

# ***Arte e média digital: investigação no cruzamento entre artefactos, práticas de ação-contemplação e a intervenção cultural na rede global***

Aula Inaugural do Programa de Pós-Graduação em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie  
São Paulo / Lisboa / Macau, 8 março de 2022

**Adérito Fernandes Marcos**

[aderito.marcos@usj.edu.mo](mailto:aderito.marcos@usj.edu.mo) / [aderito.marcos@artech-international.org](mailto:aderito.marcos@artech-international.org)

(USJ, ARTECH-Int, CIAC, INESC-TEC, LE@D)



聖若瑟大學  
**USJ**

Faculty of Arts  
and Humanities

**CIAC.**  
CENTRO DE INVESTIGAÇÃO  
EM ARTES E COMUNICAÇÃO

 **ARTECH**  
INTERNATIONAL

 **INESCTEC**

**LE@D** LABORATÓRIO  
DE EDUCAÇÃO  
A DISTÂNCIA  
E E-LEARNING

  
**AbERTA**  
www.uab.pt

## *Tópicos*

- 1. Agradecimentos**
- 2. As influências fundacionais na média-arte digital (interativa)**
- 3. Uma estética da média (mídia) digital**
- 4. O ciclo de criação e investigação: a centralidade do artefacto e da ação-contemplação**
- 5. Conclusão**
- 6. Discussão e reverberação final conjunta**

## *Agradecimentos*

- ✓ **Universidade Presbiteriana Mackenzie**
  - ✓ Programa PG Educação, Arte e História da Cultura
  - ✓ Profs. **Rosana Schwartz, João Clemente, Pedro Buck, Marcelo Bueno**
  - ✓ D. Mariana Rodrigues
  - ✓ E toda a equipa
  
- ✓ Prof. Dr. **Celso Prudente** (UFMT; USP)
  - ✓ Mediação e potenciador de colaboração em rede



# As influências fundacionais na média-arte digital (interativa)

## *Fundamentos: o movimento DADA*

- Os anos DADA: começaram com eclosão da Primeira Guerra Mundial como um protesto contra a guerra e os interesses **burgueses**, **nacionalistas** e **colonialistas** vistos como a causa raiz da guerra, e contra a **conformidade cultural e intelectual** – na arte e mais amplamente na sociedade – que correspondia à guerra.
- Movimento DADA começou em 1916 em Zurique (Cabaret Voltaire), depois em Paris, Berlim, NY, ...



*“Cut with the Kitchen Knife”, por Hannah Höch (colagem)*

## *Fundamentos: o movimento DADA*

### Características DADA:

- ✓ inconformidade com as regras e convenções aceitas.
- ✓ escândalo foi o leitmotiv **para chocar seu público confrontando-o para uma autoconsciência**
- ✓ abraçou o caos (anti lógica) e irracionalidade
- ✓ apresentado como anti-arte
- ✓ certa forma de niilismo (uma forma extrema de ceticismo que nega toda a existência)

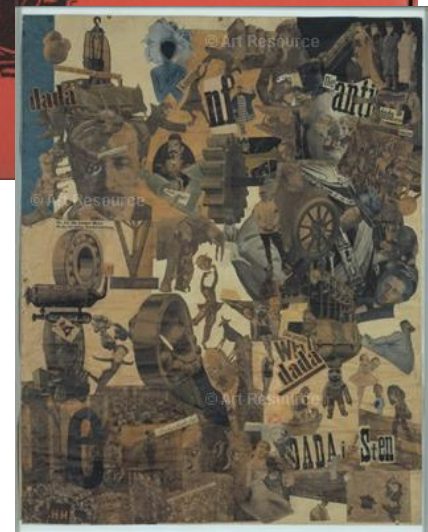
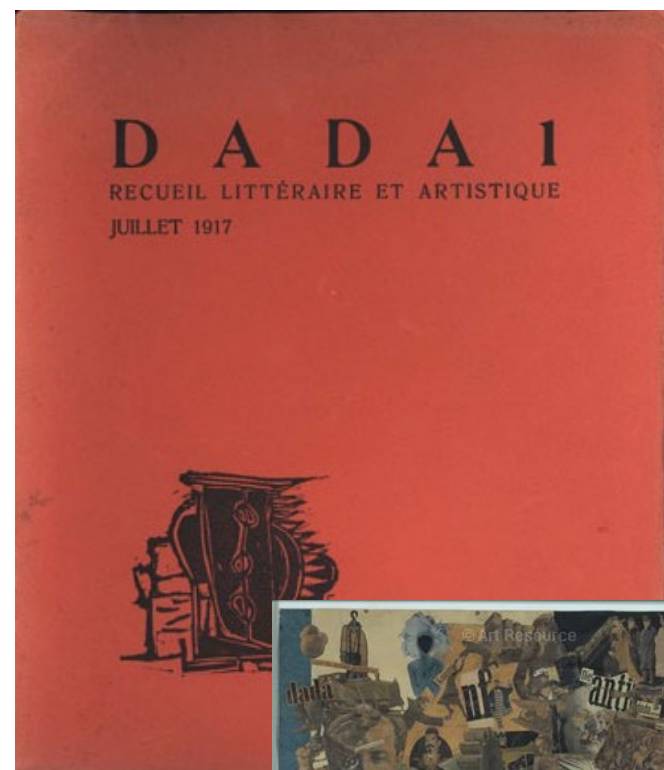


*"Fountain", por Marcel Duchamp*

*Fundamentos: o movimento DADA*

Marcel Janco recalled,

*“We had lost confidence in our culture. Everything had to be demolished. We would begin again after the “tabula rasa”. At the Cabaret Voltaire we began by shocking common sense, public opinion, education, institutions, museums, good taste, in short, the whole prevailing order.”*

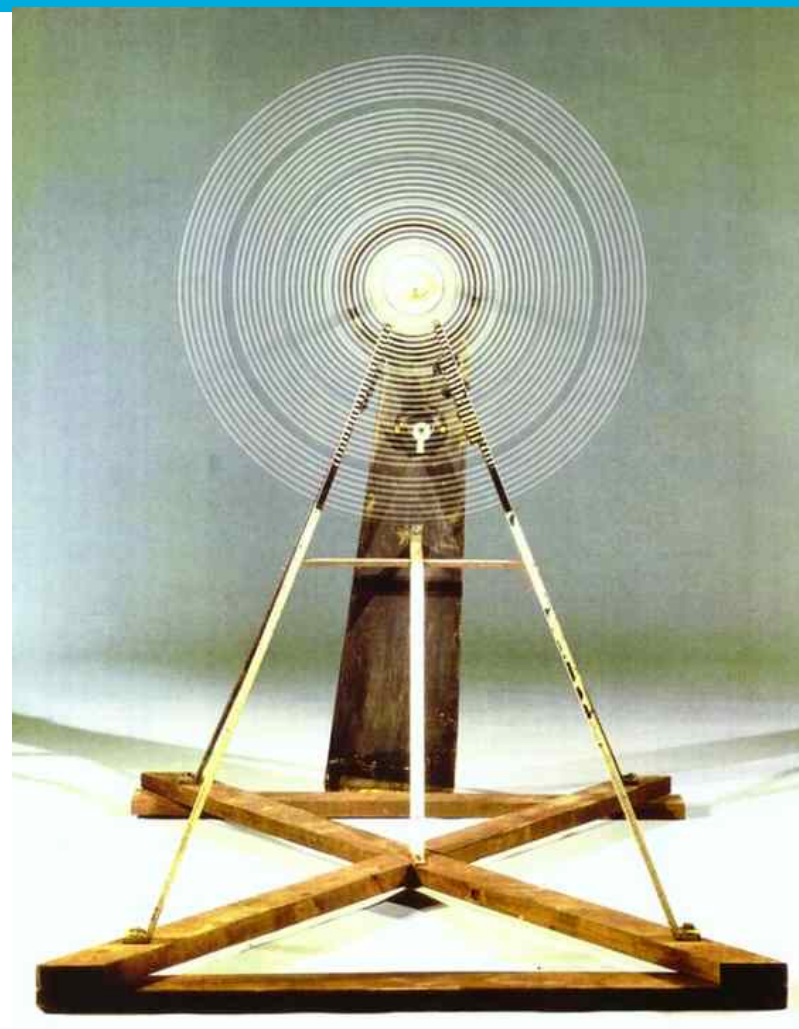


*Fundamentos: o movimento DADA*

*“an interactive machine that invited users to interact with concentric rotating glass plates to generate visual effects.”*

Características principais:

- **interativo**
- **espontâneo e dinâmico**
- **apelativo para outros sentidos** (ex. audição, tátil, visão em profundidade)



