

Anexos

[artigo]

Carvalho, A., Pereira, S. (2017), "Pixel 2 installation - an approach to immersion in rematerializes media-art", Ben Falchuk, Adérito Marcus, International Journal of Creative Interfaces and Computer Graphics (IJCICG), IGI-Global

Pixel 2 Installation - an approach to immersion in rematerialized media-art

Acácio Rodrigues de Carvalho

CIAC-Uab, Research Centre for Arts & Communication - Universidade Aberta (Portugal)

Selma Eduarda Pereira

CI_ESG Escola Superior Gallaecia, CIAC-Uab, Research Centre for Arts & Communication

ABSTRACT

Pixel 2 is an installation based on the matrix forms and the small quadrangular shapes that compose them. These forms are the source of the digital image (bitmap) that bring us simultaneously to the pictorial works of Impressionism to Neo-plasticism. The compositions of the panels arise from the pictorial game dynamics with pixels as if they were a binary system. The graphical representation of pixels in Pixel2, the optical and illusion inherent game, are a fundamental part of this rematerialized media-art installation. The materialization of common digital elements such as small pixels allows a renewed vision, which raises digital interactions more spontaneous, intuitive – an immersion in the work and its materiality. The installation also invites the viewer to interact, in order to extend and expand the perception and experimentation of the different components of the work.

Keywords: Pixel, Illusion, Media-Art, Drawing, Re-materialization, Immersion, Interaction, PostDigital

INTRODUCTION

*Pixel*² (pixel squared) Installation takes as reference the origin of digital-art, both in the title and the square shape of the different panels that compose itself. All of the same dimensions, these quadrangular panels are supported graphics compositions with the use of small quadrangular shapes (pixels). The represented images, not being noticeable when closely observed, take the viewer to move inside the sculptural set and seek to improve the position to observe, discover the materials and forms, experience and interact.

The installation was created in an approach to the aesthetics of post-digital (in a contemporary perspective, referring to a time when technology has become a common place and fully integrated in processes and objects), where creativity overlaps with technology, emerging a desire of blurring the boundaries between the tangible and the immaterial, always maintaining the aesthetic line based on the characteristics of the digital / computational. The digital / computational art is commonly associated with computational production, on the contrary, the post-digital defends the junction between manual, craft and logic and digital language [1].

In the *Pixel*² installation, we made a reflection about digital media art as a "specialization of digital art in which the raw material base is the media or the digital media themselves and digital information where the creative emphasis is put (not exclusively) in the informational-communicational dimension of the artefact "[2].

This article is organized as follows: 1 - theoretical framework that allows to base the installation and sustain the reflection that gave rise to it, 2 - a description of the installation, followed by an analysis of the process of enjoyment and 3- we present the conclusions and bibliographical references.

THEORETICAL CONTEXTUALIZATION

Digital information and communication technologies play a key role in our current society, a symbol of contemporaneity. They are a milestone in transformation of our way of receiving, accessing, understanding, creating and consuming information, culture and art. These digital / computational cultural and artistic artifacts embody this technology and invite interaction and involvement, facilitating and motivating access to virtual or physical communication spaces [3].

The excess of information that invades and surrounds us daily has not only changed the way we receive the information, but also our capacity for interpretation, enjoyment. The viewer demands greater participation, new ways of interacting and feeling, stimulating the desire to push the boundaries. Quoting Mirian Tavares [4]: "we lost the ability to see. We want to know, to touch, to penetrate. And we forget that one enters into things with the eyes. It is one of the paradoxes of contemporaneity: so many images and so much blindness. "

This chapter is presented in two ways (a. the artists and their works; b. Related work) because the installation by inserting up and reflect on the state of contemporary media-art imposes a contextualization about artistic objects / artifacts and also the theories that influenced the artists.

ARTISTS AND WORKS

The Pixel² installation in respect to the graphical representation of the pixels takes as plastic base, some impressionists and his pointillist technique works like Seurat¹, photograph of Eugène Chevreul², and neo-plasticism's works, such as Piet Mondrian³. As important reference works of Andy Warhol⁴, Magdalena Abakanowicz⁵ and Red Grooms⁶, the illusion game present in the work of C. Mauritis Escher⁷, Anish Kapoor⁸, Felici Varini⁹ and Lourdes de Castro¹⁰. Quite so the influence of proto-interaction of avant garde artists works of the early twentieth century, Marinetti¹¹, Duchamp¹² and Kiesler¹³.

¹ The National Gallery (2016). Georges Seurat, *The National Gallery*. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.georgesseurat.org/>

² Costa, A. (s.d.). Michel-Eugène Chevreul, *Encyclopedia Britannica*. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.britannica.com/biography/Michel-Eugen.Chevreul>

³ Moma (2016). Piet Mondrian, *Moma*. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.moma.org/artists/4057>

⁴ TAWM (2016). Andy Warhol, *The Warhol.*, The Andy Warhol Museum. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.warhol.org>

⁵ Abakanowicz, M. (2016). *Magdalena Abakanowicz*. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.abakanowicz.art.pl/>

⁶ Artnet (2016). Red Grooms, *Arnet*, retrieved October, 29, 2016, from <http://www.artnet.com/artists/red-grooms/>

⁷ Escher (2016). *M. C. Escher*. retrieved October, 29, 2016, from <http://mcesher.com>

⁸ Kappor, A. (2016), *Anish Kapoor*, retrieved October, 29, 2016, from <http://anishkapoor.com>

⁹ Varini, F. (2016), *Felici Varini*, retrieved October, 29, 2016, from <http://www.varini.org>

¹⁰ MCB(2016), Lourdes de Castro. *Museu Coleção Berardo*. retrieved October, 29, 2016, from <http://pt.museuberardo.pt/colecao/artistas/100>

¹¹ Marinetti, F.T. (1921), The Manifesto of Tactilism. In *Tactilism*, retrieved October, 29, 2016, from http://peripheralfocus.net/poems-told-by-touch/manifest_of_tactilism.html

¹² Moma (2016). Marcel Duchamp, *Moma*. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.moma.org/artists/1634?locate=pt>

¹³ Bogner, P (2015). *Display of the centuries. Frederick Kiesler and contemporary art*. Austrian Cultural Forum. retrieved October, 29, 2016, from http://www.acfny.org/fileadmin/acfnydvd/images/KIESLER/PR_Kiesler.pdf

RELATED WORK

Pixel² can be inserted in the post-digital aesthetics. The pluralism of artistic and theoretical production of digital/computer art has given rise in recent years to numerous discussions and analysis from various points of view and has been interpreted in different ways.

Interpreting the post-digital as referent of contemporaneity, digital technology has become a commonplace. As Florian Cramer (2005) [5], it is recognized two temporalities in the post-digital:

- 1) critical reflection around the concept of materiality of digital aesthetic;
- 2) disappearance of the distinction between "old" media and "new" media. The post-digital mixing both.

Currently, logic and digital aesthetics have become like that in a trend, but the fact and the matter will keep the essentiality of our everyday perception.

The rapprochement between the digital-art and the "traditional" artistic techniques, which do not depend on an entirely computer, nor mechanical production, may seem contradictory, but this union, in the post-digital aesthetic perspective, blurs the boundaries between the physical and the material, in a game that questions the role of the process of creation / production of digital artist, post-digital artist and craftsman.

In this sense, Pixel² has rematerialized the pixels and requests the spectators' interaction and immersion, who are accustomed to constant digital/technological interactions. Relying, in some way, the Oliver Grau's theories [6], about the illusion and the media-art history, Susan Sontag [7] with the *aesthetics of silence* and Erkki Huptamo [8] and *haptical art*. In general, in media-art installations, the interaction by technological means it is regarded almost as a fundamental characteristic. A large part of the artifacts and media-art installations require the action of the viewer through computational/digital, hidden or visible means. Motivated against the viewer obligation to interact through digital/ computational systems, just because we are interested in a certain metaphorical silence as Susan Sontag theorizes [7]. An artistic object interacts with the viewer from the very moment in which he looks at it, observes it, enjoys it, without being necessary to be an active participant or to have to interact with a computer system. In the case of a rematerialized installation, the research about data and information on the *haptical art* obviously influenced the design of Pixel² so that the viewer wanted to play and that will be instinctive – the "haptic visuality and the physical touch" referred by Erkki Huptamo [8].

THE PIXEL² INSTALLATION

Initial context concept

The basic shape of square pixels is the starting point of this installation. Pixels are inevitably associated with the digital-art origins, but are not limited to this. They belong to old typographic images, the *quadratin* (quadrat) – unit of measurement used in typography, which defines the ratio of the length and height of the letter in relation to the point size of the fount chosen – and *pica* [a

unit of type size and line length equal to 12 points (about 1/6inch or 4.2mm)] – traditional distance measured in Anglo-typography Saxony¹⁴. In visual arts language the square is one of the primary forms, together with an equilateral triangle and the circle. This paper develops the pictorial representation of the pixels with different artistic technologies and various materials, combined with media-art applications, where experiments with physical materials virtualize and materialize through other expressive/plastic values.

Design

Pixel² is a physical installation, and therefore this is not limited to the creation of two-dimensional graphic compositions. It was necessary to implement the concept for a three-dimensional object that creates spatial-pictorial surroundings preparing for this, independent cubic structures as a composition. Each face of the structure is formed by two panels (one facing the inside and one facing the outside of the structure). These cubic structures are built separately and with an inclined angle, so that the viewer can move between them.

The creation process was accompanied by a theoretical investigation and moments of reflection about the rematerialization of digital-art, interaction manners with and without resources to computer/ technological means, thereby responding to some questions about the adaptation of the installation to different spaces, with different characteristics and dimensions. In addition to the various pictorial representations of the panels, these are complemented by the use of Virtual Reality Augmented (VRA), which the viewer can access from his smartphone or tablet with the previously installed applications Augmented or Aurasma.

In a call for physical immersion of the work (see Figure 3), viewers can wear the object textile sculpture (useful part), part of some panels. The textile structures can be touched on the ground, gripped or even transported.

¹⁴ Sánchez Muñoz, G. (2015). Pica, *Glosario Gráfico. Un diccionario de artes gráficas, diseño y materias afines*, retrieved October, 29, 2016, from http://www.glosariografico.com/letra_p?page=5

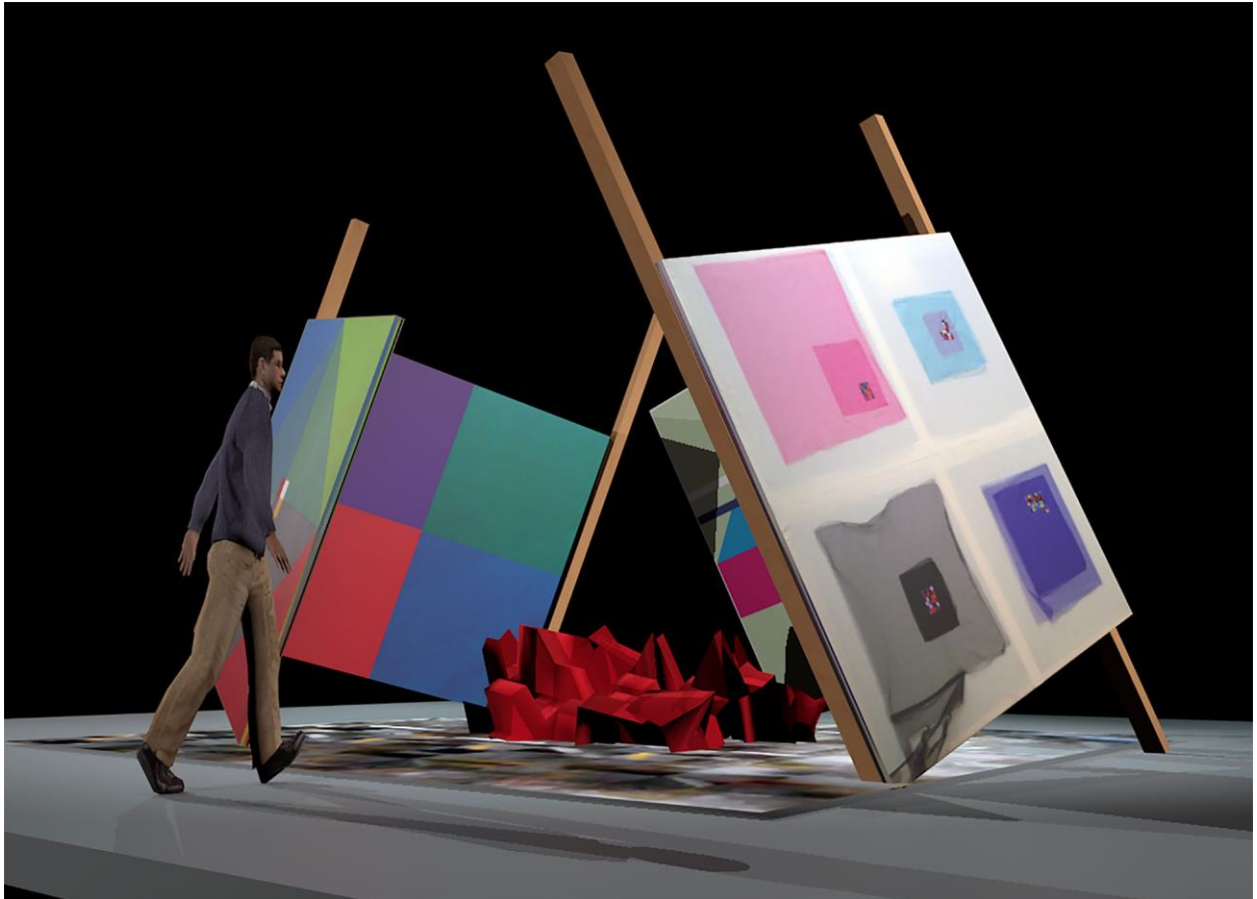


Figure 1 - Model 3D Fragment

Installation Description



Figure 2 - Installation Views

Pixel² Installation (figure 2) is composed by:

1. Two independent cubic structures which can adapt to the different dimensions of the spaces; Each face of this structure contains a panel of 2m x 2m, where the representation of the graphical pixel is explored through different forms of expression:
 - 1.1-The painting
 - 1.2-The digital engraving;
 - 1.3-The textile modeling;
 - 1.4-Embroidery;
2. On the floor between the two cubic structures there is a piece of tapestry, made of quadrangular fragments of different digital photogravure;
3. On this square piece on the floor, there are two textile tridimensional structures, which are also formed by a square structure that sustain and model them, enabling the viewer to create different shapes;
4. Multiple images projections developed based on the work presented in the different panels;
5. The installation is complemented by Virtual Reality Augmented (VRA) with the use of applications to be installed on tablets and smartphones, as *Aurasma* and *Augment*.

Process analysis of use/enjoyment



Figure 3 - Interaction of viewers with the installation photos

Pixel² was presented in *Paratissima Festival*, Lisbon, July 2016, and in September of that year, *InVitro Space*, at the Open University at “Palácio de Ceia”, also in Lisbon. During the exhibition time, viewers were able to see, feel and discover the different objects that set up the installation. Each component of the work, with a different form of expression, raises different forms of interaction. Viewers were able to perceive the installation through touch – touch the pieces, “put the panels,” watch the projected videos and access *auras*, seeking a greater immersion in the work. During the exhibition days, spectators strolled into the installation space to closely observe the panels and far. They felt the textures compared the different techniques, sought the best angles to access the VRA. But also, without anyone leading them “put the pieces on” and self-photographed, they immersed in the panels, and each time they dressed and posed for the picture, they took on a different character. Through immersion in the scenic space of *Pixel²* where intuitive spectators and voluntarily immerse themselves, “wear the installation” and they feel an integral part of this - photographing themselves, they portray themselves and perform. The physicality immersion in the installation transports them to a performing space (see Figure 3).

The Pixel² installation also served as a motto for Master's students in Art and Education at the Open University to create, within and within the installation space, representations raised by the concept and installation. The initiative was authored and organized by Professor Ângela Saldanha, and took place at the inauguration of Pixel 2, on December 12, 2016, in the space InVitro. Through Pixel2, the masters students and their students explored other forms of expression and dimensions of representation in the installation, testing the installation as an open and inspiring work for other artistic manifestations. In this intervention participated the artists and performers of the class of Prime School, Primary Students - Y1 to Y6 with Professor Fábio Machado, of the performer Carla Martins, and of the group of 12º of the Professional Course of Arts of the Show-Interpretation, of the School D. Pedro V, with Professor Vitor Seginando.

As it was published in the site Invitro "The installation - that took as conceptual and formal reference the origins of the digital art, invites the viewer to a displacement and interaction aiming to broaden and expand perception and experimentation of the different components of the work.

Its presentation at INVITRO establishes a program for the dissemination and mediation of the research and creation work developed by DMAD students at Universidade Aberta, bringing to the public innovation and research in a hybrid field of artistic, creative and technological development.

