

MédiA-Arte Digital: Criação de artefactos visuais experimentais pós-fotográficos

Digital Media-Art: Creation of experimental post-photographic visual artifacts

Rennier Ligarretto Feo
rennierligarretto@javeriana.edu.co
UAB/UAlg, Pontificia Universidad Javeriana
Lisboa/Faro, Portugal, Bogotá, Colombia
ORCID iD [0000-0002-8666-8284](https://orcid.org/0000-0002-8666-8284)

DOI [10.34623/bdtg-1004](https://doi.org/10.34623/bdtg-1004)

Artigo recebido em 2023-11-17
Artigo aceite em 2024-02-02
Artigo publicado em 2024-02-29

Como citar e licença

Ligarretto Feo, R. (2024). MédiA-Arte Digital: Criação de artefactos visuais experimentais pós-fotográficos. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 4(1). Obtido de <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/211>.

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Resumo

Este texto deriva do projeto de pesquisa-criação submetido ao Doutorado em MédiA-Arte Digital da UAB-UAlg e a pesquisa apresenta o desenvolvimento de uma prática artística que aborda a criação de artefactos visuais ligados à pós-fotografia para questionar o sistema educacional atual. Para isso, a expressão da arte digital baseia-se conceitualmente na cultura visual digital a partir de uma abordagem pós-qualitativa fundamentada no método *a/r/cográfico* como ação para o trabalho colaborativo com alunos de diversos cursos cujo processo de formação teórico/prática inclui o trabalho participativo com a comunidade. Além disso, um diário de campo é utilizado como repositório de ideias, técnicas e estéticas para vincular o processo co-criativo. Os resultados mostram a expansão do ato comunicativo com formatos analógicos e digitais típicos da pós-fotografia, também fica comprovado que a experimentação visual gera processos criativos híbridos para a média-arte digital. Da mesma forma, reitera-se que o uso de pedagogias emergentes ligadas à cultura *maker* transforma o papel do aluno e o torna um agente *prosumer* onde sua voz esta ligada no processo criativo. Conclui-se que o uso de *media* tático facilita a exploração de formatos experimentais visuais que permitem ao artista canalizar o ato comunicativo para expandir a mensagem da obra, enquanto o trabalho colaborativo com os alunos gera literacia mediática no ato educacional.

Palavras-chave

MédiA-Arte Digital · Pós-fotografia · Criação · Literacia Mediática · Media Tático

Abstract

This text derives from the research-creation project submitted to the Doctorate in Digital Media-Art at UAB-UAlg, the research presents the development of an artistic practice that addresses the creation of visual artefacts linked to post-photography to question the current educational system. To this end, the expression of digital art is conceptually based on digital visual culture from a post-qualitative approach based on the a/r/cographic method as an action for collaborative work with students from different courses whose theoretical/practical training process includes participatory work with the community. Furthermore, a field diary is used as a repository of ideas, techniques and aesthetics to link the co-creative process. The results show the expansion of the communicative act with analogue and digital formats typical of post-photography, it is also proven that visual experimentation generates hybrid creative processes for digital media art. Likewise, it is reiterated that the use of emerging pedagogies linked to maker culture transforms the role of the student and makes them a prosumer agent where their voice is linked to the creative process. It is concluded that the use of tactical media facilitates the exploration of experimental visual formats that allow the artist to channel the communicative act to expand the message of the work, while collaborative work with students generates media literacy in the educative act.

Keywords

Media-Digital Art · Post-photography · Creation · Media Literacy · Tactical Media

1. Introdução

A arte como prática cultural influenciou os processos de transformação social na cultura da convergência (Jenkins, 2008), isso levou o sujeito a utilizar a tecnologia de forma transversal no ecossistema mediático como dinâmica de consumo cultural contemporâneo, o “homem-massa sente-se perfeito” (Ortega Gasset, 1985, p. 95). Desde a chegada da modernidade com a revolução industrial, estabeleceram-se políticas tecnológicas concebidas como a hibridização entre as filosofias liberal, conservadora e socialista para o bem-estar social (Winner, 1983).

Isso ampliou o cenário para a expressão das artes mediáticas ao incorporar os problemas e dinâmicas do

artista/cidadão com a experimentação do *media* como caminho para desenvolver práticas contraculturais, “o artista moderno tem a obrigação de ver e denunciar os limites dos poderes deste mundo” (Berman, 1982, p. 27).

A fim de desenvolver um cenário de confluência mediática que, com o advento da internet, a rede de redes, interliga dispositivos na web semântica 3.0, facilitando que o *media* comece a estabelecer canais de defesa política e educacional (Kaplún, 1998) para as artes. A produção do conhecimento artístico passa a ser mediada pela tecnologia, “dada a natureza dos meios digitais que constituem tanto a ferramenta de criação como a matéria prima da arte digital” (Marcos, 2017, p. 133).

A mídia-arte digital surgiu como um cenário de confluência tecnológica onde a hibridização potencializa o processo criativo para ampliar a mensagem comunicativa da obra, o uso massivo de dispositivos tecnológicos possibilita outras formas de produção de conhecimento para campos convergentes de pesquisa, como são as chamadas humanidades digitais (Svensson, 2010).

Por conseguinte, o exposto implica reconhecer que a inovação no processo criativo resulta de uma ação polissêmica que gera transformações institucionais, contextuais e situadas que respondem à ação política na pesquisa-criação (Daza Cuartas, 2014). Isso favorece a articulação transdisciplinar mediada por tecnologias de código aberto onde o uso da inteligência artificial evoluiu as práticas artísticas para democratizar a produção de conhecimento.

A pesquisa baseada em arte é caracterizada por um relativismo ontológico onde as construções fenomenológicas e subjetivas moldam o cenário contemporâneo de criação de pesquisa (Veiga, 2020). A consciência social e política do artista sobre a mediação tecnológica na mídia-arte digital gera práticas artísticas experimentais disruptivas que ressignificam o uso do ecossistema mediático para encontrar novas expressões estéticas, “o surgimento de uma nova arte que seria, de fato, uma necessidade de um novo homem e de sua própria consciência espaço-temporal” (Tavares, 2016, p. 16).

Além disso, os processos criativos na mídia-arte digital operam por meio de formas colaborativas interdisciplinares mediadas por tecnologias que estabelecem dinâmicas culturais próprias, a linguagem audiovisual constitui um dos canais preferidos para comunicar a obra, dando preponderância à retórica

visual como configuração perceptiva dos artefactos, nas palavras de Sullivan (2009):

Isso significa que a criação de conhecimento nas artes visuais é recursiva e está em constante mudança à medida que novas experiências “respondem” através do processo e progresso de fazer arte em cenários de pesquisa (p. 110).

