

ARTE DIGITAL

Dissertação em História da Arte Contemporânea

Marcelo Andrade Rodrigues

Dissertação apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em História da Arte Contemporânea, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Margarida Acciaiuoli de Brito, e com a co-orientação do Professor Doutor Bruno Sousa Marques.

28 de Setembro de 2012

Agradecimentos

Para a realização deste estudo, contribuíram directa e indirectamente várias pessoas a quem desejo prostrar os meus agradecimentos pelo incentivo e pela crítica. Aos meus orientadores, o Prof. Dr. Bruno Sousa Marques e a Prof. Dra. Margarida Acciaioli, aos meus pais, Virgínia e José, à Carla Gonçalves, ao Dr. José Manuel Costa, ao Comandante Vicente Moura, ao Miguel Soares...

“A Arte desemboca em regiões que não dominam nem o tempo nem o espaço”
Marcel Duchamp

Índice

Introdução.....	5
Capítulo 1	
1.1. O que é a arte digital?.....	7
1.2. Como se identifica?.....	11
1.3. O museu virtual.....	15
Capítulo 2	
2.1. O artista em rede.....	18
2.2. Enquadramento social.....	22
2.3. Arte relacional.....	25
Capítulo 3	
3.1. Resenha histórica.....	36
3.2. A arte digital em Portugal.....	48
3.3. Miguel Soares.....	52
Conclusão.....	77
Bibliografia.....	81
Páginas de Internet.....	82
Índice de imagens.....	85
Índice onomástico.....	86

Introdução

“Numa linha sinusoidal de acordos e recusas em função das crises da sociedade portuguesa, que poderíamos traçar, vimos como a arte interveio, ou não, na definição da nação, como ela lhe foi, ou não necessária...”¹. Os anos oitenta trouxeram a sublevação digital, com a qual tentámos reparar a *décalage* cultural que nos titulóu para lá fronteiras de um país à beira mar ignorado. Por hora, e nesta periferia mais imposta que real, não há mais causas que justifiquem uma não actualização constante. A validade económica da Europa (o seu grande propósito), encontra-se em estado de insolvência, todavia, “o chamado mundo da arte tornou-se na esfera mais elitista de todas as variantes montras do capitalismo”².

Neste sentido, importa estabelecer um ponto de situação que nos permita entender que tipo de arte reflecte o nosso tempo. Com a revolução digital, consolidou-se uma arte elaborada em computador e residente no ciberespaço. O nosso objectivo principal é identificá-la e entender como se enquadra socialmente, para que daí possamos avançar com outras questões de interesse relevante, como sejam: considerar um original, a sua exposição mediática, o papel do artista em rede, de que forma está envolvido e como coabita com o virtual. Para estabelecer um ponto de situação suficientemente esclarecedor, torna-se imperioso delimitar e perceber como se inclui a produção digital no multifacetado cenário da arte contemporânea, tendo em conta que, a informática proporciona recursos expressivos alargados e que dele se servem artistas inovadores ainda alvos de cepticismo. Em 1968, a *Cybernetic Serendipity*³, deu voz a uma primeira vontade de expor arte digital. Nos anos 90 e segundo Wolf Lieser, a produção concebida em computador instalou-se, embora fosse notório “um escasso conhecimento do seu desenvolvimento histórico artístico”⁴. O projecto DAM (Digital Art Museum)⁵ foi criado em 2000 no ciberespaço. Em simultâneo, instaurou-se um prémio internacional de reconhecimento aos mais destacados: o *d.velop digital art*

¹ FRANÇA, José Augusto; *A Arte em Portugal no século XX*; Ed. Horizonte 4ªed.2009; p 368

² ALMEIDA, Bernardo Pinto. *Transição, Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos – a nova paisagem artística no final do século XX*; Ed. Assírio & Alvim 2002; p.13

³ LIESER, Wolf; *Arte Digital*; Ed.H.F.Hullmann; 2009; p.6

⁴ Idem, *ibidem*; p.7

⁵ www.dam.org.

award [ddaa]⁶. É, obviamente, o respirar de um novo paradigma com desenvolvimentos em tempo real: arte e tecnologia digital fluem agora sob dependência de meios.

À tecnologia, estão conectados os processos de inovação, progresso e moda e em fina sintonia, novos *modus faciendi* muito para além do eros relacional e humano se ir modificando. A World Wide Web e a profilaxia das mega empresas, empurram e põem em risco preceitos éticos, assim como outros sedimentares, declaradamente falidos, invariavelmente sedeados nas tradições e nos ritos. É um facto e uma alteração social e visível, que a tecnologia substitui a intervenção humana. É também um facto que se caminha para um engajamento político-tecnológico, não esquecendo que as “novas organizações sociais de contestação (...) aproveitam (também) a seu favor as tecnologias”⁷. É do poder que se trata, por exemplo, quando o mesmo passa subversivamente pela capacidade de visionar e monitorizar espaços públicos, de interligar bases de dados omnipresentes em detrimento do transitório e do ocasional relacionamento com o outro, a eugenia e o depurar étnico, entre outras causas aparentes. Como resposta, se revê a criação artística pela sua intervenção. O papel do artista é o de coagir no sentido de criar intermitências ou espaços intercalares no sistema hegemónico. Daí, podermos invocar a importância ou a intenção do artista em fracturar convencionalismos. Relembrando Baudelaire na senda da deserção social e na desconstrução da ordem, numa incessante busca pelas tendências plasmadas em cada época para que daí resultem construções culturais delimitadas pelo usufruto da liberdade. ” A arte pode e deve libertar-se de normas pretensamente intemporais”⁸; nesse sentido, há que evocar a sua incumbência e a dos seus intérpretes ao longo do coevo momento histórico em reflexão, para que possamos entender ou situar no real os enfoques das novas produções artísticas. Para que tudo isto aconteça, contextualizar as tecnologias digitais é uma necessidade, tendo em conta que o virtual se constitui por um universo criativo de fácil e massificado acesso, onde o seu principal cursor, a Internet, abre portas ao anonimato... caem fronteiras, erguem-se redes de comunicação à velocidade de nanossegundos, na vertigem de *clic's, input's...*!

⁶ <http://www.ddaa-online.org/de.php>

⁷ PEREIRA, Henrique, Garcia; *Engenho&Arte, Novos media novas práticas*; Ed Nova Veja; 2001 1ªed; p.53

⁸ CRUZ, Teresa; *Posfácio em: O pintor da vida moderna* de Charles Baudelaire; Ed. Veja; 2009, 5ªed; p.66

A aceleração tecnológica tende a reduzir cada vez mais o espaço e o tempo dos processos que herdamos da história.” Emerge, deste modo, uma nova plasticidade da experiência, como se todas as diferenças se tornassem numa diferença de grau, num *continuum* criado pela codificação digital”⁹. Inserir um *travelling* panorâmico nesta hipotética narrativa, significa questionar convivências, padrões sociais, assim como toda a tecnologia inerente que “tende a tornar-se num imenso automatismo de repetição, cujo perigo está em dispensar o próprio humano, que pôs em movimento esta estrutura”¹⁰. Este estudo procura identificar alguns destes perigos, assim como o contexto artístico emergente. Importa também considerar um dos artistas nativo da produção nacional, como se de um plano de pormenor se tratasse, não descorando elementos do contexto internacional como num plano geral. A debutar, a importância das aplicações digitais específicas sob as quais o *phatos* artístico contemporâneo se faz depender.

Capítulo I

1. O que é a arte digital?

“Pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio”

Wolf Lieser

É, nesta dissertação, tão pertinente como evasivo elaborar uma definição que norteie e enquadre a arte digital. O que é a arte digital?¹¹ Claro que estamos perante um terreno movediço, para onde irão veicular as prováveis diligências deste estudo. A arte digital resume-se a uma só disciplina onde incorrem: “todas as manifestações artísticas realizadas por um computador”¹². Mais uma vez, se recorre do formato digital dos

⁹ PEREIRA, Henrique Garcia; *Engenho&Arte, Novos media novas práticas*; Ed Nova Veja; 2001; 1ªed; p.55

¹⁰ MIRANDA, José Bragança - *O design como problema, Novos media novas práticas*; Ed Nova Veja; 2001; 1ªed; p.30

¹¹ LIESER, Wolf; *Arte Digital*; Ed. Ullmann Publishing 2009; p. 11

¹² Idem, *ibidem* p.11

“zeros e uns”, como condição provável de qualquer produção virtual. Mas ressalve-se, que nem toda a representação digital é arte. A fronteira dilui-se, porque “a arte digital combina em grande medida arte, ciência e tecnologia”¹³. Esta trilogia simbiótica origina naturalmente novos espaços de crítica e pensamento¹⁴. A maior preocupação é aprender a pensar a arte através dos novos recursos, estabelecer um ponto da situação, aferir das muitas transformações ocorridas nos últimos anos e projectar novas possibilidades de acção e reflexão num futuro imediato. Todavia, importa ter sempre presente, que uma obra de arte não se mede pelos meios pelos quais se concretiza, o que é decisivo é que forma e conteúdo resultem num resultado convincente. *Scripto sensu*, pode definir-se: “a produção digital como arte quando conceptualmente se utilizam as possibilidades do computador ou da internet com um resultado que não seria alcançável por outros meios”¹⁵. “Pertencem à arte digital as obras artísticas que, por um lado têm uma linguagem visual especificamente mediática e, por outro, revelem as metacaracterísticas do meio”¹⁶. Como exemplo prático, pode-se enunciar que as digitalizações por exemplo de fotos, pinturas, livros, não são tidas *a priori* como arte digital, mas o caso específico de uma imagem capturada por uma CCTV¹⁷, pode, efectivamente, ser considerada. “A arte digital é móvel, no telefone celular, no PDA ou no ecrã em casa, disponível em qualquer lugar de forma rápida através da internet.”¹⁸

Para se produzir arte digital, para além da evidência do objecto conceptual construído primeiro na mente: “desde o começo a arte é a expressão visível das suas próprias leis, das suas analogias (...), o tornar visível do modo como a imaginação procede ao imaginar”¹⁹! Em suma, o que muda é de facto o processo adoptado pelo artista, a obra é primeiro estruturada e construída no *self*, só depois, escolhido o suporte adequado para a sua realização. É pois necessário um computador para a sua realização e ao mesmo tempo indispensável a sua partilha em rede, na qual esse mesmo computador se assume como um instrumento de sobre potência “dos meios de comunicação audiovisuais: pela primeira vez, uma mesma máquina funciona como local

¹³Idem, ibidem p.11

¹⁴ As mudanças na nossa maneira de pensar devem certamente ser pausadas e tidas com efeitos a longo prazo. Em acto em facto, não devem ser negligenciadas e apesar das modificações serem mais visíveis em comportamentos de índole técnico, as alterações são menos pronunciadas nas áreas que envolvem conjuntamente arte e técnica, uma vez que apresentam novos tipos de interacção.

¹⁵Idem, ibidem p.13

¹⁶Idem, ibidem p.13

¹⁷Idem, ibidem p.16

¹⁸ “Digital Art in the 2th Century”; <http://www.ddaa-online.de/en/digital-art.php>

¹⁹ MOLDER, Maria Filomena; *Matérias Sensíveis*; Ed.Relógio D’Água;1999; p.221

de produção, distribuição e recepção”²⁰. O que acontece, e desmistificando alguma complexidade inerente dos sistemas informáticos, é o computador uma mais valia prática em termos de usabilidade e manipulação. A partilha em rede é a fase seguinte, e é uma consequência da distribuição e da recepção das obras. O que está em causa não é o método, mas sim a forma como estruturamos o pensamento na favorabilidade dos processos virtuais proporcionados pelo advento do digital. ”Não há imagem mais radicalmente virtual do que a imagem produzida pela mente”²¹, sendo que a arte digital está deste modo na mesma génese conceptual de todas as outras formas de expressão artística. Nasce da instabilidade humana em que vigoram as paixões e pela necessidade perene em estabelecer um ponto de ruptura sustido numa dada porção de tempo, sob o qual, podemos ter ou não consciência imediata. O que se apresenta para além deste tempo (irrepetível), sobrevive na capacidade de contrariar os processos vivenciais e normativos. A arte digital manifesta-se em rede, e sob estes princípios, reclama um lugar na indissociabilidade dos seus proveitos e funções, amplamente reconhecidos e usados. A sua maior particularidade reside no facto de se relacionar directamente com a tecnologia, e nesse sentido, é tida como uma arte tecnológica. Será uma arte capaz de quebrar “a barreira do tempo, fazendo-o parar, recuar ou mesmo avançar”²² Trata-se de processo diferente. A arte digital tem o seu habitat *on line* num tempo rarefeito. Não o foi nos primórdios, mas a actual “Era Multimédia”²³ sustêm-se pela dominância da comunicação, ou seja, pelo facto de “vivermos numa sociedade de comunicação generalizada, a sociedade dos *mass media*”²⁴. Esta sociedade dos *mass media* reside e depende da rede, retira partido dos relacionamentos sociais e incorre em juízo por processar novos meios de alienação.

A Arte Digital usa a tecnologia digital sob a forma de um processo. Por seu lado, a tecnologia funciona como uma ferramenta ao serviço da capacidade artística e criativa, é um veículo que potencia o aparecimento de novas formas de expressão artística. Nesta ambivalência, se auto-realiza uma arte de âmbito especificamente

²⁰LUNENFELD, Peter; *A World Wide Web como arte da comunicação - ARS TELEMÁTICA*; Ed. Relógio D’Água; 1998; p.76

²¹MOLDER, Maria Filomena; *Matérias Sensíveis*; Ed. Relógio D’Água; 1999; p.221

²²Oscar Wilde contrariou a lei biológica e somática do ser na sua ficção “O Retrato de Dorian Gray”, ao criar alguém que não envelhece, mas que não deixou de se auto mortificar. A questão é recorrente, é a mesma que impulsionou Wilde, não sabemos como o processo irá decorrer, nem mesmo se entrará num ciclo esplêndido, no entanto, terá certamente um fim, senão às mãos de algo ou alguém, por si próprio.

²³<http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>; KING, Mike; Essay:- *Computers and Modern Art*

²⁴MIRANDA, J.A.Bragança; *Traços de crítica da cultura- Vattimo e a pós modernidade*; Ed.Vega, 1ªed. 1998; p.63

tecnológico, somente entendida e fazendo unicamente sentido no panorama da arte contemporânea. Isto é, a indissociabilidade da arte digital do contexto da arte no coevo, é uma realidade que se submete à discussão devido à multiplicidade de formas de expressão em voga. A arte digital só pode ser compreendida e delimitada nesta perspectiva, em suma, não é um campo à parte da contextualização artística, levanta questões singulares e espelha uma sociedade mediatizada, onde a dicotomia real versus virtual se tornou numa espécie de anacronismo do século XX. No século XXI, o virtual é uma outra dimensão do real, sendo difícil integrar actualmente qualquer instância da realidade que não seja mediada por meios digitais e pela internet nas suas mais variadas manifestações.

Acresce dizer que, para além do que se considera unicamente como arte digital, crescem formas degenerativas também indissociáveis da rede e de todo o processo informático e computacional utilizado. Estas outras formas funcionam em complementaridade ou em associação como se de uma cadeia de produção fabril se tratasse: a *netart*²⁵, a *softwareart*²⁶, a *artmedia*, a *videoart*, funcionam como exemplos práticos. O que significa que, para além de uma delimitação para já complexa e especulativa, existem variadíssimas obras degenerativas e miscelanizadas que poderão ser enquadradas em subgrupos de consideração crítica, mas que nunca abandonam os limites virtuais. Importa também referenciar que existem algumas comunidades virtuais de artistas, que partilham e discutem unicamente as suas ideias em tertúlias digitais, designadamente em blogues e fóruns, em prol da especificidade e pela divulgação exclusiva da arte digital, a ter em conta: a Deviantart, a CGsociety, a Cgarchitect²⁷.

²⁵ A *netart* aparece em 1994 a acrescentar outras possibilidades, características e debilidades ao movimento *on-line*.

²⁶ *Software art*/Linguagens de programação: ASP, PHP, MySQL, HTML, DHTML.

²⁷ <http://www.deviantart.com/>; <http://www.cgsociety.org/>; <http://www.cgarchitect.com/>

2. Como se identifica?

“A particularidade da individualidade da obra determina a tendência à particularidade no acto estético do desfrute da arte”

George Lukács

Outra das questões transversais a este estudo, passa inevitavelmente por uma identificação apropriada, isto é, uma ideia de original. Como se identifica? Os sistemas virtuais regem-se por normas aplicáveis exclusivamente a protocolos de comunicação²⁸ em que as obras se encontram em formato digital. E o que é o formato digital? *Latu sensu*, são impulsos eléctricos formados por séries de “zeros e uns”²⁹. O que muda e se desencadeia em termos práticos? Uma completa transformação face aos processos e aos convencionalismos também enraizados nos mercados da arte, o que requer um contexto próprio, onde se insere *software* e *hardware* em sintonia, para que a obra possa ser, em primeira instância, contemplada e depois decodificada em tese. A par desta ideia de original, existe um público específico, isto é, “a produção (...) produz não apenas um objecto para o sujeito, mas também um sujeito para o objecto (...), não é um objecto em geral (...) deve ser consumido de um modo determinado, de um modo mais uma vez mediatizado pela própria produção”³⁰. Ainda para além deste público, a produção criou também um sistema de contrafacção específico e complexo que não pode ser descorado, que se funde e confunde cada vez mais com os objectivos da livre criação artística.

