

Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/cografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital

Method and log: a proposal for the use of a/r/cography and digital diaries in new media art creation and practice-based research

Pedro Alves da Veiga
Departamento de Ciências e Tecnologia
Universidade Aberta
Lisboa, Portugal
me@pedroveiga.com

RESUMO

Este artigo propõe uma abordagem metodológica e prática de suporte ao desenvolvimento de processos artísticos e investigação criativa em média-arte digital que apoie a criação, recriação, documentação, comunicação e preservação dos artefactos. Para este efeito, este artigo toma como ponto de partida a a/r/cografia, uma proposta metodológica apresentada pelo seu autor como uma evolução da a/r/tografia, mais adequada à investigação e criação em média-arte digital. Ela é agora complementada pelo conceito de diário digital de bordo, sendo também este uma evolução do diário gráfico já utilizado nas artes visuais. Desta sinergia, resulta o potencial de não apenas investigar de forma sistemática os processos criativos e evolutivos subjacentes à criação de artefactos de média-arte digital, como também de proceder ao seu registo digital, iterativo e incremental, para memória e referência futura. Este registo tem como destinatários os próprios a/r/cógrafos, mas também o público que poderá aceder a um manancial de informação de contextualização e funcionamento do artefacto, contribuindo desta forma, também, para a própria curadoria. Ao propor a associação do método ao registo, cria-se um sistema adequado para modelar, prototipar, refletir, avaliar, exibir, apresentar, discutir e divulgar obras de média-arte digital, bem como para registar esses mesmos processos, a investigação e comunicação a eles associados e sobre eles desenvolvidos. Esta proposta visa, assim, contribuir para a criação de uma “literacia criativa” sobre a média-arte digital, produzindo conhecimento que possa revelar-se de utilidade na prática a/r/cográfica atual e futura, tanto pelos respectivos autores como por terceiros, aumentando ainda a compreensão das ligações interdisciplinares da média-arte digital aos seus contextos individuais, sociais, históricos, educacionais, políticos, económicos, tecnológicos e culturais.

PALAVRAS-CHAVE

Metodologia, Criação artística, Média-arte digital, A/r/cografia, Diário digital de bordo

ABSTRACT

This article proposes a methodological and practical approach to support the development of artistic processes and creative research in new media art, which supports the creation, re-creation, documentation, communication and preservation of artefacts. For this purpose, this article uses a/r/cography as a starting point, a methodological proposal presented by its author as an evolution of a/r/tography, optimized for new media art practice and research. This is now complemented by the concept of digital journal, as an evolution of the graphic journal, already used in the visual arts area. This synergy results in the potential not only to systematically investigate the creative and evolving processes underlying the creation of new media-art artefacts, but also to digitally, iteratively and incrementally document their evolution, for future reference and memory. This ledger is intended for the a/r/cographers themselves, but also for the audience, who will be able to access a wealth of information on the contextualization and operation of the artefact, thus also contributing to curatorship. Through the proposed association of method and registry, an adequate system is created to model, prototype, reflect, evaluate, display, present, discuss and disseminate works of new media art, as well as to document these same processes, the research and communication associated with and developed over them. This proposal aims, therefore, to foster the creation of a “creative literacy” on new media art, producing knowledge that may be useful in current and future a/r/cographic practice, both by the respective authors and third parties alike, further increasing the understanding of the interdisciplinary links between new media art

and its individual, social, historical, educational, political, economic, technological and cultural contexts.

KEYWORDS

Methodology, Artistic creation, New media art, A/r/cography, Digital journal

1. Introdução

Fazer investigação criativa em artes implica a produção de trabalho pelo artista, que também investiga a sua própria criatividade, os seus processos criativos e de comunicação, assim contribuindo para a produção de conhecimento. O conceito de *criação e prática artística digital* (CPAD) pode ser entendido como um ecossistema onde agentes humanos e não humanos coexistem. Os agentes humanos são os artistas, investigadores e todos os que com eles colaboram ou interagem, incluindo pares e público, e os agentes não humanos são todas as ferramentas, hardware e software, necessárias para a criação, desenvolvimento, produção, exibição e comunicação dos artefactos idealizados pelos agentes humanos, incluindo artefactos geradores de artefactos. Nesse ecossistema estabelecem-se e sustentam-se relações diretas, mas também mediadas, dado que qualquer representação de um agente humano através de um meio digital constitui ela própria uma mediação. Contudo, a noção de que existe um continuum da CPAD, varrendo um espectro amplo que contempla num dos seus extremos os processos de criação e prática artística ditos tradicionais e enriquecidos por tecnologias digitais e redes digitais de comunicação, e no outro extremo uma criação e prática artística totalmente digital, é suficientemente abrangente e, simultaneamente, precisa.

Nesse espectro, em cada instância das variações e combinações de recursos, agentes e ligações, a existência de um método que conduz e documenta a criação e prática artística facilita a identificação das variáveis, das decisões, das possibilidades que conduzirão o processo a uma situação de equilíbrio ou prosperidade, tal como num ecossistema biológico, tornando possível analisar dependências, atingimento de objetivos e —também pela negativa— como alguns processos podem conduzir determinados agentes ou relações ao declínio, ou a processos divergentes.

O método estimula a (auto)avaliação contínua dos processos criativos, a (auto)reflexão crítica sobre os resultados intermédios e a sua organização, incidindo, também, sobre os fluxos de *feedback* entre agentes do ecossistema (criador, público, investigadores, artistas, académicos, críticos, entre outros). O registo documental da evolução do processo, guiado pelo método, apresenta-se sob a forma discursiva multimodal e hipermediática, suportada em ferramentas digitais, tanto de consulta como de produção de novos recursos. Nele encontramos componentes de planeamento, documentação, análise e comunicação, incluindo aspetos conceptuais, de narrativa, de interação e de exposição, entre outros. Aqui adota-se e adapta-se o papel de *prosumer*, característico da Web 2.0, transformando o investigador —que estuda o estado da arte, recolhendo evidências, estudos e pensamentos— em criador —que produz remisturas ou novos materiais para posterior partilha.

