

O ciclo de criação pós-digital: do digital ao desenvolvimento tangível

HUB Eventos, PUC-SP, Universidade Anhembi Morumbi, MediaLab/BR, 17-23 outubro de 2020

Adérito Fernandes-Marcos,

aderito.marcos@uab.pt / aderito.marcos@artech-international.org

(UAb, CIAC, INESC-TEC, LE@D, Artech-Int)

em co-autoria com

Selma Pereira

selmapereira@ipcb.pt

(ESART, CIAC)



Instituto Politécnico
de Castelo Branco
Escola Superior
de Artes Aplicadas



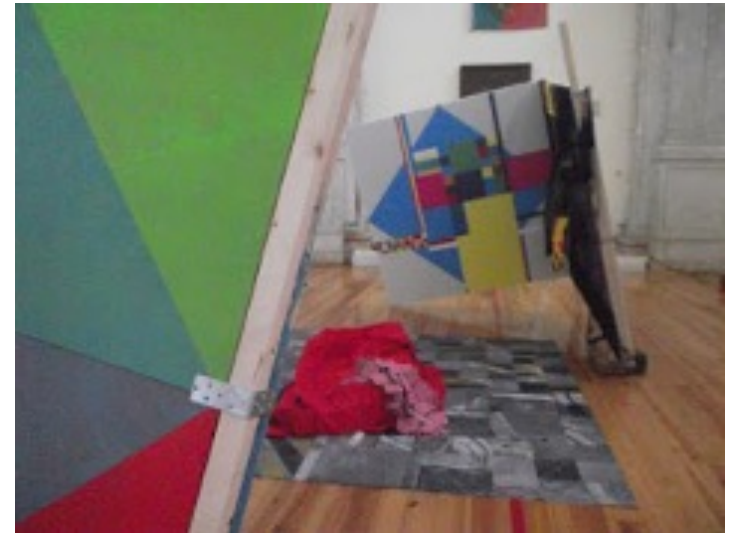
Tópicos

- 1. O que é o Pós-Digital?**
- 2. Artefactos Pós-Digitais**
- 3. Ciclo de Criação Pós-Digital**
- 4. Conclusão**
- 5. Discussão**

O que é o Pós-Digital?

O que é o pós-digital

- ✓ Geração de artistas **inspirada pelo digital** embora desenvolvam o seu trabalho recorrendo indiferenciadamente **aos materiais físicos, tácteis e digitais**
- ✓ Estes artistas **oscilam entre o digital e o analógico**
- ✓ Trata-se de uma **celebração do físico e não de uma rejeição do digital**
- ✓ A criatividade **sobrepõe-se à tecnologia**
- ✓ **Esbatem as fronteiras entre o físico e o digital**, ainda que mantendo uma estética do digital/computacional



“Instalação Pixel²”, de Selma Pereira e Acácio Carvalho

Artefactos Pós-Digitais

Artefactos Pós-Digitais: Pixel²

Instalação criada a partir da representação gráfica dos pixéis, o **jogo óptico e ilusório** inerente.

Cada componente da obra, com uma diferente forma de expressão, suscita diferentes formas de interação, onde os espectadores podem **percecionar a instalação através do toque - tocar e segurar as peças, “vestir os painéis”**.



“Instalação Pixel²”, de Selma Pereira e Acácio Carvalho (2015)

Artefactos Pós-Digitais: Ecoações

Instalação que explora a **relação entre as tradições e a média-arte digital** como expressão patrimonial.

