

O PROCESSO CRIATIVO NA ERA PÓS-DIGITAL

Uma reflexão crítica baseada na prática artística

Selma Pereira

ESART- Instituto Politécnico de Castelo Branco / Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC)

Lisboa Portugal
selmapereira@ipcb.pt

Adérito Fernandes-Marcos

Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) /
INESC-TEC / LE@D
Universidade Aberta
Lisboa Portugal
aderito.marcos@uab.pt

RESUMO

A era pós-digital é sinónimo da contemporaneidade, aquela caracterizada pela ubiquidade da tecnologia digital, a constatação explícita da sua onipresença em todos os aspetos da vida, expandindo o digital, o que volta a colocar em relevo a discussão sobre a materialidade e as práticas artísticas conceptuais e desmaterializadoras no âmbito dos processos criativos. O pós-digital e a inter- e multidisciplinaridade a ele inerente trazem novos domínios e interpretações na arte, enquanto potencia a criação de novas expressões e narrativas estéticas, abrindo as portas a desafios e hipóteses renovadas, tanto formalmente, como face à reação do público aos temas tratados e a cenários de fruição-experimentação propostas.

Neste artigo apresentamos uma abordagem pós-digital presente em um conjunto de instalações próprias desenvolvidas entre 2014-2018, onde colocamos em diálogo as teorias da estética do pós-digital com a prática artística, enquanto se propõe uma nova instanciação do ciclo de criação em média-arte digital.

CCS CONCEPTS

• Applied computing • Arts and humanities • Media arts

KEYWORDS

Pós-Digital, Média-Arte Digital, Processo de Criação, Ciclo de Criação

1 INTRODUÇÃO

O pós-digital apareceu, inicialmente, relacionado com reflexão crítica acerca do conceito de materialidade da estética digital, onde contudo não se limita à re-materialidade. No pós-digital desaparecem as fronteiras entre os “velhos” e os “novos” media, misturaram-se e ressignificam-se à luz de renovados olhares críticos. À lógica e à estética digital juntou-se o tacto e a matéria tangível onde continuum digital se encontra subsumido.

A experiência quotidiana de viver numa “sociedade computacional” incentiva a procura de novos conceitos e experiências numa tentativa de compreender e definir o presente. Consequentemente, surgem diferentes termos, tais como pós-internet, pós-digital, nova estética, que tentam denominar e englobar a prática artística em meios digitais à medida que esta se diversifica, se expande e intensifica.

Seguindo a linha de pensamento de Hans Ulrich Obrist (2015), a geração de artistas pós-digitais, habituados à internet e à tecnologia computacional, são claramente influenciados/inspirados pelo

digital, embora muitas vezes desenvolvam o seu trabalho em materiais físicos, explorando vários materiais tácteis. Estes artistas oscilam entre o digital e o analógico, com total fluidez, movendo-se livremente entre disciplinas, tal como entre formatos media. Como Obrist afirma, esta nova geração nasceu online mas não encontra, necessariamente, a sua expressão final num trabalho baseado no ecrã. Tratando-se de uma celebração do físico e não de uma rejeição do digital [1].

Nas obras/artefactos pós-digitais, a criatividade sobrepôs-se à tecnologia, despontou um desejo de esbater as fronteiras entre o físico e o digital, ainda que mantendo comumente uma estética do digital/computacional. Com o pós-digital, o manual e o artesanal aliou-se à lógica e às linguagens digitais adotando discursos estéticos com características próprias que não se deixam reduzir ao epíteto de híbridos.

O pós-digital pode ser interpretado como uma resposta ao capitalismo estético, marcado pela hibridização das esferas económicas e estéticas (economia e estética, indústria e estilo, moda e arte, divertimento e cultura) e pela forte influência do sistema da moda nas várias áreas da vida social, cultural e económica, incluindo a tecnologia e o património.

Se nos reportarmos aos media digitais constatamos que estes estão tão integrados na sociedade contemporânea que o termo “media digital” tem vindo comumente a ser substituído pela palavra digital [6]. No século XX e nas primeiras décadas do século XXI, presenciamos um desenvolvimento acelerado da tecnologia, com uma crescente presença no quotidiano da sociedade contemporânea, tanto no que respeita à vida social, cultural e profissional. Marcos mencionou a época atual como “era do pós-computador pessoal”, em que os media digitais são uma parte fundamental da construção e sustentação da sociedade da informação [20]. A internet e as redes sociais influenciam a sociedade contemporânea ao ponto de autores com Lev Manovich se referir à sociedade contemporânea como “instagranism” [22].

Durante a pandemia Covid-19, a importância do digital em todos os campos da nossa vida tornou-se ainda mais evidente. Com a pandemia a afetar todos os continentes, a indústria e instituições culturais encerraram, à escala global, os seus serviços presenciais e a grande maioria da população esteve confinada no interior das residências, enquanto os media digitais se tornaram vitais – o meio de comunicação privilegiado de comunicação com o mundo (em inúmeros casos tornaram-se no único meio de comunicação até com os familiares mais próximos), assegurando a não interrupção dos processos laborais em muitas áreas profissionais, incluindo o acesso ao ensino e à cultura. Os meios da arte contemporânea (em todas as suas vertentes), que já se vinham a relacionar com o digital em crescendo, ficaram dependentes nos seus processos dos media digitais para a atividades tão simples como a exibição e o contacto com

o público. A era pós-digital, como aquela do digital omnipresente, acelerou a sua implementação com a pandemia, alavancando o digital como o meio líquido porque flui e submerge tudo e todos, transparente porque ubíquo e (em grande medida) invisível; e também potenciador porque subjaz à e imana através da própria fisicalidade dos objetos e materiais.

Neste artigo apresentamos um olhar crítico do pós-digital presente em um conjunto de instalações desenvolvidas entre 2014-2018, enquanto se analisa o processo criativo envolvido e se propõe uma instanciação própria do ciclo de criação em média-arte digital. O artigo está organizado da seguinte forma: iniciamos com uma introdução, seguindo-se a apresentação dos artefactos, depois realizamos uma análise dos artefactos à luz do pós-digital; depois é apresentada a análise do ciclo de criação, seguida de uma discussão final e tecidas as conclusões.

1.1 A INVESTIGAÇÃO BASEADA NA PRÁTICA ARTÍSTICA E O PROCESSO DE CRIAÇÃO

A investigação científica baseada na prática artística coaduna-se de forma bastante natural à matriz experimental do pós-digital porque implica prática experimental e exploratória dos materiais e das ferramentas. E sendo uma vertente metodológica para a investigação na arte utilizada em contexto académico há mais de 35 anos, ainda não encontrou um consenso quanto à sua definição e discurso, algo que se deixa exacerbar no mundo pós-digital [2].

