

Às vezes tenho um impulso de matar  
o meu telemóvel,  
porque se pudesse matar o meu  
telemóvel,  
poderia matar a realidade.  
Contém, no meu caso, sou eu.  
É o lugar onde eu me encontro  
comigo mesmo.  
Como uma externalidade,  
sou eu mesmo.  
Não tenho absolutamente nenhum  
interesse na vida e estou  
completamente morta por dentro.  
Não acho que vai ser assim tão  
agradável.  
Acho que, tipo,  
todas as máquinas em todo o lado,  
toda a gente a fazer tudo por ti.  
Sabes,  
vai acabar por te aborrecer.  
E não acho que vá ser assim tão  
agradável.  
Com algo que foi explicado pelo  
pecado original no Génesis  
que é que, em parte, à medida que  
envelhecemos,  
temos de fazer coisas para arranjar  
dinheiro para continuarmos vivos  
e que há,  
coisas sobre isso que,  
que muitas vezes nos parecem  
muito erradas.

I sometimes have an impulse to kill  
my phone,  
because if I could kill my phone,  
I could kill reality.  
It contains, in my case, is me.  
It's the place where I encounter  
myself.  
As an externality, it is myself.  
I have absolutely no interest in  
life  
and I'm completely dead inside.  
I don't think it's going to be so  
nice.  
I think, like,  
all the machines everywhere,  
everyone doing everything for you.  
You know,  
it's going to end up all bored.  
And I don't think it's going to be  
so nice.  
With something that was explained  
by original sin in Genesis,  
which is that, in part, as we get  
older,  
we have to do things to get money  
to stay alive, and there are,  
things about that that,  
that often seem very wrong to us.

# CORE CUORE



ANDY  
THOMAS

HIGHENQUIRIES  
(JOHN RISING)

JORDAN  
STONE

MOLLY  
SODA

NOPER

Core Cuore

Os nossos dias! Tempos nos quais os estímulos são constantes, onnipresentes. A informação circula de modo frenético, em que tudo se sucede numa velocidade difícil de acompanhar.

Parar! Observar! Repensar! É neste ambiente, saturado, que sentimos cada vez mais esta urgência, esta necessidade de criar e de usufruir de espaços que nos ajudam a regular o modo como nos relacionamos com o mundo e connosco. É precisamente com este espírito que, no Centro Cultural de Lagos, apresentamos a exposição coletiva *Core Cuore*.

Este projeto, concebido pela Associação Cultural casaBranca, com curadoria de Ana Borralho & João Galante, reúne artistas que, com linguagens, formas de estar e percursos distintos, partilham em si um olhar atento e crítico sobre as transformações sensoriais e emocionais da vida moderna. É em áreas como o vídeo, o som e a instalação e através dos olhos e da interpretação de cada artista que se produziram obras onde cada um constrói a sua abordagem aos temas da identidade, da memória, do corpo e do estar.

*Core Cuore* não é um discurso fechado ou uma leitura unificada deste universo complexo. É, antes, a oportunidade para convocar o espectador a mergulhar-se numa experiência imersiva na qual, tal como a vida, os fragmentos, as dissonâncias e as sobreposições são também formas de construir sentido e propósito. Não nos é pedida uma interpretação imediata. Não! É-nos invocada a disponibilidade: para escutar, sentir e ser cada uma das camadas daquilo que nos rodeia e daquilo que nos constitui.

Acolher esta exposição significa, para o município, a oportunidade de nos renovarmos no compromisso de apostar numa programação cultural que valoriza o pensamento crítico e a pluralidade de linguagens.

Pense em *Core Cuore* como um espaço de escuta da arte, do tempo no qual vivemos, de nós próprios e convide-se a entrar neste percurso de sensibilidade; olhe para cada obra como um ponto de partida para novos olhares e novas formas de imaginar. Reinvente-se mantendo a sua essência!

# CORE CUORE

Core Cuore

Our times! With such constant and ubiquitous stimuli. When information circulates so frenetically, and everything unfolds at a pace so increasingly difficult to keep up with.

Pause! Observe! Rethink! It is within this saturated environment that we feel the ever expanding urgency, and necessity, to create and experience spaces that can help us regulate the ways we relate to the world and ourselves. It is precisely in this spirit that we now present the group exhibition **Core Cuore** at the Lagos Cultural Centre.

Conceived by casaBranca Cultural Association and curated by Ana Borralho & João Galante, this project brings together artists who, through distinct languages, practices, and trajectories, share a thoughtful and critical perspective on the sensory and emotional transformations of contemporary life. Through video, sound, and installation, and through each artist's eyes and interpretations, these works have been created

so that each participant can develop a unique and personal approach to themes of identity, memory, body, and being.

**Core Cuore** is not a finished discourse or a unified reading of this complex universe. Rather, it is an invitation for the viewers to immerse themselves in an experience where, much like life itself, fragments, dissonance, and overlapping structures also become ways of constructing meaning and purpose. We are not asked for our immediate interpretation. No. What is called upon is our willingness: to listen, to feel, and to inhabit each layer of what surrounds us, and what we are made of.

For the municipality, hosting this exhibition represents an opportunity to renew its commitment to a cultural programme that values critical thinking and plural artistic languages.

Think of **Core Cuore** as a space for listening — to art, to our times, and to ourselves — and allow yourself to embark on this sensitive journey. Look at each work as a starting point for new ways of looking and new ways of imagining. To reinvent yourself while remaining true to your essence.

A vida depois do *feed*:  
imagens para uma memória instável

Vivemos num tempo em que a experiência já não antecede a sua mediação. Antes mesmo de ser vivida, a realidade é capturada, editada, distribuída e devolvida sob a forma de imagem. A memória deixou de funcionar como um arquivo linear e íntimo para se tornar um fluxo descontínuo — fragmentado, re combinado, constantemente reencenado por dispositivos, plataformas e algoritmos. Já não distinguimos com clareza aquilo que recordamos daquilo que vimos, repetimos ou herdámos através da internet. A memória tornou-se uma construção colectiva, fabricada entre humanos, máquinas e redes.

*CORE CUORE* reúne práticas artísticas que operam precisamente nesse território ambíguo entre sensação, mediação tecnológica e estados alterados de percepção. Entre a rave visual, a estética *corecore*, a performance online e a imagem generativa, os artistas desta exposição trabalham sobre um mundo onde o excesso visual já não é excepção: é a própria condição contemporânea.

Há qualquer coisa de profundamente íntima e, ao mesmo tempo, radicalmente colectiva numa mixtape. Antes do streaming infinito e das playlists automatizadas, fazer uma mixtape era um gesto afectivo: seleccionar fragmentos, criar uma narrativa emocional, oferecer tempo e atenção a alguém. O *corecore* — fenómeno difuso que emerge das linguagens do TikTok

e das margens da internet — recupera essa lógica da colagem emocional, mas substitui a fita magnética por fluxos de imagens, memes, excertos de filmes, discursos, ruído digital, slogans motivacionais, colapsos emocionais e paisagens algorítmicas. Uma montagem de restos culturais onde o excesso de informação implode em sensação.

