

Média-arte digital: da visão à transformação passando pelo artefacto transdisciplinar

Sessão de apresentação do volume AnteZero do Grande Dicionário Enciclopédico da Madeira, Auditório da Casa da Luz, Funchal, Região Autónoma da Madeira, 12 julho 2016

Adérito Fernandes Marcos, aderito.marcos@uab.pt



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt



Contribuição dos pioneiros desde Dada:

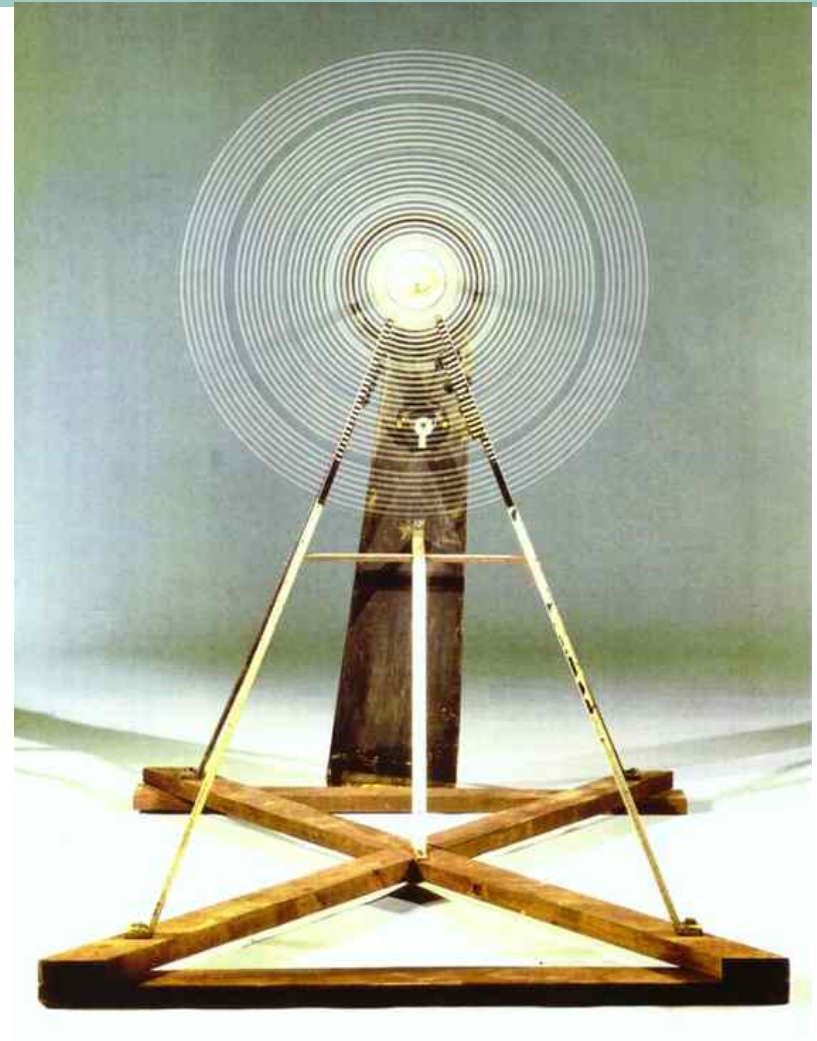
- inconformidade com as regras aceites e as convenções.
- adoptaram o caos (antilógica) e a irracionalidade
- *Interatividade*
- espontaneidade e dinâmica
- apelo a outros sentidos
- volatilidade (um certo sentido de *virtualidade*);
- o conceito é rei
- não necessariamente estética
- arte *baseada em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

Exemplo de Duchamp

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

Características principais:

- interativo
- espontâneo e dinâmico
- apela a outros sentidos (audição, profundidade e espaço)