Consiste num espaço de representação teatral, cenográfico que integra **escultura têxtil, cerâmica, soundscape e projeção de vídeo.**

Apela à exploração da **fisicalidade** das várias peças, através do **toque**, enquanto potencia e **complementa a experiência com elementos digitais**



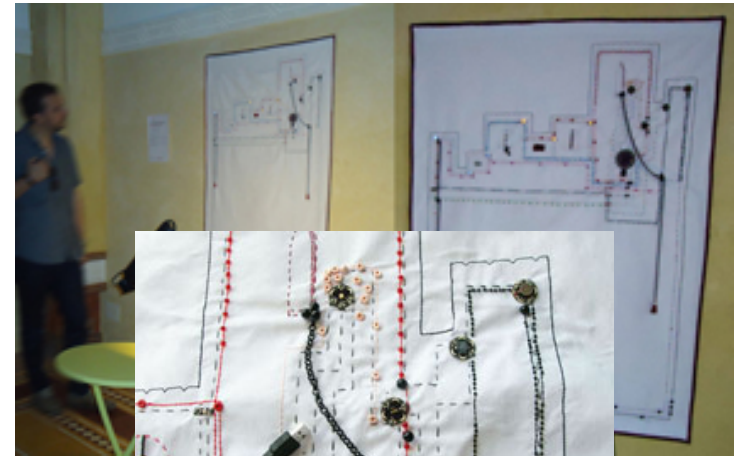
“Ecoações” (2015) de Acácio Carvalho e Selma Pereira

Artefactos Pós-Digitais: "Interactive Carpet "Óbidos / Oppidum""

Artefacto têxtil digital que estuda a interação de **e-materiais** com a técnica tradicional de **tapeçaria**.

Explora uma forma de **linguagem visual-musical interativa**

Combina materiais físicos, digitais e adota **uma estética digital / híbrida**



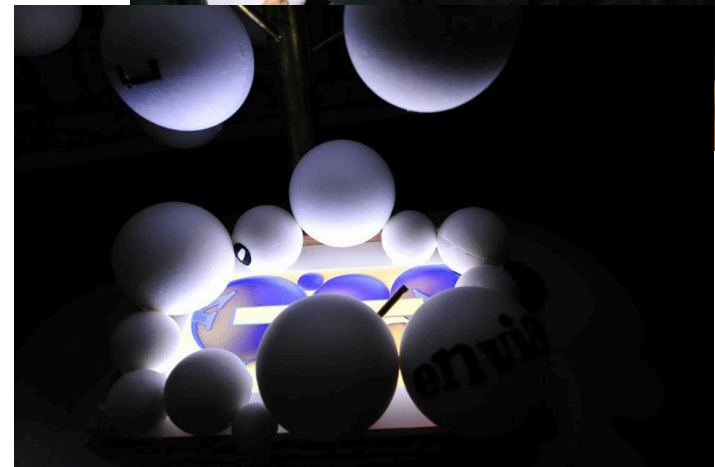
"Interactive Carpet "Óbidos / Oppidum"", de Teresa Barradas et al. (2014)

Artefactos Pós-Digitais: “ARBOR”

