor e o riso verificam-se como características marcantes na sua personalidade, como meio significativo para uma simples expressão de alegria, contagiando o grupo que envolve, demonstrando um lado sociável forte e interessado no outro, destacando-se como um ouvinte disponível para qualquer tipo de conversa.

VOLUNTÁRIO 3

O voluntário 3 envolvido no projeto é um jovem de 29 anos com um profundo interesse por tecnologias, tanto a nível profissional como pessoal, fascinado pelos avanços no campo digital, dedicando grande parte do seu tempo a explorar novas ferramentas tecnológicas e a manter-se atualizado com as últimas inovações.

A sua paixão por tecnologia manifesta-se tanto na sua carreira, em áreas relacionadas com desenvolvimento ou suporte tecnológico, como nos seus *hobbies*, onde o uso de dispositivos e plataformas digitais ocupa um lugar central. Esta afinidade com a tecnologia permite-lhe ter uma visão pragmática e analítica sobre o mundo, o que se reflete na forma como aborda os desafios e na sua capacidade de encontrar soluções eficientes para problemas complexos.

No entanto, este voluntário possui uma relação matrimonial de longa data, sendo um companheiro muito presente e racional, suportando a relação em várias situações pelo sentido de responsabilidade, maturidade e pragmatismo. Esta relação representa um

espaço de partilha, onde ambos encontram cumplicidade e apoio mútuo, o que lhe permite manter um equilíbrio saudável entre a vida pessoal e os seus interesses profissionais.

Além disso, os amigos desempenham um papel fundamental no seu círculo social, valorizando de forma profunda os momentos com o seu grupo de amigos, seja através de encontros presenciais ou em plataformas digitais, onde frequentemente jogam videojogos em conjunto, seja de forma presencial em convívios frequentes.

Por fim, salienta-se que para este voluntário, as novas tecnologias são, para além de uma forma de lazer, uma oportunidade para desenvolver competências cognitivas, como a resolução de problemas e a estratégia, ao mesmo tempo que permite fortalecer os laços de amizade com os amigos mais próximos em momentos de alto significado.

VOLUNTÁRIO 4

O voluntário 4 é um doutorando, com 57 anos, dedicado à investigação científica, cujo trabalho se concentra nas temáticas das massas sonoras, no âmbito das ciências musicais. A sua vida é marcada por um profundo compromisso com a pesquisa e a procura incansável pelo conhecimento, sendo o doutoramento a culminação de anos de estudo rigoroso e dedicação.

O seu percurso académico, orientado pela curiosidade intelectual e pelo desejo de contribuir para o avanço do saber, confere-lhe uma abordagem metódica e altamente analítica perante os desafios que enfrenta, quer no contexto académico, quer em projetos colaborativos, demonstrando uma mente crítica e reflexiva, que prima pelo rigor científico, perfeccionismo e pela precisão na formulação e resolução de problemas.

Paralelamente ao seu percurso académico, este voluntário é também um músico profissional, especializado em composição, formação musical e história da música, abrangendo não só a prática artística, mas também a compreensão teórica e histórica das tradições musicais. Como compositor, é exigente, procurando alcançar sempre níveis elevados de originalidade e excelência nas suas criações, partilhando com outros o seu vasto conhecimento e paixão pela música. O seu interesse pela história da música revela um profundo apreço pelas raízes e evoluções culturais que moldaram o desenvolvimento musical ao longo dos séculos, o que lhe permite contextualizar a sua prática artística de forma abrangente e sofisticada.

No plano pessoal, a família ocupa um lugar central na sua vida, servindo como um pilar de apoio emocional e como fonte de equilíbrio, colocando as pessoas mais

importantes perto de si, com contacto regular e significativo, valorizando o tempo que passa com eles e reconhecendo o papel crucial que desempenham no seu bem-estar e sucesso. A família, para o voluntário, não é apenas um refúgio emocional, mas também uma estrutura de suporte que lhe proporciona estabilidade e motivação para continuar a perseguir os seus objetivos ambiciosos, tanto no mundo académico como musical.

Assim, este voluntário representa uma figura multifacetada, que combina uma mente analítica e científica com uma sensibilidade artística apurada, ao mesmo tempo que mantém o seu vínculo familiar e o seu perfeccionismo formando um conjunto harmonioso de competências e valores, oferecendo uma perspetiva rigorosa, criativa e profundamente humana.

VOLUNTÁRIO 5

O voluntário 5 tem 46 anos e é desportista federado, especializada em natação, cuja vida é profundamente marcada pela prática desportiva de alto rendimento. A natação, que pratica desde muito cedo, ocupa um lugar central no seu quotidiano, exigindo um compromisso intenso com a disciplina e o treino constante. Como atleta federado, participa regularmente em competições, onde o seu empenho e dedicação são colocados à prova, de modo a superar limites e alcançar novos objetivos, refletindo um espírito de determinação e resiliência.

A disciplina é uma das características mais marcantes desta voluntária, considerando o seu rigor nos treinos e o compromisso com horários e rotinas rigorosas, fundamentais para manter o alto nível de desempenho que a prática competitiva exige.

Este sentido de disciplina, no entanto, não se limita ao desporto, articulando todas as áreas da sua vida, sendo uma pessoa naturalmente organizada e focada, que planeia cuidadosamente os seus dias para garantir um equilíbrio entre os treinos, a vida pessoal e os outros compromissos. A disciplina adquirida no desporto tornou-se, assim, uma base sólida para a sua forma de viver, ajudando-a a enfrentar desafios com clareza e determinação.

Apesar da estrutura rígida dos treinos e competições, a noção de liberdade é um valor essencial para este voluntário, encontrando na natação uma sensação de libertação, onde o movimento fluido na água lhe permite sentir-se em harmonia consigo e com o ambiente. Para este, a liberdade não é apenas a capacidade de gerir o seu tempo ou de fazer escolhas, mas uma forma de se expressar através da dedicação ao desporto, uma

atividade que a liberta mental e fisicamente, proporcionando-lhe um equilíbrio entre a pressão e o prazer.

A família, por outro lado, desempenha um papel crucial no seu percurso desportivo e na sua vida pessoal, tanto nos momentos de sucesso como nas dificuldades, sendo uma fonte de força e encorajamento constante. Embora os seus treinos intensivos e competições ocupem grande parte do seu tempo, mantém uma relação próxima com os seus familiares, que o acompanham de forma incondicional nas suas conquistas e desafios. Este vínculo familiar não só lhe oferece estabilidade emocional, como também o motiva a continuar a perseguir os seus sonhos e objetivos.

Os treinos, uma parte fundamental da sua rotina, são encarados com a seriedade de quem entende que o sucesso no desporto é fruto de esforço contínuo e planeamento, sendo que cada sessão de treino é uma oportunidade de se aperfeiçoar, de refinar a técnica e de testar os seus próprios limites físicos e mentais. A sua dedicação ao treino revela um profundo respeito pelo processo e uma compreensão clara de que os resultados não são instantâneos, mas sim o reflexo de uma dedicação diária e inabalável.

A combinação destas qualidades faz do voluntário uma pessoa profundamente comprometida, tanto com o desporto como com os seus valores pessoais, refletindo uma personalidade forte e determinada, com que aborda todas as áreas da sua vida.

VOLUNTÁRIO 6

O voluntário 6 tem 38 anos, é auxiliar da ação educativa, cuja experiência profissional e dedicação à educação a tornam uma figura essencial no desenvolvimento das crianças e jovens com quem trabalha. Natural do Norte de Portugal, traz consigo uma herança cultural rica e diversificada, que se reflete na sua abordagem pedagógica, caracterizada por um forte sentido de comunidade e tradição, contribuindo para a forma como se relaciona com as famílias e as crianças, estabelecendo laços de confiança e empatia a longo prazo, com grande facilidade.

Na sua vida pessoal, tem 3 filhos, obtendo uma perspetiva consciente das necessidades e desafios enfrentados pelas crianças, motivando-o a procurar soluções criativas e eficazes para apoiar o desenvolvimento dos mais jovens. A sua experiência enquanto progenitor permite-lhe abordar questões educativas com uma sensibilidade única, compreendendo as dinâmicas familiares e a importância do ambiente emocional na aprendizagem.

Com uma abordagem carinhosa e atenta, promove um ambiente de aprendizagem inclusivo e estimulante, onde procura encorajar as crianças a explorar e a desenvolver as suas capacidades. A sua presença na sala de aula é marcada pela sua capacidade de escuta ativa e pela atenção individual que dedica a cada aluno, ajudando-os a sentir-se valorizados e compreendidos.

Outro pilar importante na sua vida é o seu marido, com quem partilha um forte vínculo afetivo, enfrentando os desafios da vida familiar, apoiando-se mutuamente nas suas aspirações pessoais e profissionais. A parceria conjugal é uma fonte de motivação e estabilidade, permitindo-lhe equilibrar as exigências do trabalho e a vida em família, fundamental para a sua realização, permitindo-lhe dedicar-se ao seu papel profissional com confiança e segurança.

A combinação das suas responsabilidades, o seu trabalho como auxiliar da ação educativa e a sólida relação com o marido fazem do voluntário alguém multifacetado e profundamente comprometido ao sentido de responsabilidade.

ENTREVISTAS

As entrevistas realizadas no âmbito do projeto foram conduzidas em regime online, uma decisão que se impôs em virtude das limitações impostas pela pandemia e pela distância espacial entre o entrevistador e os voluntários. Este formato virtual não apenas se adaptou às circunstâncias atuais, mas também permitiu a inclusão de uma diversidade de voluntários, superando barreiras geográficas que poderiam ter restringido a participação de indivíduos valiosos.

O processo de entrevista foi estruturado de forma a ser guiado pelos próprios voluntários, tendo como ponto de partida uma breve indicação sobre três eixos temporais: "passado, presente e futuro". Esta abordagem proporcionou um espaço flexível para que cada voluntário pudesse articular as suas reflexões e experiências de vida de forma orgânica e pessoal.

Atendendo a questões de segurança e à solicitação expressa de alguns voluntários, optou-se por não proceder à gravação áudio das entrevistas, pelo que não foi possível transcrevê-las nem incluir em anexo. Dessa maneira, foram registadas as palavras escritas pelo entrevistador, permitindo que cada voluntário fizesse uma revisão e seleção das suas contribuições antes de qualquer divulgação. Este método garantiu não apenas a proteção da privacidade dos entrevistados, mas também lhes conferiu um maior controle sobre a

representação das suas narrativas pessoais. Assim, foi estabelecido um ambiente de confiança, onde os voluntários puderam partilhar livremente fragmentos das suas vidas, revelando aspetos significativos da sua identidade e trajetória.

Ao longo das entrevistas, os voluntários proporcionaram informações ricas e multifacetadas englobadas nas suas experiências, destacando características pessoais, relações familiares e amizades, bem como os seus percursos profissionais e académicos, objetivos, receios e crenças. As partilhas foram permeadas por uma autenticidade que revela a complexidade da condição humana, com cada voluntário a trazer à tona os pontos de maior interesse, contribuindo para um retrato holístico e profundo de quem são.

As histórias contadas pelos voluntários, mais do que meras narrativas, foram testemunhos da resiliência, da diversidade e da profundidade da vivência humana, que se entrelaçam numa tapeçaria rica e eclética, no seio da singularidade de cada um. Através deste processo, tornou-se evidente que cada vida é uma história em construção progressiva, marcada por interações significativas e pela constante procura por significado e propósito.

No decorrer deste processo de investigação e reflexão conjunta, através das entrevistas, foi colocado ao dispor dos voluntários, de forma individualizada, um conjunto de questões, com o objetivo de avaliar a eficácia do artefacto relativamente à proposta do projeto.

PALAVRAS-CHAVE / SONORIZAÇÃO

A escolha das palavras que retratam a vida dos voluntários constitui um processo complexo e profundamente reflexivo, no qual as próprias vivências e subjetividades de cada indivíduo desempenham um papel primordial. No contexto deste projeto, os voluntários foram incentivados a selecionar palavras que, de alguma forma, exprimissem as suas experiências, sentimentos e valores pessoais. Este exercício não se limitou à mera escolha de termos, mas envolveu uma análise cuidadosa das ressonâncias emocionais e simbólicas que cada palavra evocava, refletindo as singularidades da sua trajetória de vida.

Após a finalização da primeira parte da entrevista, foi recolhido um conjunto vasto de palavras que quer por entoação ou repetição faria sentido enumerar, sendo posteriormente analisadas e selecionadas pelos voluntários, até um intervalo entre 5 a 8 palavras, por opção dos mesmos.

Na componente de sonorização, as palavras selecionadas passaram por uma outra fase de reflexão, onde os voluntários partilharam a sua opinião sobre quais os sons que as poderiam representar. Enquanto algumas palavras, como “cavalo”, “riso” ou “filhos”, são facilmente associadas a sons concretos e específicos, como vozes ou outros sons diretamente relacionados com o seu significado, outras, de natureza mais abstrata e subjetiva, como “liberdade”, “gratidão” ou “esperança”, apresentam desafios distintos, por não estarem associadas a nenhum som concreto. Assim, estas palavras, sem som associado, exigiram um esforço cognitivo e criativo para expandir a mente e encontrar uma sonoridade que representasse a essência da palavra escolhida, apelando a analogias ou meras filosofias do pensamento humano.

A complexidade deste processo de sonorização reside na necessidade de traduzir conceitos intangíveis em experiências auditivas. Para ilustrar, ao abordar a palavra "liberdade", um voluntário pode evocar o som suave do vento que passa por entre as folhas das árvores, simbolizando a leveza e a abertura de possibilidades que a liberdade implica. Da mesma forma, a palavra "gratidão" pode ser representada pelo som reconfortante de uma melodia suave, que transmite um sentido de paz e contentamento ou da mera voz de alguém que seja a personificação desse conceito. Neste sentido, esta transposição de conceitos para sons não se torna uma atividade meramente estética, traduzindo-se numa forma de capturar a essência das emoções humanas, permitindo que os ouvintes sentissem as experiências retratadas da forma mais pessoal possível.

Assim, a escolha e a sonorização das palavras refletiram uma intersecção entre a linguagem e a sonoridade, onde cada termo escolhido pelos voluntários tornou-se um símbolo da sua narrativa pessoal. Deste modo, as palavras não se tornam meros veículos de significado, mas experiências sensoriais que criam um espaço de conexão emocional e empatia.

Este diálogo entre as palavras e os sons não só enriquece a compreensão das experiências dos voluntários, mas também amplia o alcance da comunicação, permitindo que as suas histórias ressoem de forma mais profunda com o público, que poderá ou não se identificar com a sua interpretação.

Este processo criativo de escolha de palavras e a subsequente sonorização revelam, portanto, uma dimensão essencial do projeto, que se propõe a dar voz e som às experiências de vida dos voluntários, procurando documentar as suas histórias, mas também celebrar a diversidade das suas vivências, promovendo uma reflexão sobre a

complexidade da condição humana e a riqueza das interações que moldam as nossas identidades.

Por fim, cada palavra e cada som escolhidos tornam-se parte de um exercício artístico, mas também um testemunho da humanidade, uma celebração da individualidade e um convite à escuta atenta e à compreensão mútua.

Neste seguimento, seguem um conjunto de 6 tabelas onde estão retratadas as palavras-chave escolhidas por cada voluntário, assim como a sonorização associada, seja ela com um significado concreto ou meramente filosófico.

Tabela 1 – Palavras-chave – Voluntário 1

VOLUNTÁRIO 1	
PALAVRAS	SONORIZAÇÃO
MÚSICA	CANÇÃO CANTADA
FAMÍLIA	FESTA DE ANIVERSÁRIO
ESCREVER	LÁPIS A ESCREVER
ENSINO	ENSINO DE UMA LENGALINGA
AGRADECER	ORAÇÃO

Tabela 2 – Palavras-chave – Voluntário 2

VOLUNTÁRIO 2	
PALAVRAS	SONORIZAÇÃO
MEDITAÇÃO	MÚSICA
LIBERDADE	MÚSICA
JOGOS	CONVERSA / INDICAÇÕES
HUMOR	CONVERSA E RISO
FAMÍLIA	CONVERSA À REFEIÇÃO
AMIGOS	CONVERSA

Tabela 3 – Palavras-chave – Voluntário 3

VOLUNTÁRIO 3	
PALAVRAS	SONORIZAÇÃO
VIDEOJOGOS	SOM DO COMANDO
TECNOLOGIA	TECLADO E RATO
SOFIA	VOZ
GATOS	SOM DE GATOS
DESPORTO	SOM DE BOLA E RAQUETE DE PING PONG
CARTA	SOM DE MEXER NA CARTA
AMIGOS	CONVÍVIO

Tabela 4 – Palavras-chave – Voluntário 4

VOLUNTÁRIO 4	
PALAVRAS	SONORIZAÇÃO
MÚSICA	OBRA PARA PIANO
MIGUEL	VOZ
LEITURA	VOZ DO PRÓPRIO
ENSINO	VOZ DO PRÓPRIO
ARMINDA	VOZ

Tabela 5 – Palavras-chave – Voluntário 5

VOLUNTÁRIO 5	
PALAVRAS	SONORIZAÇÃO
VIAJAR	SOM DE AVIÃO
TEMPO	SOM DE RELÓGIO
PRAIA	SOM DO MAR
NATAÇÃO	SOM DO PRÓPRIO A NADAR
FILHOS	SOM DOS FILHOS A FALAREM E RIREM
EXIGÊNCIAS	VOZ DA PRÓPRIA EM TREINOS
CORRIDA	RESPIRAÇÃO E BATER DOS PÉS NO CHÃO
BICICLETA	SOM DA CORRENTE DA BICICLETA

Tabela 6 – Palavras-chave – Voluntário 6

VOLUNTÁRIO 6	
PALAVRAS	SONORIZAÇÃO
HEITOR	VOZ
FILHOS	CONVERSA E RISOS
FAMÍLIA	CONVERSA À REFEIÇÃO
ESCOLA	SOM DE ALUNOS NA ESCOLA
CAMPAINHA	SOM DE CAMPAINHA

Em resumo, o artefacto foi concebido como um retrato sonoro individual e subjetivo, construído a partir da articulação entre imagem, palavra e som. O seu conceito central assenta na ideia de traduzir memórias e identidades pessoais em experiências auditivas imersivas, permitindo aos participantes (re)conhecerem-se por meio de paisagens sonoras simbólicas. Inspirado por práticas de escuta atenta e *Soundscape*, o artefacto propõe-se como um meio de interligar percepções internas e externas, convocando o som como linguagem poética, afetiva e significativa.

1.4.5 PROTOTIPAGEM

A fase de prototipagem constituiu um avanço significativo no processo de desenvolvimento do artefacto, possibilitando que o conceito inicial se materializasse em formatos físico e digital, com vista à sua futura aplicação, revisão, avaliação e implementação no contexto definido.

Numa fase inicial, em articulação com o conceito de ambiente sonoro, foi introduzido o conceito de *esfera* enquanto elemento simbólico recorrente em diversas narrativas ficcionais de ampla difusão internacional. Em obras como *Naruto*, através da técnica *Rasengan*, ou *Harry Potter*, na materialização da profecia, a esfera surge frequentemente associada a forças sobrenaturais, nomeadamente a mudança através da força, a proteção ou a revelação de conhecimento oculto. Estes exemplos ilustram de que modo a esfera pode funcionar como metáfora para processos de transformação do presente e de construção de futuros alternativos (ver Figura 25).

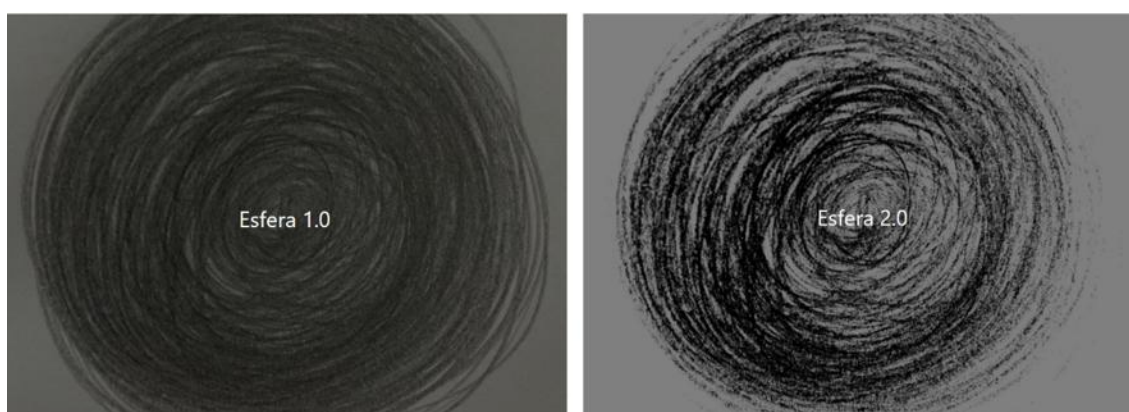


Figura 25 – DDB - Esfera

Numa segunda fase, o primeiro protótipo aparece através de um estímulo cinematográfico, no filme *Wonder* (2017), onde uma personagem destaca os traços do rosto, ou rugas, como meio de retratar a própria linha da vida, resumindo-se assim a um mapa que discrimina o passado.

Neste sentido, uma nova abordagem/conceito, intitulado *Facemap*, determinou uma nova fase no processo criativo, salientando os primeiros passos em torno do artefacto, destacando o rosto e as palavras-chave como meio visual, em duas abordagens aleatórias, baseadas num reflexo parcial (sem palavras e linhas) e integral (com palavras e linhas) (ver figura 26).

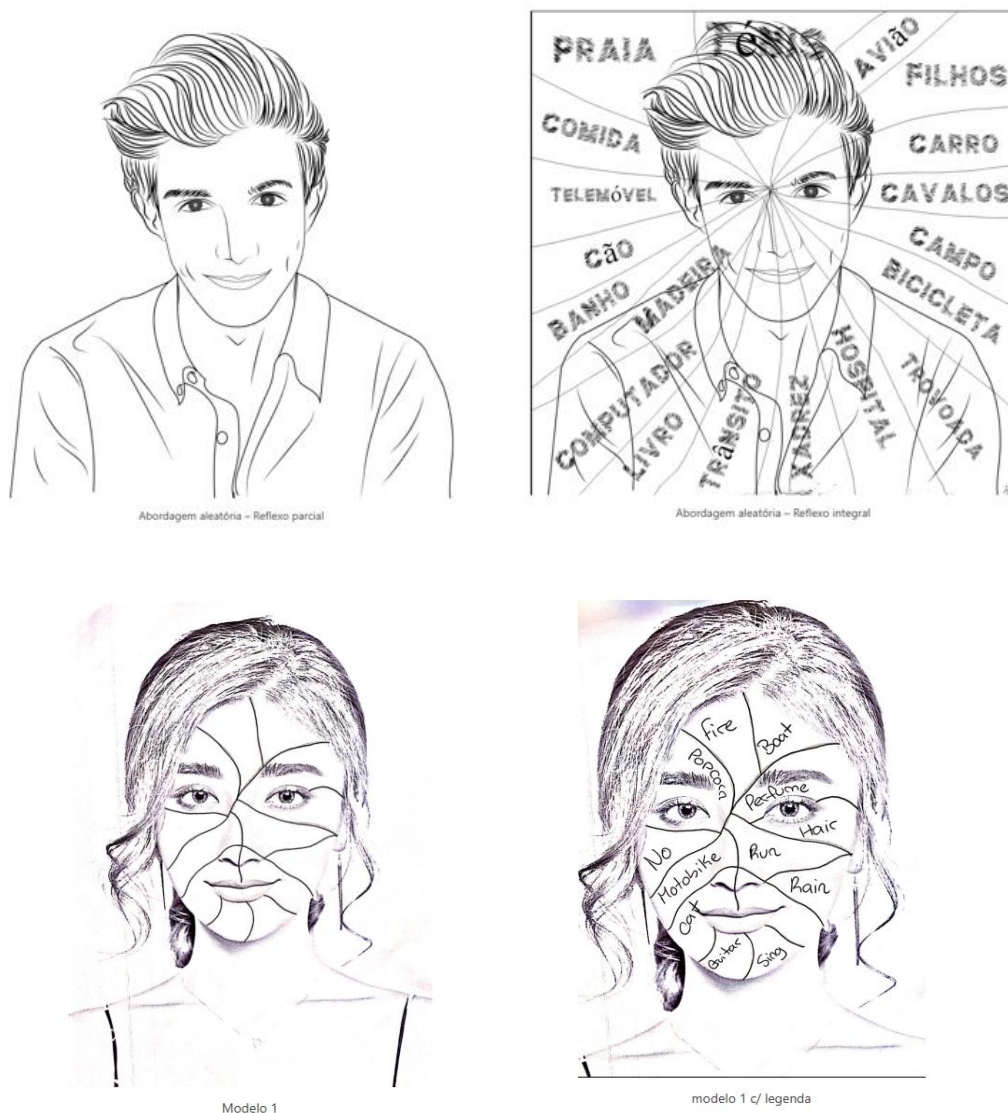


Figura 26 - DDB – Abordagem do conceito Facemap

A partir do momento em que o retrato assumiu um papel determinante no desenvolvimento do artefacto, tornou-se relevante compreender a sua relação com a imagem de um potencial voluntário. Para esse efeito, recorreu-se à edição de imagem através do site *Pexels*, uma plataforma gratuita e de utilização intuitiva. Optou-se, assim, pela aplicação do efeito número 6 (ver Figura 27).



Exemplo de uma fotografia (original)



Efeito 1



Efeito 2



Efeito 3



Efeito 4



Efeito 5



Efeito 6

Figura 27 – DDB – Efeitos visuais

No seguimento do desenvolvimento, iniciou-se o processo de recolha de imagens por parte dos voluntários e a aplicação do efeito 6, assim como a respetiva implementação dos traços de forma manual (figura 28) em cada uma das imagens.

Aqui, foi possível converter as imagens, os sons e as palavras em formato vídeo de modo a dar a conhecer a realidade individual de cada um dos retratados:

- a) Voluntário 1 (Apêndice B)
- b) Voluntário 2 (Apêndice C)
- c) Voluntário 3 (Apêndice D)
- d) Voluntário 4 (Apêndice E)
- e) Voluntário 5 (Apêndice F)
- f) Voluntário 6 (Apêndice G)



Figura 28 – DDB – Imagens dos voluntários com efeito 6 e traços.

A primeira tentativa, apresentada no 9º retiro doutoral do DMAD, revelou-se insatisfatória, caracterizando-se por uma abordagem limitada em termos de interatividade, ao restringir-se à conjugação de imagem e som, sem a incorporação de componentes tecnológicas capazes de promover a interação.

Esta limitação foi identificada e salientada durante a avaliação realizada na defesa do projeto de tese, o que impulsionou uma reformulação dos recursos e estratégias utilizadas. Assim, o foco foi redirecionado para a criação de uma aplicação que integrasse, de forma mais robusta, os elementos sonoros e visuais no domínio da MAD.

Desta forma, a nova abordagem permitiu um desenvolvimento mais equilibrado no seio da MAD, conferindo ao artefacto uma dimensão interativa reforçada, potencializando o papel ativo na exploração e fruição da obra, por parte do público.

DESENVOLVIMENTO

A base computacional do artefacto *My Mono No Aware* foi desenvolvida recorrendo à plataforma de programação visual *cables.gl*. Trata-se de uma ferramenta que permite a criação de aplicações interativas, integrando componentes gráficas, sonoras e generativas, com execução em tempo real diretamente no navegador *web*.

Com a utilização desta plataforma, foi possível construir um sistema visual estruturado em nós (*nodes*), proporcionando uma abordagem mais intuitiva e acessível ao processo de desenvolvimento. Este método eliminou a necessidade de lidar diretamente com código textual complexo, embora a plataforma também ofereça essa possibilidade para situações que exijam personalizações mais detalhadas ou funcionalidades específicas (ver figura 29).

Cables is your model kit for creating beautiful interactive content. With an easy to navigate interface and results in real time, it allows for fast prototyping and prompt adjustments. Working with cables is just as easy as creating cable spaghetti: You are provided with a given set of operators such as mathematical functions, shapes and materials. Connect these to each other using virtual cables to create the scene you have in mind. Easily export your piece of work at any time.

