

Média-arte digital: da centralidade do artefacto à transdisciplinaridade

Congresso da Cibercultura, Universidade do Minho, 14 outubro 2016

Adérito Fernandes Marcos, aderito.marcos@uab.pt



UNIVERSIDADE
AbERTA
www.uab.pt



Contribuição dos pioneiros desde Dada:

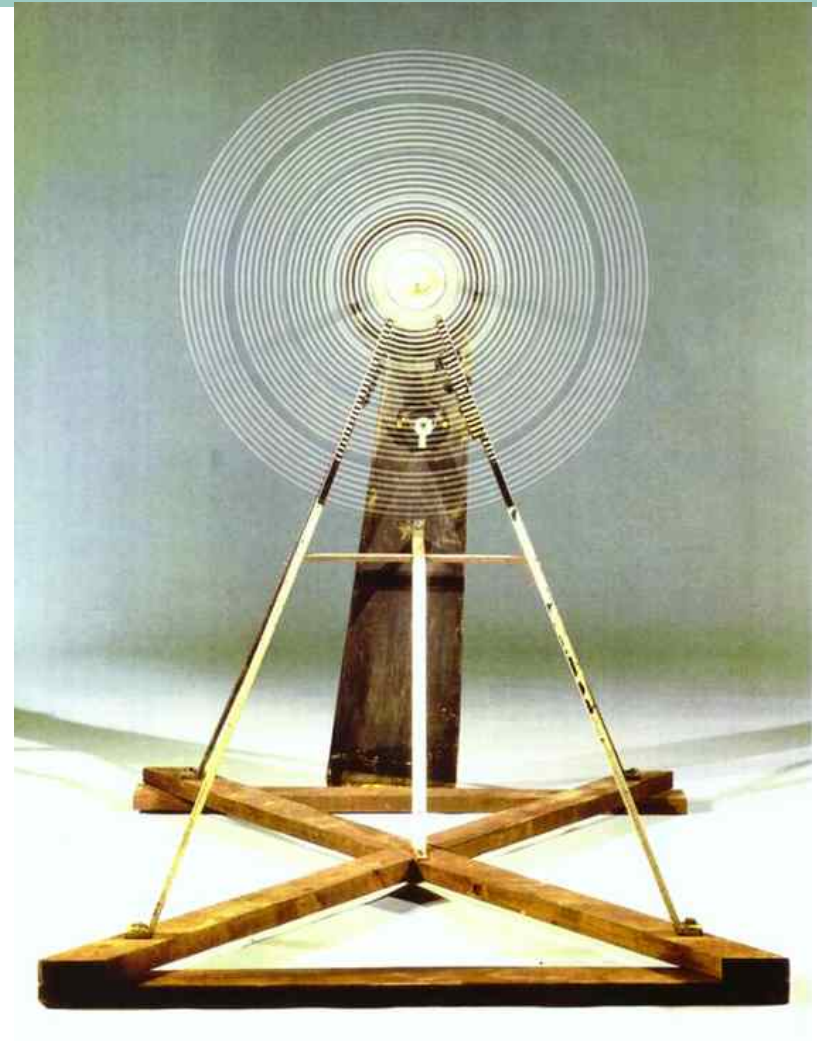
- inconformidade com as regras aceites e as convenções.
- adoptaram o caos (antilógica) e a irracionalidade
- *Interatividade*
- espontaneidade e dinâmica
- apelo a outros sentidos
- volatilidade (um certo sentido de *virtualidade*);
- o conceito é rei
- não necessariamente estética
- arte *baseada em 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)