Citando Arlindo Machado, “só intuição e sensibilidade não levam a resultados concretos: é preciso alicerçar tanto a obra de arte quanto a descoberta científica em bases sólidas que só através da pesquisa se pode obter” [3]. A metodologia na prática artística tem variações de área para área, contudo o seu princípio principal é gerar um novo conhecimento, original, que pode ser validado e disseminado e onde a prática artística não é apenas incorporada na pesquisa, pois as questões de investigação surgem da própria prática artística.

Entendemos por prática artística o ato de criação de novos artefactos, desde a ideia inicial até à sua execução e exposição. É de salientar que a pesquisa de novos métodos e técnicas para a materialização de conceitos faz parte do quotidiano dos artistas.

A investigação baseada na prática artística está vulgarmente associada a uma pesquisa sistemática para esclarecer fatos, testar teorias e gerar novo conhecimento, que deve ser disseminado, original e validado. Esta divide-se em duas vertentes: a baseada na prática (“practice-based”) [4] e a orientada para a prática (“practice-led”) [5]. De um modo sucinto, essas vertentes podem ser distinguidas da seguinte forma: na investigação baseada na prática artística o artefacto é o elemento central; enquanto que na investigação orientada para a prática, a pesquisa leva a novos entendimentos sobre a prática, e os resultados podem ser princípios, modelos, estruturas e diretrizes.

Desde sempre, o processo de criação na arte tem sido objeto de muito debate e pesquisa, onde se entrecruzam questões que vão desde os conceitos de beleza, do discurso estético ao próprio ato de criar. Por exemplo, Duchamp na sua aula intitulada “The Creative Act” (Duchamp, 1961) já afirmava que o artista nunca se encontra só com a sua obra; a presença do observador/espectador/fruidor atual, presente e futuro representa uma parte intransponível da própria obra.

O artista terá maior sucesso junto do público observador/espectador/fruidor na medida em que a sua obra/artefacto for um meio eficaz, um mediador, para proporcionar uma experiência sig-

nificativa. O processo de criação em média-arte digital orienta-se usualmente para o desenho da experiência que se ambiciona proporcionar através do artefacto ou instalação. Todo o processo de desenvolvimento conceitual e computacional do artefacto, assim como os vários ciclos de reflexão e contemplação, visam portanto esse objetivo maior, proporcionar a experiência significativa de contemplação estética que advém da fruição do artefacto [20].

As últimas duas décadas de experiência em criação experimental e investigação em média-arte digital / arte computacional tem permitido ir demonstrando que quanto mais profundo for o processo de reflexão-experimentação-construção (e materialização) concretizado pelo artista criador individualmente ou de forma coletiva em equipa, maior será a propensão para atingir resultados de elevada qualidade estética na perspectiva da experiência proporcionada, constatação perspectivada por Marcos, Gianetti, Routio [20][27][28].

1.2 CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA: DA UBIQUIDADE DO DIGITAL

Autores como Lúcia Santaella [6], consideram que já não existe uma separação entre a arte contemporânea e a média-arte digital. Como já vimos, com o estado de pandemia que atravessamos, a nível global, a arte contemporânea recorre aos media digitais, não só como ferramenta de criação, mas como meio de divulgação e exibição.

Se recuarmos a 2015, Edward Shanken [7] referiu que a cultura digital influenciava os discursos da arte contemporânea, contudo havia ainda alguma falta de entendimento da média-arte digital por parte da *mainstream* da arte contemporânea. Shanken salientava também a natureza tecnológica da média-arte digital, a sua imaterialidade, riqueza teórica e os paralelismos conceptuais na prática artística não digital.

Julian Stallabrass (2004) identificou, na *mainstream* da arte contemporânea, duas tendências divergentes acerca do objeto artístico. A primeira tendência aponta para vários tipos de desmaterialização, e a segunda para uma estética de formas materiais, uma “hiper-materialização” da obra que chega ao espectador através da sua presença material. Na primeira a arte torna-se imaterial, um espírito (digital) que flutua no ciberespaço, livre do corpo físico. Na segunda a estética é arrebataada pela matéria bruta, pela sua fisicalidade [8]. Stallabrass apresentou uma relação da hiper-materialização com o *mainstream* da arte contemporânea, apontando semelhanças entre a arte e o dinheiro, o juízo estético e as trocas de valores. Argumentando que a *mainstream* da arte contemporânea estava (está) habituada a lidar com objetos físicos cuja a existência é material, tangível e única [8]. A esta ideia Sara Williams e OpenShaw (2015) acrescentam que os objetos que estendem a sua forma através dos formatos físicos (tangíveis) e imateriais (digitais) são um produto tanto online como offline [9].

Vejamus como exemplo o projeto *Electroboutique*, fundada em 2005, por Alexei Shulgin e Aristarkh Chernyshev. Surgiu como um laboratório para o estudo de novas estratégias na arte, que se propunha a desenvolver uma série de obras de arte, com um número limitado de cópias (“como a Ferrari”) e vendido a preços acessíveis (“como a Sony”) [10]. Ao analisarmos os trabalhos desenvolvidos pela dupla Shulgin e Chernyshev podemos considerar que a *Electroboutique* veio:

- i. recuperar uma arte crítica, na procura de uma estética comercial e retórica, inspirando-se na cultura popular e no capitalismo estético;
- ii. tomar como campo de pesquisa/trabalho as fronteiras

entre o imaterial e o objeto tangível, o artefacto de média-arte digital e a obra de arte contemporânea, o software e o hardware, não no mercado da arte, mas na economia atual;

- iii. criar objetos que através do recurso a plásticos brilhantes, cores vibrantes e uma interatividade intuitiva, assemelhando-se a bens de consumo, despertassem a curiosidade e o desejo de consumo nos espectadores;
- iv. as obras eram de fácil leitura num nível superficial, mas, e muito pelo seu grau de inovação, requeriam introduzir o espectador no seu contexto.

Enquanto fruto da contemporaneidade, o pós-digital é fortemente influenciado pelo capitalismo estético, e consequentemente pelo sistema da moda. O capitalismo estético designa a estetização da economia, a constante procura do estilo e da beleza numa construção de imagens e produtos com dimensões estético-emocionais, abarcando como principais características as seguintes:

- i. A crescente atenção dada à sensibilidade e ao processo de design, procurando alcançar uma estilização de bens e locais, da integração da arte, do look e afecto no consumo;
- ii. Um “novo modo de funcionamento explorando racionalmente e de maneira generalizada as dimensões estético-imaginárias-emocionais com fins lucrativos e a conquista de mercado”[11].;
- iii. Indiferenciação das esferas económicas e estéticas com a hibridização entre a economia e estética, indústria e estilo, moda e arte, divertimento e cultura, comercial e criativo, cultura de massas e alta-cultura;
- iv. Estamos perante um capitalismo baseado na sedução (asente na indução de expectativas emocionais dos consumidores) que vem substituir um capitalismo baseado na produção.