Neste contexto, a imagem já não comunica individualmente. É na acumulação, no ruído e na colisão entre linguagens que emerge uma forma instável de sentido — quase surrealista. Uma sensação de familiaridade sem origem definida: memórias que parecem nossas sem nunca terem sido vividas.

As obras de Andy Thomas traduzem som, frequência e natureza em experiências visuais imersivas, propondo uma ecologia expandida onde o orgânico sobrevive através da simulação. Não se trata de opor natureza e tecnologia, mas de pensar uma natureza depois da tecnologia — uma paisagem transformada em dados, filtrada por sistemas de captação, visualização e síntese. As suas imagens funcionam como memórias sensoriais aumentadas: atmosferas que parecem simultaneamente ancestrais e artificiais.

Num outro registo, John Rising e Jordan Stone trabalham a partir da apropriação enquanto gesto de montagem afectiva. As suas práticas recolhem fragmentos dispersos da internet — vídeos, posts, imagens encontradas, resíduos emocionais — para construir narrativas descontínuas onde autoria e originalidade deixam de ser categorias estáveis. Tal como

4

# ONLINE PEOPLE

alguém que recorta páginas de revistas para construir uma nova imagem, estes artistas reorganizam os destroços visuais da cultura online. Entre o *corecore* e o *pós-corecore*, a internet surge como um ecossistema simultaneamente tóxico e poético: um espaço de saturação permanente onde o excesso de imagens produz tanto alienação como comunidade.

A prática de Molly Soda introduz o corpo como interface. As suas performances exploram a zona difusa entre intimidade e exposição, entre autenticidade e encenação, revelando como a identidade contemporânea é continuamente construída através de plataformas e regimes de visibilidade. O eu aparece aqui como uma performance distribuída — um corpo expandido pela webcam, pelo feed, pela repetição e pelo olhar dos outros. Quem performa? O sujeito? O avatar? O algoritmo?

Por sua vez, Noper propõe paisagens onde memória e simulação se tornam praticamente indistinguíveis. Através de processos generativos e imagens mediadas por inteligência artificial, as suas obras oscilam entre dissolução e emergência, numa estética próxima da *vaporwave* — como se estivéssemos presos num estado intermédio entre o reconhecimento e o esquecimento. A inteligência artificial não surge apenas como ferramenta, mas como uma nova condição perceptiva: uma máquina que aprende imagens humanas e as devolve transformadas em sonho, ruína ou fantasma.

Ao atravessar estas práticas, torna-se evidente que o corpo contemporâneo já não é inteiramente individual. A percepção distribui-se entre sistemas técnicos, plataformas, redes sociais e dispositivos móveis. Sentimos através de interfaces. Recordamos através de arquivos digitais. Desejamos através de imagens produzidas para circulação infinita. O humano, o algoritmo e a rede deixam de ocupar posições separadas para formar um mesmo circuito afectivo e cognitivo.

Nos anos 60, Nam June Paik afirmava que o ecrã televisivo seria a nova tela do artista. Hoje, essa profecia expandiu-se para um ecossistema de ecrãs portáteis, *feeds* infinitos e imagens permanentemente disponíveis. Mas talvez a questão central permaneça a mesma: como produzir experiência num mundo saturado de mediação?

O que acontece quando práticas nascidas no telemóvel, no TikTok ou no YouTube entram no espaço expositivo? A projecção numa galeria legítima estas linguagens ou neutraliza precisamente aquilo que as tornava vivas — a falha, o ruído, a intimidade, a velocidade, a circulação? Talvez já não exista uma separação clara entre curadoria online e curadoria offline. Ambas tentam organizar o caos, dar forma temporária a um fluxo contínuo de imagens e afectos.

Se existe uma ecologia comum nesta exposição, ela não é natural nem artificial. É uma ecologia de imagens — um ambiente híbrido onde memória, tecnologia e percepção se contaminam mutuamente. Um espaço onde



ver é também perder, lembrar é reconstruir, e existir implica navegar incessantemente entre camadas de mediação.

Andy Warhol dizia que no futuro todos teriam 15 minutos de fama. Não acertou. No futuro, todos temos 15 segundos de atenção, seguidos de um esquecimento profundo. *CORE CUORE* – *core* do inglês (núcleo), *cuore* do italiano (coração) – parte precisamente desse centro sensível mas pulsante: o coração emocional das imagens contemporâneas. O *core* do *corecore*. O meio, o centro, a coisa. A arte como *mixtape*. A memória apesar do algoritmo. Não como nostalgia de uma autenticidade perdida, mas como tentativa de encontrar, no interior do ruído digital, novas formas de intimidade, comunidade e imaginação colectiva. Talvez a arte resida precisamente nesses gestos incompletos: imagens provisórias, frágeis, produzidas antes de qualquer validação.

ANA BORRALHO & JOÃO GALANTE

Life After the Feed:  
Images for an Unstable Memory

We live in a time in which experience no longer precedes its mediation. Even before it is lived, reality is captured, edited, distzributed, and returned to us in the form of images. Memory no longer functions as a linear, deep-seated archive, but rather as a discontinuous flow — fragmented, recombined, and constantly re-enacted by devices, platforms, and algorithms. We can no longer clearly distinguish between what we remember and what we have seen, repeated, or inherited through the internet. Memory has become a collective construction, fabricated between humans, machines, and networks.

**CORE CUORE** brings together artistic practices operating precisely within this ambiguous territory of sensation, technological mediation, and altered states of perception. Between visual rave, corecore aesthetics, online performance, and the generative image, the artists in this exhibition engage with a world in which visual excess is no longer the exception: it is the very condition of contemporary life.

There is something profoundly intimate and, at the same time, radically collective about a mixtape. Before infinite streaming and automated playlists, creating a mixtape was an affectionate gesture: by selecting fragments, building an emotional narrative, and dedicating our time and attention to someone. **Corecore** — a fuzzy phenomenon emerging from TikTok vernaculars and the margins of the internet — revives this logic of an heartfelt collage, replacing the magnetic tape with streams of images, memes, film excerpts, discourses , digital noise, motivational slogans, emotional

6

# ONLINE PEOPLE

breakdowns, and algorithmic landscapes: a montage of cultural remnants in which information overload implodes into sensation.

In this context, the image no longer communicates on its own. It is through the accumulation, noise, and the clash of visual languages that emerges a form of unstable meaning, almost surrealist in nature. We get a sense of familiarity without a clear origin: memories that feel ours without ever having been experienced.

The works of Andy Thomas translate sound, frequency, and nature into these immersive visual experiences, suggesting an expanded ecology in which the organic survives through simulation. It is not about opposing nature and technology; it is about imagining nature after technology — a landscape turned into data, filtered through systems of capture, visualisation, and synthesis. His images function as augmented sensory memories: atmospheres that appear, at once, both ancient and artificial.

On a different register, John Rising and Jordan Stone work through appropriation as a gesture of affective assemblage. Their practice gathers dispersed fragments from the internet — videos, posts, found images, emotional residues — to build discontinuous narratives in which authorship and originality are no longer stable categories. Like someone cutting pages from magazines to create a new image, these artists reorganise the visual debris of online culture. Between **corecore** and **post-corecore**, the internet emerges as an ecosystem that is at once toxic and poetic: a space of permanent saturation where the excess of images generates both alienation and community.