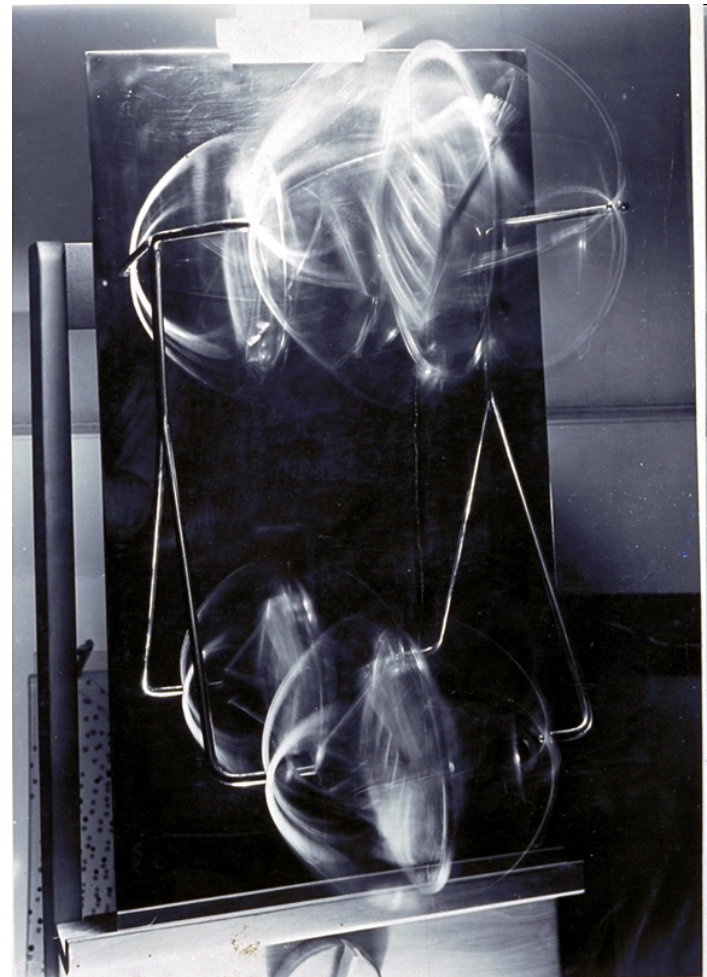
“Rotary Glass Plates”, by Marcel Duchamp & Man Ray (1920)

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)

Da visão: dos fundamentos da média-arte digital

Fundamentos: média digital

- ✓ Arte e Cultura são parte do 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 e artísticos.
- ✓ Tais *artefactos*, alguns podendo ser intangíveis, constituem de facto o resultado do fenómeno cultural e artístico. Eles são expressão do imaginário individual e coletivo.
- ✓ Eles chegam-nos *através dos nossos sentidos* e induzem *percepções, emoções, sentimentos, experiencias cognitivas*, etc.