Por tudo isso, o que foi dito acima implica reposicionar o olhar sobre a expressão artística atual, concebendo as tecnologias digitais como mediações culturais que afetam as dimensões da sociedade em rede (Castells, 2006). A criação da média-arte digital reconhece formas colaborativas bidirecionais, híbridas e experimentais como forma de produção de conhecimento na pesquisa-criação, inclui qualquer expressão artística que faça a mediação com a tecnologia e gere valor social, cultural, estético na interação com artefactos (Veiga, 2020).

2. Práticas artísticas na cultura visual digital

A linguagem visual permeia todas as dimensões da sociedade, e o artista contemporâneo vive a contingência que envolve mediar a prática artística com tecnologias digitais típicas duma geração *hashtag* (Feixa & Nofre, 2012). Dessa forma, a arte não perde a sua força vital de expressão, mas amplia a ação comunicativa no ecossistema mediático saturado de imagens, e isso implica desmaterializar o texto visual em virtude da informação multimodal transmitida que recria um fluxo constante onde produzimos tantas imagens que não temos tempo para apreciá-las (Fontcuberta, 2017).

Este cenário de convergência facilita à prática artística incorporar formatos e narrativas da cultura digital para produzir artefactos analógicos e digitais que reconhecem na evolução mediática uma forma de influenciar a comunicação, captura, manipulação e distribuição de informação (Manovich, 2005).

O anterior gera duas mensagens polivalentes: a primeira ressignifica a imagem para comunicar as desigualdades sociais através do ativismo e de outras práticas artísticas contemporâneas que ligam conotações políticas; e a segunda mensagem degrada o sentido comunicativo da arte na sociedade, deixando-o num ciclo de consumo de *media*, onde a falta de literacia mediática (Livingstone & Van Der, 2010) leva a um

uso instrumental do cidadão que consome arte na sociedade líquida, nas palavras de Bauman (2013):

Há uma competição selvagem para preencher qualquer tempo do consumidor ainda não semeado, pelo menor intervalo de tempo entre os momentos de consumismo que ainda pode ser preenchido com mais informações (p. 44).

A cultura visual digital não constitui um cenário criativo por si só, o usuário não muda o papel de consumidor de informação para “prossumidor”¹ de conhecimento sem um processo de literacia visual. Como testemunho da possibilidade criativa que a apropriação da linguagem visual tem na internet, o trabalho do artista Mike Winkelmann (2023) alcançou um evento na história da arte digital ao vender seu trabalho *Every Day: The First 5,000 Days* por \$69,346,250, obra paga em criptomoeda e vendida pela casa Christies.



Figura 1. Every Day: The First 5,000 Days, artista Beeple

As ilustrações de Winkelmann geralmente representam futuros distópicos associados à ficção científica e ao cyberpunk, narrativas tecnológicas da cultura visual digital. Estas transformações nos situam na

¹ O conceito de “prossumidor” (*prosumer*) nasceu no livro *A terceira onda* de Alvin Toffler (1980) como forma de indicar que o papel do usuário no ecossistema mediático passa de consumir para produzir informação na Web. Para este projeto, a noção de prossumidor refere-se a um cidadão que consome e cria informações na Internet e essa ação envolve o exercício da cibercidadania a partir de imagens, textos, vídeos e outros materiais digitais que ajudam a gerar comunidades participativas que buscam a transformação social no ecossistema analógico e digital.

pós-modernidade como uma estrutura social e econômica que abre um mercado regulado pela tecnologia *Blockchain* e que atende aos princípios levantados por Tapscott (2016):

- Banco de dados distribuído
- Transmissão ponto a ponto
- Transparência pseudônima
- Irreversibilidade dos registros
- Lógica computacional

Da mesma forma, os surgimentos de novas tecnologias mostram a irrupção da inteligência artificial e do algoritmo preditivo no cenário artístico atual, gerando um panorama de experimentação de formatos e narrativas digitais que exigem a expansão do conhecimento técnico para a produção da imagem digital, “a difusão das tecnologias digitais levou os designers a adotar métodos de design sem precedentes, baseados na interatividade e na participação do utilizador” (Escobar, 2016, p. 26).

Ainda assim, outro exemplo da atual fronteira difusa que a arte tem para definir o processo criativo é o uso da inteligência artificial nos processos co-criativos, concebida como uma mediação cultural que expande a ação comunicativa da obra e consequentemente, afeta a recepção estética a tal ponto que é difícil para os artistas e curadores mais experientes reconhecerem a intervenção humana a partir do digital. O prêmio outorgado no concurso de arte da Colorado State Fair (2022) mostra como a incursão da inteligência artificial (IA) desenvolve transformações para valorizar o processo criativo na produção artística.



Figura 2. Prize at the Colorado State Fair's art competition 2022

A imagem anterior, intitulada *Théâtre D'opéra Spatial*, foi o primeiro trabalho vencedor na feira de arte onde o artista Jason Allen indicou no questionário que se tratava de uma colagem digital gerada pela IA Midjourney. Este prêmio abre um debate sobre a autoria, originalidade e criatividade da obra graças à viralidade gerada nas redes sociais pela premiação.

O artista justificou que, para criar a imagem, foram necessárias mais de 80 horas de experimentação e edição, o que implicou um trabalho humano mediado pelas tecnologias digitais, questionando assim os limites que deveria ter a irrupção do ecossistema mediático na arte contemporânea.

Atualmente o uso de IA para geração de imagens tem ganhado visibilidade e acesso para todos os interatores, é comum encontrar aplicações como Midjourney, DALL-E, Clip interrogator, Stable Diffusion, entre outras plataformas, que facilitam a criação de imagens como forma de preencher lacunas de conhecimento técnico que, por meio de um *Prompt* verbal ou escrito, geram uma instrução para a IA cuja interação com o interactor produz uma linguagem escrita, visual e audiovisual.

O exposto configura um espaço de experimentação onde os processos criativos facilitam a ação transdisciplinar do artista para criar a partir do visual digital outras recepções estéticas com os artefactos criados. Essa interpelação frente ao significado e à configuração estética interativa de uma obra é significada nas características da linguagem visual como forma de representar o mundo (Acaso, 2000).

