

# Artefactos à Distância

A nova media-arte em tempos de pandemia 2020

## RESUMO

COVID-19, Pandemia, Confinamento e Lives são algumas das palavras de destaque de 2020. Tendo em vista os impactos vividos em todo o mundo com a nova “normalidade” surgida após o Coronavírus, este artigo traz uma reflexão sobre a utilização da tecnologia em tempos de pandemia. São retratados conceitos como a nova media-arte, net art, artefacto e redes sociais. São apresentadas ao longo do texto as reinvenções artísticas baseadas em “Artefactos à Distância”, que por sua vez (re)criam novas forma de produção e difusão das instalações, intervenções e performances. Busca-se repensar sobre as *lives streams*, as apresentações dos artefactos em tempos de pandemia e a instalação “Pandemicz Visualz Show (On & Off)”, realizada a partir de casa e transmitida em direto para as redes sociais e uma plataforma de vídeo em grupo. Abordamos o processo artístico envolvido na sua criação e os conceitos e noções referentes ao artefacto computacional, aliando, desta forma, a prática artística e a investigação teórica.

## PALAVRAS CHAVE

Artefacto, Pandemia, Instalação, *Live streams*

## ABSTRACT

COVID-19, Pandemic, Confinement, and Lives are some of the keywords of 2020. Having in mind the impacts experienced around the world with the new “normality” that emerged after the Coronavirus, this article reflects on the use of technology in pandemic times. Concepts such as new media art, net art, artifact, and social networks are portrayed. Throughout the text, artistic reinventions based on “Distance Artifacts” are presented, which in turn (re)create new forms of production and diffusion of installations, interventions, and performances. The aim is to rethink the live streams, the presentations of the artifacts in times of pandemic, and the installation “Pandemicz Visualz Show (On & Off), carried out from home and broadcasted live to social networks and a video platform in a group. We approach the artistic process involved in its creation and the concepts and notions related to the computational artifact, thus combining artistic practice and theoretical research.

## CCS CONCEPTS

• Insert CCS text here • Insert CCS text here • Insert CCS text here

## KEYWORDS

Artifact, Pandemic, Installation, Live Streams

## ACM Reference format:

FirstName Surname, FirstName Surname and FirstName Surname. 2018. Insert Your Title Here: Insert Subtitle Here. In *Proceedings of ACM Woodstock conference (WOODSTOCK'18)*. ACM, New York, NY, USA, 2 pages. <https://doi.org/10.1145/1234567890>

## 1 – Artefactos à distância: arte e vida em confinamento

Diante de uma nova realidade mundial, em virtude da pandemia 2020, os artistas de média-arte, como em tantos outros setores, tiveram que reinventar-se. Nesse cenário, os “Artefactos à distância” constituem uma nova forma de produzir instalações, intervenções e performances. Desse modo, busca-se neste artigo refletir sobre as *lives streams*, as apresentações dos artefactos em tempos de Pandemia e a instalação “Pandemicz Visualz Show (On & Off)”.

Em dezembro de 2019, surgiu uma nova mutação do “Coronavirus” na cidade de Wuhan na China, ao qual deram o nome de COVID-19. Conforme as investigações realizados a origem do vírus vem de morcegos e outros animais selvagens e as secreções respiratórias foram consideradas o principal meio de propagação do vírus (Belasco e Fonseca, 2020). Mesmo com a notícias da rápida transmissibilidade da doença, a maioria dos países subestimou a capacidade de transmissão do vírus e quando menos se esperou ele chegou em praticamente todos os países. A forma mais eficaz de combate foi propor o isolamento das pessoas em suas casas, tendo sido decretado um período de “quarentena”, apelando ao “confinamento” e respeito pelas normas decretadas.

Nesse contexto verifica-se que a globalização das formas de produção, das empresas multinacionais e da tecnologia trouxe avanços no conforto social, no acesso à informação e expansão de grandes marcas, mas também globalizou de modo nunca antes visto doenças e desigualdades. O Covid-19 é um exemplo disso. Baumam (1999) salienta que a realidade do mundo contemporâneo é consumista / desregulamentada / privatizada; um mundo globalizante e localizante, em detrimento de um outro universo paralelo e alheio a essas tecnologias que apenas encontra um inexpressivo reflexo unilateral e proporcionalmente distorcido um paradoxo cruel entre quem tem casa para estar confinado e quem não tem nenhum acesso.

