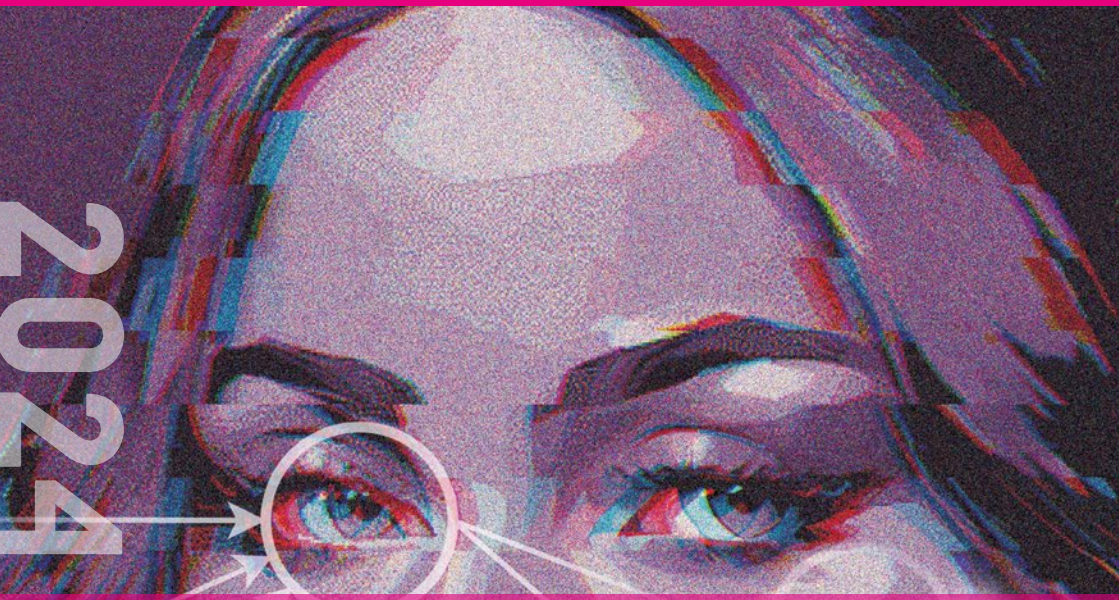
UNIVERSIDADE DO ALGARVE I FARO I WWW.CIAC.PT

AUDITÓRIO 1.4 DO COMPLEXO PEDAGÓGICO, *CAMPUS* DA PENHA



XVIII JORNADAS CIAC

01.MAR.2024

MINDS AND MACHINES: AI IN COMMUNICATION, CULTURE, AND ARTS

THIS OUTPUT HAS BEEN PARTIALLY GENERATED BY ARTIFICIAL INTELLIGENCE

ORGANIZAÇÃO:

CIAC. CENTRO DE INVESTIGAÇÃO EM ARTES E COMUNICAÇÃO

APOIO:

UAlg UNIVERSIDADE DO ALGARVE

fct Fundação para a Ciência e a Tecnologia

UAlg FCHS UNIVERSIDADE DO ALGARVE Faculdade de Ciências Humanas e Sociais

UAlg ESEC UNIVERSIDADE DO ALGARVE Escola Superior de Educação e Comunicação

PROGRAM/PROGRAMA

9h30 Opening Session/*Mesa de Abertura*

Special Panel/*Painel Especial*

Minds and Machines: AI in Communication, Culture, and the Arts

Mentes e Máquinas: a IA na comunicação, na cultura e nas artes

Moderation/*Moderação*: Susana Costa

10h00 Artificial Intelligence, culture and creativity: opportunities for the future

Inteligência Artificial, cultura e criatividade: oportunidades para o futuro

Geraint Wiggins (Vrije Universiteit Brussel/Queen Mary University of London)

10h30 AI, Data and the Question of Human Augmentation

IA, Dados e a Questão da Aumentação Humana

Ana Viseu (NOVA FCSH & ICNOVA)

11h00 Remote conversations with the more-than-human

Conversas à distância com o mais-que-humano

Joana Pestana (ITI-Larsys)

11h30 Debate

11h40 Coffee Break/*Pausa para o Café*

12h00 Digital Art and Communication: Creativity and Social Impact

Arte Digital e Comunicação: criatividade e impacto social

Moderation/*Moderação*: Mirian Tavares

Communication on Display: The "Parallel 3" Activist Digital Media Art Project and Curatorship for Gender Equality in Sports

Comunicação em Exposição: O Projeto de Média-Arte Digital Ativista "Parale-lo 3" e a Curadoria pela Igualdade de Género no Desporto

Jorge Santos (CIAC/UAlg)

12h10 The imagetization of typography in digital immersive environments as a (re) mediation of the reading experience

A imagetização da tipografia em ambientes imersivos digitais como (re) mediação da experiência de leitura

Nuno Martins (CIAC/UAlg)

12h20 "The color of sounds": objectives and challenges in the construction of an immersive radio report

"A Cor dos Sons": Objetivos e Desafios na Construção de uma Reportagem Radiofónica Imersiva

Tatiana Felício (CIAC/UAlg)

12h30 Debate

12h45 Lunch Break/*Pausa para o Almoço*

14h00 Digital Media Art: deconstruction and creation

Média Arte Digital: desconstrução e criação

Moderation/*Moderação*: Bruno Mendes da Silva

Ab/Ob/Sub)ject": an artistic exploration of public engagement with media and self-reflection

(Ab/Ob/Sub)ject": uma exploração artística dos envolvimento do público com os média e da autorreflexão

Rui d'Orey (CIAC/UAlg), Alexandre Martins (CIAC/UALG) & Mirian Tavares (CIAC/UALG)

14h10 Subversion of gravity through performative digital art

Subversão da gravidade através da arte digital performativa

Clara Trigo (CIAC/UAlg), Pedro Alves da Veiga (CIAC/UAb) & Ivani Santana (UFRJ)

14h20 Arquivo e [des]montagem. Processo de criação de um artefato de média--arte digital

Archive and [dis]montage. A creative process of a digital media art artifact

Cristina Cavalcanti (CIAC/UAlg)

14h30 A countermeasure to online hate speech among teenagers: The creative process of "Unbully" game

Uma contramedida ao discurso de ódio online entre adolescentes: Processo criativo do jogo Unbully

Gabriel Evangelista (CIAC/ESTG, Politécnico de Leiria)

14h40 Debate

14h50 Communication and Fiction

Comunicação e Ficção

Moderation/*Moderação*: Gabriela Borges

Fictional Communication: Laboratory of the Right to Communication Laboratory of Production of Fictional Contents

Comunicação ficcional: Laboratório do Direito à Comunicação Laboratório de Produção de Conteúdos Ficcionais

Heloísa Machado (IACS-Instituto de Arte e Comunicação Social/UFF-Universidade Federal Fluminense)

15h00 Brazilian Audiovisual Narratives – A Reflection on Streaming Series (online)

Narrativas audiovisuais brasileiras – uma reflexão sobre as séries para streaming (online)

Samir Cheida (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)

15h10 Deconstructing online hate speech through interactive comics – "The Update"

Desconstruindo o discurso de ódio online através de banda desenhada interativa – "O Update"

Beatriz Valente (CIAC/UALg)

15h20 Debate

15h30 Round Table: Creation Processes

Mesa Redonda: Processos de Criação

Moderation/*Moderação*: Patrícia Dourado

Creation of the ARTADENTRO Project

Criação do Projecto ARTADENTRO

Ana André (CIAC/UAlg)

15h40 The fragmentation of the body, its reconstruction, and its relationship with the psyche in artistic creation

A fragmentação do corpo, a sua reconstrução e a sua relação com a psiché na criação artística

Milita Doré (CIAC/UAlg)

15h50 Analysis of a trilogy of cinematographic creative processes: formation methodology and communication tool

Análise de uma trilogia de processos criativos cinematográficos: metodologia de formação e ferramenta de comunicação

Diogo Simão (CIAC/UAlg)

16h00 Debate

16h30 Teaching and research in communication and culture: a Brazil-Portugal partnership

Ensino e investigação em comunicação e cultura: uma parceria Brasil--Portugal

Moderation/*Moderação*: Jorge Carrega

Rafael Fonseca Santos (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Roberto Gondo Macedo (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Alleid Ribeiro Machado (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Patricio Dugnani (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

Artificial Intelligence, culture and creativity: opportunities for the future

Inteligência Artificial, cultura e criatividade: oportunidades para o futuro

Geraint Wiggins (Vrije Universiteit Brussel/Queen Mary University of London)

Artificial Intelligence has recently attracted renewed attention because of the successes of Large Language Models in simulating human conversation. These models appear to be capable of answering questions in ways very like humans. Unfortunately, this success is partly an illusion: while the mechanisms involved probably do relate at least approximately to the mechanisms of human language, the systems currently encode no notion of truth with respect to the real world. Thus, it is easy to be misled, on two levels: first, the systems are very convincing, and it is all too easy to anthropomorphise them into "real" interlocutors; second, having done the first, it becomes dangerously easy to believe information which is objectively false.

On the other hand, AI systems can be used in other ways, where we understand exactly what they do, and the notion of truth, in the everyday objective sense, is not paramount. It is possible for these systems to go beyond just generation, which has been possible in quasi-computational approaches to creative practice for at least a few hundred years, to systems which optimise in terms of aesthetic preferences, affording human creators new tools and techniques to stimulate and even enhance their own creativity.

In this talk, we focus on these positive opportunities, explaining the points that need to be addressed in the current wave of successful AI, in order to lead the science and its application towards positive outcomes for creators and for society.