Embed it into your website or use it for any kind of creative installation. (Pandur, 2020)

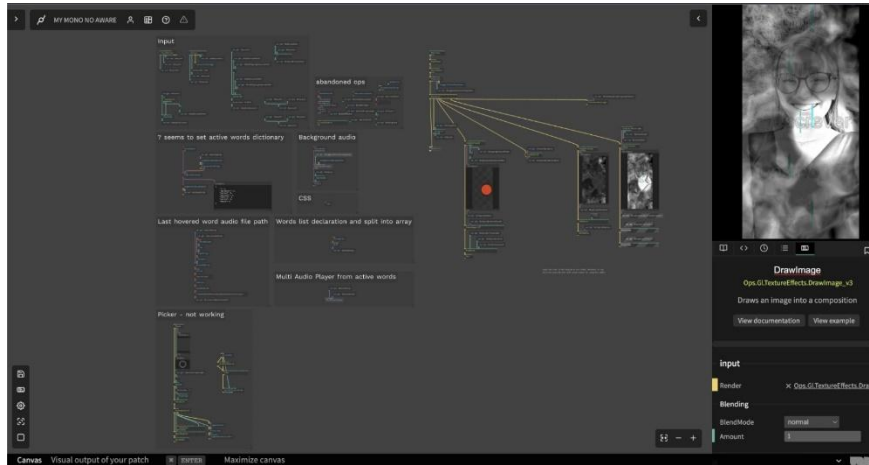


Figura 29 – Aplicação MMNA – Ambiente de desenvolvimento visual *cables.gl*

A escolha do *cables.gl* para o desenvolvimento da aplicação que suporta o artefacto foi fundamentada tendo em conta várias vantagens, salientando a sua interface baseada em nós, que permitiu visualizar e manipular interações de forma direta, facilitando o processo de prototipagem rápida e ajuste em tempo real. Esta abordagem torna-se especialmente útil no desenvolvimento de obras digitais e interativas, como o *My Mono No Aware*, onde os elementos visuais, sonoros e a interação com o público são fundamentais para a experiência artística e o respetivo processo de investigação.

Através deste sistema visual, cada componente da aplicação – seja gráfica, sonora ou interativa – pode ser representada por um nó, que se interliga a outros, permitindo a criação de fluxos dinâmicos e interdependentes que constituem a base funcional da aplicação.

Adicionalmente, a aplicação integra, de forma primária, funcionalidades para criar aplicações generativas, um aspeto central para a produção de arte digital interativa, caracterizada pela criação de sistemas que produzem resultados estéticos através de algoritmos, revelando-se como uma componente essencial no artefacto, derivada à interatividade e a dinâmica sonora, moldadas em tempo real pela interação dos utilizadores com a obra.

Neste sentido, o uso desta plataforma oferece uma flexibilidade e uma capacidade de adaptação que se alinham perfeitamente com os objetivos da obra, com o objetivo de

explorar a filosofia japonesa, que dá nome à obra, direcionada para o conceito de beleza efémera e a transitoriedade da experiência.

A nível técnico, programação visual facilitou ainda o processo de criação de ambientes sonoros complexos, o que foi crucial para o desenvolvimento do artefacto, transportando os utilizadores para paisagens sonoras que se alteram com base na sua interação com a aplicação, permitindo que o som desempenhe um papel central na experiência estética e emocional proporcionada pela obra.

Devido às possibilidades sonoras disponíveis na plataforma, foi possível integrar diferentes camadas de som que se sobrepõem, complementando e modificando-se em resposta às ações dos utilizadores, criando um ambiente auditivo dinâmico que reflete o conceito de transição, inerente à obra.

Embora a programação visual tenha sido suficiente para a maioria dos processos, algumas funcionalidades específicas exigiram uma maior flexibilidade e controle, que apenas o código textual poderia fornecer. Este equilíbrio entre a programação visual e textual tornou o processo de desenvolvimento mais eficiente e adaptável, permitindo resolver problemas ou ajustar detalhes técnicos sem sacrificar a acessibilidade e a vertente intuitiva, oferecidas pela abordagem visual dos nós.

Assim, o resultado é uma aplicação computacional robusta e flexível, que não só suporta a complexidade técnica e estética do artefacto *My Mono No Aware*, mas também promove uma experiência interativa e imersiva no navegador *web*. O uso de *cables.gl* foi decisivo para atingir este objetivo, possibilitando que a obra seja acessível a um público mais amplo, sem necessidade de instalações de *software* adicional, enquanto mantém a profundidade e a riqueza da experiência interativa.

Deste modo, a integração entre som, imagem e interatividade no artefacto reflete a potencialidade desta ferramenta de programação visual, demonstrando como a tecnologia pode ser utilizada para criar arte digital envolvente e significativa.

COMPONENTES DA APLICAÇÃO

A aplicação que suporta o artefacto sonoro *My Mono No Aware* foi projetada de modo a integrar diversos dados externos, que desempenham um papel fundamental na construção do retrato sonoro de cada indivíduo retratado. Os componentes utilizados são essenciais para a interatividade e a dinâmica da obra, permitindo que a experiência sonora seja altamente personalizada e ajustada às especificidades de cada voluntário participante.

Deste modo, a aplicação faz uso dos seguintes elementos externos:

- Fotografia da pessoa retratada: Esta imagem é incorporada na aplicação, associando visualmente o indivíduo aos sons que o representam. A fotografia desempenha um papel simbólico e contextual, atuando como um ponto de associação visual que complementa o conteúdo sonoro, reforçando a identidade do retratado.
- Ficheiro de texto com palavras-chave: Este ficheiro contém as palavras selecionadas a partir das entrevistas semiestruturadas realizadas com os voluntários. As palavras-chave são separadas por vírgulas e refletem conceitos ou emoções importantes na vida do retratado. Um exemplo de tal ficheiro seria: "agradecer, ensino, escrever, família, música, teste". Estas palavras constituem o núcleo conceptual e sonoro do retrato, sendo a base sobre a qual os sons individuais serão mapeados e organizados.
- Ficheiros de áudio correspondentes às palavras-chave: Para cada palavra-chave, existe um ficheiro de áudio associado, que representa um respetivo som. Estes sons são categorizados com base no modelo sonoro proposto por Schafer (1977), como sons-principais (*keynote sounds*) ou sons-marca (*soundmarks*), constituindo assim os sons-figura (*figure*) que compõem a base sonora do retrato, incorporados no conceito de instância sonora desenvolvido ao longo desta tese.
A aplicação faz corresponder o nome de cada ficheiro de áudio à palavra no ficheiro de texto, facilitando a integração dos dados e a personalização de cada retrato sonoro. Estes sons, fornecidos pelos próprios voluntários, resultam de gravações pessoais que refletem momentos de introspeção e reflexão sobre as suas experiências de vida, tanto no plano profissional como no pessoal e emocional.
- Ficheiro de áudio com som de fundo: Além dos sons-figura, a aplicação também utiliza um ficheiro de áudio que constitui o som-cenário (*ground*), isto é, o som de fundo que define o ambiente no qual os sons-figura se destacam. Este som-cenário é concebido para ser agradável e estável, criando uma sensação de imersão

e tranquilidade, enquanto introduz subtis dissonâncias que contribuem para um estado mental calmo e meditativo. Esta escolha do som de fundo visa criar um espaço sonoro que seja ao mesmo tempo envolvente e propício à contemplação.

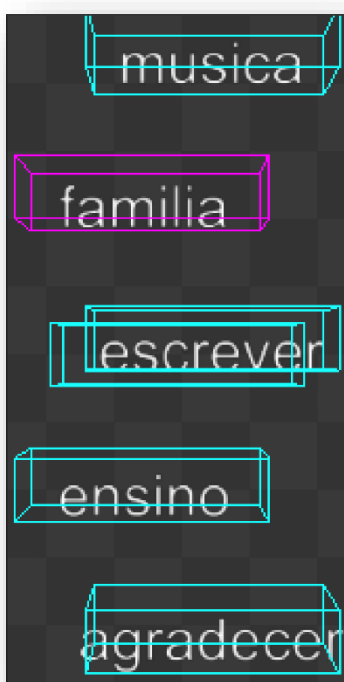
- O ambiente sonoro global criado pela aplicação é, assim, intencionalmente projetado para ser imersivo, convidando os ouvintes a mergulhar numa paisagem auditiva que reflita os percursos individuais dos voluntários. A estabilidade harmónica e as pequenas dissonâncias no som de fundo servem para promover um estado introspetivo, alinhado com o conceito estético da filosofia japonesa, centrado na contemplação da impermanência e da beleza efémera da vida.

O uso de fragmentos sonoros pessoais, gravados e disponibilizados pelos voluntários, acrescenta uma camada profunda de significado ao artefacto, pois cada som escolhido está imbuído de um contexto específico da vida do retratado. Assim, o resultado final transcende a mera reprodução sonora, tornando-se uma representação simbólica do percurso pessoal e emocional do indivíduo, onde cada som figura como um eco das suas experiências, valores e memórias mais marcantes.

Em síntese, as componentes da aplicação não só viabilizam a interatividade e a personalização do artefacto, como também possibilitam a criação de uma narrativa sonora íntima e emocional, onde a tecnologia, a arte e a experiência humana se entrelaçam para formar um retrato sonoro único e contemplativo.

A componente visual da aplicação que suporta o artefacto *My Mono No Aware* é estruturada em três camadas sobrepostas, que interagem entre si para criar uma experiência visual e sonora, coesa e interativa. Esta estrutura tridimensional permite não só a organização visual dos elementos, mas também a articulação dinâmica dos conteúdos sonoros e visuais de maneira integrada e imersiva. As três camadas — imagem de fundo, camada inferior e camada exterior — desempenham funções distintas, mas complementares, conforme descrito na tabela 7.

Tabela 7 – Conceptualização

Imagem	Palavras (camada superior)	Palavras (camada inferior)
		

A primeira camada, situada na base da composição visual, é composta pela imagem da pessoa cujo retrato sonoro está a ser construído. Esta imagem serve como um ponto de ancoragem visual que liga a dimensão sonora à identidade física do retratado, criando uma conexão entre os elementos auditivos e a figura representada. A imagem em si verifica-se como algo mais do que um mero elemento decorativo, tornando-se parte de uma narrativa visual e sonora, funcionando como o cenário estático que sustenta os restantes componentes interativos.

A segunda camada, referida como a "camada inferior", desempenha um papel fundamental na interatividade da aplicação. Cada palavra-chave, extraída das entrevistas e representando aspetos centrais da vida do retratado, é disposta de baixo para cima nesta camada, alternando entre o alinhamento à direita e à esquerda, criando uma composição equilibrada e visualmente interessante. Cada uma das palavras está integrada num sistema de deteção de colisões, que se ativa quando o cursor do utilizador se posiciona sobre ela, orientado por um sistema que reconhece a interação e ativa o som associado a essa palavra, que começa a ser reproduzido em *loop*. Esta camada inferior é, portanto, a

responsável pela articulação sonora inicial, com os sons sendo introduzidos gradualmente à medida que o utilizador interage com as palavras visíveis.

A camada superior é ativada sempre que o utilizador clica numa palavra específica, alterando assim a sua cor, passando a vermelho, para indicar que está ativa. Além disso, o sistema permite que a palavra selecionada continue a reproduzir o som associado até que o utilizador decida desativá-la, clicando de novo sobre a mesma, oferecendo ao utilizador uma total liberdade para experimentar diferentes combinações de sons, permitindo a criação de uma paisagem sonora única e pessoal, adaptada às suas escolhas em tempo real.

A interatividade é um dos principais elementos desta aplicação, possibilitando ao utilizador um espaço ativo, como participante na construção da experiência sonora. A liberdade proporcionada pela aplicação para escolher, combinar e sobrepor palavras e os seus sons associados possibilita uma infinidade de resultados sonoros, refletindo a complexidade e diversidade das experiências humanas. Cada combinação de palavras e sons gera um resultado diferente, e o utilizador pode explorar múltiplas possibilidades de composição sonora, conforme interage com os elementos visuais e auditivos disponíveis.

A abordagem metodológica inerente a esta componente visual e sonora é a de criar um espaço onde os recursos sonoros, organizados e reproduzidos de forma simultânea, convergem para produzir uma experiência imersiva e multifacetada. As camadas interativas da aplicação, juntamente com o sistema de deteção de colisões e ativação de sons, conferem ao artefacto um carácter experimental, oferecendo uma plataforma aberta para que o interveniente explore livremente os sons e as suas possíveis combinações. Esta estrutura dá origem a uma multiplicidade de interpretações, proporcionando ao utilizador a oportunidade de (re)descobrir o ambiente sonoro de maneira única a cada interação.

Assim, a componente visual da aplicação não se limita a organizar os elementos de forma estática, mas promove uma interação dinâmica entre o utilizador, as palavras e os sons, gerando um processo contínuo de exploração e criação sonora, enquanto reforça a ideia da contemplação da efemeridade e da beleza das experiências humanas através da arte sonora.

Para garantir um efeito visual misterioso e envolvente na aplicação, recorre-se a um gerador integrado na ferramenta cables, que utiliza um algoritmo baseado em *fractional Brownian motion noise* (fBm), conforme descrito por Mandelbrot e Van Ness (1968). Este tipo de ruído fractal é particularmente eficaz na criação de padrões que se assemelham a um nevoeiro animado, proporcionando um ambiente visual dinâmico que

oculta, de forma estratégica, os elementos presentes nas camadas anteriores da aplicação. A implementação do fBm não apenas enriquece a estética da obra, mas também intensifica a sensação de mistério e curiosidade que permeia a experiência do utilizador.

A dinâmica do nevoeiro é controlada através da manipulação da transparência de uma imagem circular que atua como máscara, posicionada de forma a alterar a sua opacidade, permitindo que diferentes zonas da imagem subjacente sejam reveladas ou ocultadas, conforme a posição da máscara se desloca. Ao sobrepor a imagem do círculo com uma ligeira opacidade, consegue-se criar um efeito de desvanecimento sobre áreas do "nevoeiro" que já foram percorridas, permitindo uma interação visual fluida e em constante evolução. Esta técnica é fundamental para o efeito desejado, pois as gerações anteriores do nevoeiro permanecem visíveis por um período de tempo, antes de se dissiparem gradualmente, contribuindo para uma experiência sensorial mais rica e contemplativa (ver figuras 30 e 31).



Figura 30 – Aplicação da máscara de interação por camadas

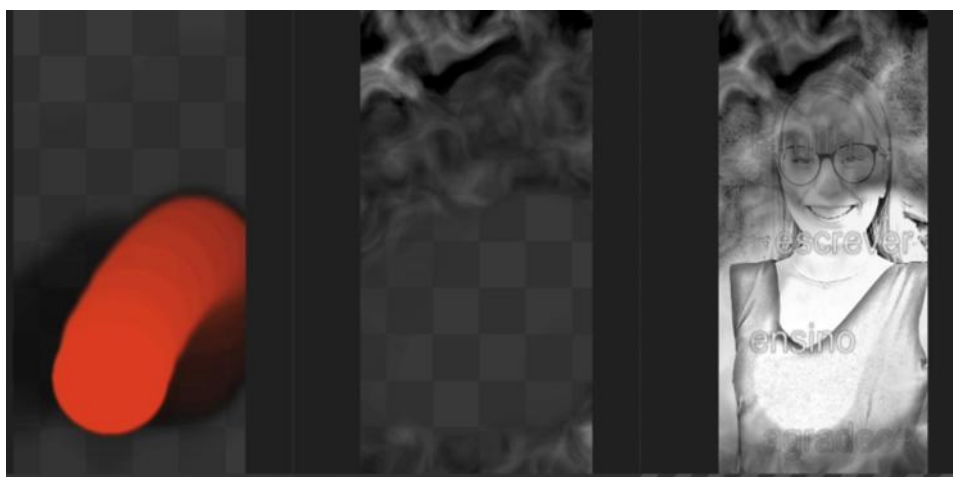


Figura 31 – Aplicação da máscara de interação por camadas com movimento

A interação entre o ruído fractal e a máscara circular não apenas enriquece a componente visual da aplicação, mas também estabelece uma relação simbiótica entre o som e a imagem. O nevoeiro, enquanto elemento ocultante, cria uma atmosfera que instiga a curiosidade do utilizador, incentivando-o a explorar os sons e palavras subjacentes. Este efeito visual funciona como um convite à descoberta, uma vez que a obscuridade do nevoeiro encoraja a exploração, revelando gradualmente as camadas de significado que habitam no retrato sonoro.

A relação entre a forma como a máscara circular interage com o nevoeiro é, portanto, uma representação metafórica da própria procura pelo autorreconhecimento, um dos conceitos centrais da investigação. Assim como o nevoeiro oculta e revela, o percurso do reconhecimento é um processo de descoberta contínua, onde elementos da identidade e da experiência humana se tornam gradualmente mais claros à medida que se explora o espaço interno e externo. Esta abordagem não apenas adiciona uma dimensão estética à aplicação, mas também reforça a profundidade conceitual do artefacto, alinhando-se com a filosofia subjacente do *Mono no aware*, que destaca a beleza efémera e a complexidade da existência humana.

Em suma, a utilização do gerador de *fractional Brownian motion noise* combinado com a máscara circular, permite a criação de um ambiente visualmente rico e interativo, que se integra perfeitamente na componente sonora da aplicação, oferecendo ao utilizador uma experiência única que reflete a intersecção entre arte, tecnologia e introspecção pessoal. Através desta dinâmica, o artefacto não apenas assimila a essência do retrato sonoro, como também convida os participantes a explorar as camadas da sua própria identidade de uma forma poética e reflexiva.

INTERAÇÃO

Durante a utilização do artefacto, a interação do utilizador é facilitada por múltiplas opções de entrada, que incluem tanto a utilização do rato (*mouse*) quanto a interação através de ecrãs táteis (*touchscreen*). Esta versatilidade assegura que a aplicação possa ser facilmente integrada numa ampla gama de dispositivos eletrónicos, fomentando uma experiência acessível e inclusiva. A posição da máscara circular, elemento crucial para a dinâmica visual da aplicação, é controlada pelo deslocamento do cursor do rato ou pelo dedo do utilizador no ecrã. Esta interação permite que o artefacto revele

gradualmente a imagem subjacente e as palavras ocultas pelo “nevoeiro”, oferecendo uma experiência sensorial e visual que depende da participação ativa do utilizador.

Ao clicar numa palavra específica, é implementada uma funcionalidade semelhante à de uma *soundboard*, onde cada palavra é associada a um valor binário, alternando entre 0 (ativa) e 1 (inativa). Este mecanismo de ativação permite que as palavras selecionadas sejam destacadas, permanecendo assim visíveis enquanto a aplicação estiver em execução, enriquecendo a experiência auditiva, com possibilidade para uma interação lúdica, uma vez que os utilizadores podem explorar diferentes combinações de palavras, cada uma delas desencadeando sons e emoções distintas.

No que diz respeito à lógica subjacente da aplicação, esta opera de forma contínua (*ad eternum*), como se espera de uma obra de arte generativa. O “nevoeiro” que oculta a imagem e as palavras é reconstituído ao longo do tempo, proporcionando uma nova geração de interação a cada ciclo, promovendo uma regeneração fundamental, mantendo o utilizador em constante evolução, reforçando a natureza efémera e mutável do artefacto, alinhando-se com os seus princípios de detalhe e finitude.

A interatividade contínua e a natureza generativa da aplicação criam um espaço dinâmico onde os utilizadores podem não apenas interagir com os elementos sonoros e visuais, mas também se tornarem participantes ativos na construção da obra. Cada movimento, cada clique, e cada seleção de palavras contribui para a formação de uma narrativa única, refletindo as vivências pessoais e as emoções dos mesmos. Este processo de cocriação não apenas proporciona uma experiência individualizada, mas também promove um sentido de comunidade, uma vez que cada participante, ao interagir com o artefacto, contribui para a construção de um espaço sonoro e visual coletivo, tendo por base uma realidade externa com o objetivo de sugerir semelhanças ou lembranças específicas e individuais.

Em suma, a interface intuitiva e a lógica generativa da aplicação garantem que a experiência do utilizador seja rica e envolvente, permitindo a exploração profunda dos temas de autorreconhecimento e ambiente sonoro, captando a essência da prática artística contemporânea, enfatizando a importância do envolvimento ativo do utilizador na criação e interpretação de significados dentro do espaço da arte sonora. Assim, o artefacto não é meramente uma obra passiva; é um convite à exploração, à descoberta e à reflexão sobre as nuances da identidade humana e da experiência sonora.

1.4.6 TESTES

Posteriormente, foram realizados testes com um público restrito, próximo ao criador, com o intuito de recolher *feedback* e aperfeiçoar o protótipo. Adicionalmente, procedeu-se à recolha de contributos por parte de pares académicos e outros investigadores. Durante esta fase, foram identificadas áreas de melhoria, nomeadamente no que respeita à clareza e à imersão da experiência sonora.

Uma das intervenções mais relevantes consistiu na introdução de novos mecanismos de controlo, como a edição do volume e da duração dos sons, com o objetivo de assegurar uma escuta mais coesa e harmoniosa, evitando sobreposições excessivas que poderiam comprometer a perceção auditiva dos ouvintes.

Desta forma, os contributos recolhidos permitiram aperfeiçoar a experiência sonora, tornando-a mais imersiva e equilibrada, de forma a articular os sons de modo consonante, garantindo que nenhum se sobrepusse indevidamente. Em vez de promover destaques isolados, alcançou-se uma uniformidade sonora global, que favorece uma apreciação harmoniosa e coesa do conjunto.

Por fim, salienta-se que o artefacto foi posteriormente apresentado aos voluntários, possibilitando a sua interação e a recolha de impressões, com o objetivo de aferir o grau de autorreconhecimento face à respetiva representação sonora. Esta informação será desenvolvida em maior detalhe no ponto 5.

1.4.7 INTERVENÇÃO

A etapa final do processo criativo consistiu na intervenção, ou seja, na apresentação pública da obra no contexto de uma exposição coletiva (Apêndice H). Esta oportunidade permitiu avaliar o impacto do artefacto e verificar a sua efetividade no contexto para o qual foi concebido, através da recolha de informações valiosas junto dos voluntários e visitantes da exposição.

Neste seguimento, a intervenção contemplou igualmente a elaboração do presente texto, que documenta de forma detalhada o processo de criação do artefacto, alinhado com os princípios da abordagem a/r/cográfica. Este trabalho foi apresentado na conferência UbiMus 2023 e no Encontro Anual do Centro de Estudos de Sociologia e Estética Musical (CESEM), resultando na publicação de um artigo científico na

revista ROTURA, edição de 2024 (v. 4, n. 1: *Discurso de ódio online: impactos, prevenção e intervenção*) (APÊNDICE I, J e K).

APLICAÇÃO EM CONTEXTO EDUCATIVO

Ao longo do processo de investigação, foi fundamental considerar uma variedade de referências e trabalhos desenvolvidos no campo da Educação, relacionados com a intersecção entre som e a tecnologia, para a promoção da educação artística, fora dos conteúdos programáticos habituais das disciplinas. A inclusão dessas fontes permitiu não apenas uma compreensão mais aprofundada do conceito de retratos sonoros, mas também uma exploração de outras aplicabilidades em diferentes contextos educativos e culturais.

Através do estudo de diferentes abordagens, foi possível delinear um complemento ao enquadramento teórico, como base para o desenvolvimento do trabalho, enriquecendo a investigação com perspetivas diversificadas e consolidando a relevância do tema na contemporaneidade.

Neste sentido, e com o objetivo de ampliar o impacto e a aplicação prática da pesquisa, foi desenvolvido um outro projeto no âmbito de uma tese de mestrado em ensino da Educação Musical no 2º ciclo, focado na articulação entre esta disciplina e as tecnologias de informação e comunicação (TIC), na construção de retratos sonoros pelos próprios alunos.

A versão dos retratos sonoros desenvolvida neste contexto foi pensada de forma simplificada, concentrando-se mais na componente artística e na expressão individual dos alunos, que ao criarem os seus próprios retratos sonoros, tiveram a oportunidade de explorar novas formas de interação com o som, promovendo o desenvolvimento de competências artísticas e tecnológicas de forma integrada no currículo nacional.

Assim, entre outros temas de extra importância, tornou-se importante destacar um conjunto de outros, ligados à componente educativa, de forma a disponibilizar mais dados e análise quantitativa no seio da investigação sobre o processo criativo e o potencial da instância sonora como meio para o estímulo da criatividade do ser humano.

Este trabalho, desenvolvido no âmbito da tese de mestrado de Ricardo Mestre em Educação Musical, defendida a 19 de dezembro de 2023 na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa, intitulado "O diálogo entre *soundscape* e *gibberish*: orquestrando narrativas sonoras digitais como recurso educativo para a composição e representação visual no âmbito do ensino da Educação Musical", foi

apresentado em duas conferências internacionais de relevo, evidenciando o seu contributo para o campo da investigação em arte, tecnologia e educação (APÊNDICE L).

Em primeiro lugar, o trabalho foi apresentado na *Eighteenth International Conference on the Arts in Society*, realizada em Cracóvia, Polónia, de 5 a 7 de julho de 2023, sob o título *Sound Gallery: Creating a Soundscape Digital Exhibition with Middle School Students to Promote Modern Soundwalks*. Nesta comunicação foi partilhada a criação de uma exposição digital de paisagens sonoras, envolvendo alunos do ensino básico, mais especificamente do 6º ano, com o objetivo de fomentar uma perspetiva distinta dos passeios sonoros, no âmbito da Educação Musical

A segunda apresentação ocorreu na 9.ª edição do EIMAD – *International Meeting of Research in Music, Arts and Design*, realizada em Castelo Branco, Portugal. Nesta ocasião, foram discutidos os principais resultados do estudo, bem como a sua relevância para a integração de práticas artísticas no contexto escolar. Esta apresentação resultou na publicação de um artigo científico intitulado *Art and Education - Creating self sound portraits with middle school students*, que incorporou uma ampliação do trabalho original. O artigo analisa a interligação entre arte, educação e paisagens sonoras, a partir de um estudo de caso no ensino básico, articulando o conceito de instâncias sonoras no seio da Educação Musical.

Este trabalho constituiu, ainda, um enquadramento inicial sólido para o desenvolvimento da investigação no âmbito do doutoramento, fornecendo uma base metodológica robusta e resultados preliminares que contribuíram significativamente para a exploração de novas possibilidades no cruzamento entre arte, educação e tecnologia.

Por fim, salienta-se que posteriormente foi feito um questionário alargado a dois tipos de amostras (bola de neve e aleatória), de modo a aferir feedback perante a utilização da aplicação, sendo a recolha e análise de dados esmiuçada e desenvolvida no ponto 5.

1.4.8 CONSIDERAÇÕES

Este processo de documentação é parte integrante da metodologia, assegurando que o percurso criativo seja não só registado, mas também analisado e refletido, permitindo a sua contínua evolução e potencial reformulação no futuro.

Assim, a a/r/cografia, ao articular arte, pesquisa e comunicação, permitiu a criação de um artefacto complexo e interativo que explora de forma inovadora a relação entre

som, identidade e tecnologia, resultando numa obra que é simultaneamente pessoal, social e tecnológica.

PARTE III

1. ANÁLISE E RECOLHA DE DADOS

Ao longo do desenvolvimento do artefacto, englobando os conteúdos disponibilizados pelos voluntários, houve um período de distanciamento de 1 ano, perante os voluntários, de modo a aferir, posteriormente, qual a opinião dos mesmos sobre o resultado final. Assim, após uma breve introdução sobre o funcionamento do artefacto, foi disponibilizado a cada voluntário um conjunto de três questões:

1. Considera que o artefacto traduz uma perspetiva real sobre a sua vida?
2. Reconhece-se através do retrato sonoro apresentado no artefacto?
3. Considera que o artefacto constitui uma ferramenta útil no âmbito do autorreconhecimento?

No processo de análise das respostas recolhidas verificou-se que os voluntários apresentaram, de um modo geral, um conjunto de observações favoráveis sobre o artefacto, considerando o mesmo como uma ferramenta útil no campo do autorreconhecimento, possibilitando um momento de reflexão sobre uma perspetiva simplificada e parcial da extensa realidade, no espectro pessoal, profissional e emocional. Por outro lado, verificou-se ainda que o conceito de representação sonora promoveu um conjunto de reações distintas, apresentadas nos seguintes testemunhos.