Após determinação global do confinamento obrigatório, com um número bastante significativo de pessoas a ver a sua realidade física reduzida à presença em casa, em regime de *layoff* ou teletrabalho, e esporádicas saídas ao exterior, para realização de compromissos inadiáveis, tivemos uma profusão de *live streams*, as novas ‘selfies’, com diretos de artistas de diferentes seguimentos (músicos, DJs, atores, dançarinos, comediantes, artistas de média-

arte) em atuações ao vivo, cozinheiros a prepararem receitas, maquiadoras com dicas de maquiagem, treinadores com exercícios desportivos, *influencers* com conversas mais ou menos (f)úteis.

A instalação “Pandemicz Visualz Show (On &) Off tem como objetivo refletir sobre esse momento. A apresentação de um artefacto à distância com transmissão em direto para as redes sociais, mas que internamente participava de uma reunião de grupo de amigos. Um reflexo da vivência tecnológica durante o confinamento.

## 2 – A new media art e os artefactos

“A tecnologia nas artes não é nada, se não ajudar a criar novas maneiras de ver e de contar” (Ang, 2006: 7).

Da fusão entre Arte e tecnologia resulta a média-arte. Menezes (1994) ressalta que pela incorporação da arte à técnica e não pela incorporação da técnica à arte é que o artista busca reintegrar a arte à vida, encontrando, ao mesmo tempo, o papel do artista na sociedade ao determinar a natureza utilitária da criação artística. Mas para além da utilidade, temos as experimentações e a construção diária.

Tribe e Reena (2010), afirmam que a arte dos anos 1970 foi definida por movimentos distintos (Arte Conceptual, Arte Feminista, Land Art, Media Art, Performance), os anos 1980 deram origem ao Neo-Expressionismo e Neo-conceptualismo, recuperações pós-modernas de momentos da história da arte. Depois da queda do mercado da arte que se seguiu à “Segunda-feira Negra” (19/10/1987, quando o mercado bolsista dos EUA entrou em colapso), estes movimentos perderam o seu impulso e no início dos anos 1990 tinham terminado o seu percurso. A arte contemporânea surge alimentada pelo crescimento dos programas dos mestres de Belas-Artes e suportada pela expansão dos museus, sendo que as práticas artísticas não se consolidaram em movimentos definíveis. A Pintura foi declarada morta por críticos, colecionadores e artistas, enquanto o vídeo, performance, intervenção e a instalação chegavam para dominar as exposições nos museus e nas bienais internacionais. Nesse pano de fundo, intensamente fragmentado, a New Media Art surge no final do século XX.

A Nova média-arte é plural, é “Multimédia” e, conforme Ribeiro (2007:12), não pode ser experimentada sem a tecnologia, pois é a tecnologia que cria a experiência. Nessa perspetiva, não se limita à mensagem, já que é igualmente uma função do meio, isto é, da tecnologia, ou seja, para se poder definir e conhecer é incontornável obter conhecimentos sobre as tecnologias que lhe dão forma.

“A *média arte* em suporte digital alcança uma dimensão peculiar: a profunda mudança introduzida pela tecnologia digital incide, principalmente no modus de geração e transmissão de informação e, sem dúvida, na própria essência da mesma” (Giannetti, 2012: 96). Conforme Brandão (2016: 29) “Hoje os media, não transmitem apenas ideias, sugestões ou pontos de vista mas sim, sobretudo, estruturam novas concepções de encararmos a vida social, a sua interpretação, a sua legitimação, os seus valores e condutas” (Brandão, 2016: 29).

Os media na era digital generalizaram o pressuposto de audiências informadas, o acesso popularizado à internet e o envolvimento dos utilizadores. No entanto, a análise das influências diretas e indiretas das práticas mediáticas sobre o envolvimento cívico deve considerar que a democracia não é um conceito estático, assumindo que os mass media e as instituições políticas podem restringir o envolvimento público (Papacharissi, 2010, *apud* Amaral e Santos, 2019: 68).