As ferramentas digitais podem, assim, ser encaradas como um conjunto de possibilidades adicionais, e não um imperativo inescapável da modernidade, que irá cercear ou eliminar outros aspetos comunicacionais diretos e (igualmente) positivos, técnicas e materiais não-digitais, com os quais continuarão certamente a (co)existir, assim sendo o desejo do artista/criador/investigador.

Desta forma, a proposta apresentada por este artigo é suportada na a/r/cografia (Veiga, 2019) enquanto método, complementado pela utilização de Diários Digitais de Bordo (DDB) como ferramenta de registo de todo o processo. E, mantendo a metáfora do ecossistema, esta simbiose é particularmente adequada para a investigação criativa em média-arte digital, não por simples decalque/semelhança com as práticas pré-digitais, mas acima de tudo porque nasce da própria CPAD.

2. A/r/cografia

Na criação e prática artística digital, o foco do processo de investigação incide na experimentalidade artística: o seu significado, intenção, descobertas associadas e a comunicação do todo. A a/r/cografia (Veiga, 2019) é uma proposta de amplificação da a/r/tografia (Springgay, Irwin & Kind, 2005) e visa enquadrar o trabalho de investigação criativa sob três prismas: o da arte (*art* – A), o da investigação (*research* – R) e o da comunicação (*communication* – C).

Tome-se o conceito de “artista”, por exemplo. Ele ainda está imbuído pela ideia da natureza quase romântica da expressão de um sujeito criativo. Tome-se o conceito de curador, ou técnico ou designer —e ter-se-ão mitologias semelhantes que raramente são abordadas no seu discurso formativo. Mas a ideia de um único sujeito criativo que cria significado e conteúdo para todos está ultrapassada de tantas formas que é bastante surpreendente que não tenha ainda desaparecido completamente. E porquê? Porque mantemos papéis tradicionais de competências quando as evidências de formas de criatividade muito mais efetivas e promissoras estão à vista por todo o lado? A resposta talvez seja que somos criaturas de hábitos. Mas, de forma mais pungente, outra resposta é que existe um sistema de poder associado a esses papéis que são difíceis de contrariar —estando meta-mitologicamente entrelaçados com o nosso tecido cultural e político de produção de significado. (Jacobsen & Søndergaard, 2010, p. 79).

Ao encarar o artista fora do espartilho do sistema de poder invocado por Jacobsen e Søndergaard, assumindo —e desejando as manifestações de— suas vertentes de investigador e comunicador, a a/r/cografia inscreve-se, assim, na família dos métodos de investigação baseada em artes (*arts-based research* ou ABR). O feliz acrónimo da a/r/tografia (em que as iniciais a/r/t evocam *art*) não é ignorado, e em sua substituição propõe-se a metáfora do arco (*a/r/c – arc*) enquanto percurso criativo e exploratório, preterindo a eficiência do percurso mais curto retilíneo para assumir as vantagens da exploração excêntrica, embora centrada, buscando caminhos que, não sendo os mais curtos e eficazes numa lógica economicista, permitirão uma recolha mais diversa e abrangente de elementos, inspirações e reverberações. É importante notar que o arco se distingue da deriva por exigir precisão na origem, no destino e na própria excentricidade, determinada e deliberada.

A a/r/cografia segue os mesmos seis preceitos da a/r/tografia: *contiguidade, investigação vivida, metáfora e metonímia, aberturas, reverberações e excesso* (Springgay, Irwin & Kind, 2005).

Pela contiguidade, justifica-se a relação estreita entre a arte, a investigação, a comunicação e o texto escrito. Os quatro elementos complementam-se e ampliam-se, em vez de um extrair significado dos outros.

A investigação vivida reconhece que a pesquisa é um processo corporalizado, em realização contínua e subjetiva, e coproduzido com os restantes agentes do ecossistema, sem um verdadeiro começo ou

fim, dado ser um processo generativo e rizomático. A fenomenologia inerente a este processo produz questionamentos e interpretações (por vezes até em conflito entre si) e não necessariamente respostas unívocas e singulares.

A metáfora e a metonímia são usadas no processo de construção de significado para os tornar acessíveis aos nossos sentidos, em que um significante pode substituir outro, mesmo quando interpretados por sentidos distintos (substituindo, por exemplo, texto por imagem, ou imagem por som). O jogo que vemos entre significante e significado, tanto na metáfora como na metonímia, como o existente nas barras (/) de a/r/cografia, leva-nos a reconsiderar os significados normalizados, que podem assim mudar através do tempo e do espaço.

As aberturas podem ser entendidas como rasgos na nossa realidade mundana, através dos quais constatamos a existência de múltiplas percepções do mundo —formas sensoriais ou textuais de conhecimento. A investigação é realizada entre/dentro/e nas fronteiras de cada uma dessas abordagens. É através das aberturas que o artista/investigador/comunicador entra no texto e nele se enreda, frequentemente de forma tortuosa e complexa. Mas as aberturas permitem também uma participação partilhada que pode ter ressonâncias emocionais. O objetivo do produto a/r/cográfico comunicacional é então construir estas aberturas, para que a audiência (alvo da comunicação) possa participar na conversa.

As reverberações são os movimentos que dão origem às aberturas. As reverberações chamam a atenção para o movimento. Por meio das dúvidas, dos medos e das incertezas deslocam-se outros significados para a superfície.