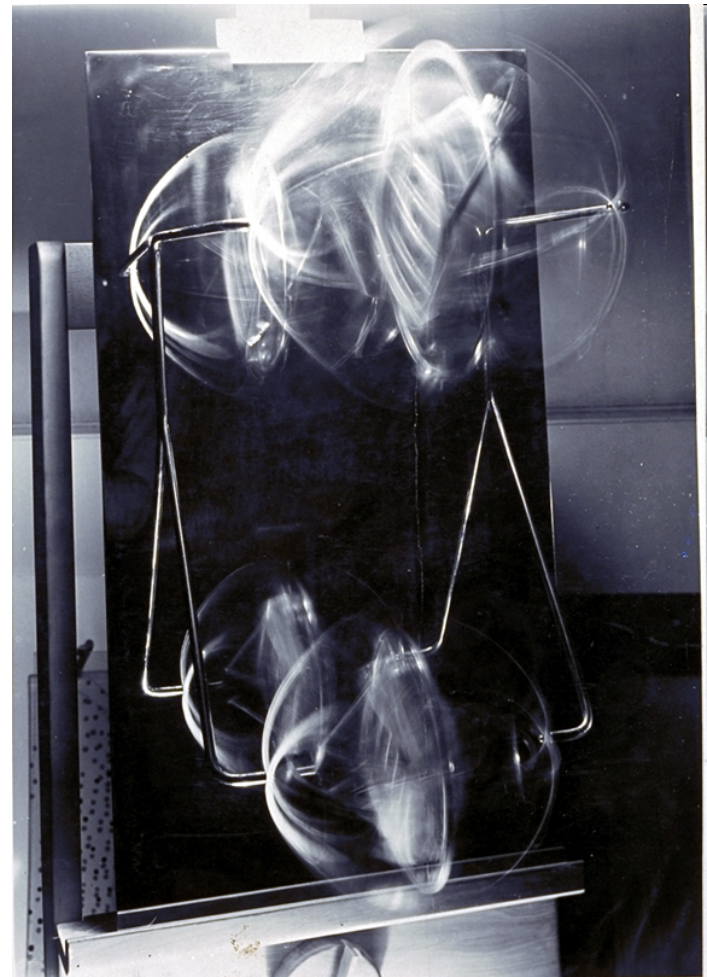
“Rotary Glass Plates”, by Marcel Duchamp & Man Ray (1920)

Exemplo de László Moholy-Nagy

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

Características principais:

- volatilidade (um certo sentido de *virtualidade*)
- espontâneo e dinâmico
- apela a outros sentidos (audição, profundidade e espaço)



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

Exemplo (Conceptual Art)