Outro sistema ou interface que transformou os hábitos das relações interpessoais é o telemóvel que há muito deixou de ser um mero terminal e passou a ser uma extensão de mais atividades humanas. O telemóvel converte-se na síntese de todos os demais meios - o audiovisual, o computador, o rádio, o mp3, a televisão e Internet - e das diferentes funções: agenda, reprodutor de música, chat, correio eletrónico, câmara digital... com a diferença de ser sempre levado pela pessoa.

Uma arte que trabalhe esses meios não deve, portanto, limitar-se a adaptar e ajustar modelos do passado, mas deve ser capaz de criar novos modelos. A partir da reflexão em torno da media art, permitenos analisar a profunda transformação motivada pela crise e pela revisão dos significados dos conceitos ontológicos e fenomenológicos de sujeito, realidade e verdade, que desemboca numa crise dos próprios conceitos estéticos tradicionais relacionados com as noções de autor, beleza, obra de arte original, objeto, observador e verdade (Giannetti, 2012: 159).

E a nova média-arte baseia-se em “Artefactos Tecnológicos”. A ciência dos artefactos, ou arteologia (da expressão inglesa *arteology*), que recorre à conjugação de “ars” do latim (arte, técnica) e do grego “logos” (trabalho, conhecimento) é-nos apresentada por Rotio (2003). A arteologia estuda a semiótica dos artefactos, de qualquer natureza, sua funcionalidade e usabilidade, beleza, a mensagem e a envolvimento, processos de investigação e categorização, entre outros. Propõe assim, o estudo comparado de vários artefactos no sentido de ajudar a compreender a atividade inerente à sua produção, os seus processos de criação e os seus criadores, promovendo assim o desenvolvimento e o avanço do estudo dos artefactos *latu sensu* (Rotio, 2003, *apud* Marcos 2017: 138).

Nessa perspetiva, desde as contribuições dos pequenos e grandes artefacto; as ideias da Cibernética, as pesquisas informáticas, os modelos matemáticos ou geométricos na arte; a teoria dos fractais e as teorias dos sistemas dissipativos também conquistam vários adeptos no mundo artístico, sendo que os seus atratores são empregados, hoje em dia, como recursos estéticos em obras da *net art* (Giannetti, 2012: 21).

### 2.1 Net art e as redes sociais

Em 1993, no início do boom do “.com”, dois artistas europeus Joan Heemskerk e Dirk Paesmans, visitaram Silicom Valley, na Califórnia. Quando regressaram a casa criaram o jordi.org, um Web-site-as-art-work (Web-site-come-obra-de-arte) cujo texto verde encriptado e imagens intermitentes pareciam desconstruir a linguagem visual da Net. Heemskerk e Paesmans remisturaram as imagens e os scripts HTML que encontraram, tal como os artistas Dada brincaram com a imagética fotográfica e topográfica das

revistas e jornais. Jodi.org mudou a forma como as pessoas pensam acerca da Internet, demonstrando que não era apenas um novo meio de publicar informação; podia ser também um meio artístico, como a pintura a óleo, a fotografia ou o vídeo. Tal como outros trabalhos de *New Media Art*, jodi.org explorou uma tecnologia emergente com fins artísticos (Tribe e Reena, 2010: 6).

Segundo Cardoso *et al* (2018: 16), “com a Internet foram criadas as condições tecnológicas para o surgimento de uma sociedade em rede” e, nesse ambiente, uma prática de comunicação em rede que possibilitou um espaço de expressão livre onde, de certa forma, qualquer informação pode ser produzida e transmitida. Amaral e Santos (2019), por sua vez reiteram que os media na era digital generalizaram o pressuposto das audiências informadas, o acesso amplamente popularizado à internet e o envolvimento dos utilizadores. Entretanto, “a análise das influências diretas e indiretas das práticas mediáticas sobre o envolvimento cívico deve considerar que a democracia não é um conceito estático, assumindo que os mass media e as instituições políticas podem restringir o envolvimento público” (Papacharissi, 2010 *apud* Amaral e Santos, 2019: 68).

De modo desconfiado Keen (2008) aponta alguns pontos indesejados da internet:

1 - <<Na internet>>, garante o cão que tem a pata no teclado (ao seu amigo canino): <<ninguém sabe que és cão>> Cartoon que apareceu no New Yorker (1993) Nunca foi tão verdade. Na internet de publicação própria da actualidade, ninguém sabe se somos cão, macaco ou coelho da Páscoa. Isso porque toda a gente anda atarefada a exibir seu ego, anda imersa numa luta darwiniana pelas audiências, para ouvir os outros (Keen, 2008: 45).