Se atentarmos para a média-arte digital sob um ponto de vista pós-digital encontramos diferentes formas de aliar a tecnologia e a estética aos materiais físicos e/ou formas de produção manuais, de forma a fomentar diferentes níveis de imersão e interatividade. Ao visitar as instalações proto-interativas descobre-se outras dimensões, como a indução da crítica social e expressões patrimoniais [12].

Os media digitais mudaram a interacção social talvez para sempre, mas não substituíram, na sua totalidade, as experiências físicas e imersivas. Alguns autores, como Jonathan Openshaw [9], consideram que nos artefactos digitais ficam sentidos por estimular. Ora, a rematerialização pós-digital vem permitir o apelo aos sentidos táteis, olfativos e gustativos. Para além da exploração de sensações, o pós-digital traz um campo de criação e investigação orientado para o design de emoções. O lado material dos objetos da média-arte digital (re)materializada remete-nos para as teorias da arte háptica de Erkki Huptamo [13] e para a capacidade destes objetos suscitarem o desejo de interação e, essencialmente, estimular através do olhar a vontade de tocar, mas também de provocar o desejo nas suas três dimensões emocionais: visceral, comportamental e reflexiva [14].

2 APRESENTAÇÃO DOS ARTEFACTOS

2.1 PIXEL² (ACÁCIO DE CARVALHO E SELMA PEREIRA, 2016)

Na instalação Pixel², os autores tomaram como referência as origens da arte digital, quer no título, quer pela forma quadrangular dos vários elementos que a compõem. A representação gráfica dos pixéis, o jogo óptico e ilusório inerente, são parte fundamental desta instalação.

Cada componente da obra, com uma diferente forma de expressão, suscita diferentes formas de interação, onde os espectadores podem perceber a instalação através do toque - tocar e segurar as peças, “vestir os painéis”, assistir aos vídeos projetados e aceder à realidade aumentada. Procurou-se transportar os espectadores para um espaço de representação e simultaneamente aumentar a imersão na fisicalidade da obra.

A materialização de elementos digitais comuns, como os pequenos pixéis, permitem uma renovada visão, que suscita interações digitais mais espontâneas, intuitivas - uma imersão na obra e na sua materialidade, convidando o espectador a interagir de forma a ampliar e expandir a percepção e a experimentação dos diferentes componentes da obra [15][26].

A dimensão pós-digital evidencia-se nesta instalação pelo apelo ao contacto e fruição dos materiais (toque nas componentes físicas; vestir os painéis, etc.) enquanto se promove a imersão digital através da projeção vídeo e aos elementos de realidade aumentada. No entanto não é totalmente vincada a ubiquidade ou transparência do elemento digital.

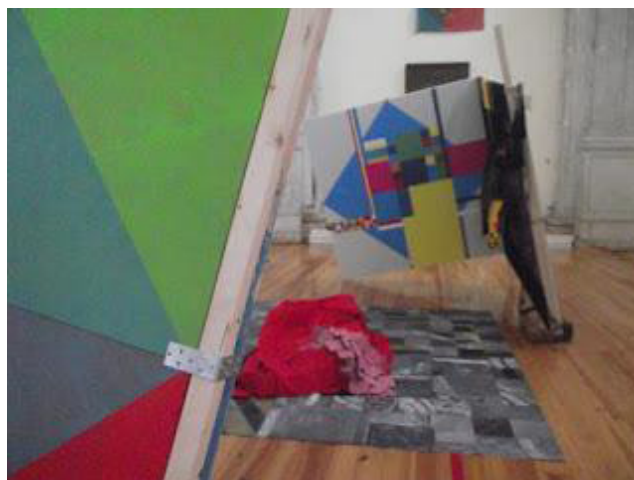


Figura 1: Vista da Instalação Pixel²

2.2 E-REFLEXOS (ACÁCIO DE CARVALHO, SELMA PEREIRA, ROGÉRIA ELER, 2015)

e-Reflexos tem como conceito o narcisismo na cultura digital contemporânea, abordando através do espaço cénico e da média-arte

digital a reflexão acerca das manifestações narcísicas nas redes sociais e as suas práticas de consumo, fruto de capitalismo estético contemporâneo.

Ao entrar no espaço da instalação, o espectador depara-se com uma sala com as paredes e o chão espelhados, com vários reflexos coloridos derivado do vídeo projetado no tecto. Ao andar no espaço o espectador acciona a luz dos *spots* pelo seu movimento, provocando a projeção da sua sombra nas paredes espelhadas. Esta interatividade cria um discurso visual onde o espectador é auto-representado, de forma efémera, criando assim, composições gráficas diversas e únicas. Consoante a cor do respetivo filtro do *spot* accionado, obtêm-se uma textura visual, resultante da fusão entre a projeção e a cor da sombra do espectador refletida.

Em “e-Reflexos” o espectador experimenta uma fusão dos elementos físicos, o próprio espaço cénico da instalação, e as componentes de interação e projeção visual, sem que a fronteira entre ambos os meios (digital e físico) se esbata completamente. Pela ausência do toque físico nos materiais, ainda que o espectador possa tocar nas paredes da instalação tal não faz parte explicitamente da experiência, pelo que podemos classificar que a pós-digitalidade desta instalação é ainda embrionária.

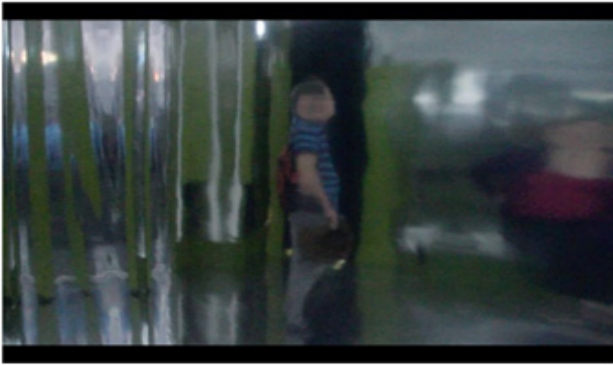


Figura 2: Pormenor do espectador projetado numa das paredes da Instalação e-Reflexos.

2.3 ECOAÇÕES (ACÁCIO DE CARVALHO, SELMA PEREIRA 2015)

Ecoações explora a relação entre as tradições e a média-arte digital como expressão patrimonial. A instalação consiste num espaço de representação teatral, cenográfico que integra escultura têxtil, cerâmica, *soundscape* e projecção de vídeo.