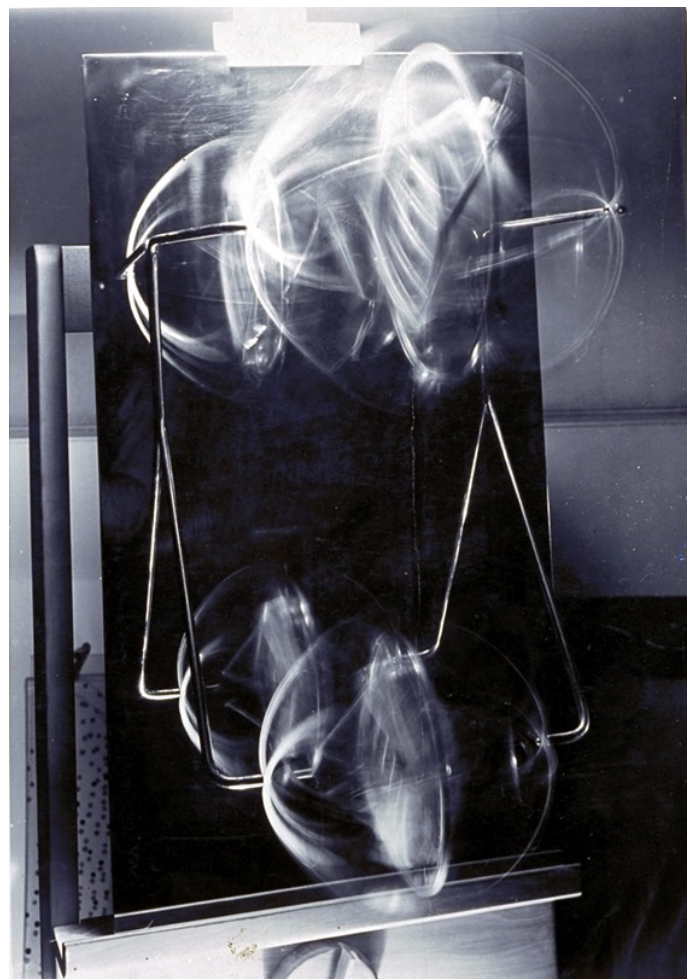
*“Rotary Glass Plates”, por Marcel Duchamp & Man Ray (1920)*

*Fundamentos: o movimento DADA*

*“a device for creating light sculptures by projecting silhouettes in movement.”*

Características:

- **volátil** (um certo sentido de **virtualidade**)
- **espontâneo e dinâmico**
- **apelando a outros sentidos** (ex. audição, odor, visão em profundidade)



*“Kinetic Sculpture Moving”, por  
László Moholy-Nagy (1933)*

## *Fundamentos: o movimento DADA*

- Os dadaístas adotaram os princípios de **abstração**, **espontaneidade** e **acaso** e empregaram a técnica de colagem e estranhas justaposições de imagem e texto para criar uma sensação de absurdo.
- Os dadaístas estavam unidos não por um estilo comum, mas por sua **rejeição das convenções na arte e no pensamento**.
- À medida que o movimento DADA declinou na década de 1920, a maioria dos seus seguidores mudou-se para o surrealismo.



*“Euphoria Dada”, por Marcel Janco*

## Fundamentos: a Arte Conceptual

- **Arte conceptual**: um movimento iniciado na década de 1960, também com raízes nos trabalhos pioneiros de alguns artistas dadaístas, principalmente dos **ready-mades** (arte composta de objetos comuns) como por exemplo “Fountain”.
- O artista americano Joseph Kosuth no seu ensaio de 1969, "Art after Philosophy", quando escreveu:  
**"Toda arte (depois de Duchamp) é conceptual (na natureza) porque a arte só existe conceptualmente".**



*"One and Three Chairs", por Joseph Kosuth (1965)*

*Fundamentos: a Arte Conceptual*

*“In conceptual art the **idea or concept** is the most important aspect of the work. When an artist uses a conceptual form of art, it means that **all of the planning and decisions are made beforehand**, and the execution is a perfunctory affair. The idea becomes a machine that makes the art.”*

Sol LeWitt, in "Paragraphs on Conceptual Art", *Artforum*, June 1967.

*Fundamentos: a Arte Conceptual*

Arte Conceptual: a **ideia** ou **conceito** são o mais importante do trabalho.

Características principais:

- ✓ o **conceito** (ou ideia original) **é rei**
- ✓ **não necessariamente estético**
- ✓ **apela a outros sentidos**



*“Erased de Kooning Drawing”, por Robert Rauschenberg (1953)*

*Fundamentos: o movimento Fluxus*

Movimento Fluxus:  
explorou a noção de  
**acaso**, e **arte baseada**  
**em instruções**.

Exemplo são as obras  
do compositor  
americano John Cage e  
George Maciunas que  
organizaram o primeiro  
evento Fluxus 1961  
(NY).



*“Infiltration homogen für Konzertflügel  
(Homogeneous Infiltration for Piano), ”, por  
Joseph Beuys (1966)*

*Fundamentos: o movimento Fluxus*

Fluxus explorou a ideia de **arte gerada por instruções** (algorítmica) assim como a **imersão do público**, forçando formas de **interação** entre este e os artefactos.

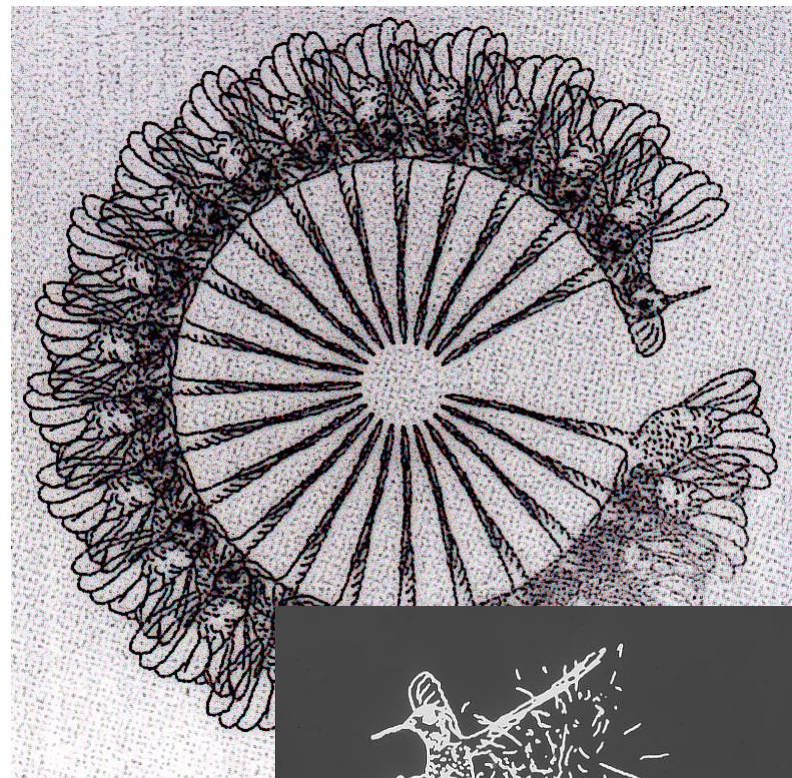


*“Musique télépathique n° 5 (Telepathic Music #5)”, por Robert Filliou (1978)*

*Fundamentos: os primórdios da Computação*

*“experimental research in computer-generated transformations of visuals through mathematical functions.”*

O beija-flor (**hummingbird**) é um bom exemplo de animação gerada por computador.



*“Hummingbird”, by Charles Csurí (1967)*

*Fundamentos: os primórdios da Computação*

art as a result of  
“experimental research  
in computer-generated  
transformations of  
visuals through  
mathematical functions.”

O artista Charles Csuri foi  
um pioneiro nesta área.



*“Fragmentation”, por Charles Csuri (2008)*

*Fundamentos: a introdução da vida e inteligência artificial*

Arte que explora  
conceitos de vida  
artificial e a  
inteligência artificial

A base da criação  
contemporânea nestas  
áreas



*“AVolve” (1994) por Sommerer & Mignonneau*

*Fundamentos: o grupo OULIPO*

- Grupo **OULIPO** (Ouvroir de Littérature Potentielle), associação literária e artística francesa fundada em 1960 por Raymond Queneau e François Le Lionnais.
- Explora-se o conceito de **processo combinatório e estrito baseado em regras** da poesia dadaísta, em conjunto com a noção de **acesso aleatório**. Trata-se de uma forma de **aleatoriedade controlada** para gerar e ativar instruções para acesso e processamento de informações.
- Essencialmente poesia e literatura. Mas influenciou trabalhos posteriores em **software art** e **arte digital** em geral.

## *Fundamentos: Outros*

O grupo EAT (Experiments in Art and Technology), fundado por Billy Klüver, iniciou colaborações entre artistas, engenheiros, programadores, pesquisadores e cientistas que se tornariam e continuam sendo uma característica diferenciada das atuais comunidades de (mídia-)arte digital, ou seja, geralmente envolvem o **trabalho colaborativo de uma equipe multidisciplinar**.