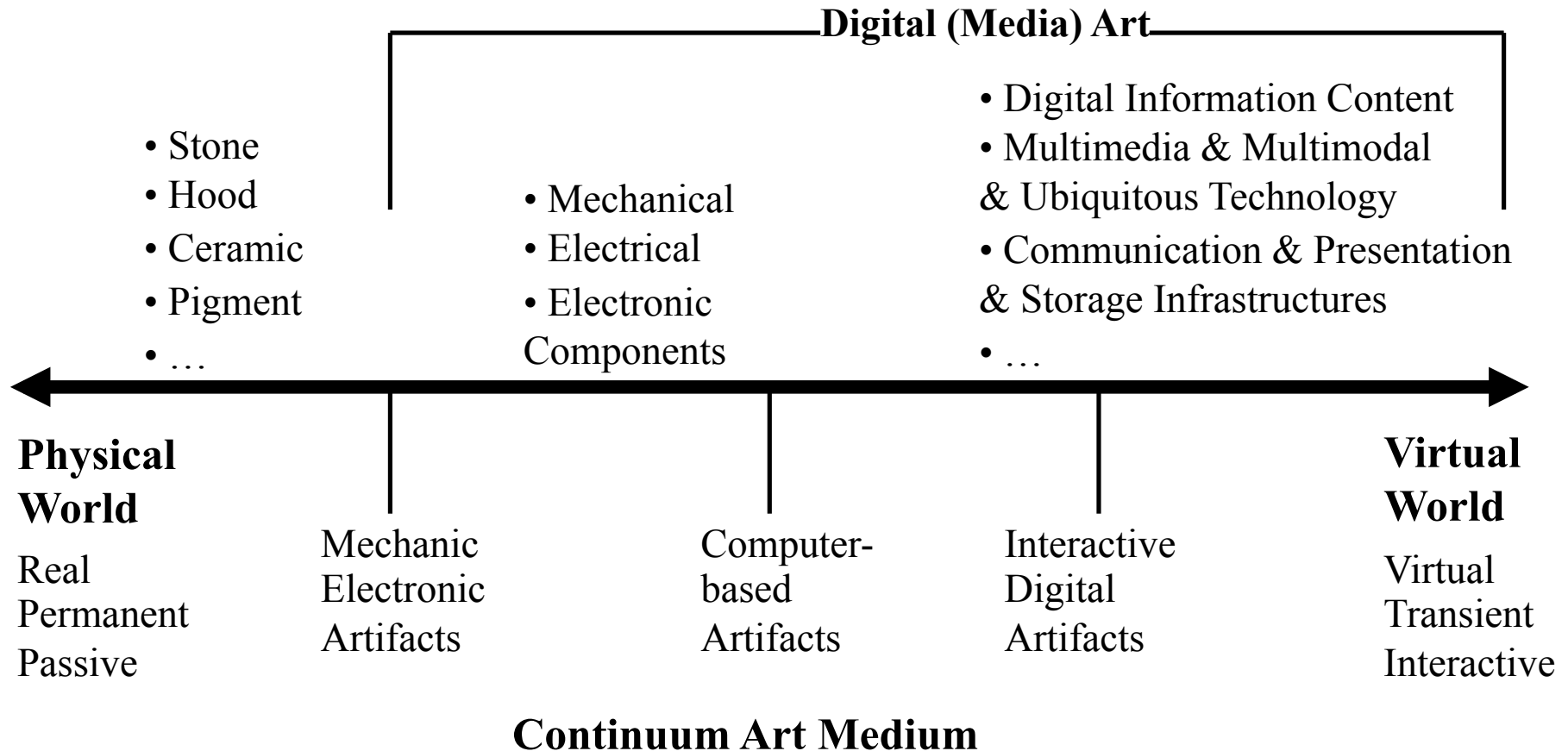
Fundamentos: média digital

- ✓ O *media computacional* é definido aqui como o conjunto das tecnologias digitais, electrónicas, robóticas, desde os formatos digitais até às infra-estruturas e ferramentas de comunicação e de processamento de informação e os engenhos mecânicos, que podem ser definidos com um “*medium artístico contínuo*” explorado pelos artistas para produzir *artefactos digitais e electrónicos*.
- ✓ *(Média-)arte digital* explora o media computacional tanto como *ferramenta de criação* como *matéria prima*.