Em sínteses, o campo da média-arte digital representa um cenário de convergência mediática que abarca diversas tecnologias na mediação artística e configuram obras/artefactos para a expressão da arte digital. Abaixo segue uma primeira lista que documenta alguns projetos contemporâneos que envolvem tecnologias, arte e transformação social.

Titulo	Ano	Tecnologia	Tipo	Link
Strong hair	2022	Photography	Artist	https://archive.aec.at/prix/showmode/70741/
Interfaz funciona	2022	Visual art	Artist Education	https://archive.aec.at/prix/showmode/70898/
Ad Hominem	2022	Interactive Video	Narrative	https://calls.ars.electronica.art/2022/prix/winners/9001/
Voz Publica	2022	Plataform	Feminist Artist	https://calls.ars.electronica.art/2022/prix/winners/10904/
Immersive Environment	2022	Computação quântica	Arte funcional com projeção imersiva 360°	https://www.lumenprize.com/2022-winners/bcs-immersive-environment-award-winner
El Salto	2021	Video narrative de ficção	Videoart	https://www.lumenprize.com/2021-winners-list/blog-post-title-one-ajbah
Be Water	2020	Transmedia	Digital Activist	https://archive.aec.at/prix/showmode/65876/
Forma tuya	2019	Open source	Artist Education	https://archive.aec.at/prix/showmode/63058/
Plottego ino	2019	Arduino	Social solution	https://archive.aec.at/prix/showmode/63094/
¿por qué la guerra rap?	2019	Culture maker	Artist Education	https://archive.aec.at/prix/showmode/63054/
Refract	2017	Virtual reality	Social dilema	https://www.lumenprize.com/2017/winners/nicole-ruggiero-molly-soda-amp-refrakt

Tabela 1. Projetos MédiA-Arte Digital. Fonte: Elaboração própria

Os projetos acima descritos afirmam que a ação educacional do artista contemporâneo alude a um sujeito senti-pensante (Fals Borda, 1985) que articula uma linguagem científica herdada do positivismo, para ressignificar a mensagem com a utilização de formatos digitais de cultura visual. Isso permite a experimentação de novos paradigmas artísticos onde o processo criativo seja mediado por tecnologias que configuram realidades estéticas específicas da médiA-arte digital.

Esse espaço de confluência mediática facilita ao artista digital incorporar ao ciclo criativo princípios da cultura *maker* como uma prática que expande um espaço físico (*maker space*), no processo de co-criação na cultura digital. Essa possibilidade fortalece o papel do artista como sujeito que utiliza *media* tático (Fernandes, 2020) para significar o ato comunicativo a partir de novos suportes, formatos e narrativas das obras/artefactos.

Adicionalmente, isto também facilita que os processos criativos e colaborativos sejam dotados de licenças para a web como *creative commons*, *copy*

left, entre outras licenças que são constitutivas de tecnologias de código aberto como o *blockchain*, ao facilitar a descentralização dos processos para que a criação se torne parte da cultura *maker* (Beavers, Cady, Jiang & McCoy, 2019). Tal consideração da médiA permite ao artista digital identificar o tipo de mediação tecnológica necessária para comunicar a obra na cultura visual digital.

Por conseguinte, tudo isso gera um cenário de abertura e confluência mediática para a arte digital que, além de tornar a prática artística mais técnica, reconhece que a criação e disseminação da médiA-arte digital em contextos formais e informais favorece o trabalho do *media* tático e da literacia em médiA-arte digital na experimentação de formatos educacionais, mas, acima de tudo, reivindica a função da arte na pós-modernidade ao reconhecer que “a arte é uma atividade muito mais primordial e primitiva que a ciência” (Zuleta, 1985, p. 63).

3. Metodologia

O projeto de pesquisa-criação apresenta uma abordagem pós-qualitativa concebida como uma virada epistemológica que permite ao pesquisador/artista não ter uma metodologia prévia, mas a exploração, o dinamismo e a hibridização no processo criativo constituem o percurso metodológico para o constituição duma obra/artefacto, “a perspectiva pós-qualitativa implica o convite à realização de pesquisas que não separem ontologia, epistemologia, metodologia e ética” (Hernández-Hernández & Revelles Benavente, 2019, p.41). Além disso, para o processo criativo a *a/r/cografia* e os diários de campo são utilizados como instrumentos para documentar e produzir artefactos em média-arte digital. A *a/r/cografia* aborda uma série de etapas do processo criativo nas artes digitais que não são rígidas, mas a sua exploração permite retomar, pausar, aprofundar a dimensão estética, a aptidão técnica e a funcionalidade do artefacto para valorizar e melhorar a obra. A seguinte figura resume esse processo criativo:

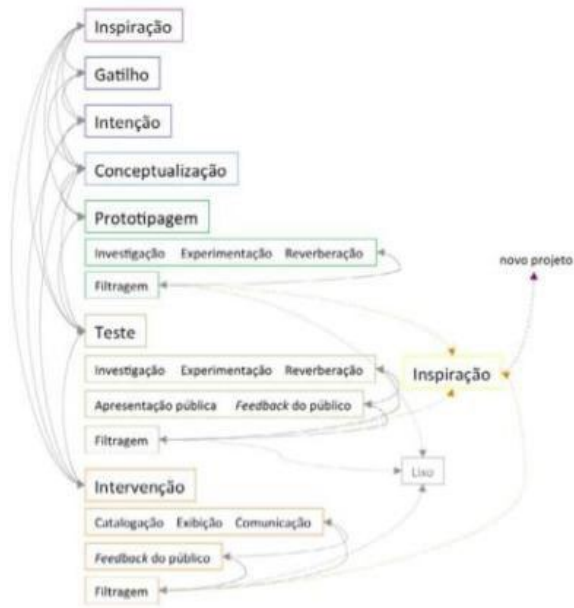


Figura 3. Etapas do processo a/r/cográfico. Veiga (2021)

Nesse sentido, algumas das etapas descritas implicaram processos participativos com os alunos que estavam em fase formativa, e esse processo colaborativo enriqueceu o processo criativo ao explorar, validar e testar o artefacto desenvolvido. Esta ação co-criativa reivindica o pertencimento da educação

artística cujo trabalho formativo lhe permite atuar como artista e educador num espaço convergente, “o professor é como um artesão e por isso que o que precisa ser conhecido e aprimorado são os meios utilizados para ensinar” (Monetti & Ruiz Barbot, 2021, p. 199).