2 - A grande coisa da Internet é que qualquer pessoa, até uma rapariga solitária de 16 anos, pode gravar os seus pensamentos e atrair multidões. A triste coisa acerca da Internet é que ela pode não ser solitária e nem ter 16 anos. (Kurtz, 2006 *apud* Keen, 2008: 83).

Holiday (2012) denomina todos os sites da internet como “blogs” e ressalta que há bons motivos para que estes sejam chamados de as novas “senzalas digitais”. “Luta incessante por migalhas” pode ser outro modo de se definir esse sistema. Ou nas palavras de Henry Kissinger: “as facas são tão afiadas porque a pizza é pequena demais”. Keen (2008: 29-30) corrobora. “Nesta era de explosão das tecnologias da comunicação, não há verdade a não ser aquela que criamos para nós próprios”.

Invenções, imaginações e verdades particulares são apenas alguns comportamentos potencializados pela internet. As plataformas digitais, assumindo a estrutura de rede social ou de media social, potenciam “ambientes tecnológicos emergentes em que os padrões de conexão são diferentes” (Brites, Amaral, & Catarino, 2018: 87) quando comparados com os media tradicionais. Tal acontece porque, como afirma Castells (2003, *apud* Amaral e Santos, 2019), a internet é um espaço de espaços, onde convivem o

público e o privado, o global e o local. Efetivamente, o cenário digital “potencia uma geografia sócio-tecnológica de redes e nós interligados por fluxos de informação” (Amaral, 2016, *apud* Amaral e Santos, 2019: 74).

Na internet, as redes sociais estão diariamente presentes nos hábitos pessoais, se tornando um modo de trabalho, tais como os Influenciadores Digitais (DIs), que utilizam as redes sociais como um novo método de trabalho, ao qual pode se tornar um meio lucrativo de gerar rendimentos. O mercado dos influenciadores digitais se encontra nas redes sociais como na plataforma do Instagram, Facebook e Youtube, as quais se encontram em ascensão, onde mais usuários as utilizam como um meio de captar informações sobre de captar informações sobre viagens, locais, produtos e estilos de vida (Maurício, Gerolis e Medeiros, 2017, *apud* Schinaider e Barbosa, 2019: 98).

### 3 – Consequências da pandemia Covid-19 – produções artísticas em tempo de confinamento e no pós confinamento

Acosados pela pandemia Covid-19, governos de todo o mundo viram-se perante a necessidade de tomar decisões políticas que contribuíssem para o combate à propagação descontrolada do novo vírus. Nesse sentido, determinaram um confinamento obrigatório. As pessoas passaram a ver a sua realidade física reduzida à presença em casa, em regime de *layoff* ou teletrabalho; férias forçadas, paralisação do ano letivo escolar (em alguns países) e alteração completa das rotinas. Da hiper-socialização ao completo isolamento.

Podemos considerar a transferência para uma nova revolução industrial, um tráfego que desapareceu das ruas e passou para as vias de comunicação digital, para a Internet. Nessa nova normalidade, reuniões em vídeo–conferência, através de aplicações como o Zoom ou Teams, com atuação de DJ e participação de anónimos, a dançar ou não; lives-show, congressos on-line; *lives stream* sobre conteúdos diversos. Também a obrigatoriedade de utilização de máscara abriu o leque para um novo acessório, tendo alterado a indústria da moda, situação que se verifica já há alguns anos em países mais assolados por este tipo de pandemias, mas também por questões relacionadas com a qualidade do ar e poluição, essencialmente na zona asiática.