Definição de Média-Arte Digital

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

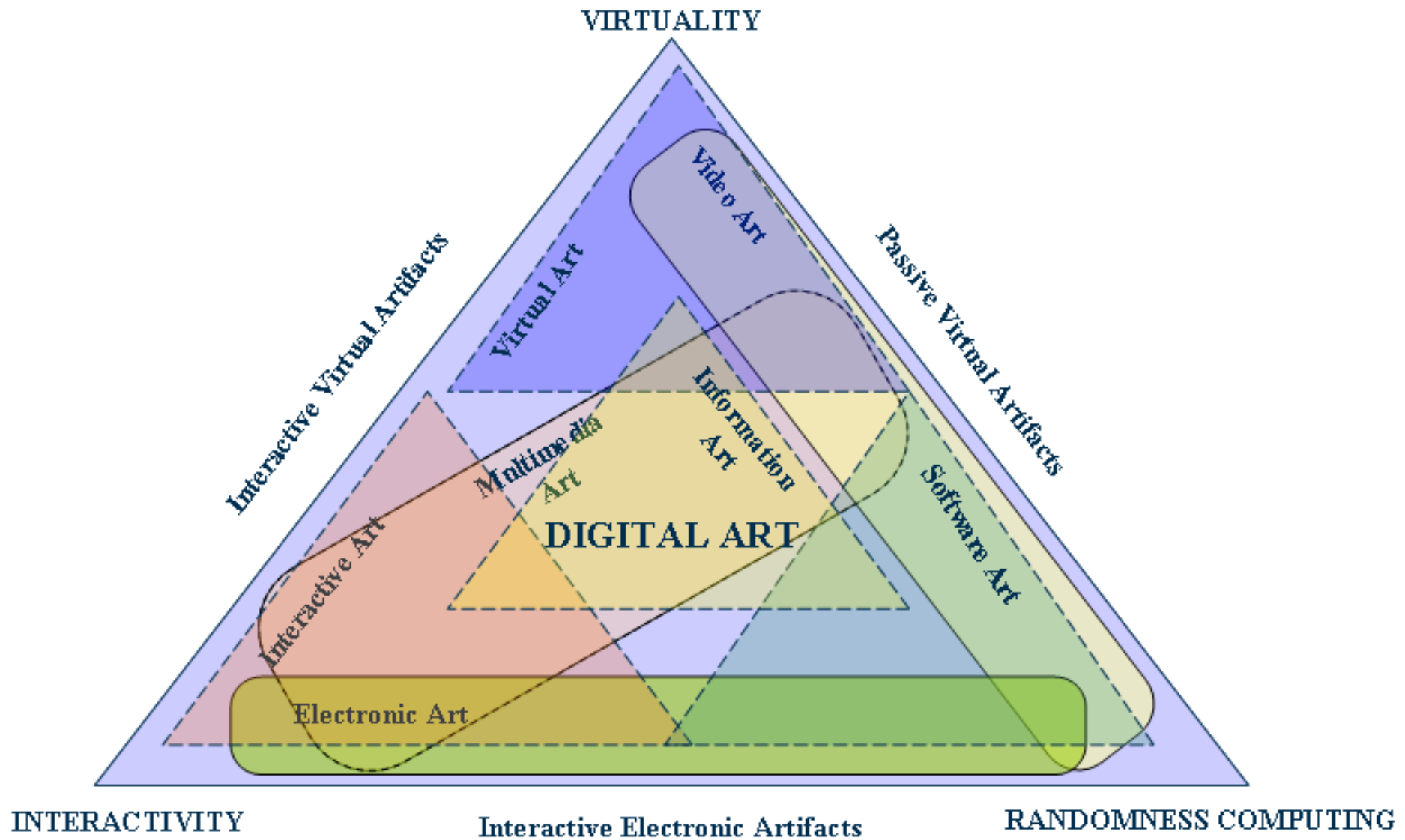
Media Digital é definido como o media computacional de cariz estritamente digital explorado para comunicar.