The practice of Molly Soda introduces the body as an interface. Her performances explore the blurred

zone between intimacy and exposure, authenticity and staging, revealing how contemporary identity is continuously constructed through platforms and regimes of visibility. Here, the self appears as a distributed performance across platforms — a body expanded by the webcam, the feed, repetition, and the gaze of others. Who is performing? The subject? The avatar? The algorithm?

Noper, in turn, proposes landscapes in which memory and simulation become almost indistinguishable. Through generative processes and AI-mediated imagery, their works oscillate between dissolution and emergence, within an aesthetic close to **vaporwave** — as though we were trapped in an intermediate state between recognition and oblivion. Here, artificial intelligence is shown not merely as a tool, but as a new perceptual condition: as a machine that learns about human images, and later returns them to us, now transformed, into dream, ruin, or ghost.

Across these practices, it becomes evident that the contemporary body is no longer entirely unique. Perception is distributed across technical systems, platforms, social networks, and mobile devices. We feel through interfaces. We remember through digital archives. We desire through images produced for infinite circulation. The human, the algorithm, and the network no longer occupy separate positions and instead form a single affective and cognitive circuit.

In the 1960s, Nam June Paik claimed that the television screen would become the artist's new canvas. Today, that prophecy has expanded into an ecosystem of portable screens, infinite feeds, and permanently available imagery. Perhaps the main question remains the same: how can we produce experience in a world saturated by mediation?

7



What happens when practices born on the smartphone, TikTok, or YouTube enter the exhibition space? Does projection in a gallery legitimize these languages, or does it neutralize precisely what made them alive — glitch, noise, intimacy, speed, circulation? Perhaps there is no longer a clear separation between online and offline curation; both attempt to organize chaos and give temporary form to a never-ending flow of images and affects.

If there is a shared ecology within this exhibition, it is neither natural nor artificial. It is an ecology of images — a hybrid environment in which memory, technology, and perception contaminate one another. A space where seeing is also losing, where remembering is reconstructing, and existing means endlessly navigating between layers of mediation.

Andy Warhol once said that in the future everyone would have their 15 minutes of fame. He was wrong. In the future, we all have our 15 seconds of attention, and then falling into deep oblivion. **CORE CUORE** — **core** from the English (centre, nucleus), **cuore** from the Italian (heart) — begins precisely from this sensitive yet pulsating centre: the emotional heart of contemporary images. **Corecore’s core**. The middle, the centre, the thing itself. Art as mixtape. Memory despite the algorithm. Not as a nostalgia for lost authenticity, but as an attempt to find, within the digital noise, new forms of intimacy, community, and collective imagination. Perhaps art is to be found precisely in these incomplete gestures: in provisional, fragile images produced before any form of validation.

# ANDY THOMAS

Ao mesmo tempo que concluía a licenciatura em Design Gráfico, em 1995, Andy Thomas envolveu-se na emergente cena rave de Melbourne, na Austrália, onde realizava murais em luz ultra-violeta. Mais tarde, passou a aplicar os seus conhecimentos informáticos na criação de cartazes para raves e festas de trance ao ar livre durante as décadas de 1990 e início de 2000, conquistando reconhecimento através de uma linguagem visual icónica e singular.

Com a democratização dos *softwares* de animação de alta performance, Thomas começou a explorar de forma autodidacta o campo dos motion graphics, aperfeiçoando a sua prática na visualização do som, impulsionado pela sua paixão pela música electrónica e pelo mundo natural. Ao longo da sua carreira colaborou com artistas como Björk e Empire of the Sun, criando visuais para espectáculos ao vivo e obras de projecção de grande formato apresentadas em galerias de diversas partes do mundo.

Thomas tornou-se igualmente conhecido pela criação de representações visuais de sons de aves. As suas composições assumem a forma de estruturas abstractas de grande beleza plástica que reagem ao som e reflectem as características dos seus referentes através da utilização de software de partículas capaz de simular propriedades físicas como o fumo, os líquidos ou o crescimento vegetal. As gravações sonoras e os registos fotográficos de aves e outros animais são recolhidos pelo artista durante expedições a habitats naturais remotos em diferentes regiões do planeta. Este material

é posteriormente transformado através de software de *motion graphics*, dando origem a obras videográficas e trabalhos digitais bidimensionais de forte impacto visual.

Inspirado pela beleza da natureza e pelas suas extensas viagens a algumas das mais antigas florestas tropicais do mundo, Thomas funde imagens de flora e fauna em formas abstractas evolutivas. As suas composições, construídas através de intrincadas sobreposições de elementos vegetais e animais, constituem uma reflexão crítica sobre o impacto da tecnologia no planeta e sobre a forma como os avanços da sociedade contemporânea afectam os sistemas naturais que sustentam a vida.

—

At the same time he was finishing his Bachelor of Graphic Design in 1995, Andy Thomas was already involved in the early rave scene in Melbourne, Australia, where he painted UV murals. He then went on to use his skills with computers to create flyers for raves and outdoor trance parties in the 90’s and early 2000’s, where he earned a name with an iconic style uniquely his own.

With the advent of high-end animation software coming into the mainstream, he began teaching himself motion graphics and honed his skills on visualising sound from his love of electronic music and nature. He has worked with artists such as Bjork and Empire of the Sun creating stage concert visuals and large format projection works in galleries around the world.

He is also famous for creating visual bird sounds. Beautiful abstract shapes that react to sounds and reflect the subject matter using particle effects software to simulate physical properties



such as smoke, liquid and growing plants. Sound recordings and photographs of birds and other animals are gathered by the artist through field trips into remote natural habitats around the world. The collected data is creatively animated using motion graphics software to create visually stimulating video and 2D digital art works.