O último preceito, o excesso, implica abraçar uma certa perda de controle, sobretudo nos momentos iniciais, sobre a investigação, sobre o processo de construção de significado. Este não é o tipo de investigação que explica os dados de forma organizada (ou, sequer, que os explica), que cria dogmas, ou produz codificações organizadas. A investigação a/r/cográfica poderá nunca terminar —daí também a sua natureza rizomática e generativa.

A a/r/cografia permite que o indivíduo se mova simultaneamente em direções diferentes, facilitando potencialmente novas evoluções, derivados ou até mesmo novos projetos, todos originários de uma linha inicial de investigação. Se a a/r/tografia já era considerada uma metodologia de situações pelos seus criadores, então claramente a a/r/cografia é uma metodologia de generatividade, podendo conduzir a mudanças imprevisíveis através de contribuições de amplas e variadas audiências; passando por estágios através dos quais os próprios artistas evoluem, através da comunicação —reflexivamente, através da escrita e autoanálise; com o público, envolvendo-se em conversas, entrevistas ou questionários; ou com outros artistas ou pares académicos, através de análises e visões compartilhadas. Desta forma os artistas refinam e fazem evoluir os seus artefactos artísticos enquanto reflexo dessa mesma comunicação, incorporando o processo nas próprias obras de arte. Esta metodologia é particularmente indicada para a produção digital, uma vez que podem coexistir, de forma não-destrutiva, diferentes estádios de evolução de uma mesma obra, ao contrário da pintura ou escultura, em que cada nova iteração implica a obliteração ou ocultação do estádio anterior. E, também por este motivo, a metáfora do rizoma se justifica. (Veiga, 2020a, p. 55).

Mas cabe ao investigador determinar que momentos podem dar origem a instâncias de exibição ou comunicação, e este é o “segredo do sucesso”: admitir o excesso, mas dele extrair conjuntos manejáveis, com significado, e que possam ser exibidos e comunicados.

Esta é uma visão mais integradora e interdependente da obra de arte, não como um monólito finalizado e imutável, mas como uma semiose, potencialmente em contínua construção e evolução, resultante de processos iterativos gerados por interações com os vários agentes —humanos e não-humanos— do ecossistema. É importante reconhecer que nestes processos existem diferenciações importantes —chamemos-lhes etapas— e que elas estabelecem relações complexas de implicações mútuas, não necessariamente sequenciais —apesar de assim poderem ser apresentadas, mas que mesmo elas podem, a todo o momento, ser revisitadas, questionadas e reorientadas.

Contrariamente à a/r/tografia, que sugere processos de inquirição fluidos, adaptáveis e contínuos, sem indicar um método específico, a a/r/cografia identifica sete fases ou etapas distintas, iterativas e generativas, no processo da investigação criativa (Veiga, 2020b, pp. 101-110), também ilustradas na figura 1:

1. inspiração,
2. gatilho,
3. intenção,
4. conceptualização,
5. prototipagem,
6. teste e
7. intervenção.

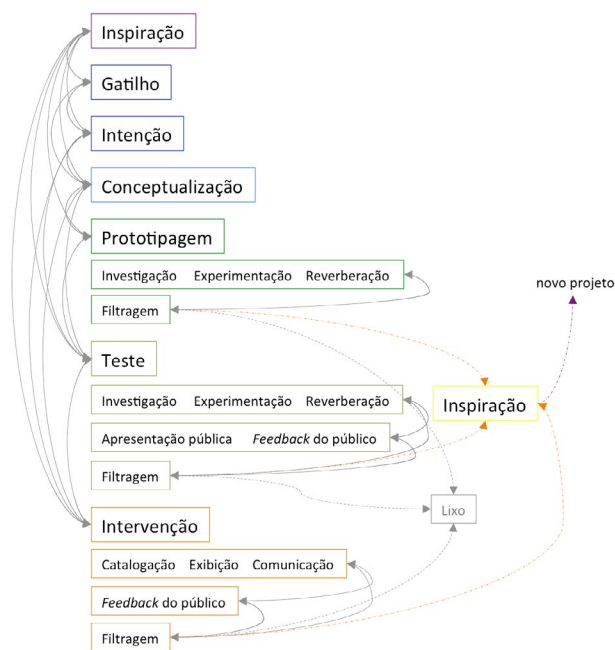


Figura 1. Etapas do método a/r/cográfico

Cada um desses momentos alimenta o seguinte e, potencialmente, alimenta-se a si próprio e aos anteriores através da (auto)reflexão do a/r/cógrafo. A metáfora do “arco” sugere ainda que dos arcos de progressão entre os vários momentos podem surgir potenciais inspi-

rações para outros projetos ou resultados não-relevantes, que poderão ser descartados ou armazenados para posterior reflexão ou utilização.

A utilização do método a/r/cográfico não é incompatível com a utilização de outras abordagens ao desenvolvimento de projetos artísticos. Na verdade, tomando como exemplo as fases propostas por Marcos (2017, pp. 136-137), todas elas podem ser enquadradas na a/r/cografia.

Existem, contudo, dois pontos de diferenciação:

1. Enquanto que Marcos propõe considerar a *meditação estética* como uma fase, a a/r/cografia sugere que ela faz, na verdade, parte de todas as fases, estando na origem da *filtragem*, já que o artista/criador está em constante apreciação estética da sua evolução.
2. Para Marcos distinguem-se dois subciclos: o do desenho da mensagem e o do desenvolvimento do artefacto. A a/r/cografia assume que eles se interpenetram, já que é frequente durante a implementação surgirem alterações ao conceito, novas inspirações que o irão afetar ou até transformar, ou algumas das opções e descobertas realizadas nesse percurso de implementação se substituírem, elas próprias, à inspiração original, dando origem a novos aspetos conceptuais do projeto. A figura 1 ilustra a possibilidade de ocorrência dessas influências, por meio das interligações existentes entre todas as etapas.