Portanto, a ideia de original passa efectivamente pelo suporte adoptado, pela sua efemeridade, pela interatividade mediada, não pelos meios digitais propriamente ditos, mas pelas redes, que situam a interação numa escala global e deslocalizada. Trata-se de

²⁸ Os protocolos de comunicação analisados por John Fiske, são os mais plausíveis e de entendimento generalizado. A ter em conta o modelo basilar de Shannon e Weaver, assim como os desenvolvimentos de Gergner, de Lasswell, de Newcomb, de Westley e Maclean, de Jakobson.

FISKE, John; *Introdução ao Estudo da Comunicação*; Ed. ASA; 4ªed. 1998.

²⁹ “Os computadores lidam com sequências de dígitos binários ou bits. A digitalização é o processo que permite obter tais sequências binárias através da transformação do sinal analógico num digital (...),designada por conversão A/D (...), a técnica mais comum designa-se por Pulse Code Modulation e processa-se em duas fases: amostragem e quantificação”.

RIBEIRO, Nuno; *Multimédia e Tecnologias Interactivas*; Ed.FCA; 2ªed. 2007; p.31

³⁰ LUKÁCS, George; *Introdução a Uma Estética Marxista*; Ed.Civilização Brasileira; 2ªed. 1970; pp.272/3

uma interação que já não é de um para outro, mas sim de um para milhares de outros e de milhares de outros utilizadores face a outros tantos milhões. Portanto, a arte digital é uma estética só possível pelo reconhecimento do fluxo de dados, da transmissão de informação e do desempacotamento e carregamento de informação no computador. Em suma, a obra só é validada no real pelas eventuais experiências consumadas em rede. Este processo surge na sequência e sob a influência dos novos protocolos de comunicação, aos quais são propostas especificações em adaptabilidade de fins. O que significa dizer que, existem diferenças visíveis naquilo que é proposto como um original. “A particularidade da individualidade da obra determina a tendência à particularidade no acto estético do desfrute da arte”³¹, no sentido em que, esse mesmo original se torna numa obra única e *suis generis*. A democratização do acesso massificado à informação, levanta um quebra-cabeças para as instâncias³² que legislam e para aqueles que se ocupam em certificar as obras³³, sendo indissociável a normatização de um suporte ético adequado.

As mais generalizadas e directas vantagens do uso computacional, em aplicações de texto, em desenho vectorial, em edição de vídeo e som, passam pelos tradicionais *copy and paste*³⁴ e *drag and drop*³⁵. Estas acções revolucionárias pelas suas funcionalidades práticas, simplificaram imensos processos físicos intermédios³⁶ e desencadearam uma reforma estrutural superando inúmeras acções tidas como indispensáveis. No entanto, estas pretensões de uso não estão divorciadas da facilidade

³¹ Idem, ibidem p.271

³² Em Portugal, a Entidade Reguladora para a Comunicação Social (ERC) <http://www.erc.pt/>

³³ Todas as instâncias prováveis, curadores e crítica, funcionam à partida como filtros por onde as obras são dadas à jurisdição. Talvez esta ideia de jurisdição não se aproprie à arte, mas importa ter em atenção, uma vez que é o próprio sistema hegemónico que cria, legisla e executa o processo normativo. Em paralelo, existem organismos que enquadram um circuito mercantil de valor acrescentado, ao que se associam os antiquários e os traficantes agiotes de objectos ditos de arte, ou de algo que para lá caminha. Este intercâmbio é assegurado por várias dependências de cariz comercial que não deixam de ser úteis em concernentes ajustes de valor. <http://www.vart.pt/index.php>

³⁴ *Copy and paste*: “na interação humano-computador, recortar, *paste and copy*, são os comandos relacionados que oferecem uma técnica de interação da interface para com o utilizador. Serve para transferir texto, dados, arquivos ou objectos de uma fonte para um destino. Omnipresentes, os utilizadores exigem a capacidade de cortar e colar fragmentos de um texto. O comando *cut* remove os dados seleccionados a partir de sua posição original, enquanto o comando *copy* cria um duplicado, em ambos os casos, os dados seleccionados são colocados numa prancheta. Os dados na área de transferência são depois inseridos na posição onde o comando de colar é emitido.” http://en.wikipedia.org/wiki/Cut,_copy,_and_paste

³⁵ Em interfaces gráficas do computador para com o utilizador, o *drag-and-drop*: “é a acção (ou suporte para a acção de) de seleccionar um objeto virtual, começando por o “pegar”, em seguida, arrasta-o para um local diferente. Em geral, o objecto pode ser usado para invocar muitos tipos de acções, ou mesmo criar vários tipos de associações entre dois objectos abstractos. http://en.wikipedia.org/wiki/Drag_and_drop

³⁶ Uma das grandes vantagens da rede é disponibilizar em tempo real o conhecimento, mesmo o transacto.

que existe em plagiar e em tirar partido de um acesso extremamente facilitado e complacente. O código dos Direitos de Autor³⁷ não contempla devidamente estes pressupostos, que derivam dos problemas suscitados em rede. Na realidade, são só algumas questões as visadas, porque, para além destas, existem muitas outras mal esclarecidas, que se sustentam mais por uma não adaptação à realidade efémera, assim como por uma dúbia e irregular interpretação dos factos. Isto subverte a actual legislação, tornando-a obsoleta por não oferecer uma actualização específica com sistematicidade³⁸ suficiente face às novas questões da multimédia. Recentemente, nos Estados Unidos, foi avançado um pacote de medidas que visa adequar a legislação contra a pirataria³⁹. Esta reacção surgiu por pressão da indústria do cinema, dos editores e da indústria discográfica no sentido de bloquear o acesso a *sites* que facilitam o *download*. Na Europa, o mesmo acontece com o Acordo Comercial de Anticontrafacção⁴⁰, que tende substancialmente a prevenir e a proteger os direitos da propriedade individual.

Resta, neste contexto, rodear a criação artística de um invólucro que não inviabilize a sua autenticidade, mas que ao mesmo tempo não favoreça o plágio ou o seu vulgar aproveitamento ilícito. É claro que quando se trata de obra de arte digital, que traz consigo a difícil tarefa de identificar adequadamente um suposto original, este enquadramento previsível e adequado, sofre um estrangulamento pela falta de soluções próprias que devem ser tomadas caso a caso. Se esta intervenção não tiver em conta o papel social e interventivo do artista, visto sob o prisma dos direitos e deveres dos cidadãos (tradicionalmente inexistentes face ao artista), ocorre ao Estado de Direito o risco de anular à nascença alguma produção que naturalmente se podia elevar por desbravar o seu espaço intrínseco, sobejamente incompreendido. A ideia de original no ciberespaço levanta evidentemente novas questões, às quais estão associados também modos recentes de contrafacção só comparáveis à de facções fundamentalistas activas. Neste sentido, há pois que diferenciar *hacker* de *cracker*⁴¹, tendo em conta que o

³⁷ CORDEIRO, Pedro; *Código dos Direitos de Autor e dos Direitos Conexos e Legislação Complementar da Sociedade da Informação*; Ed. Universidade Lusíada; 2008

³⁸ Redução máxima possível de contradições, [http://www.infopedia.pt/\\$base-e-superstrutura](http://www.infopedia.pt/$base-e-superstrutura)

³⁹ Jornal “O Público”, artigo de opinião (coluna de opinião internacional) “A Ética da pirataria na Internet” por Peter Singer em 15/02/2012, p.28.

⁴⁰ <http://register.consilium.europa.eu/pdf/pt/11/st12/st12196.pt11.pdf>

⁴¹ *Hacker* e *cracker* fazem parte da terminologia informática. Significam “quase” o mesmo: “a palavra *hack* foi criada na década de 50 para descrever modificações inteligentes em relés eletrónicos” <http://www.infoescola.com/informatica/hackers-e-crackers/>, em correlação com alguém que altera as aplicações (software), através de técnicas específicas e inteligentes com intuito de melhorar. *Cracker*

ativismo artístico é alvo de aproveitamento em espaços de ciberterrorismo, que certamente se agravarão num futuro próximo. O *hacker* e o *cracker* referenciados, são dois lados de uma mesma moeda. Ambos *experts* no meio computacional, têm objectivos diferentes. O *hacker* veste a pele do artista, procura brechas e interstícios no sistema com o propósito de intervir, sem provocar afectações negativas ou prejuízos nos seus visados. O *cracker* viola sistemas com o intuito explícito de corromper e provocar danos. O movimento Anonymous⁴² é disso exemplo. Mantém-se um passo à frente tecnologicamente, é dos grupos mais organizados com ramificações em todas as latitudes, tendo sido responsabilizado por viroses informáticas a empresas e a instituições. Convém reforçar que estes meios de intervenção assimilam de sobremaneira a vanguarda tecnológica e artística, embora não se coadunem com a verdade da livre criação e intervenção artística. Variadíssimas vezes a arte digital tem sido apropriada para dela se extrair a sua essência conceptual e tecnológica (por exemplo, a *software art*).

Para melhor compreensão deste ponto, dedicado à identificação de um suposto original descrito à luz das suas particularidades, importa sustentar a impossibilidade de não se evitar a temática legislativa, provavelmente, a que mais se afasta deste estudo e que supostamente exige outro. A ideia de contrafacção na *internet* é ainda dúbia, apresenta uma normatização em adaptação um tanto desadequada. Esquecer esta temática, seria de facto não contextualizar devidamente a realidade da arte digital, que por si encerra procedimentos muito próprios. Tanto, que se torna difícil discernir onde acaba a intervenção artística e começa a apropriação ilícita da inovação. Já referidos, os protocolos de comunicação⁴³ estabelecem linguagens comuns, sabendo que estas linguagens se encontram em exponencial desenvolvimento, as mesmas exigem aprendizagem por parte do artista em adaptabilidade de fins, e por uma actualização sistémica a estas necessidades por parte das instituições.

significa quebra. O processo é o mesmo, mas o objectivo é o inverso: “na realidade, ambos são *experts* trabalhando em sentidos opostos (...) o que os difere é o uso que fazem destes conhecimentos.” O *hacktivismo* é um campo sensível e mal-amado, facilmente dado a incompreensões várias.

<http://sisnema.com.br/Materias/idmat014717.htm>

⁴² <http://aeiou.visao.pt/fbi-cibercrime-pode-tornar-se-tao-perigoso-como-grupos-terroristas=f650033#ixzz1o3Gxp4Mk>

⁴³ Como é evidente, a arte digital desenvolve o seu processo *on-line*, dependendo dos protocolos de comunicação utilizados

3. O museu virtual

“O novo museu tende a dividir o mnemónico do visual”

Augusto Seabra

Identificar e delimitar um original é pois uma tarefa controversa e díspar, isto porque a tecnologia se acometeu perante o modo de produzir arte. Significa que à arte sobrevieram novas possibilidades de explanação, assim como novas possibilidades de circulação e de apresentação/exposição. Há duas vertentes muito distintas em aplicações para museus virtuais⁴⁴, primeiro, as aplicações focadas em museus tradicionais, com vista a colocá-los *on-line*⁴⁵. Tratam-se de visitas virtuais teleguiadas, tal qual um catálogo digital ou mesmo como uma moldura interactiva. Para isso, são usadas aplicações específicas, que refletem por demais a tecnologia de ponta. Para melhor compreensão, podemos invocar uma aplicação destinada aos museus tradicionais, o degenerativo do Google: Street View⁴⁶. Este, possibilita simular percursos através de diferentes perspectivas, funciona como *plug in*, e é usado em museus de nomeada, como o Moma, a National Gallery, a Tate Britain, etc. A Casa das Histórias conta com o Deep Zoom⁴⁷, uma aplicação inovadora sustentada pela alta definição da imagem digital. Numa segunda vertente, o museu virtual que comporta obras virtuais e que estão unicamente no ciberespaço, é algo como o DAM (Digital Art Museum)⁴⁸. O DAM é um protótipo, funciona como um espaço de permuta e mediação virtual, tendo em conta o seu espólio digital face aos utilizadores *on line*. Entendemos ser este o espaço que mais espelha a obra de arte digital como um objecto social e único, onde o original é devidamente recompensado e posto em destaque. No entanto, há a realçar que as pragmáticas questões que o museu tradicional nos lega, não se coadunam na íntegra com as do museu virtual. É certo que nos seus fundamentos, os museus foram constituídos para permitirem o livre e gratuito acesso da comunidade aos bens artísticos, impuseram uma relação que rotulou e normatizou as obras de arte: “os museus são

⁴⁴ Na realidade, existem dois tipos de museus virtuais, os que já existem, e aqueles que só “existem” no ciberespaço.

⁴⁵ <http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>

⁴⁶ http://maps.google.com/intl/en/help/maps/streetview/#utm_campaign=en&utm_medium=van&utm_source=en-van-na-us-gns-svn; www.googleartproject.com

⁴⁷ www.tinyurl.com/7zbuu4k

⁴⁸ <http://dam.org/home>

como que o sepulcro familiar das obras (...) atestam a neutralização da cultura”⁴⁹. Esta ideia não se reflecte tanto assim na contemporaneidade, e menos ainda no ciberespaço, uma vez que toda uma geração emergente faz corresponder a internet ao acesso facilitado e livre, sem custos. O que significa dizer que, de uma forma abrangente, o museu digital é constituído a partir das intenções que impulsionam os artistas a mudar o senso e o valor das relações que a cultura herdada estabeleceu. Novos processos estão agora em curso:

O novo museu tende a dividir o mnemónico do visual. Cada vez mais a função mneumónica do museu tende para o arquivo electrónico, a que se pode ter acesso quase em toda a parte, enquanto a experiência visual é atributo não só da forma-exposição mas também do museu - edifício como espectáculo isto é, uma forma que pode circular nos media servindo a qualidade equitativa e cultural capital. Esta imagem é talvez a forma primeira do público de arte hoje.⁵⁰

À ideia de Augusto Seabra, acresce dizer que o museu virtual *per se*, não pertence a uma classe social nem a um grupo determinado, ou melhor, não deveria pertencer, uma vez que as esferas elitistas do colecionismo e do consumismo no coevo se apropriam desalmadamente dos testemunhos históricos e estéticos. A síndrome da posse de obras de arte reverte os valores da própria arte transformada em propriedade individual. Acerca deste sentido de posse, o que se prevê para a arte informática é ainda uma incógnita, as obras explicitamente digitais são menos consideradas e por conseguinte, o seu significado pouco aceite pelos canais críticos, o que as torna menos apelativas e valorizadas. O museu virtual pertence ao um novo público de arte que participa e interage em rede, de modo a poder contribuir para que a obra exposta seja um resultado também da sua participação. É uma alternativa tão viável como indispensável na senda da mudança dos padrões de conhecimento, assim como de novas formas de sociabilidade. O DAM ⁵¹ (Digital Art Museum) é disso exemplo, como

⁴⁹ SEABRA, Augusto M; *A OBRA DE ARTE NA ERA DA SUA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL (I)*
http://www.artecapital.net/estado_arte.php?ref=20

⁵⁰ SEABRA, Augusto M; *A OBRA DE ARTE NA ERA DA SUA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL (I)*
http://www.artecapital.net/estado_arte.php?ref=20

⁵¹ <http://dam.org/home>

já se evocou. Trata-se um museu especificamente *online*, à distância daquilo que são as aplicações que fortalecem os museu tradicionais, tornando-os semi virtuais.

Um museu digital não tem correspondente físico, senão deixávamos de estar perante um museu de arte digital efectivamente exposta, num dado sítio também virtual. O DAM reúne as mais significativas produções concebidas em computador. Além disso, suporta uma ampla gama de informações suplementares incluindo biografias, artigos, bibliografias e entrevistas. Inclui também uma secção de ensaios críticos e uma secção histórica que lista cronologicamente os principais eventos. À luz desta e doutras iniciativas ⁵², é impreterível que se coadunem esforços que possam levar numa fase de arranque, à construção de um espaço/site de mostra de obras feitas por computador em Portugal. É uma das sugestões alvoradas por esta dissertação, que eventualmente poderá agrupar artistas, curadores, historiadores e críticos, no sentido de identificar que tipos de movimentações oriundas da arte digital vão emergindo por terras lusas. Numa fase posterior, a possibilidade de as expor, levando-as paralelamente a incorrer em instalações virtuais ou mesmo em *site-specific*. Tendo como exemplo requerido e factual o Digital Art Museum, funciona este como um protótipo de pesquisa como já referimos, numa junção de forças entre a London Guildhall University ⁵³ e duas galerias independentes. O seu grande propósito é tornar-se num recurso de divulgação artística *on-line*, assim como para construir a emergente história da arte digital.

