



PRESENSE | Rudolfo Quintas

Índice / Index

I.

ADÉRITO FERNANDES MARCOS

Artefacto Presense:
do ciclo criativo à experiência
transdisciplinar

04

Presense Artefact:
from the creative cycle to the
transdisciplinary experience

07

II.

VERÓNICA METELLO

PRESENSE
nunca somos o mesmo | o outro que
somos nós : notas do processo

11

PRESENSE:
we are never the same | the other
who we are : process notes

14

III.

SÓNIA ALVES

A importância de um programa
educativo em contexto expositivo.
Definindo critérios de mediação para
arte interactiva: PRESENSE

23

The importance of an educational
program in an exhibition context.
Defining mediation criteria
for interactive art: PRESENSE

34

IV.

TRABALHOS / WORKS

43

V.

RUDOLFO QUINTAS

Biografia

23

Biography

34

ARTEFACTO PRESENSE: do ciclo criativo à experiência transdisciplinar

A arte computacional assume-se hoje, quiçá mais do que nunca desde o advento dos computadores pessoais, como expressão artística contemporânea que acarreta em si todas as características dessa revolução tecnológica, em pleno desenvolvimento, que nos envolve e convoca todos os dias, na forma de serviços, aplicações e artefactos computacionais, na senda de novos discursos estéticos ubíquos, em rede, eventualmente voláteis e efémeros, virtuais ou de realidade aumentada, ou proporcionando experiências significativas baseadas na expressividade informativa multimedial que hoje impera nos conteúdos digitais.

Os objectos de arte computacional são artefactos de natureza híbrida ocupando o espectro que vai desde os objectos de cariz puramente digital (binária), tais como os objectos de web-arte ou de realidade virtual, até aqueles que incorporam elementos computacionais (não necessariamente binários) com componentes materiais físicos e mecânicos, tais como as instalações de arte. Nestes artefactos, os artistas não raramente exploram a interactividade e a expressividade informativa e comunicacional no seu maior potencial, transformando-os em indutores da acção-intervenção artística e cultural. São, na sua essência mais profunda, manufactos para serem interactuados por um apreciador que se assume como utilizador-fruidor, numa viagem de contemplação estética de natureza polissémica, podendo assumir múltiplos contextos de fruição, desde a educativa, científica, lúdica, filosófica ou mesmo a sagrada (Grau, 2003).

O processo de criação em arte computacional /digital baseia-se usualmente na colaboração do artista com uma equipa multidisciplinar, abarcando saberes e competências desde as tecnologias, engenharia, mecânica, design, curadoria, etc., partilhando espaços informacionais e comunicacionais comuns. O processo tende a orientar-se fortemente para o desenho da mensagem ou mensagens que abordam o conceito que subjaz o artefacto. O significado de design, neste contexto, orienta-se para o esforço consciente na criação de um artefacto que seja simultaneamente funcional e esteticamente apelativo.

Trata-se de uma perspectiva que herda aspectos, tanto do pragmatismo do design em engenharia, mas, também, da inventividade própria e livre da arte aplicada. Em arte computacional, a sistematização aparece primariamente para potenciar o propósito de todo o processo criativo, i.e., atingir um artefacto pleno e funcional, enquanto se percorreu um caminho de reflexão pessoal (e colaborativa em equipa) acerca do próprio processo de criação, feito, necessariamente, de avanços e recuos.

O projecto Presense, apresentado neste livro, constitui em si um excelente exemplo de iniciativa de criação em arte computacional /digital. No projecto Presense, o processo criativo arranca com a experimentação seminal do artista, que joga com os conceitos, alguns de grande complexidade científica, enquanto experimenta com os materiais, os sistemas e algoritmos, os cenários aplicativos, um processo potencialmente desorganizado ou aleatório, ao qual se juntam gradualmente outros intervenientes, detentores de competências e saberes necessários à obra que nasce. E então, paulatinamente, um aspeto ou questão particular sobressai e ganha a atenção especial, tornando-se o centro da experimentação e da reflexão, baseando a implementação, onde vários caminhos alternativos de evolução se colocam, que serão eventualmente tentados, no sentido de progressivamente atingir ins-

tâncias mais refinadas, sendo uma das quais (ou grupo delas) escolhida para suportar a experimentação e o desenvolvimento continuado até atingir o artefacto final.

“De facto, uma das actividades centrais do processo de criação em arte digital é a meditação estética, que representa os momentos de contemplação onde o artista revisita a sua visão inicial à luz das decisões tomadas (ou em vias de tomar) durante as fases de desenho e implementação do artefacto e estabelece com este uma relação interior profunda. Esta reflexão estética conduz-se por dois vetores fundamentais, a saber, a apreensão estética relacionada com a necessidade de proporcionar uma experiência perceptiva de prazer, sentido ou satisfação (ou outras); e a inovação tecnológica que abarca as questões da exploração das características de maior potencial da tecnologia, no sentido desta poder efectivamente funcionar como força condutora /indutora para a criação de novos discursos estéticos.” (Marcos, 2012:140)

No projecto Presense, ambiciona-se atingir a catarse necessária à redescoberta de um engenho criativo de natureza multi, inter e transdisciplinar, onde a arte se cruza com a ciência e a tecnologia, gerando novos discursos e significações de índole estético, almejando-se que a própria experiência proporcionada assuma dimensões transdisciplinares de carácter filosófico e sagrado. Os artefactos Presense representam, em última instância, manifestações de uma contemporaneidade eclética, plural e complexa.