Muitas Universidades e escolas passaram a ter aulas on-line. A palavra seminário foi substituída por “webinário”. Encontros que seriam presenciais foram cancelados, adiados ou realizados on-line, como é o caso do curso do Doutoramento em Média-Arte Digital da Universidade Aberta de Portugal em parceria com a Universidade do Algarve que realizou o Retiro Doutoral de 20 a 24 de julho / 2020 de modo virtual e a exposição *Re-connecting* onde cada aluno expôs seu artefacto on-line:



Figura 1: Imagem promocional da exposição online Re-connecting

De acordo com Giannetti (2012) nesse novo *network social* ou *communities* – conceitos em voga hoje em dia – são um reflexo de sua dinâmica: estão estruturados segundo o princípio do excesso; participar não significa dialogar com o ‘outro’, senão jogar e assumir diferentes papéis, interagir superficialmente, sentir-se participante do evento aqui e agora. Evita-se estabelecer vínculos sociais duradouros ou comprometidos.

As redes sociais, tais como WhatsApp, ampliaram durante a pandemia o número possível de participantes nas chamadas de vídeo e as lives no Instagram passaram a ter mais do que um participante, o que possibilitou entrevistas e duetos. Nas lives as audiências passaram a ter disputadas acirradas, uma vez que aconteciam inúmeras lives ao mesmo tempo e não apenas dos artistas, os indivíduos de modo geral também queriam integrar essa nova realidade mediática. As lives do Youtube passaram a atingir milhões de espetadores ao visualizarem ao vivo o que gerou nova fonte de renda para o artistas, que deixaram de ter a bilheteria dos shows.

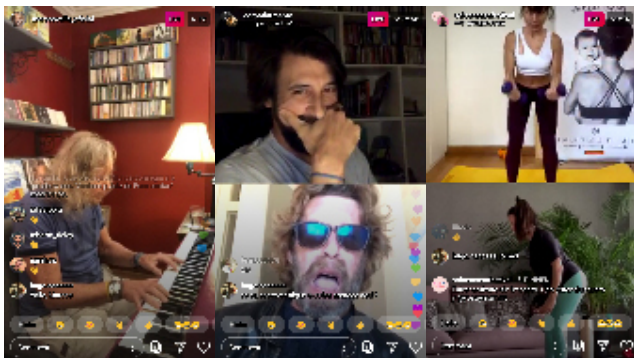


Figura 2: Screenshots de live streams no Instagram

Conforme Perez (2020) a faixa etária de usuários com mais crescimento foi a dos 18-34 anos, com WhatsApp, Facebook e Instagram a crescer 40% nesta faixa etária. O tempo despendido

nestas aplicações aumentou 70% e o tempo nas chamadas de grupo (3 ou mais participantes) subiu mais de 1000%, em março de 2020<sup>1</sup>.

Como novidade nas redes surgiu o TikTok, uma aplicação de dobragens e vídeos, com mais de 300 milhões de downloads no primeiro quarto de 2020. Em relação às *live stream* Secret Sky, um *set* de Porter Robinson com um *live stream* a partir do quarto de casa dos seus pais juntou 4 milhões de fãs na visualização *online* tendo sido o *stream* mais popular no YouTube e Twitch durante esse fim de semana (Brown, 2020)<sup>2</sup>. Um concerto rap ao vivo atraiu no Fortnite perto de 30 milhões de espetadores (Hall, 2020)<sup>3</sup>. O duo musical brasileiro Jorge e Mateus com a “Live na Garagem” fez um *livestream* de 4 horas atingiu o pico de 3 milhões de visitantes (Spangler, 2020)<sup>4</sup>. Sem a bilheteria dos concertos, os artistas começaram a tentar monetizar os *live streams* ao incluir um link para uma caixa de gorjetas digital para doações via PayPal, além da divulgação de grandes marcas patrocinadoras.



Figura 3: Live stream de Jorge e Mateus no YouTube

#### 4 – Pandemicz Visualz Show (On & Off

A performance aqui descrita deriva de uma outra, de nome “Clash (and dance) Yourself”, desenvolvida no âmbito do Doutoramento em Media-Arte Digital, promovida pela Universidade Aberta e Universidade do Algarve, Portugal. Da experiência resultante da exibição em vários locais, foi pensada uma performance visual para transmissão online, pública, através da plataforma Instagram e Facebook, com participação simultânea numa sala de convívio, privada, na plataforma Zoom, organizada por um grupo de amigos, com atuação de um DJ a partir de sua casa. O local de montagem do equipamento foi o terraço de um prédio, ao ar livre, na cidade do Porto, Portugal. Existiu desde o início a preocupação de escolher um espaço amplo, com uma parede ‘limpa’, onde pudessem ser projetados os vários conteúdos visuais.