Voluntário 1 – “Isto sou eu! - é a primeira coisa que ouvi e é o pensamento que se mantém ao longo de toda a minha instância sonora. Sou eu, porque sou feita de risos, pessoas, amor, gratidão, fé, música. Sou eu, e poder ouvir-me além de me ver é mais especial do que alguma vez pensei que fosse. Fico eternamente grata por ter tido a oportunidade de participar nesta experiência, que foi muito mais do que isso, foi uma autodescoberta e isso sente-se e ouve-se no final, porque cada vez que oiço sinto-me paz e sinto muita emoção, sei que estou ali representada. Isto sou eu!”

Voluntário 2 – “Achei muito engraçado ouvir-me nos jogos e ver o reflexo da minha voz na terceira pessoa. Estive meia hora a rir da mesma piada. Deu a sensação que estava numa abertura de alguma série de televisão (ou rádio sendo apenas áudio).”

Voluntário 3 – “Uma conjuntura de sons familiares que, por si, não me dizem nada de especial. Não passam de sons soltos em cima de uma faixa a fazer de background.”

Voluntário 4 – “Os entes que me rodeiam... O passado, o presente, os anseios em relação ao futuro. Memórias distantes, ideias perdidas no Tempo. Um espelho sonoro de mim.”

Voluntário 5 – “Foi um misto de sensações, onde apenas faltou o beijo ao meu marido.”

Voluntário 6 – “Incrível! Fechei os olhos, e recordei tantos momentos, como é que é possível? O som da campainha deixou-me logo com o coração apertadinho...”

Numa etapa seguinte, tornou-se imprescindível obter informações provenientes dos contextos pessoal, emocional e profissional dos voluntários, tendo se optado por aplicar questionários a familiares, amigos e colegas de trabalho, no âmbito profissional ou académico/escolar, com o intuito de recolher opiniões de terceiros. Este procedimento permitiu ampliar a diversidade de perspetivas sobre o artefacto e a sua capacidade de fomentar o reconhecimento – para além do autorreconhecimento.

Adicionalmente, foi possível avaliar o interesse de novos voluntários na criação de versões adicionais, integradas num conjunto alargado de realidades sonoras. Este esforço visou validar tanto a metodologia de trabalho como o resultado final do projeto.

1.1 QUESTIONÁRIOS

A utilização de questionários como ferramenta de recolha de dados foi uma estratégia fundamental para avaliar a aplicação e eficácia do artefacto desenvolvido, especialmente na fase inicial do projeto. Neste contexto, os questionários foram elaborados com o objetivo de obter informações qualitativas e quantitativas que permitissem aferir se, no ambiente social, profissional ou emocional dos voluntários, existem pessoas que os reconhecem através dos seus retratos e se possuem uma percepção clara sobre as suas experiências e identidades.

Para garantir a máxima eficácia na recolha de dados, todos os inquiridos tiveram acesso a um questionário anónimo através da plataforma *Google Forms*, ao longo do mês de abril de 2024, de forma a assegurar a confidencialidade dos participantes. O

questionário inclui secções e questões cuidadosamente elaboradas, começando pelo consentimento informado, de forma a garantir que todos os participantes estavam cientes do propósito da investigação e que concordavam em participar.

De seguida, o questionário inclui também questões demográficas, como género, faixa etária e escolaridade, essenciais para contextualizar as respostas e identificar eventuais padrões ou tendências nas perceções sobre o artefacto. Num passo subsequente, são apresentadas perguntas específicas visando explorar a familiaridade dos inquiridos com os indivíduos retratados, começando pela questão de reconhecerem ou não o indivíduo retratado. Este ponto crucial salienta a importância de categorizar as respostas dadas, de forma a organizar os dados recolhidos nas tabelas que serão apresentadas posteriormente.

Em suma, a utilização destes questionários, para esta fase de recolha de dados, permitiu avaliar a eficácia do artefacto, fornecendo *insights* valiosos sobre as perceções e expectativas dos envolvidos, enriquecendo assim o entendimento sobre a articulação entre identidade, som e representação nos diferentes contextos dos voluntários.

Através do círculo pessoal, profissional e emocional, existem várias perspetivas que devem ser levadas em consideração para uma análise consciente e abrangente do impacto do artefacto. Neste sentido, salienta-se que cada uma destas esferas da vida humana, interdependentes, pode influenciar de forma significativa a forma como o artefacto é percebido e utilizado pelos voluntários. Considerando que cada uma das esferas pode ser uma fonte de informações distintas e importantes, segue uma análise cuidada de cada um desses espectros.

Por fim, salienta-se que todos os dados recolhidos nos questionários estão disponíveis ao longo do texto em formato de tabela, com as respetivas perguntas e percentagens de respostas — Concordo plenamente, Concordo, Discordo e Discordo plenamente — assim como em formato gráfico, podendo ser consultados no apêndice M.

1.2 AMOSTRA

A investigação foi desenvolvida em duas fases distintas, através de diferentes estratégias de recolha de dados, nomeadamente amostra por bola de neve e amostra aleatória simples, de forma a garantir a diversificação dos participantes e a robustez dos dados recolhidos. Esta abordagem permitiu uma análise ampla, diversa e detalhada,

considerando tanto círculos de proximidade de cada voluntário, como perspectivas desconhecidas e aleatórias, por meio de questionários objetivos de resposta fechada.

1.2.1 AMOSTRA POR BOLA DE NEVE

Na primeira fase, a recolha de dados foi realizada com mediação dos seis voluntários que, sob a sua responsabilidade, selecionaram indivíduos dos seus círculos pessoais, profissionais e emocionais para responderem ao questionário. Este método foi conduzido com base numa amostra por bola de neve, explorando de forma direcionada as perceções e experiências de indivíduos que partilham vínculos sociais com os voluntários.

Desta forma, a presente amostra consistiu numa técnica de seleção não probabilística, caracterizada pelo recrutamento de participantes por meio de cadeias sucessivas de recomendações. Este processo teve início com um grupo de indivíduos denominados – *sementes* –, que possuíam as características específicas e desejadas para os objetivos do estudo.

Este método, particularmente relevante para alcançar populações de difícil acesso ou identificação por via de técnicas probabilísticas tradicionais, permitiu a expansão gradual da amostra, com o objetivo de dar seguimento para fins probabilísticos e mais ligados ao campo quantitativo (Vinuto, 2014).

1.2.1.1 CÍRCULO EMOCIONAL

(Identidade, Opiniões, Personalidade e Crenças; Familiares e Amigos Próximos)

O círculo emocional representa o núcleo mais íntimo das interações humanas, composto por familiares e amigos próximos que exercem uma influência profunda e contínua sobre a construção da identidade do indivíduo. Este grupo é caracterizado por uma proximidade emocional e afetiva que permite um nível de partilha e introspeção, raramente alcançado noutros círculos sociais (Alexandroff, 2012)

É neste contexto que se processam as interações mais autênticas e significativas, nas quais o indivíduo sente a liberdade de expressar as suas opiniões, crenças, valores e traços de personalidade de forma plena e desinibida. A influência do círculo pessoal estende-se ao longo do ciclo de vida, moldando as decisões mais importantes e condicionando, de forma direta, a maneira como o sujeito se vê e se posiciona perante o mundo (Franco & Santos, 2015).

No plano psicológico, este círculo é fundamental para o desenvolvimento da autoestima e da auto compreensão, uma vez que fornece *feedback* constante e genuíno sobre o comportamento e as escolhas do indivíduo. Familiares e amigos próximos, disponibilizando um espaço seguro para a expressão de vulnerabilidades, permitem que o sujeito refina e afirme a sua identidade através da validação ou da crítica construtiva (Machado et al., 2008).

Este processo de interação contínua reforça as crenças pessoais e ajuda a sedimentar os valores fundamentais que orientam as escolhas e atitudes do sujeito. Por outro lado, é também no seio deste círculo que o indivíduo encontra suporte emocional em momentos de crise, sendo a base sobre a qual constrói resiliência e autonomia pessoal (Miguel, 2015).

1.2.1.2 CÍRCULO PESSOAL

(Conhecidos, Amigos e Familiares Distantes)

O círculo pessoal, embora menos íntimo do que o círculo emocional, desempenha um papel igualmente relevante na formação da identidade social do indivíduo, composto por amigos e familiares com quem se mantém relações mais distantes ou esporádicas, bem como conhecidos com quem o sujeito interage em contextos mais alargados (Newen, 2018).

Embora a profundidade emocional das interações seja menor, o círculo pessoal contribui para a formação de uma identidade mais pública e moldada pelas normas e expectativas sociais. A interação com este grupo obriga o indivíduo a desempenhar diferentes papéis sociais, ajustando a sua personalidade às exigências de um contexto social mais amplo e diversificado (Schechtman, 2014).

Este círculo permite ao sujeito expandir a sua rede de contactos e a sua compreensão do mundo social através da exposição a uma maior diversidade de perspetivas, culturas e experiências. Assim, a heterogeneidade deste grupo enriquece o capital social do indivíduo, ao proporcionar oportunidades para o desenvolvimento de novas competências interpessoais e de adaptação a diferentes dinâmicas sociais (Peruzzo Júnior, 2019).

Neste seguimento, o *feedback* recebido deste grupo, embora mais distante, influencia a autoimagem do sujeito, na medida em que lhe oferece uma visão externa e menos emocionalmente envolvida ou de certa forma imparcial. Assim, este tipo de

interações contribui para a construção de uma identidade mais flexível e ajustada às normas sociais, permitindo ao indivíduo adaptar-se a diferentes contextos e exigências (Peruzzo Júnior & Stroparo, 2023)

1.2.1.3 CÍRCULO PROFISSIONAL

(Colegas de Trabalho e Parceiros de Trabalho)

O círculo profissional, por sua vez, representa o conjunto de relações que o indivíduo estabelece no contexto laboral, com colegas de trabalho, superiores hierárquicos e parceiros de negócios. Este grupo é caracterizado por uma interação formal, mediada por objetivos profissionais e regras institucionais, com um impacto significativo na identidade do indivíduo, particularmente na dimensão relacionada com o seu papel e reconhecimento social (Dubar, 1997).

As relações no ambiente de trabalho influenciam diretamente a percepção de competência, sucesso e realização pessoal, uma vez que o desempenho profissional é um dos principais fatores que determinam o estatuto social e a autoestima do indivíduo na sociedade contemporânea (London et al., 2023).

Deste modo, as interações neste ambiente exigem um elevado grau de adaptação às normas e expectativas institucionais, o que obriga o indivíduo a desenvolver estratégias de gestão da sua identidade profissional e de negociação do seu papel dentro da hierarquia organizacional (Smriti et al., 2021).

Assim, o reconhecimento e a validação no ambiente de trabalho não só reforçam a autoestima, como também moldam a autoimagem do sujeito como um profissional competente e eficaz, promovendo uma perspetiva sobre as capacidades do mesmo, dentro do cargo que desempenha. Além disso, o círculo profissional oferece oportunidades para a construção de redes de contacto que podem ser essenciais para o desenvolvimento da carreira e para a mobilidade social (Fitzgerald, 2020).

Em suma, o círculo profissional tem uma função central na vida do indivíduo, enquanto espaço de realização individual e de afirmação profissional, que complementa e interage com os círculos pessoal e emocional, sendo um contexto que contribuiu para a formação de uma identidade sólida, no ramo que está inserida. Por fim, verifica-se que o círculo profissional é um elemento essencial na análise da identidade global do indivíduo, completando o quadro de relações e influências que definem o seu percurso de vida, ao longo do tempo (Holland, 1997).

1.2.1.4. ANÁLISE DE DADOS

(CÍRCULO PESSOAL, EMOCIONAL E PROFISSIONAL)

Após a distribuição dos questionários a um total de 10 indivíduos inseridos nos **círculos pessoal, emocional e profissional** de cada voluntário, procedeu-se à recolha e análise dos dados inerentes no processo. A escolha dos participantes para responder aos questionários foi feita diretamente pelo voluntário, assegurando que os inquiridos representavam uma amostra heterogénea e equilibrada, abrangendo as diferentes esferas de interação de cada voluntário nos três círculos mencionados.

Estes dados foram organizados de forma sistemática em tabelas, para permitir uma visualização clara e objetiva dos resultados, facilitando a comparação direta entre as respostas, bem como a análise cruzada de diferentes variáveis, proporcionando uma compreensão aprofundada das dinâmicas relacionais e dos contextos nos quais os voluntários estão inseridos.

Em conclusão, a análise dos dados recolhidos através do questionário aplicado ao círculo pessoal, emocional e profissional dos voluntários, revelou um conjunto de informações detalhadas sobre a perceção deste artefacto. Estes dados forneceram uma visão abrangente sobre a eficácia do retrato sonoro enquanto representação das diversas facetas do indivíduo, bem como a sua utilidade enquanto ferramenta reflexiva e promotora não só de autorreconhecimento, como também de reconhecimento por terceiros.

A seguir, procede-se à análise detalhada dos principais resultados obtidos.

VOLUNTÁRIO 1

Tabela 8 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, emocional e profissional do voluntário 1

Pergunta	Resultados
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspetiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (50%) Discordo (16,7%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (66,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (0%) Concordo (66,7%) Discordo (33,3%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (66,7%) Discordo (16,7%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (66,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (0%) Concordo (83,3%) Discordo (16,7%) Discordo totalmente (0%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (33,7%) Talvez (66,7%) Não (0%)
Comentários/Sugestões	Precisava de mais contexto sobre como foi selecionado/criado o áudio que acompanha o retrato sonoro.

No que diz respeito à adequação do retrato sonoro perante a representação do voluntário a nível pessoal, emocional e profissional, as opiniões dos inquiridos revelaram respostas maioritariamente positivas (**gráfico 7**). Cerca de 33,3% afirmaram "Concordar plenamente", enquanto 50% declararam apenas "Concordar", demonstrando um alto grau de consonância, sugerindo que a maioria dos participantes considera que o artefacto sonoro traduz a sua perceção do voluntário retratado. No entanto, uma pequena parcela de 16,7% discorda desta visão, o que pode refletir a existência de aspetos do indivíduo que não foram adequadamente abordados ou representados no retrato sonoro.

Utilidade do artefacto na assimilação de características pessoais

Nesta questão, procurou-se colocar o inquirido na posição de avaliador e revisor do papel do artefacto para o campo das características pessoais, testando a sua eficácia e capacidade de simbolizar a essência pessoal do voluntário.

Aqui, todos os inquiridos expressaram concordância, com 33,3% a afirmar que "concorda plenamente" e 66,7% em concordância simples, sublinhando o potencial do som enquanto meio expressivo e comunicativo, capaz de transmitir aspetos profundos e subjetivos da identidade humana. Este resultado, significativo para o campo de estudo das representações inseridas no artefacto, demonstrou que o retrato sonoro pode ser uma ferramenta válida e útil para capturar e expressar a essência de uma pessoa, especialmente em contextos onde a imagem ou a palavra escrita podem ser limitadas.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão pessoal

No que toca à utilidade do artefacto enquanto ferramenta de reflexão pessoal, salientando noções de identidade, personalidade, *hobbies*, escolhas e gostos, o conjunto de respostas apresentou uma distribuição interessante: a maioria (66,7%) concordou que o retrato sonoro poderia ser útil para reflexão sobre questões pessoais, embora 33,3% discordassem dessa opinião. Esta divisão pode indicar que, embora o artefacto tenha potencial para facilitar a introspeção, nem todos os indivíduos sentem que, por si só, seja suficiente para proporcionar uma reflexão significativa. No entanto, destacando a maioria dos inquiridos, podemos afirmar que o propósito do artefacto foi correspondido,

garantindo assim que os inquiridos tiveram a oportunidade de encontrar um espaço para uma reflexão pessoal.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão emocional

Em termos de reflexão emocional, a resposta foi mais reservada, sendo que apenas 16,7% dos inquiridos concordaram plenamente que o artefacto seria útil para refletir sobre sentimentos, emoções e relações, enquanto a maioria (66,7%) apenas "Concorda". Já uma pequena parte (16,7%) optou por discordar. Neste sentido, o resultado sugere que, embora o retrato sonoro tenha valor para promover a reflexão emocional, essa dimensão pode não ser acessível a todos. Por outro lado, tendo em conta o conjunto total de inquiridos, verifica-se a maioria revelou maior concordância na aceitação do artefacto no âmbito da reflexão emocional.

Utilidade do retrato sonoro para reflexão profissional

No âmbito da vida profissional os dados indicaram que uma percentagem de 33,3% dos inquiridos "Concorda plenamente" e outra de 66,7% "Concorda" que o artefacto poderia ser uma ferramenta útil para refletir sobre aspetos profissionais, como objetivos, formação e experiência. Neste sentido, é demonstrado que nenhum dos inquiridos discordou dessa possibilidade, sugerindo que o retrato sonoro foi bem-sucedido na transmissão de elementos que remetem para a trajetória profissional do indivíduo. Assim, estes dados conferem credibilidade ao artefacto como uma ferramenta indutora de reflexão sobre aspetos profissionais.

Utilização do artefacto para a reflexão no âmbito da posição do indivíduo na sua vida

Quando questionados sobre se o retrato sonoro promoveu espaço para reflexão sobre a posição atual do indivíduo, 83,3% dos inquiridos concordaram, enquanto 16,7% discordaram. Estes números sugerem que o artefacto proporcionou um ponto de partida significativo para que os inquiridos refletissem sobre o percurso e o estado atual do indivíduo retratado. No entanto, torna-se importante referir que a percentagem de discordância demonstra alguma necessidade em perceber as razões que levaram esta

minoria a discordar, de forma a se obter informações de melhoria de desenvolvimento do artefacto.

Retrato sonoro pessoal

No que diz respeito à possibilidade de os próprios inquiridos obterem um retrato sonoro, os resultados mostram um interesse considerável: 33,7% responderam "Sim", 66,7% indicaram "Talvez", e nenhum dos inquiridos rejeitou a ideia. Este dado é encorajador, pois revela que existe uma curiosidade general sobre o potencial do retrato sonoro como ferramenta de autorreconhecimento e reflexão.

No entanto, a hesitação representada pelo "Talvez" reflete para o autor uma especulação que pode indicar uma falta de compreensão clara do processo de criação, alguma incerteza sobre o real impacto deste tipo de representação ou receio a nível de exposição pessoal, social e profissional.

Comentários e Sugestões

A única sugestão apresentada refere-se à necessidade de maior contexto sobre o processo de criação do áudio que compõe o retrato sonoro. Este comentário é revelador da importância de uma comunicação clara e acessível sobre a método e o processo de criação utilizados no desenvolvimento do artefacto, de modo a garantir que os participantes compreendem a articulação entre uma e o outro, facilitando assim uma maior identificação e envolvimento com o resultado.

Deste modo, podemos salientar que o interesse numa contextualização mais específica, pode demonstrar um maior interesse dos inquiridos neste projeto de investigação.

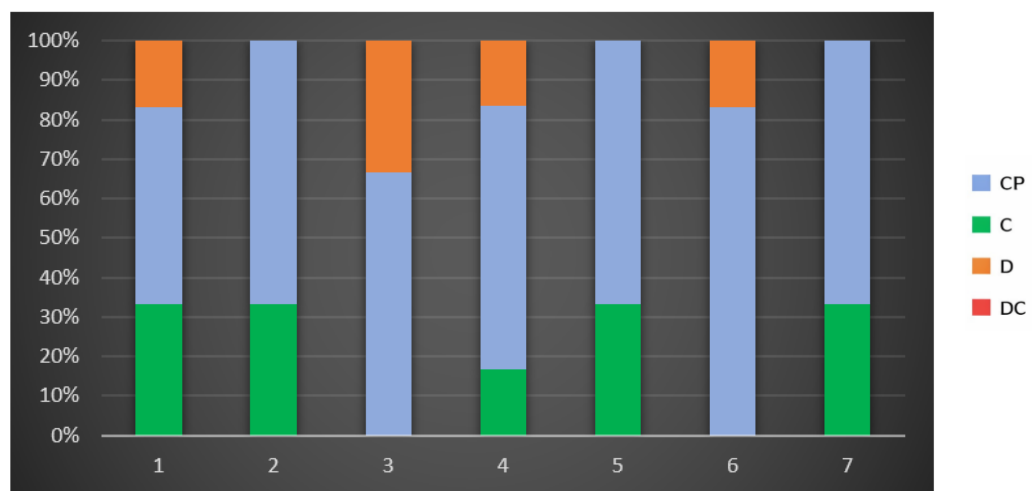
Considerações

Face aos resultados apresentados, é legítimo concluir que o retrato sonoro deste voluntário foi amplamente bem-recebido, com uma forte aceitação do seu valor enquanto ferramenta reflexiva, incluindo na dimensão profissional. No entanto, a utilidade do artefacto para a reflexão pessoal e emocional apresenta algumas áreas que podem ser aprimoradas, sugerindo a necessidade de um maior aperfeiçoamento, através de

contributos de outras amostras de inquiridos. A análise revela também a importância de uma comunicação mais clara sobre o processo criativo, de modo a promover uma compreensão ampla e aumentar o impacto do retrato sonoro junto dos seus destinatários, não descurando a necessidade de um distanciamento, de modo a promover a imparcialidade necessária para a recolha de dados.

Por fim, o interesse demonstrado em obter retratos sonoros pessoais sugere ainda que este tipo de artefacto tem um potencial significativo para continuar a ser explorado em futuros projetos.

Gráfico 1 – Voluntário 1 – Síntese dos dados recolhidos



VOLUNTÁRIO 2

Tabela 9 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, emocional e profissional do voluntário 2

Pergunta	Resultados
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspectiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (83,3%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (66,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (50%) Discordo (33,3%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (50%) Discordo (33,3%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (0%) Concordo (50%) Discordo (50%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (83,3%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (33,3%) Talvez (33,3%) Não (33,3%)
Comentários/Sugestões	Sem comentários ou sugestões

Adequação da representação pessoal, emocional e profissional

No âmbito da adequação da representação individual nas três esferas apresentadas, os dados demonstram que um grupo de 33,3% “concorda plenamente” com essa representação, e um segundo grupo de 66,7% que apenas “concorda” (**gráfico 8**).

Neste sentido, em linha com os resultados apresentados anteriormente, os inquiridos demonstram que o artefacto contempla uma representação pessoal do voluntário aceite pela maioria, não existindo qualquer registo de discordância sobre esse ponto.

Utilidade do artefacto na assimilação de características pessoais

No âmbito da representação de características pessoais do voluntário, a amostra de inquiridos demonstrou uma opinião distinta, existindo uma concordância em 66,7%, e uma discordância em 33,3%. Neste sentido, os dados recolhidos demonstram que existe um terço de indivíduos que não concorda com a utilidade do artefacto na representação de características pessoais, salientando assim que, por deficiência, o artefacto pode apresentar falta de informações relevantes, possivelmente ignoradas, durante a obtenção do contexto pessoal do voluntário.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão pessoal

No que concerne à utilidade do artefacto como ferramenta de reflexão pessoal, particularmente no que diz respeito às noções de identidade, personalidade, interesses, escolhas e preferências, os dados recolhidos revelam uma distribuição relevante. A maioria dos inquiridos (66,7%) manifesta concordância quanto à utilidade do retrato sonoro para fomentar a reflexão sobre questões pessoais, enquanto 33,3% não partilham dessa opinião. Esta divergência pode sugerir que, embora o artefacto demonstre potencial para facilitar a introspeção, nem todos os indivíduos o consideram suficiente, por si só, para promover uma reflexão significativa. No entanto, tendo em conta que a maioria dos participantes reconhece o seu valor, é possível afirmar que o propósito do artefacto foi cumprido, proporcionando aos inquiridos a oportunidade de o validarem no âmbito da reflexão pessoal, embora revelando espaço para melhorias.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão emocional

No que diz respeito à reflexão emocional, a resposta foi mais contida, com apenas uma percentagem de 16,7% dos participantes a afirmar que "Concorda plenamente" com a utilidade do artefacto para refletir sobre sentimentos, emoções e relações. A maioria (50%) indicou que "Concorda", enquanto um terço (33,3%) expressou discordância. Estes resultados sugerem que, embora o retrato sonoro possa ter algum valor no incentivo à reflexão emocional, essa vertente pode não ser igualmente acessível a todos os inquiridos.

Contudo, ao analisar o grupo no seu conjunto, observa-se uma tendência maioritária de aceitação do artefacto no que respeita ao seu potencial para estimular a reflexão emocional.

Utilidade do retrato sonoro para reflexão profissional

Relativamente à vida profissional, os dados revelam uma divisão equitativa entre os participantes: 50% afirmam "Concordar" e 50% "Discordar" quanto à utilidade do artefacto como ferramenta de reflexão sobre questões profissionais, como objetivos, formação e experiência. Este resultado representa, pela primeira vez, um empate técnico na análise das respostas, o que sublinha as limitações do artefacto no que concerne a este domínio específico, no seio desta amostra.

Esta igualdade nas respostas sugere que, embora o artefacto possa ter um valor reflexivo para alguns, outros não o percebem como suficientemente informativo para promover uma introspeção eficaz sobre aspetos da vida profissional.

Deste modo, a ausência de consenso entre os inquiridos aponta para a necessidade de um aprofundamento no desenvolvimento do artefacto, especialmente no que toca à sua aplicação no contexto profissional, seja no âmbito sonoro ou narrativo.

Utilização do artefacto para a reflexão no âmbito da posição do indivíduo na sua vida

Quando questionados sobre se o retrato sonoro facilitou um espaço de reflexão sobre a situação atual do indivíduo, 83,3% dos participantes expressaram concordância, enquanto 16,7% não partilharam dessa opinião. Estes dados indicam que o artefacto funcionou como um ponto de partida relevante para a maioria dos inquiridos refletirem sobre o percurso do voluntário e a sua posição atual. Contudo, é importante salientar que

a percentagem de discordância sugere a necessidade de explorar as razões que levaram esta minoria a não concordar, com o objetivo de identificar áreas de melhoria e promover o aprimoramento do artefacto.

Retrato sonoro pessoal

Relativamente à possibilidade de os inquiridos receberem um retrato sonoro pessoal, os resultados demonstram um interesse significativo, embora equilibrado. Cerca de 33,7% dos participantes afirmaram estar dispostos a obter o retrato, enquanto 33,3% indicaram estar indecisos, respondendo "Talvez", e os restantes 33,3% rejeitaram essa opção.

Em conclusão, os dados refletem uma divisão entre os inquiridos, com uma parte expressiva a demonstrar interesse ou abertura à ideia, enquanto uma proporção menor se mostra desinteressada. Esta dispersão nas respostas sugere que, embora o artefacto possua potencial atrativo, é essencial identificar as razões para a hesitação ou rejeição, a fim de otimizar a sua aceitação e relevância entre os utilizadores, disponibilizando dados concretos sobre os limites da mesma e da sua aplicação.

Comentários e Sugestões

A ausência de sugestões ou comentários por parte dos inquiridos pode refletir diferentes fatores. Em primeiro lugar, esta lacuna pode sinalizar um nível reduzido de envolvimento crítico com o processo de avaliação ou uma dificuldade em formular contributos construtivos. Em segundo lugar, pode indicar que o artefacto, na sua forma atual, não suscitou questões ou reflexões suficientemente claras para motivar os participantes a fornecerem sugestões de melhoria.

Esta falta de *feedback* limita a capacidade de identificar áreas específicas de desenvolvimento e reforça a necessidade de promover um ambiente mais propício à participação ativa e ao diálogo em desenvolvimentos futuros de avaliação e intervenção.

Considerações

Em suma, os resultados obtidos demonstram que o retrato sonoro foi eficaz na assimilação e representação de características individuais, ao destacar que a maioria dos

participantes concorda que o artefacto reflete adequadamente a identidade pessoal, emocional e, em menor medida, profissional do indivíduo.

No entanto, as opiniões mostram-se mais divididas no que diz respeito à utilidade do retrato para a reflexão sobre aspetos emocionais e profissionais, com um número considerável de participantes a expressar reservas quanto à sua eficácia nestes domínios, destacando a divisão quanto à utilidade do artefacto no contexto profissional.

Adicionalmente, a ausência de sugestões e comentários revela uma possível falta de envolvimento crítico por parte dos inquiridos, o que limita a identificação de áreas de melhoria, demonstrando mesmo assim o interesse, por via de alguns participantes, em obter um retrato sonoro pessoal, indicativo do seu potencial.

Assim, os dados sugerem que, embora o retrato sonoro tenha cumprido, mesmo que parcialmente, o seu propósito em várias dimensões, existem ainda áreas que necessitam de aperfeiçoamento, especialmente no que respeita à reflexão emocional e profissional, bem como na promoção de uma maior interação crítica por parte dos inquiridos, a fim de enriquecer o desenvolvimento futuro do artefacto.