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 [16].

“Ecoações” integra na experiência proporcionada o contacto físico com as componentes da própria instalação, por exemplo, tecidos das figuras têxteis, apelando à exploração da fisicalidade das várias peças enquanto potencia e complementa a experiência com elementos digitais, demonstrando assim características de pós-digitalidade.



Figura 3: Vistas da Instalação Ecoações.

2.4 AL-ANDALUZ TÊXTIL (SELMA PEREIRA 2014-2017)

A vídeo instalação foi apresentada a 1ª vez, em julho de 2014, numa exposição integrada no 2º Retiro Doutoral de Média-Arte Digital, cujo o tema foi “Poéticas digitais em Al-Mut’amid. Inovação, poesia e inclusão”. Tomando como ponto de partida a história dos têxteis islâmicos no Al-Andaluz, virtualizamos três objetos arqueológicos (fragmentos de tecido) a partir dos quais construímos uma narrativa digital - onde os espectadores 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.

Em 2017 revisitou-se a instalação, a propósito da XIX Bienal Internacional de Arte de Cerveira, com o tema “Da pop-arte às transvanguardas, apropriações da arte popular”. O conceito de apropriação serviu de mote para a reflexão sobre a cultura contemporânea, o capitalismo estético vivido, os processos de criação e divulgação na era digital. Voltamos aos fragmentos têxteis, apropriamo-nos dos padrões, pensamos acerca das imagens de moda que nos circundam no quotidiano, e recorrendo às técnicas da narrativa orgânica dos *fashion films* criamos um vídeo que veste o objeto têxtil, transportando-o para outras dimensões e materialidades [17].

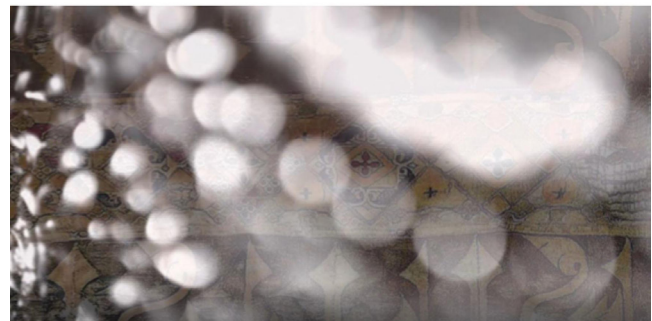


Figura 4: Frame do vídeo projetado em Al-Andaluz Têxtil II.

Em “Al-Andaluz Têxtil” a intenção é claramente de proporcionar uma experiência de fruição pós-digital, onde a transparência/ubiquidade do digital é procurada explicitamente pelo superimposição do elemento vídeo vestindo o objeto têxtil.

3 ANÁLISE DOS ARTEFACTOS À LUZ DO PÓS-DIGITAL

Consideramos como artefactos de média-arte digital, os objetos artísticos criados através de meios ou tecnologias digitais/computacionais, especificamente, os medias digitais, e que não podem ser apreciados/experimentados/fruídos sem recurso às tecnologias digitais. Quando nos referimos ao objecto artístico não estamos a falar da peça final aprendida pelo espectador, mas também do seu conteúdo, suporte, dimensões estéticas, conceito, matéria e difusão, e sobretudo do processo criativo que lhe deu vida.

Quando comparados com os objetos artísticos das formas tradicionais denominadas belas artes, os objetos de média-arte tem vários pontos em comum. Tal como os objetos artísticos ditos “convencionais” (ex.: pintura, escultura), os artefactos de média-arte digital, de natureza física ou digital, tangível ou imaterial, duradoura ou efêmera, visam criar emoção estética, mas também imersão e interatividade, interpelando o espectador/fruidor.

Na contemporaneidade, a cultura digital infiltrou-se nas várias áreas sociais e culturais, incluindo no campo da arte contemporânea. Os conceitos-chave das áreas da computação, como a interatividade, participação e imersão “invadem” os discursos da arte contemporânea, mas a sua natureza tecnológica e científica nem sempre é compreendida na sua plenitude.

A arte contemporânea está comumente associada a uma produção rica em ideias sobre arte e sociedade, aos objetos artísticos materiais, tangíveis, criados por um artista, que importa usualmente um determinado valor comercial no mercado da arte. Por sua vez, a média-arte digital surge relacionada com as obras imateriais, experimentais, onde se exploram as novas tecnologias digitais, criadas coletivamente por equipas integrando diversas valências, desde as artísticas, técnicas, cénicas, performativas, contemplativas, saberes tradicionais, entre outros.

Um dos maiores problemas para uma definição do pós-digital é enunciado por Lúcia Santaella (2016): “Antes de mais é preciso lembrar que não há 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” [6].

O pós-digital vem demonstrar que o digital e a média-arte digital não se reduzem a trabalhos que vivem apenas em ecrãs ou projeções, nem se limitam a experimentos de sensores, câmaras ou outras novidades tecnológicas. Com os artefactos pós-digitais pretende-se criar um elevado nível de envolvimento emocional entre o espectador e a obra, sem que, contudo, o espectador perca a noção do espaço. Os artefactos pós-digitais com o seu carácter expandido físico, pretendem convidar o espectador a entrar na obra, a participar, vivenciá-la, explorando-a sem as regras pré-estabelecidas, a que a programação das obras digitais/computacionais sujeita. Nos artefactos pós-digitais a fisicalidade dos objetos é explorada para enriquecimento da experiência proporcionada, apelando aos sentidos e percepções não mediadas pelo digital, sem que no entanto não se deixe de integrar as componentes digitais que também que concorrem também para esse mesmo enriquecimento.

Nas instalações apresentadas neste artigo visou-se proporcionar experiências de imersão interpelando o espectador de forma crítica e consciente, ainda que com os artificios e a fantasia do imaginário, os

jogos ilusórios e o apelo sensorial. A imersão foi criada pelo espaço cénico construído, pela teatralização presente, pela sugestão e pela abertura da obra à interpretação do espectador-participante.

A utilização de matérias têxteis (tecidos) como material de eleição - mesmo quando o tecido se materializa apenas no ecrã ou na projeção (como na instalação “Al-Andaluz Têxtil”), suscita a vontade de tocar, de conhecer a sua textura, sentir o material, experimentar a reação ao toque e ao movimento. Os tecidos, por si mesmo ou representados nos diversos meios, são propícios à arte háptica.

A *haptical vision* e a *visual touch* são características/ tendências presentes já na arte “tradicional” figurativa. O conceito de *haptic visibility* 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 projeção do imaginário).