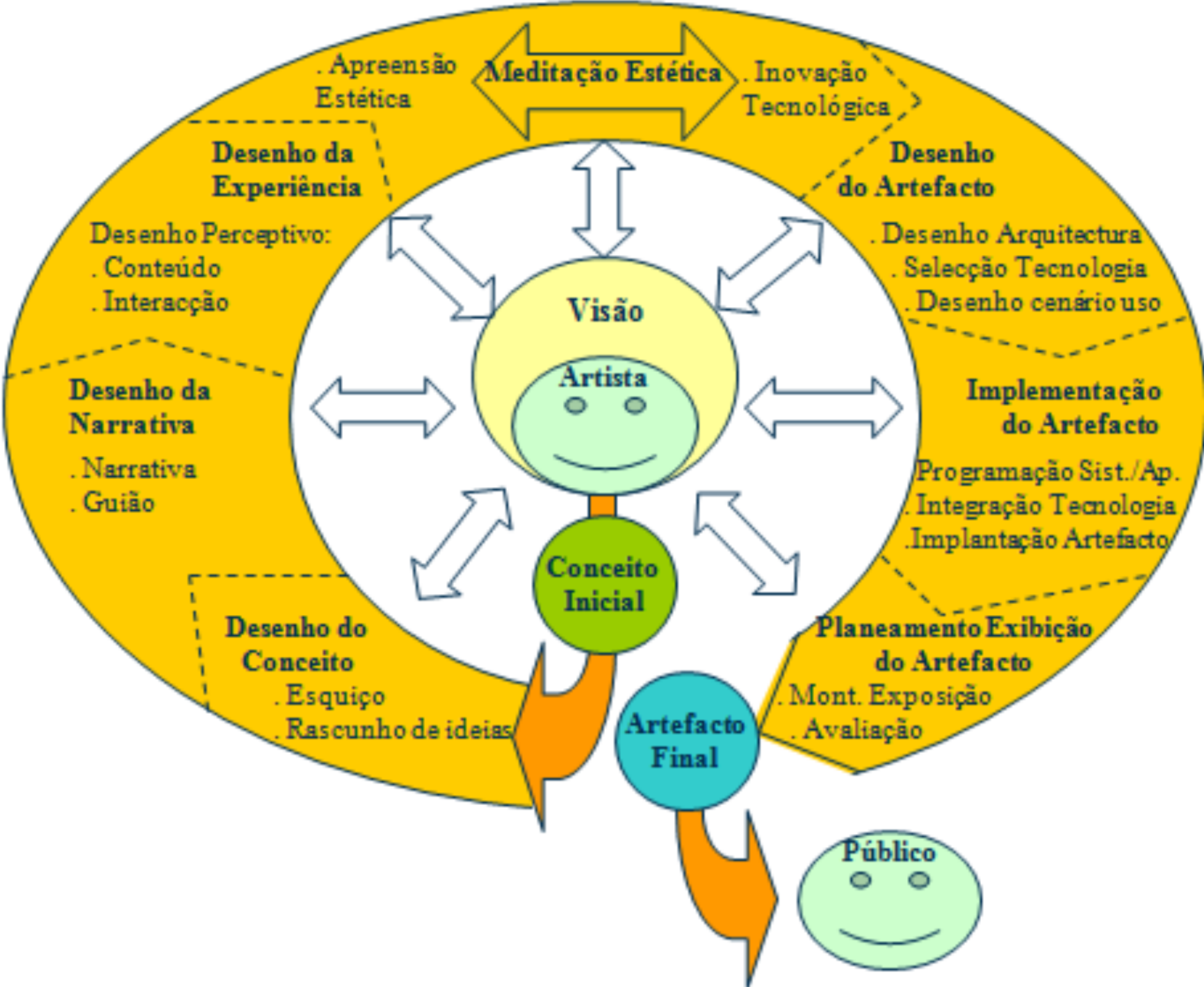


Características diferenciadoras da (média)arte digital/computacional

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 prévio de resultados;
- ✓ ***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.