On the experience of teachers and students in the space of the installation I quote Professor Fábio Machado: "The pixel that germinated in the head of two artists, contaminated artists, contaminated teachers, students, institutions, contaminated lives, and today gave a great collective fruit. My students participated and were allowed to learn in a real context, in a free context, beyond what is expected in the school. We transcend the institutional pixel and ascend to sharing with others. We know other works and perspectives and we have created ours. We reflected on works where the pixel was the unit, we created works where the pixel was the unit, we created pixels to be the unit of works and finally we created parts free of the pixel and with them we returned to the pixel and we dressed them. We construct, deconstruct and reconstruct, in a spiral of expression and learning. I am grateful for the experience and the opportunity."

CONCLUSION

The installation was the result of a reflection about the pictorial pixels representation – the origin of digital-art – as well as the developments of media-art and the potential interaction between artistic, physical and digital objects. We consider the interconnection of physical media and media-art as an important means of artistic expression of the installation.

The installation physicality and the absence of pre-established rules for interaction, take the viewer to look closely, compare techniques, see them in a stage where it is possible to feel them. They watch the videos and realize how digital images and compositions based on pixels are created. The viewer is photographed inside the space and/or into panels and freely shares through social networks without previous limitations, how to interact, what to do, touch or feel the work.

BIBLIOGRAPHIC REFERENCES

- [1] Openshaw, J. (2015), *Postdigital Artisans. Craftmanship with a new aesthetic in fashion, art, design and architecture*, Amsterdão: Frame Publishers
- [2] Marcos, A. (2014), “Média-Arte Digital: na era do artefacto digital/computacional”, *inVISIBILIDADES [Em linha] : Revista Ibero-Americana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*". Nº 7
- [3] Marcos, A (2016), “Artefacto Presense: do ciclo criativo à experiência transdisciplinar”, *Catálogo da exposição PRÉSENSE de Rudolfo Quintas*.
- [4] Tavares, M. (2016), “Bside Rudolfo Quintas”, *Catálogo da exposição PRÉSENSE de Rudolfo Quintas*.
- [5] Cramer, F (2014). What is Post-Digital?. In C.Andersen, G. Cox & G. Papadopoulos (eds.), *Post-Digital Research. A peer-reviewed journal about*, volume 3, issue 1.
- [6] Grau, O. (2003). *Virtual Art: from illusion to immersion*. Cambridge: The Mit Press
- [7] Sontag, S. (1987), A estética do silêncio. In *A vontade radical* (pp. 11-76). São Paulo: Companhia das letras
- [8] Huptamo, E. (2007). Twin-touch-test-redux: Media archaeological approach to art, interactivity and tactility. In O. Grau (Ed.), *Media Art Histories* (pp. 71-101). Cambridge: The Mit Press

Pereira, S., Carvalho, A., Marcos, A (2017), "An expanded field in Media-Digital Art. Proposal of an aesthetic in the interconnection of Media-Art, Fashion and Theatre", Artech 2017, 8th International Conference on Digital Arts, ACM Publisher, University of Saint Joseph, Artech International

An expanded field in Media-Digital Art.

Proposal of an aesthetics in the interconnection of Media-Art, Fashion and Theatre

Extended Abstract[†]

Acácio de Carvalho

Centro de Investigação em Artes e
Comunicação - Universidade Aberta,
Lisboa, Portugal
acarvalho@ciac.uab.pt

Selma Pereira

Centro de Investigação em Artes e
Comunicação - Universidade Aberta,
Lisboa, Portugal
spereira@ciac.uab.pt

Adérito Marcos

Centro de Investigação em Artes e
Comunicação - Universidade Aberta,
Lisboa, Portugal

INESC TEC, Núcleo da Universidade
Aberta, Lisboa, Portugal
aderito.marcos@uab.pt

ABSTRACT

Abstract: In this article the authors aim to contribute to the definition of an aesthetics in the expanded field of Media-Art. Based on the discussion about the post-digital aesthetics, which we interpret as a field of expanded digital, we propose a definition of an aesthetic that is the reflection of the contemporaneity, of doing and, above all, of Digital Media Art. This article follows a study to define an aesthetic resulting from the interrelationship between Fashion, Media-Art and Theatre.

Keywords: Aesthetics, Expanded field, Post-digital, Digital Media-Art, Theatre, Fashion

RESUMO

Neste artigo os autores visam contribuir para a definição de uma estética no campo expandido da Media-Arte. Tendo como base a discussão em torno da estética pós-digital, que interpretamos como um campo do digital expandido, propomos uma definição de uma estética que seja o reflexo da contemporaneidade, do fazer e, sobretudo, do pensar a Media-Arte Digital. Este artigo surge no seguimento de um estudo para a definição de uma estética resultante da inter-relação entre a Moda, a Media-Arte e o Teatro.

CCS CONCEPTS

• Applied computing > Arts and humanities > Media Arts

Palavras-Chave

Estética, Campo expandido, Pós-digital, Media-Arte Digital, Teatro, Moda

ACM Reference format:

\copyrightyear{2017}\acmYear{2017}\setcopyright{acmlicensed}
{ \acmConference{ARTECH2017}{September 06-08, 2017}

Macau,
China}\acmPrice{15.00}\acmDOI{10.1145/3106548.3106621} \acmISBN{978-1-4503-5273-4/17/09}

1 INTRODUÇÃO

Nos últimos anos surgiram opiniões, no sentido de encarar a tecnologia como um lugar comum no panorama artístico e cultural actual. O “Pós-digital” surge, assim, como uma das denominações que tem vindo a ser discutida e aceite por muitos investigadores da matéria, embora ainda seja alvo de discordâncias em relação à sua interpretação. Surgem, também, novos termos, como “pós-internet”, “nova-estética”, “pós-media”, que tentam perceber e delimitar a experiência imersiva e desorientadora das infra-estruturas computacionais à medida que estas se expandem e intensificam [1], [2].

A importância que os artefactos digitais e computacionais exercem na nossa cultura contemporânea incentivam a procura de novos conceitos e experiências numa busca por compreender e definir o presente.

Seguindo a linha de pensamento de James Charton, o “Pós-digital” pode ser entendido não só como uma reflexão sobre o que

vem depois do digital, mas sim como re-pensamento sobre a materialidade, um re-avistamento das práticas artísticas, conceptuais e desmaterializadoras dos anos 1950 e 1960 [1].

Nós interpretamos o “Pós-digital”, como um campo “expandido” da Media-Arte. Esta Media-Arte “expandida” ganha novas dimensões estéticas, extrapola o ecrã e ganha terreno no espaço teatral (cenográfico), é uma forma de expressão artística que mistura vários meios e suportes, explorando os sentidos, as emoções e a liberdade de fruição e interacção do espectador.

Este artigo está organizado da seguinte forma: apresentação de um enquadramento teórico que permita sustentar a reflexão; abordagem ao que se entende por campo expandido na Media-Arte e de que forma esta estética integra a inter-relação entre a Moda, a Media-Arte e o Teatro; conclusão e as referências bibliográficas.

2 Enquadramento teórico

Um dos maiores problemas para uma definição do pós-digital é explicado por Lúcia Santaella (2016): “Antes de mais é preciso lembrar que não há nem mesmo um consenso sobre o entendimento do próprio digital [...] Se nem o digital está claro, o que o pós-digital pode querer dizer, especialmente quando a presença do universo computacional permeia todos os estratos da nossa vida”[1]. Analisando o termo “Pós-digital”, o prefixo ‘pós-’ não pode ser entendido no mesmo sentido do “pós-moderno”. Não pretende indicar o fim do digital, nem a rejeição deste, mas sim a altura que o digital já entrou nas nossas vidas quotidianas, e se tornou num lugar comum.

“Pós-digital” pode também ser interpretado como o desencanto contemporâneo com os sistemas de informação digital e dispositivos mediáticos. Também o “digital” em “pós-digital” deve ser entendido com o seu significado na cultura popular.

Nos dois casos, este conceito “pós-digital” não pretende ser revolucionário, embora se oponha ao conceito

“novos media”, apelando à hibridização dos meios, deixa de existir a distinção entre “velhos” media e “novos” media, há apenas vários media, cada um com as suas características vantagens e limitações. É de salientar que ao longo do seu trabalho Roy Ascott não usou as designações de media digital e cultura digital, por estes não serem inteiramente digitais.

“Pós-digital” no seu sentido mais simples descreve o estado contemporâneo confuso dos Media, Arte e Design após a sua digitalização/imaterialização [2].

A experiência quotidiana de viver numa “sociedade computacional” incentiva a procura de novos conceitos e experiências, ou possíveis “indicadores formais” numa tentativa de compreender, delimitar e definir o presente. O “Pós-digital” vem pôr em relevo que o digital e a media-arte não se reduzem a trabalhos que vivem apenas em ecrãs e projeções, muito menos meros experimentos de sensores, câmaras e novidades tecnológicas. Seguindo o pensamento de James Charton, o pós-digital pode ser entendido não só como uma reflexão sobre o que vem depois do digital, mas sim como um re-pensamento sobre a

materialidade, um re-avistamento das práticas artísticas conceptuais e desmaterializadoras dos anos 1950 e 1960 [1].

Comumente pensa-se que a arte contemporânea está associada a uma produção rica em ideias sobre arte e sociedade, aos objectos artísticos materiais, tangíveis, criados por um artista e com um valor no mercado da arte. Por sua vez, a Media-Arte surge relacionada com obras imateriais, experimentais, onde se explora as novas tecnologias, produzidas por equipas de engenheiros. Estas considerações estão longe de corresponder ao verdadeiro panorama actual.

Com a arte contemporânea influenciada pelo sistema da moda (hipermoda), assistimos a uma hibridização transtética do artístico e do comercial da vanguarda e da moda, de uma forma mais simples: muitos museus organizam-se, actualmente, segundo uma lógica do espectáculo, tendo em vista o divertimento do público e o sucesso comercial, multiplicam-se as “exposições espectáculo” que apelam à teatralidade, à ilusão, à sedução, à encenação, ao aliciante, ao espectacular e ao lúdico, ou seja “é o tempo da fusão da arte e da distração, do património e do show, da educação e da sedução. Nos altos lugares da arte, desvanecem-se hoje as fronteiras tradicionais entre a cultura erudita e a distração, arte e lazer ligeiro” [3].

Neste panorama contemporâneo, a teatralidade ganha um merecido destaque. Tanto as artes cénicas como as artes plásticas abordam a teatralidade enquanto veículo de articulação da questão relacional, transportando características e promovendo situações onde o espectador se torna actor e cúmplice de um acontecimento, ainda que não conheça o seu vocabulário.

A transversalidade da linguagem teatral na arte contemporânea constitui-se como uma ferramenta essencial na mensagem visual, na reflexão e na interpretação das propostas artísticas da actualidade. As metáforas da representação, na sua relação íntima com o espaço, a ilusão, o tempo, a realidade ou o simulacro oferecem ao espectador essa possibilidade encantatória – trompe-l’oeil – convocando ao longo do tempo, os meios, os modos e os objectos.

Em suma, podemos considerar que o “Pós-digital” pretende ser um campo da Media-Arte Digital expandida.

A convergência da Moda, da Media-Arte e do Teatro

Se pensarmos a moda, enquanto sistema, com origem na modernidade, esta surgirá desde o seu início com uma relação intrínseca com o grande ecrã – o cinema – ao vestir e ganhar corpo com as estrelas do cinema norte-americano, mas também com o teatro e com os desfiles de apresentação da colecção ao público [4].

Com o surgimento das novas tecnologias informáticas (a era digital), a Moda encara outros desafios e novas possibilidades, tanto a nível da produção como na criação, comunicação, publicidade e comércio. Com o ciberespaço, a imagem de moda como que se desmaterializa e procura novas formas de comunicar, através de novos processos tecnológicos, para um consumidor cada vez mais exigente. Mas se por um lado a era digital veio facilitar o rápido consumo de produtos de moda, por outro lado, dá aos consumidores, ávidos de informação, ferramentas para que

questionem e sejam capazes de compreender e criticar a fast fashion. Partindo da teoria de Gilles Lipovetsky (2016): “a moda moderna é uma instituição que combina vanguardismo e empreendimento comercial, inovação estética e sucesso comercial, espírito de transgressão e reconhecimento social e mediático. É precisamente este modelo que rege a arte contemporânea” [3]. Estamos assim perante uma arte-moda, ou como Lipovetsky designa arte hipermoda, uma arte que pretende a expressão de si própria, o choque visual, a experiência sensorial. “Uma arte leve que, como a moda, funciona colocando o sentido entre parêntesis ou reduzindo-lhe a dimensão em proveito do impressionante e das sensações imediatas” [3], a aposta na sedução dos sentidos e na procura de um prazer puramente estético.

Aqui a leveza está intimamente ligada ao consumismo e ao capitalismo da sedução. Inaugurada no iluminismo, a leveza ganhou mais importância a partir de meados do século XX, com o desenvolvimento das economias de consumo. Ao longo dos tempos, o conceito de leveza tem tomado várias características e interpretações. Por exemplo, a leveza na moda, uma das grandes expressões da leveza estética, era caracterizada pela versatilidade, inconstância, fugacidade, que, por um lado, se afirmava sob o signo de um ideal estético de elegância, graça e requinte, mas que, por outro lado, também sugere uma relação próxima com os domínios das mudanças rápidas e insignificantes.

Com Freud, a leveza era interpretada como uma ilusão, um outro universo, uma idealização, uma forma de evasão do quotidiano insatisfatório numa busca de prazer. Contudo, a leveza contemporânea não surge associada ao sublime extramundano, mas sim ao princípio da realidade tecno-económica da actualidade.

Um dos primeiros teatralógicos a empregar a palavra teatralidade foi Nicolai Evreinov, em 1908, não apenas para definir o conceito, mas também identificar a teatralidade dentro e, principalmente, fora do teatro. Antes de ser um elemento estético, exclusivo do teatro, a teatralidade surgiu como uma prática e uma necessidade humana, pré-estética – o designado instinto do teatral, associado ao gosto pelo disfarce, ao prazer de criar ilusão e de projectar simulacros de si mesmo.

A emergência da teatralidade, em áreas tangivelmente relacionadas com o teatro, parece ter como corolário o fim dos limites entre géneros e das diferenças formais entre práticas, desde o teatro-dança, às artes multimedia, incluindo happenings, performances e novas tecnologias. A especificidade da linguagem teatral, no teatro, é cada vez mais difícil de definir. Subitamente, deslocado o teatro na extensão do espetacular e do teatral, acaba por adquirir novas formas e vê-se, ele mesmo, obrigado a redefinir-se [5].

O desenvolvimento da media-arte e das tecnologias digitais permitiu a criação de novos espaços cenográficos que fundem espaços reais e virtuais, possibilitando: reforçar a relação entre artistas e público; eliminar a distância em termos de tempo e espaço.

Em meados do século XX nasceu a ideia de telepresença e o conceito de arte telemática. Pouco tempo depois os chamados

“soft sets”, espaços virtuais e imagens digitais, destacaram-se na criação de ambientes ilusórios. A cenografia virtual veio criar “novos mundos” conectados e separados simultaneamente. Permitiu misturar diferentes suportes mediáticos, ambientes de realidade aumentada e outros ambientes virtuais, partilháveis em diferentes localizações simultaneamente [8]. A tecnologia, a arte e o teatro uniram-se novamente para gerar uma obra aberta, interactiva, onde o público é fundamental para que a obra de arte aconteça. O público assume o papel de fruidor-consumidor, simultaneamente a de actor, perspectivas e funções que se interligam e instanciam a própria obra.

Investigações nas áreas convergentes

Nos anos 1990 e 2000 houve uma grande produção académica de textos/artigos sobre moda, numa perspectiva interdisciplinar, o tema moda surgiu associado a diferentes expressões como fashion studies e fashion-ology [6]. A moda é actualmente vista como uma área rica para a reflexão de questões sociais e culturais. Os estudos da moda (fashion studies) têm vindo, gradualmente, a desenvolver-se, recorrendo a metodologias e teorias de muitas outras disciplinas, como a história, a filosofia, a sociologia, a antropologia e o estudo dos media. Entendemos aqui a Media-Arte Digital como uma forma de expressão artística produzida através de recursos tecnológicos e/ou canais de difusão, anteriormente exclusivos aos media e à indústria do entretenimento. Recorre à tecnologia como ferramenta e motor criativo para a produção de arte contemporânea. Ou seja, a Media-Arte Digital/Computacional é a arte produzida com os meios do seu tempo, daí ser, provavelmente, a forma de criação artística contemporânea que melhor exprime a sensibilidade e o saber do homem actual.

Ao analisarmos a Media-Arte Digital, numa perspectiva pós-digital, encontramos diferentes formas de aliar a tecnologia e a estética digital/computacional aos materiais físicos ou formas de produzir manuais. A tecnologia e a estética digital mantêm-se como matéria, tema ou canal de difusão, mas a criatividade ganha a supremacia, testam-se novos meios de conseguir a imersão e a interactividade, revisitam-se as instalações conceptuais protointeractivas, descobrem-se novas dimensões, como a indução da crítica social e expressões patrimoniais. Estamos perante uma nova estética, com novos desafios e à procura de superar os resultados.