Por fim, o artefacto de média-arte digital co-criado foi apresentado na exposição *Rizoma* desenvolvida pela Universidade do Algarve, Universidade Aberta e Câmara Municipal de Loulé, Portugal, de 12 a 14 de julho de 2023. Esta exposição foi aberta ao público em geral e contou com uma curadoria colaborativa modular onde os diversos conhecimentos dos artistas/curadores definem os aspetos técnicos, estéticos e funcionais dos artefactos.



Figura 4. Poster da exposição *Rizoma*

A prática de uma curadoria colaborativa constitui um espaço de apropriação artística que tem ganhado reconhecimento nos últimos anos diante dos conhecimentos técnicos, estéticos e interativos que

um curador individual necessita para valorizar obras de mídia-arte digital, nas palavras de Dalcol (2019):

Artistas passariam a exercer funções habitualmente atribuídas ao papel do curador; assumindo a responsabilidade pelas escolhas e decisões que guiariam o processo curatorial de concepção e organização das mostras coletivas (p. 283).

4. Resultados

A seguir, são apresentadas cada uma das etapas do método *a/r/cográfico* para desenvolver um artefacto digital participativo que reflete sobre a incidência da cultura visual digital em processos de pesquisa-criação.

4.1. Inspiração

A cultura *remix* (Neto & Lamy, 2019) concebe que a inovação não é um processo disruptivo ou singular, mas pelo contrário, as ideias são constituídas a partir de referências que alimentam as perspectivas do artista para conceber uma obra que aprofunde e/ou desenvolva múltiplas dimensões de um fenômeno social abordado.

Isso implica gerar desenhos, imagens, mapas de fluxo, entre outros formatos visuais que dão forma a uma ideia central cuja constituição depende da constante exploração da prática artística. Consequentemente, elencam-se os principais referentes que ajudaram a estruturar o artefacto em mídia-arte digital cujo foco aborda o fenômeno da cultura visual digital:

1. Man Ray: artista que explorou a fotografia analógica experimental. Essa alteração da imagem gerou estéticas, filtros e técnicas nas fotografias que encontraram sentido no movimento artístico dadaísta e surrealista.
2. JR: artista que utiliza fotografia documental, *stencils* e colagem para gerar consciência social sobre questões como migração, desemprego e política como dimensões que afetam aos cidadãos.
3. Corinne Vionnet: pesquisadora e artista que explora a superposição de imagens publicadas na web para gerar colagens de monumentos e locais turísticos visitados ao redor do mundo.
4. Anna Atkins: primeira mulher a ilustrar um livro com imagens não geradas por câmara, seu conhecimento da técnica de cianótipo facilitou a sistematização botânica que mais tarde foi utilizada pela ciência moderna.

As referências artísticas anteriores constituíram um primeiro insumo exploratório para reconhecer técnicas, estéticas e narrativas educacionais utilizadas que serviram de inspiração para o processo criativo. Este exercício facilitou a estruturação de uma ideia, documentando os significados e intenções que outros artistas incorporaram nas suas obras, o que ajudou a libertar a imaginação para comunicar histórias reais ou imaginadas de mundos que existem ou que sobrevivem no imaginário coletivo (Daza Cuartas, 2014).

Apresenta-se a seguir um registro do diário de campo como insumo para o processo de sistematização de artistas quanto aos seus processos criativos:

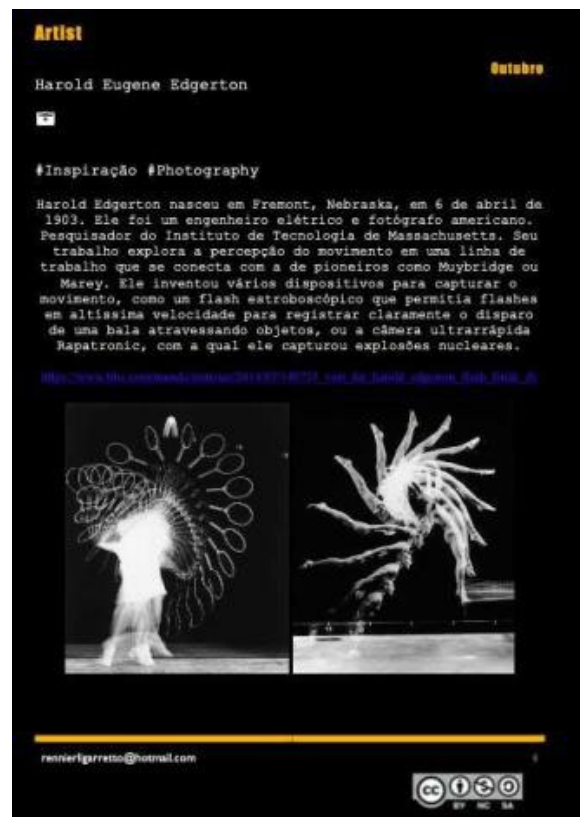


Figura 5. Registro do diário de campo do artista pesquisador Harold Edgerton, cuja criação do primeiro *flash* para fotografia possibilitou a captação de imagens em movimento de práticas artísticas associadas à dança e ao esporte. Essa prática visual serviu de referência estética para a produção do artefacto em mídia-arte digital. Fonte: Elaboração própria².

² Acesso: <https://www.calameo.com/read/007234668a38c5140bbf2>

4.2. Detonador e intenção

Estes dois momentos do método *a/r/cográfico* permitem ao artista focar e dar um sentido comunicativo à obra/artefacto em construção; para isso, incentiva-se um exercício interdisciplinar para ajudar a canalizar ideias e dar direcionamento à intenção artística do artefacto. Na psicologia, a noção de *insight* (Casado Rojas, 2018) é utilizada para se referir ao momento em que o psiquismo configura a compreensão de uma ideia, conceito ou situação. Esse processo também alude à criação de ideias contextuais e significativas para um sujeito, que no caso do artista lhe permitem detonar o momento criativo ao mesmo tempo que canaliza a intenção comunicativa da prática artística mediada pelas tecnologias digitais.