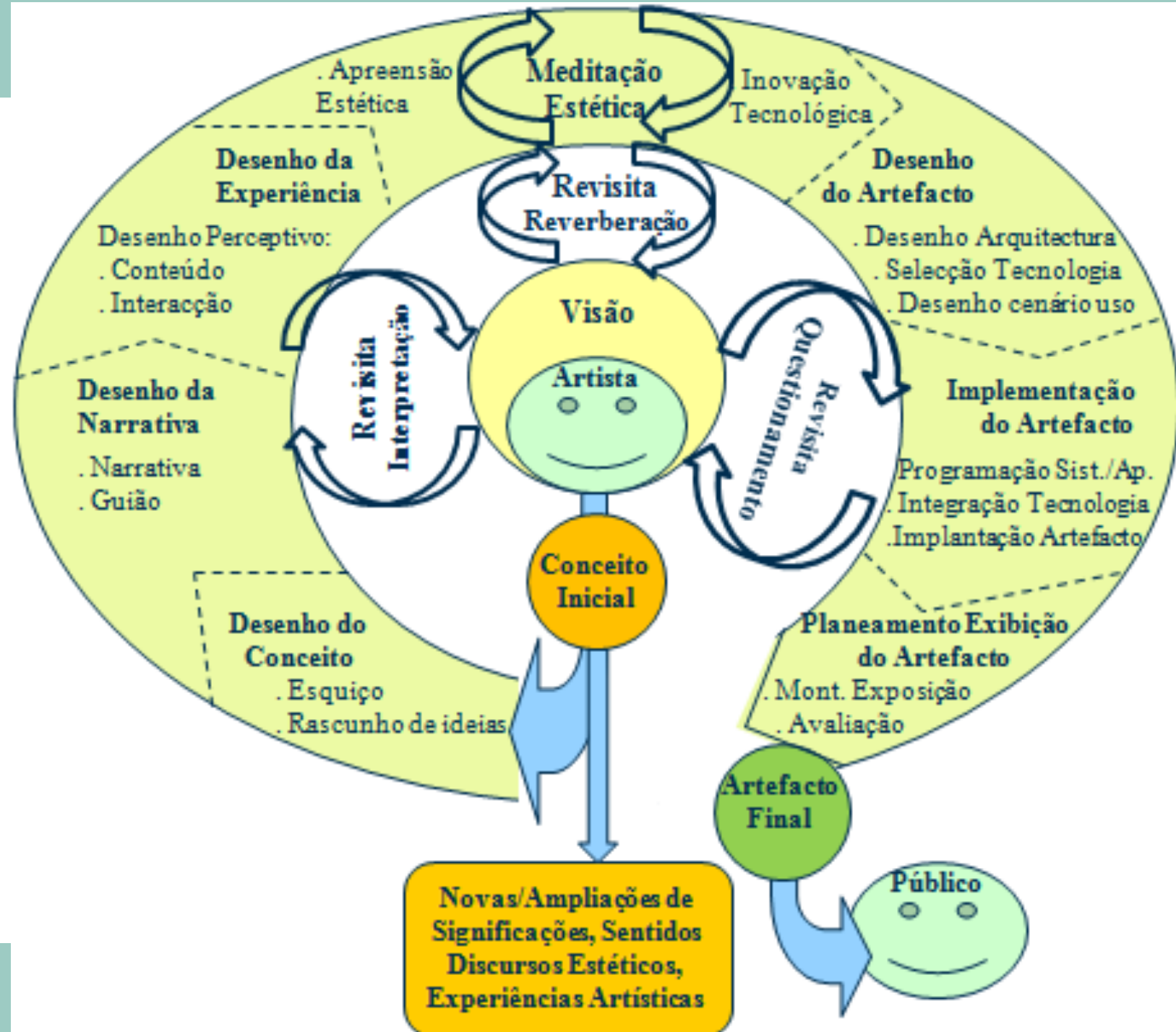
Ciclo de criação em média-arte digital:

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.

O processo de criação em média-arte digital atravessa vários momentos ou fases que se interligam sem uma ordem aparente