Gráfico 2 – Voluntário 2 – Síntese dos dados recolhidos

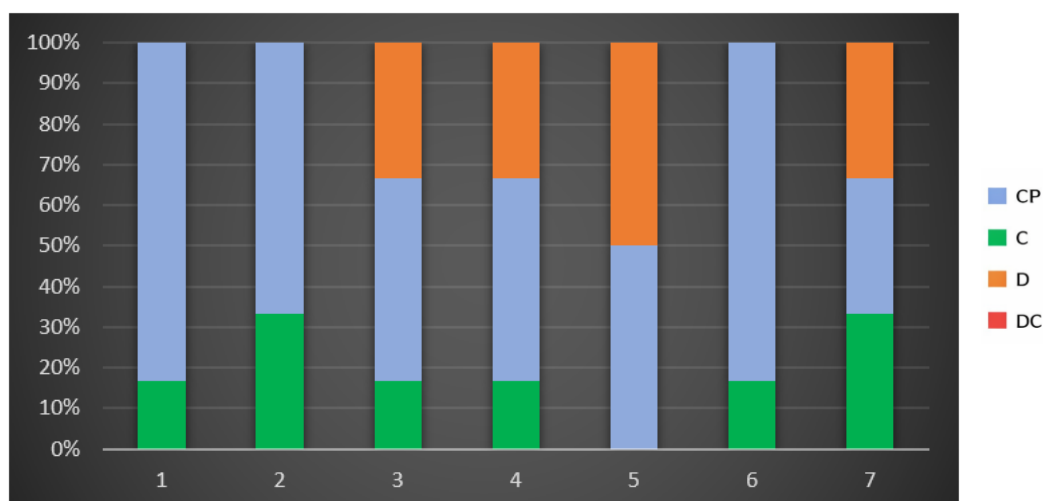


Tabela 10 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, emocional e profissional do voluntário 3

Pergunta	Resultados
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspectiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (50%) Concordo (50%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (66,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (50%) Concordo (33,3%) Discordo (16,7%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (50%) Discordo (16,7%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (50%) Discordo (16,7%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (66,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (33,3%) Talvez (50%) Não (16,7%)
Comentários/Sugestões	Sem comentários ou sugestões

Adequação da representação pessoal, emocional e profissional

No contexto da adequação da representação individual nas três esferas mencionadas, os dados revelam que uma divisão equitativa entre “concorda plenamente” e “concorda” (**gráfico 9**). Assim, em linha com os dados previamente apresentados, os participantes indicam que o artefacto proporciona uma representação pessoal do voluntário de forma clara, sendo amplamente aceite.

Destaca-se ainda que na recolha de dados não existe qualquer registo de discordância em relação a este ponto.

Utilidade do artefacto na assimilação de características pessoais

No âmbito da representação de características pessoais do voluntário, a amostra de inquiridos demonstrou uma concordância plena em 33,3%, e uma concordância simples em 67,7%. Neste sentido, os dados recolhidos demonstram que existe um terço de indivíduos que concorda totalmente com a utilidade do artefacto na representação de características pessoais, salientando assim que, por eventual deficiência, o artefacto pode apresentar falta de informações, possivelmente simplificadas, durante o processo de recolha no contexto pessoal do voluntário.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão pessoal

No que concerne à utilidade do artefacto como ferramenta de reflexão pessoal, particularmente no que diz respeito às noções de identidade, personalidade, interesses, escolhas e preferências, os dados recolhidos revelam uma distribuição relevante: a maioria dos inquiridos (50%) manifesta concordância plena quanto à utilidade do retrato sonoro para fomentar a reflexão sobre questões pessoais, sendo que 33,3% concordam, simplesmente, enquanto os restantes 16,7% discordam. Neste sentido, os resultados apontam para uma maior aceitação da utilidade do artefacto, no âmbito da reflexão pessoal, sendo que num total de 83,3% os inquiridos concordam com esta valência.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão emocional

No que diz respeito à reflexão emocional, a resposta foi mais contida, com apenas um grupo de 33,3% dos participantes a afirmar que "Concorda plenamente" com a utilidade do artefacto para refletir sobre sentimentos, emoções e relações. A maioria (50%) indicou que "Concorda", enquanto uma pequena percentagem (16,7%) expressou discordância.

Assim, a maioria dos inquiridos revelou uma concordância com a aplicabilidade do artefacto no âmbito da reflexão emocional, traduzindo-se numa aceitação de 83,3%.

Utilidade do retrato sonoro para reflexão profissional

No que diz respeito à reflexão emocional, apenas 33,3% dos participantes afirmaram concordância plena com a utilidade do artefacto para refletir sobre sentimentos, emoções e relações. A maioria (50%) indicou que "Concorda", enquanto uma pequena percentagem (16,7%) expressou discordância.

Tal como no ponto anterior, os inquiridos demonstram uma clara aceitação no âmbito da reflexão profissional, com um total de 83,3% a reconhecer a utilidade do artefacto para uma reflexão sobre questões laborais, objetivos profissionais, formação, entre outros.

Utilização do artefacto para a reflexão no âmbito da posição do indivíduo na sua vida

Quando questionados sobre se a reflexão no âmbito da posição do indivíduo na sua vida os inquiridos demonstram a sua concordância plena em 33,3% e uma concordância simples em 67,7%, não existindo qualquer tipo de posicionamento negativo perante esta opção.

Assim, os participantes neste questionário afirmam claramente que o artefacto pode ser utilizado como meio para a reflexão no campo do posicionamento do indivíduo e do rumo que este procura tomar.

Retrato sonoro pessoal

Relativamente à possibilidade de os inquiridos receberem um retrato sonoro pessoal, os resultados demonstram um interesse significativo: cerca de 33,3% dos participantes afirmaram estar dispostos a obter o retrato, enquanto 50% indicaram estar indecisos, respondendo "Talvez", e os restantes 16,7% rejeitaram essa opção.

Desta forma, os participantes demonstram uma percentagem reduzida no espectro de uma ação concreta, seja sim ou não, optando na maioria por um incerto talvez, o que pode indiciar dúvidas ou receios no âmbito do desenvolvimento do seu retrato sonoro.

Não obstante, deve-se ter em conta também que a exposição de um retrato sonoro individual, mesmo que em forma de obra de MAD, pode significar um momento de exibição que alguns voluntários não estariam dispostos a experienciar.

Comentários e Sugestões

Conforme anteriormente referido, a inexistência de sugestões ou comentários por parte dos inquiridos pode ser explicada especulativamente por diversos fatores, incluindo um reduzido nível de envolvimento crítico no processo avaliativo, dificuldades na formulação de propostas construtivas ou até uma eventual desmotivação para apresentar contributos de melhoria.

Assim, a ausência de feedback mantém-se como um obstáculo à identificação de áreas específicas a aperfeiçoar, sublinhando a importância de fomentar um ambiente mais participativo e propício ao diálogo nas fases subsequentes de avaliação e intervenção.

Considerações

Em conclusão, os resultados evidenciam que o retrato sonoro cumpriu eficazmente, de forma geral, a sua função de representar o indivíduo retratado, considerando que a maioria dos inquiridos aceitou amplamente o artefacto nas esferas pessoal, emocional e profissional, ainda que com variações no grau de concordância, destacando-o como uma ferramenta útil para a reflexão individual, sobretudo no plano pessoal e emocional.

No entanto, as divergências quanto à utilidade do retrato na assimilação de características pessoais sugerem a necessidade de aprimoramento, sobretudo em termos de profundidade e clareza.

A ausência de *feedback* crítico aponta para a necessidade de fomentar maior envolvimento e diálogo nas futuras etapas, de modo a explorar melhor o potencial do artefacto e refinar as suas capacidades reflexivas.

Gráfico 3 – Voluntário 3 – Síntese dos dados recolhidos

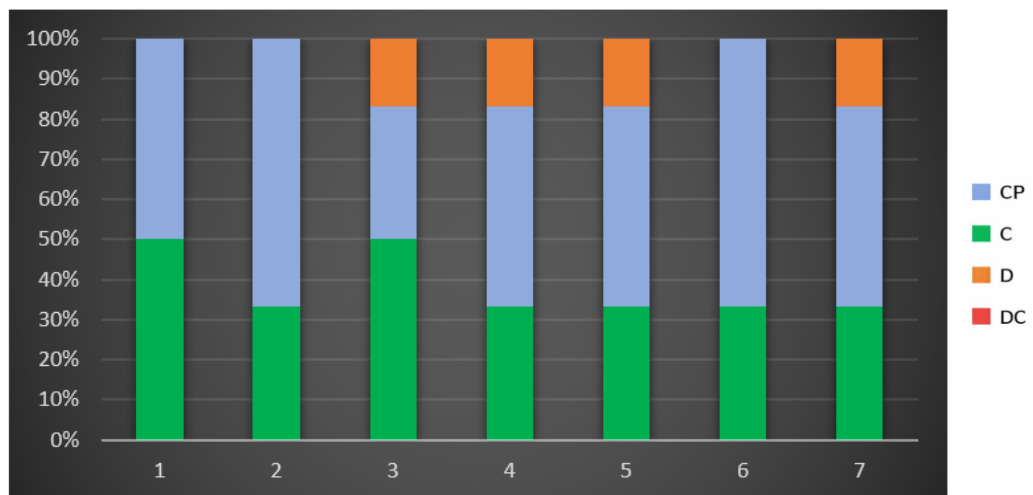


Tabela 11 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, emocional e profissional do voluntário 4

Pergunta	Resultados
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspectiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (66,7%) Concordo (33,3%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (33,3%) Concordo (66,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (0%) Concordo (100%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (83,3%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (83,3%) Concordo (16,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (0%) Concordo (66,7%) Discordo (33,3%) Discordo totalmente (0%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (66,7%) Talvez (33,3%) Não (0%)
Comentários/Sugestões	Sem comentários ou sugestões

Adequação da representação pessoal, emocional e profissional

No âmbito da adequação da representação individual nos três campos referidos, os dados demonstram que 66,7% dos participantes "concordam plenamente", enquanto uma segunda percentagem de 33,3% apenas "concorda" (**gráfico 10**). Assim, em consonância com os dados anteriormente apresentados, os participantes indicam que o artefacto oferece uma representação pessoal do voluntário de forma clara, sendo amplamente aceite, mesmo que em graus diferentes.

Nesta recolha de dados, não se registou qualquer manifestação de discordância, seja total ou parcial, relativamente a este aspeto.

Utilidade do artefacto na assimilação de características pessoais

No que respeita à representação das características pessoais do voluntário, a amostra de participantes apresentou uma opinião semelhante ao registo anterior, com 33,3% a concordar plenamente e 67,7% a concordar simplesmente.

Deste modo, os dados indicam que um terço dos participantes reforça de forma clara a utilidade do artefacto no reconhecimento das características pessoais do voluntário, sendo que a totalidade, mesmo que de forma menos assertiva, reforça a mesma ideia.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão pessoal

No que concerne à utilidade do artefacto como ferramenta de reflexão pessoal, particularmente no que diz respeito às noções de identidade, personalidade, interesses, escolhas e preferências, os dados recolhidos revelam uma distribuição totalitária, referenciando a opção “concordo” como resposta à questão colocada, destacando a primeira unanimidade, por parte dos inquiridos sobre um determinado tópico.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão emocional

Relativamente à reflexão emocional, a resposta apresenta 16,7% dos participantes a afirmar que "concorda plenamente" com a utilidade do artefacto para refletir sobre

sentimentos, emoções e relações, sendo a mesma reforçada com a maioria (83,3%) que indicou que concorda, ainda que simplesmente, culminando numa percepção global de aceitação.

Deste modo, os inquiridos demonstram uma concordância clara quanto à aplicabilidade do artefacto na reflexão emocional, evidenciando uma aceitação de 100%.

Utilidade do retrato sonoro para reflexão profissional

No que diz respeito à reflexão profissional, a resposta maioritária destacou-se com 83,3% dos participantes a afirmar que "Concorda plenamente" com a utilidade do artefacto para refletir sobre objetivos, formação, experiência ou mudança profissional, sendo que uma pequena percentagem (16,7%) expressou que "Concorda".

Neste seguimento, assim como o ponto anterior, os inquiridos demonstram uma clara aceitação no âmbito da reflexão profissional, concordando que o mesmo pode ser útil para uma reflexão sobre questões laborais, objetivos, formação, entre outros.

Utilização do artefacto para a reflexão no âmbito da posição do indivíduo na sua vida

Quando questionados sobre a utilização do artefacto para a reflexão no âmbito da posição do indivíduo na vida, os inquiridos demonstram a sua concordância em 67,7% e uma discordância em 33,3%, demonstrando uma perspetiva favorável maioritária à utilização do artefacto para este fim.

Assim, os participantes neste questionário evidenciaram que o artefacto pode ser utilizado como meio para a reflexão no campo do posicionamento do indivíduo e do rumo que este procura tomar, salientando que para um terço dos participantes o artefacto não reúne condições para este tipo de reflexão.

Retrato sonoro pessoal

No que respeita à possibilidade de os inquiridos receberem um retrato sonoro pessoal, os resultados revelam um interesse considerável. Aproximadamente 67,7% dos participantes manifestaram a intenção de obter o retrato, enquanto 33,3% se mostraram indecisos, respondendo "Talvez", não sendo registadas respostas negativas.

Assim, os dados sugerem uma aceitação bastante positiva da proposta de um retrato sonoro pessoal, com uma clara maioria disposta a aderir. A ausência de respostas negativas e a indecisão de uma parte dos inquiridos podem indicar que, com mais informação ou devidos esclarecimentos, a adesão sem restrições poderia ser superior.

Comentários e Sugestões

Como mencionado previamente, a ausência de comentários ou sugestões por parte dos inquiridos pode ser especulativamente atribuída a diferentes fatores, como um reduzido envolvimento crítico no processo de avaliação, dificuldades em apresentar propostas construtivas ou uma possível desmotivação para sugerir melhorias.

Neste contexto, a falta de feedback continua a limitar a capacidade de identificar áreas específicas de melhoria, realçando a necessidade de criar um ambiente mais favorável à participação ativa e ao diálogo nas etapas futuras de avaliação e intervenção.

Considerações

Em conclusão, os resultados obtidos evidenciam uma aceitação globalmente positiva do retrato sonoro como ferramenta para a reflexão e representação individual, apresentando uma forte concordância em relação à sua utilidade nas dimensões pessoal, emocional e profissional. Deste modo, afirma-se que a maioria dos participantes reconheceu o retrato sonoro como um meio valioso para explorar questões de identidade, sentimentos e objetivos profissionais.

No entanto, a ausência de sugestões construtivas e as reservas expressas por uma parte dos inquiridos em relação à utilização do artefacto para refletir sobre o seu posicionamento na vida indicam que há espaço para melhorias.

Gráfico 4 – Voluntário 4 – Síntese dos dados recolhidos

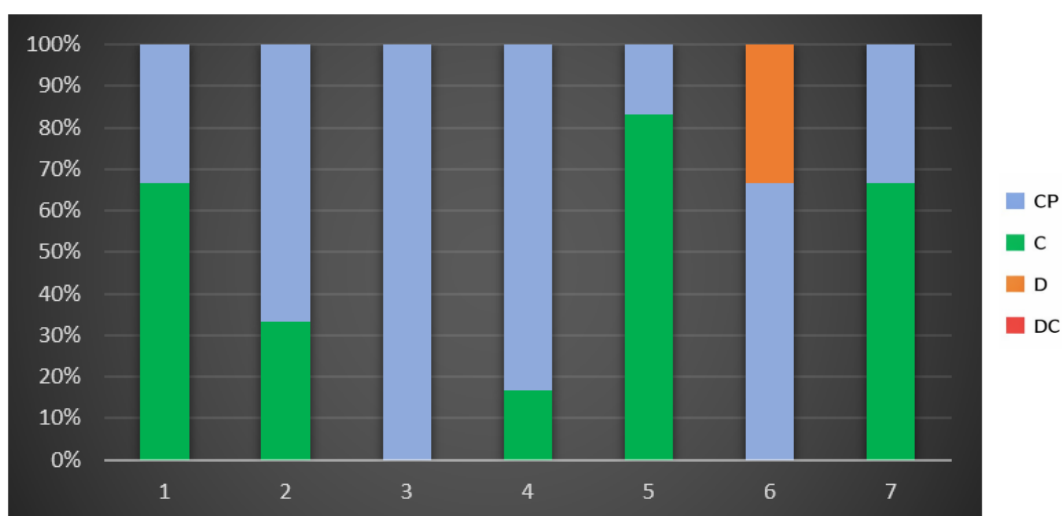


Tabela 12 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, emocional e profissional do voluntário 5

Pergunta	Resultados
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspetiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (63,4%) Concordo (36,6%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (35,3%) Concordo (64,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (0%) Concordo (100%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (19,6%) Concordo (80,4%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (83,3%) Concordo (16,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (0%) Concordo (61,7%) Discordo (38,3%) Discordo totalmente (0%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (66,7%) Talvez (33,3%) Não (0%)
Comentários/Sugestões	Sem comentários ou sugestões

No que se refere à adequação da representação interativa às perspetivas dos inquiridos sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo, os dados revelam 63,4% dos participantes a afirmar que "concorda plenamente" e 36,6% que "concorda" (**gráfico 11**). Neste campo, existe uma ampla aceitação que reforça a ideia de que o artefacto promove uma reflexão sobre a individualidade do voluntário, enquanto se alinha com a forma como os participantes entendem essa representação.

Não foram registadas manifestações de discordância, o que evidencia um posicionamento favorável claro.

Utilidade do artefacto na assimilação de características pessoais

Em relação à capacidade do retrato sonoro para a assimilação de características pessoais do indivíduo, 35,3% dos inquiridos concordaram plenamente e 64,7% concordaram simplesmente. Estes resultados indicam uma forte aceitação da ideia de que o artefacto pode ser útil para retratar as particularidades de cada voluntário, no que toca às suas características específicas pessoais.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão pessoal

Quando questionados sobre a utilidade do artefacto para reflexão pessoal, todos os participantes (100%) afirmaram que consideram o retrato sonoro uma ferramenta útil. Este resultado consensual é significativo, indicando que o artefacto é visto como um meio eficaz para promover a autoanálise em termos de identidade, interesses e escolhas pessoais.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão emocional

No que se refere à reflexão emocional, os dados revelam que 19,6% dos participantes concordam plenamente com a utilidade do artefacto, enquanto 80,4% "concordam". Embora exista uma clara maioria que reconhece a aplicabilidade do retrato sonoro para refletir sobre sentimentos e relações, a variação nas respostas sugere que nem

todos os inquiridos sentem com a mesma intensidade a sua utilidade, o que pode ser uma área a ser explorada em futuras investigações.

Utilidade do retrato sonoro para reflexão profissional

Relativamente à reflexão profissional, 83,3% dos participantes concordaram plenamente que o artefacto poderia ser útil, enquanto 16,7% concordaram simplesmente. Estes dados sugerem que o retrato sonoro é amplamente visto como uma ferramenta valiosa para analisar questões laborais, objetivos e experiências pessoais, garantindo um espaço coeso no seu da representação profissional.

Utilização do artefacto para reflexão sobre a posição do indivíduo

Quando inquiridos sobre a capacidade do artefacto na reflexão sobre a sua posição na vida, 61,7% dos participantes concordaram e 38,3% discordaram. Pode-se afirmar que existe uma aceitação maioritária, embora uma parte dos inquiridos considere que o retrato sonoro não cumpre essa função.

Retrato sonoro pessoal

Sobre a possibilidade de os inquiridos receberem uma representação sonora pessoal, os resultados mostram que 66,7% expressaram interesse em obter o retrato, enquanto 33,3% mostraram-se indecisos.

Não houve respostas negativas, o que sugere uma receptividade considerável à proposta. A ausência de respostas negativas e a indecisão de alguns participantes indicam que, com esclarecimentos adicionais, a aceitação poderia ser superior.

Comentários e Sugestões

A ausência de comentários ou sugestões por parte dos participantes pode refletir um baixo nível de envolvimento crítico no processo de avaliação, bem como uma dificuldade em formular propostas construtivas, como em versões anteriores.

Nesse sentido, reforça-se que a ausência de *feedback* limita a identificação de áreas passíveis de melhoria, enfatizando a necessidade de promover uma participação mais ativa e um maior intercâmbio de ideias em futuras fases de avaliação.

Considerações

Os dados obtidos revelam uma aceitação sólida do retrato sonoro como ferramenta eficaz na representação pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado. A totalidade dos participantes reconheceu o voluntário, confirmando a capacidade do artefacto em captar de forma clara a identidade do sujeito.

Neste seguimento, todos os inquiridos concordaram com a adequação da representação interativa às suas perspetivas, reforçando a utilidade do artefacto na promoção da reflexão pessoal e profissional.

No campo emocional, embora a maioria dos participantes tenha considerado o retrato sonoro útil, a variação nas respostas sugere que alguns inquiridos podem ter tido uma perceção menos clara e holística do seu valor, neste campo específico, destacando assim o seu potencial para futuras investigações.

Relativamente à utilidade para a reflexão sobre a posição de vida do indivíduo, a maioria dos participantes concordou com a eficácia do artefacto, embora uma minoria expressasse discordância, indicando que o artefacto pode não atender plenamente às expectativas de todos nesse contexto específico. Ainda assim, a aceitação geral foi positiva, com uma receptividade de 66,7% dos inquiridos à ideia de ter um retrato sonoro pessoal.

Por fim, a ausência de comentários e sugestões limita a identificação de possíveis melhorias, sublinhando a necessidade de envolver os participantes de forma mais ativa nas próximas fases de desenvolvimento, promovendo um ambiente que incentive o *feedback* construtivo.

Gráfico 5 – Voluntário 5 – Síntese dos dados recolhidos

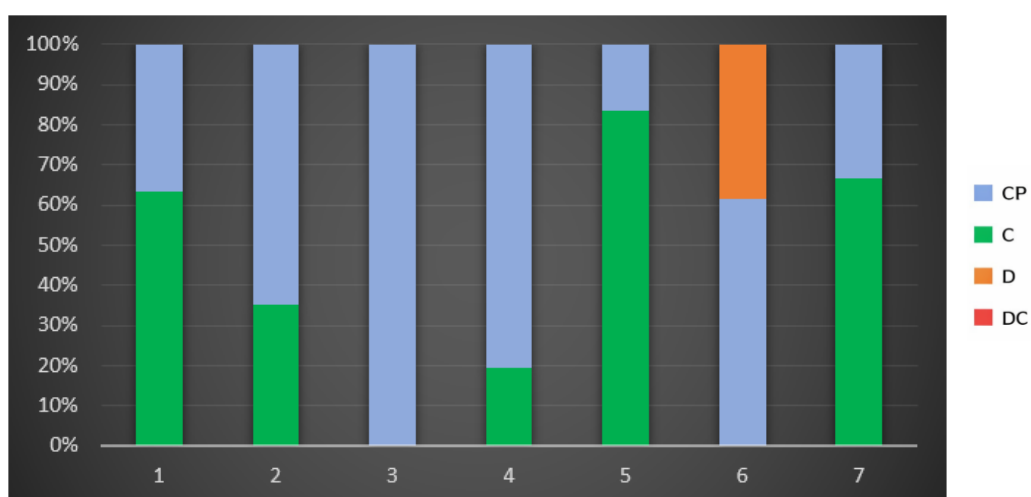


Tabela 13 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo pessoal, emocional e profissional do voluntário 6

Pergunta	Resultados
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspetiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (59,7%) Concordo (40,3%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (39,3%) Concordo (60,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (0%) Concordo (100%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (20,7%) Concordo (79,3%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (89,3%) Concordo (10,7%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (0%) Concordo (66,7%) Discordo (33,3%) Discordo totalmente (0%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (66,7%) Talvez (33,3%) Não (0%)
Comentários/Sugestões	Sem comentários ou sugestões

Adequação da representação pessoal, emocional e profissional

Relativamente à adequação da representação interativa em relação às perspetivas dos inquiridos sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo, os dados indicam que 59,7% concordam plenamente e 40,3% apenas concordam (**gráfico 12**). Estes números sugerem com clareza que a maioria dos participantes considera que o retrato sonoro representa a identidade e as características multifacetadas do voluntário, sem discordância registada entre os inquiridos.

Capacidade do retrato sonoro para identificar características pessoais

Quando questionados sobre a capacidade de o retrato sonoro retratar as características pessoais de um indivíduo, 39,3% dos participantes concordam plenamente e 60,7% apenas concordam. Esses dados evidenciam que, de forma geral, o artefacto é visto como um meio eficaz de captar traços individuais, destacando uma boa aceitação da sua utilidade para este propósito.

Utilidade do artefacto na reflexão pessoal

No que diz respeito à utilidade do retrato sonoro como ferramenta de reflexão pessoal, todos os inquiridos (100%) concordam que o artefacto seria útil para refletir sobre aspetos como identidade, personalidade e gostos pessoais. Neste sentido, a unanimidade expressada, reforça a ideia de que o artefacto revela potencial para incentivar a autoanálise e o processo de introspeção.

Utilidade do artefacto na reflexão emocional

Quanto à reflexão emocional, 20,7% dos inquiridos concordam plenamente com a utilidade do artefacto, enquanto 79,3% concordam simplesmente. Este resultado sugere que, embora a maioria reconheça o valor do retrato sonoro para estimular a reflexão sobre emoções e relações, a intensidade com que essa utilidade é percebida varia entre os participantes, existindo uma menor convicção em comparação com a reflexão pessoal.

Utilidade do artefacto na reflexão profissional

No âmbito da reflexão profissional, 89,3% dos participantes concordam plenamente que o artefacto pode ser útil, enquanto 10,7% apenas concordam. Estes resultados demonstram uma aceitação maioritária, quanto ao valor do retrato sonoro para promover reflexões sobre questões profissionais, como objetivos, formação e experiência.

Utilidade do retrato sonoro na reflexão sobre a posição do indivíduo

Quando questionados sobre a utilidade do retrato sonoro para refletir sobre a posição do indivíduo na sua vida, 66,7% dos inquiridos concordam, enquanto 33,3% discordam. Isto demonstra que, embora a maioria reconheça o potencial do artefacto para promover este tipo de reflexão, uma parte significativa dos participantes não vê o retrato sonoro como eficaz para este propósito, destacando uma área onde o artefacto pode não ter tanto impacto, considerando os resultados recolhidos nesta amostra.

Interesse em obter um retrato sonoro pessoal

No que toca à possibilidade de receber um retrato sonoro pessoal, 66,7% dos participantes expressaram interesse, enquanto 33,3% responderam "Talvez", não tendo sido recolhidas quaisquer respostas negativas face à pergunta.

A ausência de rejeição e o interesse demonstrado pela maioria sugere assim, que a proposta de criar retratos sonoros é bem recebida, embora alguns participantes ainda possam necessitar de mais informação ou esclarecimentos para se comprometerem de forma consciente.

Comentários e Sugestões

Os inquiridos não apresentaram comentários ou sugestões, o que pode indicar, mais uma vez, uma ausência de envolvimento crítico no processo ou dificuldades em formular propostas de melhoria. Assim, destaca-se, novamente, que a falta de *feedback* restringe a possibilidade de identificar aspetos a serem aprimorados, sublinhando a relevância de fomentar uma participação ativa e a partilha de ideias nas etapas futuras de avaliação.

Considerações

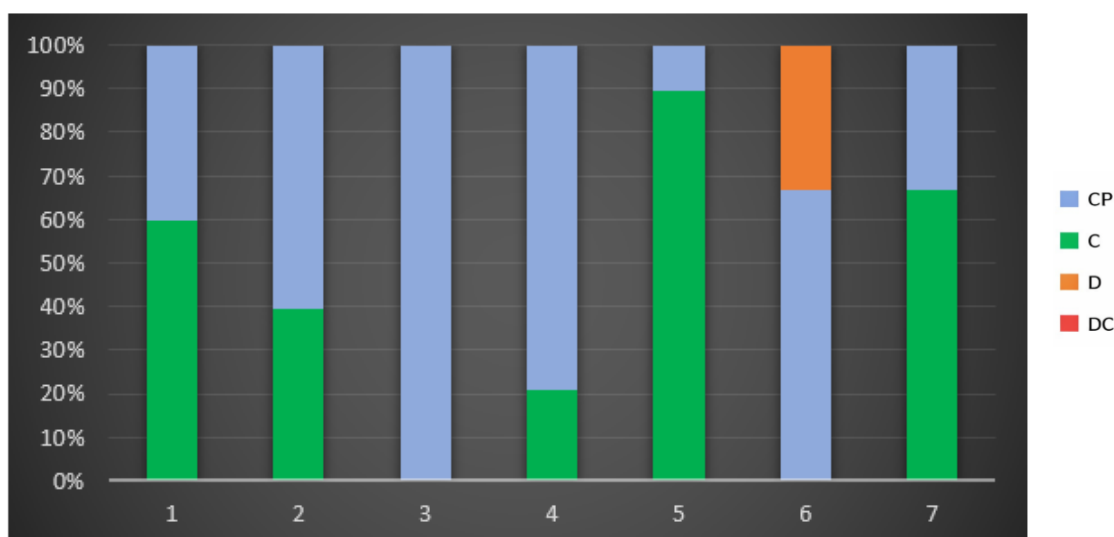
Os dados recolhidos revelam uma aceitação geral do retrato sonoro como ferramenta eficaz para captar e refletir as características pessoais, emocionais e profissionais do indivíduo retratado.