Na instalação “Pixel”, as características hápticas dos painéis e restantes elementos cénicos convidam o espectador a entrar no espaço cénico suscitando-lhe o desejo de experimentar as peças. Nesta instalação o espectador podia explorar livremente, e sem regras pré-concebidas, o espaço e os elementos que o compunham, sentir e vestir a obra, ocupar o papel de ator/personagem ou de espectador.

Na instalação “Ecoações” recorremos às características hápticas das esculturas humanas em tecido para acentuar a crítica às exposições de arte digital e à necessidade intrínseca de interagir com as obras. Esta crítica foi fundamentada pelo ensaio “Estética do silêncio” de Susan Sontag (1987) [18]. Em “Ecoações” as figuras humanas, com dimensões de pessoas reais, construídas em tecido branco, assumem a postura de espectadores. Sentadas ou em pé, estas figuras brancas encontram-se no espaço cénico a observar o espectador. O espectador pode imergir nesse espaço cénico, andar pelas figuras, tocar, ouvir o *soundscape* que integra os painéis cerâmicos, mas não é convidado a participar. A sua atividade e decisões não vão alterar a obra, pode interagir mas se não o fizer a obra continua a existir, e mesmo que o faça as figuras brancas vão continuar no papel de observador, a assistir ao espectador a interagir.

Em “e-Reflexos” continuamos a reflexão e a crítica a este “ruído” da era digital, tomando como conceito inicial os narcisos digitais, a procura do próprio reflexo na rede enquanto característica da sociedade do capitalismo estético. A prática do consumismo aliada às redes sociais envolve sedutoramente os seus seguidores. Este entorpecimento leva, na sua maioria, a uma autocontemplação, ao admirar a própria imagem, a insinuar-se a si mesmo em busca do reflexo do eu, ainda que seja noutra formato. Aqui o conceito ganha corpo no espaço cénico onde o espectador ao entrar nesse espaço, e através da projeção do seu reflexo-sombra, torna-se numa parte integrante, embora efêmera, da instalação.

Estas formas de interação do público com os artefactos/instalações foi possível antes da pandemia. Nos tempos pandémicos, devido aos cuidados necessários para evitar a transmissão da doença, apelar a algumas destas formas espontâneas do público descobrir e usufruir do artefacto não seria adequado. Estes artefactos/instalações foram escolhidos de forma a trazer para discussão a necessidade de refletir, e de adaptar, os cenários de fruição-experimentação mantendo, e em alguns casos repensando, as teorias da estética pós-digital.

4 ANÁLISE DO PROCESSO DE CRIAÇÃO

Autores como Sullivan (2010) consideram a prática artística como forma de compreensão do conhecimento, assim a investigação baseada na prática artística surge como uma alternativa às metodolo-

gias e métodos de investigação vigentes, não se trata de investigação sobre arte mas de uma investigação baseada dentro da própria prática artística [19].

Marcos, em 2017, defendeu que o processo de criação em arte digital depende frequentemente de colaboração entre artistas e equipas de programadores, técnicos, cientistas, designers, entre outros, envolvidos num processo de trabalho multidisciplinar, em campos como a arte, a ciência, a tecnologia, o design, a psicologia, etc [20].

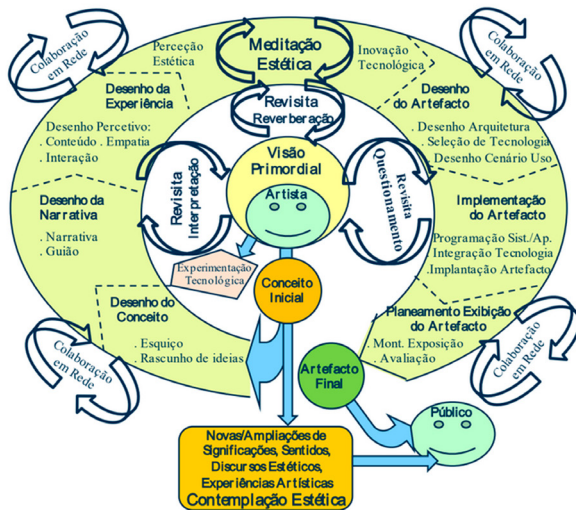


Figura 5: O ciclo de criação em média-arte digital [20].

Neste contexto, Marcos (2017) diagramou um ciclo de criação em média-arte digital (veja-se figura 5) baseado principalmente no design da mensagem do artefacto (ou da experiência) e no seu desenvolvimento, num processo em que os media digitais estão sempre presentes. Este processo de criação é distinto da metodologia comumente adoptada pelo design, em que o processo é focado na resolução de um problema, que dita o fio condutor de todo o processo. No ciclo de criação de Marcos (2017) a sistematização tem como propósito potenciar o artefacto final, proporcionando uma experiência significativa de fruição e contemplação estética do artefacto [20].

Dadas as características já enunciadas do pós-digital, intensificadas com a vivência em rede nestes tempos de pandemia, as exposições tornam-se, tendencialmente, em híbridas (funcionando no espaço físico mas também online), tornando urgente repensar e, em alguns casos adaptar, o processo de criação artística.

Ao desenvolver artefactos que serão usufruídos no espaço tangível e no ecrã do computador pessoal do

espectador, é importante planear esta diferença de suportes e de experiências desde o início do ciclo criativo. Em vários casos, são apresentados nas exposições virtuais registos audiovisuais dos artefactos, em que evidentemente a experiência do espectador ao assistir ao vídeo do artefacto é muito mais limitada tanto ao nível da interação ou da imersão, como da emoção estética se compararmos com o contacto com o artefacto no espaço físico.

Neste contexto propomos o ciclo de criação pós-digital (veja-se figura 6), onde a colaboração em rede com equipas multidisciplinares intensifica-se, dadas as diferenças de suportes, matérias e disci-

plinas inerentes a este carácter híbrido dos artefactos.

Este ciclo mantém o conceito inicial como “ponto de arranque” do ciclo. A partir daí o artista, sozinho ou em colaboração com outros artistas/investigadores, começa a projetar e a construir conceitos, entrando num processo não linear, que o leva até ao artefacto/instalação final, mas que não acabará aí, continuará através da produção teórica, publicações científicas e comunicações acerca do artefacto produzido mas também do próprio processo criativo.

O processo a partir da fase da meditação estética é dividido em dois sub-ciclos simultâneos, síncronos e em constante comunicação, o de desenvolvimento do artefacto para exibição no espaço tangível e o de desenvolvimento do artefacto para exibição online.