A investigação através da prática-artística permite a união das duas áreas de conhecimento em causa: os estudos de moda (fashion studies) e a média-arte digital, não só na produção de conhecimento teórico, mas numa produção de artefactos/instalações que questionam e testam as dimensões daí resultantes e permitem novas interpretações e novas articulações de áreas de conhecimento. Novas narrativas estéticas surgem destes processos criativos. É na senda de uma nova estética que os autores se definem neste trabalho.

3. UM CAMPO EXPANDIDO NA MEDIA-ARTE DIGITAL

Tomando como base a nossa prática artística e o processo investigativo que temos levado a cabo, consideramos fundamental a interação através de meios tecnológicos para a realização de objectos artísticos/artefactos de Media-Arte, porém destacamos outras dimensões estéticas características da media-arte:

Aleatoriedade: um dos conceitos basilares da media-arte digital (a par da interactividade e da virtualidade). O acesso aleatório permite aceder instantaneamente a elementos media que podem ser (re)combinados e apresentados de novas formas e sem controle aparente [7], [8];

Interactividade: o observador assume um papel activo na obra, podendo afectar o seu estado, criando novas instâncias da mesma [7], [8];

Virtualidade: característica da media-arte digital onde o objecto físico pode potencialmente migrar para o virtual e o conceito só se torna perceptível através dessa virtualização. Esta dimensão está simultaneamente relacionada com a desmaterialização e o simulacro enunciado por Baudrillard;

Emoção estética: é definida por Townsend [9] como a emoção suscitada no espectador pela arte ou o objecto artístico. Mário Costa relaciona-a com o conceito tecnológico, retornando à noção de sublime de Kant, que “consiste efectivamente em distinguir, através do sensível qualquer coisa que o sensível não pode apresentar sob o aspecto das formas” [10];

Imersão: permite ao espectador uma experiência sensorial na obra/artefacto digital;

Acessibilidade e aproximação do espectador: esta dimensão foi identificada por Walter Benjamin [11] aquando analisou a perda da aura da obra de arte com a reproduzibilidade técnica;

Multidisciplinariedade e obras colaborativas: pela colaboração entre artistas e equipas multidisciplinares com diferentes áreas de conhecimento. Esta característica acentua-se com o crescimento de criações artísticas colectivas e partilhadas, exemplos de mente colectiva que se opõem à relação criação-artista/sujeito individual. A multidisciplinariedade surge também associada aos conceitos de miscigenação e da *a/r*/tografia, defendidos por Rita Irwin [12] e pelo conceito de hibridismo digital de Lúcia Santaella [8], onde as fronteiras entre diferentes formatos e possibilidades artísticas são ténues.

Na Media-Arte encontramos dimensões próprias do sistema da Moda:

Fenómeno: fenómeno sócio-cultural com capacidade de actuar como barómetro de uma sociedade numa determinada época. Reflete a sociedade, o gosto, os meios e a tecnologia da sua época, data de criação e produção;

Transtética: conceito de Gilles Lipovetsky para se referir à contemporaneidade em que as esferas económicas e estéticas se hibridizaram tornando-se numa hiperarte;

Efémero: a moda, embora tenha um corpo tangível – nas peças de vestuário e acessórios – é efémera no que se refere a tendências de moda, à imposição de renovação e desuso rápido. Na media-arte encontramos essa característica na efemeridade dos objectos, na sua maioria imateriais e na sua essência digitais. Mas também na necessidade (imposta) de actualizar o equipamento computacional, fazer upgrades do software e hardware, que num

curto espaço de tempo se tornam obsoletos, para fruição e para criação da media-arte;

Mediático: o sistema da moda é, desde a sua origem – na modernidade, intrinsecamente ligada à cultura mediática, sociedade de consumo, materialista, com a era digital expandiu-se pelos media digitais;

Performativa: quer se trate das apresentações de moda nos desfiles, ou no ecrã, a moda reforça a sua presença perante o público recorrendo a dimensões performativas trazidas pelas linguagens cinematográficas, teatrais, cénicas, narrativas, com diferentes tipos de complexidades sensoriais e experimentais. O advento da internet transformou os clássicos desfiles de moda em espectáculos globais, com milhões de espectadores em todo o mundo a participar em tempo real, tornando o desfile numa forma de espectáculo digital;

Crítica: a moda é uma forma de expressão, uma linguagem, um meio que ao ser “de massas” tem a capacidade de protagonizar “revoluções sem derramamento de sangue”¹, como o tem demonstrado ao longo da história. A moda tem a capacidade de impulsionar tendências culturais, mundiais, renovar modos de ser e fazer, e de subverter orientações estéticas;

Desejo: o sistema da moda explora o desejo, o desejo suscitado no espectador através do olhar, um desejo de obter, de gratificação pessoal através do consumo, um desejo de pertença, de individualização, de distinção social. Exploração das características estético-emocionais dos objectos para apelar aos sentidos e suscitar o desejo no espectador;

Imersão: também na moda o espectador imerge, conduzido pelo desejo, pela sedução e pelo sonho, o espectador entra na narrativa construída pela marca de moda;

Espectador-participante: o sistema de moda, nos últimos anos, tem trabalhado no sentido de encorajar o público a participar e a colaborar activamente com os seus projectos: respondendo, contribuindo criativamente, comunicando e/ou avaliando os resultados.

No campo expandido da media-arte, as suas dimensões estéticas são questionadas, surgem reformulações de conceitos e acentuação de algumas dimensões.

Imersão: A imersão, tanto na arte digital como ao longo da história da arte, é, muitas vezes, caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está a acontecer.

Na media-arte, e em especial na realidade virtual, a imagem e a técnica de simulação conjungam os media de forma a proporcionar, ao espectador, a sensação o mais intensa e ilusoriamente real possível, de estar no espaço onde a narrativa do objecto artístico decorre, o que requer uma exacta combinação da informação ilusória e da sensorial. Uma das principais características da imersão em media-arte é ocultar a aparência do meio ilusório, isto é, os media tornam-se invisíveis.

Na perspectiva que defendemos, o pós-digital pretende criar um elevado nível de envolvimento emocional entre o espectador e a obra, sem que contudo, o espectador perca a noção do espaço, isto é, a obra pós-digital com o seu carácter expandido, físico,

pretende convidar o espectador a entrar na obra, a participar, vivenciá-la, explorando-a sem as regras pré-estabelecidas, a que a programação/código da obra digital/computacional sujeita. Pretende-se uma imersão de uma forma crítica e consciente, ainda que com os artifícios e a fantasia do imaginário, os jogos ilusórios e o apelo sensorial. A imersão é criada pelo espaço cénico construído, pela teatralização presente na obra, pela sugestão, pelo desejo e pela abertura da obra à interpretação do espectadorparticipante.

Interactividade: Podemos considerar como precedente das obras de media-arte interactivas o ready-made de Marcel Duchamp, “roda de bicicleta” (1913), que se distingue das suas contemporâneas ao incorporar em si a possibilidade do público interagir, fazendo girar a roda. A interacção do espectador, de forma similar ao que encontramos no pós-digital, é sugerida, há uma persuasão do espectador a participar, contudo não é uma obrigatoriedade para a existência, e fruição, do objecto artístico.

Como Erkki Huhtamo [13] menciona, a ideia de arte interactiva está intimamente ligada ao tacto, comumente accionada pelo espectador-utilizador. Em media-arte, a interactividade é proporcionada através de um conjunto de regras, estruturas e códigos, pré-determinados pelo artista, e embebidas numa configuração hardware/software.

Para além da interacção mental, pré-condição para a recepção da arte em geral, a arte interactiva requer mais do que o movimento dos olhos, uma acção física e corporal. Estas formas de interacção podem parecer inócuas, mas questionam e alteram a noção de “arte intocável”.

Domenic Lopes [14] considera que, na arte computacional, a interactividade é conseguida através do processamento computacional. Para este autor, o objecto de arte computacional tem que ser imprescindivelmente executado por um meio computacional, assim o espectador-utilizador através das suas acções, dentro do conjunto de regras pré-estabelecidas, gera e/ou altera a obra exposta mediada pelo processamento computacional. Segundo Domenic Lopes [14] nenhum trabalho é interactivo a menos que a sua exibição possa variar com as acções do espectador-utilizador, e isto significa que cada exibição difere de espectador-utilizador para espectador-utilizador, ainda que cada exibição seja apenas uma das várias faces possíveis do trabalho, conseguidas através da programação/código pré-determinado. Como o mesmo autor refere, a arte computacional é criticada por se considerar que, ao contrário do que acontece com a arte “tradicional” que promove um pensamento activo, a arte computacional inibe-o. Domenic Lopes refuta a crítica, afirmando que os espectadores-utilizadores ficam presos no fluxo de interacção. A imersão através deste tipo de interacção é consistente e pode até ser necessário para a contemplação da obra em si.

Susan Sontag [15] alerta para as obras “barulhentas” que requerem a interacção do espectador-utilizador para que este frua a obra, e até mesmo, por vezes, para que a obra exista, valorizando o silêncio metafórico. Citando a autora: “a arte tradicional convida o olhar. A arte silenciosa engendra o fitar. O

fitar talvez seja o mais afastado da história e o mais próximo da eternidade que a arte contemporânea é capaz de atingir.”[15]

Não se trata de um silêncio literal, nem de uma ausência de mensagem nem de estímulos sensoriais. O silêncio metafórico é uma desobrigação de interagir, é uma forma subtil de captar a atenção do espectador, aqui não utilizador, de cativá-lo, seduzi-lo, induzir subtilmente o desejo e a curiosidade para que este o fite, que queira participar. Aqui a obra tem de existir por si mesma, sem a necessidade de interacção do público, que pode acontecer espontaneamente ou não.

Com esta perspectiva a haptical art ganha uma nova importância. A haptical vision e visual touch são características/tendência presente já na arte “tradicional” figurativa. O conceito de haptic visuality implica a transposição das qualidades do toque para o domínio da visão, através de uma operação corpórea, que envolve os olhos e o cérebro, mas as mãos podem não fazer parte (excepto como uma projecção do imaginário). É uma combinação destas formas de interacção que se enquadram as obras expandidas pós-digitais. Com, ou sem, suporte digital/computacional, o pós-digital não encontra um espectador-utilizador, mas um espectadorparticipante que entrará, ou não, no espaço físico do objecto pós-digital, poderá querer interagir, extrapolar as regras pré-estabelecidas, entrar na obra, visitá-la sem obrigações. Este espectador-participante faz com que o objecto artístico pós-digital necessite de um espaço de ilusão, tangível ou digital, que lhe desperte o desejo de participar, a vontade de integrar a obra, mas que este objecto artístico exista, ainda que possa ser de forma efémera, mesmo quando o espectador queira usufruir no silêncio, apenas fitando. Assim podemos concluir que o objecto artístico pós-digital, é uma obra expandida, ilusória, em que a imersão e a interacção são aliciadas através do desejo.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

No artigo apresentamos o conceito de Media-Arte expandida, fruto da discussão acerca do pós-digital e da tendência materializadora, baseada na inter e multidisciplinaridade vivida no panorama artístico e cultural contemporâneo. Esta interdisciplinaridade trouxe novos domínios e interpretações ao campo da arte, da ciência e da tecnologia. Potenciou a criação de novas expressões e narrativas estéticas, abriu as portas a novos desafios e hipóteses tanto formalmente, como no que respeita à reacção do público aos temas tratados e cenários de fruição-experimentação propostos.

Seguindo a linha de pensamento de Gilles Lipovetsky, vivemos numa era de transestética em que o sistema da moda “contaminou” a grande maioria das áreas da vida social e cultural actual, entre elas a arte, a tecnologia, o património, a economia, o lazer, entre muitas outras.

Torna-se assim necessário perceber o sistema da moda, da mesma forma que é preciso conhecer e apercebermos da Media-Arte que está cada vez mais presente em todos os meios e formas de expressão artística e cultural. Cada vez mais se multiplicam as discussões acerca da media-arte na contemporaneidade, permitindo constatar que não há apenas uma corrente estética,

nem um acordo sobre o que é digital e pós-digital, nem sobre o que é Moda e a sua influência no quotidiano.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Santaella, Lúcia (2016), *Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política*, Paulus Editora [2] Crammer, 2014).
2. Lipovetsky, Gilles (2016), *Da leveza. Para uma civilização do ligeiro*, Edições 70
3. Lipovetsky, Gilles; Serroy, Jean (2010), *O ecrã global. Cultura mediática e cinema na era hipemoderna*, Edições 70
4. Feral, Josette; Bermingham, Roland (2002), "Theatricality: The specificity of theatricality language", *Substance*, vol. 31, no. 2/3, issue 98/99: Special Issue: Theatricality (2002), University of Wisconsin Press
5. Godart, Frédérick (2010), *Sociologia da moda*, Senac
6. Marcos, Adérito; Branco, Pedro; Carvalho, João (2009), "The computer médium in digital art's creative process", James Braman & Giovanni Vicenti (Eds.), *Handbook of Research on Computational Arts and Creative Informatics*, IGI Publishing
7. Santaella, Lúcia (2003), "Panorama da arte tecnológica", *Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura*, Paulus Editora
8. Townsend, Dabney (1997), *Introdução à estética. História, correntes, teorias*, Edições 70
9. Arantes, Priscila (2005), *Arte e mídia no brasil: perspectivas da estética digital*, disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ars/v3n6/04.pdf>
10. Benjamin, Walter (1936-9), "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica", *Sobre a arte, técnica, linguagem e política*, 2012, Relógio d'Água
11. Irwin, Rita L. (2004), "A/r/tografia: uma mestiçagem metonímica", Barbosa, Ana Mae; Amaran, Lilian (eds), *Interterritorialidade: mídias, contexto e educação*, Senac
12. Huptamo, Erkki (2007), "Twin-touch-test-redux: Media archaeological approach to art,

interactivity and tactility", Oliver Grau (edit.), *Media Art Histories*, The Mit Press

13. Lopes, Domenic (2009), *A philosophy of a computer art*, Roudlege Publisher.

14. Sontag, Susan (1987), "A estética do silêncio", *A vontade radical*, Editora Schwarcz Ltda.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos todo o apoio da Artech ARTECH-INTERNATIONAL Associação Internacional de Arte Computacional (International Association for Computer Arts)

Pereira, S., Carvalho, A., Marcos, A (2017), "(e)Materialities", Artech 2017, 8th International Conference on Digital Arts, ACM Publisher, University of Saint Joseph, Artech International

(e) Materialities

Acácio de Carvalho

Centro de Investigação em Artes e
Comunicação - Universidade Aberta,
Lisboa, Portugal
acarvalho@ciac.uab.pt

Selma Pereira

Centro de Investigação em Artes e
Comunicação - Universidade Aberta,
Lisboa, Portugal
spereira@ciac.uab.pt

Adérito Marcos

Centro de Investigação em Artes e
Comunicação - Universidade Aberta,
Lisboa, Portugal
INESC TEC, Núcleo da Universidade
Aberta, Lisboa, Portugal
aderito.marcos@uab.pt

ABSTRACT

This project combines the (e) materiality of the image on the screen, in Photography and in Augmented Virtual Reality. From Fashion, Theatre and Expanded Media-art, which extrapolate their original formats and (e)materialize on the screen, overcome the ephemerality associated with digital in the printed image and return to their virtualisation with Augmented Virtual Reality. With this installation we propose to explore, through artistic practice, an aesthetic, which values the concept and the critic through art, is a reflection of contemporaneity, of doing, and, above all, of Digital Media Art.

CCS CONCEPTS

• Applied computing > Arts and humanities > Media Arts

PALAVRAS_CHAVE

Media-Arte Expandida, Vídeo-Arte, Fotografia, Modelação 3D, Estética Computacional

ACM Reference format:

A. Carvalho, S. Pereira, and A. Marcos. 2017. (e) Materialities. In *Proceedings of Artech2017, Macau, China, September 06-08, 2017*, 4 pages. <http://dx.doi.org/10.1145/3106548.3106587>

Permission to make digital or hard copies of part or all of this work for personal or classroom use is granted without fee provided that copies are not made or distributed for profit or commercial advantage and that copies bear this notice and the full citation on the first page. Copyrights for third-party components of this work must be honored. For all other uses, contact the Owner/Author.
ARTECH2017, September 06-08, 2017, Macau, China
© 2017 Copyright is held by the owner/author(s).
ACM ISBN 978-1-4503-5273-4/17/09.
<http://dx.doi.org/10.1145/3106548.3106587>

1 INTRODUÇÃO

(e)materialidades é uma Instalação que toma como base de reflexão as várias **materialidades** presentes na Media-Arte e a forma como estas se comunicam e se “contaminam”.

Tomámos como ponto de partida um objecto tridimensional, (escultura realizada com materiais têxteis), e a sua (e)materialização no ecrã (transmitido no vídeo projectado que “contamina” o objecto têxtil tangível, preenchendo a sua superfície com a imagem imaterial propagada pelo projector), a sua re-materialização em imagens fotográficas e a sua posterior virtualização com a utilização da Realidade Virtual Aumentada.

A rematerialização, não sendo algo de novo, surge na contemporaneidade com um cariz inédito. Citando Carlos Vidal, “qualquer percurso pelas vanguardas e neovanguardas actuais nos revela que a rematerialização é uma condição central à arte do nosso tempo” [1].