Artefacto que representa uma árvore, interativa que **permite construir frases**

Explora uma forma de **linguagem visual-tátil interativa**

Combina materiais físicos, digitais e adota **uma estética digital / híbrida**



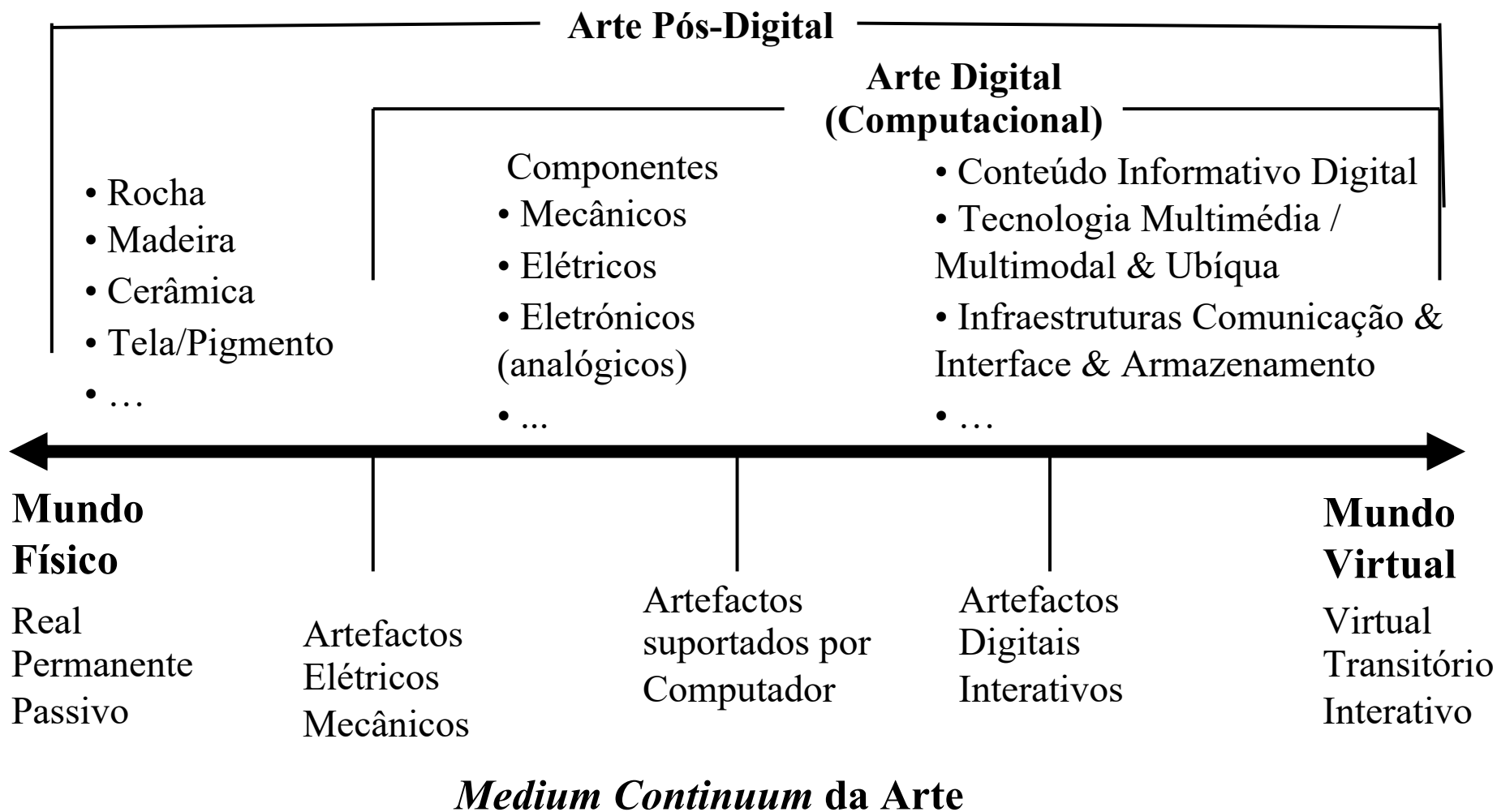
“ARBOR”, de Ana Marques e Rui Gaspar (2016)

