

# Hands - Reimaginando as Tradições Artesanais e a Expressão Urbana

## Hands - Reimagining Craft Traditions and Urban Expression

Selma Pereira

CICANT- Centre for Research in Applied  
Communication, Culture, and New Technologies,  
ISMAT – Ensino Lusófona, CIAC  
selma.pereira@ismat.pt

Adérito Fernandes-Marcos

CIAC-Centro de Investigação em  
Artes e Comunicação, INESC-TEC, LE@D  
Universidade de São José Macau, China / Portugal  
aderito.marcos@usj.edu.mo

*Abstract—This paper proposes an artifact that embodies the duality between the virtualization of the artwork and the tangibility of urban craft traditions. "Hands" is part of a series of artifacts that reinterpret textile craft traditions within the contemporary urban context, aligning with a post-digital aesthetic approach. By leveraging rematerialization and the digital's capacity to preserve and amplify intangible heritage, this work seeks to foster a dialogue between tradition and innovation, emphasizing the significance of textile art as a medium for cultural reflection and preservation in the post-digital environment.*

*Keywords—Artistic Creation, Post-Digital, Rematerialisation, Textile Art, Multisensory Interaction*

*Resumo — Este artigo propõe um artefacto que incorpora a dualidade entre a virtualização da obra de arte e a tangibilidade das tradições artesanais urbanas. "Hands" faz parte de uma série de artefactos que reinterpretam as tradições do artesanato têxtil no contexto urbano contemporâneo, alinhando com uma abordagem estética pós-digital. Ao tirar partido da rematerialização e da capacidade do digital para preservar e amplificar o património imaterial, esta obra procura promover um diálogo entre tradição e inovação, sublinhando a importância da arte têxtil como meio de reflexão e preservação cultural no ambiente pós-digital.*

*Palavras-Chave—Criação Artística, Pós-Digital, Rematerialização, Arte Têxtil, Interação Multisensorial*

### I. INTRODUÇÃO

"Hands-an homage to textile craft traditions" constitui-se como uma série de objetos artísticos em que coexistem artefactos no seu formato tangível e virtual. Aqui propomo-nos a apresentar 2 artefactos anteriormente expostos no festival de arte urbana *48 Stunden Neukölln*, em Berlim em 2024.

As mãos são o elemento central da obra, pelo seu poder expressivo e comunicativo, pela sua associação direta aos saberes tradicionais. Nestes artefactos as

mãos convidam os espectadores, que, silenciosas, estas mãos atraem através do ruído dos padrões estampados, pela expressão dos gestos e pela composição.

Em uma aproximação a uma estética pós-digital, em que as fronteiras entre o analógico físico tangível e o digital se tornam porosas, este projeto propõe uma reflexão sobre o contributo que o processo da virtualização dos processos criativos das artes mais tradicionais pode contribuir para a sensibilização da urgência de salvaguardar esse mesmo património imaterial, sem abandonar a sua essência física e cultural. O artefacto aqui apresentado pretende interrogar as relações entre tradição e tecnologia, re-imaginando os gestos e padrões têxteis que caracterizam as práticas artesanais no ambiente urbano contemporâneo. Ao transformar o silêncio e o som das tradições em estímulos visuais e táteis, "Hands" conecta os espectadores com o ruído simbólico e as nuances das práticas criativas artesanais, reintroduzindo a importância da experiência sensorial no meio digital.

Esse diálogo entre a virtualização e a tangibilidade dos materiais tradicionais ressoa com o conceito de rematerialização, em que o digital não apenas replica, mas também amplifica a presença física e cultural do objeto. Através da interação entre os artefactos virtuais e físicos, a série explora como o espaço digital pode ser um agente de preservação e inovação, salvaguardando o património imaterial enquanto desafia o espectador a reavaliar a estética, a função e a presença dos objetos na sua forma material e virtual.

### II. CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

*A. A rematerialização numa aproximação à estética pós-digital*

Numa perspectiva da estética pós-digital, o conceito de rematerialização dos artefactos de cariz artístico surgem como resposta ao excesso de intangibilidade promovido pelas práticas artísticas digitais contemporâneas [1]. Esta rematerialização, longe de rejeitar o digital, utiliza-o como um ponto de partida para reintroduzir a fisicalidade e a tangibilidade nos processos artísticos. Para alguns autores como Bishop [2], o regresso ao material na arte representa uma tentativa de recentrar a experiência sensorial e as interações táteis, que muitas vezes se perdem na experiência mediada pelo ecrã. Este movimento de retorno à materialidade responde, assim, a uma necessidade contemporânea de ressignificar o digital através da integração de elementos físicos e sensoriais.