O compositor alemão Karlheinz Stockhausen explorou o conceito de **aleatoriedade controlada** na música eletrônica e incerteza (**acaso controlado**) na composição serial.

## *Influências fundacionais desde DADA até EAT e AVolve (resumo)*

- inconformidade com as regras aceitas e as convenções.
- adoptaram o caos (antilógica) e a irracionalidade
- **Interatividade**
- espontaneidade e dinâmica
- apelo a outros sentidos
- volatilidade (um certo sentido de **virtualidade**);
- **o conceito é rei**
- não necessariamente estética
- arte **baseada em instruções** pré-definidas
- **imersão do público** na obra de arte
- procedimentos gerados em computador e **aleatoriedade controlada**
- Exploração dos conceitos de **vida e inteligência artificial**

# Uma estética da média (mídia) digital

*Uma estética da média (mídia) digital*

“(...) Qualquer discussão sobre a estética ou os discursos estéticos inseridos em contextos de práticas contemporâneas, **abarca necessariamente o pensamento de Kant,** quando realiza uma profunda análise da arte e do seu **impacto na vida do ser humano,** diferenciando as questões relacionadas com a arte, propriamente dita, a forma dos juízos de carácter estético, **sobre objetos de arte** e outros; e aquelas questões de natureza mais teórica.(...)”

(Fernandes-Marcos, 2017, p.144).



*Uma estética da média (mídia) digital*

“(...) Para nós é completamente desconhecida qual possa ser a natureza das coisas em si, independentes de toda recetividade da nossa sensibilidade. Não conhecemos delas **senão a maneira que temos de percebê-las**; maneira que nos é peculiar; mas que tão pouco deve ser necessariamente a de todo ser, ainda que seja a de todos os homens.(...)”

(Crítica da Razão Pura, Kant, citado em Gil, 1992, p. 75)



*Uma estética da média (mídia) digital*

“(...) Kant está na gênese da definição de **experiência significativa**, da **contemplação estética**, em voga na teoria e prática das várias artes contemporâneas, que (...) se expandem para definições em torno do **artefacto** e da **perspetiva polissêmica** que o mesmo pode espoletar no observador, levando este a assumir outros papéis, incluindo o de **cocriador do próprio objeto apreciado**.

Os artefactos de arte e cultura digital não assumem apenas a forma de expressão ou declaração da subjetividade humana, **mas são parte indissociável das afeições do espírito**. (...)”

Fernandes-Marcos, 2017, p.144).



*Uma estética da mídia (mídia) digital*

“(...) o desafio atual da artemídia não está, portanto, na mera apologia ingênua das atuais possibilidades de criação: a artemídia deve, pelo contrário, traçar uma diferença nítida entre o que é, de um lado, **a produção industrial de estímulos agradáveis para as mídias de massa** e, de outro, **a busca de uma ética e uma estética** para a era eletrônica. (...)”

(Machado, 2004, p. 6)



*Uma estética da média (mídia) digital*

“(…) A realidade virtual, a vida artificial e a inteligência artificial como sistemas incorporados à arte pressupõem novas experiências participativas e interativas, que permitem integrar o espectador no contexto da obra. (...) O diálogo entre obra e espectador se estabelece não só sobre a base da linguagem ou da reflexão, mas, sobretudo, de uma maneira prática e intuitiva, no sentido circular da comunicação, na medida em que se estimula a própria ação do público no entorno da obra. (...)”

(Giannetti, 2012, p. 23)



*Uma estética da média (mídia) digital*

Daqui advém que a **estética da média digital** de confunde com a estética dos **artefactos computacionais** que integra ou desdobra-se nas várias estéticas do **artefacto como mediador de experiências significativas** junto de um **público interventivo**, tomado como pessoa individual ou em grupo.



*Uma estética da média (mídia) digital: o que são artefactos (?)*

- ✓ **Artefacto** (do latim *arte factus*, feito com arte)
- ✓ Considera-se Arte / Cultura como um fenómeno social, consequência da interação social, da manifestação individual e coletiva, em que se estabelece conjuntamente um **espaço comunicacional e informacional comum** abarcando **artefactos** ditos culturais / artísticos.



*“FILOZELL-E” (2016) de Teresa Barradas*

*Uma estética da média (mídia) digital: o que são artefactos (?)*

- ✓ Tais **artefactos**, alguns podendo ser intangíveis, constituem de facto o resultado do fenómeno cultural/artístico. Eles **são expressão do imaginário individual e coletivo**, localizado e/ou globalizado.



- ✓ Eles chegam-nos **através dos nossos sentidos** e induzem **percepções, emoções, sentimentos, experiências cognitivas**, etc.

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

*Uma estética da média (mídia) digital: o que são artefactos (?)*

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

*Uma estética da média (mídia) digital*

“(...) Os artefactos de arte e cultura digital incorporam as várias estéticas relacionadas com as **experiências significativas que proporcionam**, quando confrontam conceitos fundamentais relacionados com as **afeições do espírito**, da **emoção**, do **sagrado**, da **contemplação** (incluindo a dimensão do sagrado), da **originalidade**, da **complexidade**, da **ordem**, etc. acrescidas das dimensões da **aleatoriedade**, da **virtualidade** e da **interatividade**, onde a técnica cede o seu lugar ao meio e contexto onde a experiência se concretiza. (...)”  
(Fernandes-Marcos, 2017, p.145).



*Uma estética da média (mídia) digital: com múltiplas dimensões*

- do **efémero e volátil**, quando o artefacto, em parte ou no todo, é constituído por componentes de existência fugaz, ainda que sem prejudicar os tempos adequados à realização da experiência
- da **sociabilidade** e das **experiências em rede**, quando o conjunto de saberes e práticas acumulados num determinado contexto cultural ou de grupo de interesse servem de sustento e valorização da **experiência de contemplação estética**
- da **aprendizagem**, quando o artefacto proporciona processos de aprendizagem



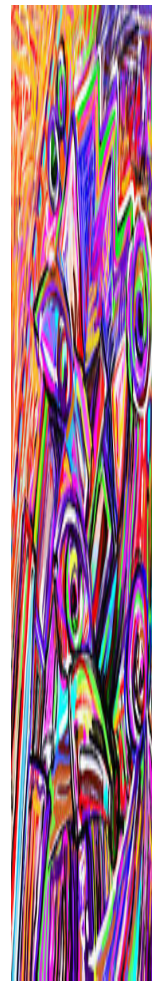
*Uma estética da média (mídia) digital: as várias outras dimensões*

- dos **jogos** e do **ludismo**, quando o artefacto assume dimensões de **jogo e entretenimento**;
- do **pós-humano**, quando o artefacto assume características próprias de uma **entidade inteligente artificial e autónoma**, um sujeito não humano “capaz” de criar e “potenciar” criação
- da **estética própria**, baseada na liberdade de definir critérios capazes de avaliar a sua própria criação e a uma ética adequada



*Uma estética da média (mídia) digital*

“(…) A **estética dos artefactos computacionais em arte e cultura digital** reveste-se assim de características de natureza **multi-, inter- e transdisciplinar** onde a arte se cruza com a **ciência e a tecnologia**, almejando-se que a própria experiência proporcionada possa também abarcar outras dimensões de índole **filosófico** ou mesmo existencial. Estes artefactos representam, em última instância, **manifestações de uma contemporaneidade eclética, plural e complexa.**”  
(Fernandes-Marcos, 2017, p.145).



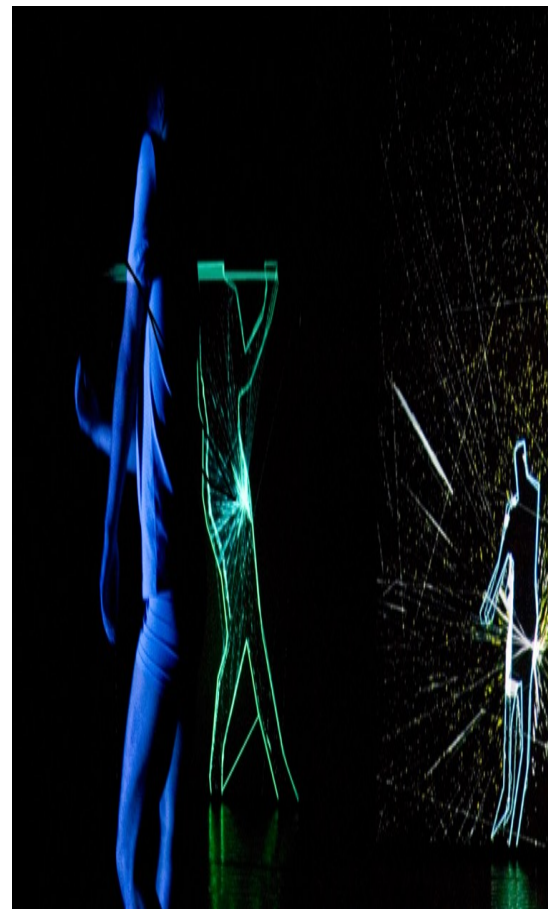
*Uma estética da média (mídia) digital: o que é média-arte digital?*