Assim, a relação entre o modelo do *ciclo de criação* proposto por Marcos e a *a/r/cografia* encontra-se detalhada na tabela 1:

Ciclo de criação \ A/r/cografia	Ciclo de criação							
	Visão	Conceito	Narrativa	Experiência	Mediação Estética	Desenho	Implementação	Exibição
Inspiração								
Gatilho								
Intenção								
Conceptualização								
Prototipagem								
Teste								
Intervenção								

Tabela 1. Relação das etapas da a/r/cografia com o “ciclo de criação” de Marcos

3. Do Diário Gráfico (DG) ao Diário Digital de Bordo (DDB)

A autoetnografia investiga e regista, retrospectiva e seletivamente, experiências baseadas ou incluídas na identidade cultural específica do próprio indivíduo. Mas esse registo pode ser acompanhado por uma reflexão crítica da experiência vivida, por forma a enriquecê-la e objetivá-la. A condução de uma investigação de carácter fenomenológico, suportada na autoetnografia (Pitard, 2019), pode desta forma constituir-se como uma estratégia analítica e representacional, sublinhando a autorreflexividade e mantendo a ligação estreita com a realidade vivida,

para documentar e fornecer explicações sobre as alterações sofridas pelo artista e respetiva obra ao longo do processo criativo. Surge, assim, como um complemento ao método criativo da a/r/cografia.

Uma forma de proceder a um registo evolutivo de qualquer atividade humana, incluindo a própria vivência quotidiana e, portanto, também dos processos criativos evolutivos, é o chamado *diário*, que na sua expressão mais simples se resume a um conjunto de folhas, um caderno ou livro onde se reúnem notas, habitualmente por ordem cronológica. Ao longo da História existem documentos de autores diversos que ilustram este tipo de registo, incluindo a sua passagem de um registo textual a um formato híbrido, povoado de desenhos ou colagens, como os esboços de Leonardo da Vinci¹, as cartas de Mark Twain², ou o diário gráfico de Frida Kahlo³.

Eduardo Salavisa refere-se ao seu diário gráfico como “um lugar livre”, “o lugar primordial sem que seja punido ou chamado atenção.” (Salavisa, 2011, p. 373), mesmo que depois opte pela sua divulgação pública. Para Ordine, é importante salientar a “utilidade dos saberes inúteis” (2016, p. 12), apontando à era do utilitarismo a tendência de hipersimplificação, reduzindo a importância de fatores como memória, pesquisa e contexto para apenas se centrar no efeito ou função. O diário gráfico permite, justamente, contrariar essa tendência redutora e mostrar o pensamento do criador, todas as suas hesitações, nuances e percursos, e essa riqueza não pode ser ignorada.

Para Tiago Cruz (2012), o diário gráfico tem uma função de memória, dado permitir elaborar registos misto (por exemplo, factos e opiniões) que permite uma maior aproximação entre observador e observado, e facilita a colocação de reflexões ou de esboços com carácter exploratório. A sua função, conteúdo e forma, apresentam-se como um processo semiótico traduzido na documentação, memória, viagem, companhia, representação, interpretação, exploração, reflexão, espaço criativo e comunicação. A sua utilização como objeto comunicacional não está, contudo, isenta de problemas, nomeadamente quando o seu uso, previsto inicialmente como privado é, a dado momento, alterado para a esfera pública. Diferentes usos e funções podem dar origem a diferentes significados e símbolos, e a documentação das hesitações e diferentes abordagens do criador podem eventualmente traduzir-se aos olhos do público em falta de objectividade e veracidade na sua concretização final. Mas sabendo que 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.

Na era do digital, assiste-se à migração dos vários formatos do diário (texto, gráfico, *assemblage*) para o formato eletrónico, e disso são testemunho os blogs pessoais, feeds de Instagram, Facebook ou Twitter, entre outros formatos. Se já McLuhan salientara a estreita relação da mensagem com o meio, também Eisner menciona esta ligação inquebrável entre forma e conteúdo: “Muda o ritmo de um verso de poesia e mudarás o significado do poema” (Eisner, 2008, p. 12). O “diário digital de bordo” (DDB) assume, assim, um carácter metamediático, multidimensional, criativo, dinâmico, herdando traços dos diários gráficos, seus antecessores, mas permitindo um maior envolvimento e partilha com outros agentes do ecossistema criativo, mesmo durante a sua escrita, numa evolução iterativa onde podem ser incluídas influências externas, estimulando a autorreflexão e análise crítica, permitindo e facilitando a exploração de diferentes caminhos,

1 http://www.bl.uk/manuscripts/Viewer.aspx?ref=arundel_ms_263_f001r

2 <https://bancroft.berkeley.edu/Exhibits/mtatplay/literarymischief/rebusletter.html>

3 <https://artsandculture.google.com/exhibit/a-peek-at-frida-kahlo-s-diary-museo-dolores-olmedo/sAKymDksayhmJA?hl=en>

sem perder, contudo, a noção dos objetivos e do planeamento global do projeto.