Sendo assim, como resultado desse processo de síntese, define-se a ação comunicativa da obra/artefacto, que reflete sobre a função formativa da cultura visual digital em ambientes educacionais formais e informais a partir da vivência de práticas participativas pós-fotográficas e artivistas, como mostra o seguinte esquema:

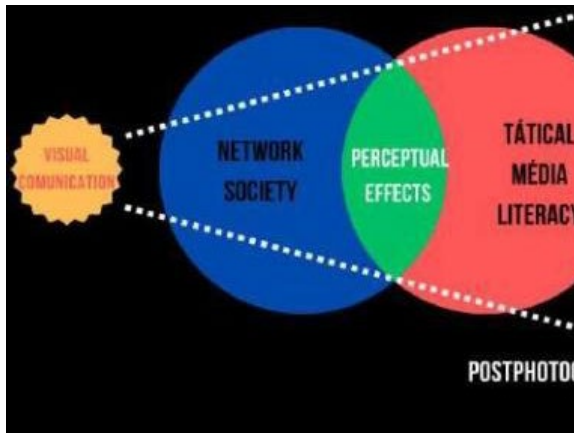


Figura 6. Intenção comunicativa do artefacto: combater a desinformação com literacia em média-arte digital

O esquema anterior permite-nos reconhecer o sentido comunicativo da obra. O ato educomunicativo canaliza a utilização do artivismo como mecanismo de reflexão individual e coletiva para trabalhar a literacia em média-arte digital no público que interage com a obra, “o artivismo artístico permite-nos comunicar pensamentos, sentimentos e ideias ao público por meio dos eventos, ações e objetos que

produz” (Duncome & Lambert, 2021, p. 9). Isso facilita reconhecer que nem toda pesquisa origina uma produção científica, mas, se todo processo de pesquisa-criação produz um conhecimento situado (Tavares, 2016), isso permite ao artefacto gerar um contexto de reflexão sobre a obsolescência do sistema educacional e a incidência da cultura visual digital como linguagem que sustenta sua ação no uso de *media* tático.

4.3. Conceitualização

Na famosa publicação *A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica*, Walter Benjamin (2003) testemunha como a modernidade afeta as práticas artísticas da época ao perceber os problemas da autenticidade da obra mediada pela tecnologia como seu valor na exposição. Embora estas questões sobre a aura e a autenticidade das obras artísticas não estivessem relacionadas com as tecnologias digitais, as tecnologias analógicas já apresentavam desafios para a prática artística que se expandiu com a chegada da internet. Nesse contexto, o papel da fotografia e do cinema como novidade de recepção estética na cultura visual constituem novos rituais sociais e culturais para os cidadãos.

Igualmente, a utilização da imagem como mediação da ação educomunicativa contemporânea constitui o interesse artístico do artefacto criado, pois facilita conceituar a importância da interação do fenômeno pós-fotográfico com as interações de quem assiste à exposição. O exposto reafirma que os artefactos em média-arte digital afetam os processos de subjetivação para mobilizar valores, emoções e recepções estéticas que evocam a memória vivida, nas palavras de Gomez, Gonzalez & Rodriguez (2017):

A subjetividade tem sempre uma condição histórica, isto é, historicamente situada, que constitui o sujeito. Isso implica que o sujeito é ao mesmo tempo objeto de relações de poder e de conhecimento (p. 114).

Com base no exposto, nota-se que a construção subjetiva é inerente à experimentação da obra/artefacto, uma vez que seu cenário comunicativo é realizado num contexto histórico e cultural específico que pode vincular as experiências dos participantes no processo intersubjetivo.

Concluindo, define-se uma intenção artista para o artefacto, que ao vincular conotações políticas permite aos participantes pensar sobre a educação atual para gerar novas linguagens na transformação social (Aladro-Vico; Jikcova-Semova & Bailey, 2018). Nesse sentido, propõe-se explorar diversos formatos visuais (fotografia documental, estereoscopia, videoarte) para gerar narrativas específicas da pós-fotografia (Foncuberta, 2017) e, assim, reafirmar a incidência da cultura visual digital no atual consumo mediático dos cidadãos prosumidores, “ao multiplicar as cópias, a presença única é substituída pela presença massiva, o receptor multiplica a presença da reprodução” (Benjamin, 2003, p. 16).

4.4. Prototipagem e testes

O processo para desenvolver um protótipo implica uma constante experimentação de tecnologias para conceber os aspetos estéticos, técnicos e funcionais do artefacto. Consequentemente, desenvolve-se um processo que implica uma hibridização não linear, mas obedece à dinâmica do processo colaborativo com os alunos, “os processos de criação raramente são lineares e sem retrocessos, até essa aparente desvantagem pode ser usada de forma educacional, para melhor transmitir a complexidade do ato criativo artístico” (Veiga, 2021, p. 19). Com base no exposto, são apresentadas algumas peças visuais que utilizam fotografia analógica, digital e experimental como insumo para a elaboração de uma obra de videoarte

que representa a síntese do processo participativo artista com práticas pós-fotográficas.

A utilização da linguagem visual como canal expressivo de um artista/pesquisador que sente-pensa exige que a prática da educação artística emancipe o pensamento e permita que todos os atores envolvidos experimentem a intersubjetividade. A realização duma prática artística colaborativa possibilitou aos participantes adquirirem um papel de “prosumir” conhecimento, que encontra na contingência criativa uma aprendizagem, “esta ideologia emancipatória caracterizar-se-ia por desenvolver ‘sujeitos’ mais do que meros ‘objectos’, permitindo aos ‘oprimidos’ participar na transformação sócio-histórica da sua sociedade” (Freire, 1993, p. 157). As imagens a seguir documentam o processo de experimentação e teste participativo de formatos pós-fotográficos com conotações artísticas.

Durante o desenvolvimento do processo criativo deste artefacto, há uma constante testagem por parte dos participantes que, em comunicação com o artista, modificam, filtram e resinificam as peças produzidas como forma a melhorar a experiência estética dos participantes. Esse processo envolveu também reconhecer que na mediação tecnológica é possível fornecer alguns conhecimentos técnicos para manipulação de imagens. Para este projeto, foram geradas diversas imagens com o apoio do IA Midjourney, o que facilitou a representação do processo de *brainstorming* como elemento visual de síntese do artefacto.



Figura 7. Processo de prototipagem em que foram utilizadas imagens de diversas instituições de ensino onde os alunos fazem estágios, com o objetivo de experimentar técnicas pós-fotográficas de manipulação de imagens, nomeadamente efeito de estereoscopia e edição digital com sobreposição de imagens.



Figura 8. Processo criativo coletivo com os alunos onde foram utilizadas técnicas como a colagem para a criação visual. Os efeitos de estereoscopia gerados a partir das fotografias também foram testados com o intuito de ter impressões estéticas e técnicas das características do texto visual a serem ajustadas na exposição final.