A Inteligência Artificial tem atraído uma atenção renovada devido aos sucessos dos Grandes Modelos de Linguagem na simulação de conversas humanas. Estes modelos parecem ser capazes de responder a perguntas de formas muito semelhantes às dos humanos. Infelizmente, esse sucesso é em parte uma ilusão: embora os mecanismos envolvidos provavelmente se relacionem, pelo menos aproximadamente, aos mecanismos da linguagem humana, os sistemas atualmente não codificam nenhuma noção de verdade em relação ao mundo real. Assim, é fácil ser enganado em dois níveis: primeiro, os sistemas são muito convincentes, e é fácil antropomorfizá-los em interlocutores "reais"; segundo, tendo feito o primeiro, torna-se perigosamente fácil acreditar em informações que são objetivamente falsas.

Por outro lado, os sistemas de IA podem ser utilizados de maneiras diferentes, onde entendemos claramente seus procedimentos, e a ideia de verdade, no sentido convencional, não é tão crucial. Esses sistemas têm a capacidade de ir além da simples geração de conteúdo. Essa possibilidade não é nova e remonta a abordagens computacionais na prática criativa que existem há séculos. Agora, os sistemas de IA podem otimizar em termos de preferências estéticas, oferecendo aos criadores humanos novas ferramentas e técnicas para estimular e até mesmo aprimorar sua própria criatividade.

Nesta palestra, focar-nos-emos nestas oportunidades, explicando os pontos que precisam ser abordados na atual onda de sucesso da IA, a fim de conduzir a ciência e sua aplicação para resultados positivos, para os criadores e para a sociedade.

Geraint A. Wiggins studied Mathematics and Computer Science at Corpus Christi College, Cambridge and holds PhDs from the University of Edinburgh's Artificial Intelligence and Music Departments. His main research area is computational creativity, which he views as an intersection of artificial intelligence and cognitive science. He is interested in understanding how humans can be creative by building computational models of mental behaviour and comparing them with the behaviour of humans. He has worked at the University of Edinburgh and three colleges of the University of London: City (where he served as Head of Computing, and Senior Academic Advisor on Quality), Goldsmiths, and Queen Mary (where he served as Head of School of Electronic Engineering and Computer Science). In 2018, he moved his Computational Creativity Lab to the Vrije Universiteit Brussel, in Belgium. He is a former chair of SSAISB, the UK learned society for AI and Cognitive Science, and of the international Association for Computational Creativity. He is a consulting editor of Music Perception (the journal of the Society for Music Perception) and an editorial board member of the Journal of New Music Research, and the Journal of Creative Music Systems.

Geraint A. Wiggins estudou Matemática e Ciências da Computação no Corpus Christi College, Cambridge, e é Doutorado pelo Departamento de Inteligência Artificial e Música da Universidade de Edimburgo. A sua principal área de investigação é a criatividade computacional, que vê como uma interseção entre inteligência artificial e ciência cognitiva. Está interessado em entender a forma como os humanos podem ser criativos, construindo modelos computacionais de comportamento mental e comparando-os com o comportamento dos humanos. Trabalhou na Universidade de Edimburgo e em três faculdades da Universidade de Londres: City (onde atuou como Chefe de Computação e Consultor Académico Sénior de Qualidade), Goldsmiths e Queen Mary (onde atuou como Chefe da Escola de Engenharia Eletrônica e Ciências da Computação). Em 2018, transferiu o seu Laboratório de Criatividade Computacional para a Vrije Universiteit Brussel, na Bélgica. É ex-presidente da SSAISB, a Sociedade de aprendizagem do Reino Unido para IA e Ciência Cognitiva, e da Associação Internacional de Criatividade Computacional. É editor consultor da Music Perception (Revista da Sociedade de Percepção Musical) e membro do conselho editorial do Journal of New Music Research e do Journal of Creative Music Systems.

AI, Data and the Question of Human Augmentation
IA, Dados e a Questão da Aumentação Humana

Ana Viseu (NOVA FCSH & ICNOVA)

In this talk, I will discuss current developments in AI and datafication and will put them in conversation with earlier efforts to augment humans through information technologies. We'll explore how many of the emerging discourses have a long and troubled history.

Nesta palestra, irei discutir os desenvolvimentos atuais em IA e dataficação e irei colocá-los em diálogo com esforços anteriores para ampliar os seres humanos por meio de tecnologias de informação. Vamos explorar como muitos dos discursos emergentes têm uma história longa e problemática.

Ana Viseu is Assistant Professor at NOVA-FCSH (Faculty of Social and Human Sciences, NOVA University of Lisbon) and a member of ICNOVA – Communications Institute. Anchoring her thinking in digital media studies, feminist technoscience and 'science and technology studies,' she specializes in studies of the development of emergent technologies, their use and regulation. She is interested in understanding how emergent technologies materialize, reify and transform particular understandings and imaginaries of the world.

Ana Viseu received her Ph.D. from the University of Toronto in 2005 with a dissertation that examined the multiple and conflicted meanings of bodily augmentation through wearable computers. She went on to do a Post-Doc at Cornell University, USA, where she was the "in-house" social scientist at CNF, and collaborated with practitioners to examine the social and ethical dimensions of nanotechnology research and development.

In 2019, she was honored as one of Portugal's 100 Female Scientists. Her work has been published in several books and journals, mostly recently Nature and Social Studies of Science. She has also participated and organized a number of outreach activities that seek to bring science to the publics.

Ana Viseu é Professora Auxiliar na NOVA-FCSH (Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade Nova de Lisboa) e membro do ICNOVA – Instituto de Comunicação. ncorando seu pensamento nos estudos de média digital, tecnociência feminista e'estudos de ciência e tecnologia', especializou-se em estudos sobre o desenvolvimento de tecnologias emergentes, o seu uso e regulação. Está interessada em entender como as tecnologias emergentes materializam, reificam e transformam entendimentos e imaginários particulares do mundo.

Ana Viseu doutorou-se pela Universidade de Toronto em 2005 com uma dissertação que examinava os significados múltiplos e conflitantes da ampliação corporal por meio de computadores vestíveis. Ela prosseguiu com um pós-doutorado na Universidade Cornell, EUA, onde foi a "Cientista Social residente" no CNF, e colaborou com profissionais para examinar as dimensões sociais e éticas da pesquisa e desenvolvimento de nanotecnologia.

Em 2019, foi homenageada como uma das 100 Cientistas Femininas de Portugal. O seu trabalho foi publicado em vários livros e revistas, principalmente na Nature e nos Estudos Sociais da Ciência. Ela também participou e organizou várias atividades de divulgação que procuram levar a ciência ao público.

Remote conversations with the more-than-human
Conversas à distância com o mais-que-humano

Joana Pestana (ITI-Larsys)

In recent years, there has been a growing interest in design approaches that aim to destabilize human hegemony over non-humans, largely in response to climate breakdown and exponential technological advancement. Theoretical production on a more-than-human orientation to design has stimulated diverse exploratory and experimental practices. Despite this effort, there is still uncertainty regarding the translation methods used by designers in the dialogue between theory and practice. This communication focuses on the development of a project located in that territory. A digital communication platform was created to establish a more-than-human dialogue. An interdisciplinary group of participants was challenged to discuss modes of participation of nature elements, with each participant being asked to converse and draw proposals in their own name or in the name of a non-human entity. To do so, participants relied on their own research and practice or used a generative AI model. This communication discusses: (i) the design and process carried out in creating this platform; (ii) the methodological improvement chain that supported the completion of the project.

Observa-se nos últimos anos um interesse crescente por abordagens ao design que visam desestabilizar a hegemonia humana sobre os não-humanos, muito em parte em resposta ao colapso climático e avanço tecnológico exponencial. A produção teórica sobre uma orientação mais-que-humana ao design tem estimulado práticas diversificadas de teor exploratório e experimental. Apesar desse esforço, consta-se ainda incerteza relativamente aos métodos de tradução utilizados por designers no diálogo da teoria com a prática. Esta comunicação centra-se no desenvolvimento de um projecto situado nesse território. De modo a estabelecer um diálogo mais-que-humano, foi criada uma plataforma de comunicação remota digital. Um grupo interdisciplinar de participantes previamente selecionado, foi desafiado a conversar sobre modos de participação de elementos da natureza, tendo sido solicitado a cada elemento que desenhasse propostas em seu nome ou em representação de um elemento não-humano. Nesse processo, alguns participantes recorreram a modelos de inteligência artificial generativa. Esta comunicação discute: (i) o design e processo levados a cabo na sua constituição desta plataforma; (ii) a cadeia de aperfeiçoamento metodológico que sustentou a realização do projeto.

Joana Pestana is a designer and educator. She is PhD candidate in Digital Media at the University of Porto/University of Lisbon and is a guest assistant at FBAUP, having previously taught at various institutions, including the Catholic University of Porto and Kingston School of Art. She has been working as an individual designer and art director since 2012, having developed visual identities, exhibition and web projects for cultural organizations such as Galeria Municipal do Porto, MAAT, London College of Communication, among others. Since 2016, she has developed independent and collaborative projects focused on critical reflection on the monopolies of digital technologies, including the platform *scripted.space* or the creation of the exhibitions *Omniscience: Strategies of Fracture and Escape* (Fórum da Maia, 2021) and *Scrolling the Arcane* (Planetário do Porto, 2020).

Joana Pestana é designer e educadora. Doutoranda em Media Digitais na Universidade do Porto/NOVA FCSH/Universidade de Lisboa e assistente convidada na FBAUP, lecionou anteriormente em diversas instituições, nomeadamente na Universidade Católica do Porto e Kingston School of Art. Trabalha como desig-

ner e diretora de arte desde 2012, desenvolvendo identidades visuais e projetos de design expositivo e web para estruturas culturais como a Galeria Municipal do Porto, MAAT, London College of Communication, entre outros. Deste 2016 desenvolve, a título independente e colaborativo, projectos destinados à reflexão crítica sobre monopólios das tecnologias digitais, como a plataforma de conversas *scripted. space* ou a criação das exposições *Omnisciência: Estratégias de Fractura e Fuga* (Fórum da Maia, 2021) ou *Scrolling the Arcane* (Planetário do Porto, 2020).