As condições sociais, tecnológicas e políticas da cultura digital estão a afectar a prática artística. Formalmente, artefactos, objectos e obras de arte adoptam novas formas e materialidades. Numa era em que o conceito “nativo digital” se tornou cliché, é preciso não esquecer que não vivemos num mundo digital, virtual, nem meramente material. A maior parte do que nos circunda – os nossos corpos, casas, mobiliário, carro, ... – são e permanecerão materiais. Até mesmo o computador com todo o hardware associado, o smartphone, o projector, ... – os suportes que usamos para aceder e criar artefactos digitais são materiais.

As discussões em torno do pós-digital vieram realçar a complexidade e confusão existente em torno do digital. A internet veio permitir viajar de modos nunca antes possíveis, contudo os avanços tecnológicos, neste sentido, deixam muitos sentidos por estimular.

Há uma dissonância entre o “novo reino da experiência digital” e a experiência física de estar sentado no computador. Enquanto os media digitais proliferam, assistimos a um ressurgimento das formas mais tácteis e analógicas. A ascensão dos processos de criação tecnológica, como a impressão 3D e o

desenho generativo, veio acelerar a discussão e a “fusão” entre os formatos digitais e os formatos tangíveis.

2 TRABALHO RELACIONADO

Para esta instalação inspiramo-nos na “percepção de movimento” no cubismo analítico, e nas obras de Anish Kapoor, Zeitgeist, Maiko Takeda e SHOWstudio, entre outros.

No cubismo analítico, a composição é resultante da representação dos vários pontos de vista do observador em relação ao objecto. Em *(e)materialidades* fazemos o paralelismo com os enquadramentos fotográficos e os ângulos criados com a projecção mapeada do vídeo.

Anish Kapoor é um dos mais influentes escultores da sua geração, de realçar as suas esculturas e instalações em que os objectos surgem como que situados no limiar da tangibilidade, interagindo com os sentidos e surpreendendo pelos seus jogos ópticos espaciais.

O projecto Zeitgeist explora a materialidade no ecrã recorrendo aos meios digitais para explorar formas artificiais, de materiais que não existem e que nunca poderiam existir, mas que através das suas animações hiper-realistas parecem reais aos olhos dos espectadores.

Para os Zeitgeist, é um erro perceber o trabalho manual como sendo muito diferente do trabalho baseado no computador, que muitas vezes é criticado por parecer reproduzível através de máquinas. Este grupo de artistas considera que esta visão menospreza a ousadia e a força das ideias que se transformam em programação, algoritmos e configuração de sistemas. É um processo que consideram completamente artístico e enquadram-no como arte sintética [2].

O trabalho de Maiko Takeda tem uma influência muito técnica e uma aparência quase *sci-fi*, em que explora a conexão entre natureza-artificial, aura-digital. Através de materiais comuns ao nosso mundo tangível, Takeda cria peças que se aproximam do digital, sem que tenham nelas algo electrónico. O objecto final tem um aspecto digital, ou até mesmo computacional, mas não contém nenhum material tecnológico, e, para além disso, é criado através de processos artesanais [3].

O SHOWstudio é uma plataforma digital que se autotitula de *home of fashion*. Trata-se de um projecto “pionnering the emerging genre of fashion film” [4], fundado por Nick Knigh (renomado fotógrafo de Moda) em 2000. O SHOWstudio nasceu com o intuito de mudar a forma como recebemos e percebemos a Moda. Para isso Nick Knigh reuniu uma equipa multidisciplinar para trabalhar no sentido da criação de uma rede interactiva baseada em media digitais, que procura envolver o consumidor de moda através de projectos colaborativos e de uso da tecnologia digital interactiva [5].

3 DESCRIÇÃO DA INSTALAÇÃO

A instalação é composta por :

- Oito (a doze) imagens de grande formato (resultantes do objecto modelado), impressão digital em PVC, que definem o espaço da instalação;

-Um objecto tridimensional (escultura realizada com materiais têxteis) sobre o qual é projectado (em *plongé*), de modo mapeado, as imagens de vídeo, definindo assim, um espaço de projecção no plano de terra da instalação.

O vídeo projectado tem como base, fundamentalmente, imagens resultantes de todo o processo da modelação 3D, em MAC, no programa Cinema 4D da Maxon e consequente animação cinematográfica, resultando numa narrativa orgânica de edição vídeo-arte.

As imagens fotográficas expostas são a representação de enquadramentos (fragmentos congelados) do movimento do objecto no vídeo/animação. Através dos diferentes enquadramentos e do jogo do claro e escuro, trabalhou-se, entre outras coisas, a teatralidade da fotografia, o congelamento da narrativa cinematográfica, e a materialização e expansão na Media-Arte.

O recurso à colagem nas imagens fotográficas permite criar outras dimensões expressivas, e destacar algumas das dimensões estéticas próprias das imagens tangíveis. Cada imagem contém uma ligação à Realidade Virtual Aumentada que permite ao espectador capturá-la e assistir à sua virtualização (com a utilização de um *smartphone* e/ou *Tablet*) numa narrativa cujo fio condutor é construído pelo espectador-participante, ao seleccionar, aleatoriamente, a ordem das imagens da instalação, que irá capturar na aplicação de Realidade Virtual Aumentada.

4 CONCLUSÃO

A instalação **(e)materialidades** surge na sequência da investigação, através da prática artística, de uma definição da estética na inter-relação Moda, Media-Arte Digita/computacional e Teatro, marcada pela imanência de uma materialidade, se quisermos, de uma re-materialização do objecto artístico digital, que assume características pós digitais, onde o público é convidado para a fruição e participação em cenários de intervenção de cariz teatral, profundamente interpoladores. Não é mais uma estética dos media digitais mas de um campo da “media-arte expandida”, através da re-materialização pós-digital. Esta estética abraça dimensões dos media digitais, da virtualização dos processos e sistema da Moda, da re-materialização pós-digital, interrelativa e teatral.

REFERÊNCIAS

- [1] Vidal, Carlos. (2000), "A estética na era da sua rematerialização. Apontamentos sobre o relacionamento arte/técnica", Vector, disponível e http://www.virose.pt/vector/miscelanea/vidal_pt.html, acedido a 15.04.2017, às 19:35.

[2] Longstrech, Helen (2016), "Exquisite Realities", Postmatter, disponível em <http://www.postmatter.com/articles/new-mitologies/zeitguised>, acessado a 02.01.2017, às 17:20.

[3] Takeda, Oliver (2017), Maiko Takeda, <http://www.maikotakeda.com>, acessado a 15.04.2017 às 19:00.

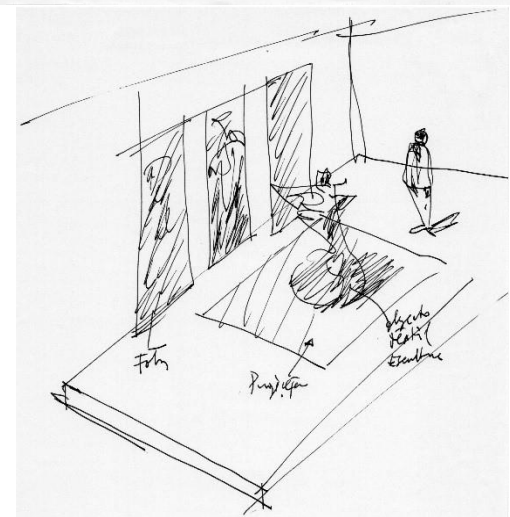
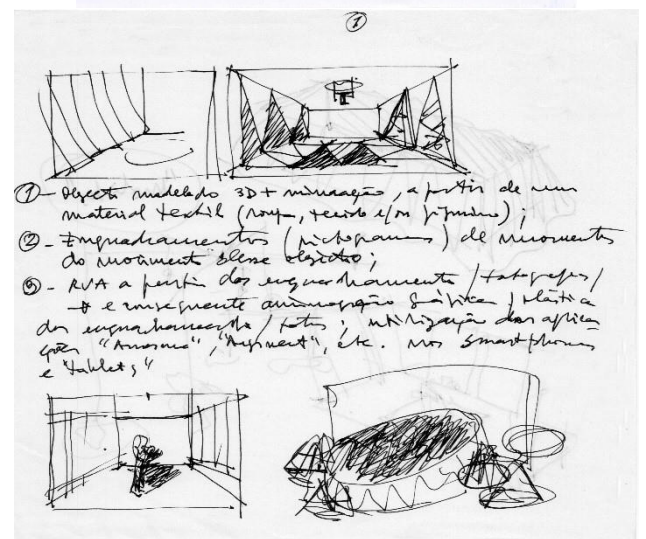
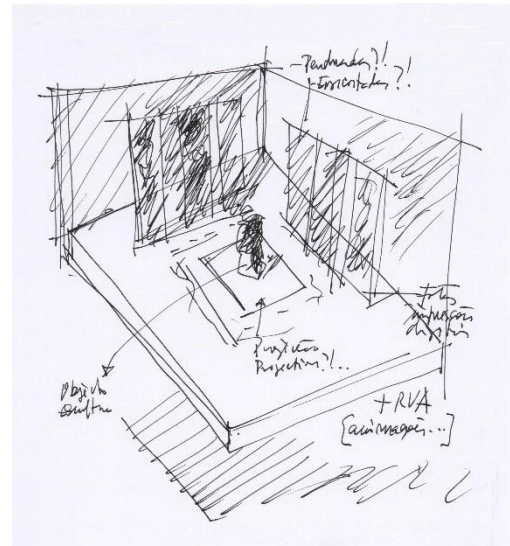
[4] Evans, Caroline (2013), "Yesterday emblems and tomorrow's commodities. The return of the repressed in fashion imagery today", in Bruzzi, Stella; Gibson, Pamela Church (2013), Fashion culture revisited: theories, explorations and analysis, Routledge, Taylor & Francis Group.

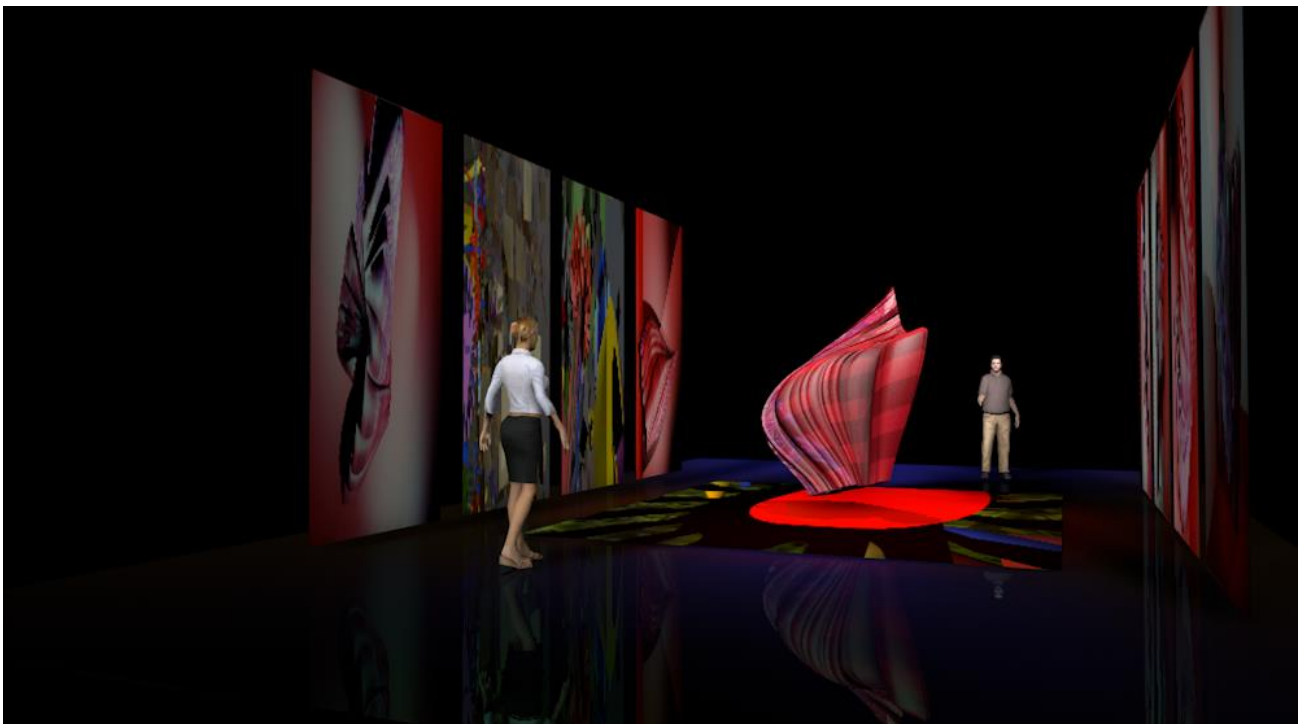
[5] Khan, Nathalie (2012), "Cutting the fashion body: why the fashion image is no longer still", Fashion theory, vol. 6, no. 2.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos todo o apoio da Artech ARTECH-INTERNATIONAL

Associação Internacional de Arte Computacional (International Association for Computer Arts)





Carvalho, A., Pereira, S. & Marcos, A. (2017), "Para uma estética na inter-ligação da moda, da média-arte e do teatro", D. Raposo, J. Neves, J. Silva & F. Pinho (edits.), *Investigação e Ensino em Design e Música, Convergências Research Books, Vol. 1* (pp.231-238), Edições IPCB , ISBN 978 - 989 - 8196 - 63 - 7 2017

CAPÍTULO/CHAPTER 28

PARA UMA ESTÉTICA NA INTER-RELAÇÃO DA MODA, DA MÉDIA-ARTE E DO TEATRO

Resumo: Neste artigo os autores visam contribuir para a definição de uma estética resultante da inter-relação entre a Moda, a Média-Arte e o Teatro. A inter-relação destas três áreas potenciam a geração de narrativas visuais, auditivas e tácteis, capazes de influenciar a forma como o público recebe, percebe e interage com os objetos artísticos daí resultantes. Tendo como base de reflexão o conceito de pós-digital propomos uma definição de estética que, valorizando o conceito e a crítica através da arte, seja também o reflexo da contemporaneidade, e de fazer, e, sobretudo, de pensar a Média-Arte Digital.

Palavras-Chave: Estética; Pós-Digital; Moda; Média-Arte; Teatro.

Abstract: In this article the authors aim to contribute to the definition of an aesthetic, resulting from the interrelationship between Fashion, Media-Art and Theater. The interrelation of these three areas fosters the generation of visual, auditory and tactile narratives, capable of influencing the way the public receives, perceives and interacts with the resulting artistic objects. Based on the concept of post-digital, we propose a definition of aesthetics that, valuing the concept and the critic through art, is also the reflection of contemporaneity, and of doing, and, above all, thinking about Media-Digital Art.

Keywords: Aesthetics; Post-Digital; Fashion; Media-Art; Theater.

Acácio Carvalho ¹
acarvalho@ciac.uab.pt

Selma Pereira ¹
spereira@ciac.uab.pt

Adérito Fernandes Marcos ²
aderito.marcos@uab.pt

PARA REFERENCIAR ESTE CAPÍTULO / TO REFERENCE THIS CHAPTER:

Carvalho, A.; Pereira, S.; Marcos, A. (2017). Para uma Estética na Inter-relação da Moda, da Média-Arte e do Teatro. Em D. Raposo, J. Neves, J. Pinho & J. Silva, Investigação e Ensino em Design e Música (231-238). Castelo Branco: Edições IPCB. Retrieved from journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>

1. INTRODUÇÃO

Na nossa abordagem assumimos como ponto de partida o panorama artístico e cultural atual, ou seja, aquele comumente denominado de pós-digital como referente da contemporaneidade, altura pela qual a tecnologia se tornou um lugar comum e plenamente integrada nos processos e objetos. É sabido que ao longo da história da arte e da cultura encontramos vários pós-, citando Lúcia Santarella (2016): "O prefixo 'pós-' entrou em voga nos anos 1980, logo depois da publicação de *La condition post-moderne* de François Lyotard (1979)" [1]. Não indica o fim do digital, nem a rejeição deste, mas sim um estado em que o fascínio pelo digital já se tornou histórica.

Na arte pós-digital, a criatividade sobrepõe-se à tecnologia, despoja um desejo de esbater as fronteiras entre o tangível e o imaterial, mantendo sempre a linha estética baseada nas características do digital computacional. A arte digital/computacional está, vulgarmente, associada à produção

computacional, pelo contrário, o pós-digital defende a junção entre o manual, artesanal e a lógica e linguagem digital [2].

Com o capitalismo estético surgiu um novo ciclo marcado pela hibridização das esferas económicas e estéticas (economia e estética, indústria e estilo, moda e arte, divertimento e cultura). Na atualidade, o sistema da moda influencia, de uma forma geral, a Arte e todas as áreas culturais, económicas e tecnológicas vigentes.