## **Média-Arte Digital (artemídia digital)**

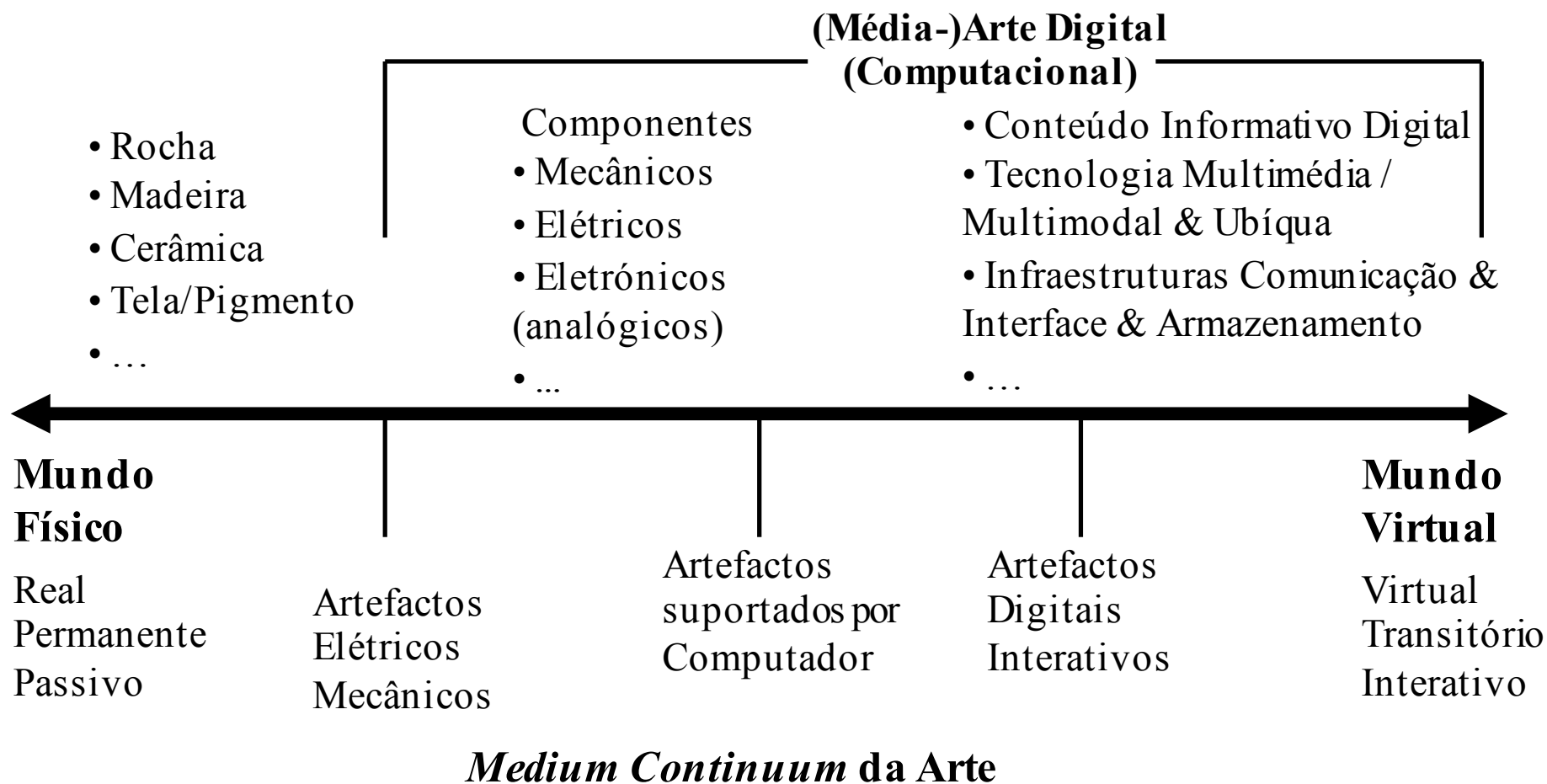
é aqui definida como “a arte que utiliza a tecnologia dos medias digitais como processo (meio) e/ou como mediador e/ou produto (resultado final)”.

- ✓ A **arte dos artefactos de média digital**

**Media Digital** é definido como o media computacional de cariz estritamente digital explorado para comunicar.



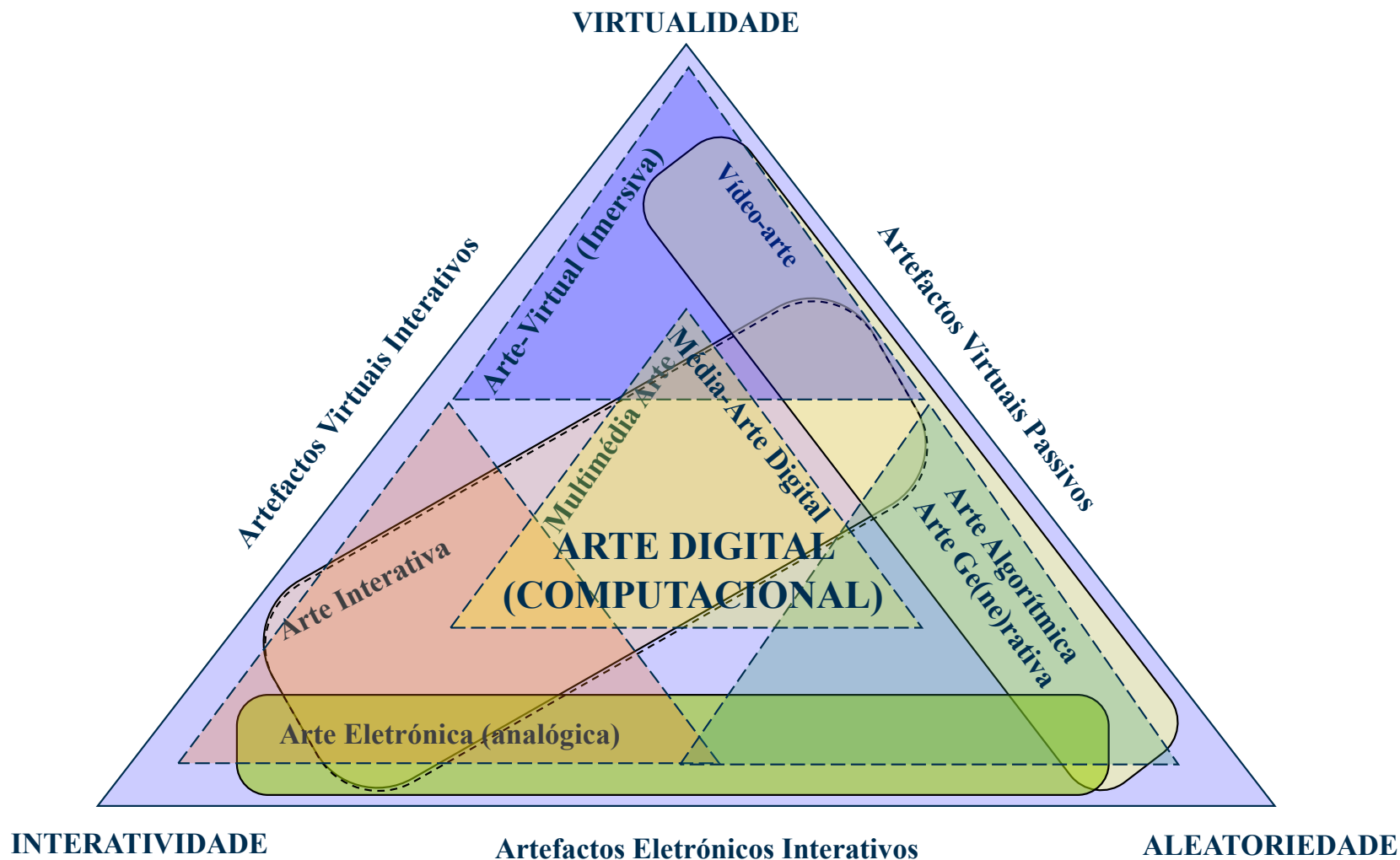
*Uma estética da média (mídia) digital: o que é média-arte digital?*



*Uma estética da média (mídia) digital: vetores basilares*

- ✓ **Acesso Aleatório:** (pseudo) não-determinismo abre a possibilidade de acesso instantâneo a elementos media que podem ser (re)combinados e apresentados de novas formas, em ciclos infinitos sem controlo aparente
- ✓ **Virtualidade:** o objecto físico migra para o *virtual ou objecto conceptual*. O conceito por si só torna-se perceptível através da sua *virtualização*;
- ✓ **Interatividade:** o observador assume um papel ativo na obra, podendo influenciar o seu estado, criando novas instâncias da mesma.