Communication on Display: The "Parallel 3" Activist Digital Media Art Project and Curatorship for Gender Equality in Sports

Comunicação em Exposição: O Projeto de Média-Arte Digital Ativista "Paralelo 3" e a Curadoria pela Igualdade de Género no Desporto

Jorge Santos (CIAC/UAlg)

The presentation will address the intersection between Digital Media Art (DMA) and exhibition curation in the context of gender equality in sports. It will focus on the process of creating the DMA project/artifact Parallel 3 – Cube Artivism developed to raise awareness about this cause, presenting the motivation, inspirations, and concepts, following the seven steps method of A/R/Cography, resulting in an interactive cube that serves as a portal to other realities.

Tested in a collective DMA exhibition, the artifact successfully engaged the audience and highlighted the power of art and technology in promoting positive social change. For this reason, the activist curation of the exhibition "Women in Sports – Pioneering, Challenges, Inspiration, Equality," addressing social issues such as gender equality in sports, is presented as a case study of the ongoing research. The objective is to explore how activist DMA can be created and integrated into exhibition curation to promote communication, interaction, involvement, and awareness regarding gender equality issues in sports, within a sports-themed museum.

The presentation will conclude with the operationalization strategy of the research and ongoing activities, such as research, curation, and operational issues, emphasizing the importance of institutional framing interviews and visitor interviews, expected to be collected after the exhibition. This underscores the continuous need for innovation and critical reflection in integrating Digital Media Art into exhibition curation as a means of communication to promote gender equality in sports.

A apresentação irá abordar a interseção entre a Média-Arte Digital e a curadoria de exposições no contexto da igualdade de género no desporto. Vai focar no processo de criação do projeto/artefacto de DMA Paralelo 3 – Cube Artivism desenvolvido para sensibilizar para esta causa, apresentando a motivação, inspirações e conceitos, seguindo o método de sete passos de A/R/Cografia, resultando num cubo interativo que serve como portal para outras realidades.

Testado numa exposição coletiva de DMA, o artefacto envolveu com sucesso o público e destacou o poder da arte e da tecnologia na promoção de mudanças sociais positivas. Por esta razão, a curadoria ativista da exposição "Mulheres no Desporto – Pioneirismo, Desafios, Inspiração, Igualdade", abordando questões sociais como a igualdade de género no desporto, é apresentada como um estudo de caso da investigação em curso. O objetivo é explorar como a DMA ativista pode ser criada e integrada à curadoria de exposições para promover comunicação, interação, envolvimento e consciencialização sobre questões de igualdade de género no desporto, dentro de um museu temático de desporto.

A apresentação concluirá com a estratégia de operacionalização da investigação e atividades em curso, como pesquisa, curadoria e questões operacionais, enfatizando a importância de entrevistas de enquadramento institucional e entrevistas com visitantes, esperadas após a exposição. Isso destaca a necessidade contínua de inovação e reflexão crítica na integração da Média-Arte Digital na curadoria de exposições como um meio de comunicação para promover a igualdade de género no desporto.

Jorge Santos is a Ph.D. candidate in Digital Media Art (University of Algarve and Open University), holds a master's degree in Communication Culture and Information Technologies (ISCTE.IUL), and a bachelor's degree in Artistic Studies (Open University). He collaborates with the National Sport Museum, overseeing communication, image, and digital presence strategy, as well as managing educational services, curation, and exhibition design. With extensive experience in guided tours, he is motivated to communicate with creativity, encouraging reflection on topics of Art and Society, such as artivism or raising awareness for causes. Currently, he is a researcher at CIAC – Research Center for Arts and Communication, conducting research on curating an exhibition with DMA, focusing on gender equality in sports, forming the basis for his doctoral thesis.

Jorge Santos é doutorando em Média-Arte Digital (Universidade do Algarve e Universidade Aberta), detentor de mestrado em Cultura de Comunicação e Tecnologias de Informação (ISCTE.IUL) e licenciatura em Estudos Artísticos (Universidade Aberta). Colabora com o Museu Nacional do Desporto, supervisionando a estratégia de comunicação, imagem e presença digital, bem como gerindo os serviços educativos, curadoria e design de exposições. Com vasta experiência em visitas guiadas, sente-se motivado a comunicar com criatividade, incentivando a reflexão sobre temas de Arte e Sociedade, como o artivismo ou a sensibilização para causas. Atualmente, é investigador no CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação, realizando pesquisas sobre curadoria de exposições recorrendo a Média-Arte Digital, com foco na igualdade de género no desporto, que serve de base para a sua tese de doutoramento.

The imagetization of typography in digital immersive environments as a (re) mediation of the reading experience

A imagetização da tipografia em ambientes imersivos digitais como (re) mediação da experiência de leitura

Nuno Martins (CIAC/UAlg)

The imagistic character of the written word began to be diffused in the beginning of the twentieth century by avant-garde movements that challenged artistic and social conventions. We intend here to carry out a brief analysis of the significance of typographic composition, in which words acquire a visual intention, which can be "read" even before the verbal content, considering various Futurist and Dadaist approaches to the aesthetic and semantic exploration of text, establishing relationships with contemporary movements, with particular emphasis on artistic projects in digital environments, which incorporate new forms of visual expression and typographic manipulation, such as kinetics, interaction and generativity.

This study will partly support a project that envisages the creation of an interactive typographic installation, using as textual material a selection of poems from Sophia de Mello Breyner Andresen's poetic corpus. Through the visual interpretation of her poems, we intend to contribute to the creation of knowledge about how an imagetic typographic approach, which makes use of kinetic, interactive and generative behaviors, can influence the perception generally attributed to static text, and be influential in the (re)interpretation of poetic works with a conventional graphic structure, as well as in increasing the absorption of its information.

The digital information and communication technologies have led to important changes in the way that people read, write and communicate. The printed book, which for a long time was the main mediator for the written word, now faces competition from digital interfaces that facilitate the integration of different forms of language.

Given this scenario, we propose a discussion around the relevance of artefacts that explore the imagetization of typography in immersive digital environments as a remediation of the reading experience, and their role in teaching and promoting literature.

A índole imagética da palavra escrita começou a ser difundida no início do século vinte, por movimentos vanguardistas que desafiavam as convenções artísticas e sociais.

Pretendemos, aqui, realizar uma breve análise ao significado da composição tipográfica, na qual as palavras adquirem uma intenção visual, passíveis de "leitura" antes mesmo do conteúdo verbal, considerando diversas abordagens futuristas e dadaístas de exploração estética e semântica do texto, estabelecendo-se relações com movimentos contemporâneos, com particular ênfase em projetos artísticos em ambientes digitais, que incorporam novas formas de expressão visual e manipulação tipográfica, tais como a cinética, a interação e a generatividade.

Este estudo sustentará, em parte, um projeto que prevê a criação de uma instalação tipográfica interativa, usando como matéria textual uma seleção de poemas do corpus poético de Sophia de Mello Breyner Andresen. Por meio da interpretação visual dos seus poemas, pretendemos contribuir para a criação de conhecimento sobre como uma abordagem tipográfica imagética, que faz uso de comportamentos cinéticos, interativos e generativos, pode influenciar a perceção genericamente atribuída ao texto estático, e ser influente na (re)interpretação de obras poéticas com estrutura gráfica convencional, bem como, no aumento da absorção da sua informação.

As tecnologias digitais de informação e comunicação conduziram a transformações importantes na forma como as pessoas leem, escrevem e comunicam. O livro impresso, que durante muito tempo foi o principal mediador para a palavra escrita, enfrenta agora a concorrência de interfaces digitais que facilitam a integração de diversas formas de linguagem. Perante este cenário, propomos uma discussão em torno da relevância de artefactos que exploram a imagetização da tipografia em ambientes imersivos digitais como remediação da experiência de leitura, e do seu papel em práticas de ensino e promoção da literatura.

Nuno Filipe Pereira Martins is a PhD student in Digital Media (UAlg/UAb) and has a degree in Communication Design (ESEC-UAlg). He is a Communication Designer and Invited Assistant Professor at the School of Education and Communication, University of the Algarve, on the degree in Communication Design and the TeSP course in Multimedia Design and Technologies. As a researcher he is, since 2024, an integrated member ofthe Arts and Communication Research Center (Centro de Investigação em Artes e Comunicação – CIAC).

Nuno Filipe Pereira Martins é doutorando em Média-Arte Digital (UAlg/UAb) e licenciado em Design de Comunicação (ESEC-UAlg). É Designer de Comunicação e Professor Assistente Convidado, na Escola Superior de Educação e Comunicação, Universidade do Algarve, no curso de Licenciatura em Design de Comunicação e no curso TeSP em Design e Tecnologias Multimédia. Desde 2024, é investigador no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC).

“The color of sounds”: objectives and challenges in the construction of an immersive radio report

“A Cor dos Sons”: Objetivos e Desafios na Construção de uma Reportagem Radiofónica Imersiva

Tatiana Felício (CIAC/UAlg)

“The Color of Sounds” consists of a radio report using immersive techniques that demonstrates the importance of sounds in the lives of visually impaired people. The aim is to raise awareness of the challenges faced by blind people and how sounds can be their allies. This project is being developed as part of the master’s degree in Communication and Digital Media at the School of Education and Communication at the University of the Algarve.

“A Cor dos Sons” consiste numa reportagem radiofónica com recurso a técnicas imersivas que demonstra a importância dos sons na vida de pessoas com deficiência visual. O objetivo é dar a conhecer os desafios que as pessoas cegas enfrentam e a forma como os sons são seus aliados. Este projeto desenvolve-se no âmbito do mestrado em Comunicação e Media digitais da Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve.

