

Prefácio

O conceito de média-arte digital é o resultado da evolução, não só de movimentos estéticos e artísticos ao longo dos últimos cem anos, mas também da constante evolução da tecnologia e da ciência, apresentando-se num estado de fluxo e transformação constantes. Com a crescente digitalização e síntese de texto, imagens, sons, animação e vídeo, o termo “mídia” entrou no léxico corrente para designar qualquer tipo de conteúdo sensorial e cognitivo, passível de reprodução através de meios digitais, no que veio a ser designado como convergência mediática.

Média-Arte Digital - Ampliando Conceitos

Digital Media Art - Broadening Concepts

Pedro Alves da Veiga
pedro.veiga@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0001-9738-3869

José Bidarra
jose.bidarra@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0002-2082-5996

António Araújo
antonio.araujo@uab.pt
CIAC – Centro de Investigação em Artes e
Comunicação
Universidade Aberta
ORCID iD 0000-0003-0909-5782

Artigo recebido em 2023-02-28
Artigo publicado em 2023-02-28

Considere-se, ainda, as seguintes definições: segundo Marcos (2017) a arte digital é a arte que explora o meio digital enquanto (1) processo ou ferramenta de criação, (2) como produto final, ou (3) como tópico artístico. Por outro lado, o Netherlands Media Art Institute (NMAI) define a média-arte como sendo produzida em função do tempo, criada através da gravação e reprodução de som e/ou imagens durante um determinado período. Uma obra dependente do tempo é, assim, uma obra em mutação e movimento, por contraste com as anteriores formas de arte estáticas, como a pintura, fotografia e a maior parte da escultura (NMAI, 2015). Efetivamente a fruição de um artefacto de média-arte digital é uma função do tempo, no sentido matemático da expressão, e formas como a videoarte, instalações interativas dotadas de sensores e atuadores, experiências imersivas, esculturas de informação, jogos sérios, realidade aumentada, média-arte locativa ou *net art* só podem ser percecionadas na sua plenitude ao longo de um certo tempo, por oposição a uma apreciação instantânea.

Esta forma de expressão artística envolve diversas disciplinas, incluindo design gráfico, *web design*, programação, animação, vídeo, som, interatividade, realidade virtual e aumentada, e inteligência artificial, entre muitas outras. De forma cumulativa, e sendo a média-arte digital uma área de confluência de saberes, ela assenta ainda em relações que atravessam os sistemas social, cultural e artístico, entre agentes envolvidos na criação, investigação, exposição, fruição, experimentação, educação e integração socioeconómica da média-arte digital.

Pode, pois, afirmar-se que a investigação em média-arte digital é dirigida a aspetos tecnológicos e práticos (criativos, técnicos, organizacionais e participativos) mas também teóricos, analíticos e filosóficos. Partindo, então, da definição de Veiga (2020, p. 30), assumimos a média-arte digital como toda a forma de criação artística ou estetizada que não pode ser idealizada e/ou materializada e/ou exibida sem a utilização de tecnologias digitais, e cujo conteúdo e apreciação estética e cognitiva variam em função do tempo. E é dentro desta visão dinâmica e ampliada da área da média-arte digital que este número temático da revista **ROTURA** integra artigos que espelham essa mesma diversidade, abordando a videoarte ativista, a ciberperformance, o jogo sério, a realidade aumentada ou a animação digital, apenas para citar algumas das práticas.

No artigo “**Da performance digital à ciberperformance**”, Rosimária Rocha aborda um formato que ganhou popularidade durante a crise pandémica, permitindo assistir a espetáculos e performances *online*, mas que começou a ganhar independência e características próprias, para além da simples transposição (ou codificação mediática). Com “**Narrativas Transmídias controversas**”, Marisa Guimarães Leite mostra como instalações de videoarte comunicam e impactam os habitantes de *lugares (in)habitáveis*, dando visibilidade ao que tantas vezes permanece invisível. “**A Arte de encerrar as redes**”, de Renato Guimarães Furtado, aborda a forma como a migração do teatro para as plataformas digitais, em particular o *Zoom*, fomentou transformações criativas na cenografia, para além da simples transposição, dando origem a uma experiência aumentada. Com “**Palavra-Imagem-Mo-**

vimento”, Alexandre Martins e Bruno Mendes da Silva exploram o papel da animação tipográfica, em que um simples processador de texto se converte em ferramenta de animação, transpondo para uma apreciação temporal alargada elementos de habitual perceção/interpretação imediatista. Iolanda Bernardino, José Bidarra, Ricardo Baptista e Henrique Mamede com “**Desenvolvimento do Jogo sério Web segura**”, apresentam a importância social e educativa de um jogo destinado a um público sensível, com o duplo desafio de o envolver e sensibilizar. Em “**A Experiência Audiovisual do Sinógeno**”, João P. Sanson e Thais Vilar mostram como os arquivos digitais intermédia podem preservar a arte de rua, desenvolvida numa forma muito específica, em torno da sonoridade dos sinos, e ainda dar-lhe novos contextos e públicos.