A totalidade dos participantes reconheceu o voluntário representado, o que demonstra o sucesso do artefacto na transmissão de uma identidade clara e coerente.

Por outro lado, a maioria dos inquiridos concordou com a utilidade do retrato sonoro para promover a reflexão pessoal, emocional e profissional, embora existindo uma menor concordância relativamente à sua capacidade de estimular uma reflexão sobre a posição do indivíduo na sua vida.

A ausência de respostas negativas, tanto na aceitação do artefacto como na intenção de obter um retrato sonoro pessoal, indica uma perceção positiva da proposta, mesmo no meio de participantes indecisos. No entanto, a falta de sugestões ou comentários por parte dos inquiridos destaca a necessidade de criar um ambiente mais propício à participação crítica e ao diálogo construtivo nas futuras fases de desenvolvimento.

Gráfico 6 – Voluntário 6 – Síntese dos dados recolhidos



1.2.2 AMOSTRA ALEATÓRIA SIMPLES

Numa segunda fase, foi realizada uma aplicação do questionário mais abrangente e aleatória, tendo sido enviados à população em geral, alcançando um total de 100 inquiridos. Para esta etapa, foi utilizada o tipo de amostra aleatória simples, permitindo alcançar uma maior representatividade, com o objetivo de mitigar possíveis lacunas introduzidos na primeira etapa, considerando o nível de proximidade.

Neste tipo de amostra probabilística, procurou-se ainda assegurar a igualdade de probabilidade de seleção para cada elemento da população, garantindo que todos os indivíduos possuem a mesma oportunidade de integrar o estudo (Rossi, 2020). Este método caracterizou-se pela seleção aleatória e independente dos participantes, eliminando interferências subjetivas e promovendo a representatividade estatística mais objetiva (Ting, 2021).

1.2.2.1 ANÁLISE DE DADOS (CÍRCULO DESCONHECIDO)

Após a análise dos dados recolhidos inicialmente nos questionários aplicados ao círculo pessoal, profissional e emocional do voluntário, tornou-se necessário avaliar as potencialidades do artefacto de forma mais abrangente. Embora a perceção do voluntário e do seu círculo de proximidade fornecesse um ponto de partida valioso para a compreensão do impacto do retrato sonoro, limitava-se a uma experiência subjetiva e particular, descurada no sentido de imparcialidade.

Assim, a fim de aferir a aplicabilidade e eficácia do artefacto numa escala mais alargada, procedeu-se à aplicação do mesmo questionário numa amostra de 100 indivíduos desconhecidos do(s) voluntário(s).

Neste sentido, este procedimento visou não só validar os resultados anteriores, mas também verificar se o artefacto mantinha a sua capacidade de representar de forma fidedigna as características do voluntário, quando apresentado a indivíduos sem qualquer vínculo pessoal, emocional ou profissional.

A implementação do questionário junto desta nova amostra permitiu explorar uma perspetiva externa sobre o seu impacto enquanto ferramenta de reflexão e representação de identidade, nos vários domínios em que é apresentado.

Ao confrontar os dados recolhidos junto dos desconhecidos com os resultados do círculo de proximidade do voluntário, tornou-se possível identificar a robustez e a abrangência do artefacto, nomeadamente na sua capacidade de transcender o contexto individual e de ser reconhecido como um meio eficaz de expressão e reflexão por um grupo de indivíduos de cariz imparcial.

Neste sentido, foi através de contactos com autarquias locais, associações e escolas, que se procurou encontrar um grupo de 100 participantes, de modo a garantir uma nova perspetiva desvinculada, de forma direta, da realidade retratada no artefacto.

Esta abordagem metodológica foi crucial para garantir que as conclusões obtidas não se limitassem a uma única perspetiva, mas fossem amplamente validadas num contexto social e experimental mais diverso, garantindo assim informações de cariz científico, com sentido e carácter significativo.

Assim, de seguida, procede-se a uma análise detalhada dos principais resultados obtidos.

Tabela 14 - Recolha de dados associada ao questionário, relativo ao círculo aleatório, desconhecido do(s) voluntário(s)

Pergunta	Resultados
Reconhece o indivíduo retratado?	Sim (0%) Não (100%)
Considera que a representação interativa se enquadra na sua perspetiva/visão/opinião sobre o registo pessoal, emocional e profissional do indivíduo retratado?	Concordo plenamente (11,1%) Concordo (77,8%) Discordo (11,1%) Discordo totalmente (0%)
Considera que uma representação sonora pode identificar/retratar características pessoais de um indivíduo?	Concordo plenamente (11,1%) Concordo (88,9%) Discordo (0%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão pessoal? (exemplo: identidade, personalidade, hobbies, escolhas, gostos, etc.)	Concordo plenamente (27,8%) Concordo (61,1%) Discordo (11,1%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão emocional? (sentimentos, emoções, relações, etc.)	Concordo plenamente (16,7%) Concordo (77,8%) Discordo (5,6%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto poderia ser uma ferramenta útil para si, a nível de reflexão profissional? (objetivos, formação, experiência, mudança, etc.)	Concordo plenamente (11,1%) Concordo (83,3%) Discordo (5,6%) Discordo totalmente (0%)
Se fosse um dos retratados, considera que este artefacto promove espaço para reflexão sobre a posição em que se encontra o indivíduo?	Concordo plenamente (11,1%) Concordo (77,8%) Discordo (5,6%) Discordo totalmente (5,6%)
Gostaria de obter uma representação sonora sua?	Sim (44,4%) Talvez (22,2%) Não (33,3%)
Comentários/Sugestões	Interessante / Assustador / Gostava de saber mais sobre o projeto

Reconhecimento do indivíduo retratado

Os resultados revelaram que 100% dos participantes não reconheceram o indivíduo retratado, sendo um dado esperado, considerando que a amostra foi propositadamente composta por indivíduos desconhecidos do voluntário.

Assim, o fato de não existir qualquer tipo de reconhecimento, direto do retratado, permite explorar o impacto do artefacto sonoro na representação de características pessoais, emocionais e profissionais, sem a mediação de uma relação prévia entre o ouvinte e o indivíduo representado.

Adequação da representação pessoal, emocional e profissional

Relativamente à adequação da representação interativa à perspectiva dos participantes sobre as dimensões pessoal, emocional e profissional do retratado, os dados mostram que 77,8% dos inquiridos concordam e 11,1% concordam plenamente, sendo que apenas 11,1% expressaram discordância parcial.

Neste sentido, a distribuição indica uma aceitação bastante positiva do artefacto enquanto meio de representação holística do indivíduo, mesmo por parte de uma audiência desconhecida. A discordância minoritária pode sugerir que, embora a maioria dos participantes tenha identificado uma correlação entre o artefacto e os aspetos representados, existe uma margem para ajustes ou maior clarificação na transmissão de cada uma das dimensões apresentadas.

Utilidade do artefacto na assimilação de características pessoais

Quanto à capacidade do retrato sonoro para evidenciar e retratar características pessoais de um indivíduo, 88,9% dos participantes concordaram e 11,1% concordaram plenamente, não existindo manifestações de discordância.

Estes dados revelam uma aceitação alargada da capacidade do artefacto captar e transmitir traços pessoais, mesmo sem o reconhecimento direto do indivíduo representado, sendo esta reforçada com a ausência de respostas negativas.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão pessoal

No que toca à utilidade do artefacto para a reflexão pessoal, os dados mostram que 27,8% concordam plenamente e 61,1% concordam simplesmente, sendo que um pequeno grupo, equivalente a 11,1%, “discorda”. Estes números refletem uma aceitação generalizada do artefacto como uma ferramenta útil para o sentido de autorreconhecimento, embora uma minoria manifeste alguma discordância. Ainda assim, a maioria dos participantes reconhece o valor do artefacto na análise de aspetos como identidade, personalidade e escolhas pessoais.

Utilidade do retrato sonoro no âmbito da reflexão emocional

Em relação à reflexão emocional, 16,7% dos participantes concordam plenamente e 77,8% apenas concordam, sendo que uma percentagem reduzida de 5,6% dos participantes discordou parcialmente. Estes dados indicam que o artefacto evidencia uma vertente de utilidade na exploração de sentimentos, emoções e relações, embora, tal como no campo pessoal, haja uma minoria que expressa uma divergência na sua perceção de utilidade.

Utilidade do retrato sonoro para reflexão profissional

Na dimensão da reflexão profissional, 83,3% dos inquiridos concordam e 11,1% concordam plenamente com a utilidade do artefacto, enquanto 5,6% discordam. Tal como observado noutros pontos, a maioria reconhece o potencial do artefacto na análise de questões relacionadas com objetivos, formação e experiência profissional.

No entanto, a pequena percentagem de discordância sugere que, para alguns participantes, a aplicabilidade do artefacto nesta área pode necessitar de um maior desenvolvimento ou clareza.

Utilização do artefacto para reflexão sobre a posição do indivíduo

Quando questionados sobre a utilidade do artefacto para promover uma reflexão acerca da posição do indivíduo na vida, 77,8% dos participantes concordaram e 11,1% concordaram plenamente, com 5,6% a discordar e outros 5,6% a discordar totalmente.

Embora a maioria veja o artefacto como uma ferramenta eficaz para esta reflexão, a presença de respostas de discordância total sugere que, para esta fração dos inquiridos, o artefacto não é visto como adequado para este tipo de análise, o que pode indicar uma oportunidade para melhorar todo o meio de representação destas características.

Retrato sonoro pessoal

No que se refere ao interesse em obter uma representação sonora pessoal, 44,4% dos participantes mostraram-se favoráveis, enquanto 22,2% responderam “talvez” e 33,3% indicaram não estar interessados (**gráfico 13**). Estes dados apontam para uma receptividade moderada, com uma maioria inclinada a explorar a ideia de obter um retrato sonoro pessoal, embora um terço dos inquiridos tenha expressado desinteresse, possivelmente por falta de informação suficiente ou por considerarem o conceito distante das suas necessidades, existindo ainda a possibilidade de o desinteresse estar associado a algum receio de exposição

Em todo o caso, podemos salientar que, com o devido enquadramento teórico e processual, seria expectável que alguns destes indivíduos pudessem sentir-se mais disponíveis para a aceitação do retrato pessoal.

Comentários e Sugestões

Os comentários fornecidos pelos participantes refletem uma variedade de reações emocionais e intelectuais ao projeto. Termos como "interessante" e "assustador" indicam que o artefacto gerou uma resposta emocional significativa, provocando curiosidade e, possivelmente, desconforto na sua abordagem.

Além disso, a menção de vontade de saber mais sobre o projeto aponta para uma área de interesse, incluindo uma melhor compreensão do conceito, sugerindo que uma maior divulgação ou explicação sobre os processos criativos, objetivos e mecanismos do artefacto poderia aumentar a sua aceitação.

Considerações

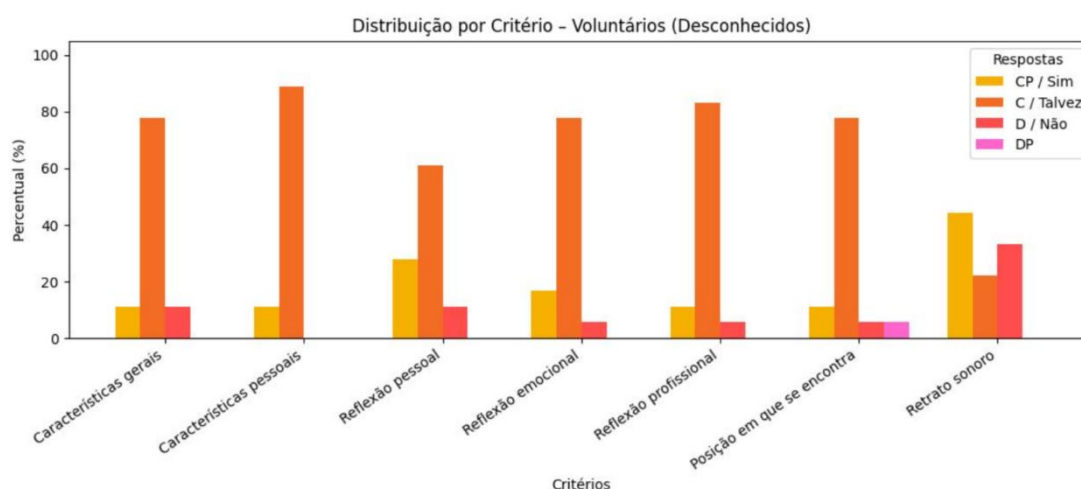
A análise dos dados recolhidos junto de uma amostra de indivíduos desconhecidos do retratado revelou uma aceitação globalmente positiva do artefacto sonoro como meio

de representação pessoal, emocional e profissional. Embora com algumas discordâncias pontuais, a maioria dos participantes reconheceu o valor do artefacto em diversas áreas de reflexão.

O interesse moderado na obtenção de um retrato sonoro pessoal sugere que, com um processo de comunicação mais claro e personalizado, se poderia aumentar a sua aceitação e utilização.

Em conclusão, podemos afirmar que o artefacto demonstrou ser uma ferramenta promissora para a reflexão individual, com espaço para ajustes que possam garantir uma aplicação mais eficaz em diferentes contextos.

Gráfico 7 – Desconhecidos – Síntese dos dados recolhidos



1.3 CONCLUSÕES GLOBAIS

A análise dos dados recolhidos no âmbito do projeto do desenvolvimento do artefacto, envolvendo tanto os círculos pessoal, emocional e profissional do voluntário como uma amostra de indivíduos desconhecidos, permitiu uma reflexão crítica sobre o impacto e as limitações do artefacto enquanto ferramenta de representação individual.

Em primeiro lugar, o estudo do reconhecimento do indivíduo retratado ofereceu um ponto de partida significativo para compreender a eficácia do artefacto, no campo da representação individual. No círculo de indivíduos próximos do voluntário, tendo-se em

conta a proximidade, evidenciou-se uma melhor assimilação do conteúdo disponibilizado, mais especificamente na captação e transmissão de traços identificativos do registo retrato sonoro. No entanto, entre os desconhecidos, tendo em conta a falta de proximidade, sugere-se que o valor do artefacto se desloca, nestes casos, para uma identificação e apreciação mais abstrata da personalidade e trajetória, completamente descontextualizada e desligada do indivíduo que deu origem ao retrato.

Neste sentido, o ponto de contexto permite apenas referenciar a distinção dos questionários entre conhecidos e desconhecidos, fundamentando assim a validade das conclusões elaboradas a partir dos dados recolhidos nas perguntas seguintes.

No que respeita à adequação da representação às dimensões pessoal, emocional e profissional do voluntário, verificou-se uma aceitação maior nos dois grupos, embora com variações. No grupo de desconhecidos, a maioria dos participantes concordou que o artefacto conseguiu adequadamente transmitir as suas perspetivas, especialmente nas esferas pessoal e emocional. Contudo, a aceitação foi menor na dimensão profissional, o que sugere uma limitação do artefacto em captar de forma clara as mensagens associadas à identidade e trajetória profissional. Este resultado levanta questões importantes sobre a capacidade do som de transmitir informações tão complexas como as relativas à formação, experiência e objetivos profissionais, sendo um dos pontos importantes a destacar dentro da criação artística e holística do artefacto.

Embora o retrato sonoro tenha potencial enquanto instrumento reflexivo, a sua utilidade parece mais clara em domínios subjetivos como a identidade pessoal e emocional, do que no contexto objetivo e factual da vida profissional.

Ainda neste enquadramento, a utilidade do retrato sonoro como ferramenta para a reflexão pessoal, emocional e profissional foi reconhecida por ambos os grupos, mas com algumas diferenças de ênfase e generalização. Enquanto para o círculo de conhecidos a aceitação foi mais forte e homogénea, no grupo de desconhecidos surgiram menos assertividade e generalização.

Especialmente no que diz respeito à utilidade emocional e profissional. No entanto, a concordância na aceitação, permite uma perceção de utilidade, demonstrando novamente o potencial do artefacto, validado pelos inquiridos.

Uma questão importante que emerge da análise dos dados é a ausência de feedback construtivo detalhado, especialmente no grupo de desconhecidos. Esta ausência limita a capacidade de realizar um aperfeiçoamento focado nas perspetivas dos participantes e sugere a necessidade de promover um ambiente mais propício à crítica efetiva e ao

diálogo durante a implementação do artefacto. Ainda assim, este resultado não invalida as conclusões gerais sobre a aceitação e utilidade do artefacto, mas destaca um ponto a ser melhorado em futuras aplicações.

Assim, durante a aplicação dos questionários, onde ferramentas mais detalhadas e direcionadas pudessem ser implementadas, poderiam alcançar-se dados mais específicos, permitindo uma gama de informações e impressões com vista a uma retroalimentação articulada e consistente.

De certa forma, podemos considerar que a natureza inovadora do retrato sonoro pode, de outra forma, inibir uma avaliação crítica por parte dos participantes, quando não familiarizados com os critérios necessários para julgar ou analisar uma representação sonora. Nesse sentido, alguns desconhecidos podem beneficiar de abordagens metodológicas que incentivem uma maior participação ativa, assegurando uma compreensão mais clara dos objetivos e intenções, de forma a enriquecer o conteúdo recolhido.

Por outro lado, o interesse demonstrado por alguns participantes em obter um retrato sonoro pessoal sugere um potencial promissor para o desenvolvimento de novos artefactos. No entanto, a hesitação expressa por uma parte significativa dos inquiridos, mesmo ao sentir, indica que o interesse pode depender de uma compreensão mais clara do processo criativo e dos benefícios esperados, podendo facilmente oscilar entre *assustador e interessante*.

Em conclusão, a análise dos dados recolhidos revela que o retrato sonoro é amplamente aceite como ferramenta para a reflexão e representação individual, com uma forte utilidade nas dimensões pessoal e emocional, mas com algumas limitações quando aplicado estritamente no contexto profissional.

Assim, o desenvolvimento futuro do artefacto deverá focar-se não apenas na melhoria da sua capacidade representativa em diferentes contextos, mas também no aperfeiçoamento dos métodos de recolha de perceções, de modo a assegurar uma evolução contínua e informada, tendo em conta uma participação mais ativa e crítica dos voluntários e respondentes.

PARTE IV

1. CONCLUSÃO

A aplicação interativa baseada no retrato sonoro revelou-se uma ferramenta útil para a exploração pessoal, emocional e, em certa medida, profissional, resultado que encontra suporte nos dados recolhidos e analisados ao longo da investigação. Através do envolvimento direto do utilizador na construção da experiência, verificou-se que a interação personalizada favoreceu processos de reflexão e autorreconhecimento mediados pelo som, o que se confirma pelos resultados dos questionários e entrevistas documentados na PARTE III.

Os dados empíricos demonstraram que a acessibilidade e a utilização bem-sucedida da aplicação se sustentam principalmente no carácter intuitivo do *design* e na qualidade da experiência imersiva, aspetos que foram consistentemente destacados pelos participantes como fatores de eficácia. Este resultado permite concluir que, ao recorrer ao som como meio expressivo e orgânico, foi possível promover um dispositivo de autoexploração que facilitou a revisitação de memórias, emoções e momentos íntimos, utilizando a experiência auditiva como ponto de partida para processos de raciocínio e reflexão.

Registou-se ainda que uma larga maioria dos participantes considerou a aplicação válida nos três campos avaliados — pessoal, emocional e profissional — embora os dados apontem para uma predominância clara da sua pertinência nas duas primeiras dimensões. O facto de uma maioria ter manifestado interesse em futuras representações sonoras sugere, adicionalmente, a viabilidade de expandir a aplicação deste método a novos voluntários, reforçando o seu potencial de replicabilidade e a possibilidade de recolha e análise de novos conjuntos de dados.

A partir desta abordagem, torna-se evidente que o artefacto contribui para ampliar os limites dos modelos tradicionais de autorreconhecimento, historicamente centrados no discurso verbal, ao propor uma alternativa de natureza auditiva e holística. A resposta emocional relatada pelos utilizadores confirma a capacidade da aplicação em evocar memórias coletivas e individuais, percorrendo dimensões íntimas da identidade. Neste sentido, a arte sonora assumiu um papel de mediação entre interioridade subjetiva e exterioridade social, intensificando a experiência do utilizador pela desestabilização da perceção habitual de espaço e tempo. Esta dinâmica, frequentemente descrita como um movimento entre o real e o emocional, o presente e o passado, foi considerada central

para o processo de autorreconhecimento, dada a efemeridade do som e a sua capacidade de confrontar o indivíduo com a transitoriedade das próprias emoções e pensamentos.

Do mesmo modo, verificou-se a influência conceptual do teatro *playback*, reinterpretado aqui num registo mais íntimo e virtual. Sem recorrer à dramatização, mas preservando o propósito de fomentar expressão e reflexão individuais, o projeto adaptou o princípio a um contexto digital, demonstrando a sua atualidade e pertinência.

Outro aspeto a destacar é a articulação entre propósito artístico e propósito social, considerando que, embora a investigação tenha privilegiado a análise do impacto na perspetiva individual, não se pode dissociar o artefacto do seu estatuto enquanto obra de arte. Tal como um quadro exposto num museu ou galeria, o retrato sonoro deve ser reconhecido enquanto objeto artístico singular, ainda que se diferencie pela sua natureza imaterial e auditiva. Nesse enquadramento, importa salientar que, em vez de se centrar em figuras consagradas, o artefacto valoriza o quotidiano, o vulgar e o específico, aproximando-se do comum como espaço legítimo de representação e de reconhecimento.

De forma global, os resultados obtidos confirmam que a aplicação promoveu uma experiência multidimensional que incentivou a reflexão sobre o autorreconhecimento, as emoções e a efemeridade da vida, sendo necessário, contudo, manter uma postura crítica sobre os seus limites e possibilidades. A análise conduzida sugere que, embora o retrato sonoro tenha evidenciado utilidade significativa nas dimensões pessoal e emocional, o seu potencial profissional permanece limitado, exigindo adaptações metodológicas futuras.

No que respeita à primeira questão de investigação — *De que modo é que a representação individual em média-arte digital, através do desenvolvimento de instâncias sonoras, contribui para o grau de autorreconhecimento?* — os resultados permitem concluir que o retrato sonoro contribui positivamente para esse grau de autorreconhecimento. Tal evidência foi suportada pela exploração do ambiente sonoro individual como mediador simbiótico entre espaço e tempo, possibilitando aos participantes refletirem sobre a sua experiência enquanto indivíduos. A análise demonstrou que os retratos sonoros, enquanto representações individualizadas, tiveram impacto na capacidade de os retratados revisitarem e reinterpretarem a própria identidade e trajetória de vida.

A validação desta hipótese foi reforçada pela tradução dos elementos sonoros do quotidiano em fragmentos representativos de memória e emoção, estabelecendo uma correlação clara entre perceção sonora e processos de autorreconhecimento. No entanto,

tal como mencionado, a aplicabilidade da ferramenta revelou-se menos eficaz no plano profissional, apontando para a necessidade de ajustes que ampliem a sua capacidade representativa nesse domínio.

Relativamente à segunda questão de investigação — *O método utilizado e devidamente documentado na construção das instâncias sonoras revelou-se adequado à criação de artefactos de média-arte digital, identificáveis pelos próprios retratados como suas representações sonoras? Em que medida poderá ser melhorado?* — os resultados confirmam a adequação do método. A abordagem, assente em recolha qualitativa aprofundada (entrevistas semiestruturadas e colaboração direta com voluntários) e complementada por inquéritos quantitativos a diferentes amostras, revelou-se eficaz na criação de seis retratos distintos, unanimemente aceites pelos retratados.

No entanto, no que se refere à possibilidade de aperfeiçoamento do método, os dados recolhidos sugerem que há margem para um maior envolvimento dos inquiridos no momento de avaliação e sugestão. O campo destinado a sugestões no questionário foi muito pouco utilizado, o que indica que esta dimensão poderá não ter sido suficientemente estimulada ou clara. Assim, para futuras iterações, poderá ser útil reformular a estrutura do questionário, garantindo um espaço mais direto e apelativo para a expressão de contributos. Recomenda-se, por exemplo, a introdução de uma questão fechada sobre a adequação do método — como por exemplo: *Que aspetos do método considera que poderiam ser melhorados ou ajustados para representar de forma ainda mais fiel a sua identidade sonora?* — de forma a incentivar os participantes a refletirem criticamente sobre o processo e partilharem propostas concretas de aperfeiçoamento. De qualquer modo, considera-se que a questão aberta já incluída deve permanecer de modo a dar oportunidade para um maior aprofundamento e justificação, se assim o inquirido desejar. Assim, esta reformulação permitirá recolher contributos mais ricos e detalhados, fortalecendo a dimensão colaborativa e reflexiva do estudo e promovendo a melhoria contínua do método utilizado.

Não obstante, o interesse manifestado por futuros participantes nos questionários evidencia ainda a aplicabilidade e o potencial de expansão do método. Deste modo, pode afirmar-se que o método adotado revelou-se robusto, validado tanto no plano qualitativo como no quantitativo, e apto a fundamentar futuras investigações e desenvolvimentos.

2. REFLEXÃO DO ARTISTA

A reflexão do artista, ao assumir um cariz fenomenológico, inscreve-se num território onde a experiência vivida, a sensibilidade poética e a escrita ensaística se entrelaçam como modos de acesso ao real. Trata-se de uma perspetiva que privilegia a perceção e o sentido emergente no ato, em contraste com metodologias de cunho objetivo, como a etnografia ou a a/r/cografia, mais voltadas para a descrição, a categorização e a análise do fenómeno a partir de fora. Neste cruzamento, a fenomenologia oferece ao artista a possibilidade de habitar a experiência de forma imanente, reconhecendo-a na sua densidade sensível e subjetiva, ao passo que a etnografia e a a/r/cografia se alinham com uma postura de distanciamento e objetividade. Assim, o gesto fenomenológico não rejeita a sistematização, mas desloca o foco para a vivência enquanto tal, tornando a própria prática artística simultaneamente poesia e ensaio, isto é, reflexão em ato.

No centro da construção do artefacto, torna-se importante voltar às origens, destacando não só as componentes técnicas e académicas, mas também o sentido de responsabilidade incumbido na obra, desenvolvendo o processo de reflexão de forma clara sobre o seu sentido e significado.

No início, o processo criativo, inserido nas unidades curriculares do doutoramento, procuraram fomentar novas perspetivas sobre a MAD, considerando todo o trabalho já feito anteriormente. Neste sentido, a causa estava pouco nítida, e as ideias começavam a fluir gradualmente, centrando toda a atenção numa breve frase: o autorreconhecimento através da arte. Mas como seria possível promover tal experiência, conteúdo e enquadramento? Seria possível relatar algo tão simples num formato académico e científico? Seria possível demonstrar aos demais que esta crença detinha de algum fundamento? O que era realmente um artista investigador?

Ao estudar e apreender novos conhecimentos no seio da MAD, verificou-se uma nova vontade e apreço pelo sentido académico, tornando a jornada um pouco ou nada mais difícil, mas muito mais aliciante, consistente e significativa. Aqui, o sentido de obter informações através da leitura de artigos, ou definição de conceitos aleados à temática, traduziu o que seria o exemplar académico na prática, formando os doutorandos através da abordagem científica. Durante esta fase, foi sempre importante voltar a reler o DDB, desenvolvido como meio da investigação do processo criativo, durante a parte curricular do doutoramento, analisando e percecionando o seu potencial e o caminho percorrido.