*Uma estética da média (mídia) digital: características diferenciadoras*

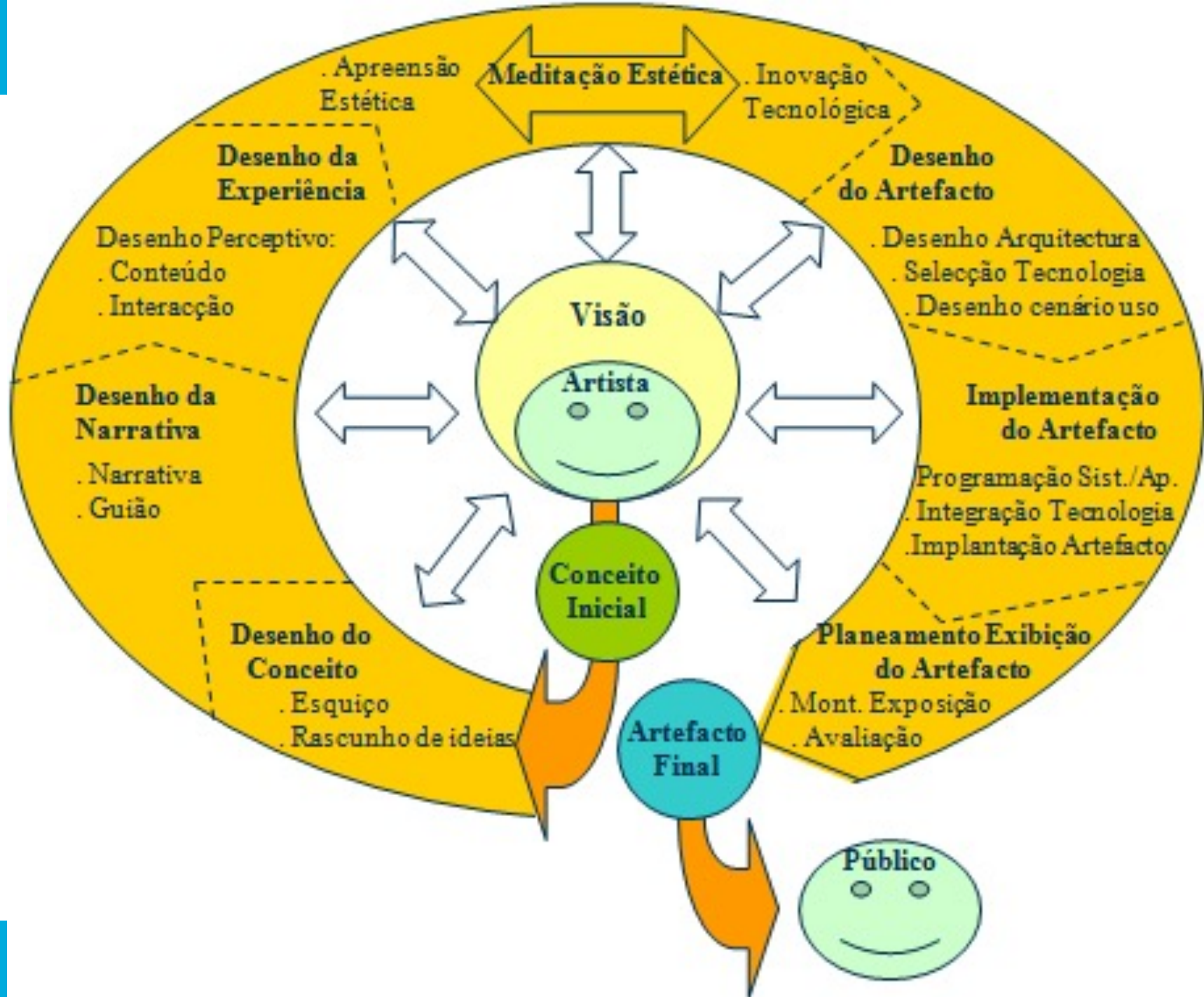


# O ciclo de criação e investigação: a centralidade do artefacto e da ação-contemplação

O ciclo de criação e investigação

O **processo de criação em média-arte digital** baseia-se principalmente em:

- **Colaborações entre o(s) artista(s) e uma equipa multidisciplinar**, desde arte, ciência, tecnologia, design, etc.
- **Design e desenvolvimento da mensagem do artefacto e da experiência**. O meio digital/informático está sempre presente e atravessando todo o processo de criação.
- É um **processo não linear!**



*Processo de criação: o ciclo de ciclos de reflexão, introspeção, construção, (abandono), materialização*

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

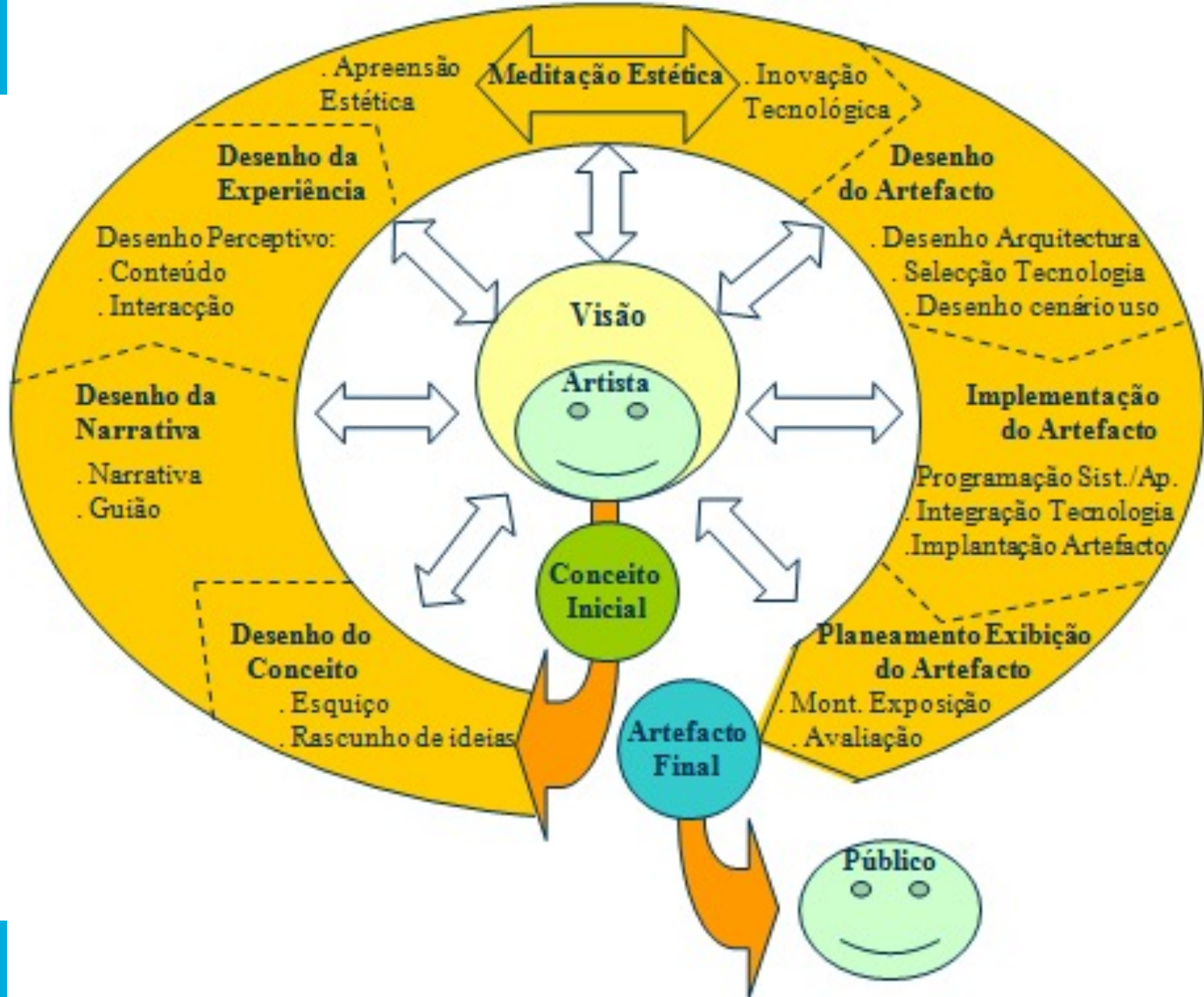
- ✓ do **amadurecimento gradual da sua visão inicial** (*theoria*);
- ✓ da **experimentação prática** com as tecnologias e os materiais (*praxis*), e
- ✓ da **construção efectiva** ou **materialização** de protótipos de e do próprio artefacto (*poesis*), que refina ou abandona, enquanto redefine o seu significado e forma.