Na fase “Desenho de Conceitos”, o(s) artista(s) questiona-se sobre o conceito inicial, inicia-se a concepção da ideia que dará origem ao artefacto, constrói mapas conceptuais onde testa diferentes relações entre conceitos, cria esboços e desenhos exploratórios. Esta fase permite ao(s) artista(s) planear(em) o processo e conceber ideias mais complexas.

Na fase seguinte é construída a narrativa da mensagem a partir do conceito/ideia inicial. A mensagem proporcionará aos espectadores a conexão emocional que permitirá a evocação de memórias e a narração da obra.

No “desenho da experiência” é definido a forma como a narrativa do artefacto irá ser transmitida ao público, e como será adaptada aos materiais, suportes e limitações tanto da exibição no espaço tangível como à exibição online.

Nesta etapa é importante os momentos de revisita às fases anteriores e a interpretação de resultados assim como uma análise do processo a seguir.

A meditação estética é uma atividade central no ciclo de criação, já enunciada por Marcos [20] e inclui os momentos de contemplação em que o artista e equipa revisitam as etapas anteriores, as decisões tomadas durante o projeto e o planeamento das seguintes. Este momento reflexivo tem como base dois vetores orientadores: a preocupação estética e a tecnologia a integrar. No caso da criação pós-digital inclui ainda um terceiro vetor: a preocupação com os materiais a integrar e moldar que vão constituir a componente física do artefacto/instalação final. Com o vetor de preocupação estética referimo-nos à análise de características, no artefacto em criação, ligadas à percepção, ao significado e ao prazer estético. Com a tecnologia a integrar designamos a combinação e exploração da tecnologia digital que melhor satisfará os objetivos do artefacto/instalação em projeto, assim como permitirá a utilização e interação com os espectadores-fruidores desejada, são consideradas também as características e exigências de montagem e exibição do artefacto. Finalmente com o vetor dos materiais físicos considera-se a preocupação com os elementos físicos e tangíveis, não digitais, que irão integrar e constituir o artefacto/instalação final.

A partir desta fase, o ciclo divide-se em dois processos que decorrem simultaneamente e em constante comunicação. Do lado direito continuará a decorrer o desenvolvimento computacional do artefacto e do lado esquerdo o desenvolvimento tangível e material do artefacto.

O desenvolvimento computacional do artefacto é composto pela fase de Desenho e Interação, Construção e Implementação do artefacto e Planeamento e exibição do artefacto. A fase de “Desenho de interação e imersão” baseia-se no design de emoções de Norman [14], e na forma como pretendemos transmitir e interagir com o espectador-fruidor.

O desenvolvimento tangível do artefacto abrange as fases de Experimentação de materiais e formas e a Materialização do Artefacto.

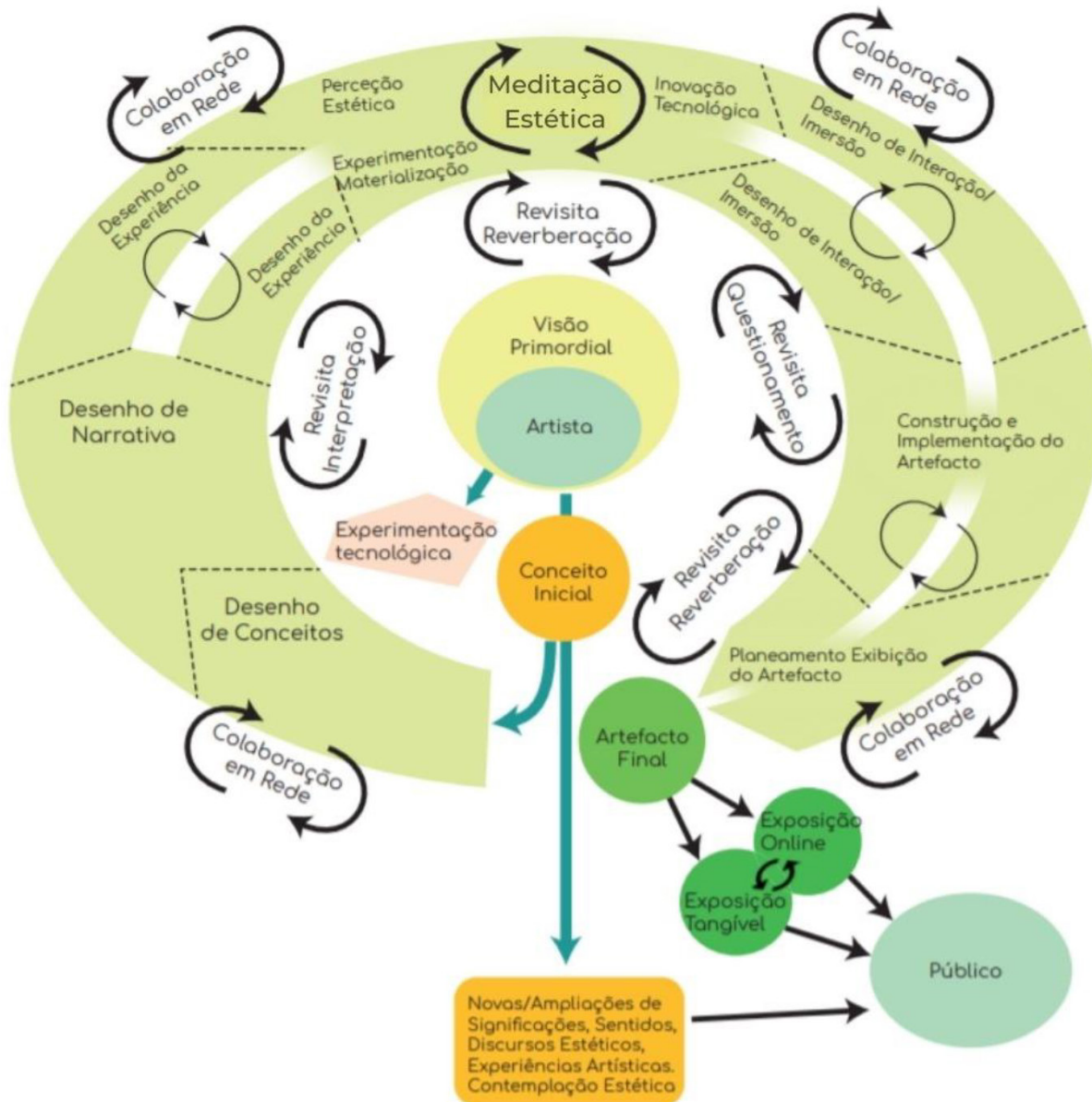


Figura 6: O ciclo de criação pós-digital

Na fase de “Experimentação de materiais” são testadas as formas, materiais e tecnologias que darão corpo à ideia. Tratando-se da criação pós-digital, nesta etapa equacionam-se os elementos que se materializarão na realidade tangível e os elementos que serão digitais, as formas e os métodos de criação, produção e exibição.