Tatiana Lopes Felício was born on November 13, 2000, in Faro. She graduated in Communication Sciences from the School of Education and Communication at the University of the Algarve (ESEC-UAlg). She was an employee of Rádio Universitária do Algarve (RUA FM) between 2019 and 2023, with extensive experience in radio animation, sound capture and editing, among others. She completed a curricular internship at the Faro Delegation of Antena 1 of Rádio e Televisão de Portugal (RTP), where she is currently developing a professional internship, while attending the 2nd year of the master’s degree in Communication and Digital Media at ESEC-UAlg.

Tatiana Lopes Felício nasceu a 13 de novembro de 2000, em Faro. Licenciou-se em Ciências da Comunicação na Escola Superior de Educação e Comunicação, na Universidade do Algarve (ESEC-UAlg). Foi colaboradora da Rádio Universitária do Algarve (RUA FM) entre 2019 e 2023, contando com uma vasta experiência em animação de rádio, captação e edição de sons, entre outros. Realizou um estágio curricular na Delegação de Faro da Antena 1 da Rádio e Televisão de Portugal (RTP), onde se encontra atualmente a desenvolver um estágio profissional, ao mesmo tempo que frequenta o 2.º ano do mestrado em Comunicação e Media Digitais da ESEC-UAlg.

Ab/Ob/Sub)ject": an artistic exploration of public engagement with media and self-reflection

(Ab/Ob/Sub)ject": uma exploração artística dos envolvimento do público com os média e da autorreflexão

Rui d'Orey (CIAC/UAlg), Alexandre Martins (CIAC/UALG) & Mirian Tavares (CIAC/UALG)

This communication focuses on the development of "(Ab/Ob/Sub)ject", an artifact situated at the intersection of digital art and personal exploration. This piece represents not only an interactive narrative but also a journey of practice-based research in artistic terms. Utilizing Julia Kristeva's concept of the abject, this work instigates the audience to reflect on their relationship with media.

"(Ab/Ob/Sub)ject" combines YouTube videos, 3D models, and interaction with artificial intelligence in an application designed to be both immersive and unsettling. This dichotomy, contrasting viewer engagement with themes and images that evoke discomfort, can also be observed in Mihaly Csikszentmihalyi's concept of flow, a concept about the balance between challenge and skill, optimal experience, and user immersion.

This discomfort results from thematic elements inspired by Kristeva's theory and the positioning of the audience in a place of self-awareness and critique, challenging the distancing commonly associated with media consumption.

On a technical level, the interactive design of this piece plays a crucial role in conveying its message. Designed for a single user, it uses head rotation captured through the webcam. The audience's choice determines what they see and what kind of images they wish to consume. By looking left or right, the user can switch between different videos. On the other hand, the intermediate position acts as a mirror that forces the user to confront an image of themselves, while the tags "abject," "object," and "subject" appear on the screen.

Through "(Ab/Ob/Sub)ject," the audience is encouraged to reconsider their connection with media objects. With this artifact, the aim is to challenge passive consumption and promote a more active, critical, and self-aware engagement. This project seeks to push the boundaries of traditional narratives and serves as an artistic, scientific, and academic journey exploring the correlations between technology, art, and self-discovery.

Esta comunicação foca-se no desenvolvimento de "(Ab/Ob/Sub)ject", um artefacto que se situa na interseção entre arte digital e exploração pessoal. Esta peça representa não apenas uma narrativa interativa, mas também uma jornada de pesquisa baseada na prática artística. Utilizando o conceito de abjecto de Julia Kristeva, esta obra instiga o público a refletir sobre a sua relação com os meios de comunicação.

"(Ab/Ob/Sub)ject" combina vídeos do YouTube, modelos 3D e interação com inteligência artificial numa aplicação concebida para ser simultaneamente envolvente e desconcertante. Esta dicotomia que contrasta o envolvimento do espetador, com temas e imagens que evocam desconforto, pode também ser observada no conceito de flow de Mihaly Csikszentmihalyi, um conceito sobre o equilíbrio entre desafio e habilidade, a 'optimal experience' e a imersão do utilizador.

Este desconforto resulta dos elementos temáticos inspirados na teoria de Kristeva e no posicionamento do público num lugar de autoconsciência e crítica, desafiando o distanciamento comumente associado ao consumo dos média.

Num nível técnico, o design interativo desta peça desempenha um papel crucial na transmissão da sua mensagem. Concebida para um único utilizador, ela utiliza a rotação da cabeça captada através da webcam. A escolha do público determina o que eles veem e que tipo de imagens desejam consumir. Ao olhar para a esquerda ou para a direita, o utilizador pode alternar entre diferentes vídeos. Por outro lado, a posição intermédia funciona como um espelho que obriga o utilizador a confrontar-se com uma imagem de si mesmo, enquanto as etiquetas "abject", "object" e "subject" aparecem no ecrã.

Através de "(Ab/Ob/Sub)ject", o público é incentivado a reconsiderar a sua ligação com objetos mediáticos. Com este artefacto procura-se desafiar o consumo passivo e promover uma envolvência mais ativa, crítica e autoconsciente. Este projeto procura ultrapassar os limites das narrativas tradicionais e serve como uma jornada artística, científica e académica que explora as correlações entre tecnologia, arte e autodescoberta.

Rui d'Orey is a programmer and digital art researcher. He holds a degree in Computer Science from the Faculty of Sciences of the University of Porto, where he also conducted research funded by FCT for a computer graphics laboratory. He has been involved in studies related to software development and has served as a team leader and project manager in various initiatives. His expertise covers various areas of specialization, including work related to 3D graphics, virtual reality, augmented reality, and artificial intelligence. Currently, he is a researcher at the CIAC – Research Center for Arts and Communication and a programmer at a company specializing in point clouds for web browsers. Rui d'Orey is pursuing a Ph.D. in Digital Media Art at the University of Algarve and the Open University. His research explores the interdisciplinary relationship between arts and humanities, particularly at the intersection of technology and digital media.

Alexandre Martins is a Ph.D. student in Digital Media Art (UAlg/UAb), holding a master's degree in Heritage, Arts, and Cultural Tourism (ESE-IPP 2020) and a bachelor's degree in Foreign Languages and Cultures (ESE-IPP 2018). He collaborated with the Northern Regional Directorate of Culture (DRCN), providing support in the review and editing of the monographic collection "Heritage in the North," and with the Avanca Cine-Club in the organization of its documentary archive. He is a researcher at the CIAC – Research Center for Arts and Communication, where he conducts studies in Digital Arts and Audiovisual Communication. In parallel, he has published several articles and produced multiple audiovisual and digital artifacts exploring typography and the written word.

Mirian Tavares holds a Ph.D. in Contemporary Communication and Culture from the Federal University of Bahia. She is the coordinator of the Research Center for Arts and Communication (CIAC) and Associate Professor at the Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Algarve (UAlg). She also serves as the Director of the Ph.D. Program in Digital Media Art, taught in partnership between the University of Algarve and the Open University. Internationally, she holds the vice presidency of the International Association of Computational Art – ARTECH-Int, which she articulates with other relevant roles at the national level. She is a member of the curatorial team of the Portuguese Network of Contemporary Art and Director of *Rotura – Journal of Communication, Culture, and Arts*. She has been involved in over 25 scientific projects, exercising, in many of them, a role of general coordination and/or institutional coordination. By invitation, she has participated in over 100 national and international conferences, with more than 60 articles published in nationally and internationally recognized journals. As a result of her intense scientific activity, she has published 17 books and contributed to 56 chapters of highly recognized works in her field of study. In total, more than 50 masters, doctors, and post-doctors have defended their titles under her guidance.

Rui d'Orey é programador e investigador de arte digital. Possui uma licenciatura em Ciência da Computação pela Faculdade de Ciências da Universidade do Porto, onde também desenvolveu investigação financiada pela FCT para um laboratório de gráficos por computador.

Esteve envolvido em estudos relacionados com o desenvolvimento de *software* e desem-

penhou funções de líder de equipa e gestor de projeto em várias iniciativas diferentes. A sua experiência abrange diversas áreas de especialização, incluindo trabalhos relacionados com gráficos 3D, realidade virtual, realidade aumentada e inteligência artificial.

Atualmente, é investigador no CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação e programador numa empresa especializada em nuvens de pontos para navegadores web.

Rui d'Orey está a desenvolver um doutoramento em Média-Arte Digital na Universidade do Algarve e na Universidade Aberta. A sua pesquisa explora a relação interdisciplinar entre artes e humanidades, particularmente na interseção entre tecnologia e média digital.

Alexandre Martins é doutorando em Média-Arte Digital (UAlg/UAb), mestre em Património, Artes e Turismo Cultural (ESE-IPP 2020) e licenciado em Línguas e Culturas Estrangeiras (ESE-IPP 2018). Colaborou com a Direção Regional de Cultura do Norte (DRCN), dando apoio na revisão e edição da coleção monográfica "Património a Norte" e com o Cine-Clube de Avanca na organização do seu arquivo documental. É investigador no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC), onde desenvolve estudos nas Artes Digitais, e na Comunicação Audiovisual. Em paralelo tem vindo a publicar diversos artigos e a realizar múltiplos artefactos audiovisuais e digitais que exploram a tipografia e a palavra escrita.

Mirian Tavares é Doutorada em Comunicação e Cultura Contemporâneas, pela Universidade Federal da Bahia. É coordenadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) e Professora Associada da Faculdade de Ciências Humanas e Sociais, da Universidade do Algarve (UAlg). Assume ainda o cargo de Diretora do Doutoramento em Média-Arte Digital. No plano internacional assume a vice-presidência da Associação Internacional de Arte Computacional – ARTECH-Int, que articula com outras funções de relevo a nível nacional. É membro da equipa de curadores da Rede Portuguesa de Arte Contemporânea e Diretora da *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*. Esteve envolvida em mais de 25 projetos científicos, exercendo, em muitos deles, um papel de coordenação geral e/ou coordenação institucional. Participou, por convite, em mais de 100 conferências nacionais e internacionais, contabilizando mais de 60 artigos publicados em revistas de referência, reconhecidas nacional e internacionalmente. Como resultado da sua intensa atividade científica já deu à estampa 17 livros, tendo publicado em 56 capítulos de obras reconhecidas na sua área de estudo. No total, mais de 50 mestres, doutores e pós-doutores defenderam os seus títulos sob sua orientação.