*Processo de criação: o ciclo de ciclos de reflexão, introspeção, construção, (abandono), materialização*

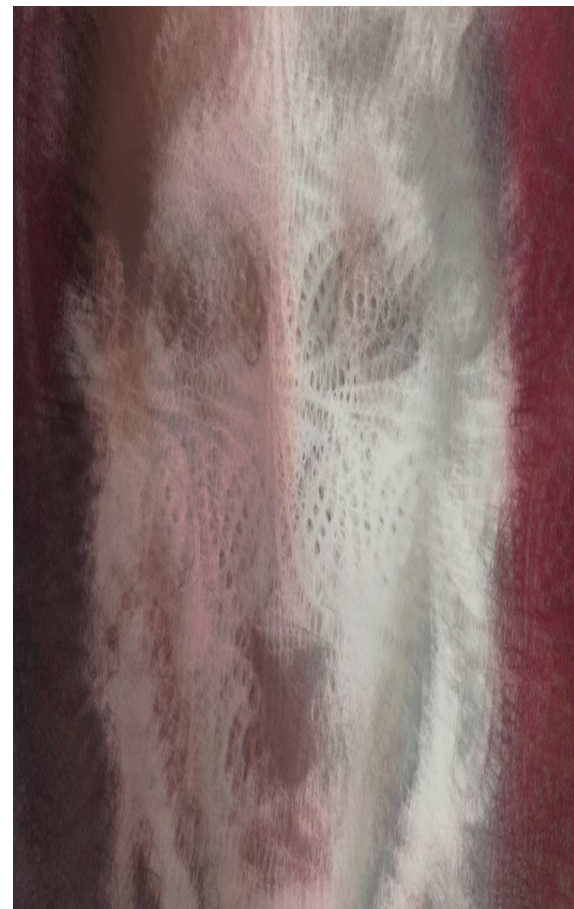
Apesar dos artistas adotarem geralmente um processo definido e planejado, isto é, **partem de um conceito inicial** que pode eventualmente evoluir, em **ciclos de avanço e recuo**, até ao artefacto final, constata-se também que **tal não acontece necessariamente de forma sistematizada consciente**, mas pode ser **aleatória e espontânea**.





*Processo de criação: a meditação estética*

Trata-se da atividade central no processo de criação em média-arte digital, pois representa os **momentos de contemplação** onde o criador revê, revisita a sua visão seminal à luz das decisões tomadas durante o desenho e o desenvolvimento do artefacto.



*Processo de criação: a meditação estética*

A **meditação estética** conduz-se por dois vetores fundamentais, a saber,

- ✓ a **apreensão estética** relacionada com a necessidade de proporcionar uma **experiencia percetiva de prazer, sentido ou satisfação** (ou outras); e
- ✓ a **inovação tecnológica** que abarca as questões da exploração das características de maior potencial da tecnologia, no sentido deste poder efetivamente funcionar como **força condutora/indutora para a criação de novos discursos estéticos**.

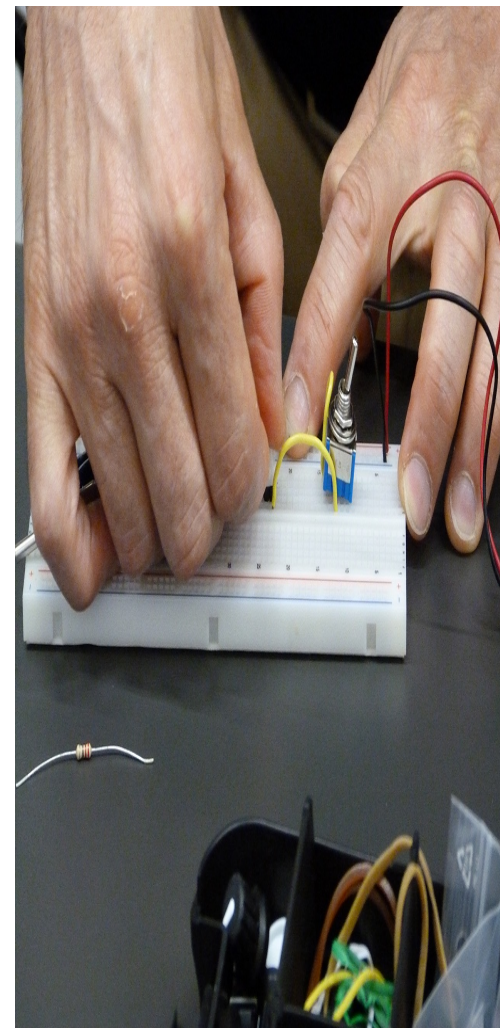


O criador em média-arte digital **procura novas significações**, viajando num processo de **questionamento** e de **construção de pontes** consigo próprio e com o mundo que o rodeia.

A média-arte digital é assim **intrinsecamente intervencionista** porque se concretiza comumente em artefactos interativos, que **induzem a participação** do outro, envolvendo-o, interpelando-o, convocando-o ... abarcando assim uma **perspetiva estética naturalmente kantiana.**

O artista digital, vive as suas práticas, representa as suas significações e questiona as suas posições e ideias e conceitos à medida que integra conhecimento, prática e materialização através de experiências estéticas suportadas por artefactos que proporcionam sobretudo sentidos e significações em detrimento de factos.

(Silverman, 2000)



*Quando a tecnologia induz vivências, viagens e questionamentos*

O processo de criação em média-arte digital **transforma-se num processo de investigação em arte e tecnologia** quando propicia a criação de novos discursos estéticos, novas experiências artísticas, novas aplicações e significações da tecnologia, em suma, permite **ampliar** **significações** e **sentidos** que se revelam através de sucessivas interpretações das relações complexas que são continuamente criadas, recriadas e transformadas.

*O que é investigação/pesquisa em arte?*

Visa gerar novo conhecimento da seguinte natureza:

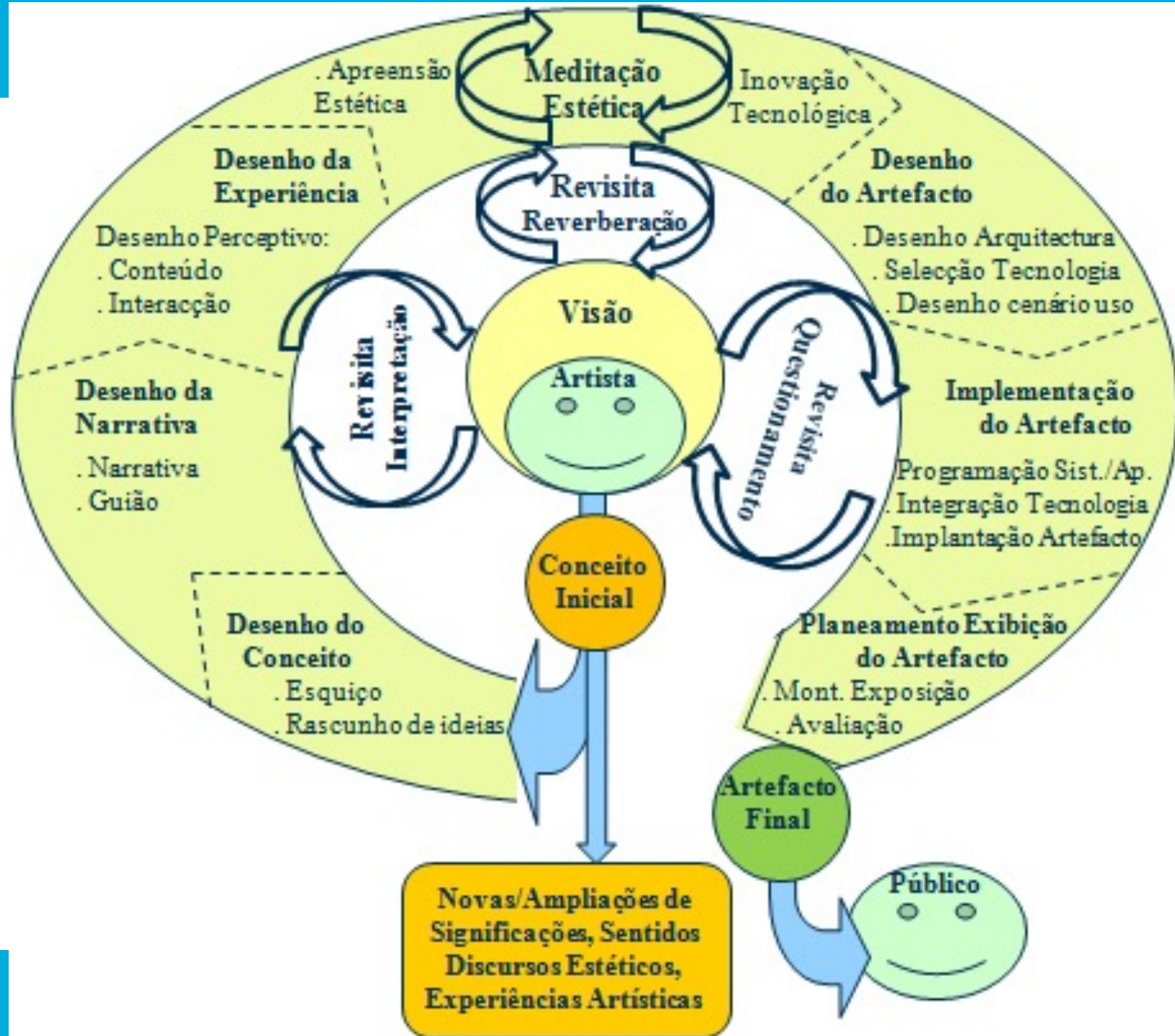
- ✓ **Pensamento Estético ou Narrativas Estéticas**
- ✓ **Novos/Amplificações de Significações/Sentidos**
- ✓ **Novos/Amplificações do Pensamento e Perspetivas Críticas**
- ✓ **Experiências, Práticas e Técnicas artísticas**
- ✓ **(...)**