Estamos perante a hipermoda, definida por Lipovetsky [3], a hibridização transtética do artístico e do comercial, da vanguarda e da moda, através do apelo à teatralidade, à ilusão, à sedução, à encenação, ao alliciente, ao espectacular e ao lúdico. (Veja-se figura 1)

A transversalidade teatral no panorama artístico contemporâneo tem se vindo a tornar numa ferramenta essencial para a mensagem visual, na reflexão e na interpretação das propostas artísticas. É

¹ Centro de Investigação em Artes e Comunicação, Lisboa, Universidade Aberta

² Professor Catedrático, Universidade Aberta

2. ENQUADRAMENTO TEÓRICO

2.1 A CONVERGÊNCIA DA MODA, DA MÍDIA E DO TEATRO

Se pensarmos a moda, enquanto sistema, com origem na modernidade, esta surgirá desde o seu início com uma relação intrínseca com o grande ecrã – o cinema – ao vestir e ganhar corpo com as estrelas do cinema norte-americano, mas também com o teatro e com os desfiles de apresentação da coleção ao público [5].

Com o surgimento das novas tecnologias informáticas (à era digital), a moda encara outros desafios e novas possibilidades, tanto a nível da produção como na criação, comunicação, publicidade e comércio. Com o ciberespaço, a imagem de moda como que se desmaterializa e procura novas formas de comunicar, através de novos processos tecnológicos, para um consumidor cada vez mais exigente. Mas se por um lado a era digital veio facilitar o rápido consumo de produtos de moda, por outro lado, dá aos consumidores, ávidos de informação, ferramentas para que questionem e sejam capazes de compreender e criticar a *fast fashion*.

Partindo da teoria de Gilles Lipovetsky (2016): “a moda moderna é uma instituição que combina vanguardismo e empreendimento comercial, inovação estética e sucesso comercial, espírito de transgressão e reconhecimento social e mediático. É precisamente este modelo que rege a arte contemporânea” [6]. Estamos assim perante uma arte-moda, ou como Lipovetsky designa arte hipermoda, uma arte que pretende a expressão de si própria, o choque visual, a experiência sensorial. “Uma arte leve que, como a moda, funciona colocando o sentido entre parêntesis ou reduzindo-lhe a dimensão em proveito do impressionante e das sensações imediatas” [6], a aposta na sedução dos sentidos e na procura de um prazer puramente estético.

Aqui a leveza está intimamente ligada ao consumismo e ao capitalismo da sedução. Inaugurada no iluminismo, a leveza ganhou mais importância a partir de meados do século XX, com o desenvolvimento das economias de consumo. Ao longo dos tempos, o conceito de leveza tem tomado várias características e interpretações. Por exemplo, a leveza na moda, uma das grandes expressões da leveza estética, era caracterizada pela versatilidade, inconstância, fugacidade, que, por um lado, se afirmava sob o signo de um ideal estético de elegância, graça e requinte, mas que, por outro lado, também sugere uma relação próxima com os domínios das mudanças rápidas e insignificantes.

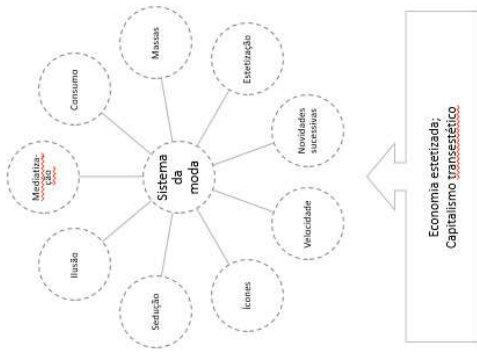


Figura 1 Gráfico sobre a cultura da hipermoda

nesse pluralismo de formas e abordagens, mas também de naturezas dos media, meios e ferramentas, conjugado com a abertura para interdisciplinaridade (e por vezes mesmo transdisciplinaridade) que o media digital / computacional oferece, que emergem novas experiências e narrativas estéticas. Tal pluralismo da produção artística e teórica da arte digital/computacional tem suscitado, nos últimos anos, inúmeras discussões, análises de vários pontos de vista, e interpretada de diferentes modos [1]. [4]. Através da articulação da Moda, da Mídia-Arte e do Teatro, podemos encontrar uma nova estética que reflita a produção artística na contemporaneidade.

A parte restante deste artigo está organizada da seguinte forma: iniciamos por apresentar um enquadramento teórico que permita sustentar a reflexão, seguida de uma proposta para uma estética resultante da inter-relação entre a Moda, a Mídia-Arte e o Teatro, e uma abordagem através da prática artística que transportamos as questões e conceitos abordados no artigo, para uma instalação. Por último apresentamos a conclusão e as referências bibliográficas.



Figura 2 McQueen (Spring/Summer 1999). Performance Dress no. 13122

Figura 3 McQueen (Spring/Summer 1999). Performance Dress no. 13122

Com Freud, a leveza era interpretada como uma ilusão, um outro universo, uma idealização, uma forma de evasão do quotidiano insatisfatório numa busca de prazer. Contudo, a leveza contemporânea não surge associada ao sublime extramundano, mas sim ao princípio da realidade techno-económica da atualidade.

Com a arte contemporânea influenciada pelo sistema da moda (hipermoda), assistimos a uma hibridização transestética do artístico e do comercial da vanguarda e da moda, de uma forma mais simples: muitos museus organizam-se, atualmente, segundo uma lógica do espetáculo, tendo em vista o divertimento do público e o sucesso comercial, multiplicam-se as “exposições espetaculares” que apelam à teatralidade, à ilusão, à sedução, à encenação, ao aliciente, ao espetacular e ao lúdico, ou seja “é o tempo da fusão da arte e da distração, do património e do show, da educação e da sedução. Nos altos lugares da arte, desvanecem-se hoje as fronteiras tradicionais entre a cultura erudita e a distração, arte e lazer ligeiro” [6]. (veja-se figura 2 e 3)

Neste panorama contemporâneo, a teatralidade ganha um merecido destaque. Tanto as artes cênicas como as artes plásticas abordam a teatralidade enquanto veículo de articulação da questão relacional, transportando características e promovendo situações onde o espectador se torna ator e cumplice de um acontecimento, ainda que não conheça o seu vocabulário.

A transversalidade da linguagem teatral na arte contemporânea constitui-se como uma ferramenta essencial na mensagem visual, na reflexão e na interpretação das propostas artísticas da atualidade. As metáforas da representação, na sua relação íntima com o espaço, a ilusão, o tempo, a realidade ou o simulacro oferecem ao espectador essa possibilidade encantatória – *trompe-l’oeil* – convocando ao longo do tempo, os meios, os modos e os objectos.

Um dos primeiros teatrólogos a empregar a palavra teatralidade foi Nicolai Evreinov, em 1908, não apenas para definir o conceito, mas também identificar a teatralidade dentro e, principalmente, fora do teatro. Antes de ser um elemento estético, exclusivo do teatro, a teatralidade surgiu como uma prática e uma necessidade humana, pré-estética – o designado instinto do teatral, associado ao gosto pelo disfarce, ao prazer de criar ilusão e de projetar simulacros de si mesmo.

A emergência da teatralidade, em áreas tangivelmente relacionadas com o teatro, parece ter como corolário o fim dos limites entre gêneros e das diferenças formais entre práticas, desde o teatro-dança, às artes multimídia, incluindo happenings, performances e novas tecnologias. A especificidade da linguagem teatral, no teatro, é cada vez mais difícil de definir. Subitamente, deslocado o teatro na extensão do espetacular e do teatral, acaba por

adquirir novas formas e vê-se, ele mesmo, obrigado a redefinir-se [7].

O desenvolvimento da média-arte e das tecnologias digitais permitiu a criação de novos espaços cenográficos que fundem espaços reais e virtuais, possibilitando: reforçar a relação entre artistas e público; eliminar a distância em termos de tempo e espaço.

Em meados do século XX nasceu a ideia de telepresença e o conceito de arte telemática. Pouco tempo depois os chamados “soft sets”, espaços virtuais e imagens digitais, destacaram-se na criação de ambientes ilusórios. A cenografia virtual veio criar “novos mundos” conectados e separados simultaneamente. Permite misturar diferentes suportes midiáticos, ambientes de realidade aumentada e outros ambientes virtuais, partilháveis em diferentes localizações simultaneamente [8]. A tecnologia, a arte e o teatro uniram-se novamente para gerar uma obra aberta, interativa, onde o público é fundamental para que a obra de arte aconteça. O público assume o papel de fruidor-consumidor, simultaneamente a de ator, perspectivas e funções que se interconectam e instanciam a própria obra.

2.2 INVESTIGAÇÕES NAS ÁREAS CONVERGENTES

Nos anos 1990 e 2000 houve uma grande produção académica de textos/artigos sobre moda, numa perspetiva interdisciplinar, o tema moda surgiu associado a diferentes expressões como fashion studies e fashion-ology [9]. A moda é atualmente vista como uma área rica para a reflexão de questões sociais e culturais. Os estudos da moda (*fashion studies*) têm vindo, gradualmente, a desenvolver-se, recorrendo a metodologias e teorias de muitas outras disciplinas, como a história, a filosofia, a sociologia, a antropologia e o estudo dos media.

Entendemos aqui a média-arte digital como uma forma de expressão artística produzida através de recursos tecnológicos e/ou canais de difusão, anteriormente exclusivos aos media e à indústria do entretenimento. Recorre à tecnologia como ferramenta e motor criativo para a produção de arte contemporânea. Ou seja, a média-arte digital/computacional é arte produzida com os meios do seu tempo, daí ser, provavelmente, a forma de criação artística contemporânea que melhor exprime a sensibilidade e o saber do homem atual.

Ao analisarmos a média-arte digital, numa perspetiva pós-digital, encontramos diferentes formas de

aliar a tecnologia e a estética digital/computacional aos materiais físicos ou formas de produzir manuais. A tecnologia e a estética digital mantêm-se como matéria, tema ou canal de difusão, mas a criatividade ganha a supremacia, testam-se novos meios de conseguir a imersão e a interatividade, revisitam-se as instalações conceptuais proto-interativas, descobrem-se novas dimensões, como a indução da crítica social e expressões patrimoniais. Estamos perante uma nova estética, com novos desafios e à procura de superar os resultados.

A investigação através da prática-artística permite a união das duas áreas de conhecimento em causa: os estudos de moda (*fashion studies*) e a média-arte digital, não só na produção de conhecimento teórico, mas numa produção de artefactos/instalações que questionam e testam as dimensões daí resultantes e permitem novas interpretações e novas articulações de áreas de conhecimento. Novas narrativas estéticas surgem destes processos criativos. É na senda de uma nova estética que os autores se definem neste trabalho.

2.3 PROPOSTA DE UMA ESTÉTICA DA INTER-RELAÇÃO MODA, MÉDIA-ARTE E TEATRO

Tomamos como base de reflexão a nossa experiência de prática artística e as investigações que temos levado a cabo no âmbito de encontrar/definir, uma estética na inter-relação entre a moda, a média-arte (digital/computacional) e o teatro. Consideramos que nos objetos artísticos/artefactos de média-arte, a interação através de meios tecnológicos, tem sido encarado como fundamental, porém destacamos outras dimensões estéticas características da média-arte:

- Aleatoriedade: um dos conceitos basilares da média-arte digital (a par da interatividade e da virtualidade). O acesso aleatório permite aceder instantaneamente a elementos média que podem ser (re)combinados e apresentados de novas formas e sem controle aparente [10], [11];
- Interatividade: O observador assume um papel ativo na obra, podendo influenciar o seu estado, criando novas instâncias da mesma [10], [11];
- Virtualidade: característica da média-arte digital, onde o objeto físico pode potencialmente migrar para o virtual e o conceito só se torna perceptível através desta virtualização. A desmaterialização da produção e o simulacro também são pontos refleti-

dos por Baudrillard e características destacadas por Priscila Arantes [12];

-Emoção estética: é definida por Townsend [13] como a emoção suscitada no observador pela arte ou objeto artístico. Marcos [14] também se refere a esta característica em relação aos artefactos computacionais, como objetos que criam emoções nos espectadores através dos sentidos. Mário Costa relaciona a emoção estética com o conceito de sublime tecnológico, retornando assim à noção de sublime de Kant, que “consiste efetivamente em distinguir, através do sensível qualquer coisa que o sensível não pode apresentar sob o aspeto de formas” [12]. Santaella [11] menciona esta característica ao refletir sobre a realidade virtual e os mundos construídos sensorialmente;

-Imersão: permite ao espectador uma experiência sensorial na obra/artefacto digital;

-Acessibilidade e aproximação ao espectador: Walter Benjamin [15] identificou esta característica ao analisar a perda da aura da obra de arte com a reprodutibilidade técnica. Arantes [12] refere que Mário Costa, na década de 1980 abordava a estética dos media enquanto manifestações artísticas em rede e em processo.

-Multidisciplinaridade ou hibridismo digital: pela colaboração entre o artista e uma equipa multidisciplinar de profissionais, na qual fazem parte investigadores, programadores, engenheiros, cientistas, designers entre outros [14]. Mário Costa designa este fenómeno como criações artísticas coletivas e compartilhadas, relacionando-o com o conceito de comunidade, o oposto da relação criação-artista e sujeito individual [12]. A multidisciplinaridade surge também associada aos conceitos de miscigenação e de *a//lografia*, defendidos por Rita Irwin [16] e pelo conceito de hibridismo digital de Lúcia Santaella [11], onde as fronteiras entre diferentes formatos e possibilidades artísticas são tênues.

A maioria dos artefactos de média-arte requerem a acção/participação do espectador através de meios computacionais/digitais, ocultos ou visíveis, que permitem uma participação previamente planeada através de algoritmos, ou seja, na maioria dos casos o espectador está limitado a explorar a obra dentro de um conjunto de regras pré-estabelecidas, além disso, estes artefactos apresentam exigências técnicas que por vezes causam dificuldades na exposição e funcionamento do artefacto.

Com o pós-digital, os artistas que cresceram com o advento da internet, embora estejam muito inspirados pelos media digitais não encontram necessariamente a sua expressão final num trabalho digital/computacional, em vez disso oscilam entre o digital e o analógico, com total fluidez, movendo-se livremente entre as disciplinas, tal como entre os formatos de media.

Com os media digitais mudou a interação social, provavelmente para sempre, mas não se substitui as experiências físicas e imersivas; pelo menos de modo como alguns temiam. Neste sentido, salientamos a importância de uma imersão do espectador através da teatralização, mas também através da utilização de dimensões visuais, apelativas, defendidas pela Haptical Art e por Erkki Huhtamo [17]. Isto é o despotar no espectador a vontade de interagir através do olhar.

Esta imersão através da teatralidade e da haptical art vem reforçar a dimensão estético-emocional da obra, podendo, ou não, apoiar-se no *playfulness* – característica transestética expressa por Lipovetsky.

Aproximando-nos, mais uma vez, da estética pós-digital, destacamos a hibridização dos meios (“velhos” media e “novos” media) e a rematerialização. A rematerialização, não sendo algo completamente novo, surge na contemporaneidade com um cariz inédito, uma inversão da lógica da remediação na média-arte, de Bolter e Grusin [18] [19].

Formalmente, no pós-digital, artefactos, objetos e obras de arte estão adotando novas formas e materialidades. A rematerialização, ou hiper-rematerialização (Julian Stallabrass) surge na sequência da relação imaterialização-desmaterialização, alvo de discussões e diferentes interpretações.

É preciso não esquecer que não vivemos num mundo digital, virtual, nem meramente material. A maior parte do que nos circunda – os nossos corpos, casas, cadeira que usamos, carro que usamos, é, e permanecerá, material. O computador, com todo o hardware associado, o smartphone, o projetor... – os suportes que usamos para aceder e criar o digital são materiais [20] [21]. Desde há vários séculos, as sociedades vivem influenciadas pela religião. A religião não é material, é um conjunto de ideias, crenças imateriais. Assim podemos concluir que o material e o imaterial conjugam-se e complementam-se, tanto no passado, como no presente [21].

A era digital é confusa, simultaneamente envolvente e alienante. A rede (*network*) veio permiti-

tir viajar de maneiras nunca antes possíveis, mas deixou muitos sentidos por potenciar ou mesmo estimular. Há uma dissonância entre o “*novo reino da experiência digital*” e a experiência física de estar sentado no computador. Enquanto os novos media digitais proliferam, assistimos a um ressurgimento das formas mais tácteis e analógicas. A ascensão dos processos de produção tecnológica, como a impressão 3D e o desenho generativo, veio acelerar a discussão e a “*contaminação*” entre os formatos digitais e os formatos físicos (tangíveis).

Propomos aqui uma definição de estética da inter-relação moda, média-arte digital/computacional e teatro, aquela que integra as dimensões acima referenciadas, conjugadas pela imanência de uma materialidade, se quisermos, de uma rematerialização dos artefactos, que assumem características pós-digitais, onde o público é convocado não apenas para a fruição mas para a ação, em cenários de intervenção de cariz teatral, profundamente interpeladores. Não é mais uma estética dos media digitais mas da rematerialização pós-digital, inter-relativa e inclusiva.