Subversion of gravity through performative digital art

Subversão da gravidade através da arte digital performativa

Clara Trigo (CIAC/UAlg), Pedro Alves da Veiga (CIAC/UAb) & Ivani Santana (UFRJ)

This presentation will present partial results from the ongoing research journey in the Doctorate in Digital Media Art (DMAD-UAlg/UAb), with an emphasis on the analysis of performative works of digital media art, previously presented at the ARTECH 2023 event, with updates.

Nesta comunicação serão apresentados resultados parciais do percurso de investigação em andamento no Doutoramento em Média-arte Digital (DMAD-Ualg/UAb), com ênfase na análise de obras performáticas de média-arte digital, apresentados anteriormente no evento ARTECH 2023, com atualizações.

Clara Trigo is a dancer, a choreographer and a professor at the Federal University of Bahia (Brazil). She is currently a PhD student in Digital Media-Art and a researcher at the Research Center in Arts and Communication – CIAC. She is dedicated to the development of emancipatory movement methodologies and to original equipment associated with them. She also dedicates to injuries prevention in dancers and to the investigation of creative process related to instability.

Pedro Alves da Veiga is an artist and researcher with a PhD in Digital Media-Art granted by the University of Algarve and Aberta University, where he is also a Professor and Sub-director of the PhD in Digital Media-Art. He is an integrated member of CIAC, the Research Center in Arts and Communication, and a collaborator of ID+. He is regularly involved in projects at the intersection of art, science and technology, and his research focus lies in the influence of the attention and experience economies in new media art ecosystems, art-based research methods, hactivism, artivism and new media curatorship.

Ivani Santana is an artist and researcher dedicated to the field of dance with technological mediation based on theoretical-practical research. Coordinator of the Dance Theory course/UFRJ. Full Professor at the Department of Body Art (EEFD) and the Postgraduate Dance Program (UFRJ) and the PPG Performing Arts (UFBA). Pioneer in Brazil in telematic dance research via advanced academic telecommunications networks (ICTs). Creator and member of the Women of Improvisation connection and LATINA(S)CÊNICAS – Latin American network of Technologies and Intermediality in the Performing Arts. Leader of the research group: Technological Poetics: "corpoaudivisual".

Clara Trigo é professora na Escola de Dança da Universidade Federal da Bahia (Brasil), dançarina e coreógrafa. Atualmente é doutoranda no DMAD e investigadora do Centro de Investigação em Artes e Comunicação – CIAC. Dedica-se ao desenvolvimento de metodologias emancipatórias de movimento e ao desenvolvimento de equipamentos originais associados às mesmas, à prevenção de lesões em profissionais da dança e à investigação de poéticas relacionadas à instabilidade.

Pedro Alves da Veiga é um artista e investigador doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. É Professor Auxiliar na Universidade Aberta, onde é Subdiretor do Doutoramento em Média-Arte Digital. É membro integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, e colaborador do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Participa regu-

larmente em projetos na fronteira entre arte, ciência e tecnologia, incidindo os seus interesses de investigação na influência das economias da atenção e experiência no ecossistema da média-arte digital; métodos de investigação baseada em arte; hactivismo e artivismo; e curadoria de média-arte digital.

Ivani Santana é artista e pesquisadora e dedica-se ao campo da dança com mediação tecnológica a partir de investigação teórico-prática. Coordenadora do curso de Teoria da Dança/ UFRJ. Professora Titular do Departamento de Arte Corporal (EEFD) e do Programa de Pós Graduação Dança (UFRJ) e do PPG Artes Cênicas (UFBA). Pioneira no Brasil em pesquisa de dança telemática via redes acadêmicas avançadas de telecomunicação (TICs). Idealizadora e membro da conexão Mulheres da Improvisação e da LATINA(S)CÊNICAS – rede Latino-Americana de Tecnologias e Intermidialidades nas Artes Cênicas. Líder do Grupo de Pesquisa Poéticas Tecnológicas: corpo audiovisual.

Arquivo e [des]montagem. Processo de criação de um artefato de média-arte digital

Archive and [dis]montage. A creative process of a digital media art artifact

Cristina Cavalcanti (CIAC/UAlg)

This communication traces the path of creation and development of the artwork *[Dis]montage*. The artwork contrasts documentary images of women who were victims of the Brazilian dictatorship, projected onto a subtle smoke screen generated by a machine, with audio archives of military personnel denying their actions and crimes. It is complemented by a handwritten letter from one of the victims, Inês Etienne Romeu, denouncing the violations she suffered and the threats that her suicide would be faked. This document was chosen precisely because it was written by a woman who, having been the unique survivor of the so-called House of Death, denounced many of the crimes committed there. She was responsible for the formal accusation of some torturers. Her importance lies in the fact that she is a spokesperson for these women, representing them. These three elements [dis]mont to construct a counter-narrative.

It is linked to the PhD research *[Dis]montage: art, archive and digital media*, which investigates the potential of art to problematize official history and contest hegemonic narratives when working with archival materials. It also investigates how the [dis]montage strategy can promote different associations and deviations. Digital media art is thought of as an ideal medium for these provocations, as its essence is: multiple combinations, interactivity and immersion.

A presente comunicação traça o percurso de criação e desenvolvimento da obra *[Des]montagem*. A obra contrapõe imagens documentais de mulheres que foram vítimas da ditadura brasileira, projetadas sobre uma sutil tela de fumaça gerada por uma máquina, com áudios de militares negando suas ações e seus crimes. Complementa-se com a carta manuscrita de uma das vítimas, Inês Etienne Romeu, denunciando as violações que sofreu e as ameaças de que forjariam seu suicídio. Este documento foi escolhido justamente por ter sido escrito por uma mulher que, tendo sido a única sobrevivente da chamada Casa da morte, denunciou muitos dos crimes cometidos ali e foi responsável pela acusação formal de alguns torturadores. Sua importância reside no fato de que é porta-voz dessas mulheres, representando-as. Esses três elementos se [des]montam para construir uma contranarrativa.

Está atrelada à pesquisa de doutoramento *[Des]montagem: arte, arquivo e mídias digitais*, que investiga o potencial da arte em problematizar a história oficial e contestar as narrativas hegemônicas ao trabalhar materiais de arquivo. Também investiga de que forma a estratégia da [des]montagem pode promover diferentes associações e desvios. A media-arte digital é pensada como meio ideal para essas provocações, já que tem como essência as múltiplas combinações, a interatividade e a imersão.

Cristina Cavalcanti is a digital artist, web designer, theater director and actress, founder of the award-winning Visceral Compania. PhD student in Digital Media-Art at the University of Algarve (UAlg) and University Aberta of Portugal (UAb), graduated in Architecture and Urbanism from the Federal University of Paraná and in Theater from the Institute of Arts and Sciences of São Paulo – Brazil. Researcher at the Center for Research in Arts and Communication (CIAC). She currently collaborates with the Laboratório de Investigação e Criação Par-

tilhada: Cinema and Other Moving Images, at the University of Beira Interior. Her research focuses on the use of historical documents in contemporary art.

https://www.cristinacavalcanti.com/

Cristina Cavalcanti é artista digital, web designer, diretora e atriz, fundadora da premiada Visceral Companhia de teatro. Doutoranda em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve (UAlg) e Universidade Aberta de Portugal (UAb), formada em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade Federal do Paraná e em Teatro pelo Instituto de Artes e Ciências de São Paulo – Brasil. Investigadora no Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC). Atualmente colabora com o Laboratório de Investigação e Criação Partilhada: Cinema e Outras Imagens em Movimento, na Universidade da Beira Interior. Sua pesquisa foca no uso do documento histórico na arte contemporânea.

https://www.cristinacavalcanti.com/

A countermeasure to online hate speech among teenagers: The creative process of "Unbully" game

Uma contramedida ao discurso de ódio online entre adolescentes: Processo criativo do jogo Unbully

Gabriel Evangelista (CIAC/ESTG, Politécnico de Leiria)

In today's digital age, children and teenagers immerse themselves in an online universe, composed of digital communities and games. Within this reality, issues associated with hate speech emerge, along with its ramifications in the context of social behaviours and the ability to resolve interpersonal conflicts. The game Unbully, embedded in the PROPS project – Interactive Narratives Propose Pluralistic Discourse, emerges as a countermeasure to online hate speech among players aged 10 to 14. This game is born from a creative process, focused not only on creating entertainment challenges but also on building a reality where positive relationships are fostered, which is the theme of the presentation. In the fictional world of Unbully, the player controls the dragon Tales, who, being discriminated against by his peers, embarks on an adventure through the Black Forest. Overcoming adversities, the hero must prove his worth, evolving and receiving new powers – the result of building a positive relationship with the other dragons in the community.

Na atualidade digital, crianças e adolescentes imergem num universo online, composto por comunidades e jogos digitais. No seio desta realidade, surgem problemáticas associadas ao discurso de ódio e às suas ramificações no contexto dos comportamentos sociais e na capacidade de resolver conflitos interpessoais. O jogo Unbully, inserido no projeto PROPS – Narrativas Interativas Propõem Discurso Pluralista, surge como contramedida ao discurso de ódio online entre jogadores com idades entre os 10 e os 14 anos. Este jogo resulta de um processo criativo, focado não só em criar desafios de entretenimento mas também na criação de uma realidade onde se constroem relações positivas, sendo esta a temática da apresentação. No mundo fictício de Unbully, o jogador controla o dragão Tales que, discriminado pelos seus pares, parte numa aventura pela Floresta Negra. Superando adversidades, o herói terá de provar o seu valor, evoluindo e recebendo novos poderes – fruto da construção de uma relação positiva com os restantes dragões da comunidade.