⁵² <http://www.africandigitalart.com/>; Ars Electronica Center <http://www.aec.at/news/en/>; iMal, Brussels <http://www.imal.org/>; Foundation Daniel Langlois <http://www.fondation-langlois.org/html/e/>; Gallery numeriscausa <http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/10/numeriscausa.php>; Hartware MedienKunstVerein <http://www.hmkv.de/>; Dortmund Kunsthalle Bremen; Transmediale, Berlin (festival) ZKM | Zentrum für Kunst und Medientechnologie, <http://on1.zkm.de/zkm/e/>; Fabio Paris Art Gallery, Brescia <http://www.fabioparisartgallery.com/>; ICC, Tokyo http://www.ntticc.or.jp/index_e.html; Netherland Media Art Institut, Amsterdam http://www.nimk.nl/en/index_agenda.php?cat=1&id=297; Sonic Acts Netherlands (festival) <http://www.sonicacts.com/2012/home/>; Computer Fine Arts (online); Gallery Bryce Wolkowitz; Guggenheim Virtual Projects New York (online); New York Digital Salon, New York; Postmasters Gallery; Rhizome New York (online); SIGGRAPH; UNESCO Archives Portal; Whitney Museum, Artport (online)

⁵³ http://en.wikipedia.org/wiki/London_Guildhall_University

Capítulo II

1. O artista em rede

“O outro que vemos reflectido no espelho é já um nosso avatar”

Patrícia Gouveia

O artista na Web detém o poder de controlar a sua exposição. Veicula apenas o que pretende, o que o situa como um possível arguido na primazia de se tornar ou não visível. Se elaborarmos um memorando acerca dos propósitos que plasmam a arte digital, rapidamente chegamos a um perfil tectónico que privilegia os pequenos acontecimentos, as minorias, a subjugação e o insignificante, o contra-capitalismo, etc. A arte digital emerge desta forma pragmatismos acerca da sua originalidade e da sua exposição como já referimos, acerca da sua efemeridade, do seu intervencionismo, da sua rotura em relação ao mercado consumista. Existem variadíssimas paródias activas em rede, que desnudam e criticam o sistema hegemónico. Estas formas de intervenção são globais, suplantam fronteiras e os exemplos mais significativos remetem-nos por exemplo, para a convocação incógnita das manifestações de indignados face à crepitação do sistema⁵⁴. Alguns dos que partilham destas formas de intervenção, remetem-se propositadamente ao anonimato, embora existam outros que não são incógnitos como: Vivian Puxian⁵⁵, Fred Forest⁵⁶, Eduardo Kac⁵⁷, Stelarc⁵⁸, Orlan⁵⁹,

⁵⁴ <http://www.youtube.com/watch?v=Wb5X1nBeCxM>

⁵⁵ <http://personalspaceprotection.blogspot.pt/2009/07/personal-space-protector-in-art-fair-on.html>

Vivian Puxian desenvolve um arte de índole funcional, que serve um propósito prático no enfoque da sua utilidade, ao invés de arte não funcional criada para, *latu sensu*, contemplar.

⁵⁶ <http://www.slought.org/content/11348/> Fred Forest é um artista plástico, simultaneamente investigador em Ciências da Comunicação. Trabalhou em arte interativa *on-line*, desenvolveu investigação centrada nos novos *media*, em sociologia e crítica institucional. A sua obra põe a nu vários contenciosos sociais relativos à “Era Multimédia” no enfoque das funcionalidades da arte. Lançou as fundações da “Arte sociológica”, como um movimento indiviso, assim como foi um dos primeiros a produzir trabalhos e a realizar as primeiras instalações *including* vídeo na Galeria Sainte-Croix, França. Na década de 80, formula a tese “Estética da Comunicação”, para seguidamente co-fundar o Grupo Internacional de Pesquisa em Comunicação Estética, que visava a investigação de novos rumos para a arte centrada em problemas da comunicação, assim como em novos modelos de comportamento antropológico e também na dualidade da nossa relação social em evolução com um mundo condicionado pela evolução tecnológica. Tem exposto em diversos espaços de destaque, como: o MoMA, o Centro Georges Pompidou, o Museu Pierre Cardin, o Museu de Arte Moderna de Paris, a Bienal de Veneza, a Documenta 6 e 8 de Kassel, o Miro Foundation, etc. etc.. Recentemente, e a título evocativo, destacam-se obras como: “Street Corner Digital”, “Imagens de Memória” (um site de instalação), “A Bienal do Ano 3000”; <http://www.biennale3000saopaulo.org/>

⁵⁷ <http://www.ekac.org/kac2.html> Eduardo Kac iniciou a sua carreira nos anos 80, através de performances de cariz político em espaços públicos. Em termos conceptuais, lavra especificamente textos sobre arte electrónica e digital, literatura e cultura de massas, reunidos sob destaque na publicação *Luz & Letra. Ensaios de arte, literatura e comunicação*, a qual faz parte integrante da nossa bibliografia específica.

<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Karina%20de%20Freitas%20Silva%20Fernandez.pdf>

É pioneiro e um discípulo da arte digital e transgênica, concebeu e desenvolveu a “holopoesia” a partir de 1983. *“La holopoesía define una nueva área de exploración poética en la que el texto se escribe con luz, un medio maleable, que libera a las palabras de las restricciones impuestas por las superficies y convierte la textualidad en significantes en movimiento. En un holopoema, el fenómeno verbal no puede dissociarse del medio espaciotemporal del holograma óptico y sintético”* <http://www.ekac.org/holosp.html>. É de facto uma novel arquitetura da linguagem verbal e visual, que explora as flutuações formais, semânticas e perceptuais da palavra/imagem no espaço-tempo holográfico. Eduardo Kac propôs e desenvolveu também a arte da telepresença, apresentada na mostra "Brasil High Tech", através de um robô com o qual os participantes interagiam. A arte da telepresença é um novo fenómeno, que se baseia no deslocamento dos processos cognitivos e sensoriais do participante para o esqueleto de um robô telecomandado, que se encontra noutra espaço físico geograficamente remoto. As distinções ao seu trabalho são inúmeras em planos destacáveis, quer pela crítica de arte, quer pela tecnológica. Desde os anos 90 que se encontra nos Estados Unidos e daí acena para o mundo como um dos artistas mais audazes e controversos do fim do século XX, a desponte no século XXI. A não perder de vista!

⁵⁸ <http://stelarc.org/?catID=20247>; Stelarc, a par de Eduardo Kac, é um artista cibernético, exuberante pelas suas performances electrónicas e de body-art. É também investigador na Performance Arts Digital Research Unit. A sua obra centra esforços na junção basilar entre corpo e tecnologia de ponta, através de próteses robóticas inovadoras e da acoplação de variados sistemas electrónicos. As suas primeiras experiências datam ao final dos anos 60, quando criou ambientes de imersão virtual: uns cubos denominados "Compartimentos Sensoriais", nos quais o espectador entrava e, usando um capacete com lentes especiais, subdividia o espaço numa rede de imagens sobrepostas ao mesmo tempo que era perturbado por movimentos de luz e sons divergentes. Na década de 70, cria a obra "Corpo Amplificado", em que filma o seu esófago, com base numa ideia que vai ao encontro da superação dos limites físicos, defendida em tese pelo Transhumanismo, que tende a superar as limitações humanas (intelectuais, físicas e psicológicas), e, por essa via, suplantam a real e a degradante condição humana

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Transumanismo> Stelarc, não se deixa envolver somente pela dimensão tecnológica, em questão, encontram-se fins conceptuais sedeados na filosofia, sob os quais defende a mutação física, para alcançar um *level* de superioridade humana. Esta ideia relança o originário da criação em si. Na contemporaneidade, o corpo é visto como algo ultrapassado, que tende a admitir naturalmente uma mutação tecnológica e sintética. A inovação de Stelarc tem gerado controvérsia, a ideia de implantar por exemplo, uma terceira orelha no seu braço com microfone ligado a um transmissor *bluetooth*, de modo a que a orelha transmita o que o braço ouve para qualquer um que queira ouvir, o possa fazer na internet, é simplesmente genial, diga-se! -É quebrar o *ready made* em pedaços. Trata-se uma obra conceptual pura e criativa consistente - ainda mais na sua lide com o próprio corpo, que pode naturalmente chocar e alienar quem não se encontre apto. Na realidade, o futuro é dos mais ousados e preparados, são aqueles que mais refletem a fusão do corpo com a máquina, segundo Stelarc.

<http://stelarc.org/video/?catID=20258&type=Performance>

⁵⁹ <http://www.orlan.net/>; Orlan usa o corpo como suporte, tal como Stelarc. No entanto, faz da sua arte uma arte carnal, que é, segundo afirma, *“um auto retrato”* <http://www.orlan.net/texts/>. *“A arte carnal é um auto-retrato no sentido clássico, embora o seja através dos incrementos tecnológicos. É uma desfiguração e ao mesmo tempo uma reconfiguração. Isto é, o corpo assume-se como um ready-made modificado, que deixou de ser visto como um ideal representado. Esta reconfiguração carnal não está interessada no resultado prático da cirurgia plástica, mas no processo em si, no espectáculo e no discurso do corpo modificado, que se tornou lugar público de debate. A arte carnal, segundo Orlan, não se revê na tradição cristã, ao invés, resiste a isso, combate a negação cristã do corpo-prazer e expõe a sua fragilidade em face da descoberta científica, ao mesmo tempo que repudia a tradição do sofrimento e do martírio, substituindo em vez de remover, aumentando em vez de diminuir. A arte carnal não é de forma alguma uma auto-mutilação, transforma o corpo em linguagem, invertendo a ideia bíblica da palavra feita carne, por seu lado, é a carne feita de palavras. O artista trabalha sobre uma representação que encontra a aceitação da agonia e rejeita a misericórdia cristã (Viva para a morfina! (...) contra a dor! <http://www.orlan.net/texts/>). Agora é possível observar o próprio corpo mutilado sem sofrimento! Como que criando uma nova etapa de olhar: o desmembramento do corpo é um motivo de contemplação, onde mais radicalmente se afirma a independência individual do artista. Não se trata apenas de cirurgia estética, trata-se também na evolução da medicina e da biologia ao questionar o status do corpo face aos problemas éticos que daí advêm. É a proclamação do barroco e do grotesco, como uma estratégia que de se impõe às convenções que exercem restrições sobre o corpo humano metamorfoseado em obra de arte. Acresce dizer que arte carnal é anti-formalista e anti-conformista.”*

Súmula traduzida do Manifesto da Arte Carnal de Orlan. <http://www.orlan.net/texts/>

Roy Ascott⁶⁰. Estes artistas que insuflaram o digital, situam-se como referências basilares na oposição e na crítica face ao abuso de poder e ao capitalismo, como um sistema económico que se revê e propala em políticas de mercado, e tende a inventar cadeias de relacionamentos sociais como formas de extrapolação e manipulação. Sob esta estratégia, se desenvolvem contra-práticas artísticas mais ou menos influentes, sedeadas algures na rede e assentes em fluxos de informação muito próprios. Estas contra-práticas fazem emergir novas formas de expressão, que por sua vez nos fazem pensar através das suas poéticas intrínsecas, indo em sentido inverso ao do tempo imposto, como que criando uma contra-informação que assume a responsabilidade em abrandar a velocidade imposta pelo sistema.

A acção interventiva do artista em rede, plasma um dado enquadramento social a identificar. Uma das propensões inerentes da vivência e do progresso do homem em sociedade, é o facto de existir uma tendência equívoca de conceber algo para além do eu. Citando Patrícia Gouveia, “...uma ilusão da unidade do eu, que a nossa consciência pretende fornecer, e a multiplicidade fragmentada da nossa percepção. O outro que vemos reflectido no espelho é já um nosso avatar”⁶¹. Algo que espelha e se reproduz em extensões da própria personalidade, como forma de compensação de uma imagem pessoal que se deseja ver reflectida noutro ser ou mesmo num objecto. Quando incluímos a arte tecnológica, é a máquina/computador que substitui esta extensão (débil,

⁶⁰ <http://www.medienkunstnetz.de/artist/ascott/biography/> Roy Ascott é um artista e investigador incisivo da arte computacional interactiva. Defende a interatividade como forma de expressão. Criou uma estrutura teórica <http://www.medienkunstnetz.de/artprojects/> para a abordagem de obras de arte interativas, que reúne características várias das vanguardas e dos movimentos modernistas (dadaísmo, surrealismo, Fluxus, happenings e a Pop) com a cibernética. A tese de Ascott sobre a visão cibernética da arte, *Behaviourist Art and the Cybernetic Vision* (Arte comportamental e a visão cibernética), de 66, começa com a premissa de que a arte interactiva se deve libertar do ideal modernista. Propõe-nos uma obra que seja responsiva ao espectador, ao invés de ser fixa ou estática, a solução passa pela arte computadorizada, como sendo o mais efectivo meio de alcançar uma permuta similar entre audiência e obra. Trata-se de uma arte participativa, tal como um jogo, isto é, a arte participativa é mais que o ambiente alterado apresentado ao espectador no qual este se envolve mudando. Portanto, há uma mutação pela interacção, que pode incluir *behavior's* do utilizador como, movimentos, sons, reacções comportamentais, etc.. O artista, o artefacto e o espectador estão envolvidos assim num contexto comportamental, o que em si provoca ambiguidade, instabilidade, incerteza e convida à alteração intencional das imagens e das formas de arte provenientes modernistas. O utilizador é empurrado para uma participação activa no acto de criação, tendo a oportunidade de se envolver num comportamento criativo, que pode ser trespassado por vários níveis de experiência física, emocional ou conceptual. Em suma existe um engajamento do utilizador/espectador quer pelo seu envolvimento íntimo, quer pelo *feedback* que daí resulta. <http://gtwalford.wordpress.com/2009/05/11/behaviorist-art-and-the-cybernetic-vision/>. Roy Ascott é pois um conceptualista pós moderno, “*At present, Ascott is one of the most outstanding artists and theoreticians in the field of telematics*” http://en.wikipedia.org/wiki/Roy_Ascott.

⁶¹ GOUVEIA, Patricia; *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*; Ed. Universitárias Lusófonas; 2010; p.217

suponho!), tendo esta, a responsabilidade de assumir o choque civilizacional provocado pelo próprio homem.

A evolução dos meios destronou o homem tipográfico fazendo emergir o homem (...) electrónico: ser que informaticamente vive o presente sem aparente nostalgia do passado, (...) pois cada vez mais a memória é externa ao sujeito⁶².

Sem soluções prévias, o homem lega assim à máquina o poder de memorizar/armazenar e intervir, favorecendo uma alteração de competências, que desagua na pragmática questão de quem controla quem⁶³! A arte tecnológica está, ou deveria estar, em função daquilo que a inovação técnica pode facultar. Nesse caso, o computador e a rede são os mais fiéis depositários da integração de uma consciência artística que só ganha expressão no mundo virtual. Toda esta ideia pode ir mais longe, podendo significar que as actuais gerações não sobreviveriam sem o aconchego da máquina. No entanto, esta necessidade de algo para além do eu, não nasceu no século XX. Remota ao Renascimento, ” o primeiro período da história consciente da sua própria existência”⁶⁴, quando o homem se coloca em relatividade com o mundo, renegando a obra de arte à sua conexão divina. A questão abana convencionalismos religiosos e proclama um espaço abstracto que põe em contramão a sua relação social face ao mundo físico que o rodeia. O *sfumato* de Leonardo e a perspectiva de Alberti são claros motivos de mudança. Neste sentido, a obra de arte é calculada na indissociabilidade do seu contexto e agrupa um sentido construtivo em convocar todos os intervenientes sociais em detrimento do que fora feito até então. Proporcionam-se então novas construções artísticas arreigadas à época, que levantam não somente

⁶² MARCELINO, Maria Isabel Boino; *Da Palavra à Imagem*, Ed.Asa, 1ªed; 2001; p.29

⁶³ Neste ponto, torna-se relevante enquadrar o filme “Matrix”. O seu argumento desenvolve um enredo sobre o qual o humano precisa cada vez mais da máquina para sobreviver. Ao invés, a máquina serve-se do humano para conseguir energia, ganhando vida própria. Este dual enlace levanta questões circunstanciais, no sentido em que o humano depende factual e directamente da ciência. Até que ponto consegue o homem controlar essa dependência, agora subjugada e dependente do avanço tecnológico? Isto é, filosoficamente, podemos por em causa uma dependência que, num futuro algo presente se pode revelar incontrolável. Em termos históricos, a ciência contribuiu indelevelmente para o desenvolvimento civilizacional, dela se recriaram sortilégios fundados pela curiosidade e pela inteligência: a tecnologia daí advém e tornou-se essencial. Em “Matrix” os humanos chegaram a um ponto de dependência extrema, mas que ao mesmo tempo não prescindia de uma auto-supervisão humana. Algumas máquinas tornaram-se inteligentes e em consequência disso, autónomas, capazes de destruir quem as criou. Claro que esta subjugação acarretaria cenários caóticos, tão verossímeis quanto quaisquer pacotes de austeridade impostos pela Troika aos ditos países devedores. <http://www.telacritica.org/Matrix.htm>; www.cinepop.com.br/filmes/matrix.htm; <http://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>

⁶⁴ JANSON, H. W.; *História da Arte*; Ed. Fundação Calouste Gulbenkian; 3ªed. 1977; p.347

questões estéticas mas também questões sociais. Há pois uma necessidade de permuta de identidades no sentido de valorar o homem e não Deus como centro do universo, e assim alçar a arte para um novo contexto, uma nova missão. Este foi provavelmente o início de uma arte virtual, desenvolvida pela imaginação e consubstanciada por um modelo que anteviu uma artisticidade de cariz social que abarca relatividade e não absolutismo face ao homem no seu mundo.

2. Enquadramento social

“A arte é um jogo entre homens de todas as épocas”

Marcel Duchamp

O enquadramento social da arte produzida em computador, sorve as novas tecnologias e dissemina-se em rede.”O artista reside no ciberespaço enquanto outros o encaram como um instrumento”⁶⁵. Os conteúdos repescados, revelam as preocupações de uma cultura de manipulação ideológica, em que a pouco transparente domesticação social, é um dos propalados e cínicos objectivos do poder político. Na linha da frente, a arte assume um papel de intervenção criando interstícios sociais⁶⁶, conceito Marxista⁶⁷ que impugna a sociedade capitalista na senda do consumismo e do lucro. A homogeneização e a padronização são os principais objectivos da domesticação, que propala uma ideologia sustida por uma estratégia que visa transformar todas as condicionantes da vida em produto consumível. Existe um denominado “*life time value*”⁶⁸. Existe também uma degradação evidente que alimenta a tão propalada crise mundial, num mundo que se tem pago pelo seu valor de uso. Como exemplo, uma das tendências desde início de milénio, é o facto de cada indivíduo se imiscuir de possuir bens, ter a possibilidade de os aceder é a melhor das alternativas, criando-se assim uma margem de segurança que prevê eventuais derrapagens ou instabilidades económicas. Daí a proliferação dos *leasings*, dos estatutos de compra e venda, das cargas desenfreadas de impostos. A arte em rede problematiza e incide sobre estas situações de imposição, e converte-se numa superestrutura que abana convenções com grande

⁶⁵ ASCOTT, Roy; *Ars Telemática - A Arquitectura da Cibercepção*; Ed. Relógio D'Água; 1998; p.167

⁶⁶ Os interstícios, desencadeados pela arte, são empregues para formularem espaços entre as zonas de comunicação impostas.