A estética pós-digital, conforme explorado por Cramer [3], é caracterizada pela transição da visão puramente digital para uma prática híbrida, onde a materialidade e o digital coexistem de forma dinâmica e interdependente. Este novo paradigma sugere uma estética que recusa os limites impostos pela imaterialidade digital (ou mesmo a ausência de limites físicos), promovendo a reintrodução de características táteis e físicas na produção artística, explorando texturas, volumes e a tridimensionalidade, que desafiam a bidimensionalidade da tela. A rematerialização dos artefactos de cariz artístico pode, assim, ser vista como uma resposta crítica e evolutiva da prática artística pós-digital, visando superar a limitação experiencial da arte mediada apenas pelo virtual [4].

Este fenómeno é particularmente evidente nas práticas artísticas contemporâneas que envolvem arte têxtil e média-arte digital onde a materialidade do suporte se cruza com a tecnologia. Nesta linha, Hansen [11] explora como a tecnologia, ao contrário de desmaterializar o objeto, pode acentuar a sua presença física, tornando-o um artefacto estendido. Na arte têxtil, a rematerialização pode atingir uma expressão particular, onde o toque e a textura do tecido são revalorizados, não como meros suportes, mas como partes essenciais da obra, possibilitando novas experiências táteis e hápticas.

O recurso à recriação de materiais que apelam ao toque e à curiosidade sensorial do público, mesmo quando a obra é apresentada no seu formato virtual, despertam a vontade do público em conhecer a obra na sua vertente tangível, procurando sentir e explorar a fisicalidade da peça, criando uma relação envolvente entre o público e o objeto artístico.

As texturas e superfícies apelam ao toque, o artefacto desafia o observador a experienciar a obra de forma multissensorial, permitindo-lhe transcender a simples observação visual para um nível de fruição tátil e emocional. Este processo reforça a conexão entre o espectador e a obra, estimulando uma resposta afetiva e, em simultâneo, crítica, onde o público é incentivado a refletir sobre a própria natureza do digital e do físico, interagindo com os limites de ambos [5].

Simultaneamente, a intangibilidade do meio digital amplia as possibilidades de participação, colaboração e partilha nas redes sociais, tornando a obra num evento coletivo e interativo. Através da mediação digital, o público não só interage diretamente com a peça como partilha a experiência online, promovendo a obra numa esfera pública mais ampla. As redes sociais, ao possibilitarem a documentação e a divulgação destas experiências, transformam a fruição individual numa discussão global, onde múltiplos espectadores podem reinterpretar e influenciar o significado da obra, e promovendo uma democratização da experiência artística, onde a participação ativa do público se torna uma extensão essencial da obra, expandindo as suas potencialidades através da interação sensorial e do diálogo social alargado.

Assim, o diálogo entre rematerialização e estética pós-digital não é apenas um retorno nostálgico ao físico, mas sim uma tentativa de criar um espaço híbrido onde a tecnologia dos medias digitais e a materialidade se reforçam mutuamente. Este diálogo ressignifica o papel do digital na arte contemporânea e expande as possibilidades de interação sensorial, oferecendo ao espectador uma experiência complexa que integra o melhor dos dois mundos [6], [7].

### *B. A arte têxtil num contexto pós-digital*

Utilizando o termo arte têxtil para nos referirmos especificamente a objetos com propósitos artísticos, produzidos em materiais têxteis (físicos ou simulados na sua versão digital).

O surgimento da arte têxtil no panorama da arte contemporânea floresceu com a estética pós-digital. Os artefactos pós-digitais questionam e obrigam-nos a repensar a forma como a moda e os têxteis são expostos nas galerias/museus, o seu lugar enquanto objeto artístico e a interação entre este e o público. Em muitos casos, são objetos de desejo que se tornam agentes de indução do pensamento crítico. Os objetos de arte têxtil pós-digital são artefactos com intenções artísticas e não apenas comerciais ou de marketing.