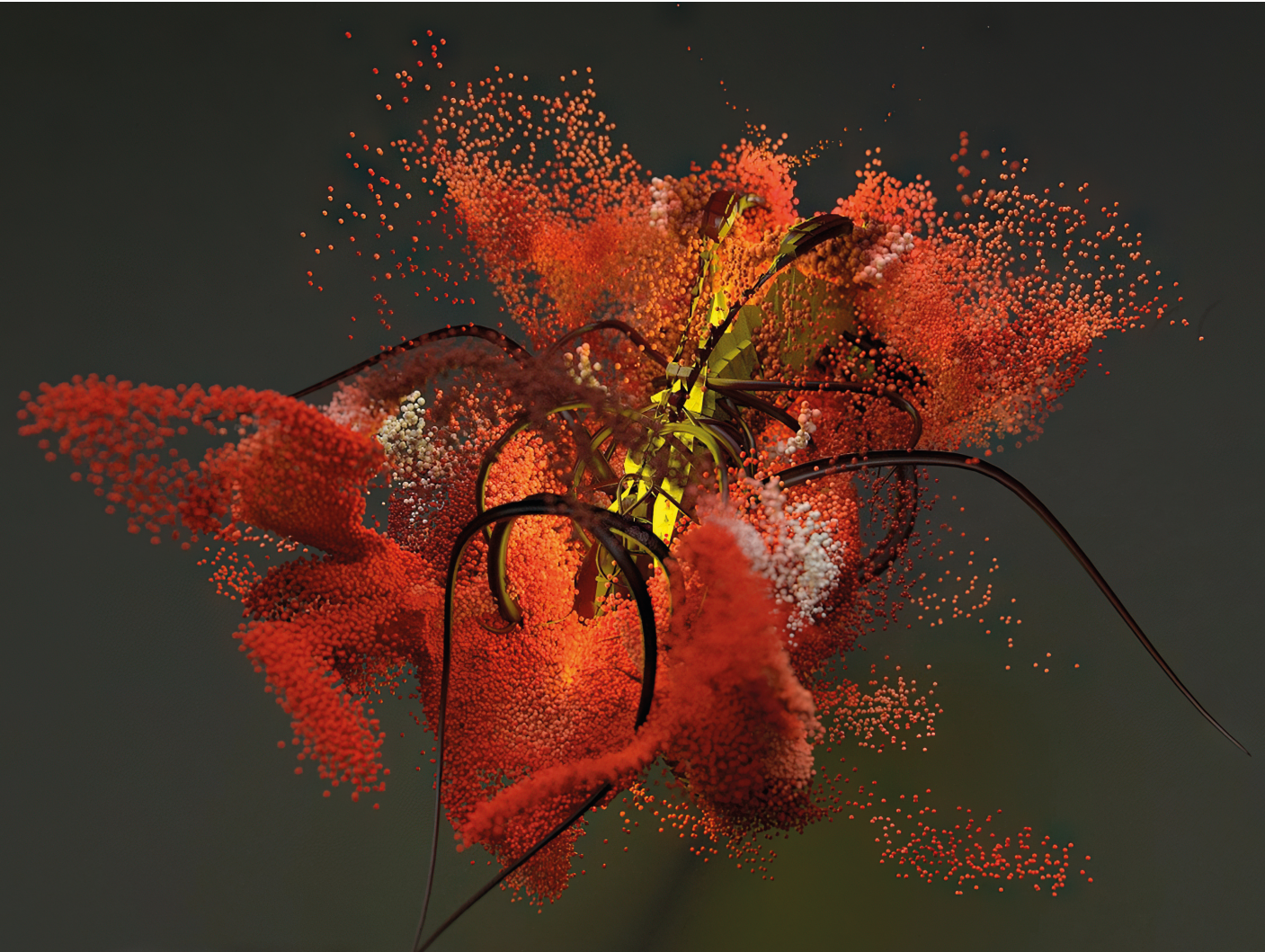
Inspired by the beauty of nature and extensive travel to some of the world’s most ancient rainforests, Thomas fuses together images of flora and fauna into evolved abstract forms. Intricately layered compositions of plants and animals make a strong statement of technology’s impact on planet earth and how advancements in society are affecting the natural systems of life.

[andythomas.com.au](http://andythomas.com.au)

*Nightingale and  
Canary, 2015*  
1min20s, 4K, 16:9

*Visual Sounds of  
the Amazon, 2017*  
3min, 4K, 16:9

*Visual Sounds of  
the Amazon 2, 2020*  
3min, 4K, 16:9







John Rising (Highenquiries) é um artista digital sediado no Reino Unido. Estudou cinema durante vários anos e prefere manter-se relativamente anónimo, evitando, tanto quanto possível, a exposição pública.

*Corecore* é a representação visual de uma memória cuja existência nunca chegámos verdadeiramente a reconhecer.

—

John Rising (Highenquiries) is a digital artist based in the United Kingdom. He studied film for many years, and he likes to remain fairly anonymous and stays out of the public eye as much as possible.

**Corecore**, the visual representation of a memory you never realised you had.

*To be left alone | It's in your hand |  
How is everyone else doing? | I kinda  
thought | Everything is political |  
If you want a vision of the future... |  
I don't know where I am now (Happy  
new year everyone) | I thought I  
just needed a nights sleep, but it's  
more than that | This is a different  
feeling | Do you miss that? |  
A strange thing | Has life without  
fire become unbearable for them? |  
Original sin | I wish i was a person |  
You'll get all bored | What should I  
regret? | Nearly everything happens  
on the inside*

17 vídeos com durações variadas /  
17 videos with various durations,  
Full HD, 9:16

[Highenquiries@tiktok](#)

# HIGHENQUIRIES (JOHN RISING)







A história da modernidade corresponde à história da velocidade. A intenção voraz de tudo ter, ver e conhecer levou à construção de máquinas e dispositivos que devem, idealmente, colocar-nos em todo o lado ao mesmo tempo. Se esta capacidade era outrora atribuída a Deus, visto ultrapassar a condição humana, será agora atribuída à tecnologia. Por outro lado, a premência da velocidade deve-se a propósitos mercantis; pelo que a magia e o consumismo andam a par e passo: fotografia instantânea, comida instantânea, Instagram, TikTok, *instant solutions*, *instant gaming*, etc. Tudo deve comparecer no instante em que é destinado à existência, assim como deve desaparecer quanto antes. Deste modo, a aderência ao perpétuo presente torna-se condição *sine qua non* para a inclusão no campo social.

Como o sabe qualquer empresário, todo o produto deve estar munido de uma sobrecarga de estímulos, a fim de captar o consumidor de modo ultra-rápido. Este ditame tanto se aplica a bens materiais como a produtos virtuais – como sucede com os dispositivos móveis e as redes sociais. A intensidade com que os produtos surgem aos nossos olhos confere-lhes uma irredutível materialidade; estimulando assim o sentido de posse. Dado que todo e qualquer fenómeno, visível ou invisível, deixou de ser motivo de contemplação de modo a tornar-se matéria de conhecimento, para ser consumido num ápice, deve ter um cariz

objectal e ser acessível a todos os cidadãos. Enquanto corolários do funcionamento da aldeia global, os dispositivos móveis incluem a passagem abrupta de impulsos electrónicos e de planos cinemáticos, assim como extrema saturação cromática; invadindo o aparelho perceptivo e cognitivo até provocar uma gradual desorientação espacial e temporal. Deste modo, os utilizadores são conduzidos a um estado de regressão contínua e vertiginosa, podendo até culminar em letargia e passividade absolutas.

Será a partir deste sintoma que se desenvolve a prática dos artistas da estética *corecore*, desde 2020.

Recorrendo à mesma duração ínfima dos vídeos do TikTok, e à simultaneidade de estímulos no ciberespaço, os vídeos exibidos em *Core Cuore* replicam e levam ao limite a sucessão de registos cinemáticos. Trata-se de um pano de fundo para uma estratégia que desvela e subverte a mecânica da receção na informática, nas obras de John Rising e Jordan Stone, com a introdução de várias velocidades em clips heterogéneos, a colocação de massa sonora, amiúde em slow motion, e pontuais depoimentos de jovens e filósofos acerca da existência contemporânea, que potenciam a reflexão sobre o estatuto social e político dos cibernautas.