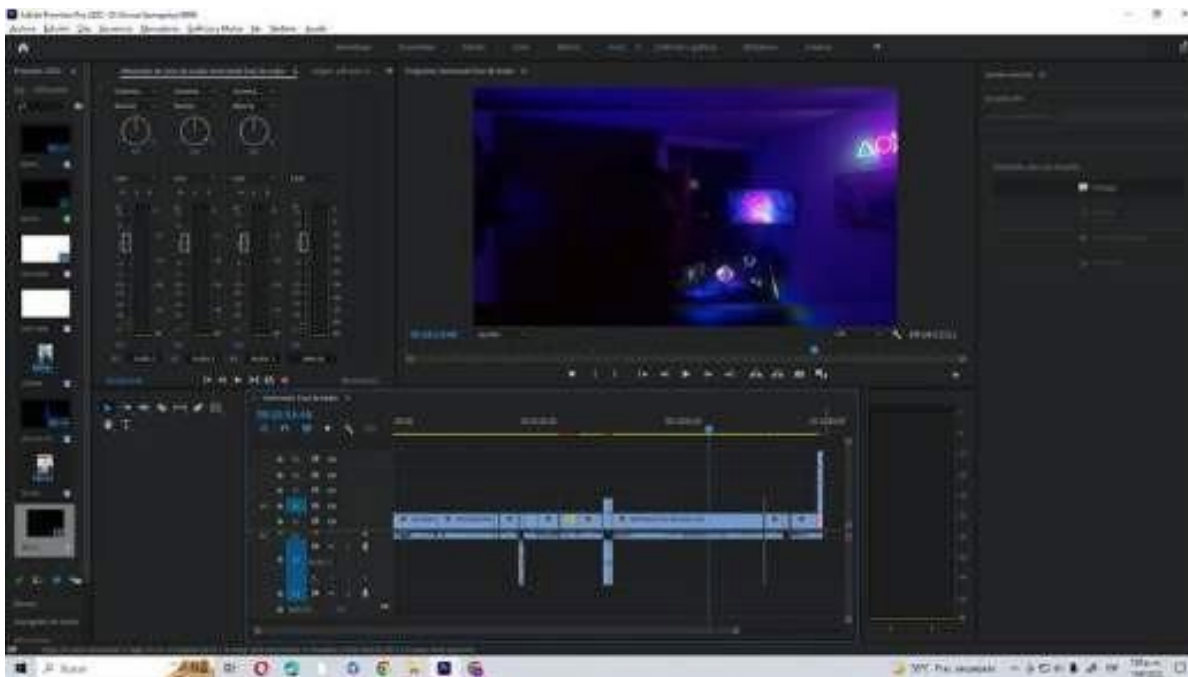


Figura 9. Processo de edição audiovisual baseado em fotografias e vídeos coletivos realizados em diversas instituições de ensino. O processo de edição incluiu a geração de uma narrativa audiovisual típica da cultura visual digital, incluindo efeitos sonoros e visuais (*glitch*) para gerar uma estética tecnológica para a obra de videoarte.

Por outro lado, o processo de prototipagem e testes permitiu desenvolver uma narrativa visual artivista para a criação de uma peça audiovisual que compila as diferentes ações ocorridas em espaços públicos e privados com formatos pós-fotográficos. Isso facilita a reformulação da experiência estética que ocorre na interação com o artefacto e permite ao artista incorporar intenções educacionais à prática artística, nas palavras de Vargas (1994): “a percepção permite a reformulação tanto de experiências quanto de estruturas perceptivas. A plasticidade da cultura dá a essas estruturas a possibilidade de serem reformuladas” (p. 49). A imagem a seguir expõe a construção da obra de videoarte como um artefacto multimodal que dialoga com as fotografias criadas pelos alunos para proporcionar ao público uma experiência imersiva.

Por fim, como resultado desta etapa, são elencadas as tecnologias e materiais utilizados para a criação do artefacto visual experimental em média-arte digital:

- Câmera analógica e digital
- Programas de edição de imagens: Lightroom, Photoshop
- Papel fotográfico
- Produtos químicos para revelar
- Pinças

- Luvas
- Recipientes para revelar
- Ganchos
- Programa de edição de vídeo: Premiere
- Tela e som

4.5. Intervenção

Esta última etapa contempla o processo de participação na exposição e interação do público visitante com o artefacto visual experimental criado para ter um *feedback* quanto à intenção comunicativa, estética e técnica inicial do artefacto. Para isso, a exposição *Rizoma* configurou uma narrativa híbrida que incluiu a presença de diversas tecnologias (realidade aumentada, realidade virtual, arduino, inteligência artificial, fotografia, videoarte) como cenário estético que permitiu ao público identificar múltiplas mediações tecnológicas que ocorrem na arte digital.

Da mesma forma, a curadoria colaborativa da exposição permitiu um espaço dialógico entre os artistas para compartilhar espaços e configurações estéticas comuns no campo da média-arte digital. As imagens a seguir apresentam o processo de instalação e interação do público com o artefacto.



Figura 10. Registos da exposição Rizoma, 2023

O artefacto criado inclui uma exposição fotográfica documental de professores da faculdade de educação que refletem sobre a necessidade de mudança no sistema educacional, incluiu também a produção de fotografias com a técnica estereoscópica que envolveu o uso de óculos vermelho e azul pelo público para captar o efeito visual criado como formato da pós-fotografia.

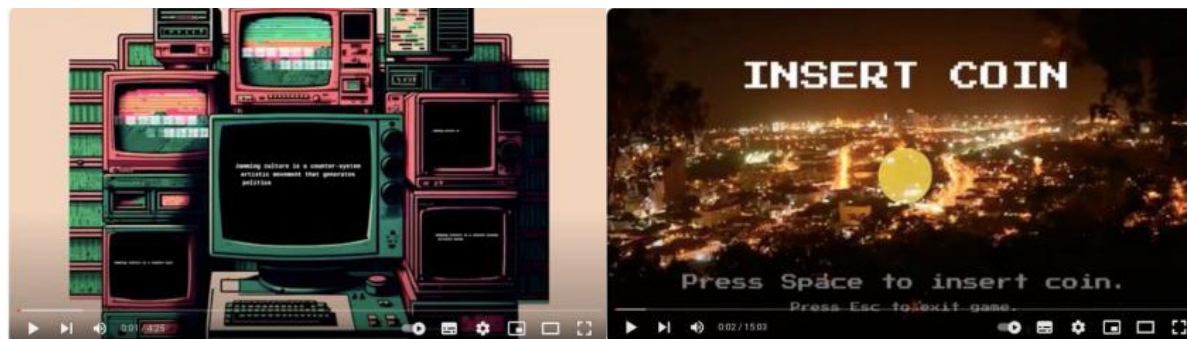
Em sínteses, o artefacto criado para a literacia em mídia-arte digital incluía também uma obra de videoarte participativa, baseada na narrativa artista e na estética do ruído (Paik, 2005). A interação do público com a peça audiovisual reafirmou o olhar empático (Sontag, 2003) diante da urgência de transformar as práticas de ensino e aprendizagem do sistema educativo. A peça de videoarte constitui uma linguagem audiovisual para a mobilização de emoções, nas palavras de Maria (2022):

A videoarte na psicologia social permite abordar a realidade de uma sociedade de forma transparente, conseguindo assim a mobilização das emoções nas intervenções e uma maior compreensão do conflito e das suas possíveis soluções (p. 23).