Gabriel Evangelista was born in 1981 in Winnipeg, Canada. He holds a degree in Industrial Design from ESAD.CR, Polytechnic of Leiria and a Specialist Degree in Audio-visuals and Media Production from the Polytechnic of Leiria. Currently, he is pursuing a PhD in Digital Media-Art from the University of Algarve and Universidade Aberta. Starting his career as a designer and illustrator in 2002 and focusing on the video game industry since 2006, Gabriel has worked with several national and international studios. Currently, he conducts research in the area of visual concept creation for video games and their transformative role in society. He is a higher education professor at the Polytechnic of Leiria and a member of the Scientific-Pedagogical Council of the Undergraduate in Games and Multimedia, where he teaches and coordinates several curricular units focused on game production.

Gabriel Evangelista nasceu em 1981, em Winnipeg, Canadá. Licenciado em Design Industrial pela ESAD.CR e com Título de Especialista em Audio-visuais e Produção dos Media pelo Politécnico de Leiria, actualmente frequenta o doutoramento em Media-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. Iniciando a atividade como designer e ilus-

trador em 2002 e focando-se na indústria de videojogos desde 2006, Gabriel trabalhou com diversos estúdios nacionais e internacionais. Presentemente desenvolve investigação na área da criação de conceitos visuais para videojogos e o papel transformador destes na sociedade. É professor de ensino superior no Politécnico de Leiria e membro do Conselho Científico-Pedagógico da Licenciatura de Games and Multimedia, onde leciona e coordena diversas unidades curriculares focadas na produção de jogos.

Fictional Communication: Laboratory of the Right to Communication Laboratory of Production of Fictional Contents

Comunicação ficcional: Laboratório do Direito à Comunicação Laboratório de Produção de Conteúdos Ficcionais

Heloísa Machado (IACS-Instituto de Arte e Comunicação Social/UFF-Universidade Federal Fluminense)

This research project combines two important paradigms for the Research on the Social Function of Communication. On the one hand, we will analyze the Regulations of the Sector through the elaboration of Devices Law and its Regulatory Agencies, regarding the Electromagnetic Spectrum, as a Public Good and, on the other hand, Content Production Dramaturgical, as a Symbolic Language of Popular Culture.

The field of audiovisual, is characterized as a space of convergence, on a kind of basis for all the other experiences within the different expressions of language. Nothing is more relevant than to deal democratically with these manifestations in the field of Communication.

We need to think of a new dimension of language, which, in addition to the new proposals aimed at character, democratic, and social good, should have a production of contents indicating new semiological paths, especially for the area. For this, we are establishing the following lines of basic study and research:

1. social movements for the democratization of Communication since the event of the First Public TV Forum and, above all, the First Conference National Communication, in Brazil;
2. Public TV in countries already in advanced processes of regulation of Communication, such as Portugal (ERC);
3. the historical relations of the Regulations with the Charter of Human Rights;
4. the concept of "public good" and its discursive diversity;
5. the processes and objectives of content production dramaturgical/fictional within a Brechtian perspective, where the concept of gestures analyses social interrelationships through fiction;
6. practical experience of Audiovisual Realization, within the concepts approached.

Este projeto de investigação combina dois paradigmas importantes para a pesquisa sobre a Função Social da Comunicação. Por um lado, analisaremos os Regulamentos do Setor através da elaboração da Lei dos Dispositivos e das suas Agências Reguladoras, no que diz respeito ao Espectro Eletromagnético, enquanto Bem Público e, por outro lado, a Produção de Conteúdos Dramatúrgicos, como uma Linguagem Simbólica da Cultura Popular.

O campo audiovisual é caracterizado como um espaço de convergência, numa espécie de base para todas as outras experiências dentro das diferentes expressões da linguagem. Nada é mais relevante do que lidar democraticamente com estas manifestações no campo da Comunicação.

É necessário pensar numa nova dimensão da linguagem, que, além das novas propostas visando caráter, democracia e bem social, deveria ter uma produção de conteúdos indicando novos caminhos semiológicos, especialmente para a área. Para isso, estabelecemos as seguintes linhas de estudo e pesquisa básicas:

1. movimentos sociais pela democratização da Comunicação desde o evento do Primeiro Fórum Público de TV e, sobretudo, a

Primeira Conferência Nacional de Comunicação, no Brasil;

2. TV Pública em países já em processos avançados de regulação da Comunicação, como Portugal (ERC);
3. as relações históricas dos Regulamentos com a Carta dos Direitos Humanos;
4- o conceito de "bem público" e sua diversidade discursiva;
5. os processos e objetivos da produção de conteúdos dramatúrgicos/ficcionais dentro de uma perspectiva brechtiana, onde o conceito de gestos analisa as inter-relações sociais através da ficção;
6. experiência prática de Realização Audiovisual, dentro dos conceitos abordados.

The Professor and Researcher, **Maria Heloisa Pereira Toledo Machado** mainly works in the following areas: Actor Direction, Staging, Fiction/Audiovisual Directing, Dramaturgy/Script, Teledramaturgy, Video art dramaturgical Public TV, Communication Policies and Democratization of the Public Media.

She was a Full Professor at the Film and Video Department (course film and audiovisual), the Institute of Art and Communication Social, the Fluminense Federal University – UFF and at the School of Theatre, of the Federal University of the State of Rio de Janeiro – UNIRIO. She was a Professor at the Faculty of Communication, University of Brasilia – UNB and a Researcher/Professor at the School of Theater and Cinema, ESTC, of Lisbon.

She has a postdoctoral degree from the University of Lisbon and a DEA and PhD at the Institute for Theatrical and Cinematographic Studies, of Paris 3 (equivalence in Master and Doctorate of Communication, by the Federal University of Rio de Janeiro, UFRJ). She is Graduated also in French Literature, USP. Coordinated, among others, the following Research and Extension: Public/digital TV and content production fictional as a socio-transformation factor cultural; Active analysis (of Stanislavski and Kusnet) towards actors for cinema and theater.

A Professora Doutora e Pesquisadora, **Maria Heloisa Pereira Toledo Machado**, atua, principalmente, nas seguintes áreas:

Direção de Atores, Encenação, Realização de ficção/audiovisual, Dramaturgia/Roteiro, Teledramaturgia, Videoarte dramatúrgico, TV Pública, Políticas de Comunicação e Democratização da Mídia Pública.

Foi Professora Titular do Departamento de Cinema e Vídeo (curso de cinema e audiovisual), do Instituto de Arte e Comunicação Social, da Universidade Federal Fluminense – UFF e da Escola de Teatro, da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro – UNIRIO. Foi Professora cedida na Faculdade de Comunicação, da Universidade de Brasília – UNB e Pesquisadora/Professora conveniada na Escola Superior de Teatro e Cinema, ESTC, de Lisboa.

Tem Pós-doutorado pela Universidade de Lisboa. Fez DEA e Doutoramento no Instituto de Estudos Teatrais e Cinematográficos, de Paris 3 (equivalência em Mestrado e Doutorado de Comunicação, pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, UFRJ). Tem Graduação (Licenciatura) em Letras/Francês, pela USP.

Coordenou, entre outros, os seguintes projetos de Pesquisa e Extensão:

A TV pública/digital e a produção de conteúdos ficcionais como fator de transformação sócio-cultural; A análise ativa (de Stanislavski e Kusnet) na direção de atores para cinema e teatro.

Brazilian Audiovisual Narratives – A Reflection on Streaming Series (online)

Narrativas audiovisuais brasileiras – uma reflexão sobre as séries para streaming (online)

Samir Cheida (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo)

With the growth of VOD platforms – Video On Demand – much of the Brazilian audiovisual series are financed by players such as Netflix, Amazon Prime, HBO and the Brazilian Globoplay. To write the series, the writers use the script room method, widely spread in the United States for the production of narratives for American television. However, Brazil has an important tradition in the writing of novels, and series such as Rota 66 (2022), Cangaço Novo (2023), O Rei da TV (2021) has characteristics of both the American method and the well-known Brazilian melodramas. The presentation will analyze examples taken from these series that demonstrate the hybrid characteristic of narratives. As a theoretical cut, the presentation will be based on the concepts of creation process of Cecilia Salles, highlighting and analyzing the procedures used by the writers to build the narratives. Always taking creation as a network, in which the interactions between the subjects and the project show as protagonists of the process.

Com o crescimento das plataformas de VOD – Video On Demand – boa parte das séries audiovisuais brasileiras são financiadas por players como Netflix, Amazon Prime, HBO e a brasileira Globoplay. Para escrever as séries, os roteiristas utilizam o método da sala de roteiro, bastante difundido nos Estados Unidos para a produção de narrativas para a tv norte-americana. Entretanto, o Brasil tem uma tradição importante na redação de novelas, e séries como Rota 66 (2022), Cangaço Novo (2023), O Rei da TV(2021) tem características tanto do método norte-americano quanto dos conhecidos melodramas brasileiros. A apresentação irá analisar exemplos tirados dessas séries que demonstram a característica híbrida das narrativas. Como recorte teórico, a apresentação irá se apoiar nos conceitos de processo de criação de Cecilia Salles, destacando e analisando os procedimentos utilizados pelos roteiristas para construir as narrativas. Tomando sempre a criação como rede, em que as interações entre os sujeitos e o projeto mostram como protagonistas do processo.

Samir Cheida graduated from the University of São Paulo's School of Communication and Arts. He has a postgraduate degree in screenwriting for cinema and television at the Armando Álvares Penteado Foundation. He holds a master's degree in Communication and Semiotics from PUC-SP, with a dissertation on the creation process in the editing of the transmedia series The Walking Dead (2010). Currently, he is a doctoral student of the program, under the guidance of professor Cecilia Salles, and analyzes the Brazilian audiovisual series from the point of view of the script, seeking to understand the process of creation of narratives created for streaming platforms. He has great experience as an editor, working in several projects for cinema and tv, and also as a screenwriter, being a semi-finalist of the Guiões laboratory in 2023.