As paisagens sonoras de John Rising criam atmosferas que ligam os excertos heterogéneos de vídeos, pelo que *nearly everything happens on the inside*. Com o despertar da consciência surge um crepúsculo do mundo, um *standstill*

# ETERNAMENTE O INSTANTE

que revela a atomização dos sujeitos; cujas memórias pertencem sempre ao mundo exterior, e deverão circular em torno de um único ponto, inerte e silente; cada cidadão comum.

Jordan Stone explora como as identidades se pulverizam, na entrega ao instante, confundindo-se com o vórtice de micro-acontecimentos que invade o quotidiano e as paisagens mediáticas. Quando a nada é atribuída consistência material nem valor fixo, tudo se pode desdobrar em tudo e passar a ser equivalente: *Everything is interesting*. Enquanto as imagens recolhidas por Stone se sucedem a um ritmo vertiginoso, vão-se sobrepondo até se resumirem a um loop conducente ao olho do furacão, constituído pelo próprio olhar.

Também o projeto de Molly Soda aborda a formação da identidade, colocando as personagens sempre no mesmo espaço: quartos de raparigas. Será a partir deste núcleo imóvel que são lançadas canções de lamento e amor – a mesma canção partilhada online, cuja sincronização de vozes reforça o sentido de comunhão; expandindo-se para lá de cada ecrã, no desdobramento da própria Molly, ou em inúmeras adolescentes: *Me Singing Stay by Rihanna*. Um corpo em vertigem instala-se no horizonte, formado por uma infinidade de vozes que reverberam até o dispositivo tecnológico perder os seus contornos; fulminados por apelos de intimismo e sensualidade.

Noper procede igualmente à supressão do modo de vida ordenado e controlado de que nos rodeamos, urbano ou natural. Pela água ou pelo fogo, sobrepoem-se forças indomáveis que irrompem de nenhures, para pulverizar a versão doméstica do mundo. Assumindo forma de ondas, explosões ou animais aquáticos, a invasão do aparelho de percepção realiza-se por uma intensidade absoluta; bloqueando a hipótese de consumo da beleza atribuída às paisagens que constituem a nossa zona de conforto.

Assim como nas redes sociais, nos vídeos da exposição *Core Cuore* os impulsos visuais e sonoros projectam-se a partir de um centro imóvel, e de imediato retornam ao ponto de origem. Assim se torna evidente a orgânica da privacidade: o isolamento só é suportável porque a comunicação é incessante massiva; mantendo a crença na participação dos destinos do mundo, e na capacidade de estabelecer laços afectivos. Se toda a energia do mundo cabe num dispositivo privado, deverá manter-se apenas enquanto miragem, instantânea.

O instante, como camada temporal mais volátil do efémero, empurra-nos para o mundo material de modo imperativo, com o qual se perde qualquer relação afectiva; deste deslocamento resulta bloqueio de qualquer vislumbre de reflexão sobre os acontecimentos que ocorrem de modo vertiginoso. Assim, o instante permite um afastamento dos acontecimentos, ao concebê-los apenas como imagens, conservando o regime da privacidade de quem permanece intocável por detrás dos

ecrãs. No entanto, como apontam os artistas de *Core Cuore*, se aos utentes de telemóveis é atribuído esse poder, ao passarem ao estatuto de emissores deparam-se com uma espera que se adivinha perpétua: do retorno de um olhar, de uma declaração de amor, de uma cumplicidade que dê um lugar no mundo a cada indivíduo - *I wish I was a person*, declara uma jovem perante o ecrã.

Introduzindo uma relação e contaminação da escala individual e da escala universal, *corecore* denuncia aquilo que os agentes do poder pretendem ocultar dos cidadãos: a condição atómica e, portanto, instantânea a que estes estão submetidos, desde a revolução industrial. Em *Core Cuore* é patente a ambivalência dos utilizadores das redes sociais, cuja consciência da sua condição pode levar a declarar: *If I could destroy my phone, I could destroy reality*. Submersos nesses dispositivos, tanto podemos passar por deuses adormecidos que sonham milagres, como por crianças atónitas com a infinidade de estímulos que nunca serão depositados nas nossas mãos.

Os filmes de Andy Thomas situam-se nesse intervalo, apresentando indícios de formas em perpétua metamorfose em torno de um núcleo suspenso no centro do ecrã. A cada chilreio de pássaro corresponde um impulso visual emitido do núcleo para o espaço exterior. Consoante os trinados e os cantos se tornam visíveis, o núcleo expande-se até as formas se diluírem e emitirem perfumes coloridos. Pela alternância entre expansão e contracção, estas florestas abstratas situam-se entre o micro e o macro-cosmos, entre a escala atómica e o

domínio das constelações.  
FERNANDO J. RIBEIRO

The eternal instant

The history of modernity overlaps with the history of speed. Our voracious desire to have, see and know everything has led us to build machines and devices that would, ideally, place us everywhere at once. If this skill was once attributed to God, as it transcended the human condition, it is now attributed to technology. On the other hand, this urgency of speed is driven by pure mercantile purposes; thus magic and consumerism go hand in hand: instant photography, instant food, Instagram, TikTok, instant solutions, instant gaming, etc. Everything must appear at the very instant it is destined to exist, just as it must disappear as quickly as possible. This way, our adherence to the perpetual present becomes a **sine qua non** condition for being included in the social life.

As any entrepreneur knows, every product must be equipped with an overload of stimuli in order to capture the consumer ultra-fast. This imperative also applies to material goods and virtual products — as is the case with mobile devices and social media. The intensity with which these products appear before our eyes gives them an irreducible materiality, thereby stimulating our sense of possession. Since every phenomenon, visible or invisible, is no longer an object of contemplation, but rather of knowledge, to be consumed in an instant, it must assume an object-like nature and be accessible to all citizens.

As corollaries of the functioning of the global village, mobile devices entail the rapid transit of electronic impulses and cinematic frames, as well as an extreme chromatic saturation, thus invading the human perceptual and cognitive apparatus to the point of inducing a gradual spatial and

20

# THE ETERNAL INSTANT

temporal disorientation. In this way, users are driven into a state of continuous and vertiginous regression, which may even culminate in lethargy and complete passivity.

It is from this same symptom that the artistic practice of **corecore** aesthetic has been developing since 2020.

Drawing on the same brief duration of TikTok videos, and the simultaneity of stimuli in cyberspace, the videos shown in **Core Cuore** replicate, and push to the limit, these succession of cinematic imagery. They are a backdrop for a strategy that unravels and subverts the mechanics of reception in computing, in the works of John Rising and Jordan Stone, with the introduction of different speeds in various clips, the layering of sonic weight, often in slow motion, and the occasional testimonies by young people and philosophers on contemporary existence, which encourage reflection on the social and political status of cybernauts.

John Rising’s soundscapes create atmospheres that connect heterogeneous video fragments, such that **nearly everything happens on the inside**. With the awakening of consciousness, a twilight of the world emerges, a standstill that reveals the atomisation of subjects, whose memories always belong to the outside world and now must circulate around a single, inert and silent point: each and every ordinary citizen.