Em suma, isso ratifica a videoarte como ferramenta que potencializa a transformação social ao utilizar a linguagem audiovisual como canal orgânico para sentir-pensar as formas de exercer a cidadania e questionar as instituições políticas que regulam nossa vida social, incluindo a escola, “a arte é filha da liberdade. Aparentemente, ele [o artista] pode criar tudo – é onipotente” (Salles, 2004, p. 63). A imagem a seguir apresenta a peça audiovisual criada de forma participativa com formatos pós-fotográficos e intenções ativistas de mudança social.



Figuras 11 e 12. Fotografias finais expostas, que incluíam três fotografias que questionavam a arquitetura educativa para a expressão da educação artística através de técnicas pós-fotográficas e três retratos a preto e branco onde professores universitários refletiam sobre a necessidade de transformação do modelo educativo. Estas imagens foram acompanhadas pela obra de videoarte como um catalisador criativo do artefacto para alfabetização em media-arte digital.



Figuras 13 e 14. Artefacto de ativismo educativo e artefacto para combater a desinformação com literacia em media-arte digital³.

³ Acesso aos artefactos: <https://www.youtube.com/watch?v=m0osPj8nGH4&t=5s>
<https://www.youtube.com/watch?v=oCO0FTWE-WU>

5. Conclusões

O processo criativo no campo da média-arte digital é uma prática híbrida e experimental que alude à convergência tecnológica para emitir mensagens, estéticas e narrativas com intenções de mudança social. Isso implica que o artista/investigador deve assumir uma posição política em função da arte que lhe permita expressar modos de sentir e pensar dos cidadãos para mobilizar as emoções de um público que interage com o artefacto, facilitando a ativação da memória vivida.

Criar no ecossistema mediático permite que a arte digital expanda o ato comunicativo entre os interatores para difundir outras formas de agir e intervir no mundo, “estas mobilizações cidadãs que ocorrem através de redes são exemplos de ciberativismo” (Dussel, 2001, p. 205). A conotação ativista na prática artística quebranta o cotidiano visual para alimentar o imaginário social de mudança. Com o exposto, canaliza-se o ato educacional da obra, que se alimenta das memórias conscientes ou inconscientes que materializam o ato criativo, conforme indica Alonso (2018):

O inconsciente é muitas vezes mostrado como uma fonte inesgotável de criatividade que pode ser transmitida à consciência na forma de forças de renovação e transformação (p. 45).

Porém, além da abertura individual do artista, a criação de um artefacto visual experimental também implicou uma ação educacional coletiva que constitui aprendizagem na execução da prática artística, os participantes colaboram entre si para idear, projetar, prototipar e atuar por meio de reflexões e imagens sobre a obsolescência do sistema educacional. Para isso, foi crucial reconhecer o uso do *media* tático como ferramenta para direcionar a prática de ensino e aprendizagem e gerar um sentimento de comunhão entre o professor e os alunos.

Integrar conhecimento e ação num cenário formativo permite que os alunos se envolvam no processo criativo, ao identificar no ativismo uma forma de influenciar os espaços privados e públicos, a imagem constitui um meio de comunicar a intersubjetividade política que se manifesta na experimentação de formatos visuais.

Em suma, transformar o papel passivo do aluno ao de “prossumidor” facilita desenvolver literacia

para trabalhar na experimentação da cultura visual digital, identificar, explorar, validar e experimentar formatos visuais pós-fotográficos como forma de reprogramar o dispositivo tecnológico e dar-lhe um significado próprio para o usuário. Esta conclusão ecoa no trabalho de Aladro-Vico; Jikcova-Semova & Bailey (2018) que demonstram o uso de literacia na prática artística: “A literacia artística tem a ver com a capacidade da arte de restabelecer e canalizar a expressão humana” (p. 15). Para a eficácia do trabalho de literacia mediática do artefacto apresentado, a *a/r/cografia* foi da maior importância como método de documentação, sistematização e reflexão do processo criativo individual e coletivo.

Por fim, a utilização da linguagem audiovisual como principal canal comunicativo do dispositivo constitui um formato essencial para a sociedade em rede, cujo consumo cultural se alimenta do vídeo para nutrir o imaginário social sobre um acontecimento, situação ou fenômeno que afeta a uma sociedade interligada pelas tecnologias. A construção simbólica individual e coletiva implica assumir uma posição ativa entre os atores da comunicação global, longe de uma utilização instrumental do sistema mediático. Associar a média-arte digital à prática ativista facilita o reconhecimento de formas visuais de influenciar o mundo, e permite que o artista/pesquisador assuma uma ação interdisciplinar que, ao vivenciar formatos visuais representativos do fenômeno pós-fotográfico, canalize, identifique e se aproprie da imagem com o sentido estético de um sujeito senti-pensante.