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

- conceito é rei
- não necessariamente estético
- apela a outros sentidos

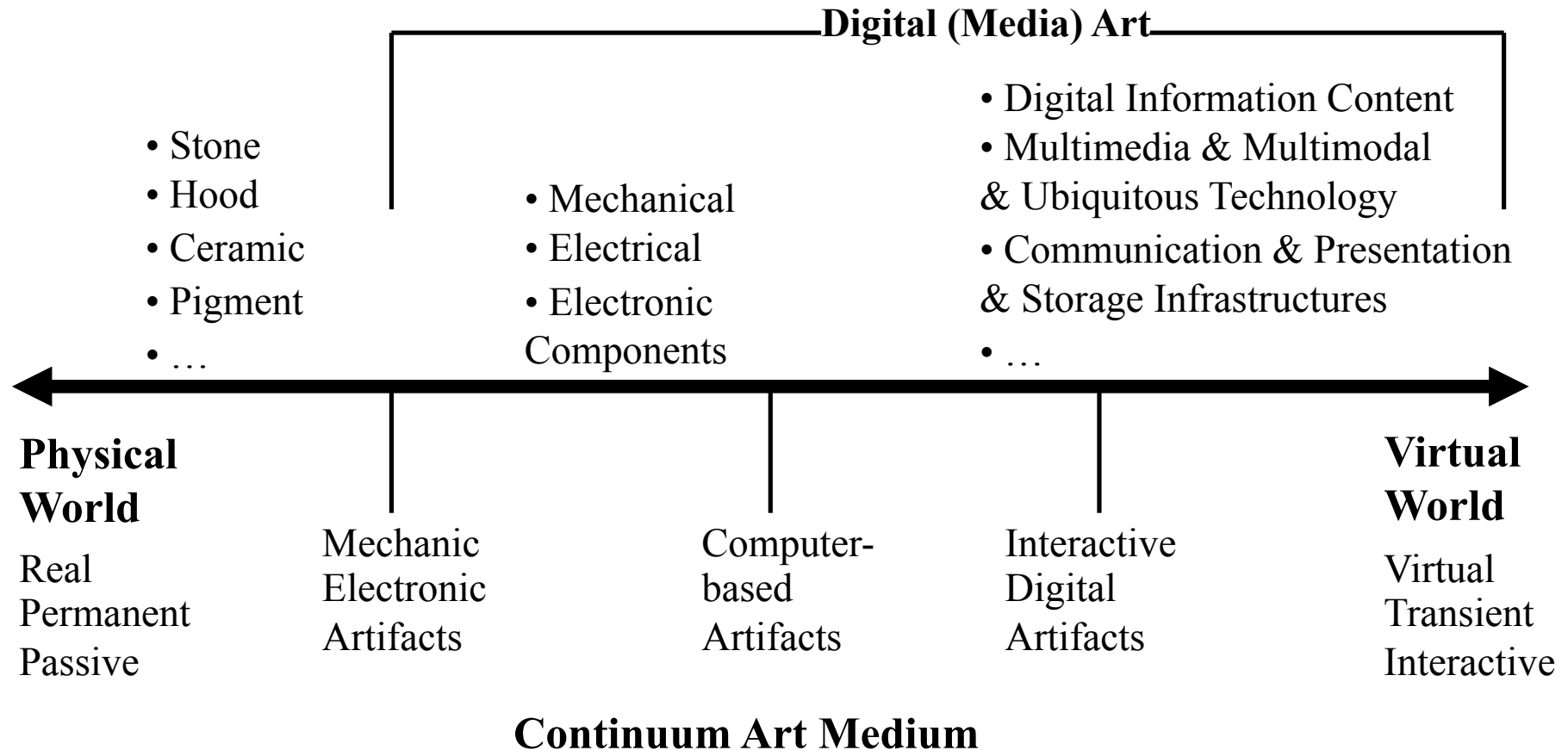


“One and Three Chairs”, by Joseph Kosuth (1965)

Características diferenciadoras da (média)arte digital/computacional

Baseia-se fundamentalmente em 3 conceitos basilares :

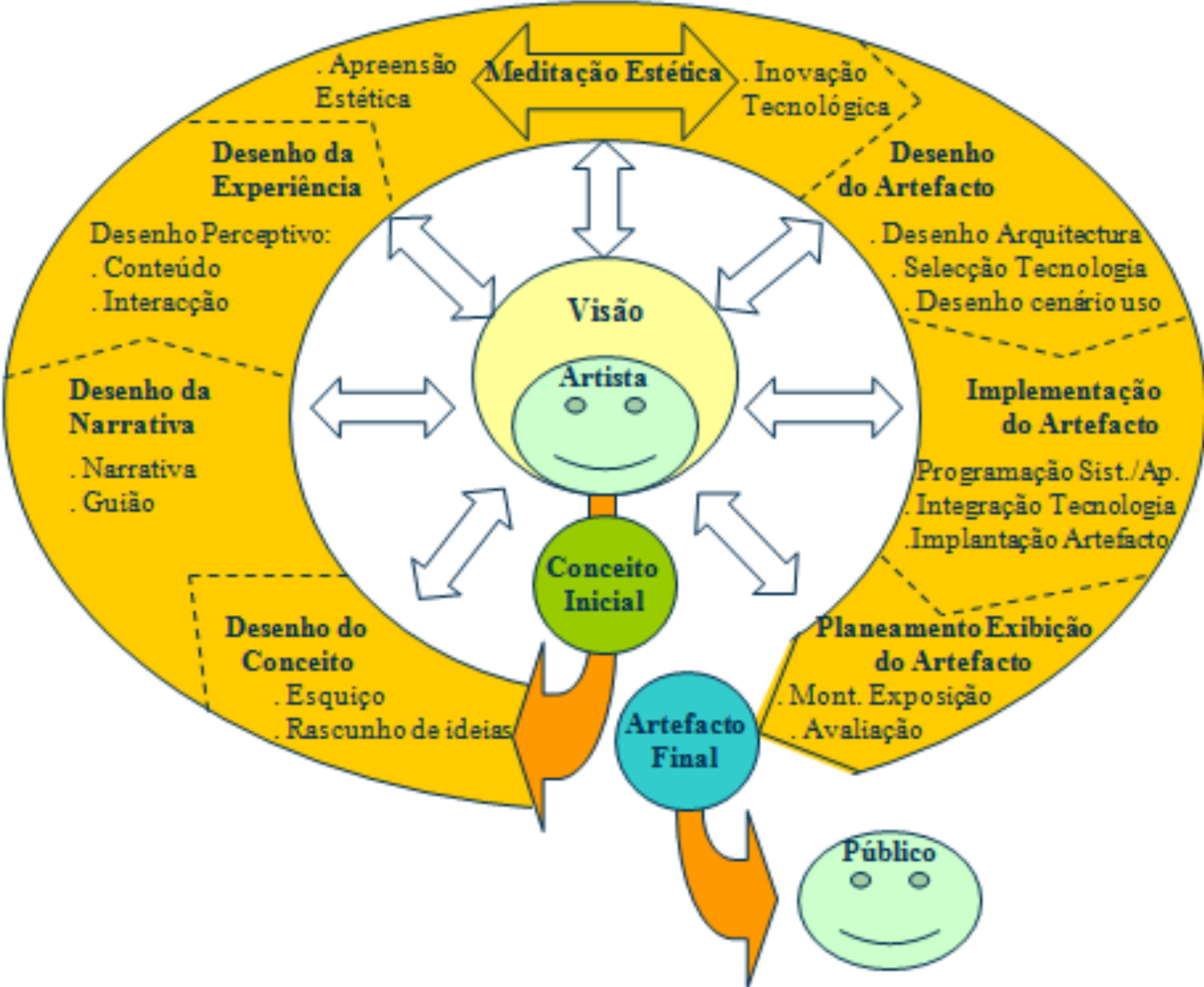
- ✓ ***Acesso Aleatório:*** (pseudo) não-determinismo abre a possibilidade de acesso instantâneo a elementos media que podem ser (re)combinados e apresentados de novas formas, em ciclos infinitos sem controlo aparente;
- ✓ ***Virtualidade:*** o objecto físico migra para o *virtual* ou *objecto conceptual*. 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 instancias da mesma.