2.4 CONTRIBUTO ATRAVÉS DA PRÁTICA ARTÍSTICA: A INSTALAÇÃO PIXEL2

Pixel2 foi apresentada no Festival Paratissima, em Lisboa, em Julho de 2016, e em Setembro do mesmo ano, no Espaço InVitro, na Universidade Aberta, Palácio da Ceia, também em Lisboa.

Esta instalação tem como ponto partida a forma básica quadrangular dos pixels. Os pixels são, inevitavelmente, associados às origens da arte digital, mas não se limitam a isso. São pertença das anti-

gas imagens tipográficas; dos quadratins – unidades de medida utilizada em tipografia, que define a proporção do comprimento e altura da letra, em relação ao tamanho do ponto da fonte escolhida – e das picas – medida de distância tradicional na tipografia anglo-saxónica. Na linguagem plástica o quadrado é uma das formas primárias, a par do triângulo equilátero e do círculo.

Este trabalho desenvolve a representação pictórica dos pixels com diferentes tecnologias artísticas e diversos materiais, aliados a aplicações de média-arte, onde as experiências com os materiais físicos se virtualizam e materializam, recorrendo a outros valores expressivos/plásticos.

A instalação é composta por:

1. Duas estruturas cúbicas independentes, que se conjugam (e podem adaptar-se às dimensões de diferentes espaços);
2. Cada face desta estrutura contém um painel, de 2m x 2m, onde é explorada a representação gráfica do pixel através de diferentes formas de expressão: pintura, gravura digital, modelação têxtil, bordado.
3. No chão, entre as duas estruturas cúbicas está uma peça de tapeçaria, composta por fragmentos quadrangulares de diferentes fotografuras digitais;
4. Sobre esta peça quadrada no chão, surgem duas estruturas têxteis tridimensionais, formadas, também elas por uma estrutura de quadrados que as sustentam, modelam e permitem criar diferentes formas;
5. Projeções de várias imagens desenvolvidas com base no trabalho apresentado nos diferentes painéis;
6. A instalação é ainda complementada por Realidade Virtual Aumentada (RVA) com a utilização de aplicações, a instalar nos tablets e smartphones, como o Aurasma e Augment.



Figura 4
Instalação Pixel2, do Acção
de Candeia e Saldas Pereira
(2016), Festival Paratissa-
SMA, Lisboa, Julho 2016

Ao longo dos dias da exposição, espectadores passaram no espaço da instalação a observar os painéis de perto e de longe. Sentiram as texturas, compararam as diferentes técnicas, procuraram os melhores ângulos para aceder à RVA. Mas também, e sem que ninguém os guiasse a isso, vestiram as obras, e fotografaram-se imersos nas obras, e de cada vez que vestiam e posavam para a fotografia assumiam uma personagem diferente.

Através da imersão no espaço cénico de Pixel2, onde os espectadores intuitiva e voluntariamente imergem, vestem a instalação e sentem-se parte integrante desta – fotografam-se, retratam-se, representam. A imersão na fisicalidade da instalação transporta-os para um espaço de representação. A experiência de fruição assume também a dimensão ativa, da representação, imersos em cenário com características pós-digitais.

3. CONCLUSÃO

A inter- e multidisciplinaridade traz novos domínios e interpretações ao campo das artes. Potencia a criação de nova expressões e narrativas estéticas, abrindo as portas a novos desafios e hipóteses, tanto formalmente, como face à reação do público aos temas tratados e cenários de fruição-experimentação propostos.

O papel do espetador encontra-se em constante mudança, assumindo diferentes formas e desafios. Numa era a que filósofos, como Gilles Lipovetsky, denomina de hipermodernidade, onde a informação é omnipresente e o conhecimento rápido e vago, o espetador é cada vez mais exigente e participativo. O sistema da moda não é alheio a esta revolução, e expandiu-se, sendo necessário percebê-lo, da mesma forma que é preciso conhecer e apercebermo-nos da média-arte que está cada vez mais presente em todos os meios e formas de expressão artística e cultural. Cada vez mais se multiplicam as discussões acerca da média-arte na contemporaneidade, permitindo constatar que não há apenas uma corrente estética; nem um acordo sobre o que é digital e pós-digital; nem sobre o que é moda e a sua influência no nosso quotidiano.

Neste artigo apresentamos uma discussão sustentadora de uma proposta para uma definição de uma estética que inter-relaciona a moda, a média-arte (digital/computacional) e o teatro. Esta estética abraça dimensões dos media digitais, da virtualização dos processos e sistema de moda, da rematerialização pós-digital, interpelativa e teatral.

CAPÍTULO/CHAPTER 29

MÉTODOS ETNOGRÁFICOS APLICADOS AO DESENVOLVIMENTO DE PROJETOS DE DESIGN

CONTRIBUIÇÕES DA ETNOGRAFIA À EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO E À FUNÇÃO SIMBÓLICA DO PRODUTO

Resumo: Anteriormente, nos projetos de design, valorizava-se constantemente as características físicas e funcionais dos produtos. Porém, cada vez mais, são desenvolvidos projetos de design prioritariamente centrados no usuário. Isso requer a compreensão de valores mais amplos sobre os usuários do que os oferecidos pelo design tradicional. Logo, os estudos sobre a Experiência do Usuário adquire força, exigindo dos designers contemporâneos conhecimentos de nuances emocionais e subjetivos dos usuários. A subjetividade e as emoções são consideradas experiências simbólicas. Portanto, é preciso aprimorar as experiências dos usuários a partir da função simbólica do produto. Para isso, os designers vem se aproximando dos estudos e práticas da Antropologia, principalmente a etnografia, já que ela decodifica atributos simbólicos e emocionais contidos nas experiências dos usuários. Este artigo discute a contribuição da etnografia no desenvolvimento de projetos de design, especialmente no que tange à Experiência do Usuário e a função simbólica do produto. Metodologicamente utilizou-se uma pesquisa exploratória conduzida por revisão de literatura.

Palavras-Chave: Experiência do usuário; Função Simbólica; Design de Produto; Etnografia; Simbólico.

Abstract: Previously, in the design projects, the physical and functional characteristics of the products were constantly valued. However, more and more, design projects are focused primarily on the user. This requires the understanding of broader values about users than those offered by traditional design. Therefore, the studies on the User Experience acquire strength, requiring contemporary designers to know the user's emotional and subjective characteristics. Subjectivity and emotions are considered symbolic experiences. Therefore, it is necessary to improve user experiences from the symbolic function of the product. For this, the designers have been approaching the studies and practices of the Anthropology, mainly the ethnography, since it decodes the symbolic and emotional attributes contained in the experiences of the users. This article discusses the contribution of ethnography in the development of design projects, especially with regard to User Experience and the symbolic function of the product. Methodologically, we used an exploratory research conducted by literature review.

Keywords: User experience; Symbolic function; Product Design; Ethnography; Symbolic

PARA REFERENCIAR ESTE CAPÍTULO / TO REFERENCE THIS CHAPTER:

Souza, F.; Araújo, S.; Merino, G.; Merino, E. (2017). Métodos Etnográficos Aplicados ao Desenvolvimento de Projetos de Design – Contribuições de Etnografia à Experiência do Usuário e à Função Simbólica do Produto. Em D. Raposo, J. Neves, J. Pinho & J. Silva, *Investigação e Ensino em Design e Música* (239-248). Castelo Branco: Edições IPCB. Retrieved from Journal URL: <http://convergencias.ipcb.pt>

1. INTRODUÇÃO

Algumas décadas atrás, influenciado pelas demandas da Revolução Industrial, o design teve sua atuação

intimamente atrelada ao pensamento racional e ao tecnicismo da produção de bens de consumo em série. Assim sendo, de acordo com Martins e Linden (2012), os projetos e as metodologias em design,

[14] Marcos, Adérito (2012). "Instanciando mecanismos de *art/etnografia* no processo de criação em arte digital/computacional". Invisibilidades. Revista Ibero-americana de pesquisa em educação, cultura e artes, 9, Setembro 2012, pp.138-145

[15] Benjamin, Walter (1936-9). "A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica". Sobre a arte, técnica, linguagem e política, 2012, Relógio d'Água

[16] Irwin, Rita L. (2004). "A *art/etnografia*: uma investigação metanômica". Barbosa, Ana Mae; Amaral, Lilian (eds). Interterritorialidade: mídias, contexto e educação, Senac, pp. 87-104

[17] Huptamo, Erkki (2007). "Twin-touch-test-redux: Media archaeological approach to art, interactivity and tactility". Oliver Grau (edit.), Media Art Histories, The MIT Press

[18] Bolter, Jay D.; Grusin, Richard (1998). Remediation. Understanding New Media, The MIT Press

[19] Pais, Filipe (2013). "The Postdigital Art is Made of Paper, Cardboard and ABS" in Proceedings of the 3rd Computer Art Congress, 25, February, 2013, Paris

[20] Stallabrass, Julian (1997). "Money, disembodied art, and the turing test for aesthetics". J. Stallabrass, S. Buck-Morss, Lonidas Donskis, Ground Control – technology and utopia, Black Dog Publishing, pp. 62-111

[21] Miller, David (2015). "Technology and human attainment". Postdigital artisans. Craftmanship with a New aesthetic in Fashion, Art, Design and Architecture, Frame Publishing

[22] MetMuseum (2011). "Alexander McQueen. Savage Beauty". The Metropolitan Museum of Art. <http://blog.metmuseum.org/alexandermcqueen/dress-no-13/>

[23] McQueen, Alexander (2010). Plato's Atlantis. [Video] Showstudio, disponível em <http://www.youtube.com/watch?v=CVN4WUKZjA>

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

[1] Santaella, Lúcia (2016). Temas e dilemas do pós-digital: a voz da política, Paulus Editora

[2] Openshaw, Jonathan (edit.) (2016). Post matter, disponível em <http://www.postmatter.com/>

[3] Lipovetsky, Gilles; Serroy, Jean (2013). O capitalismo estético na era da globalização, Edições 70

[4] Shanken Edward A (2016). "Contemporary art and new media. Digital divide or hybrid discourse?". Christiane Paul (edit.). A companion to digital art, John Wiley & sons, pp. 463-481

[5] Lipovetsky, Gilles; Serroy, Jean (2010). O ecrã global. Cultura mediática e cinema na era hipemoderna. Edições 70

[6] Lipovetsky, Gilles (2016). Da leveza. Para uma civilização do ligeiro. Edições 70

[7] Feral, Josette; Bermingham, Roland (2002). "Theatricality: The specificity of theatricality language". Substance, vol. 31, no. 2/3, issue 98/99: Special Issue: Theatricality (2002), University of Wisconsin Press

[8] Vogiatzaki, Emmanouela; Santorinos, Manthos (2011). "Illusionistic Environments – Digital Spaces". Body, Space & Technology Journal, vol. 10/number 01. Brunel University – 2011, ISSN: 1470-9120: <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol1001/emmanouelavogiatzaki.pdf>

[9] Godart, Frédéric (2010). Sociologia da moda, Senac

[10] Marcos, Adérito; Branco, Pedro; Carvalho, João (2009). "The computer médium in digital art's creative process". James Brame & Giovanni Vicenti (Eds.), Handbook of Research on Computational Arts and Creative Informatics, IGI Publishing

[11] Santaella, Lúcia (2003). "Panorama da arte tecnológica". Culturas e artes do pós-humano. Da cultura das mídias à cibercultura, Paulus Editora

[12] Arantes, Priscila (2005). Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital, disponível em <http://www.scielo.br/pdf/ars/v3n6/04.pdf>

[13] Townsend, Dabney (1997). Introdução à estética. História, correntes, teorias, Edições 70

Felipe Machado de Souza¹
mazafelipe@gmail.com

Sharlene Araújo¹
sharlene.melanie@gmail.com

Giselle Merino¹
gisellemerino@gmail.com

Eugenio Merino¹
merino@cceufsc.br

¹ Universidade Federal de Santa Catarina

ARTEFACT PRESENTATION AND ARTIST TALK



INVITRO
ART TECHNOLOGY SCIENCE

ACÁCIO DE CARVALHO & SELMA PEREIRA

“Pixel²”

12th DECEMBER 2016 | 13:00h-18:00 | FREE ADMISSION

Buffet lunch at 13:00h followed by participatory performance developed by students of the Master course in Arts and Education (MAE) of UAB and two classes (one of 1st cycle and another of the secondary) on the exposed work.

INVITRO SPACE | UNIVERSIDADE ABERTA | RUA DA ESCOLA POLITÉCNICA, 147, 1269-001 LISBON, PORTUGAL



"Pixels are inevitably associated with the origins of digital art, but are not limited to that. They belong to the old typographic images, of quadratics - unit of measurement used in typography, which defines the proportion of the length and height of the letter, in relation to the size of the point of the chosen font - and the picas - traditional distance measurement in Anglo-Saxon typography. In plastic language the square is one of the primary forms, along with the equilateral triangle and the circle, and it is precisely this basic form that makes up the pixel."

The **Pixel²** installation (pixel squared) develops the pictorial representation of the pixel, in different artistic technologies and diverse materials, together with applications of media art, where the experiences with the physical materials are virtualized and use other expressive / plastic values.

It is an interactive installation composed of two independent parallelepipedic structures, each face of this structure housing two panels, where the graphic representation of the pixel is explored through different forms of expression. The piece is also composed of Augmented Virtual Reality (RVA) elements by the use of apps to be installed in tablets and smartphones, such as Aurasma and Augment and projections of several images based on the work presented in the different panels. The installation - which took as conceptual and formal reference the origins of digital art, obliges the viewer to a displacement and interaction aiming to broaden and expand the perception and experimentation of the different components of the work. Its presentation at INVITRO establishes a program for the dissemination and mediation of the research and creation work developed by PhD students in Digital Art-Media at Universidade Aberta, bringing public innovation and research in a hybrid field of artistic, creative and technological development.

ACÁCIO DE CARVALHO Vila Nova de Gaia, Portugal, February 1952. Plastic Arts Course by the Escola Superior de Belas Artes of Porto, 1980. Master's Degree in Scenography (Master of Fine Arts in Scene Design 86/88) by the University of Boston, USA. Assistant teacher at the Arts and Crafts Department of Escola Superior de Educação of IP Porto. Between 1972/82 works as graphic designer in a Newspaper of Porto - Jornal de Notícias. Since 1965 he has participated in more than 100 theater productions (Opera, Dance and Cinema) as an actor, director and mainly as a set designer. Participation in numerous collective exhibitions.

SELMA PEREIRA PhD student in Digital Art-Media, Universidade Aberta/University of Algarve; Masters in History of Algarve, University of Algarve; Graduate in Fashion and Textile Design at ESART - Polytechnic Institute of Castelo Branco.

YOU CAN INTERACT FREELY WITH THE WORK.
YOU CAN TOUCH IT,
YOU CAN DRESS IT,
YOU CAN REARRANGE SOME OF IT'S ELEMENTS.



TO ACCESS THE CONTENT IN AUGMENTED VIRTUAL REALITY INCLUDED IN THE PIXEL2 WORK, PLEASE DOWNLOAD FOR FREE TO YOUR SMARTPHONE OR TABLET ONE OF THE FOLLOWING APPS:

AUGMENT

AURASMA

at iTunes, Apple or Google Play Store

THEN OPEN THE APPLICATION,
POINT THE CAMERA OF YOUR DEVICE TO EACH
OF THE FACE OF THE ARTIFACT
AND DISCOVER WHICH KEEP NEW SURPRISES!



Carvalho, A., Pereira, S. (2016), "Ecoações. Uma instalação de Media-Arte", in 2016 23º Encontro Português de Computação Gráfica e Interação (EPCGI), Eurographics, Universidade da Beira Interior.

Ecoações

Uma instalação de *Media-Arte*

Acácio Rodrigues de Carvalho

Centro de Investigação em Arte e Comunicação –
Universidade Aberta
Portugal
acarvalho@ciac.uab.pt

Selma Eduarda M. S. Pereira

Centro de Investigação em Arte e Comunicação –
Universidade Aberta
Portugal
spereira@ciac.uab.pt

Abstract—Ecoações explores the relationship between traditions and digital media as patrimonial expression. The Installation is a theatrical space of representation, scenography that consists of textile sculpture, ceramics, soundscape and video projection.

Presented at the Biennial of V. N. de Cerveira in 2015, the concept of Ecoações is based in the desire to join the Algarve traditions in the areas of traditional textiles, regional pottery, customs and the characteristic sounds of the region to the potentialities of Digital Media-Art.

The Installation as scenography space implies in its all the theatricality of the visual narrative, hearing and tactile as result of the various senses of what is tradition.

In Ecoações, the scenic space invites spectators to immerse themselves in the subject. The soundscape, the qr-codes and the projected videos bring a new dimension to the heritage and traditions addressed, giving them a contemporary aesthetic, providing an interactive experience to the public at the same time it provides them with more information on the subject.

In this paper we present the Ecoações project, the concepts, aims and the challenges of combining the scenic space, the traditions and the digital media-art.