Referências bibliográficas

- [1] Acaso, M. (2000). Simbolización, expresión y creatividad: tres propuestas sobre la necesidad de desarrollar la expresión plástica infantil. *Arte, Individuo y Sociedad*, 12, 41. <https://revistas.ucm.es/index.php/ARIS/article/view/ARIS0000110041A>
- [2] Aladro-Vico, E., Jikcova-Semova, & Bailey, O. (2018). Artivism: A new educative language for transformative social action. *Revista Comunicar*, 57. <https://doi.org/10.3916/C57-2018-01>
- [3] Alonso, J. (2018). *Psicología junguiana: teoría, practica y aplicaciones*. Ediciones Ouroboros, Colombia.
- [4] Bauman, Z. (2013). *Sobre la educación en un mundo líquido*. Editorial Paidós.
- [5] Beavers, K., Cady, J. E., Jiang, A., & McCoy, L. (2019). *Establishing a maker culture beyond the makerspace*. Library Hi Tech.
- [6] Benjamin, W. (2003). The Work of Art in the Age of Its Technical Reproducibility. En *Selected Writings, Vol. 4*, eds. Howard Eiland y Michael W. Jennings, 251-283. Cambridge MA: Belknap Press.
- [7] Berman, M. (1982). Tudo que é sólido desmancha no ar. Editora Schwarcz Ltda. São Paulo.
- [8] Casado Rojas, E. S. (2018). Una nueva forma de entender la Innovación: del Insight a la perspectiva histórico-cultural de la Psicología. *InnovaG*, (4), 42-53. Recuperado de <https://revistas.pucp.edu.pe/index.php/innovag/article/view/20198>
- [9] Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Alianza Editorial.
- [10] Dalcol, F. (2019). Artista enquanto curador: das convergências e dissoluções entre práticas artísticas e curatoriais. *MODOS. Revista de História da Arte. Campinas*, 3(1), p.281-299. <https://doi.org/10.24978/mod.v3i1.4117>.
- [11] Daza Cuartas, S. L. (2014). Investigación – creación un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes Pedagógicos*, 11(1). Recuperado a partir de <https://horizontespedagogicos.iberu.edu.co/article/view/339>
- [12] Duncome, S., & Lambert, S. (2021). *The art of activism workbook*. Published by OR Books, New York and London. ISBN 978-1-68219-269-6.
- [13] Dussel, E. (2001). La filosofía política de Baruch Spinoza. En: *Hacia una filosofía política crítica*. Descleé, Bilbao.
- [14] Escobar, A. (2016). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- [15] Fals Borda, O. (1985). *Una sociología sentipensante Latinoamericana*. Tercer Mundo Editores.
- [16] Feixa, C., & Nofre, J. (Eds.). (2012). *#GeneraciónIndignada. Topías y utopías del 15M*. Milenio.
- [17] Fernandes, Thiago Spíndola Motta (2020). Mídia táctica como conceito operativo nas artes visuais. *Revista Estado da Arte, Uberlândia*, 1(1), 147-163. <https://doi.org/10.14393/EdA-v1-n1-2020-54743>
- [18] Fontcuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes. Notas sobre las postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- [19] Freire, P. (1993). *Pedagogía de la Esperanza, un reencuentro con la Pedagogía del Oprimido*. México. Siglo Veintiuno, S.A. de C.V.
- [20] Gomez, A., Gonzalez, M., & Rodriguez, G. (2017). *Subjetividades: Abordajes teoricos y metodológicos*. Asociacion Colombiana de Facultades de psicología Ascofapsi. Universidad del Rosario.
- [21] Hernández-Hernández, F., & Revelles Benavente, B. (2019). La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones. *Educatio Siglo XXI*, 37, 21-48. <https://doi.org/10.6018/educatio.387001>
- [22] Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidós.
- [23] Kaplún, M. (1998). *Una pedagogía de la comunicación*. Ediciones de la Torre, Madrid.
- [24] Livingstone, S., & Van Der, S. (2010). *Media Literacy. The International Encyclopedia of Communication, First Edition*. Edited by Wolfgang Donsbach.
- [25] Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Paidós.
- [26] Marcos, F. A. (2022). *Videopoesía, activismo y defensa de los derechos medioambientales en la formación docente*. <https://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/32634>
- [27] Monetti, E. M., & Ruiz Barbot, M. (comps.) (2021). *Pensar la democratización desde la construcción del conocimiento en la universidad*. Bahía Blanca, EdiUNS.
- [28] Neto, P. P., & Lamy, C. (2019). Remix e cultura participativa. *Observatorio OBS*, 13(3). <https://doi.org/10.15847/obsobs13320191304>
- [29] Ortega y Gasset, J. (1985). *La rebelión de las masas*. Colección Austral.
- [30] Paik, N. (2005). The Modernist Inheritance Tampering with the Technology, and Other Interferences. In *Video Art: A Guided Tour*. Ed. por C. Elwes. London: I.B.Tauris & Co, pp. 21-36.
- [31] Salles, C. (2004). *Gesto Inacabado: Processo de criação artística*. 3ª edição. Annablume.

- [32] Sontag, S. (2003). *Ante el dolor de los demás*. Alfaguara.
- [33] Sullivan, G. (2009). *Art Practice as Research: Inquiry in Visual Arts*. Sage Publishing.
- [34] Svensson, P. (2010). The Landscape of Digital Humanities. *Digital Humanities Quarterly*, 4(1). <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/4/1/000080/000080.html>
- [35] Tapscott, D., & Tapscott, A. (2016). *Blockchain revolution: How the technology behind bitcoin is changing money, business, and the world*. Portfolio/Penguin.
- [36] Tavares, M. (2016). *Buñuel e o Surrealismo: A arquitetura do sonho*. Coleção Humanitas, Edicao Grácio, Coimbra, Portugal.
- [37] Tavares, M. (2016). *Reflexões sobre o ensino e a investigação em Artes – do Positivismo à Complexidade*. II Seminário Internacional Ensino da Arte: Culturas e Práticas do Cotidiano, realizado de 14 a 16 de Outubro de 2015, no Centro de Artes/UFPel, em Pelotas, RS. Paralelo 31. issn: 2358-2529. <https://periodicos.ufpel.edu.br/index.php/paralelo/article/view/10194/6723>
- [38] Vargas Melgarejo, L. M., (1994). Sobre el concepto de percepción. *Alteridades*, 4(8), 47-53.
- [39] Veiga, P. A. da. (2020). *O museu de tudo em qualquer parte: Arte e cultura digital: Interferir e curar*. Grácio Editor. <https://repositorioaberto.uab.pt/handle/10400.2/11265>
- [40] Veiga, P. A. da. (2021). Método e registo: Uma proposta de utilização da a/r/cografia e diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *Rotura – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 2, 16-24.
- [41] Winner, L. (1983). Do Artifacts Have Politics?. In D. MacKenzie et al. (eds.), *The Social Shaping of Technology*. Open University Press.
- [42] Zuleta, E. (1985). *Arte y Filosofía*. Editorial Percepción.

Bio

Doutorando em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta, Portugal. Mestre em Ciências da Educação pela Universidade Nova de Lisboa. Psicólogo pela Universidade Externado. Professor pesquisador em cibercultura, tecnologia educacional e cultura visual digital na Faculdade de Educação da Pontifícia Universidade Javeriana. Artista multidisciplinar, digital, documentalista, pós-fotógrafo experimental. Assessor pedagógico da Universidad del Rosario, Universidade de Antioquia, Serviço Público, Ministério da Educação, Computadores para Educar, ESAP, entre outros.