Pandemicz Visualz Show (On & Off preenche de forma quase total, apenas com projeção de visuais, a área disponível na janela da plataforma Zoom, atribuída ao participante na sessão. Nesse sentido, foram utilizados 2 projetores, 1 monitor e 2 televisões. A performance teve lugar num sábado, 2 de maio de 2020, no período

<sup>1</sup> <https://techcrunch.com/2020/03/26/report-whatsapp-has-seen-a-40-increase-in-usage-due-to-covid-19-pandemic/?guccounter=1>

<sup>2</sup> <https://www.latimes.com/entertainment-arts/music/story/2020-05-15/artists-brands-livestreams-coronavirus-diplo-dillon-fence>

<sup>3</sup> <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/>

<sup>4</sup> <https://techcrunch.com/2020/03/26/report-whatsapp-has-seen-a-40-increase-in-usage-due-to-covid-19-pandemic/?guccounter=1>

compreendido entre as 22 e as 24h, com a luz natural dessa noite e algum apoio de iluminação artificial.

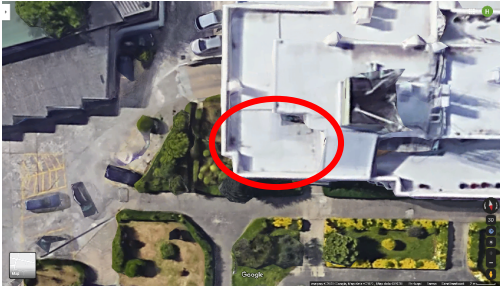


Figura 4: Vista aérea do local da performance

Os visuais exibidos são alimentados por 4 sistemas:

**Vídeos de fractais** – com recurso a um software de reprodução de vídeos previamente selecionados, computador portátil e projetor, são exibidos de forma linear conteúdos visuais com predominância de efeitos cromáticos e de luminância;

**Esqueleto cinemático** – com recurso ao sistema Kinect, computador *desktop* e projetor, é utilizado para detetar e exibir o esqueleto do participante, em sobreposição com os conteúdos do sistema anterior;

**Vídeos e textos** – com recurso ao software Resolume, computador portátil e uma divisão de sinal vídeo para 2 monitores, é gerida em tempo real a exibição de vídeos e mensagens relativas aos tempos de confinamento;

**Estática** – com a recurso a uma televisão analógica, é exibido o sinal de estática.

Na figura abaixo apresentada podemos verificar a ligação necessária dos vários sistemas para a execução da performance.

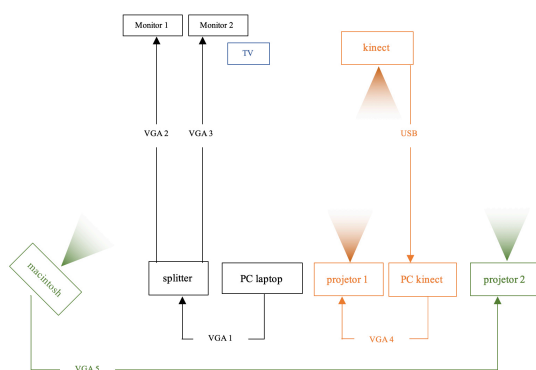


Figura 5: Diagrama das ligações entre equipamentos da versão 1.0 da Pandemicz Visualz Show (On & Off)

Conforme referido anteriormente, a utilização de 4 sistemas de exibição permitiu uma boa distribuição de conteúdos e ocupação na área disponível, para que todo o espaço ficasse composto e preenchido de visuais. Dessa forma, conseguia-se ‘preencher’ toda a área da janela que seria atribuída no interface da sessão no Zoom com uma pandemia de visuais.



Figura 6: Conteúdos visuais exibidos

Numa sessão com 9 participantes, o ecrã do interface estava dividido em 9 janelas. Posicionou-se e direcionou-se o computador (e *webcam* para transmissão) para a área onde estavam concentradas as exibições dos conteúdos.