Keywords—*Scenography, Theatricality, Installation, Soundscape, Textile, Interaction, Traditions*

I. INTRODUÇÃO

A *Media-Arte* recorre à tecnologia como ferramenta artística e como motor criativo para a produção de arte contemporânea – a *media-arte* é algo mais do “que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples interação da arte em circuitos massivos como a televisão e a internet” [1], é a arte produzida com os meios do seu tempo, e como tal torna-se na expressão de criação artística contemporânea que melhor manifesta as sensibilidades e os saberes do homem atual [2] fruto de um metódico processo de investigação e criação artística.

Ecoações é uma instalação apresentada na *Bienal de Cerveira 2015*. Trata-se de um espaço de representação teatral,

cenográfico, composto por escultura têxtil, cerâmica, *soundscape* e projecção de vídeo (veja-se imagem 1).

Partindo da temática proposta pela Bienal da Cerveira: “Olhar o passado – Construir o futuro”, o nosso conceito surgiu com a vontade de unirmos as tradições algarvias, nas áreas dos têxteis artesanais, da cerâmica regional, dos costumes e dos sons característicos da região, às potencialidades da *media-arte* digital.

Nesta instalação a *media-arte* digital tem um papel fulcral, é através da *media-arte* que criamos um espaço cénico que convida os espectadores a imergir na temática. O *soundscape*, os *qr-codes* e o vídeo projectado trazem uma nova dimensão ao património e tradições abordadas, conferindo-lhes uma estética contemporânea, proporcionando uma experiência interactiva ao público, ao mesmo tempo que lhes fornece mais informações acerca da temática.

O título *Ecoações* advém como corolário do jogo entre os termos e/ou conceitos “eco” (natureza, sons e tradições) e “equação” (quantidade variável) da linguagem matemática. *Ecoações* é um espaço de representação teatral, cenográfica, que une as tradições portuguesas ligadas aos têxteis e à olaria com a *media-arte* digital, tendo em vista a preservação patrimonial.

Das tradições escolhemos os têxteis artesanais algarvios, a olaria regional e os sons característicos dos costumes associados a estas actividades. Do Teatro, a cenografia, e os figurinos. Das artes plásticas, a escultura (figura humana) e os murais em baixo-relevo. Da *media -arte digital* o *soundscape*, os *Qr-codes* e a projecção de vídeos.

A *media-arte* permite unir aos têxteis elementos como a narrativa e o som, atribuindo-lhes uma nova expressão e potencialidade, mas também novas hipóteses para o ensino e preservação do património têxtil.

O património têxtil português é fruto de um apurado e minucioso processo de produção de uma peça artesanal, envolto numa “magia” de transmissão oral do “saber fazer”, da passagem do saber de pais para filhos, da vida em comunidade, do contacto com a natureza, entre muitos outros. Faz parte da nossa história e, a sua salvaguarda e registo, é de grande

importância para que estes conhecimentos não sejam esquecidos.

Ecoações, vem assim, convidar o espectador a visitar a história e entrar na narrativa que compõe este espaço cénico.

A sonoplastia (diálogos, ruídos de máquinas e envolvente) remete os ouvintes para memórias e lembranças de lugares, e locais específicos. Em *Ecoações*, o *soundscape* é uma forma de conduzir o espectador ao passado, à história e, talvez mesmo, a despertar os ouvintes um sentimento de pertença e familiaridade a esses mesmos lugares.

O espaço cénico, criado pela perpendicularidade entre as duas formas paralelepípedicas, converte-se numa narrativa visual, auditiva e táctil.

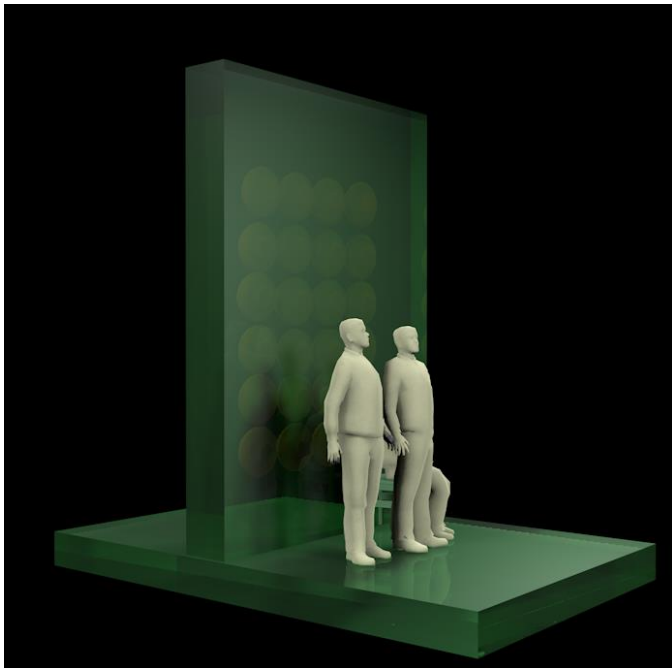


Imagem 1: Vista Geral da Maquete 3D da Instalação

II. TRABALHO RELACIONADO

Para contextualizar as influências do nosso trabalho, é preciso recuarmos até à *arte moderna* e às rupturas com as estruturas do espaço, tempo, movimento e ordem dos modelos visuais herdados dos antepassados e percursos da *media-arte digital*. Os vanguardistas não aceitando os princípios artísticos que imperavam, reivindicaram a ampliação dos processos artísticos tradicionais através da mediação dos dispositivos tecnológicos: o inegável contributo de Marcel Duchamp [3] e os Dada [4] no processo de hibridização das artes, na instalação, nos conceitos de espontaneidade e o acaso; da Arte Conceptual [5]; e no Grupo Fluxus [6], considerado pioneiro na arte computacional.

Um das principais referências para a concepção e desenvolvimento desta instalação é o trabalho artístico do escultor americano George Segal (1924-2000) [7]. As suas esculturas de gesso à escala real (1/1) e o modo como representa as situações e os simples gestos quotidianos nas suas composições.

O trabalho escultórico com utilização de tecidos e padrões coloridos do autor Yinka Shonibare. [8] O impacto das suas esculturas sobre a temática pós-colonialista, construídas através de uma mistura de cores e formas têxteis, em poses encenadas e corpos muito simplificados.

E ainda, pela integração da moda, som e vídeo em instalações de arte, o trabalho dos designers Hussein Chalayan [9], Alexander McQueen [10] e Viktor&Rolf [11].

Em 2002, Viktor&Rolf influenciados pelo cinema na apresentação da colecção *Long live the immaterial (or Bluescreen) collection* os manequins surgem na *passarele* vestindo *bluescreens* – ao ser projectado o filme os manequins tornavam-se efeitos especiais vivos no filme.

Hussein Chalayan, desde o início da sua carreira, em 1993, tem vindo a trabalhar com equipas multidisciplinares aliando a moda, a arquitectura e a tecnologia.

III. A INSTALAÇÃO

A. Descrição da instalação

O espaço cénico é composto por:

- Três figuras humanas esculpidas com tecidos;
- Uma estrutura paralelepípedica em 'T', construída em tubo de ferro e forrada com vidro acrílico transparente;
- Uma das paredes contém um baixo-relevo constituído por peças cerâmicas.

A componente de *media digital* desta instalação é composta por:

Soundscape (integrado no baixo-relevo de cerâmica);

Ligações *QR-codes* para aceder a informações na internet sobre os materiais utilizados;

Vídeo-Arte projectada nas figuras e espaço circundante;

As figuras, em tamanho real, são esculpidas reutilizando tecidos tradicionais da região. São representadas em poses quotidianas, como se o movimento tivesse sido “congelado”, o instante fotografado, fazendo alusão e/ou citando as obras do escultor George Segal. Os tecidos tradicionais são: algodão, lã e linho, com as técnicas de tecelagem, bordado e malha artesanal (veja-se imagem 2).

O baixo-relevo é composto pela combinação de 38 peças de cerâmica regional. É neste baixo-relevo que é integrado o artefacto digital de *soundscape*. (veja-se imagem 3) No interior de algumas dessas peças existe um pequeno dispositivo (*earphone*) que permite ao espectador, quando se aproxima da peça, ouvir os sons (são ruídos próprios das actividades artesanais, falares e fragmentos de entrevistas feitas aos artesãos activos na região sobre as técnicas e tradições). O espectador é assim convidado a explorar o mural de forma a descobrir os vários sons e a localização das suas fontes sonoras (veja-se imagem 4).

O som é transmitido através de *iPod* e difundido através de pequenos (*earphones*) auscultadores de ouvido. Cada peça cerâmica tem dois furos, um que serve para fixação e um para a passagem do som. A forma côncava da peça de cerâmica assume a função de auscultador para o espectador, facilitando a audição de cada som separadamente.

As estruturas paralelepípedicas, perpendiculares entre si, são o suporte das figuras em tecido e do baixo-relevo cerâmico, criando um espaço de representação. Este dispositivo comporta também a iluminação da peça e o suporte para a projecção do vídeo (veja-se imagem 5).

O vídeo, com uma narrativa orgânica sobre a aquisição das matérias-primas, é projectado sobre as figuras têxteis, expandindo-se sobre toda a área envolvente, até encontrar uma superfície opaca. Através da imaterialidade da projecção todo o espaço envolvente, incluído os transeuntes e os espectadores que exploram a instalação, transformam-se em ecrãs integrantes da instalação.

Os *qr-codes* estão colocados no *poster* informativo. A leitura destes códigos, feita através de um *tablet* ou de um *smartphone* permite o acesso digital à informação detalhada sobre as aplicações dos tecidos tradicionais nas figuras. As informações estão organizadas num *blog* a que o utilizador poderá aceder sempre que quiser.



Imagem 2 - *Ecoações, Frente, Bienal de Cerveira 2015.*



Imagem 3 - *Ecoações, Trás, Bienal de Cerveira 2015.*

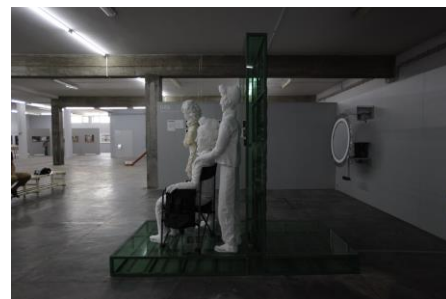


Imagem 4 *Ecoações, Lateral, Bienal de Cerveira 2015.*



Imagem 5 - *Frame do vídeo projectado*

B. A relação com o espectador

Ecoações é um espaço de representação, no qual o espectador pode andar na estrutura acrílica envolvente para tocar e interagir com os elementos que compõem a instalação: sentir

os tecidos das figuras têxteis, observar os pormenores, tocar e procurar as fontes sonoras nas peças de cerâmica do baixo-relevo, encostando o seu ouvido. *Ecoações* convida os espectadores a participar na própria instalação e a reflectir sobre ela.

Ao aproximar-se do espaço da instalação, o espectador começa a avistar a estrutura acrílica envolvente com as figuras têxteis. O vídeo projectado sobre as figuras têxteis, tem uma narrativa orgânica que reflecte o processo de aquisição das matérias-primas. O som serve de enquadramento sonoro da instalação.

No baixo-relevo, o espectador/ouvinte tem de procurar quais são as peças de cerâmica que são fontes de som e aproximar o seu ouvido da peça para conseguir ouvir e, por conseguinte, identificar o som. Os sons são falas, e ruídos característicos da região algarvia e das actividades ligadas à olaria e aos têxteis, que pretendem remeter os espectadores/ouvintes para memórias e lembranças de lugares (imagem 8).

Para possibilitar que a instalação forneça informações mais específicas aos espectadores e, simultaneamente, permitir que estes possam aceder a essas informações mais tarde, e em qualquer outro local, foi criado um *blog* com informações acerca das características e da história dos materiais têxteis reutilizados nas figuras de *Ecoações*, assim como *links* para sítios *web* onde o espectador pode encontrar mais conteúdos. O acesso a este *blog* é feito através dos *Qr-codes* existentes no poster informativo. A cada uma das três figuras corresponde um *qr-code* e uma página diferente acerca dos materiais reutilizados. O *blog* pode também ser acedido através do endereço *web* mas o utilizador só tem acesso a este endereço após aceder por um dos *Qr-codes* existentes no *poster* informativo.



Imagem 8 - Espectador a ouvir artefacto sonoro

IV. CONCLUSÃO

Os artefactos digitais trazem novos domínios ao património e aos têxteis. Criam uma nova expressão e abrem as portas a novos desafios e hipóteses, tanto formalmente, como à reacção

do público aos temas tratados, e ainda, no que diz respeito ao ensino e preservação dos saberes tradicionais.

O espectador encontra-se em constante mudança. Numa era a que filósofos, como Gilles Lipovetsky, denominam de hipermodernidade, onde a informação é omnipresente e o conhecimento rápido e vago, o espectador é cada vez mais exigente e participativo. Cada vez há mais o que ver e menos tempo para perceber, daí a necessidade de adicionar aos temas e objectos significantes uma nova expressão e uma narrativa eficaz. Uma estética contemporânea, que atraia novos públicos e que os interpele nos assuntos algo esquecidos, ou que simplesmente já não há tempo para eles.

O património não é necessariamente algo dos antigos, *Ecoações* traz essas “coisas” dos antigos para o actual, não esgota o tema, mas sim, abre a porta para outras formas de interpretar.

V. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Machado, A. Arlindo (2002), “Arte e mídias: aproximações e distinções”, *Galáxias* (pp. 19-32), nº 4.
- [2] Marcos, A., Branco, P. & Zagalo, N. (2009), “The creation process in digital art”, in Furth B (ed), *Handbook of multimedia for digital entertainment and arts* pp. 601-615, Book Chapter 27, Nova Iorque: Springer.
- [3] Moma (2016). Marcel Duchamp, *Moma*. retrieved October, 29, 2016, from <http://www.moma.org/artists/1634?locate=pt>.
- [4] Tate (2016), Dada, *Tate*, Retrieved October, 2016, from <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/d/dada>
- [5] Tate (2016), Conceptual Art, *Tate*, Retrieved October, 2016, from <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/c/conceptual-art>
- [6] Tate (2016), Fluxus, *Tate*, Retrieved October, 2016, from <http://www.tate.org.uk/learn/online-resources/glossary/f/fluxus>
- [7] Segal (2015), *The George and Helen Segal Foundation*, Retrieved March, 2015, from http://www.segalfoundation.org/about_bio.html.
- [8] Shonibare, Y.(2015), *Yinka Shonibare MBE* (RA), Retrieved March 2015, from <http://www.yinkashonibaremb.com/home/>.
- [9] Chalayan, H. (2015), *Chalayan: Art Project*, Retrieved March, 2015, from <http://chalayan.com/art-projects/>.
- [10] Fashion Tv (2011), *Alexander McQueen – The story of* [video], Retrieved October, 2016, from <https://www.youtube.com/watch?v=WGQX6BDsNkc>
- [11] Viktor & Rolf (2016), *Viktor & Rolf*, Retrieved October 2016, from <http://www.viktor-rolf.com/fashion-artists/>

Pereira, S. (2015), "Demora-te: uma instalação sobre têxteis tradicionais", 7th International Conference on Digital Arts, pp. 287-290, ISBN: 978-989-99370-0-0.

Demora-te: Instalação sobre os têxteis tradicionais

Selma Silva Pereira

Doutoranda em Média-Arte Digital, Universidade Aberta, Universidade do Algarve

Resumo — Apresentação da proposta de uma instalação a apresentar durante a Artech 2015. A instalação consiste na combinação de um objeto têxtil com a arte digital, dando assim novas expressões ao têxtil.

A instalação é um alerta para a importância da preservação do património imaterial, do “saber fazer” os objetos tradicionais segundo as suas técnicas e processos de fabrico originais, que se vão perdendo.

Palavras Chave — narrativa digital, literacia, têxtil, património.

I. Introdução

O presente artigo consiste na proposta de uma instalação de arte a apresentar durante a Artech 2015. A instalação, composta por um artefacto têxtil físico e um artefacto digital, e explora a relação entre a moda e a arte digital como expressão patrimonial.

Na indústria da moda e têxtil, nos últimos anos, tem se vindo a afirmar o movimento *slow fashion*, que embora ainda se encontre em fase desenvolvimento destaca-se pela sua oposição face a uma *fast fashion* consumista e materialista.

A *slow fashion* defende uma moda sustentável, de qualidade, que respeita as tradições e as origens dos produtos. Embora este movimento tenha uma grande influência em Portugal, o nosso património têxtil é merecedor de uma especial atenção [1].

Dado a natureza física dos produtos de moda/têxtil considero importante a interação do espetador com o objeto têxtil real, contudo o artefacto digital associado à instalação permite acrescentar outros domínios ao objeto têxtil, assim como também permite a exibição e o acesso a artefactos digitais em múltiplos contextos e espaços, reais ou virtuais [2].

O título da instalação “Demora-te” é uma referência ao demorado e minucioso processo de produção de uma peça têxtil artesanal, à falta de tempo contemporânea para aprender e usufruir dos saberes tradicionais e da “magia” que os envolve: da passagem do saber de pais para filhos, da vida em comunidade, do contacto com a natureza, entre muitos outros fatores.

O artigo é composto por uma breve contextualização, uma abordagem ao estado da arte e a descrição da instalação, por último a discussão e considerações finais, seguidas pelas referências bibliográficas.