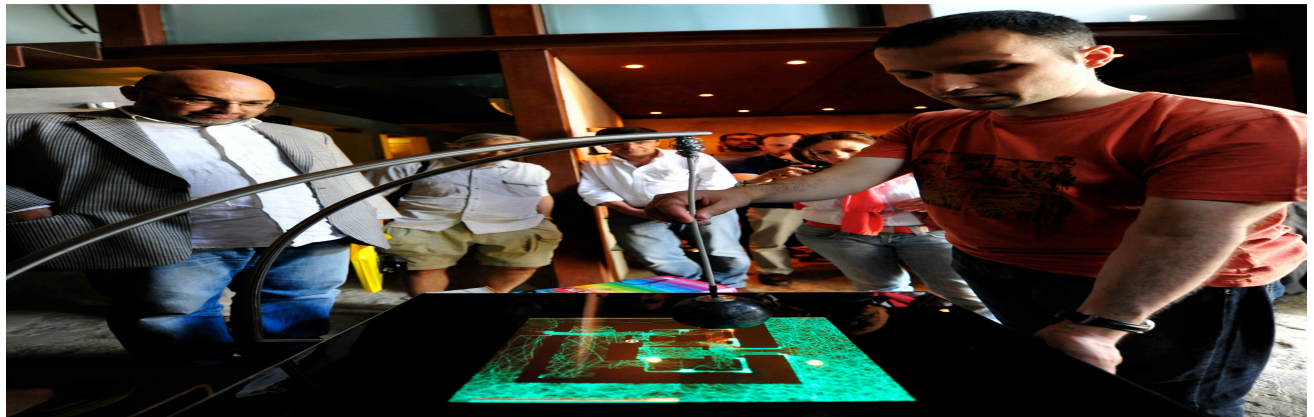


Transdisciplinaridade

- Combinar pensamento e prática através de **diferentes disciplinas**;
- Construir conhecimento com:
 - a ciência, tecnologia, arte e design, através da
 - experimentação com Artefactos - desenvolvimento / reflexão / intervenção com artefactos tecnológicos;
- Aplicando os princípios da Carta da Transdisciplinaridade

Experimentação com Artefactos (do latim *arte factu*, feito com arte)

- Prática orientada ao desenvolvimento e a experimentação de tecnologia em ciclos de contemplação / reverberação em cenários de intervenção



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).

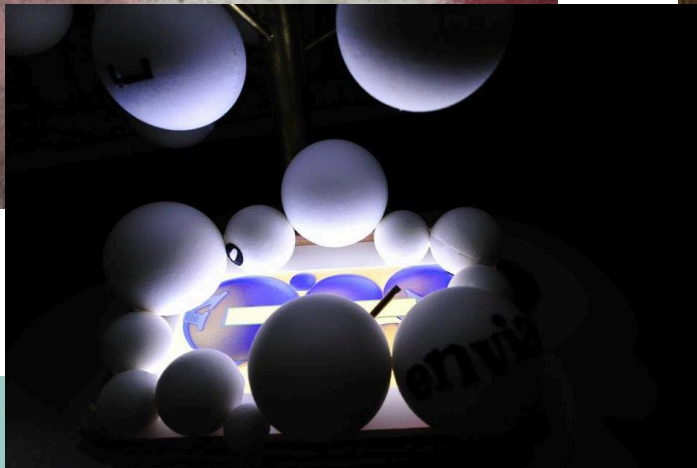
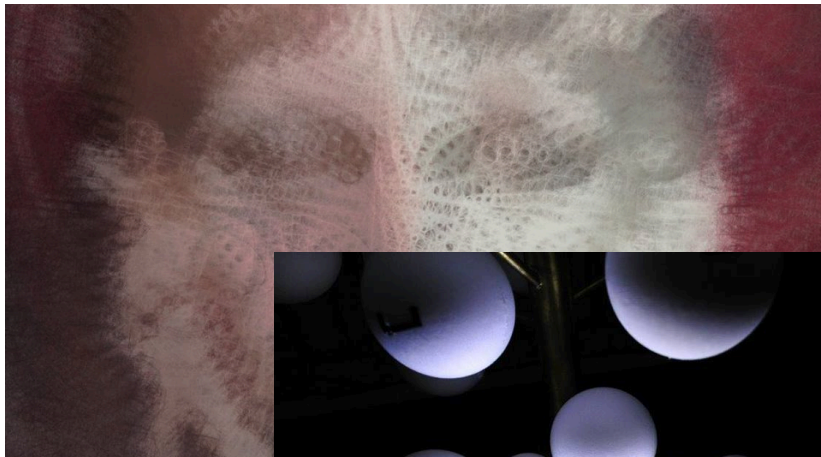
Pragmatismo Transdisciplinar na experimentação com artefactos de média-arte digital

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



Ou seja, vamos procurando

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



Obrigado !

invitrolab.eu