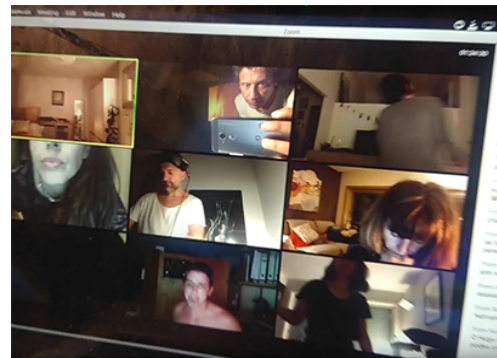


Figura 7: Interface da plataforma Zoom com os 9 participantes na sessão da performance

Após a entrada na sessão do Zoom e confirmação da dinâmica necessária à operação dos vários sistemas, foram desencadeadas *live stream* através das plataformas Instagram e Facebook, através de tablet e telemóvel, respetivamente. Estes equipamentos foram colocados na mesa juntos do computador Macintosh, com o mesmo ângulo de enquadramento, para os espetadores das *live streams* poderem visualizar os conteúdos exibidos.

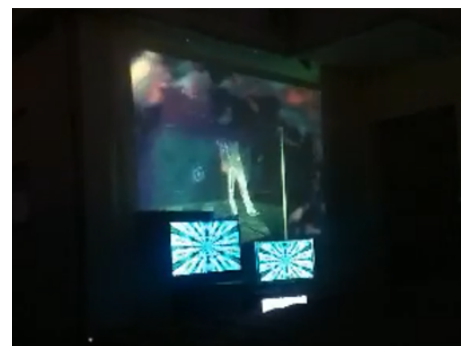
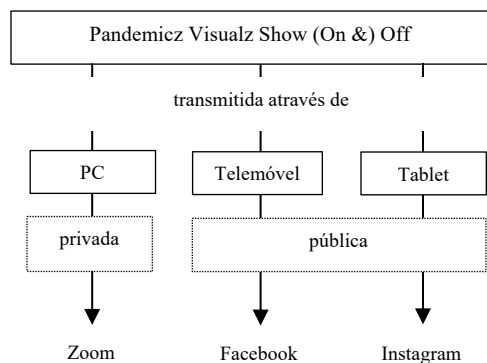


Figura 8: Imagem da *live stream* no Facebook



**Figura 9: Diagrama do fluxo de transmissão da performance**

O vídeo promocional da performance pode ser consultado através do link ou QR code abaixo apresentados.

<https://drive.google.com/file/d/1Bp3ANaA55wqsxNzkWzMvi01RlGc2gH2y/view?usp=sharing>



**Figura 10: QR Code para visualização da promo**

## 5 – Considerações finais

O artigo descreve “Artefactos à Distância” não como um fenómeno do passado, mas em uma abordagem do momento presente sobre as impressões e alterações no contexto atual. Segundo Menezes (1994) é preciso ter consciência do presente como momento substancial distinção entre os períodos antecedentes. A consciência crítica das mudanças em todos os âmbitos e as conquistas científico-tecnológicas dessa era digital amenizam a distância dos corpos e aproximam de modo global tanto os avanços de equipamentos quanto viralizam doenças como é o caso do COVID-19.

Ao longo do texto foram discutidos conceitos como New media art, medias; internet; net art, artefacto; redes sociais; o impacto da pandemia em consequência do COVID-19; as reinvenções artísticas e a descrição da instalação Pandemicz Visualz Show (On &) Off realizada em maio de 2020. Cardoso *et al* (2018) destaca que com o advento da Internet criaram-se condições tecnológicas para uma sociedade em rede. Nessa rede partilharam-se números diários de vítimas, mas também dicas de receitas, treino esportivo, maquilhagem e arte. Muitos perceberam que poderiam, durante o confinamento viver sem comprar, mas que dificilmente viveriam sem telemóvel, internet e arte.

A instalação teve como objetivo testar novas formas de apresentação online de projetos artísticos em tempos de pandemia e confinamento. Utilizou os recursos tecnológicos a dispor do autor, tendo este participado numa sessão da plataforma Zoom, com a janela do participante totalmente preenchida com conteúdos visuais. Adicionalmente, transmitiu-se a performance em *live stream* através das plataformas Instagram e Facebook.

Os próximos passos serão visitar o artefacto; ampliar as reflexões sobre o tema “arteactos à distância” e as tecnologias em tempos de pandemia, uma vez que estamos ainda em fase de travessia. Propõe-se ainda, participar de mais exposições; congressos e publicações, além de dar continuidade à escrita das teses em andamento.