Samir Cheida é formado no Curso Superior do Audiovisual pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Tem pós-graduação em roteiro para cinema e tv na Fundação Armando Álvares Penteado. É mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, com dissertação sobre o processo de criação na montagem da série transmídia The Walking Dead (2010). Atualmente, é doutorando do programa, com orientação da professora

Cecilia Salles, e analisa as séries audiovisuais brasileiras sob o ponto de vista do roteiro, procurando compreender o processo de criação das narrativas criadas para as plataformas de streaming. Tem grande experiência como montador, atuando em diversos projetos para cinema e tv, e também como roteirista, sendo semifinalista do laboratório Guiões em 2023.

Deconstructing online hate speech through interactive comics – "The Update"

Desconstruindo o discurso de ódio online através de banda desenhada interativa – "O Update"

Beatriz Valente (CIAC/UALg)

Esta comunicação apresentará resultados parciais do projeto de Mestrado em Comunicação e Medias Digitais (UAlg), integrado no Projeto PROPS – Narrativas Interativas Propõem Discursos Pluralistas (CIAC) – trata-se de um projeto na área das Ciências da Comunicação, que pretende atuar na prevenção e educação para os média, com vista à contenção do discurso de ódio online. A proposta deste projeto é desenvolver uma banda desenhada sobre a temática do discurso de ódio online. Neste sentido, será apresentado o protótipo desenvolvido, com especial enfâse no processo criativo.

This communication will present partial results of the Master's project in Communication and Digital Media (UAlg), part of the project PROPS– Interactive Narratives Propose Pluralistic Discourses (CIAC) – a project in the field of Communication Sciences, which aims to act in the prevention and education for the media, with a view to containing hate speech online. The aim of the project is to develop a comic book on the subject of online hate speech. The prototype developed will be presented, with special emphasis on the creative process.

Beatriz Valente é licenciada em Ciências da Comunicação e frequenta o Mestrado em Comunicação e Medias Digitais, na Escola Superior de Educação e Comunicação da Universidade do Algarve. A sua experiência passa por diversas áreas no escopo da comunicação, tendo realizado trabalhos de produção audiovisual e radiofónicos, web e social media design e, mais tarde, jornalismo. Atualmente, é gestora de comunicação e ciência no CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação.

Beatriz Valente has a degree in Communication Sciences and is studying for a Master's degree in Communication and Digital Media at the University of the Algarve's School of Education and Communication. Her experience spans several areas within the scope of communication, having worked in audiovisual and radio production, web and social media design and, later, journalism. She is currently the communication and science manager at CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação.

Creation of the ARTADENTRO Project
Criação do Projecto ARTADENTRO

Ana André (CIAC/UAlg)

This presentation partially reflects the research based on documentation from the Artadentro Project Archive.

Artadentro is essentially an artistic project and Visual Arts dissemination project, operating in the Contemporary Art field since 2003, based in Faro.

One of the goals of this investigation is to reflect on the panorama of Contemporary Arts in the Algarve, through the exploration of documents related to the production and dissemination of contemporary art exhibitions.

This research is developed around the organization, digitization and systematization of existing documentation in the Artadentro archive, with the aim of improving its accessibility.

Esta apresentação reflete a pesquisa realizada a partir de documentação do arquivo do Projeto Artadentro, que é essencialmente um projecto artístico e de divulgação de Artes Plásticas, a operar na área da Arte Contemporânea desde 2003, com sede em Faro.

Pretende-se reflectir sobre o panorama das Artes Plásticas no Algarve, numa investigação que explora documentos relacionados com a produção e divulgação de exposições.

Esta investigação tem como base a organização, digitalização e sistematização da documentação existente no arquivo da Artadentro, com o objetivo de melhorar a sua acessibilidade.

Ana André took the Complete Painting Course and the Advanced Visual Arts Course at Ar.Co, in Lisbon, between 1991-97. In 2016 she completed her Degree in Visual Arts at the University of Algarve. Currently (2023/24) she is attending the Masters in Creative Processes at UAlg/PUC-SP.

She is co-founder of Artadentro project (in partnership with Vasco Vidigal and Manuel Rodrigues) — an artistic creation project and cultural promotion, based in Faro.

Co-responsible in Artadentro direction for programming, producing and holding individual and collective exhibitions, publishing books and publicizing the Association's various activities.

Her artistic work is developed mainly through painting and drawing. She occasionally uses other media such as photography, sound and video.

Her work focuses on the process of construction as space and time for thought and experimentation.

She has exhibited since 1995, individually and collectively, in Portugal and abroad.

Ana André fez o Curso Completo de Pintura e o Curso Avançado de Artes Plásticas no Ar.Co, em Lisboa, entre 1991-97. Em 2016 concluiu a Licenciatura em Artes Visuais na Universidade do Algarve. Atualmente (2023/24) frequenta o Mestrado em Processos de Criação da UAlg/PUC-SP.

É co-fundadora da Artadentro (em parceria com Vasco Vidigal e Manuel Rodrigues) — projecto de criação artística e dinamização cultural, com sede em Faro.

Co-Responsável pela programação, produção e realização de exposições individuais e colectivas, da edição e da divulgação das várias actividades da Associação.

O seu trabalho artístico é desenvolvido maioritariamente através de pintura e desenho, encarando o processo e a construção da obra, como espaço e tempo de pensamento e experimentação. Ocasionalmente utiliza outros suportes como a fotografia, o som e o vídeo.

Expõe desde 1995, individual e coletivamente, em Portugal e no estrangeiro.

The fragmentation of the body, its reconstruction, and its relationship with the psyche in artistic creation

A fragmentação do corpo, a sua reconstrução e a sua relação com a psiché na criação artística

Milita Doré (CIAC/UAlg)

This project delves into the process of creating various objects – drawings, sculptures, and/or videos – on the theme of the fragmented body, its (possible) reconstruction, and the relationship of this body with its *psyche*. In different periods of history, the body has played different roles according to philosophical or political ideologies. Each period represented "its" body through art.

Psychoanalytic studies confirm that the body and mind are synchronized to provide physical and mental balance to the human being, and that the unconscious plays an important role in artistic creation. The fragmentation of the body in art can help us locate where the body's desire (or lack thereof) lies. The transformation of the body, historically represented in art, helps us question whether the changes were the result of aesthetic thought, the pursuit of "beauty," or whether they arise from a need or desire. Artistic representations of the body problematize the gaze of the other, the reception of the image, and its interpretation.

Este projeto debruça-se sobre o processo de criação da construção de vários objetos – desenhos, esculturas e/ou vídeos, sobre o tema do corpo fragmentado, sobre a sua (possível) reconstrução e ainda sobre a relação deste corpo com a sua *psyché*. Nos diferentes períodos da história, o corpo ocupou diferentes papéis, conforme as ideologias filosóficas ou políticas. Cada período representou o "seu" corpo através da arte.

Os estudos da psicanálise vêm confirmar que o corpo e a mente estão sincronizados para proporcionar o equilíbrio físico e mental ao ser humano e que o inconsciente desempenha um papel importante na criação artística. A fragmentação do corpo na arte pode ajudar-nos a localizar onde se encontra o desejo do corpo (ou a falta dele). A transformação do corpo, historicamente representada na arte, ajuda-nos a questionar se as alterações foram frutos de um pensamento estético, da procura do "belo", ou se surge de uma necessidade ou desejo. As representações artísticas do corpo problematizam o olhar do outro, a receção da imagem e a sua interpretação.

Milita Doré was born in Albufeira (1958) and lived her first 30 years between Paris and Cannes. Currently works in the Algarve and exhibits regularly. She is interested in the human condition in the psychological context, gender, portraiture and memory, using various media as drawings, installations, videos. The presence of the body affects, directly or indirectly, her work. In 2009/2010 she attended Aesthetics Theory classes at Ar.Co. Participates in the MOBILEHOME Contemporary Art Experimental Course 2009, 2010 and 2012 organized by the curator Nuno Faria. In 2013 and 2014, she was invited by AHME (Humanitarian Association of Women Entrepreneurs) to participate in the "Equal rights and equal duties" project with her exhibition "Mulher sem título" (Woman with no title). She is the coordinator of the Street Exhibition at the Med Festival in Loulé for four years and participates in its curation in 2014 and 2015. She co-organizes and participates in the CORPO RESTRITO project – Contemporary Jewelry Event in 2014 and 2015. In 2017 she participated for the second time in the project radiophonic "Radiação" (Radiation),

through Artadentro curation where non-musical sound was produced. Obtains a Degree in Visual Arts from FCHS, at UAlg in 2018. Completes a Postgraduate Degree in Creative Processes from FCHS, at UAlg in 2023 and exhibits regularly since 2004 in Portugal, in Germany in 2013 (Frauenmuseum, Bonn) and in Spain in 2022 (CODAC, Gibraleón). She is a member of the 289 and Alfaia Associations.