⁶⁷ LUKÁCS, George; *Introdução a Uma Estética Marxista*; Ed. Civilização Brasileira; 2ªed. 1970; p.271

⁶⁸ Uma das ideias padrão, desmascara o humano metamorfoseado em produto consumível, onde cada indivíduo é quantificado através da sua capacidade produtiva futura e pelo seu consumo.

presença de conceptualismos, tornando-se ao mesmo tempo, numa arte social de intervenção no espaço comunicativo. Nela se impõe o domínio do presente, em detrimento do passado e do futuro, em sintonia com o real manifesto e metafórico. O artista propõe como que uma censura jocosa, optando pela percepção estética no despertar de consciências. O que de importante se pode reter, é que a acção do artista *on line*, substitui o que ainda muito recentemente se passava na rua ou nos locais de conflito, locais esses, que potenciaram o casamento da arte com a política em trabalhos profilácticos, politicamente engajados. Desde o *boom* digital nos anos 80, surgiria a ideia de que as tecnologias comunicacionais abriam alas a novos meios de encarar a experiencia estética. A técnica situa-se como um prolongamento do corpo, enquanto a tecnologia provoca uma desapropriação e uma desmaterialização desse mesmo corpo através de uma poética intrínseca, com possibilidades próprias de interacção. Houve pois o nascimento de uma nova entidade que privilegiou a relação espaço-tempo, a presença e os cânones: como o belo e a forma. Em suma, estas propensões tenderam de alguma forma, a superar os limites impostos entre humanidades e tecnologias, como causas logo impostas e diferenciadas à partida. A arte sociológica a montante (anos 70) e a estética comunicacional a jusante (anos 80), estão em sintonia quanto à adopção das tecnologias. Neste enfoque, estão assim reunidas as condições para que os meios de comunicação, na excelência do seu contexto, ganhassem a batalha do poder argumentativo. Tal como Orson Wells, na novela *The War of the Worlds*, as intenções narrativas tendem a misturar-se, criando conflito e conexão entre forças antagónicas. A sociedade actual é por demais assim encarada, faz-se respeitar pelos mais eficazes meios comunicacionais que produz, não somente como extensões dessa mesma produção, mas também sob a forma angulosa de inúmeros âmagos sociais que tendem a transformar decididamente o homem em mercadoria digital. Da mesma forma que se tentou controlar a produção artística, passaram-se também a manipular os canais de distribuição, onde o já citado papel do artista, é o de criar interstícios através de uma visão pragmática desses desvios. Neste rumo e através da apropriação simultânea dos instrumentos de comunicação, por parte do artista e por parte do poder, surgiu a necessidade de a arte digital criar subestruturas que envolvessem dado tipo de intervenções. A *artemedia/mediaart* é uma dessas disposições, absorve a *webart* e a *videoart*. O denominador comum, *media*, é neste caso, o electrónico e digital informacional coevo, em sintonia com os processos: as aplicações informáticas. Quanto às questões basilares comuns ao mundo da arte, como a existência, a indeterminação, a

psico (inconsciente), a finitude, o caos, que não se incluem em perímetros consumistas e declaradamente económicos, e que não privilegiam ideias sedeadas na positividade material, optimismo e futilidade, devem, na sua miragem, procurar algo mais que não se confunda com os racionalismos impostos e caducos! Como que buscando pelo sentido plasmado na poesia, e como diz Barthes: “entendo por poesia, de um modo muito geral, a procura do sentido inalienável das coisas”⁶⁹, propõe-se a arte digital repensar as questões sociais, assim como absorver outras, comuns na actualidade ao mundo genérico da arte.

Estamos perante um exercício de reinvenção de um caminho contrário e necessário face aos poderosos mecanismos económicos vigentes. Este manifesto crítico, que se auto revela e desenvolve no seio do movimento da arte digital, não é mais do que um sinal dos tempos e das consequências do progresso face a uma sociedade à beira da estagnação moral e da sua própria incompreensão. As experiências entre media e vida são uma só coisa, um todo uno, materializam-se numa novel metalinguagem que engloba uma vertente virtual. O que existe é um esforço de entendimento na apropriação e experimentação dos instrumentos comunicacionais, sendo que a evolução e a possível transgressão estética se situam declaradamente como uma metáfora do conceito de subversão social. A par e passo, o poder dos media, esse quarto poder instituído, vai muito para além do sistema de Freios e Contrapesos⁷⁰ que inundaram a ciência política na sua versão mais clarividente:

Mas o que é o próprio governo, senão a maior das críticas à natureza humana? Se os homens fossem anjos, não seria necessário governo algum. Se os homens fossem governados por anjos, o governo não precisaria de controles externos nem internos⁷¹.

⁶⁹ BARTHES, Roland; *Mitologias*; Ed.70; 2012 ; p.268

⁷⁰ VILE, M. J. C. ; *Constitutionalism and the Separation of Powers*; Ed. Liberty Fund Inc; 1998; p. 2
O sistema de freios e contrapesos é a forma pela qual os três poderes (executivo, legislativo e judicial) se regulam, a fim de evitar abusos, criando limitações uns aos outros. Montesquieu lançou a ideia de uma divisão de actividades dentro do Estado, para que a sua força absoluta fosse controlada pelos seus próprios órgãos, num sistema em que cada um se limitaria face à actividade do outro.

⁷¹ http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Federalista (MADISON, art. 51, p. 350)

A lógica que se impõe, mais uma vez conflui a arte digital no enfoque de uma arte social e de envolvimento. Como exemplo significativo, enunciamos os *sites* de serviços de redes sociais, que absorvem grande parte do *status* comunicativo implantado não só no ocidente, mas expandindo-se em todas as latitudes, são de antemão importantes demais numa sociedade ratificada pela tecnologia. No entanto, estas circunstâncias sociais reverberam também por demais o poder instituído, não obstante o seu sêmen ideológico e de profusão de identidades sem pátria, ou seja, não deixando ou indo para além do complexo visível, numa clara apropriação de oportunidades tendenciosas e camufladas pelo denso nevoeiro da globalização. Em síntese, e citando *Duchamp*: “a arte é um jogo entre homens de todas as épocas”⁷², que se converte num espaço de explicitação de relações, em que o artista e o seu mundo não mais se dissociam dos espaços criados num tempo sem tempo, virtual e rarefeito.

3. Arte relacional

“ A arte digital reflecte uma profusão de relações sociais, e sugere de antemão o seu potencial em transformar a vida, pelas suas idiossincrasias e formas de sentir”

Marcelo Rodrigues

A arte relacional (...) está mais preocupada em apresentar as diferenças dentro de um espaço de convívio, reconhecendo a necessidade da presença do outro em várias e múltiplas estratégias e táticas criativas que instauram uma zona temporária dialógica capaz de instalar acontecimentos onde o tempo na experiência estética seja efectivamente vivido⁷³.

O que é um espaço explicitação de relações virtual? É algo de abstracto, onde o diálogo, que é uma tentativa de índole participativo, busca diferenças essenciais, em prol de representações ou apresentações capazes de reproduzir vivências. Toda esta

⁷² DUCHAMP, Marcel; *O engenheiro do tempo perdido, entrevistas com Pierre Cabane*; Ed. Assírio & Alvim; 2ªed. 2002; p.87

⁷³ BOURRIAUD, Nicolas; *L'Esthetique Relationnelle*; Ed. Les Presses du Reel; 1998; p.47
http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero2/plasticas/Kinceler.pdf

ideia pode ser definida num degrau estético e por um determinado método crítico, consubstanciado na detecção de certa sensibilidade compartilhada pelos artistas em rede. Na arte relacional, as experiências e os vocabulários artísticos individuais estão ao serviço de um todo significativo e colectivo, que convoca a participação do público como uma condição operante numa zona de efectivação de propostas artísticas. Tendo como base a arte relacional, inscreve-se uma estética relacional, teoria elaborada na década de 90 pelo crítico e curador francês Nicolas Bourriaud. “Inventariar e seleccionar, a usar e descarregar (...) a rever não somente imagens e textos encontrados, mas também formas dadas de exposição e distribuição”⁷⁴. A estética relacional representa uma cabal resposta de mudança frente a uma economia consumista, com vista a torná-la numa economia produtora de serviços, que ponha em causa todo o correlativo espaço - temporal privilegiando o sentido ético ou a falta dele. ”Com os serviços que prestam, os artistas preenchem as fissuras da coesão social”⁷⁵: -será desta forma a estética relacional algo de extremamente tácito, no sentido em que delimita o espaço da arte através das suas premissas estéticas e históricas, para que daí possamos pensar em termos sociais?

A nossa época caracteriza-se pela consciência do esgotamento (...) da modernidade e pela conseqüente indiferença perante valores e normas que os movimentos de vanguarda procuraram instaurar. As experiências de ruptura como a tradição que a modernidade preconizava sucumbiram. Nas actuais manifestações de pós-modernidade (...), assistimos ainda à predominância do colectivo sobre o individual. Com a excessiva proliferação e frieza de *sound bytes*, *websites* e jogos de vídeo, é natural que a próxima etapa da arte se concentre na recuperação do calor humano e do contacto interpessoal⁷⁶.

A arte relacional é assim constituída por intervenientes estéticos, sociais, históricos e tecnológicos. Este último desígnio, o tecnológico (na facção que sustem a sua ligação à produção artística), é mais uma vez aqui o responsável por um novo *modus operandi*, que parte das relações do indivíduo para com o seu mundo, através de uma produção que explora estratégias de perturbações do sistema, das suas implicâncias

⁷⁴ FOSTER, H;KRAUSS, R;BOIS, Y;BUCHLOH, B; *Art since 1900*; Ed.Thames & Hudson; 2006; p.665

⁷⁵ Idem, ibidem p.668

⁷⁶ <http://filiparanda.wordpress.com/2010/01/27/estetica-relacional/>

e sobretudo do seu uso e abuso para além da estrutura ética que se vai dissipando pelos limiares da globalização. O primeiro grande impacto tecnológico de processamento da informação, remota ao advento da televisão, sob o qual se “alteraram os lugares de interacção social de modo que se diluíram alguns dos conceitos sobre os quais assentava a sociedade”⁷⁷. Se isto foi um facto decisivo, e daí para a frente as nossas estratégias de processamento mudaram, com o segundo grande impacto tecnológico, o digital, se diluíram os conceitos sociais de uma forma radical, de modo a originaram efectivamente uma nova forma de “pensar e uma nova forma de organizar o próprio pensamento”⁷⁸. Organizar o pensamento, exige uma dicotomia entre a contextualização da arte em sociedade (em discussão), a qual se inclui uma poética inerente, as estratégias de desmaterialização do objecto e o receptor:

A Arte como Ideia e Arte como Acção, são apontadas como duas fontes associadas à desmaterialização do objecto, sendo que, na Arte como Ideia, a sensação deu lugar ao conceito, e na Arte como Acção, a matéria transformou-se em energia e em movimento-tempo⁷⁹.

Inúmeras vezes o contexto social em que se insere o objecto é o mesmo que fornece as ferramentas de descodificação. O artista projecta um espaço intermédio de relações, simultâneo para o objecto e para o receptor. Esta participação/projecção é um dos distintivos activos da rede, presente no museu virtual, onde se incluem as características do receptor e os legados culturais provenientes da crítica e da história da arte.

Os anos oitenta deram início a uma postura interdisciplinar que favoreceu o desenvolvimento dos *media*. Valorizaram-se especialidades tidas como secundárias (desenho), ou operativas (fotografia e vídeo) e promoveram-se formas híbridas. Sob o carácter sociológico da arte, as “esculturas sociais”⁸⁰, assumiram uma considerável

⁷⁷ MARCELINO, Maria Isabel Boino; *Da Palavra à Imagem*, Ed. Asa, 1ªed; 2001; p 41)

⁷⁸ Idem, *ibidem* pp 23

⁷⁹ VASCONCELOS, Maria; ELIAS, Helena; *Desmaterialização e Campo Expandido: dois conceitos para o Desenho Contemporâneo*; Centro de Investigação em Comunicação Aplicada e Novas Tecnologias, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias; p.3
<http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/lusocom/8lusocom09/paper/viewFile/200/177>

⁸⁰ “Para Beuys, a arte devia participar nas várias dimensões da vida colectiva e assumir um forte cunho interventivo, constituindo um meio privilegiado para lutar por algumas causas sociais e políticas (...) as primeiras obras que realizou foram desenvolvidas no âmbito do movimento Fluxus, consistiam em happenings e performances públicas, as quais designava por acções.” [http://www.infopedia.pt/\\$joseph-beuys](http://www.infopedia.pt/$joseph-beuys). Beuys desenvolveu a ideia de que a arte não pode constituir-se como algo de especializado, encerrado em museus, muito para além disso, deve elevar-se através de uma atitude humanitária, reflectida numa

proporção comunicativa e de ubiquidade, com a introdução e o aproveitamento em grande escala dos domínios digitais. Joseph Beuys foi longe e ultrapassou o *ready-made*, isto porque, abdicou da relação com o museu tradicional e abriu portas a uma união antropológica que englobava: pensamento e acção. Nesse âmbito, Beuys esculpiu ideias e não objectos. As palavras ilustravam as suas teorias e acções, uma prova concreta de vida, portanto, ser artista, significava viver a vida de igual para com os outros, numa busca desenfreada de relações solidárias. A arte nos anos oitenta ganha desta forma proporções comunicativas invulgares, tornando-se numa acção projectada para ter consequências sociais. No coevo, esta acção sustem-se ainda mais via internet, a qual permite modificar o processo criativo no sentido em que cada receptor se torna num potencial retransmissor de mensagens.

A fronteira que separa o mundo analógico (até aos anos 80) do mundo digital é, sem dúvida, o grande fosso espaço-temporal que marca a maior cisão tecnológica da civilização da abundância e com os quais este estudo se confunde. A partir daqui entramos na era digital, marcada pelo exponencial desenvolvimento da Internet: -em destaque, porque se levantam inúmeras interrogações quanto ao seu impacto futuro, dá para prostrar que é a invenção que mais rapidamente se propagou, tendo atingido, de acordo com a Internet World Stats:1,96 bilião de pessoas tinha acesso à Internet em Junho de 2010, o que representa 28,7% da população mundial. Segundo a pesquisa, a Europa detinha 420 milhões de utilizadores, mais da metade da população residente⁸¹.

maneira de ser e de estar em todos os domínios mundanos. Neste sentido, as suas obras esculturais e profundamente humanizadas, sinalizam uma era de transição em que arte se envolve definitivamente com o activismo político e social. Há uma fusão deliberada entre arte e vivência, entre real e ficção, para além da sociedade já edificada e sedeada numa moral caduca sem apego directo à criatividade e à mudança. O que se impõe do lado institucional, é socialmente uma resistência ao papel interventivo do novo artista em construção, em prol de condutas ou códigos sociais tidos como mais apropriados e moralmente aceites à partida. Falar de Beuys é também falar do Fluxus, são de facto legados que se cruzam conceptualmente. Esta reunião permitiu o aparecimento da referida “estética relacional” de Bourriaud, estética que por sua vez favoreceu o aparecimento de uma arte de cariz ecológico e ambiental. A estética relacional (hoje globalizada via internet), derivou do puro encontro aleatório entre o acontecimento artístico (Fluxus), que incorporava motivos e matérias do quotidiano e o seu público, convidando à participação e fazendo desta reunião/relação, a obra final. A escultura social de Beuys, é de supra importância para este estudo, no sentido em que a arte digital reflecte uma profusão de relações sociais, e sugere de antemão o seu potencial em transformar a vida, pelas suas idiossincrasias e formas de sentir. Um artista é alguém que respira arte em todos os minutos da sua vida, e qualquer experiência que seja, uma oportunidade única de experimentar. Em suma, Beuys concebeu a arte como um processo interdisciplinar, em que pensamento, discurso e discussão são os ingredientes que tornam cada ser humano um potencial artista responsável pela construção da ordem social. <http://www.theartstory.org/artist-beuys-joseph.htm>

⁸¹ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet>

Esta explosão galopante, proporcionou por contágio, a proliferação das redes sociais. Por consequência e introduzindo neste estudo a estética relacional, importa perceber se serão os tradicionais relacionamentos tipo *facebook* e tudo que os torna possíveis, uma forma de dispersão e dissuasão do real? O facto é que, muitos utilizadores se escondem criando personagens, fantasias e diversões, sob a alçada de um aparente anonimato. Estes relacionamentos podem ser confinados a vivências fictícias que tendem a enclausurar a vida, destituindo-a do seu imprevisto. Este tipo de relações *online*, confundem o utilizador mais apto a facilmente se auto recriar numa vida para além da física⁸². Segundo Vilém Flusser, podemos estar a caminhar para uma hegemonia das relações tipo agrupamento. Nesse sentido, “vamos ao encontro duma forma de vida irresponsável, estupidificante, transformada em *kistch* e brutalizada”.⁸³ Se, por outro lado, a sociedade de informação conseguir “destituir a ligação tipo agrupamento, então a sociedade de informação utópica, onde poderíamos realizar-nos uns aos outros, teria avançado tecnicamente”⁸⁴. A Web 3.0 é uma via para isso mesmo e pretende-se firmar por um uso mais efectivo. Esta inovação resultante da evolução tecnológica, centra-se nas estruturas dos *sites* e menos no utilizador. Deste modo, se passaria para uma World Wide Database (base de dados mundial), onde o conceito de “rede semântica” proposto pelo inglês Tim Berners-Lee⁸⁵, faria uso de uma ampla rede de significados. A importância desta estrutura legitimaria por seu lado a arte digital, a qual ainda depende de uma aceitação crítica favorável dentro dos parâmetros convencionais, tendo em conta que as mais variadas instituições de controlo prosperam em rede⁸⁶.