Ciclo de Criação Pós-Digital

Ciclo de Criação Pós-Digital

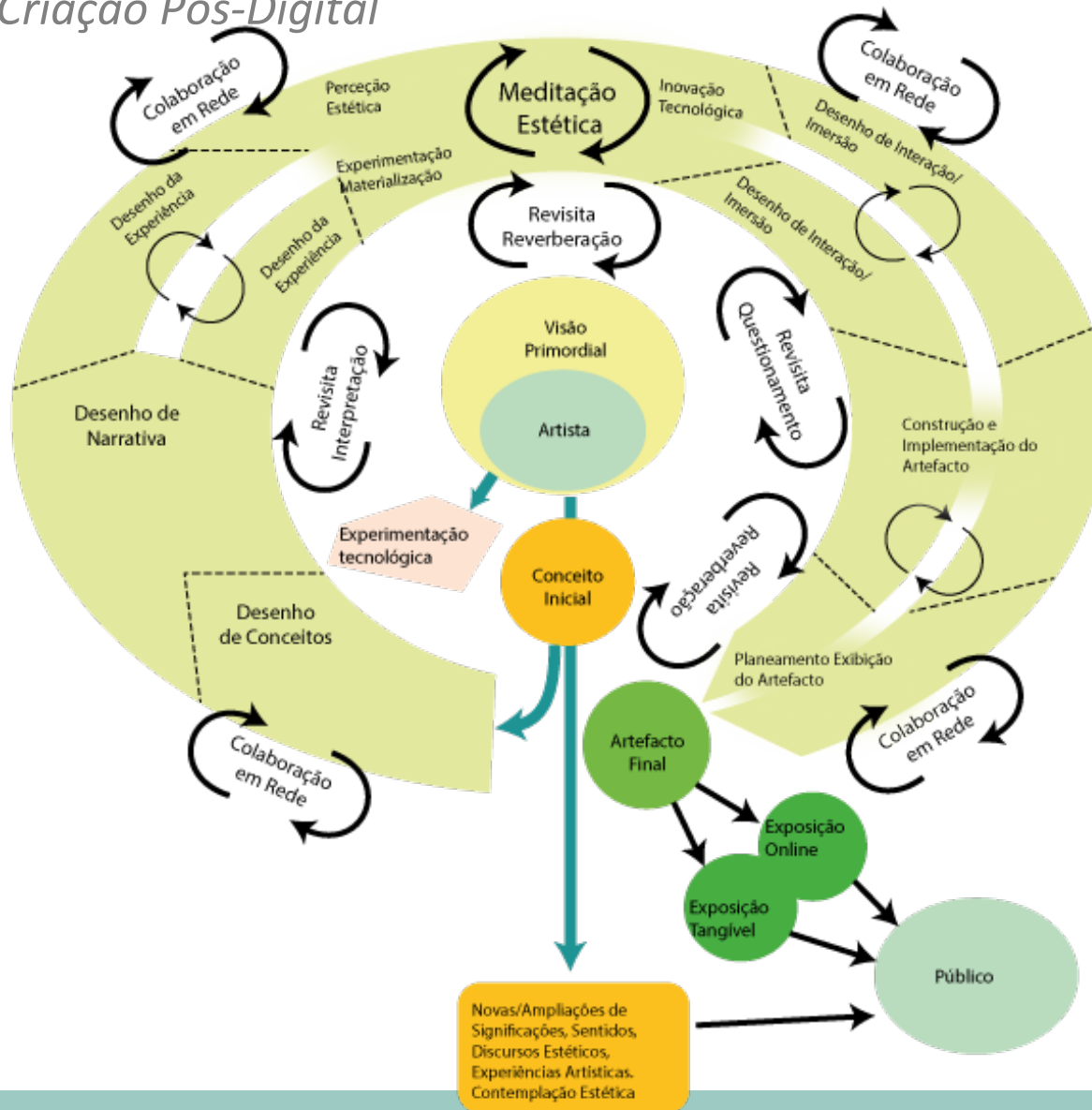
- ✓ **Objetos de Arte** ou **Artefactos** podem ser descritos como **Objetos Simbólicos** que visam estimular emoções e interpelar o pensamento.
- ✓ Eles **são apreendidos/fruídos através dos sentidos**.
- ✓ Eles são apresentados através de dispositivos e **materiais físicos e tangíveis** e combinam elementos expressivos para compor **discursos estéticos**.
- ✓ O seu criador visa **transmitir uma mensagem**, proporcionar uma determinada **experiência** (significativa), suggestionando **estados de consciência**, induzir emoções e sentimentos.