No entanto, a simples trajetória pela criação de algo diferente e potencialmente novo, no meio de um vasto número de produção científica e artística mundial, orientou-se através da própria prática enquanto músico, questionando e aprimorando novas ideias através da criação musical, expandindo as normas e os métodos habituais de conceção.

Assim, a produção artística verificou-se enquanto uma pequena bússola orientadora do Norte, ou seja, do objetivo de desenvolver o ponto de partida desta aventura, alinhando os gostos pessoais à necessidade de aplicar algo com potencial e significado na vida real.

Após várias questões e reflexões conjuntas, tornou-se claro que existia um caminho árduo pela frente, um caminho fora do habitual e do regular, um caminho feito para alinhar preocupações sociais com a razão inconsciente e artística.

Ao seguir o rumo do conhecimento, da pesquisa e da criatividade, houve a oportunidade de conhecer um autor, que mesmo fora do âmbito académico deve ser mencionado – Murray Schafer. Este autor, diga-se de passagem, abriu os horizontes e iniciou todo o interesse inconsciente sobre a temática do som, mais centrado na área da improvisação e criação musical. No entanto, acreditando que o sentido da vida desenvolve-se caminhando, o próprio sentido da obra, em articulação com o ambiente sonoro, tornou-se evidente com a passagem de várias etapas no percurso pessoal, emocional e profissional.

Embora numa posição muito mais científica e académica, o conceito de ambiente ou paisagem sonora revelou-se adequado para representar aspetos da realidade pessoal, interna e externa. Por outras palavras, permitiu identificar a forma como os sons influenciam o dia a dia do indivíduo, e qual a probabilidade do mesmo poder ser representado através de um conjunto específico de recursos sonoros. Um dos momentos mais marcantes foi sem dúvida a passagem de entes queridos para uma nova dimensão, sendo que as suas existências, agora em pequenos registos de eternidade gravados em formato áudio e/ou audiovisual, se transformaram em mais do que meros lembretes, contribuindo para um sentido de organização mental e emocional, face ao futuro e à efemeridade da vida.

Neste sentido, o registo áudio tornou-se um objeto de luto e autorreconhecimento, perante palavras, articulações, dinâmicas e timbre, como um misto de realidade virtual e nostalgia programada, intencionalmente para um determinado fim.

No momento em que escrevo esta reflexão, articulando todos os pontos de forma organizada, interessa destacar uma lembrança antiga, mas não muito distante: a de um

livro escrito, mas ainda por rever e publicar, que retrata a temática do autorreconhecimento, embora de forma fantasiosa e pessoal, numa ótica de nostalgia. Interessante, pois, esta produção já existia antes do início da concepção da tese, algo que inconscientemente começava a emergir, sendo agora o momento para o fazer e desta forma.

Ao verificar tais acontecimentos, o som, sendo ele parte de toda uma investigação anterior, verificou-se como o elo de ligação entre o profano e o religioso, entre o sentido e a lógica, entre a pesquisa e a arte. Gravar sons passou a ser uma atividade recorrente, um sentido de responsabilidade perante o futuro, perante o que é transitório e melancólico, com o objetivo de propor uma abordagem saudável ao que deixa de existir de forma física, formatando a percepção humana num patamar entre a certeza e a dúvida, entre o mistério e a ciência.

Entre amigos e conhecidos, criaram-se debates sobre este tema, sugestões de nomes e exemplos concretos de como seria possível eternizar um momento, uma conversa, ou apenas um som. Desvendar o mistério do oculto, disponibilizar ao indivíduo uma viagem pelo silêncio ensurdecedor, capaz de brincar com a mente ou com o espírito, colocando-o numa posição frágil e de instabilidade, destruindo os seus fundamentos pela via do que deixa de ser visível e lógico, garantindo uma expansão da alma perante o que é tradição ou ceticismo.

Ao elaborar esta reflexão, destaca-se uma notícia recente que relata a história de um jovem que continua a jogar um videojogo de carros utilizando o fantasma do seu pai no formato de *speedrun*³. Neste modo de jogo, onde o objetivo é completar uma corrida no menor tempo possível, permanece gravado um registo fantasma da tentativa anterior, que só é substituído quando o recorde é ultrapassado. Ao descobrir a gravação de uma corrida realizada pelo seu pai, o jovem encontrou nesse registo uma forma única de manter viva a ligação com ele, aproveitando esse momento sensorial para jogar ao seu lado.

Embora possa parecer algo peculiar ou desprovido de lógica convencional, este exemplo ilustra uma das muitas formas como o ser humano se adapta a novos capítulos da sua vida, utilizando recursos simbólicos para lidar com a ausência e a perda. Este episódio é particularmente relevante, pois reflete a essência de um projeto semelhante, mas centrado no som, que deu origem a esta iniciativa. Trata-se de um esforço orientado

³ O Globo. (2014, 24 de setembro). *Adolescente disputa partidas de videojogo com pai morto há dez anos*. Acedido a 12 de janeiro de 2024: <https://oglobo.globo.com/economia/adolescente-disputa-partidas-de-videojogo-com-pai-morto-ha-dez-anos-13434405>

para o sentido da memória e da perda, utilizando registos sonoros e audiovisuais como ferramentas para reconfortar e preservar o vínculo com aqueles que já partiram.

Por outro lado, o fascínio pela identidade, pela auto pesquisa e autorreconhecimento transportou o artefacto para o seio do campo individual, propondo assim uma janela aberta para o despertar da alma, uma mera pausa num ciclo vicioso de tarefas, responsabilidades, relações e sentimentos, propondo-se aqui um espaço para uma espécie de meditação, de reflexão e de autopercepção.

Na verdade, este pensamento surge através da prática profissional, neste caso no âmbito educativo, onde se visualiza uma geração completamente centrada em si, mas despromovida de autoconsciência, focando as suas ações nos outros e na esfera social, procurando seguir as indicações de mártires e celebridades do mundo atual, ou de simplesmente uma maioria ou minoria que se destaca de certa forma como meta para qualquer tipo de sucesso.

Noutro contexto, a materialização da alma sempre foi um tema interessante, associado muitas vezes à arte e à sua capacidade de imortalizar pensamentos, ideias ou ações. Os artistas, ao dedicarem-se integralmente, num ou em vários momentos, à criação de algo inovador e filosófico, revelam uma extraordinária capacidade de fragmentar e reorganizar os seus processos mentais. Essa habilidade permite-lhes explorar novas possibilidades de comunicação, seja para transmitir uma mensagem poderosa, lançar um alerta ou expressar um desabafo íntimo. Desta forma, tornam-se agentes transformadores, capazes de fundir criatividade e propósito, enquanto refletem sobre a condição humana e as dinâmicas sociais, através das suas obras.

Reestruturar as funções que nos orientam representa a possibilidade de transcender os seus limites, abrindo caminho para um novo horizonte de ação, consciência e partilha. Nesse contexto, o ato de criar uma obra transforma-se num gesto de misericórdia, não apenas direcionado às realidades que observamos e desejamos transformar, mas também como uma resposta à necessidade intrínseca de expressão que emerge após o consumo excessivo de determinadas experiências, ideias ou materiais. A criação torna-se, assim, um meio de equilíbrio entre o mundo interior e exterior, permitindo que a arte cumpra um papel redentor e libertador.

Na verdade, cada etapa de investigação, cada hesitação, cada revisão e secção desta tese contribuiu para alimentar uma procura por conhecimento, fundindo ou articulando novos materiais em torno de um objetivo central. Aqui, alinhar conceitos, autores ou simplesmente obras práticas ou teóricas, tornaram-se as palavras-chave que

abriram a mente, despertando os olhos em direção ao centro, procurando o que se define por “verdade”, um campo imenso de informações que muitas vezes ocultas pela censura, procurando muito mais tarde evidenciar-se por vias mentais ou físicas, contrariando a vontade imposta e a certeza de um caminho sem dúvidas.

Obviamente que esta reflexão não pode desprender-se dos resultados, e aí não nos podemos esquecer que o objetivo do artista passa por dar significado à sua obra. Neste caso em específico, todo este desabafo, torna-se um caminho para a pesquisa, para a curiosidade e prudência. No final, torna-se importante aprimorar a escrita e responder às questões colocadas no início de tudo, mas importante será dizer que toda a sua intervenção possui um peso bastante considerável no decorrer da aventura. Obter uma oportunidade para expor o trabalho, em regime formal ou informal, e apreciar o entusiasmo e o fácil acesso desta informação aos demais ouvintes, entre amigos, conhecidos e desconhecidos, verificou-se num exemplo de sucesso, pois determina uma face mais ligeira e menos erudita do projeto. No entanto, é de salientar que existe muito conteúdo erudito de fácil acesso e outro mais ligeiro que pode estar apenas ao alcance de alguns, salientando o conceito de instância sonora ou do próprio artefacto que se encontra entre estes dois patamares, discriminado como algo de intenso valor e complexidade, por via de uma ponte acessível a todos, independentemente da sua formação ou área de conhecimento.

Se por um lado, este é o momento de considerar encerrado este projeto de investigação e escrita, por outro, reconheço que este trabalho marca o início de novas etapas, alicerçadas em tudo o que foi aqui produzido e alcançado. Este projeto abre portas para aqueles que desejam aprofundar o seu autorreconhecimento ou abandonar a ilusão de uma vida frenética, sem espaço para pausas e reflexão.

Assim, deseja-se que o projeto se expanda, explorando novas realidades onde possa ser aplicado, traduzido e refletido, tornando-se um companheiro fiel para quem estiver disposto a partilhar a sua vida. Nesse processo de construção coletiva, emerge um mosaico que relembra o que fomos, o que somos e o que poderemos ser, reconhecendo a condição humana como algo em constante evolução e transformação.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao terminar este trabalho, sente-se que tudo ainda está por fazer, considerando que o seu impacto pode e deve ser muito maior, sublinhando que o seu campo de ação deverá ser expandido em eventos futuros, de modo a conseguir aplicar-se noutros contextos.

Neste sentido, existem vários campos que surgem à lembrança, com o objetivo de fomentar resultados mais significativos, destacando áreas da saúde, psicologia, orientação profissional, o ensino, entre outros que poderão surgir no futuro.

A nível da área da saúde, deverá ser uma prioridade partilhar este trabalho com técnicos especializados, como médicos ou enfermeiros, centrados na especialidade neurológica, psiquiátrica e afins, procurando uma abertura para a investigação articulada entre a ciência e a arte (Malchiodi, 2012). Deste modo, será importante partilhar o conhecimento adquirido e perceber de que modo o projeto poderá ser implementado em doentes enquadrados nestas especialidades, recolhendo testemunhos de profissionais e pacientes, ou familiares/acompanhantes, que de certa maneira possam avaliar toda esta experiência no espectro técnico ou na perspetiva pessoal, em regime de cuidados de saúde (van den Berg, 2016).

A nível da psicologia, o artefacto poderá englobar toda uma vertente associada a esta ciência, de modo a considerar modos de ação perante o conceito de saúde mental, terapia, entre outros, procurando obter a visão técnica e supervisionada sobre a sua aplicabilidade neste contexto (Siegel, 2012). Deste modo, será importante verificar se esta investigação possui futuro como meio de aplicação psicológica, de modo a auxiliar os especialistas nas suas sessões ou métodos terapêuticos, no campo do autoconhecimento, terapia, traumas, etc. (Damasio, 2010; Karkou et al, 2019).

No campo do ensino, embora já um pouco trabalhado no trabalho de investigação do mestrado mencionado anteriormente, existe todo um vasto campo que deve ser considerado, salientando outras disciplinas que podem contribuir para uma nova visão do artefacto, seja no campo visual, científico, histórico, linguístico, físico, entre outros. Neste campo, será importante recolher informações e perspetivas de docentes noutras áreas, de modo a perceber qual a sua utilidade nas mesmas, constituindo assim um novo meio para o desenvolvimento eclético e adaptado a novos contextos. Neste sentido, tem existido a oportunidade de orientar, no campo do enquadramento teórico e estado de arte, alguns alunos do mestrado em ensino da Educação Musical, no âmbito dos retratos sonoros

individuais, através de referências utilizadas para esta tese, assim como trabalhos originais. Neste sentido, prevê-se ainda a aplicação deste artefacto noutros contextos do ensino superior, por solicitação de professores do mestrado⁴, de modo a garantir uma perspetiva recente da exploração do som, mais propriamente no seio da licenciatura em Música na Comunidade, na Escola Superior de Educação de Lisboa.

No âmbito da orientação profissional, propõe-se a criação de retratos sonoros que representem diferentes profissões, com o objetivo de evidenciar características específicas dos respetivos ambientes de trabalho e das suas dinâmicas. Esta abordagem permitirá desenvolver um recurso prático e orientador para aqueles que desejem aprofundar o conhecimento sobre uma determinada carreira. Através de uma seleção cuidada de sons que destaquem as nuances e as particularidades de cada profissão, pretende-se salientar os seus principais aspetos positivos e negativos, oferecendo uma perspetiva sensorial e informativa que auxilia na tomada de decisões informadas sobre percursos profissionais.

Neste caso, salienta-se ainda que o método de construção do retrato sonoro, poderá eventualmente seguir um rumo semelhante ao que já foi apresentado nesta tese, passando, no entanto, por um processo mais objetivo de recolha dos sons, tendo por base a opinião de vários profissionais da área.

Assim, torna-se relevante salientar que este projeto está aberto a colaborações com outras áreas, permitindo o enriquecimento do seu desenvolvimento através de diferentes perspetivas fomentadas por outros autores ou especialistas. Esta abordagem interdisciplinar visa fomentar uma troca de ideias que possa expandir e direcionar o trabalho para novas possibilidades, explorando caminhos alternativos e potenciando o alcance e a profundidade do projeto.

Embora centrado nas áreas já mencionadas, perspetivadas pela visão do criador, nunca será demais abrir os horizontes e absorver outras ideias que possam contribuir para um significado diferente. Neste contexto, espera-se que esta tese seja capaz de transmitir essas informações a outros investigadores, tal como aconteceu ao longo do seu processo de elaboração e desenvolvimento, no qual contribuições de ideias, elogios e críticas construtivas desempenharam um papel fundamental para alcançar os resultados aqui apresentados.

⁴ Esta articulação tem sido feita com a professora Doutora Ana Isabel Pereira, professora auxiliar NOVA FCSH, de modo a expandir o campo de ação da temática e a possibilidade para uma primeira experiência como professor convidado.

Neste seguimento, ao ponderar as vastas potencialidades inerentes à sua aplicabilidade, torna-se previsível que, após a sua finalização, esta tese continue o seu caminho e se perpetue no tempo de forma contínua, gerando novos contributos teóricos e práticos. Apoiando-se nos seus eixos fundadores — arte e tecnologia —, esta investigação ambiciona expandir as suas fronteiras disciplinares, mantendo, contudo, uma perspetiva crítica e dialética, profundamente enraizada no contexto sociocultural em que se insere.

Assim, inicia-se uma fase de profundo renascimento, marcada pelo início de um percurso que se aventura nas fronteiras da perceção humana, explorando tanto os seus aspetos mais enigmáticos quanto os receios que permanecem inconfessados. Neste sentido, propõe-se um convite ao questionamento daquilo que, embora frequentemente impercetível à razão, se torna tangível ao sentir, projetando-se sobre os desejos e temores que moldam o inconsciente coletivo.

Por fim, este processo culmina numa reflexão ontológica sobre a essência da nossa existência e sobre aquilo que, em última análise, somos e procuramos, mesmo que muitas vezes em plena inconsciência. Parte-se do pressuposto que a humanidade necessita de despertar, questionando as redes invisíveis que a confinam a uma realidade moldada e limitadora, para que possa renascer em harmonia com a sua verdadeira natureza e com os seus desejos mais autênticos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adams, M., Bruce, N., Cain, R., Jennings, P., Carlyle, A., Cusack, P., Davies, W., Hume, K., Plack, C., & Poxon, J. (2009). Soundscapes: An urban planning process map. In *Internoise 2009 – Innovations in practical noise control* (pp. 233–240). University of Salford.

Akbari, E. (2016). Soundscape Compositions for Art Classrooms. *Art Education*, 69(4), 17–22. <https://doi.org/10.1080/00043125.2016.1176480>

Alexandroff, M. (2012). O Papel das emoções na constituição do sujeito. *Construção psicopedagógica*, 20(20), 35-56. Recuperado em 07 de outubro de 2025, de http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542012000100005&lng=pt&tlng=pt.

Altavilla, A., Caramiaux, B., & Tanaka, A. (2012). Towards gestural sonic affordances. In *Proceedings of the International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME 2012)* (pp. 61–64). University of Michigan.

Amaral, B. (2019). *Alexitimia e teatro playback: Um ensino aleatório controlado* [Master's thesis] Instituto Universitário de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida (ISPA). Repositório ISPA. <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/7376/1/21840.pdf>

Amarante, N., Ferreira, A., & Oliveira, C. (2019). *Significado e empatia: Efeitos de uma intervenção baseada em teatro playback* [Master's thesis] Instituto Universitário de Ciências Psicológicas, Sociais e da Vida (ISPA). Repositório ISPA. <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/7387/1/23379.pdf>

Arantes, P. (2005). Arte e mídia no Brasil: Perspectivas da estética digital. *ARS (São Paulo)*, 3(6), 53–65. <https://doi.org/10.1590/S1678-53202005000200004>

Assmann, J. (2011). *Cultural memory and early civilization: Writing, remembrance, and political imagination*. Cambridge University Press.

Barbosa, A. (2012). *A relação e a comunicação interpessoais entre o supervisor pedagógico e o aluno estagiário* [Master's thesis] Escola Superior de Educação João de Deus. Repositório Comum. <http://hdl.handle.net/10400.26/2472>

Barbosa, R. (2020). *Teatro Playback na escola: Um estudo para uma proposta pedagógica* [Master's thesis] Universidade Federal da Paraíba. Repositório UFPB. <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/21494>

Barnes, J. (Ed.). (1984). *The complete works of Aristotle: The revised Oxford translation* (Vol. 2). Princeton University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt6wq12z>

Barreto, A., Ghilardi, A., & Duque, R. (2015). *A paleontologia e os fósseis do Araripe pernambucano* (1st ed.). Votorantim Cimentos.

Bartel, L., & Mosabbir, A. (2021). Possible mechanisms for the effects of sound vibration on human health. *Healthcare*, 9(597). <https://doi.org/10.3390/healthcare9050597>

Battesti, V., & Puig, N. (2020). Towards a sonic ecology of urban life: Ethnography of sound perception in Cairo. *The Senses and Society*, 15(2), 170–191. <https://doi.org/10.1080/17458927.2020.1763606>

Bertrand, Loïc, 'Musique concrète and the Aesthetic Regime of Art', in João Pedro Cachopo, Patrick Nickleson, and Chris Stover (eds), *Rancière and Music* (Edinburgh, 2020; online edn, Edinburgh Scholarship Online, 22 Sept. 2022), <https://doi.org/10.3366/edinburgh/9781474440226.003.0002>

Bijsterveld, K. (2019). *Sonic skills: Listening for knowledge in science, medicine and engineering (1920s–present)*. Palgrave Macmillan.

Bijsterveld, K. (Ed.). (2013). *Soundscapes of the urban past: Staged sound as mediated cultural heritage*. Transcript Verlag. <https://www.jstor.org/stable/j.ctv1xxsqf>

Birdsall, C. (2012). *Nazi Soundscapes: Sound, Technology and Urban Space in Germany, 1933-1945*. Amsterdam University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt46mv5n>

Blessner, B., & Salter, L.-R. (2007). *Spaces speak, are you listening? Experiencing aural architecture*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/6384.001.0001>

Borges, M. (2007). *Professores: Imagens e auto imagens* [Doctoral Thesis] Universidade de Lisboa. Repositório da Universidade de Lisboa. <https://repositorio.ulisboa.pt/entities/publication/79289f07-135e-498a-abaf-ba6a0b7ee679>

Braune, S. (2014). Arche-speech and Sound Poetry. *Pivot: A Journal of Interdisciplinary Studies and Thought*, 3(1). <https://doi.org/10.25071/2369-7326.36075>

Brooks, B. M., Schulte-Fortkamp, B., Voigt, K. S., & Case, A. U. (2014). Exploring our sonic environment through soundscape research and theory. *Acoustics Today*, 10(1), 30–40.

Bruce, N. (2023). Extending soundwalking practice: Soundsitting as an inclusive and complementary method to soundwalking. *Acoustics*, 5(3), 788–797. <https://doi.org/10.3390/acoustics5030046>

Bruner, J. (1987). Life as narrative. *Social Research*, 54(1), 11–32. <http://www.jstor.org/stable/40970444>

Cage, J. (1952). *4'33"* [Composição musical].

Cage, J. (1961). *Silence: Lectures and writings*. Wesleyan University Press.

Campbell, S., Frohlich, D., Alm, N., & Vaughan, A. (2019). Sentimental audio memories: Exploring the emotion and meaning of everyday sounds. In R. Brankaert & W. IJsselstein (Eds.), *Dementia Lab 2019. Making design work: Engaging with dementia in context* (pp. 73–81). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-33540-3_7

- Candy, L. (2006). *Practice-based research: A guide*. CCS Report, 1, 1–19.
- Candy, L., & Edmonds, E. (2018). Practice-based research in the creative arts. *Leonardo*, 51(1), 63–69. https://doi.org/10.1162/LEON_a_01471
- Carras, C. (2019). Soundwalks: An experiential path to new sonic art. *Organised Sound*, 24(3), 261–273. <https://doi.org/10.1017/S1355771819000335>
- Chion, M. (2019). *Audio-vision: Sound on screen* (C. Gorbman, Trans.; Updated ed.). Columbia University Press.
- Chuengsatiansup, K. Sense, Symbol, and Soma: Illness Experience in the Soundscape of Everyday Life. *Cult Med Psychiatry* **23**, 273–301 (1999). <https://doi.org/10.1023/A:1005556026679>
- Cliffe, L., Mansell, J., Cormac, J., Greenhalgh, C., & Hazzard, A. (2024). The audible artefact: Promoting cultural exploration and engagement with audio augmented reality. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2412.08676>
- Clifford, J., & Marcus, G. E. (Eds.). (1986). *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography* (2nd ed.). University of California Press. <https://doi.org/10.2307/jj.8441704>
- Creswell, J. W. (2009). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches* (3rd ed.). Sage Publications, Inc.
- Cohen, S., & Weinstein, N. (1981). Nonauditory effects of noise on behavior and health. *Journal of Social Issues*, 37(1), 36–70. <https://doi.org/10.1111/j.1540-4560.1981.tb01057.x>
- Connerton, P. (1989). *How societies remember*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511628061>
- Correia Martins, A. (2022). Invisible cities: Utopian spaces or imaginary places? *Revista Archai*, (22), 123–152.

Cox, C., & Kubisch, C. (2006). Invisible cities: An interview with Christina Kubisch. *The Song of the Machines*.

Cox, C., & Warner, D. (Eds.). (2004). *Audio culture: Readings in modern music*. Bloomsbury Academic. <https://tinyurl.com/46jwn3rc>

Cozier, W. R. (1997). Music and social influence. In D. J. Hargreaves & A. C. North (Eds.), *The social psychology of music* (Oxford, 1997). Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/oso/9780198523840.003.0004>

Damasio, A. (2010). *Self comes to mind: Constructing the conscious brain*. Pantheon/Random House.

Dimbleby, R., & Burton, G. (1985). *More than words: An introduction to communication*. Methuen. <https://doi.org/10.4324/9781003060284>

Diniz, C., & Silva, I. (2008). *Metodologia científica: Tipos de métodos e sua aplicação*. Universidade Federal do Rio Grande do Norte & Universidade Estadual da Paraíba.

Drever, J. (2002). Soundscape composition: The convergence of ethnography and acousmatic music. *Organised Sound*, 7(1), 21–27. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/S1355771802001048>

Dubar, C. (1997). *A socialização: Construção das identidades sociais e profissionais*. Porto Editora.

Dubois, P. (2004). *Cinema, vídeo, Godard*. Cosac Naify.

Eagleman, D., & Brandt, A. (2020). *Como o cérebro cria: O poder da criatividade humana para transformar o mundo*. Intrínseca.

Feld, S. (1984). Sound structure as social structure. *Ethnomusicology*, 28(3), 383–409. <https://doi.org/10.2307/851232>

Fernandes Marcos, A. (2017). Computer artefact: The crucial element in artistic practice in digital art and culture. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 3(2), 149–166.

Fernandes Marcos, A., & Mucheroni, M. (2018). Artefacts in the digital era. In *Proceedings of the 1st International Conference on Transdisciplinary Studies in Arts, Technology and Society (ARTeFACTo 2018)*. CIAC-Research Center for Arts and Communication; INESC-TEC; Universidade Aberta.

Fernström, M., & Taylor, S. (2014). The creative soundwalk: City Sonic Walk Meditation/Sounding No 1. *Acoustic communication and soundscape design*. Vancouver, BC, Canada.

Filho, D. (2012). Interferência sonora – Trombone de Quincke: Catálogo de Experimentos do Laboratório Integrado de Física Geral. Universidade Estadual de Londrina.

Filho, J. C. (2012). Interferência sonora: Fusão e cancelamento de ondas sonoras. Roteiro 25.

Fitzgerald, A. (2020). Professional identity: A concept analysis. *Nursing Forum*, 55(4), 447–472. <https://doi.org/10.1111/nuf.12450>

Fivush, R. (2009). Speaking silence: The social construction of silence in autobiographical and cultural narratives. *Memory*, 18(2), 88–98. <https://doi.org/10.1080/09658210903029404>

Franco, M., & Santos, N. (2015). Desenvolvimento da compreensão emocional. *Revista Psicologia: Teoria e Pesquisa*, 31(3), 339–348. <https://doi.org/10.1590/0102-37722015032099339348>

Frehe, F. (2008). Erving Goffman, sociólogo do espaço. *Revista Brasileira de Ciências Sociais*, 23(68), 155–156. <https://doi.org/10.1590/S0102-69092008000300014>

Freire, N. (2017). *Programação orientada por objetos: Abstração e encapsulamento, classes e objetos*. In *Paradigmas da programação: Livro Big Java, Late Objects* (Cap. 8).

Oliver M. Gingrich, Eike Falk Anderson and Alain Renaud et al. (2021) New Heritage: New media art between cultural heritage experience and artefact. *Proceedings of EVA*. <http://dx.doi.org/10.14236/ewic/EVA2021.13>

Goffman, E. (1959). *The presentation of self in everyday life*. University of Edinburgh, Social Sciences Research Centre.

Gomes, J., et al. (2014). Composing with soundscape: An approach based on raw data reinterpretation. In *Computation, Communication, Aesthetics and X (XCOAX)*. Porto, Portugal.

Guimarães, F. (2017). *I-lugar: Imersão no património cultural mediado por média-arte digital* [Tese de doutoramento]. Universidade Aberta. Repositório Comum.

Gujral, S. (2019). *O mosaico humano: A experiência de vida dos indivíduos de terceira cultura* [Master's thesis, ISPA]. Repositório ISPA. <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/7237/1/23309.pdf>

Haas, G., Stemasov, E., & Rukzio, E. (2018). Can't you hear me? Investigating personal soundscape curation. In *MUM '18* (pp. 59–69). ACM. <https://doi.org/10.1145/3282894.3282897>

Hagoort, P. (2014). Nodes and networks in the neural architecture for language: Broca's region and beyond. *Current Opinion in Neurobiology*, 28, 136–141. <https://doi.org/10.1016/j.conb.2014.07.013>

Hall, S., & du Gay, P. (1996). Introduction: Who needs 'identity'? In S. Hall & P. du Gay (Eds.), *Questions of cultural identity* (pp. 1–17). SAGE Publications. <https://dx.doi.org/10.4135/9781446221907>

Hart, W. (1987). *The art of living: Vipassana meditation as taught by S. N. Goenka* (pp. 16–17). Vipassana Research Publications. <https://cicp.org.kh/wp-content/uploads/2021/02/Art-of-Living-in-English.pdf>

Hartung, A. (2017). *Matrizes e resolução de problemas*. Dissertação de Mestrado, Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, Universidade de São Paulo, São Carlos. <https://doi.org/10.11606/D.55.2017.tde-24072017-105810>

Heidegger, M. (2001). *Ser e tempo* (M. J. S. Sousa, Trad.). Vozes. (Obra original publicada em 1927)

Heinich, N. (2014). Práticas da arte contemporânea: Uma abordagem pragmática a um novo paradigma artístico. *Sociologia & Antropologia*, 4(2). <https://doi.org/10.1590/2238-38752014v424>

Hermes, D. J. (2023). *The perceptual structure of sound*. Springer.