⁸² <http://community.seconddlife.com/t5/Role-Play/Miasma-City-Roleplay-Sim/td-p/1553571>. A *second life* é um espaço virtual de tele transportamento para situações hipotéticas ou planeadas *à priori* pelo utilizador. É uma plataforma de comunicação global, oriunda de sistemas de criação de conteúdos e publicações. Faz-se representar por um espaço virtual como uma metáfora que visa avatar situações dos utilizadores em rede. À semelhança de *Time for Space* de Miguel Soares, o exemplo pragmático das sociedades virtuais, funciona como uma resposta de jogo para mundos virtuais. Teoricamente a *second life* é uma construção arreigada à imagem do utilizador, na qual o participante faz incidir as suas necessidades, ou seja, tudo é personalizável. *Second life* e *SimCity* são dois lados da mesma moeda, embora diferentes. Ambos jogáveis por fases manipuláveis. Por sua vez, o *SimCity* é um jogo de simulação, com apenas um jogador, onde o seu bem sucedido conceito, se centra no objectivo do jogador criar e gerir uma cidade. Esta aplicação/jogo revolucionou a indústria de jogos, porque deliberadamente incluiu uma ideia de controlo. <http://pt.wikipedia.org/wiki/SimCity>

⁸³ FLUSSER, Vilém; *Telecomunicação, rede e arte-ARS TELEMÁTICA*; Ed. Relógio D`Água; 1998; pp. 28,29

⁸⁴ FLUSSER, Vilém; *Telecomunicação, rede e arte-ARS TELEMÁTICA*; Ed. Relógio D`Água; 1998; p.29

⁸⁵ http://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee

⁸⁶ O *establishment* implantado se firma no controlo e no poder, os meios operativos passam na contemporaneidade por induzir um espírito colectivo de auto controlo onde todos se vigiam e ao mesmo tempo todos se relacionam como se isso não acontecesse.

Continuando no domínio das relações/arte relacional, outra das implicâncias, prende-se com a intervenção na rede, no sentido em que esta se torna num habitat favorável para grupos sem presença activa nos meios de comunicação de massa. Estes grupos específicos, fazem emergir diferentes processos circunscritos a diferentes ciclos criativos, que derivam dos actuais condicionalismos *online* e tendem a criar uma arte dita de implicação. Poder-se-á afirmar que há uma substituição do autor indiviso em prol de um colectivo, que se firma também num dado fluxo estético específico. Neste caso, o artista desenvolve conceptualmente procedimentos, sob os quais são esperados determinados contributos. Sintetizando, procedimentos são processos a desenvolver que envolvem determinadas possibilidades narrativas. Os contributos dependem das várias intervenções no processo, sob os quais o artista se assume através de uma clara intenção de propor a obra em vez de a infundir, ou mesmo impor.

Importa generalizar e dizer que a rede admite toda esta panóplia de intentos. Depende e faz-se depender do social que inclui a democratização e o poder acossado do indivíduo, que por sua vez está sujeito a *firewalls* de cariz político. A censura actua nas autoestradas da informação e sistemas como o *Echelon*⁸⁷ estão por demais enublados, ninguém sabe exactamente como funcionam e para que servem. Há pois uma necessidade de reconhecimento e de filtragem, sobretudo porque o poder instaurado lista subserviência e faz-se impor pela tecnologia aplicada. A relação dos sistemas políticos com a liberdade de expressão, resume-se à incógnita percepção de que não estamos sós: - hoje, somos uma casta de viajantes virtuais à beira da automatização, sem tempo que reste para pensar! E de facto, não há tempo, o sistema revê-se no *fast track*, que ultrapassa em muito a capacidade/*timing* do homem em tirar partido dessa produção.

As representações digitais através do computador, favorecem a construção de personalidades visionárias, avatares tutelados por carências afectivas, onde se misturam

⁸⁷ “Desde 1998, muito se tem escrito e falado sobre o sistema Echelon, apelidado de Vigilância Internacional de Comunicações. A maior parte do que foi escrito, foi renegado ou ignorado pelas autoridades norte-americanas e europeias. Mas também, para além disso, muito do que foi escrito tem sido exagerado ou mesmo errado. O sistema entrou num mar de negações, obscuridades e erros, reina a confusão. Esta revisão por Duncan Campbell, autor do Parlamento Europeu "Capacidades de Intercepção 2000" Relatório de 1999 [1], destina-se a ajudar a esclarecer a confusão, para dizer o Echelon é (e não é), de onde veio, e o que faz. Echelon, ou sistemas semelhantes, estarão connosco num longo tempo para em devir.” Tradução integral do inróito: “*Inside Echelon-Duncan Campbell* “25.07.2000 -The history, structure und function of the global surveillance system known as Echelon <http://www.heise.de/tp/artikel/6/6929/1.html> ;Echelon (signals intelligence), http://en.wikipedia.org/wiki/Echelon_%28signals_intelligence%29

essencialmente frustrações e desejos (necessidades psicológicas de domínio). A Web em que todos participamos, é o produto da inteligência colectiva atrás mencionada, porque, ao multiplicarmos as estratégias de comunicação, favorecemos uma deslocação da “aura” para os meios que a contextualizam: “as técnicas de reprodução separam o objecto reproduzido do domínio da tradição.”⁸⁸ No panorama pós moderno, há uma necessidade impreterível de desconstrução da mentalidade do indivíduo. Neste âmbito, proliferam formas inovadoras no processamento de mensagens aliadas a um processo que demanda da virtualidade da acção, em ambientes de grupo sem presença activa, do tipo *work in progress* e sem autor definido. As aplicações (*softwares*), funcionam como respostas a necessidades criadas e vividas. Detêm o poder desenvolvimento de formular novas perguntas como se de um método dialéctico se tratasse. A sua móbil poetização e a mediatização das suas possibilidades expressivas, descrevem novos semblantes artísticos a serem de novo percorridos, reescritos, novamente simbolizados, remontados. Isto deve-se ao legado recente e à colagem de conceitos inerentes que a arte do século XX tentou, com o maior dos empenhos dar visibilidade. A arte moderna sobreviveu numa dualidade, por um lado rejeitou o absoluto, ao mesmo tempo que procurou identificá-lo e legendá-lo. A era digital trouxe uma arte que se distancia de um objecto único e imutável, trouxe também uma estética relacional e do tempo, sob a qual subjaz uma razão comunicacional que por sua vez convoca o objecto artístico. Tudo isto gira e absorve um dado contingente informativo, denso, globalizante, sensacionalista: o mundo contemporâneo resume-se a informação e mais informação...!

Uma das metáforas da arte relacional, a chamada “Aurora Pós- humana”⁸⁹, está ligada ao avanço tecnológico e por conseguinte aos avanços da tecnociência⁹⁰. A

⁸⁸ BENJAMIN, Walter; *L'Oeuvre D'Art À L'Époque De Sa Reproductibilité Technique*; Ed. Allia; 2011 p.143

⁸⁹ <http://www.arte.unb.br/6art/textos/edgar.pdf>; “A Aurora Pós-humana é uma vertente de ficção científica com o objectivo de servir como ambientação a trabalhos artísticos em múltiplas medias”. Segundo o artista Edgar Franco, este fenómeno resulta da exploração da “tecnociência, das poéticas ciberartísticas e dos movimentos trans & pós humanistas”.

⁹⁰ É relevante distinguir ciência de tecnologia. Não é só para este estudo, mas também por uma questão clínica de cultura geral. O evidente é que, no pós-guerra, o impacto das bombas atómicas levou a comunidade científica a distinguir ciência de tecnologia. No coevo, e para isso muito contribuí a mutação digital, a ciência é tida e confundida também com a tecnologia. Apesar da uma relação de cumplicidade, são completamente distintas. À ciência subsistem um conjunto de verdades encadeadas de modo a fornecerem um sistema coerente. É um conhecimento certo das coisas pela sua causa versus efeito, e também pelos princípios, que proporcionam ao homem um conhecimento objectivo da realidade. Tal conhecimento, pode e deve ser aplicado para tornar mais eficiente a produção da vida material e se constitui (convém reforçar esta ideia), com a tecnologia, a reforçar a vida material. A tecnologia, por seu turno, irá contrastar com a técnica, no que se refere especificamente a outros recursos não delimitados pelo conhecimento científico, de que o homem se vale para resolver problemas de índole prático.

tecnociência interliga genética e robótica, ou seja, o que deriva de códigos genéticos e de códigos binários. A supremacia *cyborg*, situa a máquina com um organismo mecânico que tende a ser orgânico e que socialmente alimenta pragmáticas comparações entre o humano e a máquina. Não são estes os objectivos deste estudo, embora haja necessidade de os identificar numa fase de incubação, porque, num futuro muito próximo se revelarão determinantes. Há uma tentativa de estabelecer uma ligação que problematize o talhe presente e aquele que será o futuro tido ou visto, pelo seu cepticismo. Trata-se de uma existência mutante, consubstanciada numa relação *cyborg* que suportará a vida, assenta actualmente e desenvolve-se no húmus tecnológico, tornando-o indispensável, ao mesmo tempo que remete definitivamente o humano para segundo plano. É esta relação, no real e num momento histórico em acto e em facto, que faz sentido uma nova existência e uma nova premonição presente, para já, na consciência artística. Todavia, importa ter em conta que neste prisma, o vector conceptual não se apresenta como uma condição indispensável. Uma arte que favorece relações e conexões virtuais circunda simultaneamente objectivos plásticos? Em termos de intervenção social, estabelecem-se automaticamente estratégias de envolvimento e formas de sociabilidade sintomáticas enquanto partes de um todo tecnológico, que à partida, subentende um dado ambiente estético. O revés deste processo é que, alguma confusão de uso se pode instalar, isto é, o artista não pode ser refém dos acréscimos tecnológicos, muito pelo contrário, deve fugir da usabilidade, da mecanização, do facilitismo estético, uma vez que todo o processo operativo não instaura relações humanas, mas sim relações tecnológicas⁹¹. São disso testemunhos os *softwares* de aplicação versus as estruturas robotizadas, capazes de estabelecer intra e intercomunicação e assim substituir parcialmente a mente humana. A arte digital localiza e faz uso destes modos de produção e das relações que daí advêm. A crise do sujeito clássico da razão, a crise das identidades fixas, que marcaram a modernidade e ainda se prolongam, colocam em análise possíveis efeitos sociais nefastos mas

Portanto, de um lado a ciência a constituir-se como a fonte da tecnologia e a alimentá-la sob a forma de conhecimento, que por seu turno irá permitir criar variadíssimas técnicas. No entanto, o progresso da ciência também depende dessas mesmas tecnologias que fortalece, por exemplo, ao criar um objecto prático de estudo (*software*) do qual não prescinde. Apesar das diferenças, ciência e tecnologia, estão subjugadas pelo facto de que na prática, é difícil delimitá-las, pois a inovação e o progresso de ambas, assenta na dualidade de uma cooperação mútua. Assim, poderão e deverão ser nalguns casos tratadas como uma unidade, daí nasce o conceito bicéfalo de: tecnociência.

<http://tecnociencia.webs.com/tecnociencia.htm>

⁹¹ O incremento de aplicações de conversação tipo *messenger*, por exemplo, funciona como um jogo de xadrez virtual, em que a inteligência artificial assume a faculdade em entender palavras, timbres, expressões, através de uma memória intermédia que elabora ideias a partir de temas.

localizáveis e decifráveis através da arte digital que busca, não o facilitismo, mas sim uma fusão do humano com as tecnologias, no sentido em que a tecnologia não é só um reflexo de um pensamento num determinado ambiente digital. Não havendo bela sem senão, a arte em rede é também um alvo apetecido do sistema hegemónico e por vezes é confundida com as tão propaladas TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação⁹²). Estas, não produzem arte, produzem um espaço de objectivos paradoxais que devem ser criados por uma consciência estética, a do artista. O artista irá então introduzir no seu processo, uma acção pensada que dê origem a novas formas idiossincráticas e comportamentais, que possam reflectir as necessidades sociais, e ao mesmo tempo, preconizar juízos de valor no enfoque negativo de relações pouco seguras, latentes, sobejamente codificadas e monitorizadas pelo aproveitamento abusivo das novas tecnologia.

A título de exemplo, um dos mais evasivos preceitos coevos, centra-se na monitorização dos espaços públicos. Estes espaços funcionam como modelos pan-ópticos monitorizados, nos quais não se identifica o observador. Por causa desta acção específica, estamos-nos tornando espiões legítimos e programados uns dos outros. Somos informadores que legitimam o cerceamento da privacidade. Há pois, como que uma descaracterização do ambiente público em favor de uma cidadania dogmática que nos priva da espontaneidade e da mundanidade em usufruto democrático e livre. Esta ideia de controlo abusivo do espaço, não é perceptível se não tivermos em conta as aparências e as contra aparências do poder. É interessante que os utilizadores que operam em rede, mais facilmente conseguem escapar ao domínio deste monitoramento, criando posturas e soluções alternativas que fogem à clarividência do sistema. Outro domínio visado, centra-se na verdade informativa. A informação deve estar disponível sem estorvos ou obstruções políticas, “continuamente disponível e sem entraves a todo aquele que a ela deseje aceder. Não estando a informação nas mãos de uma elite, ela deveria ser a seiva alimentadora das sociedades”⁹³. A transparência dos regimes políticos começa ou devia começar pela forma como predispõe a informação e como regula o seu acesso. Mas na realidade o que acontece, é que os canais de difusão funcionam na maioria das vezes de forma unilateral e não deixam espaços de intervenção activos. Os receptores/público desistiram de entender a enorme e densa gula

⁹² RIBEIRO, Nuno; *Multimédia e Tecnologias Interactivas*; Ed. FCA; 2ªed; 2007; p.443

⁹³ MARCELINO, Maria Isabel Boino; *Da Palavra à Imagem*; Ed.Asa, 1ªed; 2001; p.14

pseudo informativa que invade o circo mediático ao invés de dinamizar. Neste dilema, a presença da tecnologia determina a capacidade dissimuladora da informação, dependemos da máquina que por seu turno ganhou espaço: “a era moderna das máquinas começou com o triunfo do pensamento analítico”⁹⁴. Supõe-se que, nestes termos, o computador, funciona como um núcleo fértil de actividades programáveis, que só falhariam, se tratasse de serem eles mesmos (os computadores) a determinar o seu sentido e a sua finalidade. Desde a sua invenção, que são tidos como complexos, mas muito para além disso, proporcionam, senão mesmo, exigem dos seus utilizadores, vastos processos de entendimento e por conseguinte, de interpretação. Neste sentido, é estabelecida uma relação muito própria do computador face ao processo interpretativo. Portanto, computador/máquina, informação e interpretação dessa informação, funcionam em sintonia, são indissociáveis e provocam uma relação de dependência. É pois de extrema importância que se racionalize a informação, nela assenta a sociedade tecnológica que se adalou ao domínio dos *media* e ao poder prossecutor da política⁹⁵. Menos susceptível de ser reduzido à ordem é o ciberespaço, vasto, ainda sem fronteiras definidas e mal-entendido. Não se trata do conceito já citado da máquina versus homem, o homem no seu mundo actual vive no real o virtual, podendo ainda ir muito mais longe, citando Eduardo Kac: “em breve será possível fazer o *download* da consciência humana para um computador”⁹⁶ ...!

Face a esta contextualização traçada, se encontra a obra de arte virtual na intenção de reflectir e de tornar plausível uma intervenção tecnológica na sua forma e conteúdo, intervenção que dê expressão ao progresso. Além da possibilidade de identificar o progresso unicamente como um desvio pela positividade, note-se a preocupação de nunca o encararmos pelo oposto negativo, isto porque, não seria viável

⁹⁴ CRUZ, Maria Teresa; *Novos Media, Novas Práticas*; Ed.Vega; 1ªed. 2011; p.7

⁹⁵ Não existem razões válidas para que a tecnologia não seja encarada como uma fonte de progresso, apesar dos contras, muitas vezes dogmáticos. À luz da ciência, acometeram-se atrocidades que colocaram e colocam em xeque preceitos éticos. Para lá caminharam “*as ideologias políticas do século XX, tiveram consequências terríficas (...) horrorizaram a humanidade, obrigando-a a questionar o valor, papel e função da ciência na busca e construção de um mundo mais perfeito*” como refere Julien Bell no seu livro “*A Arte como Espelho do Mundo*”: Importa atribuir um *sensu* de dignidade e de significado ao acto de testemunhar que o papel da arte foi execrado pelo genocídio, pelo horror, *hic et nunc* e para todo o sempre: “*A forma e o estilo que em tempos significavam civilização europeia cobrem-nos de vergonha e vulgaridade. Longe (ainda não muito longe) das charadas de Dalí, um homem defeca, um homem afunda-se num cobertor castanho cor de merda, um homem limpa o rabo. Onde reside a autenticidade? Onde reside a arte?*” BELL, Julien; *Espelho do Mundo- Uma nova História da Arte*; Ed. Orfeu Negro; 2007; p. 410

⁹⁶ KAC, Eduardo; *Luz & Letra, Ensaios de arte, literatura e comunicação*; Ed. Contra Capa; 2004; p.402

estancar o grande fluxo tecnológico. Todavia, faz todo o sentido criva-lo, criando um “fora” activo, polémico, dadaista, *hacktivista*...! Orwell deu-nos em “1984”⁹⁷, uma antevisão e um aviso acerca de como nos vamos adaptando ao mundo do progresso. Neste sentido, o *hacktivismo* presente em rede não é mais do que um pragmatismo, não obstante o facto de que a tecnologia sempre serviu o poder instituído, é imperativo que o sistema hegemónico também se sinta declaradamente posto em causa. Uma das mais interessantes paródias activas em rede, passa por dinamizar correntes de pensamento. Como exemplo, o Critical Art Ensemble⁹⁸, tem como missão criar uma cultura de consciência em torno daquilo que é realmente nefasto e que deve ser desmascarado. Um dos seus apelos destaca o humanismo do século XXI em confluência negativa face aos valores económicos. Os processos de intervenção usados e simultaneamente arrojados, são elaborados por *hackers*/artistas, onde se depreende um grande projecto em curso, uma *second life* “real”, denominar-se-á “vida”, algo estranho e cada vez menos entendível, e funcionará como uma cultura de intervenção que se ocupará essencialmente a discutir o estado social. As possibilidades interventivas da arte digital são desta forma formuladas pela busca de novos espaços de intercâmbio, de maneira que tecnologia e a ideologia hegemónica não se tornem num todo inabalável e absoluto. Desta forma, para contextualizar as tecnologias, há que incorrer obrigatoriamente pela identificação dos seus perigos. Para além do fortuito e do benéfico, a arte corrompe, a arte detém em si o poder de fracturar independentemente do suporte usado. A inclusão informática e tecnológica proporciona *avantages* de uso e de processo, que inauguram desta forma uma arte digital em rede que se prevê cada vez mais disseminada e interventiva.