Que tem de ser **compreensível** (inteligível), **demonstrável** e **defensável** perante os pares; suportado em **evidência**, eventualmente **replicável!**

*Quando a tecnologia induz vivências, viagens e questionamentos*

O artista digital **embrenha-se** e **vive** numa **região de contínua fronteira**, **sempre em mudança**, acompanhando a rápida evolução das tecnologias digitais, **questionando**, **interpretando**, e **gerando novas significações**.

O artista digital **intervém no mundo através do artefacto**. Este assume um papel central.

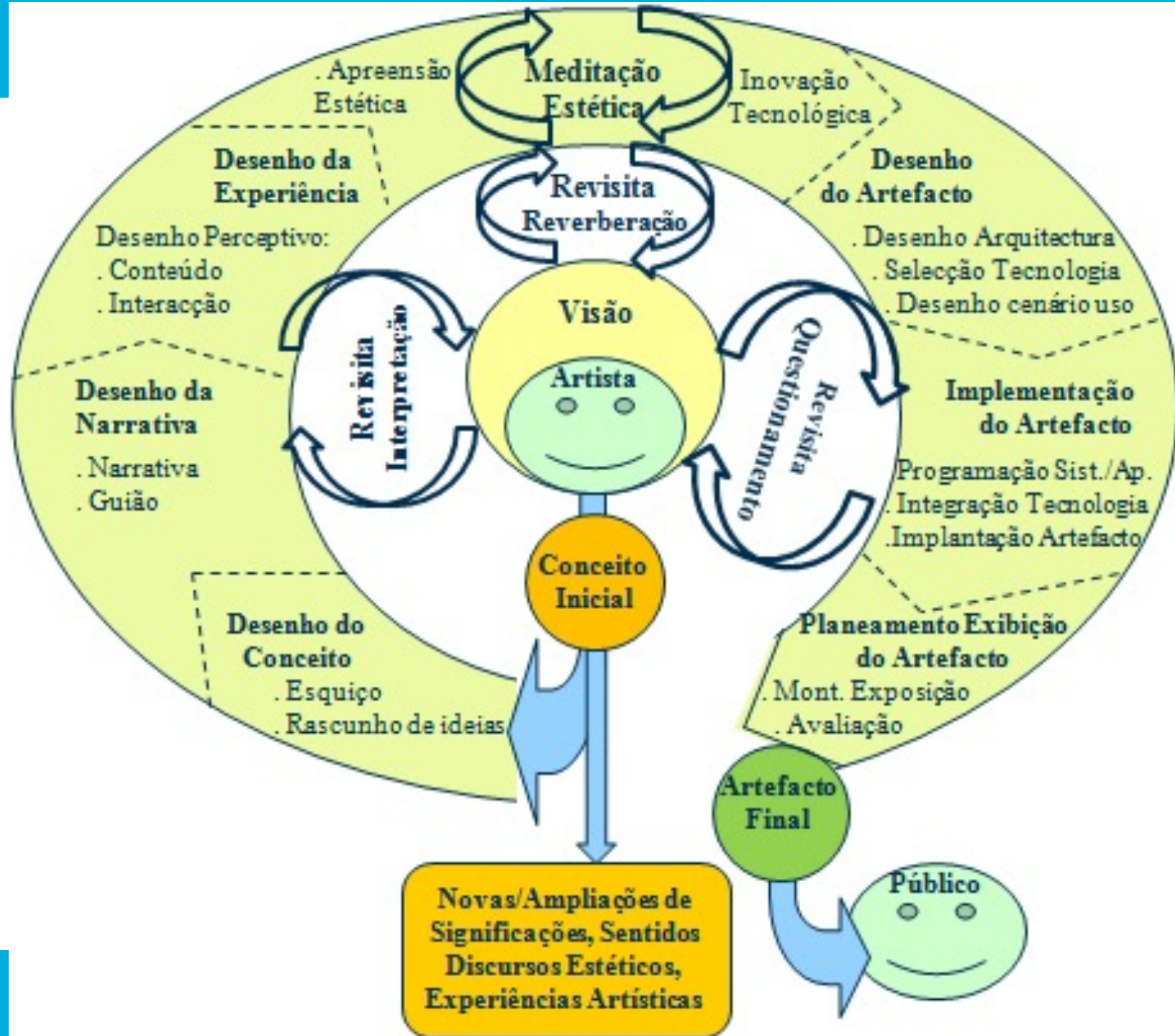


*Da visão à transformação gerando novo conhecimento*



*Lições aprendidas: a estratégia de investigação em média-arte digital*

- Ou seja, a pesquisa em média-arte digital adota comumente uma **abordagem baseada na prática artística** ao longo do ciclo de criação, em torno da **materialização do artefacto**.
- Quanto **mais profundo o processo de meditação-experimentação-construção** (materialização) realizado nos momentos apropriados, que incluem pausas e períodos de intensa atividade, **maior a propensão** para alcançar resultados de elevada **qualidade estética** na perspectiva da experiência proporcionada e das **reflexões realizadas**, assim dos **resultados da pesquisa obtidos**.



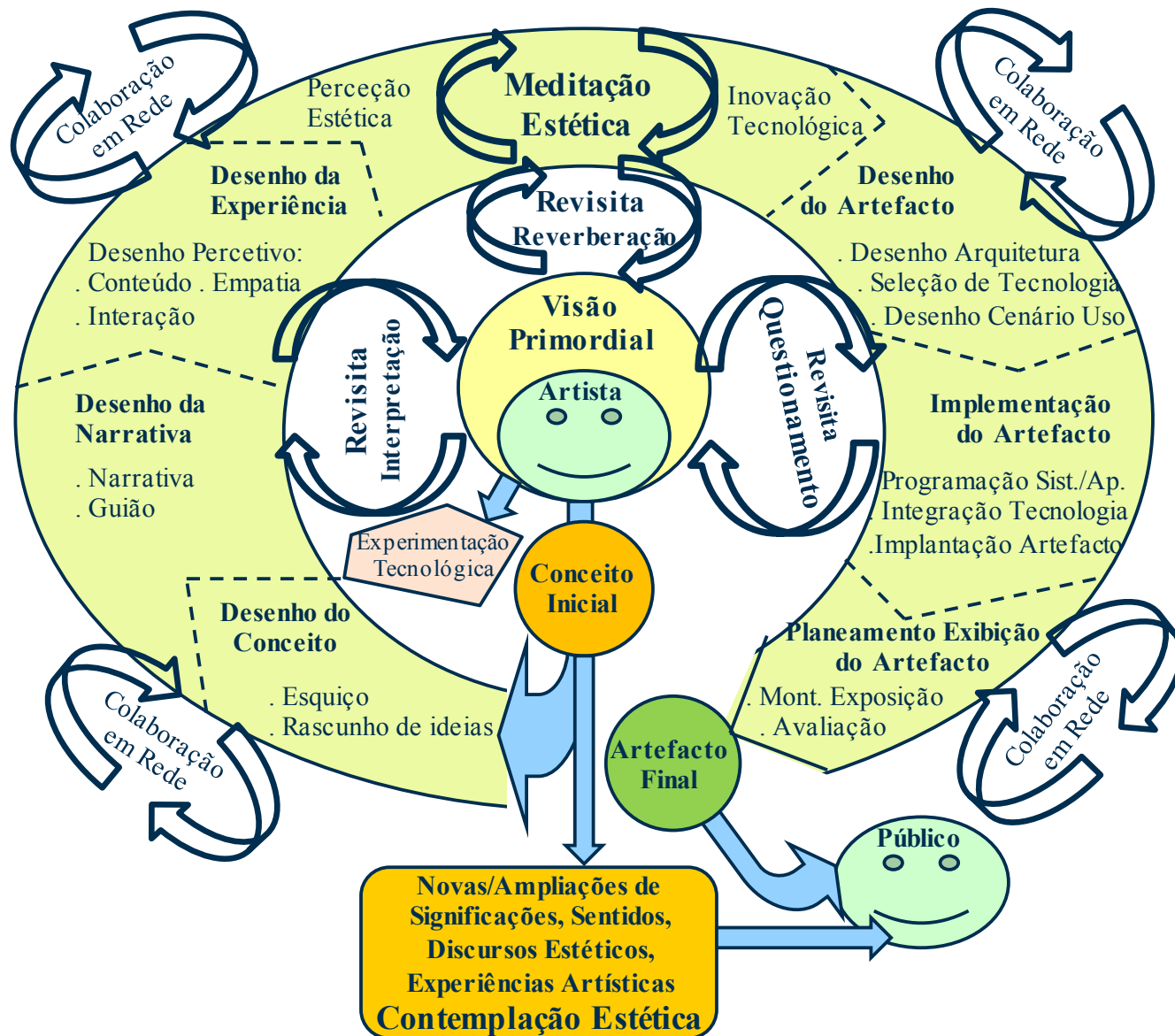
*Lições aprendidas: ciclo de criação / pesquisa*