Holanda, A. (2009). Princípios da Gestalt e a teoria da forma. In C. Tourinho & R. Sampaio (Orgs.), *Estudos em psicologia: Uma introdução* (pp. 57–82). Proclama.

Holland, J. L. (1997). *Making vocational choices: A theory of vocational personalities and work environments* (3rd ed.). Psychological Assessment Resources.

Holmes, T. (2022). *Sound art: Concepts and practices* (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315623047>

Holmes, T., & Holmes, T. (2008). *Electronic and experimental music: Technology, music, and culture* (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203929599>

Howard, D. M., & Angus, J. (2017). *Acoustics and psychoacoustics* (5th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315716879>

Husserl, E. (2006). *Ideias para uma fenomenologia pura e uma filosofia fenomenológica: Primeira parte* (J. Merlán, Trad.). Martins Fontes. (Obra original publicada em 1913).

Ihde, D. (1973). *Listening and voice: A phenomenology of sound*. Ohio University Press.

IMMA. (2009). *WHAT IS_ (New) Media Art? What is series 1?* Irish Museum of Modern Art. <https://www.imma.ie/en/downloads/whatisnewmediaartbooklet.pdf>

Inchausti de Jou, G., & Sperb, T. M. (1999). Teoria da mente: Diferentes abordagens [Theory of mind: Different approaches]. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 12(2). <https://doi.org/10.1590/S0102-79721999000200004>

Iturbide, M. (2003). *La expansión de la escultura sonora*. ArteSonoro.net.

Iturbide, M. (2014). *The expansion of sound sculpture and sound art*. ArteSonoro.net

Iturbide, M. (2022). Hacia un radioarte expandido. *Revista Nodo: Arquitectura. Ciudad. Medio Ambiente*, 17(33), 45–54. <https://doi.org/10.54104/nodo.v17n33.1366>

Jenkins, D. (2024). Mono no aware: How conservatives should do change. *Res Publica*, 30(2), 341–360. <https://doi.org/10.1007/s11158-023-09629-9>

Jo, H., & Jeon, J. (2020). The influence of human behavioral characteristics on soundscape perception in urban parks: Subjective and observational approaches. *Landscape and Urban Planning*, 203, 103890. <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2020.103890>

Kagge, E. (2017). *Silêncio: Na era do ruído*. Quetzal.

Kakilla, C. (2021). Strengths and weaknesses of semi-structured interviews in qualitative research: A critical essay. *Preprints*. <https://doi.org/10.20944/preprints202106.0491.v1>

Kane, B. (2014a). Pierre Schaeffer, the sound object, and the acousmatic reduction. In *Sound unseen: Acousmatic sound in theory and practice*. Oxford University Press.

Kane, B. (2014b). *Sound unseen: Acousmatic sound in theory and practice*. Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780199347841.001.0001>

Karkou, V., Aithal, S., Zubala, A., & Meekums, B. (2019). Effectiveness of dance movement therapy in the treatment of adults with depression: A systematic review with meta-analyses. *Frontiers in Psychology*, 10, 936. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.00936>

Kato, S. (2014). *Soundwalk, digital media, and sound art*. <http://www.resonantdesigns.com/proceedings/papers/sKato.pdf>

Kawabata, Y. (1954). *The sound of the mountain [Yama no Oto]* (E. Seidensticker, Trans.). Berkley Medallion Books.

Keisari, S., et al. (2022). Participation in life-review playback theater enhances mental health of community-dwelling older adults: A randomized controlled trial. *Psychology of Aesthetics, Creativity, and the Arts*, 16(2), 302–317. <https://doi.org/10.1037/aca0000354>

Keng, S. L., Smoski, M. J., & Robins, C. J. (2011). Effects of mindfulness on psychological health: A review of empirical studies. *Clinical Psychology Review*, 31(6), 1041–1056. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2011.04.006>

Klein, J. (1988). *Who am I?* Element Books.

Kniveton, C. (2017). *How can the art-making process foster a stronger sense of self?* [Master's thesis] University of Northern Colorado. Repositório Comum. <https://digscholarship.unco.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1002&context=arp>

Kohn, D. (2020). *A point, a circle: An exploration of Pauline Oliveros' compositional thoughts through her Sonic Meditations* [Master's thesis]. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.22696.39685>

Kolber, D. (2002). Hildegard Westerkamp's Kits Beach Soundwalk: Shifting perspectives in real world music. *Organised Sound*, 7(1), 41–43. <https://doi.org/10.1017/S1355771802001061>

Kubisch, C. (2017). *Voices of memory* [CD]. Farpoint Recordings. (Catálogo: fp063; UPC: 72667034777).

LaBelle, B. (2006). *Background noise: Perspectives of sound art*. Bloomsbury Academic.

LaBelle, B. (2010). *Raw orality: Sound poetry and live bodies*. In N. Neumark, R. Gibson, & T. van Leeuwen (Eds.), *V0ICE: Vocal aesthetics in digital arts and media*. MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262013901.001.0001>

LaBelle, B. (2011). Sharing architecture: Space, time and the aesthetics of pressure. *Journal of Visual Culture*, 10(2), 177–188. <https://doi.org/10.1177/1470412911402889>

LaBelle, B. (2018). *Sonic agency: Sound and emergent forms of resistance*. Goldsmiths Press. <https://research.gold.ac.uk/id/eprint/26808>

LaBelle, B. (2019). *Acoustic territories: Sound culture and everyday life* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.

LaBelle, B. (2020). *Sonic agency: Sound and emergent forms of resistance*. Goldsmiths Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9780262013901.001.0001>

Ligarretto Feo, R. (2024). Média-arte digital: Criação de artefactos visuais experimentais pós-fotográficos. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/211>

Lima, C., Dupas, G., Oliveira, I., & Kakehashi, S. (1996). Pesquisa etnográfica: Iniciando sua compreensão. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 4(1), 21–30. <https://doi.org/10.1590/S0104-11691996000100003>

Licht, A. (2007). *Sound art: Beyond music, between categories*. Rizzoli International Publications.

Licht, A. (2019). *Sound art revisited*. Bloomsbury Academic.

Lippmann, R. P. (1997). Speech recognition by machines and humans. *Speech Communication*, 22(1–15), 1–15. [https://doi.org/10.1016/S0167-6393\(97\)00021-6](https://doi.org/10.1016/S0167-6393(97)00021-6)

London, M., Sessa, V. I., & Shelley, L. (2023). Developing self-awareness: Learning processes for self- and interpersonal growth. *Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior*, 10, 261–288. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-120920-044531>

Lopéz, X. (2017). *Impulsive habitat*. A division of Test Tube Netlabel. Ciclos Sonoros, Manuel Calurano. <http://impulsivehabitat.com/releases/ihab123.htm>

Ma, L., et al. (2020). Playback theater as pedagogy: A qualitative research study on the use of PT in education toward the self-development of future teachers. *Creative Arts in Education and Therapy*, 8(2), 225–236. <https://doi.org/10.15212/CAET/2022/8/25>

Machado, A. (1993). *Máquina e imaginário: O desafio das poéticas tecnológicas*. Editora da Universidade de São Paulo.

Machado, A. (2004). Arte e mídia: aproximações e distinções. *E-Compós*, 1. <https://doi.org/10.30962/ec.15>

Machado, P., Veríssimo, M., Torres, N., Peceguina, I., Santos, A., & Rolão, T. (2008). Relações entre o conhecimento das emoções, as competências académicas, as competências sociais e a aceitação entre pares. *Análise Psicológica*, 26(3), 463–478. <https://doi.org/10.14417/ap.508>

Maes, L. (2013). *Sounding sound art: A study of its definition, origin, context and techniques of sound art* [Phd Thesis]. Ghent University Academic Bibliography. <http://hdl.handle.net/1854/LU-4183502>

Malchiodi, C. A. (Ed.). (2012). *Handbook of art therapy* (2nd ed.). The Guilford Press.

Manovich, L. (1995). Reading new media art. In *Lev Manovich: All articles 1992–2007* (pp. 131–140).

Marcos, A. F. (2017). Artefacto computacional: Elemento central na prática artística em arte e cultura digital. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 4(1), 129–147. <https://doi.org/10.21814/rlec.182>

McCaffery, S., & Nichol, B. P. (Eds.). (1978). *Sound poetry: A catalogue for the Eleventh International Sound Poetry Festival, Toronto, Canada, October 14 to 21, 1978*. Underwhich Editions.

McCartney, A., & Paquette, D. (2005). *Sonic experience: A guide to everyday sounds* (J.-F. Augoyard & H. Torgue, Eds.). McGill-Queen's University Press. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt80dmq>

McMurray, K. (2020). *A experiência do playback theatre na perspectiva da audiência* [Master's thesis] ISPA. Repositório ISPA. <https://repositorio.ispa.pt/bitstream/10400.12/7928/1/24055.pdf>

Meli, M. (2001). *"Mono no aware" toha naninoka*. Kokusai Nihon Bunka Kenkyū Sentā.

Merleau-Ponty, M. (2012). *Phenomenology of perception* (D. A. Landes, Trans.). Routledge. (Obra original publicada em 1945).

Miguel, F. (2015). Psicologia das emoções: Uma proposta integrativa para compreender a expressão emocional. *Revista Psico-USF*, 20(1), 153–162.

Mitchell, A., Aletta, F., Oberman, T., & Kang, J. (2022). How do we define soundscape? In *Proceedings of the 10th Convention of the European Acoustics Association Forum Acusticum 2023*.

Moin, F., Itzhakov, G., Kasriel, E. & Weinstein, N. (2025), Deep Listening Training to Bridge Divides: Fostering Attitudinal Change through Intimacy and Self-Insight. *Journal of Applied Social Psychology*, 55: 211-223. <https://doi.org/10.1111/jasp.13086>

Moore, S., & Smallwood, S. (n.d.). *Street re-performance: Practicing realtime soundscape composition*. iEAR Studios, Rensselaer Polytechnic Institute.

Moran, G., & Alon, U. (2011). Playback theatre and recovery in mental health: Preliminary evidence. *The Arts in Psychotherapy*, 38(5), 318–324. <https://doi.org/10.1016/j.aip.2011.09.002>

Moreira, C., (2014) *Ciclos de vida*, Rev. Ciência Elem., V2(4):071. <http://doi.org/10.24927/rce2014.071>

Moscoso, P., Peck, M., & Eldridge, A. (2018). Emotional associations with soundscape reflect human-environment relationships. *Journal of Ecoacoustics*, 2(1), 1. <https://doi.org/10.22261/jea.ylfj6q>

Moulon, D. (2018). *Art beyond digital*. LINK Editions.

Morin, E. (2007). *O método 5: A humanidade da humanidade; O método 6: Ética* (3rd ed.). Sulina.

Möhring, W., & Frick, A. (2020). The development of self-recognition: From self-views to the emergence of self-consciousness. In A. Slater & P. Quinn (Eds.), *Developmental psychology: Revisiting the classic studies* (pp. 63–84). Sage Publications.

Munjuluri, S., Bolin, P. K., Lin, Y. T. A., Garcia, N. L., Gauna, L., Nguyen, T., & Salas, R. (2020). A pilot study on playback theatre as a therapeutic aid after natural disasters: Brain connectivity mechanisms of effects on anxiety. *Chronic Stress*, 4. <https://doi.org/10.1177/2470547020966561>

Münzel, T., et al. (2014). Cardiovascular effects of environmental noise exposure. *European Heart Journal*, 35(13), 829–836. <https://doi.org/10.1093/eurheartj/ehu030>

Nagel, T. (1974). What is it like to be a bat? *The Philosophical Review*, 83(4), 435–450. <https://doi.org/10.2307/2183914>

Nakahodo, L., & Quaranta, D. (2013). *Soundwalk: Práticas artísticas de caminhadas auditivas e a ressignificação da paisagem sonora*. XXIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música.

Navarro, S. (2014). Prática artística: Uma forma de investigação. In *Actas das VII Jornadas de Investigação do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação* (1ª ed.). Universidade do Algarve.

Newen, A. (2018). The embodied self, the pattern theory of self, and the predictive mind. *Frontiers in Psychology*, 9, 2270. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02270>

Nora, P. (1989). *Les lieux de mémoire*. Gallimard.

Nudds, M. (2012). The role of auditory perception in understanding sound. In C. O’Callaghan & M. Nudds (Eds.), *Sounds and perception: New philosophical essays*. Oxford University Press.

O’Callaghan, C. (2007). *Sounds: A philosophical theory*. Oxford University Press.

O’Callaghan, C., & Nudds, M. (Eds.). (2012). *Sounds and perception: New philosophical essays*. Oxford University Press.

Oliveros, P. (2006). *Deep listening: A composer’s sound practice* (2nd ed.). Music Library Association. <http://www.jstor.org/stable/4487631>

Peppler, K. A. (2010). Media arts: Arts education for a digital age. *Teachers College Record*, 112(8), 2118–2153. <https://doi.org/10.1177/016146811011200806>

Pereira, T. (2020). *Teatro playback: Um espaço terapêutico?* [Master's thesis]. ISPA. Repositório ISPA. <http://hdl.handle.net/10400.12/8110>

Peruzzo Júnior, L. (2019). Intentionality, conceptual content, and emotions. *Revista de Filosofia Aurora*, 31(54), 833–847.

Peruzzo Júnior, L., & Stroparo, A. (2023). Self e identidade pessoal: hibridização e expansão. *Veritas (Porto Alegre)*, 68(1), e44072. <https://doi.org/10.15448/1984-6746.2023.1.44072>

Pinto, J., Cardoso, T., & Soares, A. (2022). Emoções e interpretações: Proposta de um artefacto educacional em média-arte digital. *Journal of Digital Media and Interaction*, 5(12), 95–110.

Posina, V., & Menon, S. (2018). *The knowing self*. National Institute of Advanced Studies. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.36193.97125>

Prochnik, G. (2010). *In pursuit of silence: Listening for meaning in a world of noise*. Doubleday.

Prusinski, L. (2012). Wabi-sabi, mono no aware, and ma: Tracing traditional Japanese aesthetics through Japanese history. *Studies on Asia, Series IV*, 2(1).

Ricoeur, P. (2004). *Memory, history, forgetting*. University of Chicago Press.

Riskin, L. (2006). Knowing yourself: Mindfulness. In *The Negotiator's Fieldbook* (pp. 239–250, Chapter 27).

Rocha, A., & Eckert, C. (2008). Etnografia: Saberes e práticas. In *Ciências humanas: Pesquisa e método*. Porto Alegre: Editora da Universidade. <https://seer.ufrgs.br/iluminuras/article/view/9301/5371>

Rodat, S. (2020). Empathy and active listening in the humanistic social work. In *Research Terminals in the Social Sciences* (pp. 9–25). SITECH.

Rogado, G. (2014). *O processo criativo em arte: Um percurso vivido e uma síntese criadora* [Master's thesis]. Universidade Fernando Pessoa. <http://hdl.handle.net/10284/5988>

Rogers, N. (1993). *The creative connection: Expressive arts as healing*. Science & Behavior Books.

Rossi, J. (2020). *Técnicas de amostragem e análise de regressão* (1st ed.). Lisbon.

van den Berg, Z. (2016). *Approaches to Art Therapy: Theory and Technique* (J.A. Rubin, Ed.) (3rd ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315716015>

Rudi, J. (2011). Soundscape in the arts: Soundscape and listening. In *NOTAM* (pp. 185–194).

Russolo, L. (1913). The art of noises. In U. Apollonio (Ed.), *Futurist manifestos* (pp. 51–63). Boston: MFA Publications, 2001.

Salas, R., Steele, K., Lin, A., Loe, C., Gauna, L., & Jafar-Nejad, P. (2013). Playback Theatre as a tool to enhance communication in medical education. *Medical Education Online*, 18(1). <https://doi.org/10.3402/meo.v18i0.22622>

Santaella, L. (2003). *Culturas e artes do pós-humano*. Paulus Editora.

Santaella, L. (2005). *Matrizes da linguagem e pensamento: Sonora, visual, verbal: Aplicações na hipermédia* (3rd ed.). Iluminuras.

Saxena, R., et al. (2013). Impact of gibberish meditation on students' learning in a dental school. *International Journal of Medical Science and Public Health*, 2(2), 420. <https://doi.org/10.5455/ijmsph.2013.2.446-452>

Schaeffer, P. (1966). *Traité des objets musicaux*. Éditions du Seuil.

Schafer, M. (1969). *The new soundscape: A handbook for the modern music teacher*. Berandol Music Limited.

Schafer, M. (1977). *A afinação do mundo*. UNESP.

Schafer, M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.

Schechtman, M. (2014). *Staying alive: Personal identity, practical concerns, and the unity of a life*. Oxford University Press.

Schulz, B. (Ed.). (1999). *Robin Minard: Silent music*. Kehrler Verlag.

Schulz, B. (Ed.). (2002). *Ressonances: Aspects of sound art*. Kehrler Verlag.

Sickendiek, M., et al. (2019). Recognizing modern sound poetry with LSTM networks. *Elektronische Sprachsignalverarbeitung (Electronic Speech Signal Processing - ESSV)*, Ulm, Germany.

Siegel, D. (2012). *The developing mind: How relationships and the brain interact to shape who we are* (2nd ed.). The Guilford Press.

Siewert, C. (2011). Teatro playback: A história que as histórias contam. *Urdimento*, 17.

Simon, D., Zeitz, A., & Barbut, C. (Comissários). (2019). *Échos magnétiques - Christina Kubisch* [Exposição]. Musée des Beaux-Arts de Rennes, 15 fevereiro–14 abril. Coproduzido por Bon Accueil-Lieu d'arts sonores.

Singh, H., & Sharma, A. (2018). Teaching listening and speaking from theory to practice. *Journal of Management Research and Analysis*, 5(3), 173–178.

Smith, G. (2006). *Erving Goffman*. Routledge.

Smriti, V., Dhir, S., & Dhir, S. (2021). Strategic thinking in a professional environment: A review of the literature. *International Journal of Business Innovation and Research*, 25(2), 260–284. <https://doi.org/10.1504/IJBIR.2021.115456>

Stansfeld, S., Clark, C., Smuk, M. et al. (2021). Road traffic noise, noise sensitivity, noise annoyance, psychological and physical health and mortality. *Environ Health* 20, 32 (2021). <https://doi.org/10.1186/s12940-021-00720-3>

Sterne, J. (2003). *The audible past: Cultural origins of sound reproduction*. Duke University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv11hpj6z>

Swann, W. B., Jr., & Bosson, J. K. (2010). Self and identity. In S. T. Fiske, D. T. Gilbert, & G. Lindzey (Eds.), *Handbook of social psychology*. <https://doi.org/10.1002/9780470561119.socpsy001016>

Tanizaki, J. (2017). *Em louvor da sombra* (L. Gotoda, Trad.). Companhia das Letras. (Trabalho original publicado em 1933)

Tavares, M. (2010). Comprender el cine: Las vanguardias y la construcción del texto filmico. *Revista Científica de Edcomunicación*, 35(8), 43–51. <https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=35&articulo=35-2010-06>

Teruel, T., & Fields, D. (2015). Drama and CLIL: A new challenge for the teaching approaches in bilingual education. In *Playback theatre: Embodying the CLIL methodology* (1st ed., pp. 47–76). Linguistic Insights.

Thompson, E. (2012). Sound, modernity and history. In J. Sterne (Ed.), *The sound studies reader* (pp. 117–131). Routledge.

Thorogood, M., et al. (2012). *Audio metaphor: Audio information retrieval for soundscape composition*.

Ting, D. (2021). Simple, optimal algorithms for random sampling without replacement. *arXiv*. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2104.05091>

Tomio, J. (2017). *Material básico de estudo de matrizes e determinantes*. Mat Ensino, 01.

Truax, B. (2001). *Acoustic communication*. Ablex Publishing.

Truax, B. (2002). Genres and techniques of soundscape composition as developed at Simon Fraser University. *Organised Sound*, 7(1), 5–14.

Truax, B. (2012). Voices in the soundscape: From cellphones to soundscape composition. In D. Zakharine & N. Meise (Eds.), *Electrified voices: Medial, socio-historical and cultural aspects of voice transfer* (pp. 61–79). V & R Unipress.

Van Dijck, J. (2007). *Mediated memories in the digital age*. Stanford University Press.
<https://doi.org/10.1515/9780804779517>

Varèse, E., & Chou, W. (1966). The liberation of sound. *Perspectives of New Music*, 5(1), 11–19. <https://doi.org/10.2307/832385>

Veiga, P. (2015). Para uma definição de média-arte digital [Ensaio]. Universidade Aberta – Universidade do Algarve.

Veiga, P. A. (2020). A/r/cografia – A criatividade investigada na investigação criativa. In D. Marques & A. Gago (Orgs.), *Investigação-Experimentação-Criação: Em Arte-Ciência-Tecnologia* (pp. 51–74). Publicações Universidade Fernando Pessoa.
<http://hdl.handle.net/10284/8875>

Veiga, P. (2022). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital – inter-ferir e curar*. Grácio Editor.

Vinuto, J. (2014). A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: Um debate em aberto. *Temáticas*, 22(44), 203–220. <https://doi.org/10.20396/tematicas.v22i44.10977>

Voegelin, S. (2010). *Listening to noise and silence: Towards a philosophy of sound art*. Continuum International Publishing Group. <https://doi.org/10.5040/9781501382901>

Voegelin, S. (2018). *The political possibility of sound*. Bloomsbury Academic.

Voegelin, S. (2019). Sonic materialism: Hearing the arche-sonic. In M. Grimshaw-Aagaard, M. Walther-Hansen, & M. Knakkegaard (Eds.), *The Oxford Handbook of Sound and Imagination, Volume 2*. Oxford Handbooks. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190460242.013.43>

Voegelin, S. (2021a). *Sonic possible worlds* (2nd ed.). Bloomsbury Academic.

Voegelin, S. (2021b). Singing philosophy: Deviating voices and rhythms without a time signature. *Open Philosophy*, 4(1), 284–291. <https://doi.org/10.1515/opphil-2020-0186>

Voegelin, S. (2023). *Uncurating sound*. Bloomsbury Academic.

Wadeson, H. (2010). *Art psychotherapy* (2nd ed.). John Wiley & Sons Inc.

Wargo, J. M., Brownell, C. J., & Oliveira, G. (2021). Sound, sentience, and schooling: Writing the field recording in educational ethnography. *Anthropology & Education Quarterly*, 52(3), 315–334. <https://doi.org/10.1111/aeq.12365>

Westerkamp, H. (1999). Soundscape composition: Linking inner and outer worlds. *Soundscape Newsletter*.

Westerkamp, H. (2001). Soundwalking. *Sound Heritage*, III(4).

Westerkamp, H. (2020). Soundwalk from home: Covid version.

Winkler, I., & Denham, S. L. (2024). The role of auditory source and action representations in segmenting experience into events. *Nature Reviews Psychology*, 3, 223–241. <https://doi.org/10.1038/s44159-024-00287-z>

Yoda, T. (1999). Fractured dialogues: Mono no aware and poetic communication in *The Tale of Genji*. *Harvard Journal of Asiatic Studies*, 59(2), 523–557.

Zanella, L. (2013). *Metodologia de pesquisa* (2nd ed.). Universidade Federal de Santa Catarina / Sistema UAB.

Zavaldi, P., da Silva, R. P., & Tschimmel, K. (2016). Modelo teórico do pensamento e processo criativo em indivíduos e em grupos de design. *Design e Tecnologia*, 6(12), 1–20. <https://doi.org/10.23972/det2016iss12pp1-20>

Zeitz, A., & Ayyaz, S. (2021). Inaudible and invisible matters: Sound and light in Christina Kubisch's sonic practice. *Afterall*, 51, Primavera/Verão. <https://doi.org/10.1086/717404>

ANEXOS

ANEXO 1 - BIOGRAFIAS RELEVANTES

No seguimento do enquadramento teórico, surge a necessidade de destacar outros autores, que de forma construtiva desempenharam um papel determinante no desenvolvimento do pensamento artístico e filosófico desta tese, especialmente no âmbito da aplicação do som noutros contextos disciplinares. Assim, estes autores constituem pilares na fundamentação desta pesquisa, fornecendo uma base robusta que permite a compreensão profunda das potencialidades expressivas e conceptuais do som, enquanto fenómeno multissensorial e elemento estruturante de práticas artísticas contemporâneas.

Neste sentido, as suas obras e teorias não só expandem as fronteiras da investigação nesta área, como também fornecem orientações cruciais para a articulação de estratégias criativas, que se inscrevem numa abordagem interdisciplinar.

Ao analisar o som como um meio de expressão e comunicação entrelaçado na esfera tecnológica, cultural e artística, estes autores oferecem perspectivas teóricas e conceptuais indispensáveis para a criação de novos meios de arte e de conhecimento através da mesma.

Salome Vuelling

Salomé Voegelin é uma reconhecida escritora, investigadora e artista cuja obra se debruça na exploração do som como uma lógica relacional e transdisciplinar, destacando o seu trabalho como meio desafiador das fronteiras convencionais entre disciplinas, propondo o som como um meio de interligação, destacando a sua abordagem em questões prementes da contemporaneidade, tais como crises climáticas, de saúde e de justiça social.

Voegelin (2010) argumenta que o som, enquanto fenómeno multissensorial e conceptual, possui a capacidade de gerar novas formas de conhecimento e de reformular a nossa perceção do mundo, destacando-se pela sua abordagem feminista e pós-antropocêntrica, propondo uma prática centrada num hibridismo metodológico que permita repensar as interações entre as artes, humanidades e as ciências.

A autora tem uma produção académica e artística robusta, sendo autora de obras fundamentais no campo dos estudos sonoros, iniciando o seu percurso com o livro *Listening to Noise and Silence* (2010), apresentando uma análise inovadora do som, através da proposição da escuta ilimitada perante uma mera receção passiva, constituindo

uma forma de pensamento crítico de forma a articular novas realidades. Com este trabalho, Voegelin introduz a ideia de que o som se pode revelar aquilo que está para além do visível, deslocando a atenção do espectador para os pormenores do tangível, onde a experiência sonora, através da audição, adquire uma dimensão espacial e temporal própria.

No seu segundo livro, *Sonic Possible Worlds* (2021a), a autora aprofunda a exploração do som como uma ferramenta para a imaginação de novas possibilidades, argumentando que o som pode abrir horizontes alternativos e expandir as fronteiras do real. Este livro verifica-se assim como tentativa de questionar as dicotomias entre o real e o ficcional, explorando como o som cria mundos alternativos que coexistem com a nossa perceção do quotidiano. Assim, sugere que a escuta pode ser utilizada como uma metodologia para aceder a camadas ocultas da realidade, que desafiam as noções de verdade objetiva, propondo uma "ontologia sonora" que redefine as condições do que consideramos como existente.

De seguida, na sua obra *The Political Possibility of Sound* (2018), Voegelin investiga o potencial político do som, deslocando a discussão para as suas implicações sociais, económicas e ambientais, propondo que o som, ao ser ouvido de forma crítica, pode atuar como um agente de transformação política e social, capaz de reconfigurar as relações de poder que estruturam as nossas experiências de vida. Para Voegelin, o som não é apenas uma ferramenta estética, mas um meio de intervenção direta nas realidades políticas, oferecendo novas formas de resistência e ativismo.

Recentemente, em *Uncurating Sound* (2023), Voegelin desafia as práticas de curadorias convencionais, propondo o som como uma entidade que resiste a ser fixada ou contida. A sua investigação neste livro foca-se nas possibilidades de "descurar" o som, permitindo que ele permaneça aberto, fluido e em constante mutação, de forma a evitar a sua institucionalização ou redução a uma mera mercadoria cultural. Este conceito de "descurar" (uncurating) surge como uma crítica às formas tradicionais de exibição artística, sugerindo que o som, pela sua própria natureza efémera e temporal, escapa às formas de categorização rígida, abrindo espaço para novas formas de experiência estética e de relação com o público.

Assim, destaca-se ainda que o trabalho de Salomé Voegelin estende-se à prática colaborativa e interdisciplinar, trabalhando frequentemente com músicos, bailarinos, cientistas e outros artistas, promovendo uma abordagem que integra o som em ambientes

digitais e analógicos, de forma a expor as camadas ecológicas, sociais e políticas dos espaços que habitamos (Voegelin, 2021b). Deste modo, é através desta fusão de práticas e saberes, que lhe é permitido revelar como o som constrói e desconstrói as nossas percepções do mundo, fazendo emergir o design político e ecológico dos ambientes em que vivemos (Voegelin, 2019).