⁹⁷ “1984” retrata o quotidiano de um regime político totalitário e repressivo. A narrativa tornou-se contundente ao longo do tempo, por reflectir a intensa monitorização da vida pública, fiscalização e controle dos cidadãos, indo para além dos direitos individuais. Termos como, “*Big Brother*”, entraram no quotidiano popular. Esta designação, surgiu para enfatizar qualquer reminiscência do regime ficcional do livro. O romance é considerado a obra prima de Orwell.

⁹⁸ <http://www.critical.art.net>

Capítulo III

1. Resenha histórica

“É a experiência da arte actual que ensina a ver a arte do passado e não vice-versa”

Lionello Venturi

Nos anos 40 do século XX, surge em cena o computador como um meio útil e eficiente, capaz de solucionar operações de cálculo e servindo de apoio a experiências científicas. 1956⁹⁹, é pois a data que mais resume unanimidade crítica¹⁰⁰ quanto ao despontar do movimento, embora, produções experimentais tenham sido feitas até então¹⁰¹. Este ponto de partida é uma escolha sedeadada pelo incremento em termos de volume de trabalhos experimentais feitos a partir daí, e não em nenhum momento histórico e social plantado no pós-guerra. Se bem que o computador seja uma invenção nascida e implementada nos tempos da guerra fria, era tido como uma forma de expressão da hegemonia política, econômica e militar à época. O seu uso para fins artísticos só ganha alguma expressão após a referenciada data. Inicialmente, foi o cientista que se interessou por arte, o que o levou a produzir obras concebidas em computador, seguidamente, foi o artista que pegou no computador como um meio útil e produziu intencionalmente as suas criações. Isto significa em termos históricos, que as obras mais significativas tenham aparecido a partir da década de setenta, através da entrada em cena de novos médiums como a videoarte, a animação etc., etc..

No intuito de compreender a arte digital desde 1956, importa assinalar de que forma os seus primeiros criadores foram influenciados pelos modernismos circundantes. É possível evocar, o dadaísmo, o cubismo, o construtivismo, o suprematismo, nos anos

⁹⁹ <http://dam.org/artists/phase-one>

¹⁰⁰ LIESER, Wolf; *Arte Digital*; Ed. Ullmann Publishing; 2009; p.6

¹⁰¹ “The date 1956 has been chosen for the birth of computer art because a number of commentators, including SIGGRAPH panels and Jasia Reichardt, director of the prestigious Institute of Contemporary Arts in London England, have cited this date.” Computers and Modern Art-Digital Art Museum <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

60 a *pop*, a arte concreta e a *op art*, como os mais incisivos¹⁰². Para além destes, situam-se as estruturas formalistas da arte abstracta, bem como as suas motivações espirituais, absorvidas e delineadas numa procura experimental que visava deliberadamente introduzir o computador. É uma constatação que “as tensões entre estética e polémica, entre conteúdo espiritual e princípios socialistas, marcam a arte do século XX, tendo impacto sobre os pioneiros da arte digital”¹⁰³, resumindo, são estes os parâmetros estéticos e porventura ideológicos dos “pioneiros”. Se tivermos mais uma vez em conta que numa fase inicial a arte digital foi um encontro entre ciência e criação artística, a componente ideológica só se incutiu de uma forma ténue e insipiente, à mercê da mentalidade versus a intenção político-social do artista face o mundo que o rodeava. Neste sentido, importa considerar como de maior relevância o aspecto estético-formal, isto porque, não se registam interferências ideológicas específicas, que não as mesmas da conjuntura artística arreigada à época.

A hipotética ligação às vanguardas históricas é também determinante, importa não deixar de focar a contribuição decisiva do Dadaísmo. Como é sabido, não só no campo da arte digital, as vanguardas modernistas causaram intempéries, mas realce-se o contexto aqui impresso de que a proveniente arte digital nascida no pós-guerra, é parte integrante do ambiente conceptual que veicula a desconstrução formal. Huelsenbeck afirma que, “Dada não significa nada, nós queremos mudar o mundo com nada”¹⁰⁴, ao nada significar, atingiu um conturbado enlace entre arte e vida. Não se trata efectivamente de uma representação, mas sim de uma apresentação que se impõe como uma parcela de uma realidade pelas relações paradigmáticas que a vivência condiciona. Os delírios *nonsense* Dadá seriam determinantes e incisivos, críticos, corrosivos, insolentes e alimentariam um caudal ambiental que as poéticas digitais absorveriam em devir, em especial aquelas que deitavam mão de conceptualismos visando a desmaterialização do objecto. Há pois uma participação nos dias de hoje pela experiência e pela vivência, tão dissuasiva como a actual e provocadora *second life*: ”representa um mundo virtual que emula em muitos aspectos o mundo real, incluindo as

¹⁰² Acerca da *op art* em Portugal, é de salientar a tese “A Arte Op na arte pública em Portugal” de Pedro Miguel Alegria Lobo Pereira de Sousa

http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/639/1/22349_ULFBA_TES273_VOL1.pdf

¹⁰³ KING, Mike; *Computers and Modern Art - essay*; Digital Art Museum; <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

¹⁰⁴ http://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Huelsenbeck

facetas de lazer e económica”¹⁰⁵, o que significa inserir uma vida de contextos muito para além de uma realidade representativa

São de destacar também as influências cubistas a nível formal: as obras de Picasso e Braque fracturaram as três dimensões do espaço e tentaram perspectivizar todos os lados de um objecto com um só plano, o que se traduz por um alojamento da terceira dimensão na arte do séc. XX em favor da superfície plana. Por outro lado, o construtivismo de Tatlin e o suprematismo de Malevitch, reflectiram o achatamento do plano pictórico, em comunhão com os avanços tecnológicos e delinearão “a negação dos imperativos dos sistemas de pensamento socialista emergente após a revolução russa”¹⁰⁶, algo mutável, mas sobejamente sorvido pelos “pioneiros”. Para além das do cubismo e do suprematismo, podemos incluir o expressionismo abstracto, que favorece uma *artform* desmembrada, profundamente espiritual e seguidora dos vaticínios de Pollock ou mesmo de Rotcko (Rotcko, que nos transporta pelos caminhos da dualidade “táctil e ilusória”¹⁰⁷), a merecer destaque. A *op art* que advém de sobremaneira do construtivismo russo, insurge-se de importância, na medida em que se tornou num dos poucos movimentos de sobreposição temporal em paralelo com o processo evolutivo da arte em computador. A *pop* ainda mais, tendo em conta que na sua génese se traçariam os fenómenos da comunicação de massas, através dos quais a televisão se assumiria como protagonista, hoje em dia, substituída pela *internet*. Isto é, em rede, “a digitalização das imagens se virá a constituir como o esperado da globalização. Há uma uniformização do formato ao nível da produção e da distribuição”¹⁰⁸, onde, o “capital acumulado chega ao ponto de se converter em imagem”¹⁰⁹, como proclama Guy Debord na sua obra de 1967: “*A Sociedade do Espectáculo*”. A *internet*, à luz da “*Sociedade do Espectáculo*” reflete uma “organização social presente da paralisia da história e da memória (...) é a falsa consciência do tempo”, essa reminiscência moderna mas muito presente na engrenagem *cyborg*¹¹⁰.

¹⁰⁵ FERNANDES, António Ramirez; *Síntese, simulação e a internet - Novos Media Novas Práticas*; Ed. Vega; 1ªed. 2011; p.121

¹⁰⁶ KING, Mike; *Computers and Modern Art*; Digital Art Museum; <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

¹⁰⁷ ROTCKO, Mark; *A realidade do artista*; Ed.Cotovia; 2007; p.140

¹⁰⁸ BOIS, Yve -Alain; *Art since 1900 - Roundtable*, p676; Ed.Akal; 2006

¹⁰⁹ DEBORD, Guy; *A sociedade do espectáculo*; Ed.Antígona; 1ªed. 2012; p.19

¹¹⁰ Esta nota de rodapé, deverá ser analisada como um apêndice neste estudo, pelo facto de não podermos deixar de referenciar o tema recorrente, à necessidade de estabelecer uma ligação fértil à obra de Rafael Toral. Em causa o artigo do Jornal Público datado de 27 de Março de 2012 com o título: “Neil Harbisson é o primeiro humano oficialmente reconhecido como *cyborg*”:

Em suma, “o projecto da arte no século XX foi o de fazer o invisível visível”¹¹¹, ideia partilhada pela arte digital *à priori* e condicionante para a sua auto aprendizagem e evolução. Todavia, e num ambiente pós moderno, o virtual potenciou “ a nossa crescente faculdade de cibercepção que nos proporciona uma visão de raio-x “¹¹², que se situou e situa intencionalmente para além das intenções modernistas. Para Roy Ascott, esta visão proclama uma cultura nova que privilegia “ a conexão de mentes e imaginações através de redes transpessoais”¹¹³. Por conseguinte, a arte deixa compulsivamente de estar “relacionada com a aparência ou a representação, mas ocupa-se da aparição, do surgimento do que nunca foi visto, escutado ou experimentado”¹¹⁴.

Recuando a 1956, data em que surgiram as primeiras exposições de gráficos por computador e que foram constituídos na íntegra os primeiros desenhos impressos em *plotter*¹¹⁵, Abraham A.Moles¹¹⁶, publicou os primeiros escritos sobre a correlação entre a arte e o computador¹¹⁷, nos quais destacou a devida *plotter* como uma ferramenta

<http://p3.publico.pt/vicios/hightech/2605/neil-harbisson-e-o-primeiro-humano-oficialmente-reconhecido-como-quotcyborgquot>. Trata-se de alguém que “tem um sensor, atrás da cabeça, que recebe as frequências de luz e transforma-as em frequências sonoras (...) possibilita que Neil recorra aos ossos – do crânio – para ouvir as cores (...) Neil recebe as três propriedades separadamente: o tom através de uma nota, a luz pelos olhos e a saturação pelo volume dos sons -, o *eyeborg* alargou o seu potencial de expressão artística. O dispositivo deu a Neil a hipótese de fundir (...) música e artes plásticas. Dedicou-se agora à criação de retratos sonoros, composições em que converte as cores da face em música, e *Color Scores*, onde transforma as 100 primeiras notas de grandes obras musicais em pinturas”, abolindo a “diferença entre artes e música”.

¹¹¹ ASCOTT, Roy; *Ars Telemática - A Arquitectura da Cibercepção*; Ed. Relógio D'Água; 1998; p.166

¹¹² Idem, *ibidem* p.168

¹¹³ Idem, *ibidem* p.168

¹¹⁴ Idem, *ibidem* pp. 171,172

¹¹⁵ A *plotter* foi a primeira grande ferramenta evasiva, sob a qual foi possível exprimir ideias oriundas de domínios digitais. Do traço elaborado à mão ao traço elaborado por uma máquina, uma *plotter* é uma impressora destinada a imprimir desenhos em grandes dimensões com qualidade e rigor. Numa primeira fase, destinou-se à impressão de desenhos vectoriais, sendo que na actualidade se encontra em avançado estado de evolução, permitindo impressão de imagens em grande formato com semelhante qualidade fotográfica, chegando a 2400 *dpi* de resolução. Resumindo, é um tipo de equipamento capaz de lidar com impressões de alta qualidade gráfica não obstante a proporção. Existem vários tipos de *plotters* especificamente centrados em dois subtipos: *plotters* de corte e *plotters* de impressão, e, para além disso, existem também *plotters* que combinam ambas as funções. Importa pois salientar a devida importância deste interface, que possibilitou numa fase de arranque o incremento de um desenho de cariz digital elaborado em computador. A execução da obra é assim delegada à máquina sob as várias indicações estabelecidas pelas aplicações informáticas para o efeito adoptadas. A *plotter* permite desta forma materializar os conceitos que são criados, como um sistema de regras, embora essa criação possa assumir variadíssimas vertentes. Isto é, com “a ajuda de uma linguagem de programação, traduz-se em programas que, no computador se transformam num código para desenhar. A *plotter* trabalha a partir deste código” (LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ullmann Publishing 2009; p.70). Com o desenvolvimento deste código específico, criaram-se também subcategorias que armazenam séries de potenciais obras. Ao mesmo tempo que se quebram barreiras e forçam os limites da máquina até um possível *crash*, há que mantê-la nos confins do uso e da sua capacidade para que se moldem outras necessidades criativas que por sua vez dão origem a novos programas.

¹¹⁶ LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ullmann Publishing; 2009; p.58

¹¹⁷ O computador referenciado, não se assemelha minimamente ao actual computador em rede.

compósita. A base do desenho assentava numa aplicação desenvolvida pelos próprios artistas, “que transformava os algoritmos em desenhos”¹¹⁸. E o que é um algoritmo? Roman Verostko¹¹⁹ escreveu:

Pode definir-se simplesmente como um guia pormenorizado de aplicação de um trabalho. O conceito provem da matemática e descreve um processo de resolução de problemas a partir de um procedimento gradual (...) uma receita de pão é um algoritmo. Se se seguir exactamente a receita, obtém-se uma cópia do pão que o autor da receita levou ao forno¹²⁰.

Georg Nees, Max Bense, Frieder Nake, Bela Julesz, Michael Noll¹²¹, destacaram-se ao explorarem as possibilidades estéticas que o computador podia oferecer e incrementaram novos desenvolvimentos no enfoque da plasticidade. A crítica não os reconheceu, pelo que lhes foi atribuída a designação de “gráfica estatística”¹²². O seu principal propósito era alterar os “conceitos estéticos na vida quotidiana”¹²³ e, numa cultura emergente, este campo expandido é tido como um exemplo similar ao advento da fotografia no século XX: “isto era arte concreta e literatura, experimentação estética, confluência de espíritos clarividentes.”¹²⁴ A *Cybernetic Serendipity*¹²⁵, que decorreu no

¹¹⁸ LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ullmann Publishing; 2009; p. 55

¹¹⁹ <http://dam.org/artists/phase-one/roman-verostk> “Verostko, no início dos anos 80, após 30 anos de pintura, começou a executar desenhos algorítmicos com um *plotter*. Em 87, criou o primeiro *software* movido com pincéis orientados na *plotter* por uma caneta. Pode ser visto em: <http://www.verostko.com/epigenet.html>. <http://www.verostko.com/menu.html>

¹²⁰ LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ullmann Publishing; 2009; p. 58

¹²¹ <http://dada.compart-bremen.de/node/718> ; <http://dada.compart-bremen.de/node/800> ; <http://dada.compart-bremen.de/node/751>; <http://ruccs.rutgers.edu/zeus/julesz.html>; <http://noll.uscannenber.org/>

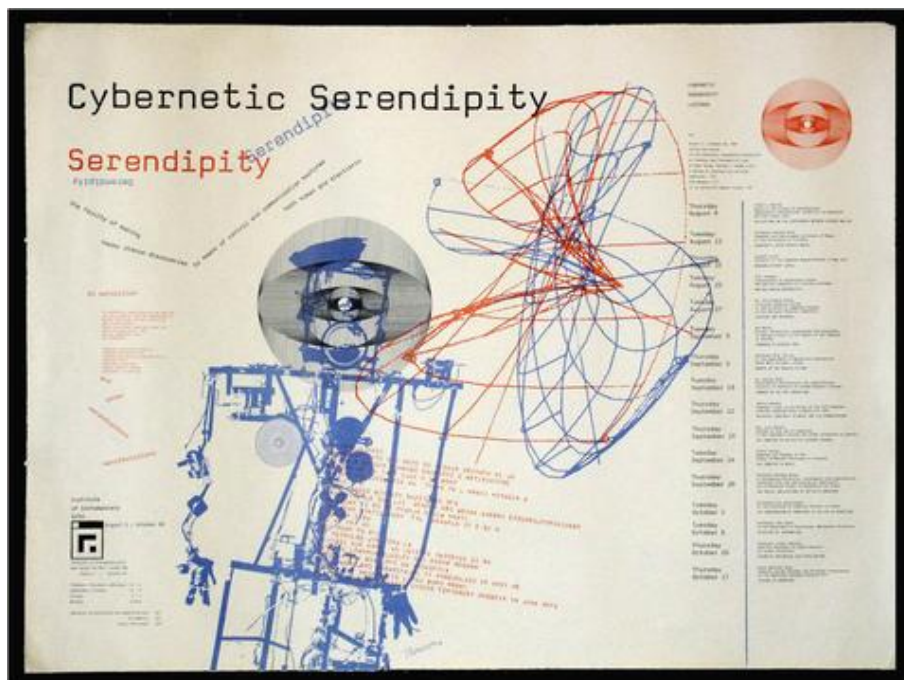
¹²² LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ullmann Publishing; 2009; p. 58