A meditação estética implica uma postura de **contemplação** ou **reverberação** acerca dos motivos/motivações mais profundas e intrínsecas face ao sentido/significação do artefacto almejado, numa perspetiva que se enforma, comummente, de **cariz interventivo**.

*Lições aprendidas: ciclo de criação / pesquisa*

“(…) A **meditação estética** representa aqui ainda a concepção e criação de mecanismos de **questionamento do mundo** através de um processo de interação com o artefacto em desenvolvimento para (re)criar significados ou reforçar sentidos, podendo abraçar a pesquisa pela inovação tecnológica na senda dos novos discursos estéticos computacionais-digitais, vetores de exploração que possam **abrir portas para novas percepções**, em última instância, novas experiências artísticas e de **contemplação estética** seja para o criador ou criadores do artefacto mas, sobretudo, para público consumidor. (…)”  
(Fernandes-Marcos, 2017, p.138)

# Arte e mídia digital: investigação no cruzamento entre artefactos, práticas de ação-contemplação e a intervenção cultural na rede global



*Lições aprendidas: ciclo de criação / pesquisa*

- **Intervenção local / global:** perante a emergência das equipas de criação mistas a **operar através de espaços comunicacionais / informacionais na rede global** o âmbito interventivo dos artefactos de média-arte digital podem assumir uma **dimensão global**.
- Isto é tanto mais real **quanto maior a ubiquidade dos média digitais** e os objetos de arte criados a partir destes.

*Artefactos de média-arte digital: Pixel<sup>2</sup>*

Instalação criada a partir da representação gráfica dos pixéis, o **jogo ótico 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”**.



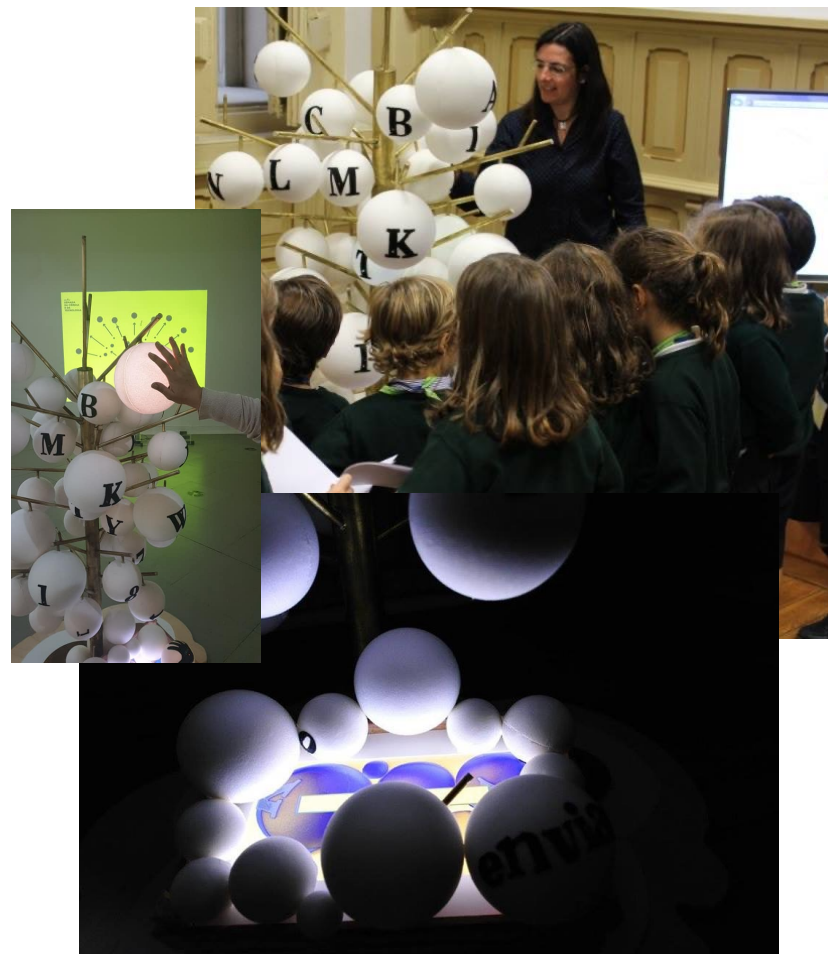
*“Instalação Pixel<sup>2</sup>”, de Selma Pereira e Acácio Carvalho (2015)*

*Artefactos média-arte digital: "ARBOR"*

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

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

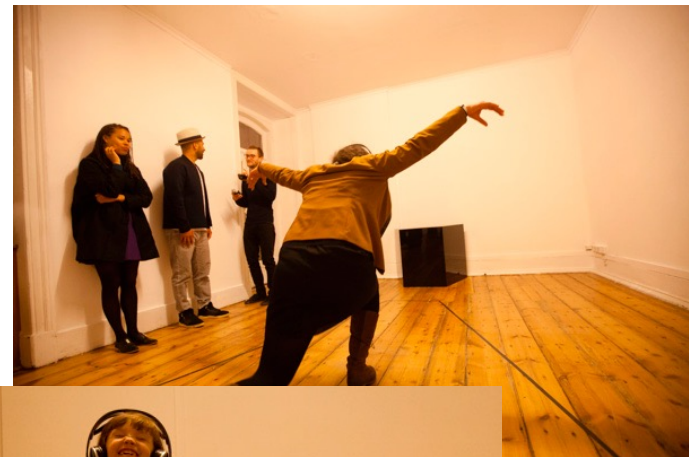
Combina materiais físicos, digitais e adota **uma estética digital / híbrida**



*"ARBOR", de Ana Marques e Rui Gaspar (2016)*

*Artefactos média-arte digital: “Escultura Présence”*

- Recorre aos princípios da arte sonora para explorar o conceito dos **retratos sonoros** dos utilizadores
- Retratos sonoros resultam de **coreografias espontâneas** onde o utilizador gera composições sonoras eletrónicas que o identificam de forma única, a partir dos movimentos corporais que realiza



Vídeo:

<https://youtu.be/PMaUHHCq66U>

*“Escultura Présence”, de Rudolfo Quintas (2014)*

## Conclusões:

- Os novos medias digitais são hoje completamente **ubíquos e onnipresentes**
- Os medias digitais potenciam a criação de **fenómenos e artefactos de cariz cultural e/ou artístico**, sobressaindo, entre outros, a **média-arte digital**
- A **média-arte digital** é intrinsecamente multi-; inter- e **transdisciplinar** proporcionando a criação de artefactos/instalações/performances **interventivas e críticas na e da sociedade contemporânea**
- A **investigação/pesquisa em média-arte digital** suporta-se na própria **prática artística** em torno da criação de artefactos digitais em **ciclos de ação-contemplação** (materialização versus reverberação) envolvendo equipas multidisciplinares
- A **criação e pesquisa** em arte e média digital **são em grande medida indissociáveis** apenas no nível de **profundidade do processo meditação-experimentação-construção**.

## References:

- Fernandes-Marcos, A. (2017). Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital. 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.
- Robin Nelson (2013), “PRACTICE AS RESEARCH IN THE ARTS – Principles, Protocols, Pedagogies, Resistances”, Palgrave MacMillan, ISBN: 978-1-137-28290-3.
- Hazel Smith & Roger T. Dean (Eds.), (2014), “Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts”, , Edinburgh University Press Ltd., ISBN: 978-0-7486-3628-0.
- Sullivan, G., (2005), “Art Practice as Research - Inquiry in the Visual Arts”, SAGE Publications, Inc., ISBN: 978-1-412-90536-7;

Obrigado