A maioria destes artefactos tem suportes materiais (esculturas têxteis, instalações artísticas, ou outros), mas cada vez mais são complementados (em parte ou na totalidade) por rematerializações digitais/virtuais [8].

A arte têxtil, mais do que feita de artefactos expostos para apreciação passiva do seu discurso estético visual, tem tendido também para os artefactos que apelam ao toque, olfato e manuseamento dos materiais, visando uma imersão multissensorial na obra. Quando se deixa impregnar pelo digital, a arte têxtil apresenta-se com uma estética usualmente pós-digital, aportando ainda dimensões da experiência sensorial imediata e efémera, uma forma de hipermoda [9].

Seguindo a linha de pensamento de Catherine Dormor [10], o têxtil pode ser visto como um material, um conceito, uma linguagem ou uma metáfora. A reflexão acerca da relação entre a teoria e a prática artística têxtil implica, simultaneamente, considerar a materialidade e a expressividade do têxtil enquanto matéria, mas também a linguagem suscitada pelo têxtil.

### III. TRABALHOS E EXPOSIÇÕES ANTERIORES

Os autores deste artigo têm vindo a desenvolver vários trabalhos e reflexões acerca da materialização das tradições têxteis sob uma perspetiva pós-digital. São exemplos disso: *Demora-te* (apresentada em 2015 na Artech em Óbidos), *Ecoações* (apresentada em 2015 na XVIII Bienal de Arte Contemporânea de Vila Nova de Cerveira), *Al-Andaluz Têxtil* (apresentado em 2017 na XIX Bienal de Arte Contemporânea de Vila Nova de Cerveira).

*"Hands - an homage to textile craft traditions"*, nasceu na sequência da instalação *"Entre tecidos"* apresentada em 2021, na abertura do Ciclo de Exposições INVITRO, em Mértola, Portugal

Em *"Entre Tecidos"*, a instalação toma como ponto de partida os padrões tradicionais da tecelagem e a influência representação do padrão. A tela é explodida, de onde saem fios e cordas que se expandem pelo espaço cénico da instalação, de forma a remeter para as urdiduras dos teares e simultaneamente as cordas das tradições fluviais, de onde eram estabelecidos os contactos e as trocas comerciais e culturais com o mediterrâneo. No espaço cénico, existem duas esculturas têxteis com cerca de 1 m, que remetem para as mãos a agarrar e a separar os fios. Um vídeo é projetado nas superfícies da tela, que consiste numa animação acerca dos motivos da

tecelagem, (re)materializando a instalação física no ecrã.

Neste espaço, o espectador pode precorrer e visualizar de perto os elementos que compõem a instalação, de forma livre, não havendo regras pré-estabelecidas. Pretende-se também que para além da experiência háptica e interativa do espectador dentro da instalação, exista também uma experiência partilhável pelos espectadores nas redes sociais, dando assim uma continuidade à instalação.

O primeiro artefacto desta série "Hands" é um painel têxtil (veja-se figura 1), exposto, pela primeira vez na exposição coletiva *Bodyspaces - CANVAS INTERNATIONAL ART FAIR 2023* em Veneza, no Palazzo Albrizzi-Capello, com organização de ITSLIQUID GROUP.



Fig. 1: Aspeto do Painel Têxtil da série "Hands".

Este painel é composto por 18 mãos e braços confeccionados em tecidos de algodão branco com 2 padrões diferentes: um estampado característico dos tecidos tradicionais de "chita" portugueses, e um estampado de capulanas africanas, para mostrar a diversidade das artes têxteis.

O espectador é convidado a tocar o painel, descobri-lo através do tato e unir as mãos às mãos da obra.

Todos os elementos do painel são feitos de materiais têxteis, pelo que são maleáveis sem perder a forma inicial

Posteriormente, em 2024, o painel foi também exposto na galeria *The House of Smalls*, em Edimburgo.

#### IV. DESCRIÇÃO DO ARTEFACTO PROPOSTO

##### Artefacto 1: escultura com movimento



Fig. 2: Vista geral da escultura 3d do Artefacto 1 proposto.

O artefacto (veja-se figura 2) é composto por 18 mãos/braços, com 9 movimentos diferentes, cada par de braços têm uma textura própria em materiais diferentes, sendo na sua maioria materiais têxteis, com cores radiantes e alegres.