Ciclo de Criação Pós-Digital



O ciclo de criação pós-digital: do digital ao desenvolvimento tangível

Ciclo de Criação Pós-Digital



Ciclo de Criação Pós-Digital

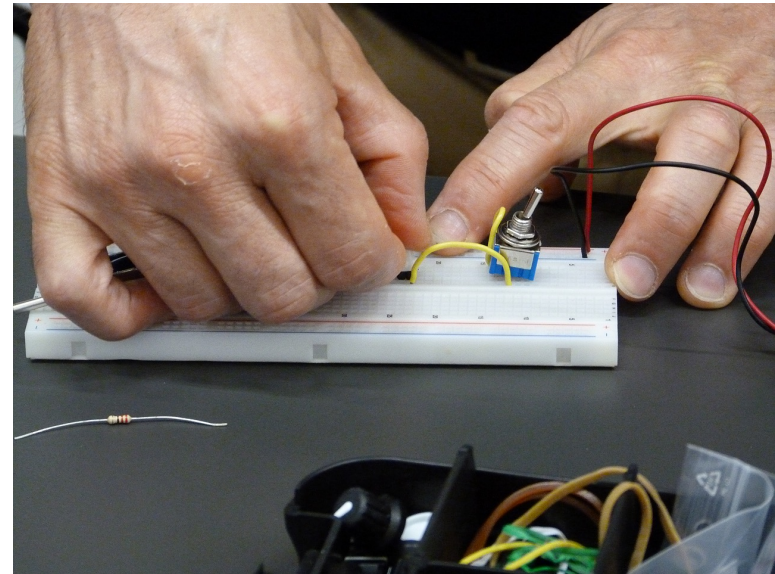
O **processo de criação pós-digital** depende principalmente de:

- ✓ Colaboração entre o(s) artista (s) e uma **equipa multidisciplinar**, da arte, ciência, tecnologia, design, etc.
- ✓ **Desenho da mensagem do artefacto e o seu desenvolvimento**. O meio digital / computacional está sempre presente e percorrendo todo o processo de criação.

É um **processo não-linear!**

Ciclo de Criação Pós-Digital

Contrariamente ao processo de design tradicional, onde a resolução de um problema guia a ação do designer, na **criação média-arte digital / pós-digital a sistematização não aparece primariamente para esse fim, mas sim para *potencializar uma experiência significativa de contemplação estética* proporcionada pela criação / fruição do artefacto/instalação.**



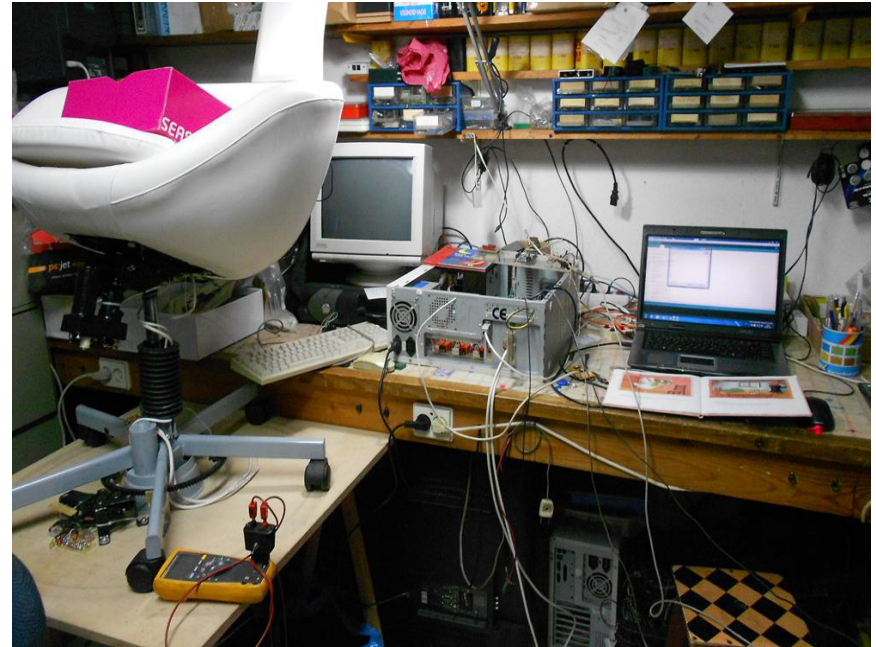
Ciclo de Criação Pós-Digital

O criador/investigador imerge num processo de **intensa reflexão** que resulta:

- ✓ do **amadurecimento gradual da sua visão inicial** (*theoria*);
- ✓ da **experimentação prática** com as tecnologias e os materiais (*praxis*), e
- ✓ da **construção efetiva** ou **materialização de protótipos** de e do próprio artefacto (*poiesis*), que refina ou abandona, enquanto redefine o seu significado e forma.
- ✓ enquanto **experimenta/analisa/estuda** o **espaço de exibição**, uso e fruição e a receção do público.

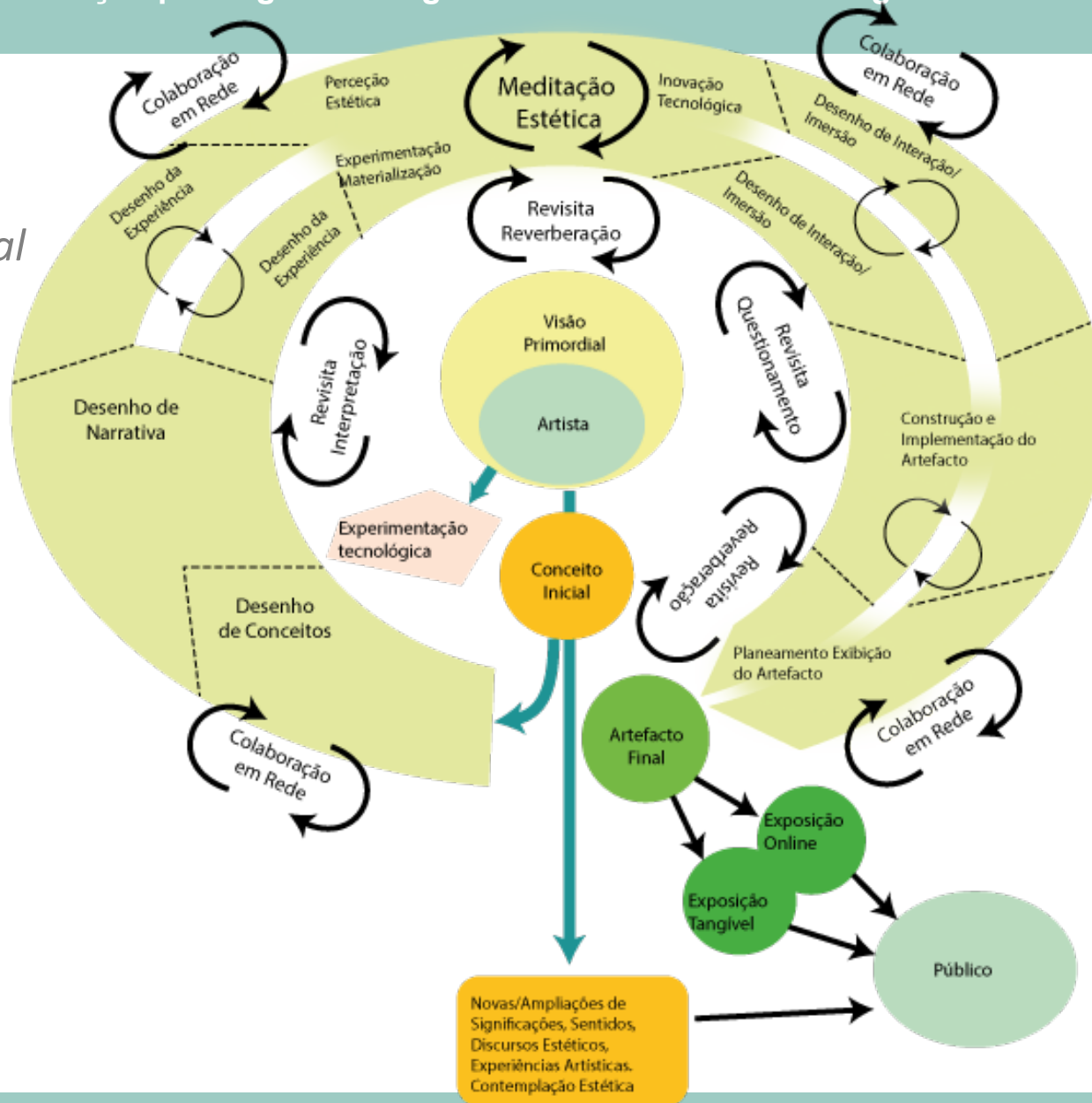
Ciclo de Criação Pós-Digital

É uma viagem
**cheia de conflitos
internos e
questionamentos,**
em relação ao
processo, aos
materiais, à **ideia**
primordial e ao
público.



O ciclo de criação pós-digital: do digital ao desenvolvimento tangível

Ciclo de Criação Pós-Digital



Ciclo de Criação Pós-Digital

A **Meditação Estética** implica uma postura de contemplação ou reverberação sobre os motivos / motivações mais profundos para o sentido/significação do artefacto almejado, numa perspectiva geralmente de intervenção na sociedade (e na história).

- 2 vetores orientadores: a a dimensão estética e a inovação tecnológica. No pós-digital inclui 3º vetor: a preocupação com os materiais a integrar e moldar.

Redefinições da visão primordial são geradas continuamente podendo moldar e re-moldar a evolução e desenvolvimento do artefacto emergente, dando-lhe um sentido de (in) coerência e sentido à sua mensagem / narrativa subjacentes.

Conclusão:

- Os novos medias digitais são hoje completamente **ubíquos e onnipresentes**
- O **pós-digital inspira-se no digital** embora se desenvolva recorrendo indiferenciadamente aos **materiais físicos, tácteis e digitais**
- Trata-se de **uma celebração do físico** e não de uma rejeição do digital
- O **ciclo de criação pós-digital** subdivide-se em dois ramos de um percurso que tende para o artefacto/instalação final e a sua exibição em cenário digital, híbrido ou físico.