Jordan Stone explores how identities are pulverised when they surrender to the moment, blending into the vortex of micro-events that pervades everyday life and these media landscapes. When nothing is given a material consistency or a fixed value, everything can become unfolded into everything else, and become equivalent: **Everything is interesting**.

As Stone’s collected images unfold at a vertiginous pace, they overlap until they become a loop heading towards the eye of the storm, the gaze itself.

Molly Soda’s project also addresses the formation of identity, by placing the characters always within the same space: girls’ bedrooms. It is from this stationary nucleus that songs of lament and love are broadcast — the same song, shared online, whose synchronisation of voices reinforces a sense of communion; expanding beyond each screen into Molly herself, or countless teenagers: **Me Singing Stay by Rihanna**. A vertiginous body is set on the horizon, made by infinite voices reverberating until the technological device loses its shape, struck down by appeals to intimacy and sensuality.

Noper also proceeds to the erasure of the ordered and controlled way of life that surrounds us, either urban or natural. Be it water or fire, untameable forces overlap and emerge from nowhere to pulverise this domesticated version of the world. Taking the shape of waves, of explosions or of aquatic animals, this invasion of the perceptual apparatus is made absolutely intense, making it impossible to consume the beauty given to the landscapes that constitute our comfort zone.

As in social media, in the **Core Cuore’s** videos the visual and sonic impulses come projected from a fixed centre, and immediately go back to the point of origin. Thus the organic nature of privacy becomes evident: isolation is only bearable because communication is incessant and massive, sustaining the belief that we are participating in world affairs, and that we can establish affective bonds. If all the world’s energy fits within a private device, it must remain only as an instant mirage.



The instant, as the most volatile time-layer of the ephemeral, pushes us and commands us towards the material world, with which any affective relation is lost; this displacement blocks any glimpse of a personal reflection on any events occurring at a vertiginous pace. The instant thus allows a distancing from events, by conceiving them merely as images, and preserving the privacy of those remaining untouched behind screens. However, as **Core Cuore** artists suggest, if smartphone users are granted this power, when becoming themselves the emitters they will encounter a wait that seems eternal: they wait for the return of the gaze, for a declaration of love, for a complicity that grants each individual their place in the world — **I wish I was a person**, a young woman says before the screen.

By introducing a relationship and contamination between the individual and the universal, CoreCore exposes what those in power seek to conceal from the citizens: the atomic, and therefore the instantaneous, condition to which

they have been subjected ever since the Industrial Revolution. In **Core Cuore** the ambivalence of social media users is made evident, and their self-awareness may lead them to say: **If I could destroy my phone, I could destroy reality**. Submerged in these devices, we may either become sleeping gods, dreaming of miracles, or astonished children, faced with the infinity of stimuli that will never be placed in our hands.

Andy Thomas’s films inhabit this gap, presenting traces of shapes in perpetual metamorphosis around a suspended nucleus at the centre of the screen. Each birdcall corresponds to a visual impulse coming from the nucleus towards outer space. As trills and songs become visible, this nucleus expands until the shapes dissolve emitting coloured perfumes. Alternating between expansion and contraction, these abstract forests exist between the micro and macrocosmos, between the atom and the realm of constellations.

# JORDAN STONE

Jordan Stone é director criativo, realizador e editor, sediado em Los Angeles. O seu trabalho centra-se na criação de vídeos associados à estética e linguagem visual pós-corecore. Actualmente, desempenha funções como Vice-Presidente Sénior de Grupo da agência Story at Day One. Anteriormente, foi Director Criativo de Grupo na Snapchat e, posteriormente, na SpecialGuest.

Entre os seus projectos mais recentes destaca-se o videoclip *LOVE* da banda OK Go, distinguido com um Silver Cannes Lion, um UK Music Video Award, dois Grand Clips e nomeado para um Grammy.

Com mais de uma década de experiência na liderança de equipas criativas, Stone tem concebido e produzido campanhas para algumas das marcas mais influentes e visíveis da actualidade, incluindo Meta, Nike, Google, Minecraft, Ray-Ban, White Claw, L.L.Bean, entre muitas outras.

Jordan Stone is a creative director, director, and editor based in Los Angeles. He makes post-corecore videos. Currently, he is Group Senior Vice President of Story at Day One Agency. Previously, he was Group Creative Director at Snapchat and then at SpecialGuest.

Recently, he worked on OK Go’s latest music video **LOVE**, which won a Silver Cannes Lion, a UK Music Video Award, two Grand Clips, and was nominated for a Grammy.

He has over a decade of experience leading teams to concept and produce campaigns for some of the world’s most impactful and visible brands, including Snapchat, Meta, Nike, Google, Minecraft, Ray-Ban, White Claw, L.L.Bean, and many more.

[jstone.tv](http://jstone.tv)

*Post-corecore, 2024 – 2025*

13 vídeos com durações variadas /  
13 videos with various durations,  
Full HD, 9:16





Molly Soda (nome artístico de Amalia Soto, nascida em 1989, em San Juan) é uma artista radicada em Nova Iorque que desenvolve o seu trabalho nos campos da performance, vídeo, fotografia e instalação. A sua prática dilui as fronteiras entre o utilizador das plataformas digitais e a figura do artista, explorando as transformações culturais mais amplas desencadeadas pela experiência em rede.

Entre as suas exposições e apresentações recentes destacam-se *Good Modeling Picture!!*, no Roxy Cinema (2026); *Wild Berry Red Bull*, no Victoria and Albert Museum, Reino Unido (2025); *A Girl Dancing Until The End of Time*, no Centre Pompidou (2024); e *ULTRA INFINITY: Mike Kelley, Cory Arcangel, Molly Soda*, no NPCC (2023).

Em 2024, estreou a peça *Trivial Pursuit* no espaço PAGEANT, em Brooklyn.

Molly Soda (b. Amalia Soto, San Juan, Puerto Rico, 1989) is a New York-based artist working in performance, video, photography, and installation. Her practice blurs the line between online user and artist to explore broader shifts in culture.

Recent exhibitions and screenings include **Good Modeling Picture!!**, at Roxy Cinema, New York (2026), **Wild Berry Red Bull**, Victoria and Albert Museum, London, UK (2025); **A Girl Dancing Until The End of Time**, Centre Pompidou, Paris (2024); **ULTRA INFINITY: Mike Kelley, Cory Arcangel, Molly Soda**, NPCC, New York (2023).