¹²³ Idem, *ibidem* p. 48

¹²⁴ Idem, *ibidem* p. 48

¹²⁵ <http://dada.compart-bremen.de/node/3129> Tradução: “A *Cybernetic Serendipity* foi a primeira grande exposição internacional de arte eletrônica e cibernética. Teve lugar no Institute of Contemporary Arts (ICA), em Londres, de 2 Agosto a 20 Outubro de 1968. Há relatos que contabilizam 44.000 a 60.000 pessoas a visitarem a mostra. Jasia Reichardt foi o curador-chefe do programa. Chefiou uma equipa que incluiu Franciszka Themerson (exposição e projeto gráfico de Gaberbocchus Press, London), Marcos Dowson (consultor tecnológico do Sistema Research Ltd., Londres); Peter Schmidt (músico conselheiro, Londres). A *Serendipity* foi a primeira exposição que se propôs demonstrar os mais variados aspectos do computador como um instrumento criador de música, poesia, dança, escultura e animação. A ideia principal era analisar e colocar em perspectiva o papel da cibernética nas artes contemporâneas. A exposição incluiu robôs, música, poesia e máquinas de pintar, bem como todos os tipos de obras em que o acaso era um ingrediente incontornável. A exposição foi organizada em três seções: primeiro, o trabalho gerado por computador. Segundo, os dispositivos cibernéticos-robôs e máquinas de pintura. E em terceiro, as máquinas de demonstração do uso de computadores e da história da cibernética. A exposição foi vista como um campo exploratório, e vislumbrou o dia em que os computadores substituirão definitivamente as máquinas convencionais. Partes da exposição foram

Instituto de Arte Contemporânea de Londres, entre 20 de Agosto e 20 de Outubro de 1968, comissariada por Jasia Reichardt¹²⁶, figura como a primeira grande exposição com realizações internacionais feitas à luz do usufruto do computador “nos campos da arte, da música, da literatura, da dança, da escultura e da animação”¹²⁷. Este momento histórico produziu um núcleo de investigação, o Computer Technique Group¹²⁸, que manifestou os seus intentos com os seguintes termos: “domaremos o encanto transcendental do computador e impediremos que sirva o poder estabelecido. É este o posicionamento adequado para solucionar problemas complexos na sociedade das máquinas”¹²⁹.



1-<http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/>

enviados para os EUA em 69 para ser exibidas no Smithsonian, em Washington DC. No entanto, algumas das obras foram danificadas durante o transporte. Após a reparação, foram expostas em Washington e no Exploratorium em São Francisco. O que restou após a exposição, parte foi vendido e outra parte devolvido aos proprietários. Estima-se que, 350 pessoas contribuíram para a exposição, entre elas, 43 artistas, compositores e poetas, e 87 engenheiros, cientistas da computação e filósofos. A literatura sobre a exposição é substancial. Em retrospectiva, pode-se caracterizá-la como um exercício intelectual que se tornou um evento espetacular: barulhento, engraçado, emocionante.”

¹²⁶<http://media.lbg.ac.at/en/speaker.php?iMenuID=3&iAuthorID=545>

¹²⁷ LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ullmann Publishing; 2009; p. 58)

¹²⁸ Idem, ibidem p. 22

¹²⁹ Idem, ibidem p. 24

Como já referido, a década de 70 marca a viragem, sob a qual ocorre um momento de fértil convergência. Isto é, artistas e cientistas manipulavam o computador como uma ferramenta de uso, o que levantou dificuldades acrescidas de manuseamento. Quando este começou a fazer parte integrante do processo criativo, os obstáculos práticos, sem soluções de compreensão fácil e exequível, aproximaram definitivamente os artistas das tecnologias de ponta, sendo que numa fase de arranque, gráficos e animações eram manipulados de forma experimental por cientistas. Na realidade, este momento não foi mais do que uma fase de incremento acrescido pelas potencialidades já reconhecidas do computador, mas sem qualquer exagero, estávamos perante uma movimentação centrada em meia dúzia de membros face à cena artística convencional, que via na arte digital “uma ferramenta de guerra capitalista”¹³⁰, era “arte conceptual executada com uma máquina”¹³¹. Manfred Mohr ¹³², pioneiro da arte digital nos anos 70, conheceu o desconforto que lhe foi imposto pela conjectura crítica e artística reinante, que considerava o uso do computador uma provocação. “É a experiência da arte actual que ensina a ver a arte do passado e não vice-versa”¹³³, o que significa que, estetas e historiadores muitas vezes não se apercebem da arte no seu acto formativo, “dai deriva o carácter passional (Baudelaire chama-lhe mesmo político) de toda a crítica viva.”¹³⁴ Segundo Frider Nake: “o que faço é arte, talvez periférica, mas reconhecida de má vontade como tal”¹³⁵. Com estas possibilidades, os artistas conectaram-se retirando daí alguns proveitos, mas não os suficientes frente à derisão dos mercados artísticos sempre cépticos face ao descolar da tradição.

Em 1983 surge em cena o primeiro Macintosh, com uma *interface* inovadora face ao utilizador, rapidamente adoptado por gráficos e artistas. Daí aumentaram substancialmente as possibilidades de intervenção, que passaram, basicamente, por retirar partido das ferramentas digitais, consubstanciadas pelo desenvolvimento computacional da *interface*. As colagens digitais são, por exemplo, fruto desta inovação e são tidas como das variantes estilísticas ou contra práticas mais divulgadas. Sobre as colagens digitais, se fundem *layers* de imagens em que o objectivo primordial passa por caldear elementos, criando a ilusão da homogeneidade, ou não! A colagem remota a

¹³⁰ Idem, ibidem p. 26

¹³¹ Idem, ibidem p. 28

¹³² <http://www.lastplace.com/EXHIBITS/Spotlight/MMohr/reviews.htm>

¹³³ VENTURI, Lionello; *História da crítica de arte*; Ed.70; p.264

¹³⁴ VENTURI, Lionello; *História da crítica de arte*; Ed.70; p.264

¹³⁵ LIESER, Wolf; *Digital Art*; Ed.Ullmann Publishing; 2009; p. 51

Braque, Hoch, Matisse, onde diferentes camadas de papel ou objectos eram sobrepostos, todavia, com o digital, essas camadas podem ser invisíveis, tornando-se indistintas, o que permite sobrepor *links*/caminhos, em estrutura de árvore¹³⁶. Estas estruturas estão presentes em quase todas as aplicações, são gèneses informáticas, residindo na arquitectura e no *design* específico de jogos de computador. Por exemplo, Jeff Koons¹³⁷, produziu pinturas que são colagens feitas por computador. No entanto, como um trabalho pictórico realizado de forma intuitiva exerce sempre um maior fascínio, a preparação prévia de uma obra pictórica no computador é um tema que por vezes se evita educadamente para afastar o perigo de se desmistificar o tradicional processo criativo. Neste sentido, como tomar o computador uma peça única e indissociável do protocolo criativo? Ter uma ideia é de facto a base, no entanto, esta base pode prever à partida o uso de uma modalidade que sem o computador resultaria impensável, como o seria a fotografia sem uma máquina fotográfica. Há pois uma completa integração dos processos sem balizamento evidente, que integram de antemão diferentes meios técnicos na criação da obra de arte digital.

Na década de 90, sobreveio a utilização do *software* generativo¹³⁸ e o 3D, em especial, no campo da animação. Apareceram aplicações de manipulação de imagem,

¹³⁶ <http://www.mediaartnet.org/works/mnemosyne/>; A estrutura em árvore no contexto da programação e da ciência da computação, é uma estrutura de dados à imagem das características topologias de uma árvore. Ao invés de um encadeamento em sequência, nas árvores, os dados estão dispostos de forma hierárquica, onde existe um elemento principal que possui ligações para outros elementos, que por sua vez desembocam em nós terminais. À semelhança do Mnemosyne - Atlas de Aby M. Warburg, onde a tentativa de combinar o filosófico com a abordagem de visual e histórica, era materializada em tábuas de madeira cobertas com um pano preto, estavam fotografias de imagens, reproduções de livros e materiais visuais de jornais, organizados de forma a ilustrar uma ou várias áreas temáticas. “Hoje, o estilo de trabalho de Warburg seria categorizado como um pesquisador de clusters visuais” segundo Rudolf Frieling <http://www.mediaartnet.org/works/mnemosyne/>. A diferença está no facto destes não serem ordenados somente de acordo com a semelhança visual, no sentido de uma história iconográfica de estilo, para além disso, são reagrupados através de relações de afinidade.

¹³⁷ <http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/Noticias/Paginas/Conhe%C3%A7a-os-artistas---Jeff-Koons.aspx>; Jeff Koons é: “um dos artistas contemporâneos mais influentes do mundo, exhibe um trabalho repleto de colagens de referências dos meios de comunicação de massa e do mercado. São imagens de personagens de desenhos animados, celebridades e anúncios de revistas: utensílios domésticos, peças de decoração e brinquedos infantis (...). É possível perceber também citações livres à história da arte nas suas peças, como o minimalismo, popart e surrealismo, e técnicas que vão da escultura em porcelana barroca à topiaria (arte de podar plantas em formas ornamentais) e ao uso de materiais como o aço inoxidável. Na obra de Koons não existe hierarquia entre arte, o kitsch, os media e o consumo.”

¹³⁸ <http://artzero2008.wordpress.com/programacao-generativa-como-linguagem-e-comunicacao/anexo-01/> A Arte Generativa, assenta num *cluster* de abstração geométrica, no qual se procede a que um elemento básico comande outras formas através da rotação etc..Portanto, da forma inicial até dar origem a formas mais complexas, e à medida que as novas formas entram em contato umas com as outras, se sobrepõem, retrocedem ou avançam com mais variações, tornando-se progressivamente complexas. <http://digitalartmuseum.org/molnar/index.htm>; <http://digitalartmuseum.org/franke/index.htm>; <http://digitalartmuseum.org/zajec/index.htm>; <http://creativerepository.com/2009/11/09/10-people-who-changed-graphic-design-forever/>

tendo na sua base a fotografia como matéria-prima, o Photoshop¹³⁹. É um exemplo pragmático de como podemos por em xeque o usual tratamento da imagem, incutindo-lhe novas premissas, assim como novos antagonismos que se diferenciam em relação à ideia daquilo que entendemos pela imagem em arte. Resta sempre a essência por demais revelada de que o definido como arte, depende mais do resultado do que do processo usado, tendo em conta que o próprio processo em causa, possa ser efectivamente o resultado¹⁴⁰. Em variadíssimos aspectos, a década de 90 consolidou-se na transição e na afirmação, a arte digital expandiu-se pela novidade. O aparecimento da World Wide Web fixou-se devido à introdução de um *browser* manipulável: o Mosaic¹⁴¹. Para além destes agentes activos, destaca-se o verter redobrado de atenções e uso dos mesmos por parte dos *media*, essencialmente pelo reconhecimento efectivo e pela tomada de consciência de múltiplos e evasivos meios de comunicação global. Neste prisma, faria todo o sentido alvarar um novo paradigma à vista das funcionalidades inerentes e, ainda mais, por aquelas que se anteviam e desconheciam, mas que, facilmente se tomariam em prospectiva.

Já referenciado, a indelével importância do DAM é consubstanciada pelo seu trabalho de pesquisa, através do qual se chegou a um processo de identificação cronológica que nos precede situar em fases a arte digital. Este processo destaca três *clusters* cruciais de envolvimento da arte desenvolvida em computador. Um primeiro *cluster* entre 1956 e 1986, denominado “Os Pioneiros”; um segundo, de 1986 até 1994: “A Era Paintbox”, e um terceiro, desde 1994, “A Era Multimedia”¹⁴². O ano de 1956 é pois referenciado como o ponto de partida, embora de uma forma arbitrária, isto porque, até então, as experiências não tinham ido além de ocasionais, roçavam o experimental e em suma, não tinham sido suficientemente marcantes que justificassem instaurar um novo movimento ou manifesto artístico declarado. Segundo “Reichardt Jasia e Herbert

<http://artzero2008.wordpress.com/programacao-generativa-como-linguagem-e-comunicacao/012a-diferenca-entre-software-arte-e-arte-generativa/>

¹³⁹O *Photoshop* é um *software* de edição de imagens bidimensionais. É tido o líder de mercado dos editores de imagem e trabalhos profissionais de pré-impressão.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop

¹⁴⁰ Na contemporaneidade, o processo pode ser considerado um fim em si. Os casos específicos da arte conceptual, da arte relacional, do Fluxus e da arte processual, são formas de intervenção artística que não contemplam um ponto de chegada. Dependem isso sim, do processo metodológico, sendo este a sua razão de ser e de afirmar dado processo/contexto no espaço.

¹⁴¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Mosaic_%28web_browser%29

¹⁴² KING, Mike; *Computers and Modern Art - essay*; Digital Art Museum; <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

Frank”¹⁴³, 1956, materializa a procura e a quantidade de experiências desenvolvidas por um novo recurso técnico em voga: o computador. Para além do que possa parecer uma influência directa da guerra fria, o momento em causa reflecte mais a procura do meio do que propriamente do seu conteúdo e peso histórico. Nesta ambivalência de recursos, o que não deixava de ser uma forma de expressão da hegemonia política econômica e militar, por outro lado, no que concerne ao seu aproveitamento artístico, há que realçar que a penetração do computador teve influência directa sobre alguns modernismos e vice-versa. Neste sentido e numa primeira fase, para entender alguns dos pioneiros da arte digital, “temos de olhar para os movimentos de arte moderna”¹⁴⁴.

Tendo em conta o trabalho de investigação do DAM, passo a transcrever uma lista formal de artistas¹⁴⁵ de um dos três *clusters* de implementação da arte digital. O primeiro *cluster*, catalogado como “Os pioneiros”¹⁴⁶ é visível no quadro abaixo. Referencia autores, alguns dos quais não eram propriamente artistas, mas sim cientistas, cujas investigações visuais se revelaram cruciais para o meio emergente. A elaboração de programas em e para computador (*hardware* e *software*), foi fundamental para a maioria do trabalho durante este período. Numa fase inicial, o *software* mais usado centrava-se nas peculiaridades funcionais e era suportado por um *hardware* cada vez mais acessível economicamente. Segundo o artigo de Mike King, analisado neste estudo, esta lista sustem dois critérios distintos, ”primeiro,- a contribuição histórica para o campo da arte digital e segundo, -a natureza substancial e a qualidade do corpo da arte que sobrevive”¹⁴⁷.

1º *cluster*, “Os Pioneiros”

Artist	Category	Country	Activity beginning
Ben Laposky	Mathematician / artist	US	1950

¹⁴³ Idem, ibidem <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

¹⁴⁴ Idem, ibidem <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

¹⁴⁵ Idem, ibidem <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

¹⁴⁶ O DAM apoiado pelo *Arts and Humanities Research Board*, tem-se concentrado nesta 1ª fase a fim de construir uma base histórica para a disciplina, isto porque existe uma necessidade de arrumação da arte digital dentro dos parâmetros críticos.

¹⁴⁷ Idem, ibidem <http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>

Herbert Franke	Mathematician / artist	Germany	1956
John Whitney Sr.	Filmmaker - as artist in residence with IBM	US	1958
Charles Csuri	Artist - Algorist	US	1960
Michael Noll	Computer Scientist – Riley and Mondrian simulations	US	1963
Frieder Nake	Mathematician	Germany	1963
Edward E. Zajac	Artist / Animator	US	1963
Kenneth Knowlton	Computer Scientist	US	1967
Lillian Schwartz	Artist / filmmaker / art analysis	US	1968
Vera Molnar	Artist	France	1968
George Nees	Mathematician - computer sculpture	Germany	1969
Manfred Mohr	Artist - Algorist	Germany	1969
Harold Cohen	Artist	UK	1972
Joan Truckenbrod	Artist	US	1975
Yoichiro Kawaguchi	Artist / animator	Japan	1975
Laurence Gartel	Artist - early paintbox	US	1977
Jean-Pierre Hébert	Artist - Algorist	US	1979
Mark Wilson	Artist - algorithmic plotter art	US	1980
Roman Verotsko	Artist - Algorist	US	1982
David Em	Artist - 1st significant use of 3D	US	1983

Rejane Spitz	Artist	Brazil	1983
Paul Brown	Artist, educator	UK	
Yoshiyuki Abe	Artist	Japan	

2- Phase One of Digital Art Museum, tentative selection

No segundo *cluster*, de 1986 a 1996, denominado a “Era Paintbox”¹⁴⁸, sobreveio a *software art*. Ou seja, a criação de *software* específico, sob o qual o conceito se centrava no objectivo conceptual de desenvolvimento a partir das necessidades. Como exemplo, as aplicações criadas ou orientadas pelos próprios artistas com a intenção de produzir directa ou indirectamente obras de arte. Este incremento na área do *software*, tornou-se disponível e indispensável aos poucos, atraindo criadores que podiam de antemão produzir trabalhos sem ter que penetrar nos campos da programação. A partir de 1996 e até aos dias de hoje, encontramos-nos no terceiro *cluster*, a “Era Multimedia”. Os artistas que mais se destacaram desde 1986 e até aos dias de hoje, alguns, são referenciados no decorrer deste estudo, embora, pelo facto de não encontrarmos informação suficiente, não arriscamos avançar com dois quadros de artistas que englobassem as duas eras posteriores, isto porque, certamente, ficaria incompleto. Não há distância histórica suficiente, daí que o próprio D.A.M. não se tenha arriscado a fazê-lo. Estamos ainda numa fase conjuntural, que precisa de se impor pelos seus intentos artísticos, lançá-los à discussão e à análise, estruturá-los, de modo a serem tomados em reconhecimento.