https://militamilita.wixsite.com/meusite

Milita Doré nasceu em Albufeira (1958) e viveu seus primeiros 30 anos entre Paris e Cannes. Atualmente trabalha no Algarve e expõe regularmente. Ela se interessa pela condição humana no contexto psicológico, gênero, retrato e memória, utilizando diversos meios como desenhos, instalações, vídeos. A presença do corpo afeta, direta ou indiretamente, seu trabalho. Em 2009/2010, frequentou aulas de Teoria Estética no Ar.Co. Participa do Curso Experimental de Arte Contemporânea MOBILEHOME em 2009, 2010 e 2012, organizado pelo curador Nuno Faria. Em 2013 e 2014, foi convidada pela AHME (Associação Humanitária de Mulheres Empreendedoras) para participar do projeto "Direitos iguais e deveres iguais" com sua exposição "Mulher sem título". Ela é coordenadora da Exposição de Rua no Festival Med em Loulé há quatro anos e participa de sua curadoria em 2014 e 2015. Co-organiza e participa do projeto CORPO RESTRITO – Evento de Joalharia Contemporânea em 2014 e 2015. Em 2017, participou pela segunda vez no projeto radiofônico "Radiação", através da curadoria Artadentro, onde foi produzido som não musical. Obteve uma Licenciatura em Artes Visuais pela FCHS, na UAlg em 2018. Concluiu uma Pós-graduação em Processos Criativos pela FCHS, na UAlg em 2023, e expõe regularmente desde 2004 em Portugal, na Alemanha em 2013 (Frauenmuseum, Bonn) e na Espanha em 2022 (CODAC, Gibraleón). Ela é membro das Associações 289 e Alfaia.

https://militamilita.wixsite.com/meusite

Analysis of a trilogy of cinematographic creative processes: formation methodology and communication tool

Análise de uma trilogia de processos criativos cinematográficos: metodologia de formação e ferramenta de comunicação

Diogo Simão (CIAC/UAlg)

This presentation highlights the multidisciplinary creative process of the short film trilogy "Sofia". Grounded in the sociocultural framework, considering its historical-geographical dimension of the produced works, we will focus on deconstructing various aspects inherent to their conception throughout the different phases of the creation process. To do so, sociological data regarding the target audience, issues related to promoting Portuguese short films, specific training of the participants, and film education activities in the Algarve region will be taken into account. Theoretical-methodological approaches to the creative process, from the initial idea to the premiere of the trilogy, will be contextualized. Additionally, we will uncover how the Covid-19 pandemic affected the process and creative methodologies that led to the final short film. Finally, an analysis of the formative and communicative processes that ran parallel to the creative ones will be conducted.

Esta comunicação destaca o processo criativo multidisciplinar da trilogia de curtas-metragens "Sofia". A partir do enquadramento sociocultural, na sua dimensão histórico-geográfica das obras produzidas, centrar-nos-emos na desconstrução dos vários aspetos inerentes à conceção das mesmas, ao longo das diferentes fases do processo de criação. Para tal, dados de ordem sociológica relativos ao público-alvo, às questões de promoção de curtas-metragens portuguesas, à formação específica dos intervenientes e às atividades de formação escolar para Cinema na região do Algarve serão tidos em conta. Serão contextualizadas abordagens teórico-metodológicas do processo criativo da ideia inicial até à estreia da trilogia. Será ainda descortinado como a pandemia Covid-19 afetou o processo e metodologias criativas que originaram a curta-metragem final. Por último, será feita uma análise dos processos formativos e comunicativos que decorreram em paralelo aos criativos.

Diogo Simão (Portugal, 1994) has directed eight short films, screened at dozens of international festivals, and on national television. He was the executive producer of three award-winning social documentaries directed by Ana Monteiro, filmed in Poland, Peru, and Portugal.

Diogo was part of Faro's candidacy team for European Capital of Culture between 2019 and 2022, namely leading a project to promote local young artists: "Geração Cápsula". In the 2021 and 2023 editions of BoCA – Biennial of Contemporary Arts, he coordinated the "sub-21" 10-week multidisciplinary process. A film programmer and lecturer since 2015, Diogo has written articles about cinema for newspapers, magazines, and websites, as well as short stories, published in several anthologies.

With a degree in Communication Sciences from UAlg, he is currently pursuing a master's degree in Creative Processes – UAlg/PUC-SP. He attended courses from the National Film and Television School, HarvardX, MoMA, and Ball State University.

Diogo Simão (Portugal, 1994) já dirigiu oito curtas-metragens, exibidas em dezenas de festivais internacionais e na televisão nacional. Foi produtor executivo de três documentários sociais premiados dirigidos por Ana Monteiro, filmados na Polónia, no Peru e em Portugal.

Diogo fez parte da equipa de candidatura de Faro a Capital Europeia da Cultura entre 2019 e 2022, liderando nomeadamente um projeto para promover artistas jovens locais: "Geração Cápsula". Nas edições de 2021 e 2023 da BoCA – Bienal de Arte Contemporânea, coordenou o processo multidisciplinar "sub-21" ao longo de 10 semanas. Programador de cinema e professor desde 2015, Diogo escreveu artigos sobre cinema para jornais, revistas e sites, bem como contos publicados em várias antologias.

Com uma licenciatura em Ciências da Comunicação pela UAlg, atualmente está a fazer um mestrado em Processos Criativos – UAlg/PUC-SP. Frequentou cursos na National Film and Television School, HarvardX, MoMA e Ball State University.

Teaching and research in communication and culture: a Brazil-Portugal partnership

Ensino e investigação em comunicação e cultura: uma parceria Brasil-Portugal

Rafael Fonseca Santos, Roberto Gondo Macedo, Alleid Ribeiro Machado, Patricio Dugnani (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo)

The partnership developed between the University of Algarve, through ESEC and FCHS, CIAC, and the Presbyterian Mackenzie (São Paulo) involves activities in teaching and research in the areas of intercultural and organizational communication, media studies, languages, culture, and arts. Among the planned actions are the exchange of faculty and students, collaborations on research projects, conducting seminars, and joint publications.

A parceria desenvolvida entre a Universidade do Algarve, através da ESEC e da FCHS, o CIAC e a Presbiteriana Mackenzie (São Paulo) prevê atividades de ensino e investigação nas áreas da comunicação intercultural e organizacional, estudos dos media, línguas, cultura e artes. Entre as ações previstas estão o intercâmbio de docentes e alunos, colaborações em projetos de investigação, condução de seminários e publicações conjuntas.

Rafael Fonseca Santos (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo, Diretor do Centro de Comunicação e Letras). Docente no programa de pós-graduação – mestrado em Comunicação Intercultural de Organizações. O seu trabalho incide sobre jornalismo em contextos políticos e comunicação, desinformação e fake news.

Roberto Gondo Macedo (Presbiteriana Mackenzie – São Paulo, Coordenador de Pesquisa). Docente no programa de pós-graduação – mestrado em Comunicação Intercultural de Organizações. Desenvolve trabalho de docência e investigação sobre temas como comunicação política e governamental, gestão de marca e place branding e comunicação estratégica nas organizações.

Alleid Ribeiro Machado (Presbiteriana Mackenzie). Docente do Programa de pós-graduação – mestrado/doutorado em Letras e Linguagens. Especializada em literatura de autoria feminina, estudos de género e culturas e literatura brasileira e contribuições na lusofonia.

Patricio Dugnani (Presbiteriana Mackenzie). Professor de publicidade e propaganda. Desenvolve investigação e docência nas áreas da comunicação globalizada e interculturalidade, assim como património histórico, cultura e comunicação.

Rafael Fonseca Santos (Presbyterian Mackenzie – São Paulo, Director of the Center for Communication and Letters) is a faculty member in the postgraduate program – Master's in Intercultural Communication of Organizations. His work focuses on journalism in political contexts and communication, misinformation, and fake news.

Roberto Gondo Macedo (Presbyterian Mackenzie – São Paulo, Research Coordinator) is a faculty member in the postgraduate program – Master's in Intercultural Communication of Organizations. He conducts teaching and research on topics such as political and governmental communication, brand management and place branding, and strategic communication in organizations.

Alleid Ribeiro Machado (Presbyterian Mackenzie) is a faculty member of the postgraduate program – Master's/Doctorate in Literature and Languages. Specialized in women's authorship literature, gender and culture studies, Brazilian literature, and contributions to Lusophony.

Patricio Dugnani (Presbyterian Mackenzie) is a professor of advertising and propaganda. He conducts research and teaching in the areas of globalized communication and interculturality, as well as historical heritage, culture, and communication.

TECHNICAL INFORMATION/FICHA TÉCNICA

Organization/Organização

Research Center for Arts and Communication/ Centro de Investigação em Artes e Comunicação

University of Algarve/Universidade do Algarve

Support/*Apoio*

Foundation for Science and Technology/Fundação para a Ciência e Tecnologia

Coordination/*Coordenação*

Mirian Tavares (CIAC/UAlg)

Bruno Mendes da Silva (CIAC/UAlg)

Principal Researcher/*Investigador Responsável*

Susana Costa (CIAC/UAlg/UAb)

Organizing Committee/*Comissão Organizadora*

Ana Filipa Martins (CIAC/UAlg)

Jorge Carrega (CIAC/UAlg)

Patrícia Dourado (CIAC/UAlg)

Susana Costa (CIAC/UAlg/UAb)

Secretariat and Support/*Secretaria e apoio*

Beatriz Valente (CIAC/UAlg)

Visual Identity and Webmaster/*Identidade visual e webmaster*

Juan Manuel Escribano (CIAC/UAlg)

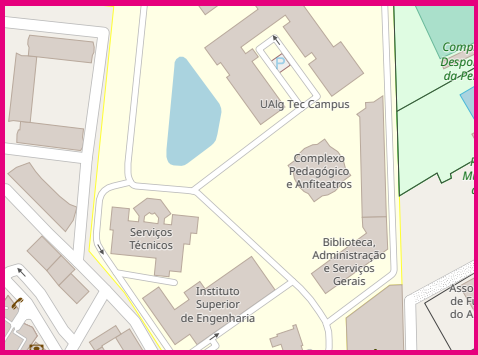
Audiovisual/*Audiovisual*

João Paulo Reis (CIAC/UAlg)

This conference is financed by national funds through FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., in the framework of project UIDB/04019/2020

Esta conferência é financiada por fundos nacionais através da FCT – Fundação para a Ciência e a Tecnologia, I.P., no âmbito do projeto UIDB/04019/2020

Penha Campus/*Campus da Penha*



osm.org/go/b5hm442ZV-

Book Abstracts available at/*Livro de Resumos disponível em* bit.ly/3OK8E4O