Ciclo de Criação:

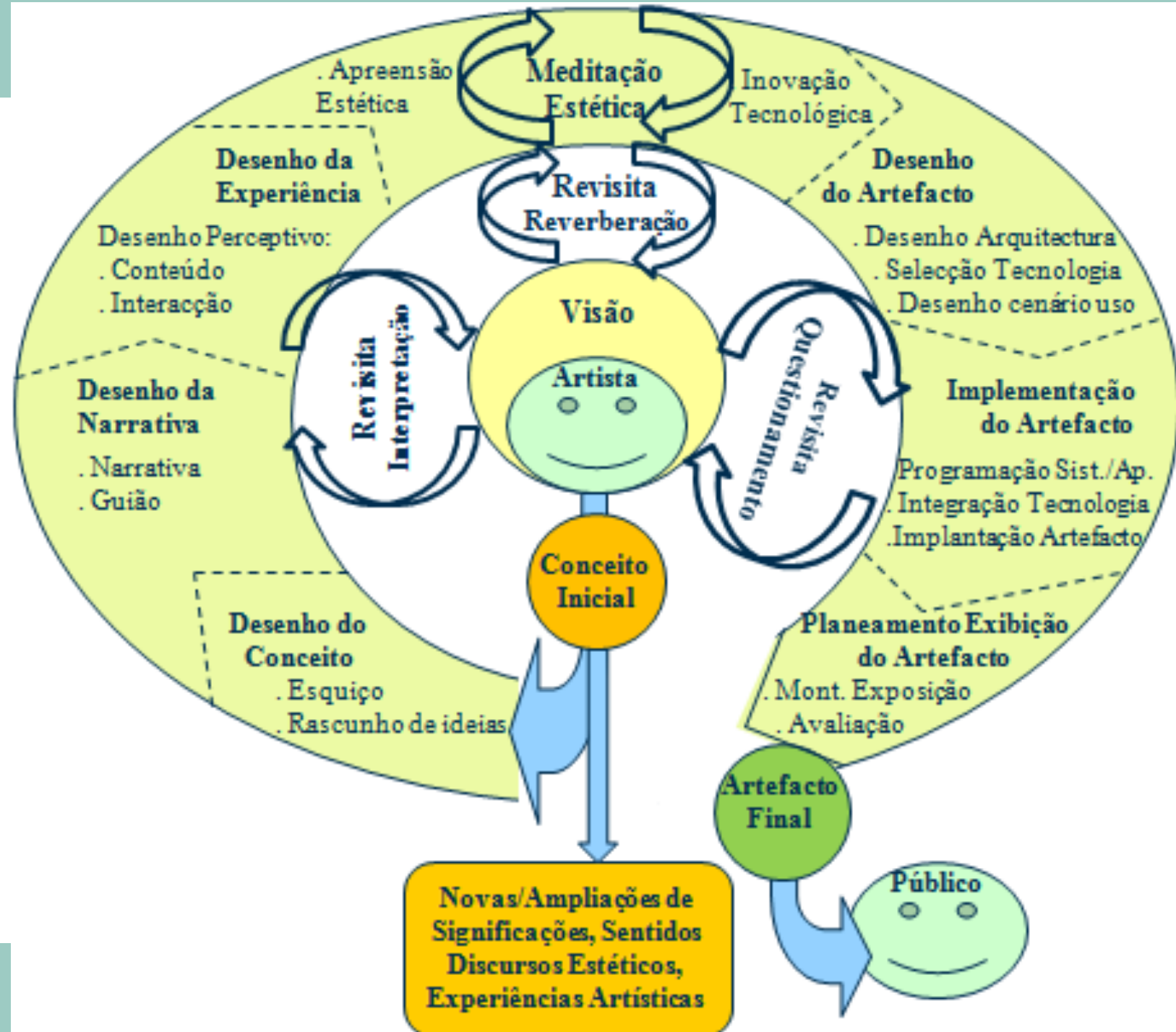
O criador imerge num processo de **intensa reflexão** que resulta:

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



*Ciclo de criação: a **meditação estética***

Atividade central no ciclo 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 desenvolvimento do artefacto.



Do processo de criação em (média-) arte digital:

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

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

Processo de criação: processo de investigação ?

O processo de criação em arte digital/computacional **transforma-se num processo de investigação em arte e tecnologia** quando propicia a criação de novos discursos estéticos, novas experiencias 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.

Doutoramento em Média-Arte Digital

<http://dmad.dcet.uab.pt>

(conjunto da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve)



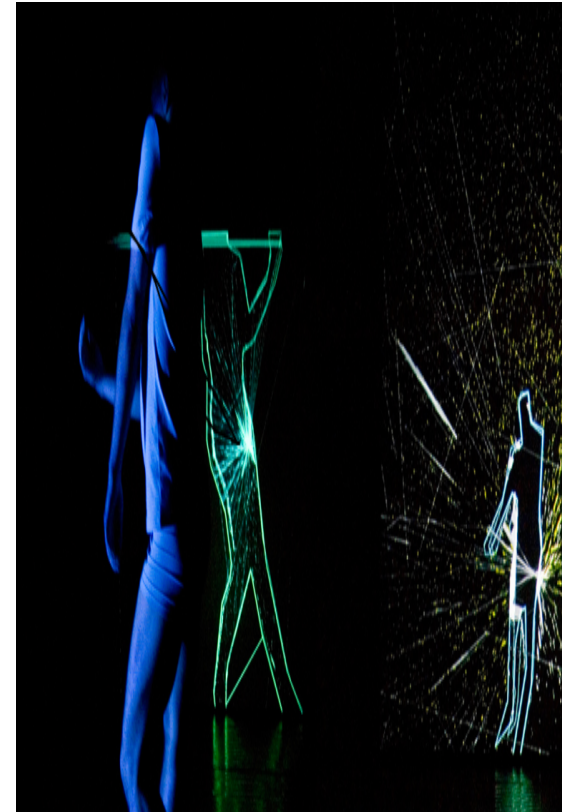
Transdisciplinaridade

- Combinar pensamento e prática através de **diferentes disciplinas**;
- Construir conhecimento com:
 - a ciência, tecnologia, arte e design, através do
 - desenvolvimento de artefactos tecnológicos criativos (aplicações, sistemas, ambientes e experiências);
- Aplicar os princípios da Carta da Transdisciplinaridade

Artefactos Tecnológicos

Artefacto (do latim *arte factus*, feito com arte)

- Prática orientada primordialmente para o desenvolvimento e a experimentação de tecnologia
 - algoritmos, sistemas, ambientes, aplicações, arquiteturas, interfaces pessoa-computador, tecnologias multissensoriais e informativas, entre outras.