## 6 – Referências

- [1] Amaral, I.; Santos, S. (2019). Algoritmos e redes sociais: a propagação de fake news na era da pós-verdade. In: As Fake News e a nova ordem (des)informativa na Era da Pós-Verdade: manipulação, polarização, filter bubbles. Org. João Figueira; Sílvio Santos. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra.
- [2] Ang, T. (2006). Introdução ao Vídeo Digital. Tradução: Walter Ambrósio. Porto: DK-Civilização.
- [3] Bauman, Z. (1999). Globalização: as consequências humanas. Tradução: Marcus Penchel. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed.
- [4] Belasco, A.; Fonseca, C. (2020). Coronavírus 2020. Revista Brasileira de Enfermagem. São Paulo ;73(2):e2020n2. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/0034-7167-2020730201>.
- [5] Brandão (2016), N. (2016). Os media e o território televisivo. Lisboa: Escolar editora.
- [6] Brown, A. (2020) Concert tours are on hold. But sponsored livestreams can save musicians’ paychecks. Los Angeles Times. Disponível em <https://www.latimes.com/entertainment-arts/music/story/2020-05-15/artists-brands-livestreams-coronavirus-diplo-dillon-fence>, publicado em 15/05/2020, acesso em 29/07/2020.
- [7] Cardoso, G.; Baldi, V.; Pais, P., *et. al* (2018). As fake news numa sociedade de pós-verdade. Lisboa: Observatório da Comunicação.
- [8] Crowcroft, O. (2020). Life after lockdown: Will live music survive a post-coronavirus world? Disponível em <https://www.euronews.com/2020/04/25/life-after-lockdown-will-live-music-survive-a-post-coronavirus-world>, publicado em 14/05/2020, acesso em 29/07/2020.
- [9] Giannetti, C. (2012). Estética digital – sintopia da arte, ciência e tecnologia. Nova Veja.
- [10] Hall, S. (2020). This is how COVID-19 is affecting the music industry. World Economic Fórum, disponível em <https://www.weforum.org/agenda/2020/05/this-is-how-covid-19-is-affecting-the-music-industry/>, publicado em 27/05/2020, acesso em 29/07/2020.
- [11] Holiday, R. (2012) Acredite, estou mentindo: confissões de um manipulador de mídias. Tradução: Antônio Carlos Vilela. 1ª Edição. São Paulo: Companhia Editora Nacional.
- [12] Keen, A. (2008) O culto do Amadorismo: como a internet está a matar nossa cultura e a assaltar a economia. Lisboa: Guerra e Paz.

- [13] Marcos, A. (2017). Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital. Revista Lusófona de Estudos Culturais, vol. 3, n. 2, pp. 129 – 147.
- [14] Menezes, P. (1994) A crise do passado: modernidade, vanguarda, metamodernidade. São Paulo: Experimento,
- [15] Perez, S. (2020) Report: WhatsApp has seen a 40% increase in usage due to COVID-19 pandemic. Tech Crunch. Disponível em <https://techcrunch.com/2020/03/26/report-whatsapp-has-seen-a-40-increase-in-usage-due-to-covid-19-pandemic/?guccounter=1>, publicado em 26/03/2020, acesso a 29/07/2020.
- [16] Ribeiro, N. (2007). Multimédia e tecnologias interactivas. Lisboa: FCA-Editora de informática.
- [17] Schinaider, A.; Barbosa, I. (2019). Os Influenciadores Digitais no Processo de Tomada de Decisão de Seus Seguidores. RASI-Revista de Administração, Sociedade e Inovação, Volta Redonda/RJ, v. 5, n. 3, pp. 98 -115, set/dez.
- [18] Spangler, T. (2020). Andrea Bocelli's Easter Sunday Performance Breaks YouTube Record. Variety. Disponível em <https://variety.com/2020/digital/news/andrea-bocelli-easter-sunday-live-youtube-records-1234580981/>, publicado em 15/04/2020, acesso em 29/07/2020.
- [19] Tribe, M.; Reena, J. (2010) New Media Art. Tradução: Manuel Neto. Lisboa: Taschen.