- A **meditação estética** representa os momentos de contemplação e revisita no processo-ciclo de criação.
- O desenvolvimento pós-digital é **necessariamente tangível** pois incorpora os materiais em uma estética própria.

Referências:

- Pereira, S. & Fernandes-Marcos, A. (2020). O processo criativo na era pós-digital: uma reflexão crítica baseada na prática artística. In ARTEFACTo 2020 – Internacional Conference on Digital Creation in Arts and Communication, Faro, 26-27 November 2020 (to be published).
- Fernandes-Marcos, A. (2017). Computer artefact: the crucial element in artistic practice in digital art and culture. In Revista Lusófona de Estudos Culturais. [Em linha]. ISSN 2183-0886. Vol. 3, n. 2 (2017), p. 149–166.
- Candy L. & Edmonds E. (2018). Practice-Based Research in the Creative Arts: Foundations and Futures from the Front Line. In LEONARDO. Vol. 51, n.1. p.63-69. ISSN 0024-094X.
- Machado, A. (2016). A pesquisa em artes em 3 actos. Gilberto Prado et.al, Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa, Universidade de São Paulo.
- Santaella, L. (2018). Arte, ciência & tecnologia: um campo em expansão. Pablo Gabira, *Percursos contemporâneos. Realidades da arte ciência e tecnologia*, Belo Horizonte: UEMG.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2013)., O capitalismo estético na era da globalização. Edições 70.
- Manovich, L. (2019). The aesthetic society: instagram as a life form. Data Publics, Routledge, forthcoming.
- Giannetti C. (2012). Estética Digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia. Belo Horizonte: Nova Vega. ISBN: 9789726999119.

O ciclo de criação pós-digital: do digital ao desenvolvimento tangível

Foto de família – ARTECH 2019, Braga, 23-25 outubro 2019

<https://www.facebook.com/artechinternational/>



Obrigado