Investigação, desenvolvimento e experimentação

- Orientar a investigação, desenvolvimento e experimentação para metodologias e abordagens inter-multi- e transdisciplinares que potenciem a criação de novo conhecimento, artefactos, experiências significativas e pensamento.
 - **Multidisciplinar**: n disciplinas; n metodologias; n resultados;
 - **Interdisciplinar**: n disciplinas; articulação de metodologias / resultados.
 - **Transdisciplinar**: 1 visão global (n disciplinas); integração; sentido de vida e integração humana / universo, em todas as suas valências/valores em busca da **unidade de conhecimento**.

Transdisciplinaridade

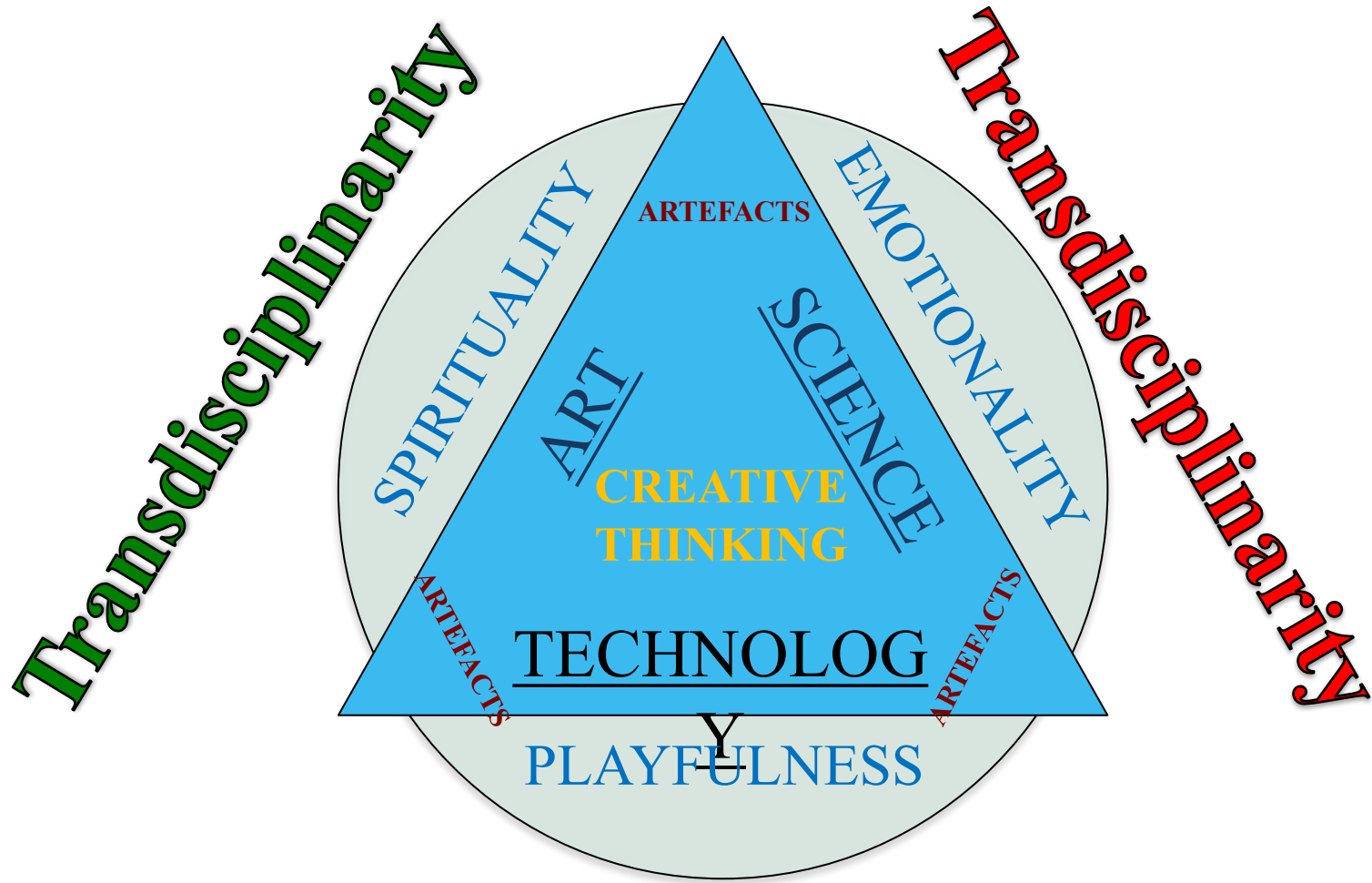
Artigo 13º

“A ética transdisciplinar **recusa toda e qualquer atitude que rejeite o diálogo** e a **discussão**, qualquer que seja a sua origem – de ordem **ideológica**, **científica**, **religiosa**, **económica**, **política**, **filosófica**. (...) “

Lima de Freitas, Edgar Morin, Basarab Nicolescu (Eds.), “Carta da Transdisciplinaridade”, 1º Congresso Mundial de Transdisciplinaridade (Convento da Arrábida, Portugal, 2 a 7 de novembro de 1994).

Visamos estabelecer práticas de **democracia cognitiva**, abrindo janelas (*invitros*) entre e com as disciplinas, conhecimento, pensamento, enquanto procuramos incluir outras dimensões humanas como a **espiritualidade**, **divertimento** e a **emotividade**.

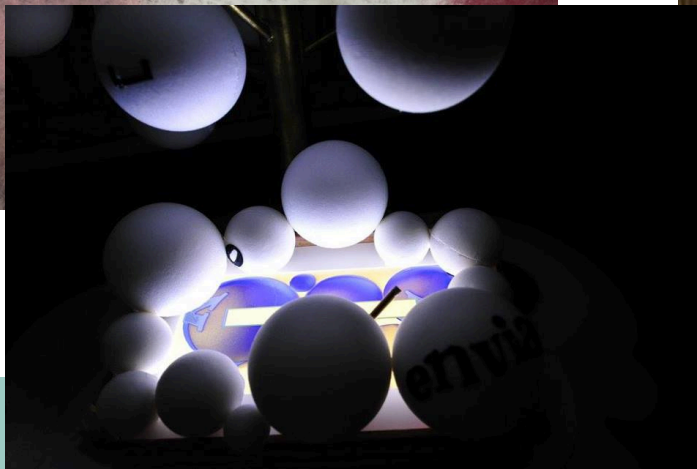
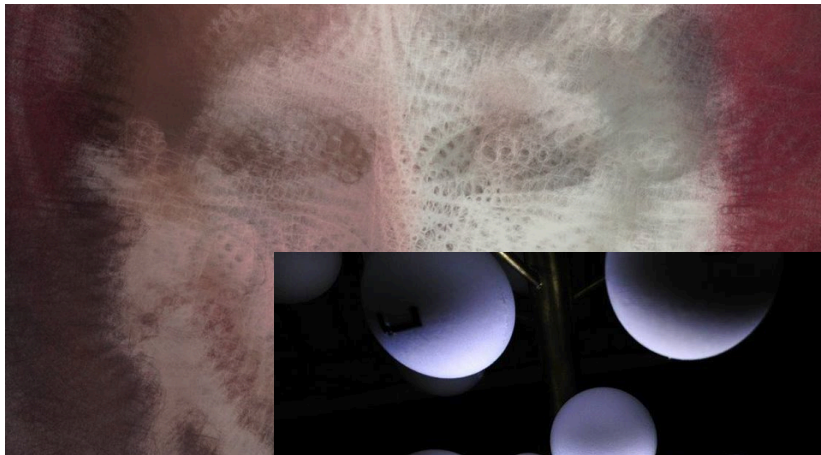




Transdisciplinarity

Ou seja:

“... percorrendo o caminho da transdisciplinaridade entre artefactos, experiências e pensamento criativo... em suma, na senda da construção e fruição de um mundo melhor.”



Doutoramento em Média-Arte Digital

<http://dmad.dcet.uab.pt>

(conjunto da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve)

Colaboração recente: CIDH (Doutor Eduardo Franco)

Fim