O artefacto é esculpido e apresentado em 3d de forma a ser instalado em qualquer sala de exposição virtual (na impossibilidade poderão ser expostas fotografias do artefacto) e em realidade aumentada através da aplicação *Adobe Aero*, possibilitando a interação do utilizador e a posterior partilha da obra.

A escultura, na sua aplicação de realidade aumentada, tem som ambiente e um movimento giratório, veja-se o exemplo através do *qr-code* disponibilizado na figura 3.



Fig 3: *Qr-Code* para acesso ao vídeo da Realidade Aumentada do Artefacto 1.

##### Artefacto 2: painel sonoro



Fig 4: Vista geral da escultura 3d do Artefacto 2 proposto.

O segundo artefacto (veja-se figura 4) é composto por 8 mãos, modeladas em 3d, simulando materiais têxteis.

O artefacto, quando acedido na aplicação de realidade aumentada *Adobe Aero*, é interativo, com efeitos diferentes em cada mão. Foram selecionados 8 sons diferentes associados às tradições têxteis e às atividades e saberes associados: 3 sons da produção dos tecidos em teares tradicionais (o som do bater do pente, da passagem da laçada e do mexer dos pedais), 2 sons do rasgar do tecido, 2 sons de máquinas de costura em funcionamento e 1 som das agulhas de feltragem. Estes sons na sua maioria foram capturados nos locais ao decorrer das atividades têxteis e em alguns casos recorreu-se a bibliotecas de sons já existentes

Na aplicação de realidade aumentada os sons estão ligados a cada objeto (a cada mão), são acionados individualmente pelo utilizador ao tocar a primeira vez no objeto ligado, e ao tocar a segunda vez desliga esse som, assim possibilitando que possa combinar vários sons ou ouvir individualmente.

O objetivo dos autores com esta interação na obra, é que o utilizador descubra o objeto, repare em maior pormenor ao tocar e descobrir as diferenças de materiais e o som de cada mão e simultaneamente despertar o desejo por conhecer mais sobre as tradições têxteis representadas visualmente e sonoramente.

Incorporar sons e texturas nos artefatos de arte têxtil enriquece a experiência do fruidor, proporcionando uma interação sensorial mais profunda e envolvente, o que vem permitir ainda a ligação emocional e cultural mais significativa com a obra. Além disso, a inclusão de sons e texturas pode

evocar memórias e emoções, tornando a experiência artística mais pessoal e imersiva.

## REFERÊNCIAS

- [1] C. PAUL, DIGITAL ART. LONDON: THAMES & HUDSON, 2015.
- [2] C. Bishop, Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship. London: Verso, 2012.
- [3] F. Cramer, "What Is 'Post-digital'?" . Berry, D. M., & Dieter, M. (Eds.), Postdigital Aesthetics: Art, Computation, and Design (pp. 12-26). London: Palgrave Macmillan, 2015.
- [4] S. Pereira, A, Fernandes-Marcos, "Post-Digital Fashion: The Evolution and Creation Cycle." ZoneModa Journal, 11(1), 71–89, 2021 <https://doi.org/10.6092/issn.2611-0563/13121>
- [5] L. U. Marks, Touch: Sensuous Theory and Multisensory Media. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2002.
- [6] S. O'Sullivan, Art Encounters Deleuze and Guattari: Thought beyond Representation. London: Palgrave Macmillan, 2006.
- [7] O. Grau, Virtual Art: From Illusion to Immersion. Cambridge, MA: MIT Press, 2003.
- [8] A. Fernandes-Marcos, S. Pereira, "Post-digital textile aesthetics: a critical reflection on the process of digital re-materialization of artifacts," ARTeFACTo- Third International Conference on Digital Creation in Arts, Media and Technology, 2022.
- [9] G. Lipovetsky, "Da leveza. Para uma civilização do ligeiro", Lisboa: Edições 70, 2016.
- [10] C. Dormor, "A Philosophy of Textile," 1st Bloomsbury Publishing, 2020. Available at: <https://www.perlego.com/book/2035523/a-philosophy-of-textile-pdf>
- [11] M. B. N. Hansen, Bodies in Code: Interfaces with Digital Media. New York: Routledge, 2006.