Na fase “Materialização do artefacto” o artefacto tangível é construído, testado e finalizado, tendo em vista a sua integração no espaço expositivo tangível.

A “Construção e Implementação do artefacto” inclui tanto a (re) materialização digital do artefacto, como a programação, integração da tecnologia e concepção/integração no espaço expositivo tangível e no espaço expositivo online.

O “Planeamento e exibição do artefacto” inclui a apresentação do artefacto ao público e à integração do artefacto no espaço expositivo de forma a proporcionar uma maior fruição do público. Esta etapa é baseada nas decisões tomadas durante o ciclo de criação e sujeita a alterações resultantes dos momentos de reflexão.

Do desenvolvimento computacional resultam componentes tangíveis ou não tangíveis, enquanto que no desenvolvimento material resultam sempre em componentes tangíveis, destas duas linhas de desenvolvimento resulta o artefacto/instalação final.

5 DISCUSSÃO FINAL: REPENSAR O PÓS-DIGITAL: CONTRIBUTO ACERCA DA EXPERIÊNCIA E INTERAÇÃO DO ESPECTADOR NA OBRA PÓS-DIGITAL NO PÓS-PANDEMIA

O potencial híbrido das exposições de arte contemporânea já era fonte de trabalho e reflexão antes da pandemia. Em 2019, autores como Howard Besser [21] refletiam sobre a evolução, e consequente adaptação, dos museus às mudanças digitais da sociedade e à presença cada vez mais forte da média-arte digital nas coleções. Salientando a extrapolação dos museus para fora dos seus limites físicos, com exposições cada vez mais híbridas, apostando numa comunicação mais direta entre o artista e o público através da internet, ideia também defendida por Lev Manovich (2019) que também se tem dedicado a este fenómeno de estetização de conteúdos digitais nas redes sociais, a que intitula de “instagranism” [22].

Com a pandemia, também a *mainstream* da arte contemporânea sofreu, durante o período de confinamento, por todo o globo, os museus e galerias fecharam, muitas galerias encerraram definitivamente e o mercado da arte contemporânea, tal como o conhecemos, entrou em queda [23].

O público global passou a passar mais tempo na internet e mais disponível para novas experiências na rede. Por exemplo a visita virtual da Courtauld Gallery registou um aumento de 723% de visitantes em meados de março. As redes sociais proliferaram de conteúdos digitais e iniciativas na rede, desde exposições, palestras, workshops, performances até a concertos em direto, acessível através das plataformas mais populares como o youtube, o instagram, o facebook, o zoom, entre muitas outras [24].

Durante o confinamento, o espaço de criação de artistas de diferentes áreas criativas e em múltiplos países mudou, dos ateliês (em alguns casos estúdios de grande dimensão, com vários assistentes e equipas numerosas) para o espaço doméstico. A divulgação do trabalho começou a se tornar uma tarefa do artista nas redes sociais.

O consumidor a que no início do século XXI intitulavam de *prosumer*, torna-se cada vez mais no consumidor-produtor-produto, não só pelos conteúdos que cria, mas pela recolha de dados de que é alvo. Com a pandemia assistimos a uma crescente massificação de criatividade e a um consequente aumento de conteúdo digital estetizado - sob forte influência do capitalismo estético -, por sua vez a fruição é cada vez mais individual.

A arte contemporânea, através dos media digitais, chegou a um novo e numeroso público, maioritariamente nas redes sociais, mais participativo e com vontade de participar. Multiplicaram-se as iniciativas colaborativas, promovidas por galerias e museus, procurando uma maior interação com o novo público. Contudo este interesse generalizado pela criação artística nos media digitais tem alguns riscos e requer, com urgência, um repensar a média-arte digital e o seu processo de fruição, assim como repensar e questionar o pós-digital e a prática artística (veja-se figura 7).

Instituições como o Serpentine Galleries tem promovido, nos últimos meses, a discussão em torno da dimensão do digital e do recurso à tecnologia avançada nas práticas da arte contemporânea [25]. Robin Mackay (2020), tal como nós, defende que é no presente, quando o sistema da indústria da arte tem de se reformular devido aos efeitos nefastos da pandemia, que é a altura de documentar esta desestabilização e fomentar a discussão com o intuito de explorar

novas possibilidades e formular novas estratégias.

A prática artística baseada nos media digitais ainda tem alguns problemas para resolver, dos quais Robin Mackay (2020) salienta:

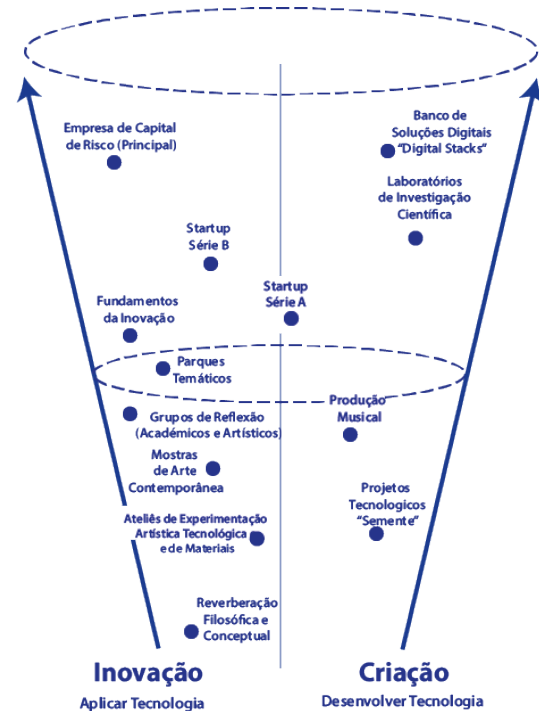


Figura 7: Adaptação do esquema da representação do impacto, na vida quotidiana, da aplicação de tecnologias existentes vs investigação em desenvolvimento de novas tecnologias [25].

- i. A ausência de protocolos e de procedimentos estabelecidos para expor, instalar e conservar estes trabalhos.
- ii. Os conhecimentos e os equipamentos necessários para os artefactos de média-arte digital são divergentes dos habituais do mundo da arte contemporânea: muitas vezes implica recorrer a empresas de engenharia, envolvem investigação científica, ou até à indústria do entretenimento (como a indústria dos jogos digitais, cinematográfica, entre outras).
- iii. Geralmente são obras com características muito diferentes do *mainstream* da arte contemporânea, o que significa que, por um lado, apresentam oportunidades de engajamento e colaboração, mas também o potencial de divergência e dissonância.