II. Contextualização

Como já foi referido, o objetivo da instalação proposta é a exploração das potencialidades geradas

pela relação entre têxteis e a arte digital como expressão patrimonial.

Tendo a minha formação académica se iniciado por design de moda e têxtil, depois história e atualmente média-arte digital, o meu trabalho criativo passa por criar objetos de moda e têxteis segundo várias perspetivas disciplinares. Talvez daí venha o meu interesse pela transdisciplinaridade dos artefactos de moda.

A instalação proposta surge no seguimento de uma vídeo-instalação, intitulada “Al-Andaluz Têxtil”[3], que apresentei, em Julho de 2014, numa exposição integrada no 2º Retiro Doutoral de Média-Arte Digital, cujo tema foi “Poéticas Digitais em Al-Mut’amid. Inovação, poesia e inclusão” [4].

A vídeo-instalação “Al-Andaluz Têxtil” reuniu a história dos têxteis islâmicos do Al-Andaluz, um filme de animação e moda. O vídeo de animação, projetado sobre uma peça de moda, consistiu numa narrativa inspirada em dois fragmentos de tecidos islâmicos,

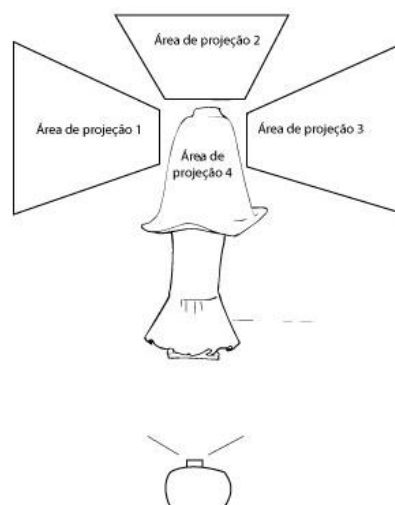


Imagem 1 Esquema ilustrativo da instalação "Al-Andaluz têxtil" (2014)

pertencentes um ao período califal e outro ao período almorávida. A partir desses fragmentos de tecidos foi criada uma narrativa onde através de uma viagem no tempo os espetadores são convidados a fazer algumas paragens, mas neste caso, não visitarão sítios, locais, mas sim tecidos, onde os elementos que ornamentam os tecidos ganham vida [veja-se imagem 1 e 2].

A instalação proposta, tal como aconteceu na instalação anterior, combina o objeto têxtil com a arte digital. Mas, nesta nova instalação, o objeto têxtil possui já alguma interatividade, para além de permitir também

que o espetador lhe toque, observe de perto e sinta o próprio objeto. Este artefacto físico é acompanhado por um tablet e possui qr codes estampados no próprio artefacto físico (objecto têxtil), através dos quais o espetador é convidado a interagir com uma narrativa digital, obter mais informações sobre o processo de desenvolvimento dos artefactos e da instalação (o processo de criação e produção está gravado e o registo será disponibilizado nesse mesmo website) [veja-se imagem 3].

III. Estado da Arte

A moda nasce da Modernidade e tem um grande impacto desde o início do século XX [5]. Em 1979, Gillo Dorfles considerou-a como um importante fenómeno social e económico, indicador do gosto de cada época e base estética e crítica de um determinado período histórico [6].

A era digital contemporânea traz consigo a transformação característica pelo movimento sincrónico e global das tecnologias e dos meios, da economia e da cultura, do consumo e da estética. Todas as conexões com o mundo transformaram-se de forma crescente pela multiplicidade de interfaces e ecrãs que convergem, comunicam e conectam entre si [7].

Ao mesmo tempo que a internet abre novas portas ao consumo de moda, mudando radicalmente as noções de produção e de consumo, difunde também movimentos, como a *slow fashion*, que defendem a sustentabilidade, a ética, o custo justo e o reconhecimento das economias locais [1].

A *slow fashion* ganha importância na Europa, entre 2010 e 2011, com projetos como o Urban Knitting, Guerrilla Knitting, Yarn Bombing e Knit the City. Em Espanha, em 2011, a *slow fashion* foi difundida para consciencializar o consumo e os benefícios da lã [1].

O nascimento da *slow fashion* está subjacente ao movimento *slow food*, nascido com o desejo de desfrutar a comida tradicional, respeitando as tradições e as origens dos produtos base. Opondo-se à *fast fashion*, a *slow fashion* unifica as correntes eco, éticas e verdes, mas surge estigmatizada pela baixa rentabilidade e elevado tempo de produção [1].

A *fast fashion*, ao garantir a comercialização de produtos a baixo preço, torna-se acessível a um público muito vasto, e é designada como a democratização da moda. Contudo a *slow fashion*, contrária à *fast fashion* pela sua própria ideologia, está imersa na democratização, envolvendo-se e fomentando projetos, como “*Do it yourself*”, que não implicam necessariamente transações económicas [1].

Como já afirmei anteriormente neste texto, a internet ajudou em muito a difusão de movimentos como a *slow fashion* através do intercâmbio da informação, facilitado pelas comunidades virtuais e das redes sociais, mas

também da digitalização do ambiente físico e do crescente poder dos *trendsetters* [1].

IV. A instalação proposta

No processo criativo e de produção da instalação é dada uma maior componente conceptual e artística. A componente tecnológica é encarada como um meio de dar forma ao conceito/obra e não como um fim só por si.

A instalação está ainda em fase de desenvolvimento, estando finalizada na data da exposição. Na fase em que a instalação se encontra à data da produção deste artigo, está ainda a ser testada a forma como o espetador irá interagir com o artefacto físico, e a melhor maneira do espetador aceder e interagir com a narrativa digital.

Requisitos técnicos

Descrição do artefacto físico

O objeto têxtil consiste num busto de uma personagem idosa em tecido e duas mãos esculpidas em tecido e arame. Ornamentada por elementos criados em tecido e malha. Base em arame e materiais têxteis.

A escolha de criar um busto de uma personagem idosa deve-se ao facto de o “saber fazer” as artes têxteis tradicionais portuguesas é um conhecimento comum entre as pessoas idosas, sobretudo mulheres, mas também é um saber que poucos jovens aprendem, daí muito desse saber estar em risco de cair em esquecimento (para além do saber de várias técnicas têxteis, e não só, que já foram mesmo esquecidos). As mãos representam a importância do trabalho manual, que em tanto marcaram as artes tradicionais.

O objeto têxtil tem qr-codes estampados que o espectador deve descobrir para aceder e interagir com artefacto digital. A descoberta destes elementos no artefacto físico, faz com que o espetador tenha de prestar atenção ao artefacto físico e a explorá-lo.

Descrição do artefacto digital

O artefacto digital é composto por um website onde o utilizador pode aceder a:

- Narrativa digitais onde o utilizador é convidado a interagir com animações acerca das formas tradicionais de produção têxtil portuguesas;
- Apresentação do processo criativo e produtivo dos artefactos (físico e digital) que compõem esta instalação [Veja-se imagem 4].

Cada qr code dá acesso a uma narrativa digital, as narrativas não obrigam a uma sequência lógica, permitindo um acesso aleatório consoante descobre o qr code.

Se o espetador optar por aceder ao artefacto digital noutro momento, sem estar em contacto com o artefacto físico, poderá fazê-lo através das opções do menu da homepage do website.

A opção por criar narrativas digitais para a instalação é por considerar que a narrativa facilita ao espetador imergir na temática, suscitando-lhe emoções, ao mesmo tempo que acrescenta outros domínios criativos ao objeto têxtil.

O facto desta narrativa estar disponível num website faz com que qualquer utilizador, em qualquer lugar e a qualquer momento possa aceder e usufruir da experiência, fazendo com que o artefacto digital “sobreviva” para além do aqui e agora da instalação de arte presencial.

O website permite também dar a conhecer o processo de criação da instalação, através da construção de um diário de bordo online com textos, desenhos, fotografias e vídeos que vão documentando e apresentando todo o processo.

Discussão/Reflexão final

Com a era digital, também a moda se tornou digital. Não mudou apenas o suporte, a forma como a moda chega até nós, como a partilhamos e como agora podemos interagir com ela altera também o modo como a percebemos.

Os artefactos digitais vieram também trazer novos domínios à moda e aos têxteis. Elementos como a narrativa e a música trazem uma nova expressão e potencialidade, mas também novas hipóteses para o ensino e preservação do património têxtil.

Citando Thomas Campbell (2012): “Vivemos numa era de informação omnipresente e de sabedoria “just as water”, mas não há nada que se compare com a apresentação de objetos significantes numa narrativa bem contada” [8]

Referências

- [1] J. Sánchez Tello e M. Martín Sánchez, “Slow Fashion: digitalización y perspectivas futuras”, *Digital development in the fashion industry: Communication, culture and business*, IX International Fashion Conference, pp. 153-162, Navarra: Servicio de Publicaciones de la Universidade de Navarra, 2014.
- [2] M. Uhlirova, “The Fashion film effect”, *Fashion media: Past and present*, London: Bloomsbury, 2013.
- [3] Removida para revisão cega.
- [4] Exposição “Poéticas digitais em AL-Mut-amid: inovação, poesia, inclusão”, integrada no 2º Retiro Doutoral de média-Arte Digital, Casa da Cultura Islâmica e Mediterrânica, coordenação Universidade Aberta, Universidade do Algarve, Julho 2014.
- [5] G. Lipovetsky, *O império do efémero*, Publicações Dom Quixote, 1987.
- [6] G. Dorfles, *Moda & Modos*, Edições 70, [1979] 1996.
- [7] G. Lipovetsky e J. Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Editorial Anagrama, 2009.
- [8] T. P. Campbell, “Weaving narrative in museum galleries”, *Ted.com*, 2012, disponível em http://www.ted.com/talks/thomas_p_campbell_weaving_narratives_in_museum_galleries/transcript?language=en#t-243536, acedido a 19 de Setembro de 2014, às 14:00.

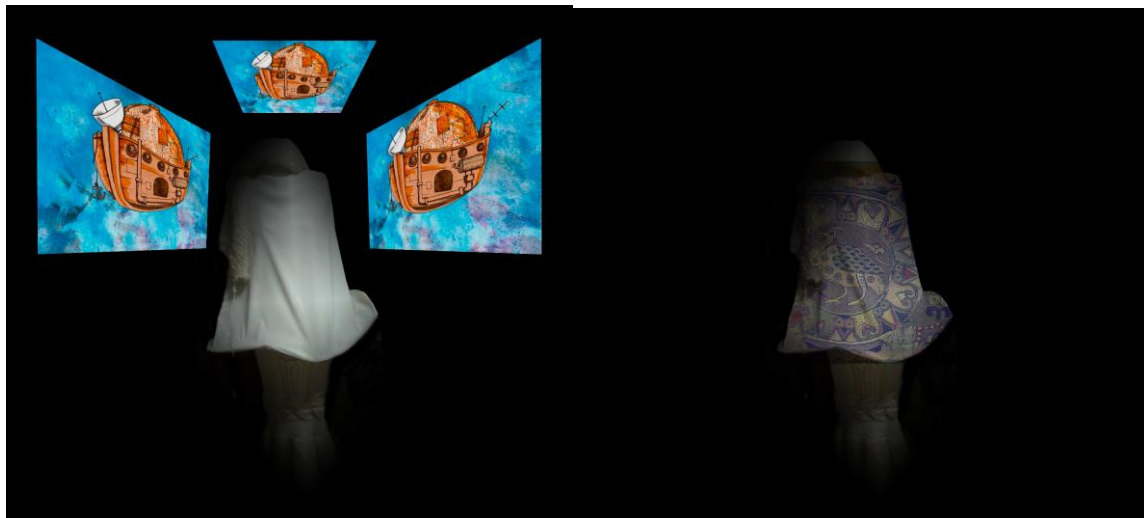


Imagem 2 Imagem ilustrativa da instalação "Al-Andaluz Têtil" (2014)



Imagem 3 Imagem ilustrativa da instalação "Demora-te"



Imagem 4 Imagem do processo de produção do artefacto físico



CONCEITOS E DISPOSITIVOS DE CRIAÇÃO EM ARTES PERFORMATIVAS

COIMBRA • nov 2015 > set 2016



RESUMOS
COMUNICAÇÕES
COMMUNICATIONS
SUMMARIES

26 > 28 nov 2015
COLÓQUIO INTERNACIONAL
FACULDADE DE LETRAS . UC

26 nov TAGV
21:30 **YOUR BEST GUESS**
DE Chris Thorpe & Jorge Andrade MALA VOADORA

27 nov TAGV
21:30 **FLATLAND I**
(PARA CIMA E NÃO PARA NORTE)
DE Patrícia Portela

ORGANIZAÇÃO
Teatro Académico de Gil Vicente TAGV
Pensamento Voador
[www.uc.pt/org/
centrodramaturgia](http://www.uc.pt/org/centrodramaturgia)



COLÓQUIO
INTERNACIONAL
26 > 28 nov 2015

RESUMOS
COMUNICAÇÕES
COMMUNICATIONS
SUMMARIES

CONCEITOS E
DISPOSITIVOS
DE CRIAÇÃO
EM ARTES
PERFORMATIVAS
nov 2015 > set 2016

Berta Teixeira

CENTRO DE ESTUDOS SOCIAIS . UNIVERSIDADE DE COIMBRA

Mais (d)escritos sobre Investigação-Criação

Tendo por base o artigo *Brincando às 'Pessoagens': (D)escritos sobre Investigação* -Criação da colecção Réplica /CDC, a comunicação (Acto) em proposta deverá interpelar os limites de formas de acção individual/colectiva que tendem a remeter sobretudo para um plano instrumental, de visibilidade pública e mediática, o recurso a práticas estético-expressivas. Estas aparecerão, antes, como contribuições vitais para a produção, validação e disseminação de valores e de conhecimentos, bem como para a própria constituição das configurações de relações e práticas que tornam possível a acção individual/colectiva determinante e auto-determinada. Reafirmarei e resgatarei a onte da gnose pelo diálogo e interferência para uma produção de sentido, de valores, de dinâmicas, de conhecimentos e de (est)éticas cosmopolitas – porque activadas pelas artes entre outros saberes. (Dinâmicas de criação “practice-led research” e “research-led practice”/Relação entre arte, ciência e tecnologia) PALAVRAS-CHAVE: Investigação-Criação; Epistemologias.

Acácio de Carvalho

Selma Pereira

MÉDIA-ARTE DIGITAL . UNIVERSIDADE ABERTA - UNIVERSIDADE DO ALGARVE

A relação entre moda, media-arte e espaço cénico

Neste artigo apresentamos uma reflexão/proposta sobre a moda, a media-arte e o espaço cénico que ao se relacionar geram narrativas visuais, auditivas e tácteis, influenciando a maneira como o público recebe a ideia de património, tradição e conceitos a eles associados. Como exemplo prático, apresentamos a instalação *Ecoações*, um espaço teatral, cenográfico, composto por escultura têxtil, cerâmica, soundscape e projeção de vídeo, onde exploramos a relação das tradições artesanais e media-arte como expressão patrimonial.

PALAVRAS-CHAVE: Dispositivo media-arte, espaço cénico, moda, património.

Cláudia Giannetti

CURADORA . INVESTIGADORA

Arte, performatividade e tecnologia: entre o mainstream e a transgressão

Superada a fascinação pelos chamados new media, o mundo da arte divaga entre o poder da representação, a submissão e a prática hegemônica, sendo necessário, mais do que nunca, desenvolver vias criativas de dissenso. A universalização das linguagens contrasta com a “distância” crítica do ato criativo e da sua performatividade em função de tecnologias, “programas” e diálogos com o público. Analisar o papel das práticas artísticas transgressoras será um dos temas centrais da conferência.

Cláudia Madeira

FACULDADE DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS DA UNIVERSIDADE NOVA DE LISBOA

Entre dispositivos e remediações: O teatro em fotografia estereoscópica

É condição do espetáculo, ao vivo, o seu carácter efémero. Contudo, a par dessa efemeridade, várias têm sido as estratégias mediáticas utilizadas ao longo dos tempos que procuraram fazer perdurar alguns dos momentos memoráveis do espetáculo. A fotografia ou o cinema são alguns dispositivos bem conhecidos que fazem parte da arqueologia deste processo. No que diz respeito, por exemplo, à fotografia, existe mesmo todo um acervo de registos fotográficos relacionados com o teatro desde o início da fotografia em Portugal, que inclusive tiveram influência no acesso do público ao teatro e nos próprios conceitos da prática teatral. Menos conhecidas e estudadas são as imagens ou fotografias estereoscópicas produzidas com esse mesmo propósito. Havendo raros estudos sobre o seu papel na divulgação do repertório dos espetáculos. Uma explicação é o desconhecimento sobre a existência deste tipo de imagens que se têm mantido relativamente ocultas do espaço público. Isto apesar da estereoscopia - uma técnica que permite que duas imagens com ligeiras alterações no ponto focal, que acompanham a diferença existente entre o olho direito e o esquerdo, se funda (e permita a ilusão de profundidade e relevo) numa só imagem através de um dispositivo de visualização próprio - no século XIX, ter tido um papel tão importante na formação do