Referências

- (2003). *Virtual Art — From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Marcos, A.F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *INVISIBILIDADES: Revista Iberoamericana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*. ISSN 1647-0508. Vol. 3 (set. 2012), p. 138–145.

Adérito Fernandes Marcos (aderito.marcos@uab.pt) é Presidente da Direcção da Artech — Associação Internacional de Arte Computacional (www.artech-international.org), Professor Catedrático da Universidade Aberta — Universidade pública de ensino à distância e Director do Doutoramento em Média-Arte Digital conjunto da Universidade Aberta e da Universidade do Algarve.

PRESENSE ARTEFACT: from the creative cycle to the transdisciplinary experience

By
Adérito Fernandes Marcos

Computer art is now, perhaps more than ever since the advent of personal computers, taken to be a contemporary artistic expression that carries in itself all the characteristics of that technological revolution in full development that involves and calls us every day, in the form of services, applications and computer artifacts, in the footpath of new ubiquitous aesthetical discourses, networked, eventually volatile and ephemeral, virtual or of augmented reality, or providing significant experiences based on the informative multimedial expressivity that prevails in digital contents.

Computer art objects are artifacts of an hybrid nature occupying the spectrum that goes from purely (binary) digital objects, as web-art or virtual reality objects, to those that incorporate computational elements (not necessarily binary) with mechanic and physical material components, such as art installations. In these artifacts, not uncommonly, artists explore interactivity and informative and communicational expressivity in its broader potential, transforming them into inductors of artistic and cultural action-intervention. They are, in their deeper essence, manufactured to be inter-acted by an appreciator who assumes oneself as a user-enjoyer in an aesthetical contemplation trip of a polysemic nature, that can take multiple contexts of fruition, such as educational, scientific, recreational, philosophical or even sacred (Grau, 2003).

The process of creation in computer/digital art is usually based in the collaboration of the artist with a multidisciplinary team that embraces expertise and abilities from the technologies, engineering, mechanics, design, curatorship, etc., sharing common informational and communicational spaces. The process tends to be strongly oriented to the drawing of the message or messages that approach the concept underlying the artifact. The meaning of design, in this context, is oriented towards the conscious effort of an artifact that is simultaneously functional and aesthetically appealing.

It is a perspective that inherits aspects both from the pragmatism of engineering design and from the proper and free inventiveness of applied art. In computer art, the systematization appears primarily to potentiate the purpose of the whole creative process, that is, to reach the complete and functional artifact while one has pursued a path of personal (and collaborative, in a team) reflection about the process of creation itself, that necessarily includes ups and downs.

The Presense project presented in this book is in itself an excellent example of the enterprise for creation in computer/digital art. In the project Presense, the creative process begins with the enabling experimentation of the artist, playing with the concepts, some of them of great scientific complexity, while experiments with the materials, the systems and the algorithms, the application scenarios, a potentially disorganized or random process, to which gradually join other interveners with competencies and expertise needed for the work to rise. And then, an aspect or a particular question gradually stands out and gains special attention, becoming the kernel of the experimentation and the reflection, grounding the implementation, where various alternative paths of evolution are put, that will eventually be experimented, in order to progressively achieve more refined instances, being one of them (or a group of them) chosen to support the experimentation and the continued development until the final artifact is accomplished.

“In fact, one of the central activities of the process of creation in digital art is the aesthetic musing that represents the moments of contemplation where the artist revisits his initial vision in the light of the taken (or to be taken) decisions during the drawing and implementation phases of the artifact and settles with it a deep interior relation. This aesthetic reflexion is driven by two fundamental vectors, to be known, the aesthetic grasping related to the need to provide a perceptual experience of joy, sense or satisfaction (or other); and the technological innovation that embraces the questions on exploring the characteristics of bigger potential of the technology, in the sense that it can effectively work as a conductive/inductive strength for creation of new aesthetic discourses.” (Marcos, 2012:140)

In the project Presense it is aspired to achieve the needed catharsis for the rediscovery of a creative engine of a multi-, inter- and trans-disciplinary nature where art crosses science and technology, generating new discourses and meanings of an aesthetic nature, aspiring that the provided experience itself takes trans-disciplinary dimensions of philosophical and sacred character. The Presense artifacts ultimately represent expressions of an eclectic, plural and complex contemporaneity.

References

- (2003). *Virtual Art — From Illusion to Immersion*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Marcos, A.F. (2012). Instanciando mecanismos de a/r/tografia no processo de criação em arte digital/computacional. *INVISIBILIDADES: Revista Iberoamericana de Pesquisa em Educação, Cultura e Artes*. ISSN 1647-0508. Vol. 3 (set. 2012), p.138–145.

Adérito Fernandes Marcos is the President of the Direction of Artech — Associação Internacional de Arte Computacional (www.artech-international.org), Professor at the Universidade Aberta — Universidade pública de ensino à distância and Director of the Doctoral Program in Media-Digital Art in partnership with Universidade Aberta and Universidade do Algarve.