O artista ou criativo em arte e cultura digital imerge numa viagem de intensa reflexão, que resulta do amadurecimento gradual da sua visão primordial (*theoria*), da experimentação prática com as tecnologias e os materiais (*praxis*) e da construção efetiva ou materialização de protótipos de e do próprio artefacto (*poiesis*) enquanto no cenário de exposição, uso e fruição. Trata-se de uma viagem prenhe de conflitos e questionamentos interiores, face ao processo, os materiais, a ideia primordial e o público. A prática tem-nos ensinado que quanto mais profundo for o processo de reflexão-experimentação-construção (materialização) levado a cabo pelo criador, realizado com os tempos adequados, que incluem pausas e períodos de intensa atividade, maior será a propensão para atingir resultados de elevada qualidade estética na perspetiva da experiência proporcionada. (...) Por outro lado, o ciclo de criação abre-se, naturalmente, à colaboração em rede, entre grupos de interesse, conjugando diferentes conhecimentos e disciplinas, face às especificidades tecnológicas, expositivas, entre outras, exigidas no desenvolvimento do artefacto. (Marcos, 2017, p. 135).

Adicionalmente, o DDB é um reforço importante para a construção de uma literacia da própria média-arte digital. O conceito de literacia digital assenta sobre aspectos funcionais —como a competência para trabalhar com computadores em software especializado, para a visualização e descodificação de imagens e infografias digitais, para a navegação em websites e identificação de fontes fidedignas, entre outros— bem como aspetos éticos —como a consciência social e ambiental ou o pensamento crítico. A literacia não pode, assim, resumir-se à aquisição de competências técnicas ou científicas, ou ao exercício de uma determinada prática, mas deve, sobretudo, considerar a análise, a avaliação e a reflexão crítica de todas as atividades inscritas no processo criativo, incluindo o impacto da obra de arte junto da audiência e a capacidade de formular juízos informados sobre o papel do artefacto artístico na sociedade e na cultura.

Uma visão que retrata os aspetos acima descritos é apresentada por Alexander et al. (2017), e propõe o termo “literacia criativa” como a combinação prática da literacia informacional, da análise crítica e da criação digital. O DDB deve, assim, assumir-se como instrumento importante na construção desta “literacia criativa”, ligada à média-arte digital, dando relevo não apenas aos processos criativos e de pesquisa, como também aos processos analíticos e críticos, abarcando a relação do artefacto e da investigação a ele associada com as respetivas audiências.

3.1. Definição

O DDB é, pois, um registo *hiperescrito* (no sentido de ser potencialmente construído por hipertexto, hiperligações e objetos multimédia) que documenta um percurso evolutivo, frequentemente colaborativo, por descoberta desinibida e ciclos de revisita, meditação e autocrítica, visando a construção de conhecimento e comunicação por meio da estética, aptidão e função da obra assim criada. Atente-se no texto seguinte de Salomé Afonso, e substitua-se o termo *aluno* por *artista* e *Diário Gráfico* por *Diário Digital de Bordo*:

Por ser um objecto pessoal fechado em si mesmo, o Diário Gráfico torna-se num espaço indicado à experimentação sem inibições, a que apenas o aluno tem acesso, e onde o aluno não coloca a questão “eu não sei” ou “eu não consigo”. Ele é o criador da sua obra e naquele pequeno mundo guarda as suas conquistas, desabafa as suas frustrações, desenha um campo de batalha e regista as suas vitórias. No final, aquele arquivo que conta a história de um percurso, será um recurso para avaliar a sua evolução, reconhecer os pontos de viragem nas suas aprendizagens e recordar técnicas, teorias ou histórias que lhe possam ser úteis na continuação desse percurso. O diário sendo por isso um exacerbador do ego do aluno, passará a ser a sua memória externa e um arquivo sempre vivo e pronto a ser atualizado. (Afonso, 2014, p. 97).

Pode, assim, afirmar-se que um DDB é um registo vivo e evolutivo de intenções, processos, pensamentos, inspirações iniciais, desenvolvimentos, (*self*)*brainstormings*, linhas de investigação, testes, erros, concretizações, diálogos e intervenções públicas.

Distinguem-se, quanto à origem, três tipos de informação passível de ser registada num DDB:

1. o registo de informação *interna*, gerada pelo autor, como a descrita anteriormente, incluindo pequenos textos, esquemas, esboços, fotografias, reflexões, meditações e autocrítica,
2. o registo de informação *externa*, como bibliografia, projetos de referência, hiperligações para vídeos e outros elementos multimédia e websites externos,
3. e ainda o registo das *interações externas* com outros agentes, como sejam diálogos, inquéritos, apresentações públicas, entrevistas, formais e informais, com amigos e familiares próximos, docentes, discentes, colegas e público.

O DDB será usado durante a totalidade do projeto para registar a sua evolução, sendo a periodicidade de atualização um espelho da velocidade ou intensidade do progresso criativo, e num estado avançado do desenvolvimento, após decisões e opções iniciais, revela então o seu potencial permitindo ao autor/artista a exploração de outras ideias e soluções, mantendo o registo não eliminatório de todas as possibilidades e caminhos, facultando a possibilidade de avaliar o trabalho já realizado, de voltar atrás, retomar ideias abandonadas anteriormente, de rever o posicionamento artístico ou de validar o momento presente através da análise do percurso efetuado.

Por tudo o que foi exposto acima deve também salientar-se que um DDB não pretende ser usado diariamente, exceto se o projeto conhecer evolução diária, tal como também não deverá em circunstância alguma ser escrito apenas depois da finalização do processo criativo, como se se tratasse de uma memória linear, não refletindo as hesitações, retrocessos ou dúvidas: ele deve justamente espelhar todas essas situações, para não desvirtuar a sua essência.

Assim, o DDB não pode ser encarado como um ónus adicional para o projeto: ele é o registo do projeto, sustenta-o e é parte integrante do projeto e facilitará todo o trabalho de investigação e escrita científica que se seguirá nas etapas de comunicação.