6 CONCLUSÃO

Neste artigo tomamos como ponto de partida a nossa prática artística para debater a estética do pós-digital, colocando em diálogo as principais teorias e procurando fomentar a discussão acerca da urgência de refletir sobre os cenários de fruição, experimentação e exibição dos artefactos ditos pós-digitais. Com base na nossa prática artística e tendo em conta o potencial híbrido das exposições de arte contemporânea, propusemos uma nova instanciação do ciclo de criação em média-arte digital. No ciclo de criação pós-digital

integra-se necessariamente o planeamento e desenvolvimento da componente física do artefacto/instalação, em paralelo e em estreita inter-relação com o desenvolvimento computacional. Dois ramos de um percurso que tende para o artefacto/instalação final e a sua exibição em cenário digital, híbrido ou físico.

Tal como as teorias da estética pós-digital se propuseram na sua gênese, atualmente é fulcral refletir e discutir as definições e os limites do conceito de arte baseada nos media digitais, e nas diferentes formas de materializar e rematerializar o objeto artístico e os conceitos associados proporcionando eficientes e inovadoras formas de experiência e fruição da obra no seu carácter híbrido (tanto online como offline). A tecnologia não deve ser encarada como um produto artística per se, mas sim como uma ferramenta útil para a criação artística. A tecnologia deve ser encarada como mecanismo de entretenimento ou mais uma mera tendência do capitalismo estético, mas também como ferramenta potenciadora na busca de conhecimento, de fruição, criação e divulgação de arte e cultura.

É digno de nota conclusiva que apesar do ciclo de criação pós-digital que propomos neste artigo tenha sido observado e constatado genericamente no processo criativo de artefactos e instalações de cariz pós-digital (para além de aquelas referenciadas no artigo), tal não permite ainda afirmar rigorosamente a sua generalização sem que se leve a cabo uma análise e reflexão sistematizadas de uma amostra mais alargada de obras pós-digitais significativas, trabalho de investigação ainda a decorrer.

REFERÊNCIAS

- [1] H. U. Obrist (2015), "Curation in the Postdigital Age", *Postdigital Artisans. Craftmanship with a new aesthetic in fashion, art, design and architecture*, Frame Publishers
- [2] L. Candy e E. A. Edmonds. (2018), "Practice-based research in the creative arts: Foundations and futures from the front line", *Leonardo*, vol. 51, no.1., Leonardo
- [3] A. Machado (2016), "A pesquisa em artes em 3 actos", Gilberto Prado et.al, *Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa*, Universidade de São Paulo
- [4] R. Nelson. (2013), *Practice as research in the arts*, Palgrave MacMillan
- [5] H. Smith, R. Dean. (2009), *Practice-led research, research-led practice in the creative arts*, Edinburgh Univ. Press
- [6] L. Santaella (2018), "Arte, ciência & tecnologia: um campo em expansão", Pablo Gabira, *Percursos contemporâneos. Realidades da arte ciência e tecnologia*, Belo Horizonte: UEMG
- [7] E. Shanken (2015), "Arte contemporânea e novas mídias: Partilha digital ou discurso híbrido?", *Art research journal*, v.2, n.2, ARJ
- [8] J. Stallabrass (2004), *Art Incorporated: The Story of Contemporary Art*, Oxford University Press
- [9] J. Openshaw (edit) (2015), *Postdigital Artisans. Craftmanship with a new aesthetic in fashion, art, design and architecture*, Frame Publishers
- [10] S. Pold, C. U. Andersen (2013), "Digital art and culture after industry? - towards aesthetic business studies", *APRJA*, disponível em <http://www.aprja.net/?p=1031>
- [11] G. Lipovetsky, J. Serroy (2013), *O capitalismo estético na era da globalização*, Edições 70
- [12] S. Pereira (2018), *A moda na era do pós-digital [tese de doutoramento]*, Universidade Aberta, Universidade do Algarve
- [14] D. Norman (2004), *Design emocional*, Rocco Edições
- [15] A. Carvalho, S. Pereira (2017), "Pixel 2 installation - an approach to immersion in rematerializes media-art", Falchuck, A. F. Marcos (Edit.), *International Journal Creative Interfaces and Computer Graphics (IJCICG)*, IGI-Global
- [16] A. Carvalho, S. Pereira (2016), "Ecoações.Uma instalação de média-arte", *Actas do 23º Encontro Português de Computação Gráfica e Interação (EPCGI)*, Eurographics, Universidade da Beira Interior
- [17] S. Pereira (2017), "Al-Andaluz Têxtil", *Cabral Pinto (Dir. Art.)*, XIX Bienal de Cerveira 2017 [Catálogo], Fundação Bienal de Cerveira
- [18] S. Sontag (1987), "A estética do silêncio", *A vontade radical*, Editora Schwarcz Ltda.
- [19] G. Sullivan (2010), *Art practice as research: Inquiry in the visual arts*, Sage Publishing
- [20] A. F. Marcos (2017), "Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital", *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, vol.3, n.2
- [21] H. Besser (2019), "The Future of Museums How will they evolve due to digital changes and in relation to time-based media", Oliver grau et al (eds), *Digital Art through the Looking Glass New strategies for archiving, collecting and preserving in digital humanities*, Austria: Edition Donau-Universität
- [22] Manovich, Lev (2019), "The aesthetic society: instagram as a life form", *Data Publics*, Routledge, forthcoming
- [23] J. Saltz (2020), "The Last Days of the Art World ... and Perhaps the First Days of a New One Life after the coronavirus will be very different.", *Vulcure, Vox Media*, disponível em <https://www.vulture.com/2020/04/how-the-coronavirus-will-transform-the-art-world.html>
- [24] A. Dickson (2020), "Bye bye, blockbusters: can the art world adapt to Covid-19?", *The Guardian*, disponível em <https://www.theguardian.com/artanddesign/2020/apr/20/art-world-coronavirus-pandemic-online-artists-galleries>
- [25] R. Mackay (2020), *Future Art Ecosystems. Issue 1. Art x Advanced Technologies*, Serpentine Galleries.
- [26] A. Carvalho, S. Pereira, A. F. Marcos (2017), "Para uma estética na inter-ligação da moda, da média-arte e do teatro", D. Raposo et al. (Edit.), *Investigação e ensino em design e em música, Convergências Research Books*, Vol. 1, Edições IPCB.
- [27] Giannetti C. (2012), "Estética Digital – Sintopia da arte, a ciência e a tecnologia". Belo Horizonte: Nova Vega. ISBN: 9789726999119
- [28] Routio, P. (2003). *Arteology: Semiotics of Artifacts*. Available 5 May 2017 em <http://158.132.155.107/posh97/private/Arteology/Arteology.pdf>