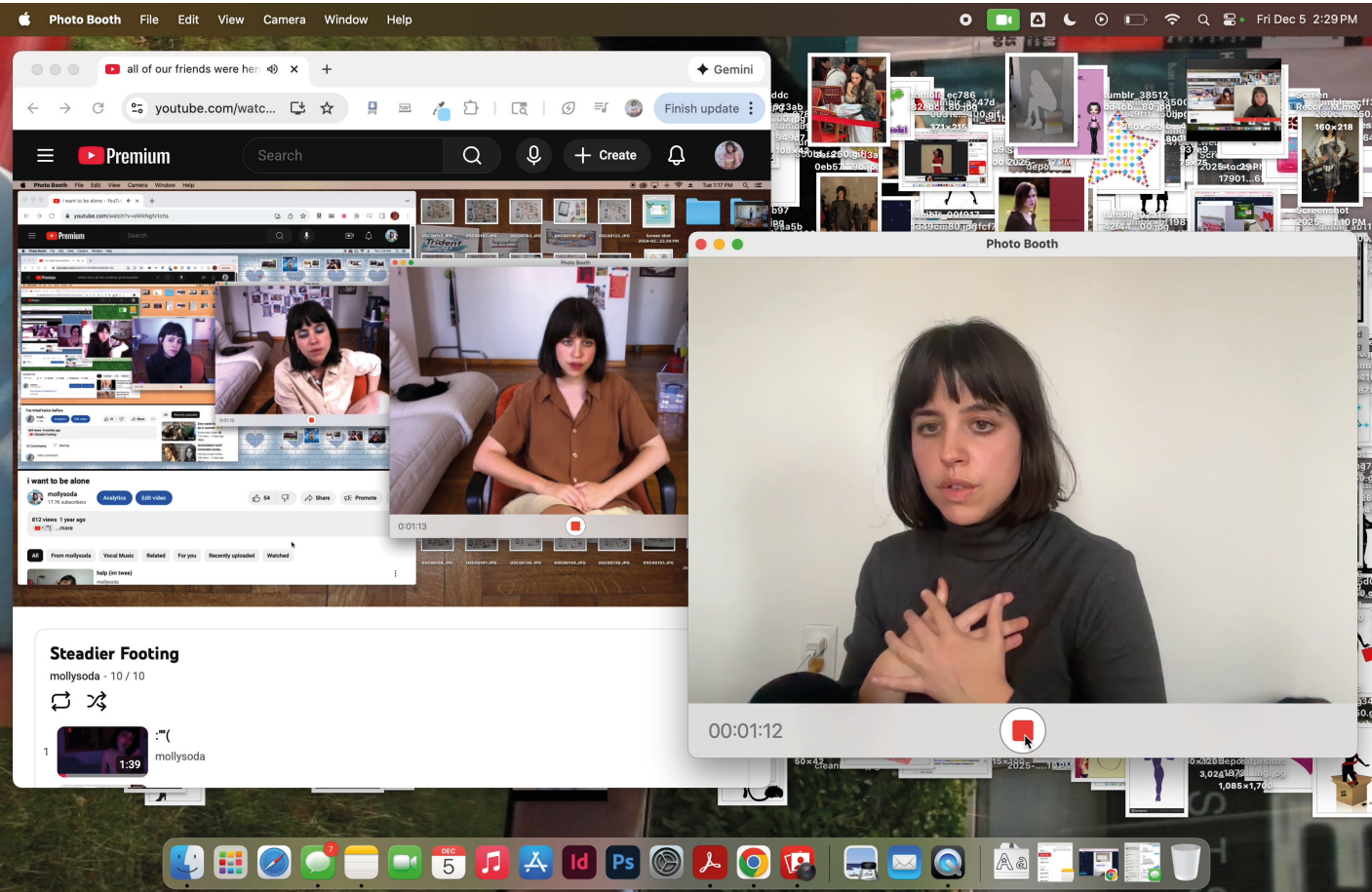
In 2024, she debuted her play **Trivial Pursuit** at PAGEANT in Brooklyn.

[mollysoda.exposed](https://mollysoda.exposed)

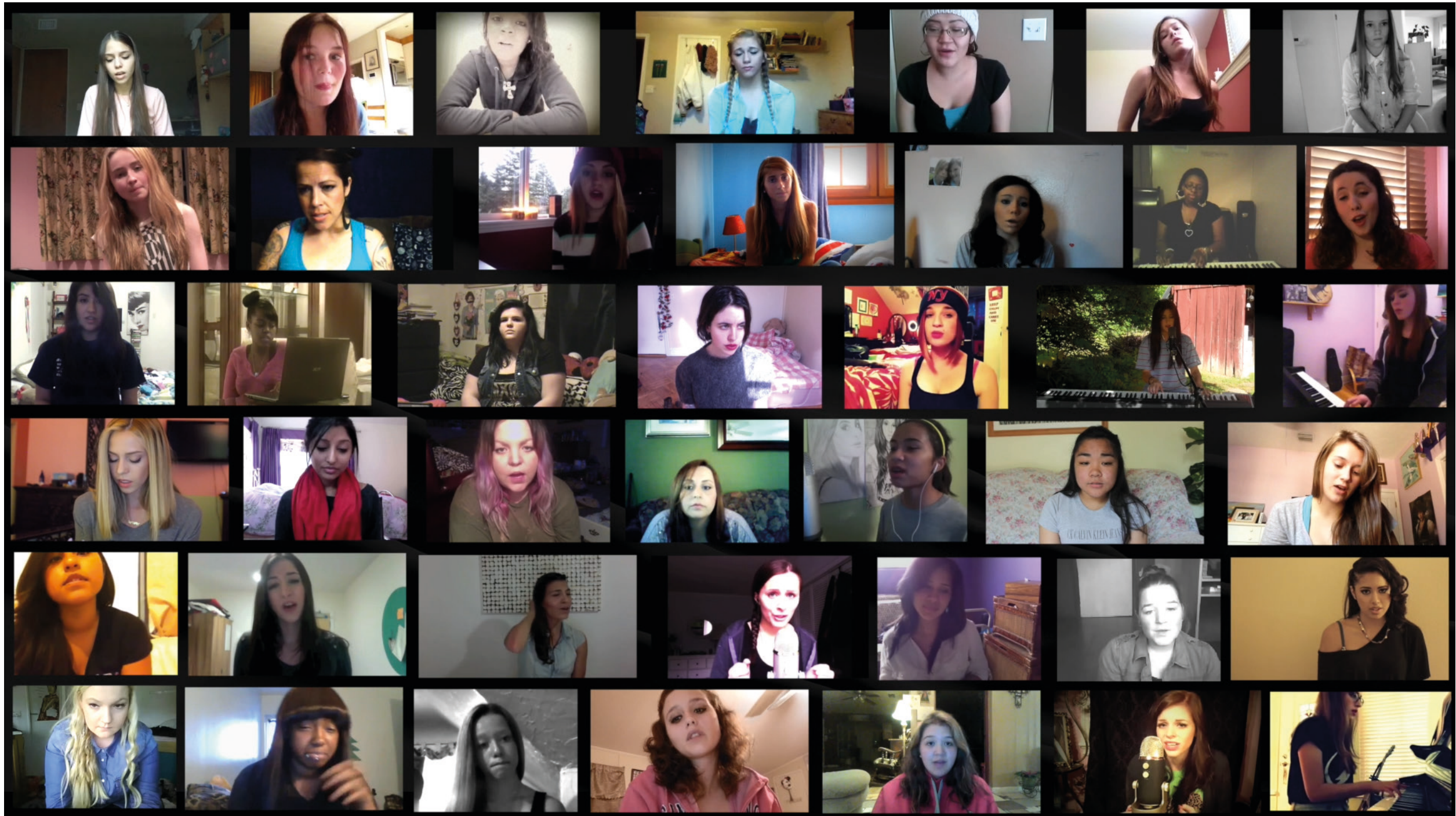
*Me Singing Stay by Rihanna*, 2018  
4min30s, Full HD, 16:9

*Like This*, 2025  
2min37s, Full HD, 16:9

# MOLLY SODA









Noper (n. 1997) é um artista radicado na Flórida que trabalha nas áreas dos media digitais, vídeo e processos baseados em inteligência artificial. A sua prática explora a memória, a tecnologia e a fragilidade da percepção humana, esbatendo as fronteiras entre o natural e o artificial para criar universos oníricos onde texturas orgânicas se cruzam com estéticas geradas por máquinas.