Em conclusão, a obra de Voegelin propõe uma nova forma de pensar o som e as suas implicações, não apenas como uma experiência sensorial, mas como um modo de conhecimento que desafia as hierarquias tradicionais de poder, percepção e representação. Através da sua escrita, investigação e prática artística, a autora redefine o campo dos estudos sonoros e propõe uma escuta crítica e politizada, que nos obriga a reconsiderar o modo como nos relacionamos com o som e, por consequência, com o mundo que nos rodeia (Voegelin, 2010).

Brandon LaBelle

Brandon LaBelle destaca-se como uma figura pontual no campo da simbiose entre a arte contemporânea, a teoria crítica e as práticas colaborativas, com foco na cultura sonora, na escuta e nas questões de sentido político e estético (Labelle, 2006)

Neste sentido, a sua abordagem multidisciplinar caracteriza-se por uma exploração profunda de metodologias colaborativas, implementadas em contextos internacionais diversificados, privilegiando, em grande medida, o espaço público como local de intervenção e interação. Através de uma prática abrangente pela produção de gestos de intimidade e práticas de escuta até à criação de eventos de festividade crítica e pedagogia experimental, LaBelle desafia e expande as convenções normativas, delimitadoras à prática artística, promovendo um meio poético e político, orientado pela hospitalidade radical e a reconfiguração dos modos de convivência. Neste sentido, a noção de hospitalidade radical na obra de LaBelle não se restringe a um simples convite ao outro, mas sim a uma ética de abertura, questionando os limites da receção e percepção, reposicionando o espaço da arte como um campo de experimentação comunitário e criativo (LaBelle, 2011).

Deste modo, o seu trabalho manifesta-se em diferentes formas híbridas, como instalações performativas, teatro poético, *storytelling* e investigações no campo artístico, fomentando a criação de comunidades experimentais, ultrapassando o enquadramento institucional tradicional, inaugurando espaços alternativos para a partilha de

conhecimentos, práticas e resistências, como se verifica nas suas iniciativas como a *The Listening Biennial* e a *The Listening Academy*, que procuram, através de uma rede internacional de artistas e entidades, desenvolver a escuta como uma prática transformadora e reorientadora das relações sociais e políticas no mundo. Neste sentido, a dimensão performativa da sua obra é intrinsecamente ligada à crítica das formas de visibilidade e ao modo como as práticas espaciais e sonoras configuram regimes de poder e controlo (Labelle, 2019).

Assim, ao articular uma pedagogia experimental que desafia as formas estabelecidas de transmissão de conhecimento e de criação cultural, propõe um modelo alternativo onde a escuta e a *performance* se tornam ferramentas essenciais para a emergência de formas de resistência emergentes.

Esta abordagem é exemplificada no projeto *The Pirate Academy* (2021-2023), que no conceito de Steven Connor, vê o conhecimento como um recurso central nas esferas económica e cultural, procurando investigar formas de resistência dentro da própria Academia, questionando como a produção de conhecimento pode ser transformada. Com uma estrutura aberta e inclusiva este projeto reúne uma diversidade de perspetivas e práticas, promovendo abordagens especulativas e transversais, através da exploração de novas formas de pensar e criar, propondo um retorno à criatividade "selvagem" e indisciplinada. Mais do que um simples espaço para o fomentando do processo de ensino e aprendizagem, *The Pirate Academy* é um local de experimentação, onde o conhecimento é reinventado de forma colaborativa e livre de restrições (LaBelle, 2020).

Por outro lado, para além das suas contribuições artísticas e teóricas, LaBelle tem igualmente desempenhado um papel central no desenvolvimento de uma prática editorial, como exemplo a fundação Errant Bodies Press, vinculada à criação de espaços discursivos alternativos, incentivando a colaboração entre variados autores e artistas, promovendo ainda a publicação de projetos experimentais no seio de práticas alternativas e inovadoras.

Académica e institucionalmente, o percurso de LaBelle reflete uma sólida formação intelectual, articulando o seu trabalho académico com a sua prática artística, destacando-se numa série de publicações, tais como *Acoustic Justice* (2021), *Sonic Agency* (2018) e *Background Noise* (2006, 2015), onde explora de forma crítica e construtiva a relação entre o som, a política e a vida quotidiana.

Em suma, a obra de Brandon LaBelle constitui-se como um complexo entrelaçamento de arte, teoria e ativismo social, disponibilizando uma profunda reconfiguração das possibilidades do conceito de escuta, da hospitalidade e da criação

comunitária, destacando uma prática transdisciplinar e experimental, que se estende para além das fronteiras institucionais, colocando em evidência o potencial transformador da arte enquanto ferramenta para a construção de novas formas de convivência, resistência e consciência social, propondo uma radical reorientação do sensível no mundo contemporâneo em prol do desenvolvimento significativo e da criatividade vinculadora ao processos de ensino.

Christina Kubisch

Christina Kubisch, nascida em Bremen em 1948, é uma das figuras pioneiras e mais influentes da primeira geração de artistas sonoros, cujo trabalho se situa na intersecção entre as artes visuais, os media e a música. A sua formação inicial como flautista e compositora, conferiu-lhe uma abordagem única, que funde a composição musical com uma exploração profundamente espacial e visual do som. Destacou-se a partir dos anos 70, inicialmente através de performances que criticavam em relação às questões de género, assim com os seus Vídeo-Concertos, criados em colaboração com o artista italiano Fabrizio Plessi, destacando a experimentação no campo da arte visual, utilizando elementos audiovisuais para desafiar perceções estabelecidas, tradicionais e estandardizadas (Cox e Kubisch, 2006).

A partir do início dos anos 80, a autora começou a desenvolver instalações sonoras interativas e relacionadas com o espaço, recorrendo a técnicas como a indução magnética, um meio que ela própria refinou ao longo da sua carreira, baseada em campos eletromagnéticos, tornando-se posteriormente uma das assinaturas do seu trabalho, permitindo a criação de experiências sonoras imersivas que ligam o som ao espaço físico, de forma distinta. Por outro lado, desde a incorporação da luz como um meio adicional nas suas criações, desenvolvimento de instalações de grande escala, característicos para cada local e ainda a fusão entre elementos visuais e acústicos produzia uma experiência estética multidimensional, a autora promove a seleção de conteúdos e materiais específicos com o objetivo de expandir experiências e perspetiva sobre os mesmos (Simon, Zeitz e Barbut, 2019).

Um dos projetos mais emblemáticos de Kubisch, iniciado em 2003, é a série *Electrical Walks*, onde o som dos campos eletromagnéticos urbanos é amplificado e disponibilizado de forma audível, através de auscultadores especialmente concebidos para esse fim. Através destes “passeios sonoros”, realizados em mais de 84 cidades,

tornou-se possível revelar a presença invisível do ambiente eletromagnético contemporâneo, transformando o cotidiano numa paisagem sonora envolvente e propicia para uma reflexão e consciencialização social (Zeitz e Ayyaz, 2021).

Por fim, é de salientar que a sua obra, marcada pela investigação constante no âmbito da materialização do som e das suas implicações ambientais e tecnológicas, continua a influenciar artistas contemporâneos e a redefinir as fronteiras entre o som, a percepção e a arte, destacando a sua importância na conceptualização de novos meios de criação e exposição artística, em torno de temáticas atuais, significativas e importantes para o futuro (Correia Martins, 2022).

ANEXO 2 – CONSENTIMENTOS INFORMADOS

CONSENTIMENTO INFORMADO, ESCLARECIDO E LIVRE PARA A PARTICIPAÇÃO
no estudo “O autorreconhecimento através da arte: a Instância Sonora como processo de representação individual em Média-Arte Digital”

Autor: Ricardo Mestre (Universidade do Algarve/Universidade Aberta)

Descrição: este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em média-arte digital. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de 6 voluntários, representando-os através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Condições e financiamento: não há pagamento de deslocações ou contrapartidas. A participação é voluntária e não haverá qualquer prejuízo caso não queira participar.

Confidencialidade e anonimato: É garantida a confidencialidade e o uso exclusivo dos dados recolhidos para o presente estudo para o desenvolvimento do projeto, no âmbito académico, assegurando o anonimato os contactos serão feitos em ambiente de privacidade. Se achar que algo está incorreto ou que não está claro, não hesite em solicitar mais informações.

Se concorda com a proposta que lhe foi feita, queira assinar este documento.

Assinatura do voluntário Adriana Lopes

CONSENTIMENTO INFORMADO, ESCLARECIDO E LIVRE PARA A PARTICIPAÇÃO
no estudo “O autorreconhecimento através da arte: a Instância Sonora como processo de representação individual em Média-Arte Digital”

Autor: Ricardo Mestre (Universidade do Algarve/Universidade Aberta)

Descrição: este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em média-arte digital. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de 6 voluntários, representando-os através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Condições e financiamento: não há pagamento de deslocações ou contrapartidas. A participação é voluntária e não haverá qualquer prejuízo caso não queira participar.

Confidencialidade e anonimato: É garantida a confidencialidade e o uso exclusivo dos dados recolhidos para o presente estudo para o desenvolvimento do projeto, no âmbito académico, assegurando o anonimato os contactos serão feitos em ambiente de privacidade. Se achar que algo está incorreto ou que não está claro, não hesite em solicitar mais informações.

Se concorda com a proposta que lhe foi feita, queira assinar este documento.

Assinatura do voluntário Pedro Bernardino

CONSENTIMENTO INFORMADO, ESCLARECIDO E LIVRE PARA A PARTICIPAÇÃO
no estudo “O autorreconhecimento através da arte: a Instância Sonora como processo de representação individual em Média-Arte Digital”

Autor: Ricardo Mestre (Universidade do Algarve/Universidade Aberta)

Descrição: este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em média-arte digital. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de 6 voluntários, representando-os através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Condições e financiamento: não há pagamento de deslocações ou contrapartidas. A participação é voluntária e não haverá qualquer prejuízo caso não queira participar.

Confidencialidade e anonimato: É garantida a confidencialidade e o uso exclusivo dos dados recolhidos para o presente estudo para o desenvolvimento do projeto, no âmbito académico, assegurando o anonimato os contactos serão feitos em ambiente de privacidade. Se achar que algo está incorreto ou que não está claro, não hesite em solicitar mais informações.

Se concorda com a proposta que lhe foi feita, queira assinar este documento.

Assinatura do voluntário Micael de Sousa

CONSENTIMENTO INFORMADO, ESCLARECIDO E LIVRE PARA A PARTICIPAÇÃO
no estudo “O autorreconhecimento através da arte: a Instância Sonora como processo de representação individual em Média-Arte Digital”

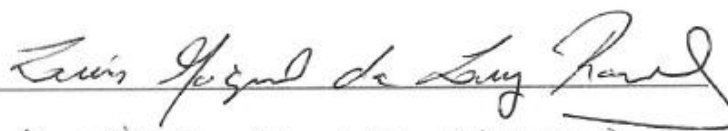
Autor: Ricardo Mestre (Universidade do Algarve/Universidade Aberta)

Descrição: este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em média-arte digital. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de 6 voluntários, representando-os através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Condições e financiamento: não há pagamento de deslocações ou contrapartidas. A participação é voluntária e não haverá qualquer prejuízo caso não queira participar.

Confidencialidade e anonimato: É garantida a confidencialidade e o uso exclusivo dos dados recolhidos para o presente estudo para o desenvolvimento do projeto, no âmbito académico, assegurando o anonimato os contactos serão feitos em ambiente de privacidade. Se achar que algo está incorreto ou que não está claro, não hesite em solicitar mais informações.

Se concorda com a proposta que lhe foi feita, queira assinar este documento.

Assinatura do voluntário 
(LUIS MIGUEL DA LUZ RAIMUNDO)

CONSENTIMENTO INFORMADO, ESCLARECIDO E LIVRE PARA A PARTICIPAÇÃO
no estudo “O autorreconhecimento através da arte: a Instância Sonora como processo de representação individual em Média-Arte Digital”

Autor: Ricardo Mestre (Universidade do Algarve/Universidade Aberta)

Descrição: este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em média-arte digital. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de 6 voluntários, representando-os através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Condições e financiamento: não há pagamento de deslocações ou contrapartidas. A participação é voluntária e não haverá qualquer prejuízo caso não queira participar.

Confidencialidade e anonimato: É garantida a confidencialidade e o uso exclusivo dos dados recolhidos para o presente estudo para o desenvolvimento do projeto, no âmbito académico, assegurando o anonimato os contactos serão feitos em ambiente de privacidade. Se achar que algo está incorreto ou que não está claro, não hesite em solicitar mais informações.

Se concorda com a proposta que lhe foi feita, queira assinar este documento.

Assinatura do voluntário Cátia Morais

CONSENTIMENTO INFORMADO, ESCLARECIDO E LIVRE PARA A PARTICIPAÇÃO
no estudo “O autorreconhecimento através da arte: a Instância Sonora como processo de representação
individual em Média-Arte Digital”

Autor: Ricardo Mestre (Universidade do Algarve/Universidade Aberta)

Descrição: este projeto tem como área temática o som, destacando a sua utilidade no meio das representações individuais em média-arte digital. Neste ramo, pretende-se explorar a realidade sonora de 6 voluntários, representando-os através do desenvolvimento de retratos sonoros, aferindo as suas potencialidades e contribuição para o grau de autorreconhecimento.

Condições e financiamento: não há pagamento de deslocações ou contrapartidas. A participação é voluntária e não haverá qualquer prejuízo caso não queira participar.

Confidencialidade e anonimato: É garantida a confidencialidade e o uso exclusivo dos dados recolhidos para o presente estudo para o desenvolvimento do projeto, no âmbito académico, assegurando o anonimato os contactos serão feitos em ambiente de privacidade. Se achar que algo está incorreto ou que não está claro, não hesite em solicitar mais informações.

Se concorda com a proposta que lhe foi feita, queira assinar este documento.

Assinatura do voluntário 

APÊNDICES

APÊNDICE A – DIÁRIO DIGITAL DE BORDO

Mestre, R. (2022). *My Mono No Aware*. WordPress.
<https://wordpress.com/post/mononoaware91.wordpress.com/10>



APÊNDICE B – VÍDEO DO VOLUNTÁRIO 1



Hiperligação: <https://youtu.be/juxK-Ql8mHw>

APÊNDICE C – VÍDEO DO VOLUNTÁRIO 2



Hiperligação: <https://youtu.be/DAYLtsWNRxw>

APÊNDICE D – VÍDEO DO VOLUNTÁRIO 3



Hiperligação: https://youtu.be/JNoHy-_kyB0

APÊNDICE E – VÍDEO DO VOLUNTÁRIO 4



Hiperligação: <https://youtu.be/7AlohwPRmtU>

APÊNDICE F – VÍDEO DO VOLUNTÁRIO 5



Hiperligação: <https://youtu.be/fzxEZnwKWEI>

APÊNDICE G – VÍDEO DO VOLUNTÁRIO 6



Hiperligação: <https://youtu.be/Kp136HUCrUQ>

APÊNDICE H – ARTEFACTO MY MONO NO AWARE



Hiperligação: <https://ruiorey.github.io/RetratoAudio/>

 **TANGIBILIDADES
DIGITAIS**



APÊNDICE J – COMUNICAÇÕES EM CONFERÊNCIAS

Comunicações

Ricardo Mestre; Rui d'Orey; Veiga, Pedro Alves. "Um passeio sonoro interativo para a promoção de autorreconhecimento", UbiMus2023 International Symposium on Ubiquitous Music (online): November 2-4, 2023. <https://www.ulster.ac.uk/conference/ubimus>

Raimundo, Luís; Mestre, Ricardo. "The Perception of Textural Aspects on Modern Orchestral Music: A Case Study". In The 15th Asian Conference on the Social Sciences [Online abstract]. 2023. <https://acss.iafor.org/presentation/submission67724/>

Ricardo Mestre. "Sound Gallery: Creating a Soundscape Digital Exhibition with Middle School Students to Promote Modern Soundwalks". In The Eighteenth International Conference on the Arts in Society [Online abstract]. 2023. https://cgscholar.com/cg_event/events/A23en/proposal/65000

Mestre, Ricardo; Mendes, Rita. O gibberish como recurso na composição não convencional e sua representação gráfica no âmbito da educação musical no ensino básico. In EnIM 2023, XII Encontro de Investigação em Música [Livro de Resumos], 78-79. 2023. <http://www.spimusica.pt/wp-content/uploads/2023/09/ENIM23.pdf>

APÊNDICE K – ARTIGOS CIENTÍFICOS PUBLICADOS

Artigos

Mestre, R., d'Orey, R., & Alves da Veiga, P. (2024). MY MONO NO AWARE – Um passeio sonoro interativo para a promoção de autorreconhecimento. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, 4(1), 196-211. <https://doi.org/10.34623/dbm8-m461>

Mestre, R. (2023). Sound Instance: Art, Perception and Composition through Soundscapes. *World Academy of Science, Engineering and Technology, Open Science Index* 193, *International Journal of Cognitive and Language Sciences*, 17(1), 10 - 14.

Mestre, R. Sound Instance: An Inner Soundwalk Through Life. In *The Asian Conference on Arts & Humanities 2023 Official Conference Proceedings*. Online edition. 2023. <https://doi.org/10.22492/ISSN.2186-229X.2023.6>

Mestre, R., Alves da Veiga, P., & D'Orey, R. (2024). Um passeio sonoro interativo para a promoção de autorreconhecimento: MY MONO NO AWARE. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/207>

APÊNDICE L – OUTROS DOCUMENTOS PUBLICADOS

Tese

Mestre, R. (2023) “O diálogo entre soundscape e gibberish: orquestrando narrativas sonoras digitais como recurso educativo para a composição e representação visual no âmbito do ensino da Educação Musical”. [Tese de Mestrado] Universidade NOVA de Lisboa. Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Lisboa, Portugal. Acedido em https://run.unl.pt/handle/10362/169006?locale=pt_PT

APÊNDICE M – GRÁFICOS

Gráfico 8

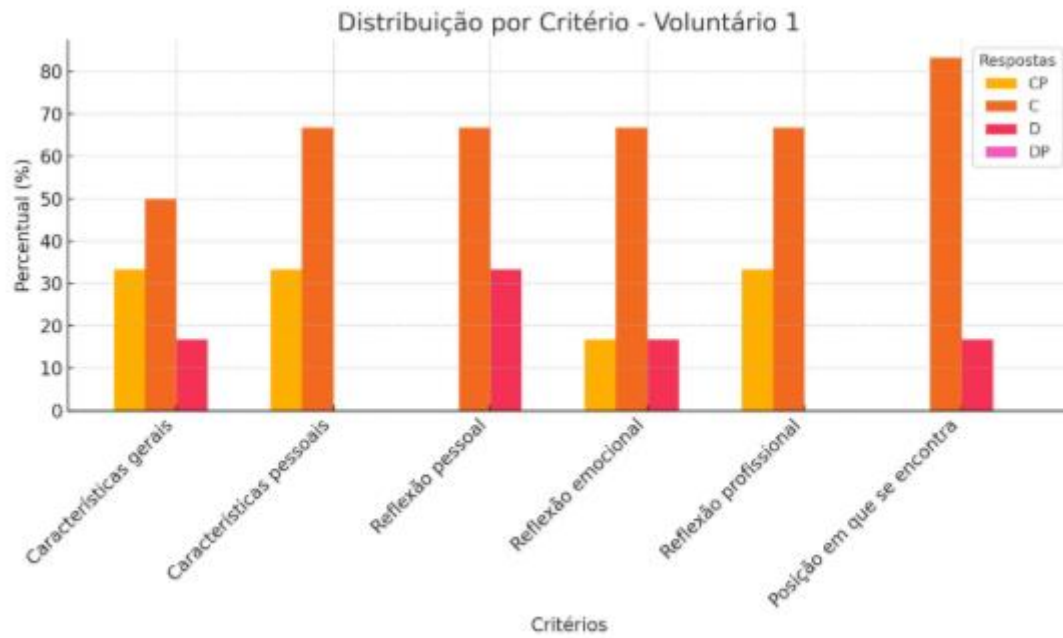


Gráfico 9

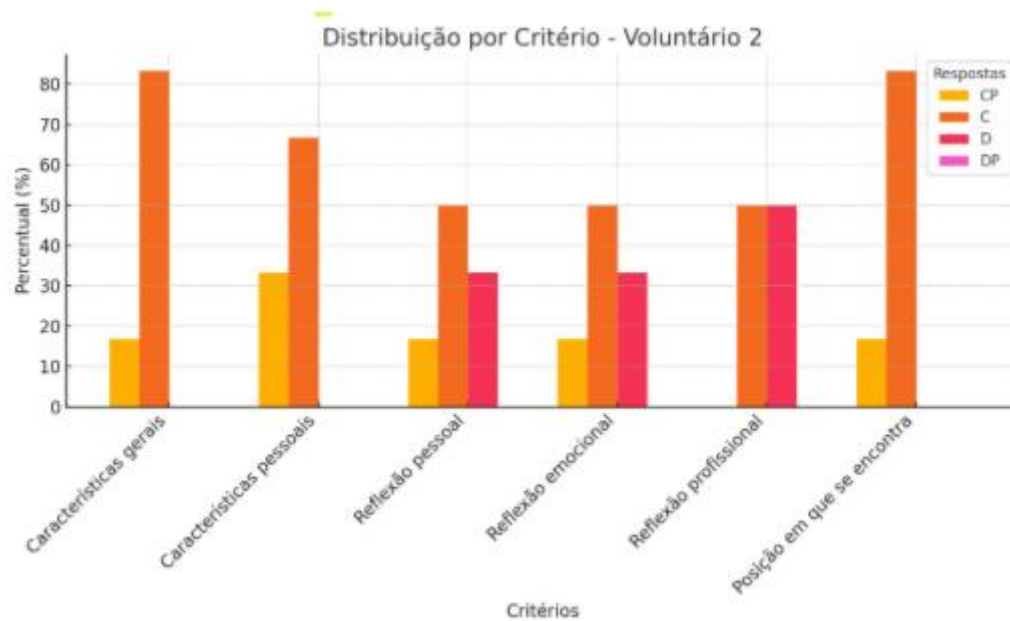


Gráfico 10

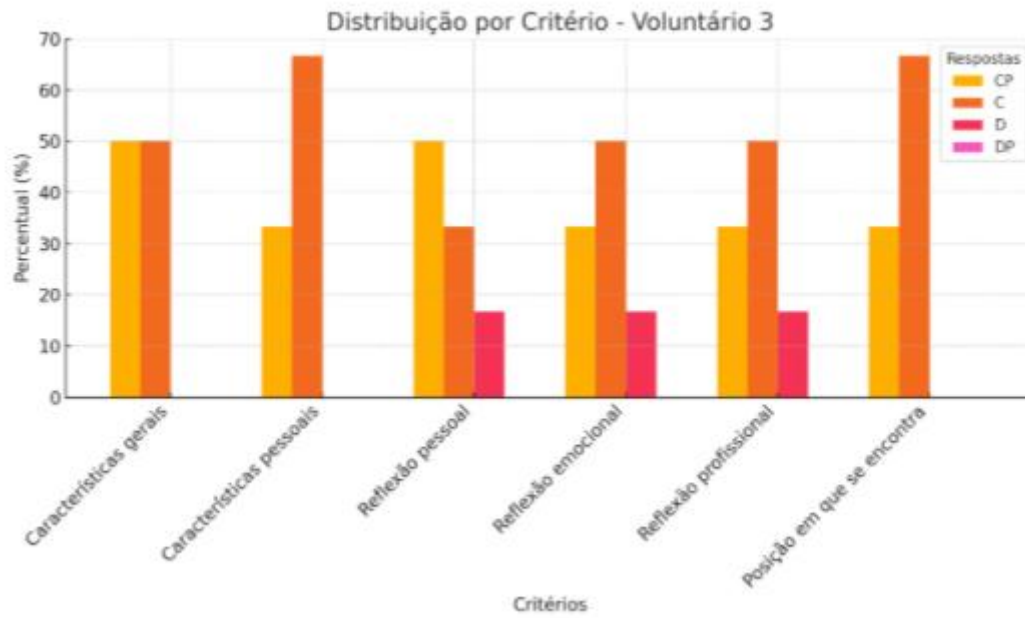


Gráfico 11

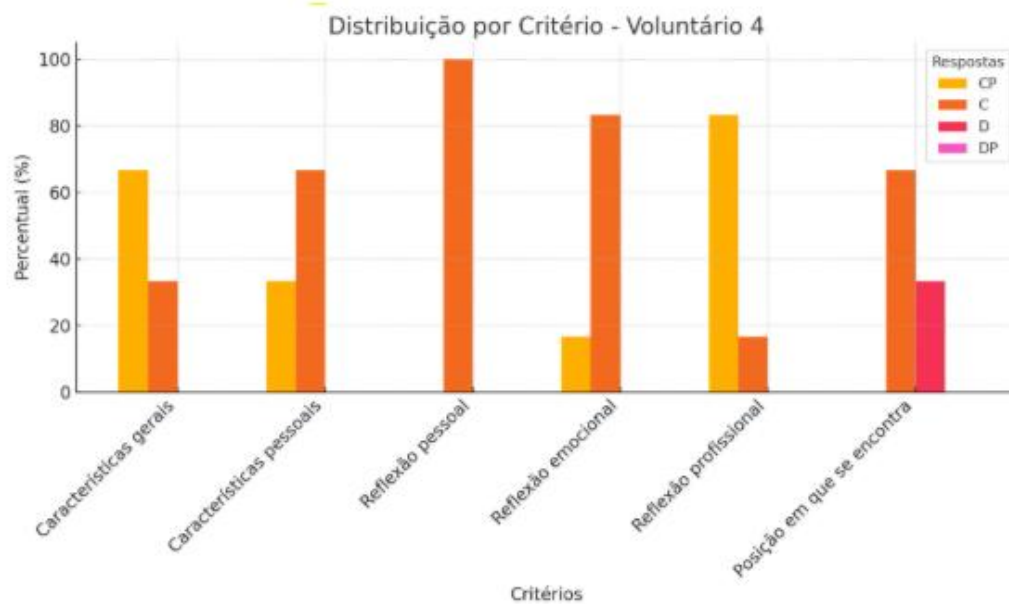


Gráfico 12



Gráfico 13

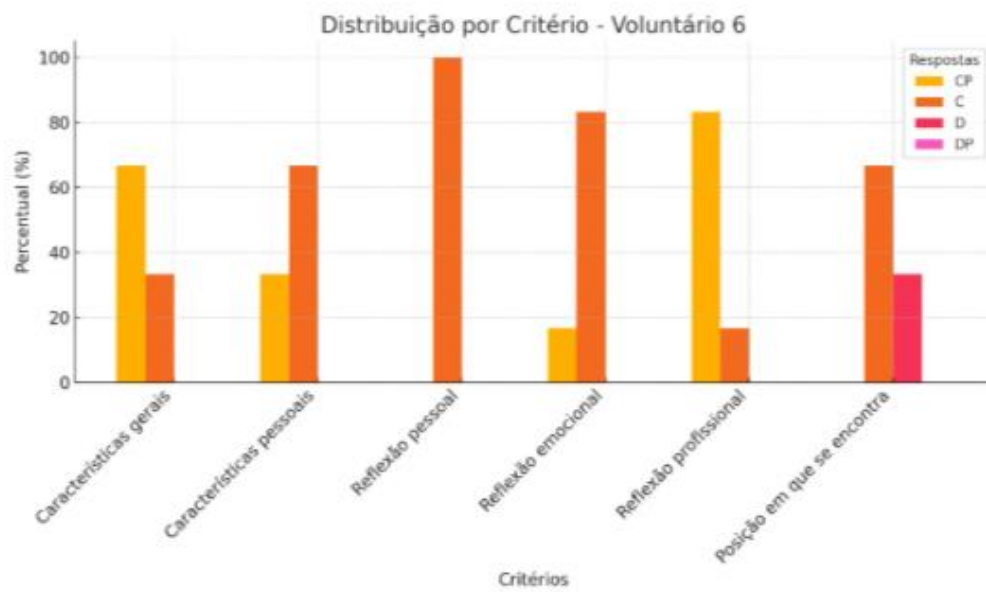


Gráfico 14