Por fim, ou começo, escrever sempre será e estará inacabado. É um processo se fazendo, extravasando qualquer matéria visível e vivida. E ainda mais, escrever sobre uma poética artística é uma ação que necessita distanciamento. É preciso olhar de fora, de longe, uma vez que a prática artística é um instante em que estamos muito colados com nós mesmos.

certa forma substituindo-se ao próprio público. Mas ao tomar a opção de exibir os DDBs, enquanto artefactos digitais, assumiu-se o papel informativo complementar dos mesmos na construção da literacia criativa, possibilitando não apenas uma visão histórica de todo o processo criativo, reflexivo e adaptativo, como também do funcionamento dos próprios artefactos. Assim, em cada página do website dedicada a um projeto individual, para além da informação base sobre o autor e o próprio projeto, existe ainda a possibilidade de descarregar o respetivo DDB em formato PDF. Esta opção poderá ser mantida em futuras edições do retiro doutoral, mesmo em formato presencial, recorrendo à colocação de códigos QR junto dos artefactos, atendendo ao papel insubstituível do DDB.

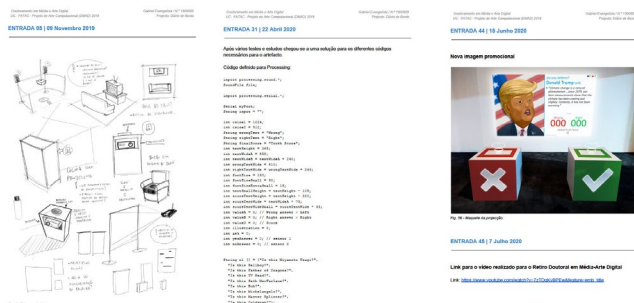


Figura 5. Três entradas no DDB de Gabriel Evangelista, estudante do DMAD

Nota. Espaçadas no tempo (novembro, abril e junho), documentam o “caos” criativo inicial, a programação do artefacto e o aspeto da implementação final, bem como uma ligação para um vídeo documentando o seu funcionamento.

5. Avaliação

Há um sentimento generalizado e contemporâneo de que na arte tudo é possível e admissível, devido a uma cultura que estimula e preza a liberdade de expressão individual. No entanto, uma grande quantidade dessa expressão individual, sobretudo a que é partilhada através das redes sociais, parece paradoxalmente carente de individualidade e caracteriza-se principalmente por ser desprovida de outra ambição ou propósito que não seja o de entreter ou decorar. Criar arte é fundamentalmente uma tarefa representacional e comunicacional, dado que o artista se esforça por produzir símbolos e metáforas que transmitam uma ideia, um sentimento ou uma história para a audiência, utilizando, no caso presente, a mediação das tecnologias digitais na criação dessa relação com o público.

Importa, pois, que o *a/r*/cógrafo possa avaliar o seu trabalho, quer nas fases iniciais —posicionando-o nas suas intenções— quer nas fases finais —examinando o atingimento dos objetivos. A avaliação baseada no desempenho baseia-se na ideia de que o resultado de um processo de investigação *a/r*/cográfico representa com precisão o que o investigador sabe e consegue produzir.

Atendendo às características autorreflexivas da *a/r*/cografia, é crucial que a (auto)avaliação do trabalho artístico desenvolvido possa também ser efetuada de forma objetiva pelo *a/r*/cógrafo, numa primeira instância, já que posteriormente se seguem instâncias externas de avaliação: o trabalho de investigação será submetido à avaliação de pares em revistas e eventos científicos da área, e a obra de arte

submetida a júris de exposições e festivais. A autoavaliação deve ser realizada com a máxima objetividade e honestidade, constituindo-se como uma preparação para os questionamentos que poderão vir a ser levantados aquando da avaliação por agentes externos.

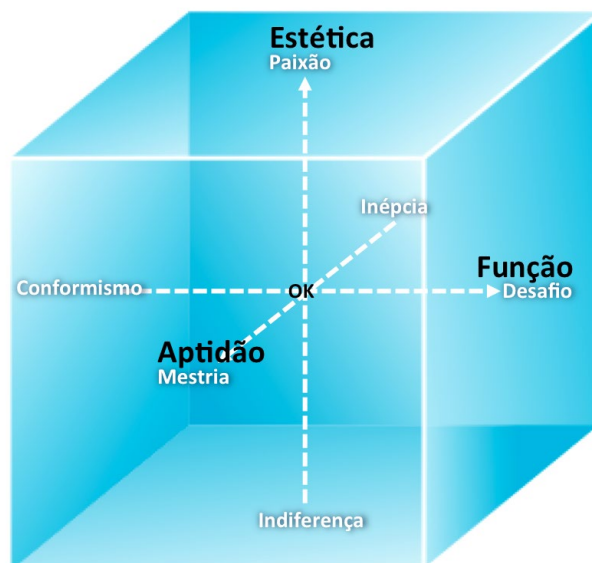


Figura 6. O espaço tridimensional *a/r*/cográfico da intenção/intervenção e seus eixos

Um dos desafios da *a/r*/cografia reside, portanto, em permitir que os seus praticantes possam autoavaliar o seu trabalho, procurando um posicionamento cuidadoso e planeado. Assim, é sugerido um modelo tridimensional de um espaço de intenção/intervenção, apresentado na figura 6, fluindo ao longo de três eixos principais, que representam os três vetores de análise (Veiga, 2020a, pp. 107-108). Este modelo assenta no pressuposto de que o *a/r*/cógrafo tem, por inerência de funções criativas e de investigação, o propósito de imbuir os seus trabalhos com inovação artística, científica e comunicacional, tornando-os relevantes para além da mera exaltação dos valores vigentes e já explorados, quer a nível técnico e estético, mas —sobretudo— a nível académico. Os três eixos são:

1. Estética – cujos limites variam desde a apatia ou indiferença até à paixão —que inclui quer uma forte e apaixonada aceitação, quer uma rejeição comprometida e visceral. Por que esta escolha e não usar como limite inferior a rejeição forte e superior a aceitação apaixonada, de forma alternativa? Porque os artistas podem procurar causar a rejeição intencional e deliberada, até mesmo a repulsa, como parte da sua declaração de intenções. Se os artistas conseguem criar uma resposta apaixonada no público, seja uma resposta planeada de rejeição ou aceitação, então isso é uma conquista, por comparação com a total apatia.
2. Aptidão – no que se refere às capacidades artística, técnica e de investigação, este eixo varia desde a inépcia até à mestria. É importante que o *a/r*/cógrafo ofereça as suas melhores capacidades para o projeto (ou as da sua equipa), e garanta, assim, que a sua intenção possa ser cabalmente implementada. Em resumo, o *a/r*/cógrafo deverá reconhecer a sua própria qualidade técnica

e, conseqüentemente, a sua capacidade, para a melhor execução da sua intenção.

3. Função – que varia entre um apoio ao *status quo*, mesmo que implícito, nada desafiando ou inscrevendo-se como mais um contributo numa área já explorada e, no extremo oposto, a sua ruptura através do desafio e da inovação. Ao eliminar a função da prática artística ou, por outras palavras, ao estetizar a arte, está-se a promover a anulação da sua aplicabilidade e poder interventivos e, portanto, este eixo lida com um dos aspetos mais diferenciadores da produção artística na atualidade.

Deve notar-se que este modelo não é um modelo matemático de pontuação quantitativa onde, mais do que pensar-se em classificação ou valor numérico de posicionamento, interessa definir um posicionamento. Assim, este modelo pretende facilitar a visualização desse posicionamento, que pode ser assumido pelo artista de forma cabal em qualquer ponto do seu espaço. Utilizando os eixos na sua forma direta de progressão entre os extremos propostos, considere-se agora o ponto central, no cruzamento destes eixos no espaço tridimensional, que será designado por ponto OK, ou seja, um ponto onde todas as características representadas nos três eixos são medianas.

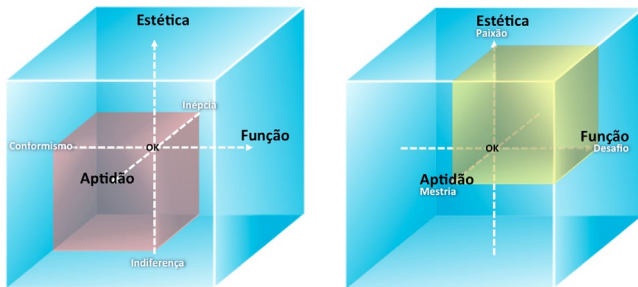


Figura 7. A zona vermelha, do conformismo, inépcia e indiferença, e a zona verde, do desafio, mestria e paixão

Um posicionamento negativo em todos os eixos, abaixo do ponto OK, representa um potencial sinal de alerta para o a/r/cógrafo, pois indica conformismo (ausência de inovação), apatia (falta de apelo estético) e inépcia (falta de capacidade de execução). Contudo, pode ser um objetivo do criador ser deliberadamente conformista ou apático (até como forma de crítica criativa ou sarcástica). Assim, o que se pretende com este modelo é tornar visíveis e assumidas tais opções. Por outro lado, o eixo da função prende-se muito diretamente com uma necessária característica da investigação e respetiva comunicação: que ela seja inédita e especializada, ou seja, desafiante, porque empurra as fronteiras do conhecimento.

Quando todos os valores são positivos, acima do ponto OK, o projeto estará na zona verde, considerada ideal em termos de sua intervenção a/r/cográfica, uma vez que o seu autor terá criado uma obra hábil, que desafia o meio em que se insere (estético, tecnológico, social, económico, político, histórico, ambiental ou geográfico) de forma inovadora e apaixonada, por meio da prática artística, investigação e comunicação. As zonas vermelha e verde estão assinaladas na figura 7.

6. Conclusão

A a/r/cografia estimula e assiste a investigação e a prática criativa e artística em média-arte digital, suportando-se numa rede não-linear, sistémica, interdisciplinar ou até transdisciplinar de conhecimento. Isto sucede não apenas devido às características da própria média-arte digital, abrangendo tecnologia, arte e ciência, mas especialmente devido à natureza da investigação que ela implica, e à forma como a exposição e a comunicação também (retro)afetam essa mesma investigação, potencialmente tornando-a iterativa e evolutiva —ou generativa. Esta rede de interferências comporta-se como um rizoma, onde várias ligações se estabelecem a cada momento; onde origem, fim, hierarquia e organização linear podem ser substituídas por um jogo de interdependências, interligações, mediações e revisitas. Conforme se pode observar na figura 1, todos os fluxos no diagrama são bidirecionais, exceto os dois fluxos de saída (lixo e inspiração para outros projetos). Assim, e uma vez que o próprio ponto de origem (inspiração) pode derivar de outro projeto, ocorrerão inevitavelmente várias interferências/influências mútuas entre projetos aparentemente independentes, especialmente quando existirem autores/interventores comuns.