Com formação nas áreas do desenho, da música e do trabalho em cenografia para cinema e televisão, desenvolveu uma linguagem visual singular assente no glitch, nas distorções inspiradas pelo universo VHS e em reinterpretações surreais das forças elementares da natureza. Desde a incorporação da inteligência artificial na sua prática, em 2022, o seu trabalho evoluiu para um corpo de obra marcado por um ritmo visual muito próprio, frequentemente descrito como *Florida-core* e *sun-bleached*, transportando simultaneamente o peso da memória e a leveza da dissolução.

Noper apresentou o seu trabalho internacionalmente em exposições como *Next Wave*, na Christie’s, *New Beginnings*, na House of Fine Art, *E-motions*, na Unit London, *Art of the Machine*, na W1 Curates, bem como na NFC Lisbon, SilkRoad Istanbul e Fellowship Daily. Criou ainda conteúdos visuais gerados por inteligência artificial para Genesis, da Raye — projecto nomeado para os MTV Video Music Awards, UK Music Video Awards e MOBO Awards — bem como para a actuação dos No Doubt no Coachella, em colaboração com Olivia Rodrigo, e para artistas como Future e Metro Boomin, entre outros.

A sua obra continua a investigar o espaço de tensão entre destruição e renovação, presença e ausência, ancorando a experimentação tecnológica em questões profundamente humanas.

—

Noper (b. 1997) is a Florida-based artist working across digital media, video, and AI-driven processes. His practice explores memory, technology, and the fragility of human perception, blurring the line between natural and artificial to create dreamlike worlds where organic textures meet machine-generated aesthetics.

With a background in drawing, music, and film/TV set work, he developed a distinct visual language rooted in glitch, VHS-inspired distortion, and surreal reimaginings of elemental forces. Since adopting AI in 2022, his work has evolved into a rhythmically distinct body often described as **Florida-core** and **sun-bleached** — carrying both the weight of memory and the lightness of dissolution.

Noper has exhibited internationally at Christie’s (**Next Wave**), House of Fine Art (**New Beginnings**), Unit London (**E-motions**), W1 Curates (**Art of the Machine**), NFC Lisbon, SilkRoad Istanbul, and Fellowship Daily. He has created AI visuals for Raye’s Genesis (nominated for MTV VMA, UKMVA, and MOBO Awards), No Doubt’s Coachella performance (in collaboration with Olivia Rodrigo), as well as for Future, Metro Boomin, and others.

His work continues to examine the space between destruction and renewal, presence and absence — grounding technological experimentation in deeply human questions.

[noper.xyz](https://noper.xyz)

# NOPER

*It All Just Repeats  
Over and Over*, 2025  
21s, 4K, 16:9

*Drifting Where I  
Cannot Follow*, 2025  
21s, 4K, 16:9

*Yesterday’s Remains  
Are Tomorrow*, 2025  
25s, 4K, 16:9

*Omne Venenum*, 2024  
33s, 4K, 16:9









CÂMARA MUNICIPAL DE LAGOS  
/LAGOS COUNCIL

PRESIDENTE/MAYOR  
Hugo Pereira

VEREADORA DA CULTURA  
COUNCILLOR FOR CULTURE  
Sara Coelho

—

EXPOSIÇÃO/EXHIBITION

*Core Cuore* é um projecto  
comissionado pelo Festival  
Verão Azul / casaBranca. /  
*Core Cuore* is a project  
commissioned by Festival  
Verão Azul / casaBranca.

COORDENAÇÃO/COORDINATION  
Departamento de  
Desenvolvimento Social,  
Educação e Cultura / Divisão  
de Cultura

DIREÇÃO ARTÍSTICA/ARTISTIC  
DIRECTION  
Vera Feu Guerreiro (CCL)

CURADORIA/CURATORSHIP  
Ana Borralho & João Galante

COLABORAÇÃO CURATORIAL  
(FASE INICIAL DE  
PESQUISA)/  
CURATORIAL COLLABORATION  
(INITIAL RESEARCH PHASE)  
Daniel Matos

PRODUÇÃO/PRODUCTION  
Ana Teresa Vieira (CCL),

Marise Francisco,  
Salomé Ventura (casaBranca)

DESIGN DE EXPOSIÇÃO/  
EXHIBITION DESIGN  
Ana Borralho, João Galante,  
Salomé Ventura (casaBranca)

DESIGN GRÁFICO  
/GRAPHIC DESIGN  
Lisa H. Moura (Frau im Mond)

INSTALAÇÃO MUSEOGRÁFICA/  
ARTWORKS INSTALLATION  
Ângelo Gonçalves

MONTAGEM/EXHIBITION SETUP  
Pedro Conceição (CCL)

LUMINOTÉCNICA  
E AUDIOVISUAL/LIGHTING  
AND AUDIOVISUAL  
Carlos Barradinha, Nelson  
Nunes, João Fernandes (CCL)

WEB DESIGN  
José Pelicano (casaBranca)

GESTÃO E ADMINISTRAÇÃO/  
MANAGEMENT AND  
ADMINISTRATION  
Mónica Samões, Teresa Serra  
Nunes (casaBranca)

SECRETARIADO/SECRETARIAT  
Ana Margarida Pardal,  
Ana Paula Santos,  
Sofia Moniz (CCL)

APOIO LOGÍSTICO/  
LOGISTIC SUPPORT  
CML / DSAU

AGRADECIMENTOS/  
ACKNOWLEDGEMENTS  
Clara Sampaio,  
CAM – Centro de Arte  
Moderna Gulbenkian

—

CATÁLOGO/CATALOG

TEXTOS/TEXTS  
Ana Borralho & João Galante,  
Fernando Ribeiro, Sara Coelho

CRÉDITOS FOTOGRÁFICOS/  
PHOTO CREDITS  
Imagens cedidas pelos  
artistas/  
Images courtesy of the artists

REVISÃO EN/EN REVISION  
Cláudia Pinto

CAPAS E IDENTIDADE VISUAL/  
COVERS AND VISUAL IDENTITY  
Lisa H. Moura (Frau im Mond)

PAGINAÇÃO/LAYOUT DESIGN  
Salomé Ventura (casaBranca)

EDIÇÃO/EDITION  
100 exemplares/copies

IMPRESSÃO/PRINT  
Gráfica Comercial, Arnaldo  
Matos Pereira, Lda

ISBN  
978-972-8773-94-6

DEPÓSITO LEGAL/  
LEGAL DEPOSIT  
566987/26

PRODUÇÃO



FINANCIAMENTO/ FUNDING



APOIO/SUPPORT