Na secção “**Varia**” o artigo “**O rizoma**”, de João Paulo dos Reis e Cunha, contribui com uma detalhada reflexão teórica e filosófica em torno de questões fundamentais à Teoria da Comunicação, particularmente adequada para os novos media. Por outro lado, Pedro Maia Martins apresenta o artigo “**Veiculação dos pseudoacontecimentos produzidos pelo Chega na cobertura da campanha eleitoral para as eleições legislativas de 2019**”, em que aborda a cobertura e contributo dos media informativos para a campanha eleitoral do partido político Chega, pautada pela distribuição de informação em suporte digital, e em canais digitais, sobre pseudoacontecimentos.

Esta edição da **ROTURA** conta ainda com a crónica “**Síntese estendida para uns 30 anos, Crónica do artista cearense**”, centrada em torno da figura de Edicleison Freitas, e da autoria de André Feitosa de Sousa.

A diversidade temática aqui reunida é um bom espelho de como o tema da média-arte digital não se resume a aspetos tecnológicos – embora os abarque – e de como a comunicação e a arte se entrelaçam na busca e na transmissão do conhecimento. Assim sendo, o conjunto destes artigos constitui um excelente e diversificado contributo para todos os investigadores cujos interesses se revêm no que é a alma do Centro: Investigação em Arte e Comunicação.

Referências bibliográficas

- [1] Manovich, Lev (2013). *Software takes command*. Bloomsbury Academic.
- [2] Marcos, Adérito Fernandes (2017). *Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital*. Revista Lusófona de Estudos Culturais, 4(1), 129-147.
- [3] NIMK (2015). *What is Media Art?* Netherlands Media Art Institute. <http://nimk.nl/eng/search/what-is-media-art>
- [4] Veiga, Pedro Alves (2020). *O Museu de Tudo em Qualquer Parte – Arte e Cultura Digital: Interferir e Curar*. Grácio Editora.

Bio

Pedro Alves da Veiga é um artista e investigador doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. É Professor Auxiliar na Universidade Aberta, onde é Subdiretor do Doutoramento em Média-Arte Digital. Esteve ligado à atividade empresarial durante mais de duas décadas, e desenvolveu trabalhos premiados de webdesign e multimédia. É membro integrado do Centro de Investigação em Artes e Comunicação, e colaborador do ID+ Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura. Participa regularmente em projetos na fronteira entre arte, ciência e tecnologia, incidindo os seus interesses de investigação na influência das economias da atenção e experiência no ecossistema da média-arte digital; métodos de investigação baseada em arte; *hactivismo* e *artivismo*; e curadoria de média-arte digital. Desenvolve atividade artística em assemblage, programação criativa generativa e audiovisuais digitais. Tem exposto as suas obras, individual e coletivamente, em Portugal, Brasil, Espanha, Itália, Holanda, Roménia, Rússia, China, Tailândia e EUA.

José Bidarra é atualmente professor e investigador na Universidade Aberta, onde leciona regularmente unidades curriculares nas áreas do e-learning e da comunicação multimédia, para além de exercer várias funções de coordenação académica. É coautor do Modelo Pedagógico Virtual em vigor na Universidade Aberta. As suas atividades de investigação estão centradas nas áreas de narrativas, jogos e media digitais em aplicações educacionais, tendo a seu cargo a orientação de inúmeras teses de mestrado e de doutoramento. Colabora frequentemente em projetos transnacionais e presta serviços pontuais de consultadoria e formação profissional junto de diversas instituições. A maior parte da investigação é realizada na Universidade Aberta e no CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação (Universidade do Algarve). Outras iniciativas incluem um Honorary Fellowship na Universidade de Wisconsin – Madison (EUA) e colaborações frequentes com universidades e redes europeias: TU Graz, OU-NL, OU-UK, EADTU, EMPOWER, SmartLearning DK.

António Araújo é um matemático e artista, doutorado em Matemática e licenciado em Física pela Universidade de Lisboa. A sua investigação centra-se nos métodos de desenho imersivo, criando ilustrações e instalações imersivas híbridas entre o material e o digital. É professor auxiliar na Universidade Aberta, e atualmente coordena o polo do CIAC – Centro de Investigação em Artes e Comunicação nesta universidade. É autor do software de desenho “VR Eq A Sketch 360”, cujos algoritmos foram adotados pela app Sketch 360 da Microsoft. Coordena uma pequena equipe eclética de alunos de doutoramento, incluindo artistas 3D, professores e engenheiros que realizam uma investigação multidisciplinar entre a arte, a arquitetura e a matemática.

Como citar e licença

Alves da Veiga, P.; Bidarra, J. & Araújo, A. (2023). Média-Arte Digital – Ampliando Conceitos. *ROTURA – Revista de Comunicação, Cultura e Artes*, 3(1), 8–11. <https://doi.org/10.34623/c9rh-c987>

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