A arte é sempre criada em contextos: sociais, culturais, económicos, políticos, históricos, entre outros. Existe ainda um contexto institucional em que a produção de arte é orientada pelas forças de mercado que, juntas, criam um sistema de valores em que a arte é legitimada, julgada, experimentada e comercializada, e existem também contextos que promovem a sua emancipação daquelas forças, por via do *artivismo* ou *hactivismo*. Além disso, as perspectivas filosóficas sobre a arte, as normas e valores culturais, bem como as preocupações pragmáticas também afetam a produção e o consumo da arte (Leavy, 2020, p. 303). Assim, o registo e contextualização (temporal, geográfica, política, social) apropriados dos processos e fluxos de pesquisa, criação e comunicação, é tão importante como o das próprias obras de arte, artigos, capítulos e livros, pois todos são considerados objetos de trabalho/criação. Mas importa que o criador esteja ciente de aspetos que ultrapassem as pressões da moda ou do momento, e para isso foram sugeridos três eixos de desenvolvimento e (auto)avaliação.

O DDB apresenta-se como uma forma adequada de documentar os processos a/r/cográficos de criação, detalhando todas as etapas da sua evolução, permitindo *a posteriori* ter uma visão clara sobre os percursos (arcos) percorridos, ou até recuperar opções entretanto descartadas.

À medida que novas perspectivas teóricas e epistemológicas, particularmente aquelas baseadas em políticas de justiça social, surgiram, uma necessidade de inovação metodológica também se desenvolveu. Assim, por exemplo, o interesse pelas artes tem sido natural para alguns investigadores qualitativos porque eles consideram a investigação artística como uma extensão do que já fazem. (...) há uma congruência entre as habilidades necessárias para conduzir investigação qualitativa e aquelas que orientam a prática artística. Em suma, ambas as práticas podem ser concebidas como ofícios com o objetivo de lançar luz sobre algum aspeto do mundo social. Além de aceder e (re) apresentar vozes subjugadas, esses métodos são adequados para projetos nos quais o investigador procura múltiplos significados. Em contraste com a pesquisa positivista, que limita o conjunto de significados que podem emergir de um projeto de investigação, as práticas baseadas nas artes adequam-se à multiplicidade. (Leavy, 2020, p. 305).

E a multiplicidade é também espelhada na metáfora do arco, já que entre dois pontos podem existir infinitos arcos de ligação, indo assim ao encontro da visão de Leavy.

A a/t/cografia e o Diário Digital de Bordo apresentam-se, assim, como método de investigação e ferramenta de registo de processos de criação, particularmente direcionados para a média-arte digital. Eles prosperam-se sobre um sistema de comunicação aberto e interativo, com características dinâmicas que permitem ao a/t/cógrafo articular relações entre disciplinas, por meio de contextos, narrativas, memórias, diálogos, e deles produzir registos polivalentes. Estes DDBs poderão, inclusivamente, ultrapassar a sua função de espelho e suporte aos processos da própria investigação, constituindo-se como uma espécie de artefacto-sombra do objeto artístico, parte da vertente de comunicação.

BIBLIOGRAFIA

- Afonso, S. F. (2014). Diário Gráfico ou a nossa Memória Externa. *Revista Matéria-Prima*, 2(3), 96-102.
- Alexander, B., Becker, S. A., Cummins, M., & Giesinger, C. H. (2017). Digital literacy in higher education, part II: An NMC Horizon project strategic brief. The New Media Consortium.
- Corteze, M. D., & Pohlmann, A. R. (2017). Notas de um diário gráfico móvel: Experimentos impressos de uma produção artística. *Anais do VI Seminário de Pesquisa da Pós-Graduação em Artes: contato e trama na arte contemporânea*. Centro de Artes, Universidade Federal de Pelotas.
- Cruz, T. (2012). O Diário Gráfico enquanto recurso e discurso semiótico. *Revista Imaginar* 54, 16-30.
- Eisner, E. (2008). O que pode a educação aprender das artes sobre a prática da educação? *Currículo sem Fronteiras*, 8(2), 5-17.
- Jacobsen, M., & Søndergaard, M. (2010). MAPPING the domains of media art practice: A trans-disciplinary enquiry into collaborative creative processes. *Technoetic Arts*, 8(1), pp. 77-84.
- Leavy, P. (2020). *Method meets art: Arts-based research practice*. Guilford Publications.
- Marcos, A. F. (2017). Artefacto computacional: elemento central na prática artística em arte e cultura digital. *Revista Lusófona de Estudos Culturais*, 4(1), 129-147.
- Ordine, N. (2016). *A utilidade do Inútil: Manifesto*. Faktoria K de Livros.
- Pitard, J. (2019). Autoethnography as a Phenomenological Tool: Connecting the Personal to the Cultural. In Pranee Liamputtong (ed.), *Handbook of Research Methods in Health Social Sciences*, (pp. 1829-1845). Springer Singapore.
- Salavisa, E. (2011). *Diários Gráficos em Almada*. Museu da Cidade de Almada.
- Springgay, S., Irwin, R. L., & Kind, S. W. (2005). A/t/cography as living inquiry through art and text. *Qualitative inquiry*, 11(6), 897-912. <https://doi.org/10.1177/1077800405280696>
- Veiga, P. A. (2020a). O Museu de Tudo em Qualquer Parte – Arte e Cultura Digital: Inter-ferir e Curar. Grácio Editor, CIAC.
- Veiga, P. A. (2020b). “A/t/cografia – A Criatividade Investigada na Investigação Criativa”. In Marques, D. & Gago, A. (Eds.), *Investigação-Experimentação-Criação: em Arte-Ciência-Tecnologia* (pp. 51-74). Publicações Universidade Fernando Pessoa.
- Veiga, P. A. (2019). A/t/cography: Art, Research and Communication. *Proceedings of ARTECH 2019*, 23–25. <https://doi.org/10.1145/3359852.3359859>

SOBRE O AUTOR

Pedro Alves da Veiga é um artista e investigador doutorado em Média-Arte Digital pela Universidade do Algarve e Universidade Aberta. É Professor Auxiliar Convocado 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.