¹⁴⁸ <http://digitalartmuseum.org/intro.htm>

2. A arte digital em Portugal

”Um espectro paira sobre o campo da arte do século XXI. O seu progressivo processo de irreconhecimento.”

Bernardo Pinto de Almeida

Em Portugal, a produção artística dos anos 60 e 70 do século XX foi “decisiva (...) rompe um ciclo vicioso que as décadas de 20 e 30 não tinham podido converter em movimento dinâmico”.¹⁴⁹ No entanto, “os artistas (...), emigrando em massa, arriscaram-se a um diálogo internacional directo”¹⁵⁰, o que levou a uma tomada de consciência da real situação de exclusão de Portugal fora dos circuitos internacionais. Este estrangulamento cultural, foi consequência directa de uma política sustida nos “objectivos”¹⁵¹ do Estado Novo, que criaram um país paulatinamente mais e mais desfasado face ao panorama internacional. A situação nos anos 60 era sufocante, pautava-se por um engajamento político, vitimado pela supressão da liberdade de expressão e dos direitos políticos individuais. A resistência intelectual face ao regime, alimentou uma produção crítica muitas vezes irónica e velada, onde as distinções entre o questionamento político e artístico se confundiram de modo consciente. Além de inquirir o sistema social, a opressão e a censura política à época, a arte questionou-se a si mesma, mas a ausência de políticas artísticas ao nível das infraestruturas expositivas do sistema educativo, de dinâmicas, de debate e de produção (situação que o 25 de Abril não viria alterar estruturalmente), originou uma desadequação das instituições relativamente a uma actualização da produção artística. Neste cenário, podemos concluir que a democratização trazida pela revolução não superou o impasse da quantidade versus qualidade expectável.

Para falar dos artistas que se dedicam à produção de obras de arte em ambiente digital em Portugal no coevo, é retornar à ideia da introdução deste estudo, a ter em

¹⁴⁹ PINHARANDA, João Lima; *História da Arte Portuguesa, Direcção de Paulo Pereira; vol.10-Anos 60:A multiplicação das possibilidades*; Ed. Círculo de Leitores; 1ªed 2008; p.102

¹⁵⁰ Idem, ibidem p.102

¹⁵¹ ACCIAIUOLI, Margarida; *Exposições do Estado Novo*; Ed. Livros Horizonte; 1998; p.11

atenção: “uma linha de acordos e recusas em função dos avanços e dos recuos da sociedade”¹⁵². Só a partir dos anos 90, é que se reuniram em Portugal condições que legitimariam a arte digital como algo de plausível. Actualmente, há um crescimento exponencial do número de propostas artísticas (umas provenientes da arte digital, outras não), de artistas, de curadores e de exposições, bem como de uma consequente dificuldade em estabelecer uma perspectiva fiável sobre a situação artística no panorama alargado da arte contemporânea. ”Um espectro paira sobre o campo da arte do século XXI. O seu progressivo processo de irreconhecimento.”¹⁵³ A isto se sobrepõem nados específicos, que levantam questões muito singulares centradas em pressupostos formais, sob os quais ”o sujeito estético surge como um dos maiores contribuintes activos e líquidos do sistema capitalista, da tecnologia dos *media*, da cultura e das artes”¹⁵⁴. Por arrasto e em sintonia, se incluem os canais de comunicação, tipos de público e instituições responsáveis por educar esse mesmo público. Aqui e agora, “o chamado mundo da arte tornou-se a esfera mais elitista de todas as montras de capitalismo avançado”¹⁵⁵ e, tendo isto presente, elaborar um ponto de situação da arte digital em Portugal não é de maneira nenhuma consensual. Uma nova realidade, não sendo estática, acresce-lhe o facto de ser efemeramente rápida, o que aumenta a sua incompreensibilidade e por conseguinte: “o grau de incomunicação”¹⁵⁶. Esta ideia de incomunicação é sinónima de “...excesso de informação (...), a enorme quantidade de informação estava a entorpecer a consciência (...) estimulava a passividade e não o empenhamento”¹⁵⁷, como sendo uma das causas efectiva de ainda não estar balizada uma geração artística sediada unicamente no digital. Em 2002 criou-se uma plataforma de informação artística a partir de uma cronologia de eventos entre 1993 e 2003: a Anamnese¹⁵⁸. De extrema utilidade, alia memória e conhecimento, segundo Miguel von Hafe Pérez, e direcciona-nos para um mega-arquivo que passa pelo “nivelamento da acessibilidade a fontes de informação convencionalmente dispersas”¹⁵⁹. Resta ampliar este arquivo cronologicamente ou mesmo situá-lo em tempo real, caso fosse exequível.

¹⁵² FRANÇA, José Augusto; *A Arte em Portugal no século XX*; Ed. Horizonte 4ªed. 2009; p. 368

¹⁵³ ALMEIDA, Bernardo Pinto; *Transição, Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos – a nova paisagem artística no final do século XX*; Ed. Assírio & Alvim 2002; p.11

¹⁵⁴ CRUZ, Maria Teresa; *Novos media novas práticas*; Ed. Vega, 1ªed. 2011, p.79)

¹⁵⁵ ALMEIDA, Bernardo Pinto; *Transição, Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos – a nova paisagem artística no final do século XX*; Ed. Assírio & Alvim; 2002; p.13

¹⁵⁶ MARCELINO, Maria Isabel Boino; *Da palavra à imagem*; Ed. ASA, 1ª ed. 2000; p. 13)

¹⁵⁷ Idem, ibidem, p.29

¹⁵⁸ <http://www.anamnese.pt/?proj>

¹⁵⁹ <http://www.anamnese.pt/?proj>

Neste sentido, e com a ajuda da Anamnese, situámos alguns artistas nacionais reveladores, como: Ana Carvalho, Laetitia Moraes, Sérgio Cruz, Francisco Janes, Luis Miguel Girão, André Gonçalves, Ruben Verdadeiro, Margarida Garcia, Elga Ferreira, João Castro Pinto, Sónia Rodrigues, Adriana Sá, David Maranhã, Paulo Raposo, Manuel Mota¹⁶⁰, João Paulo Feliciano¹⁶¹, Guta Moura Guedes, Pedro Gadanho, Pedro Diniz Reis¹⁶², Vasco Araújo, Miguel Soares, Rafael Toral¹⁶³, Bottelho¹⁶⁴, são seiva

¹⁶⁰ <http://www.ernestodesousa.com/?cat=18>

¹⁶¹ É importante destacar este multifacetado artista, no entanto, e como focamos o digital, vamos somente apontar para a sua última obra: “Walls to the People”. Esta, converte as paredes da Casa de Serralves inserindo-lhes inscrições e *graffiti* que normalmente são vistos no espaço público. Todavia são inscrições virtuais e não estão visíveis à partida. “O convite ao público é que venha explorar e descobrir cada uma das inscrições apontando para as paredes da Casa o seu smartphone ou tablet com tecnologia de realidade aumentada”. <http://canal180.pt/2012/01/24/a-casa-de-serralves-grafitada-calma-e-uma-instalacao/>

¹⁶² <http://visao.sapo.pt/intuicao-obsessoes-e-video=f619087#ixzz238jAnnkK> Pedro Diniz Reis tem uma obra multidisciplinar de destaque assinalável, daí o facto e a necessidade de o incluirmos neste estudo. Não lhe damos o mesmo destaque que a Miguel Soares, era também necessário fazê-lo, mas a obra de Soares decalca de sobremaneira os nossos objectivos, daí a escolha. Pedro Diniz Reis tem-se certificado sobretudo em áreas como a performance, a fotografia e o vídeo-instalação. De uma maneira geral, as suas criações detêm como em Miguel Soares, uma forte ligação à música e à experimentação do som. Quanto à adopção de temáticas, é na sexualidade que o autor mais se foca e situa. Trata-se de uma atitude na sua previsibilidade e inevitabilidade, análoga à vida com as suas vicissitudes e idiossincrasias, entendida e integrada no seu trabalho não como sedução ou mero aproveitamento mas como uma pulsão fundamental. A sua produção é pois algo de assinalável, e nela podemos referenciar obras com *Shibari*, *Uma história contada por um baterista*, e recentemente, numa aura de introspecção pela abstracção da linguagem, “De A a Z” : “Na primeira sala, o vídeo *Dictionary (2004-2010)* reconstitui todas as palavras de um dicionário inglês, através de um complexo processo de composição visual e sonora - enunciadas por uma voz humana, as letras surgem e distribuem-se pelas palavras por ordem alfabética; quando todas as letras estão inventariadas e todas as palavras completas, o ecrã volta a negro e segue-se um novo conjunto, numa sequência que se prolonga por 51 horas. Já na segunda, encontramos a instalação *AA-ZZ (2011)*, composta por 26 livros (um para cada letra do alfabeto português) que seguem o sistema da peça fundadora *O Livro dos AA - a partir de uma listagem das 96715 palavras de um dicionário português, foram apagadas todas as letras exceto o 'a'*. Por último, é apresentada uma peça sonora para oito colunas, *Eunice (2011)*, na qual uma voz feminina (da atriz Eunice Muñoz) lê todo *O Livro dos AA, ao longo de 14 horas*.” <http://visao.sapo.pt/intuicao-obsessoes-e-video=f619087#ixzz238jAnnkK>; Este recente ciclo de trabalhos sobre a linguagem verbal, são para o autor uma espécie de compilação onde se reflete o trabalho efectuado, assim como uma nova região estética se molda na eminência de se ter alcançado um ponto de maior maturidade <http://visao.sapo.pt/intuicao-obsessoes-e-video=f619087#ixzz238jAnnkK>. Com palavras suas: “Passei algum tempo a tentar perceber qual o referente ideal para que o espetador se abstraísse dele e se focasse apenas no som e nas constelações visuais. Fiz uma experiência com uma lista de nomes, mas percebi que as pessoas iam estar à procura de um significado, por exemplo, que aparecesse o seu nome. E não era isso que me interessava”.<http://visao.sapo.pt/intuicao-obsessoes-e-video=f619087#ixzz238jAnnkK>. Neste sentido e usando um artigo de opinião de um jornalista no Jornal de Letras: “ao abordar a linguagem, Pedro Diniz Reis esvazia-lhe o sentido, transformando os signos linguísticos quer em padrões (num registo de poesia visual, de que *Dictionary* é exemplo), quer em notas musicais (como sucede em *Eunice*) <http://visao.sapo.pt/intuicao-obsessoes-e-video=f619087#ixzz238jAnnkK>. De facto, o “esvaziamento” de sentido proposto, poderia ir mais longe, e transformar-se num acervo de outros sentidos nados de um sentido originário, assim como a transformação em música, isto é, a impressão psíquica do som, como algo de puro abstracionismo para além do inventado.

¹⁶³ <http://rafaeltoral.net/>. Sobre Rafael Toral, este estudo centrou-se numa entrevista dada ao Jornal Blitz em 2004. Dizer algo mais sobre o artista e incluí-lo em plano de destaque, deve-se à sua relação *suis generis* como o som/ruído e a música, sob o proveito da abstracção sonora ser um dos *ex libris* da miscelânea artística contemporânea. A sua produção levanta assim múltiplas expectativas. Os *Space*

artística vinda de bom ânimo, assim como outros artistas não conhecidos, que navegam algures pelo ciberespaço e fora dele. Isto porque, e no reconhecimento de uma nova geração artística, apetece dizer que, estar fora da rede é como não estar em sintonia. Para Guy Debord: "no mundo realmente invertido, o verdadeiro é um momento do falso"¹⁶⁵, como se no momento para ser real há também que ser virtual. "Residir em ambos os mundos, virtual e real (...) é conceder-nos um novo sentido de si mesmo, novos modos de pensar e aprender"¹⁶⁶. Esta ideia de estar no espaço virtual como sendo algo de real e necessário, amplia "o que acreditávamos serem as nossas capacidades naturais, genéticas"¹⁶⁷. Sistemáticamente, para Roy Ascott, "estamos a observar o aumento da nossa capacidade de pensar e conceptualizar"¹⁶⁸, o que remete o lugar da arte a outros ambientes sensíveis, ainda por descobrir. Ao mesmo tempo, posiciona-se para um plano de fundo a questão histórica, no sentido em que, "para Kant a arte era, como a filosofia, uma ideia, não de uma coisa por haver, mas de uma coisa já perdida, já ida"¹⁶⁹. Por seu lado, o digital e não obstante o salto temporal face ao século XVIII/XIX (o olhar deste estudo é contemporâneo), alterou e subverteu a ordem social. As consequências desta convulsão dão conta de uma transformação desenfreada nas actividades tradicionais e artísticas, como a pintura, o desenho, a escultura, através do incremento de possibilidades que logicamente se desmembram em recursos alargados (funcionais e de usabilidade), originando novas formas de expressão em tempo real. A *net arte*, a instalação de arte digital, a realidade virtual, o 3D, a *software art*, a *videoart*, podem ser tidos como exemplos implantados e reconhecidos em paralelo com as tecnologias de ponta em programação e design. Mais uma vez, se depreende desta

Studies são registos experimentais que quebram o processo normativo de uma maneira abismal, a sua arquitectura sonora subjaz uma desconstrução de entendimento díspar, atonal e anárquico. Não seria justo passar em claro a sua obra, contida e disseminada noutras obras e noutros artistas completamente diferentes. Considera-se discípulo de John Cage, trabalhou com João Paulo Feliciano em instalações interactivas e aspira fazer um "*trabalho absoluto e global, senão não vale a pena*". Um trabalho global e absoluto para além do arcaico regionalismo português, a acrescentar alguma falta de entendimento, não faria sentido de outra forma porque : com o digital sobreveio a internet, e esta é a maior convulsão tecnológica da história da humanidade, alterou literalmente tudo e a possibilidade de chegar a outras culturas, interligando-as. Rafael Toral não se considera um artista plástico contemporâneo com uma linguagem digital, como por vezes o situam, é acima de tudo, um músico. De facto, o desejo de materializar a música que ouvia na cabeça, levou Rafael a abandonar os circuitos convencionais e a focar-se na música ambiental. Para que esse salto surtisse efeito, muito contribuiu a bolsa Ernesto de Sousa (de louvar) <http://manarecordings.wordpress.com/2011/07/06/rafael-toral/>

¹⁶⁴ Botelho iniciou-se com uma técnica vectorial impressa em tela de grandes dimensões, à semelhança dos "Pioneiros" e das primitivas produções realizadas em *plotter*.

¹⁶⁵ DEBORD, Guy; *A Sociedade do Espectáculo*; Ed.Antígona, 1ªed. 2012; p.11

¹⁶⁶ ASCOTT, Roy; *Ars Telemática - A Arquitectura da Cibercepção*; Ed.Relógio D'Água; 1998; p.163

¹⁶⁷ Idem, *ibidem*, p.163

¹⁶⁸ Idem, *ibidem*, p.165

¹⁶⁹ MOLDER, Maria Filomena; *Matérias sensíveis*; Ed.Relógio d'Água, 1999; p. 213

forma que arte e tecnologia navegam lado a lado, o que desta união resulta, é essencialmente uma arte de implicação e participação dentro do espaço virtual. Também se depreende que a décalage cultural que outrora afectou Portugal, no coevo, não faz sentido. A actualização da informação desde os anos noventa é uma constância, tendo moldado uma geração mais actualizada face ao exterior. Por consequência, a nossa arte é tão inovadora como aquela que importamos, o nos apraz afirmar que estamos perante um novo paradigma artístico.

3. Miguel Soares

“Tudo gravita em torno de narrativas insólitas e performances cujo o absurdo revela um profundo sentido existencial e poético”

Alexandre Estrela

Neste capítulo dedicado aos artistas da arte digital, somos levados pela via do juízo e da pluralidade a identificar vários criadores. Alguns já referenciados, outros que não referenciamos, assim como outros que podíamos referenciar mas não conhecemos. Há pois que admitir que existe uma parede de artistas que justifica esse destaque, todavia, a ausência e a necessidade perene em consolidar e reconhecer obra feita, se impõe no futuro de mais produções significativas. Essas produções, imanes e enubladas no presente, são muitas vezes de difícil localização, provavelmente, até pela sua quantidade¹⁷⁰, o que as faz carecer ainda mais de algum destaque e de um *presence* mais anuente. Não se trata pois, de falta de actividade dos artistas, ou de intervenção prática dos mesmos, trata-se de mudança e de fractura das convenções sistémicas para além dos aspectos formais. Fazendo referência ao artigo de *Miguel Wandschneider*:

-Quem são os artistas contemporâneos de Lisboa? Quem vende, compra e organiza? A resposta passa pelo pessimismo injustificado sedado no fato de Portugal ser um país periférico

¹⁷⁰ Como já referido, o grau de incomunicação espelha a gula informativa e é por consequência, de difícil identificação.

(...) o que por si impede os artistas de mostrarem o seu trabalho no interior e no exterior¹⁷¹.

Para além disso, “*there are very few fans of modern art in Lisbon, due to a lack of rivalry between foundations producing art, galleries and artists*”¹⁷². Continuando com Wandschneider e antecipando o artista que pretendemos introduzir, Miguel Soares, o mesmo é visto e identificado sob o prisma da rejeição das disciplinas tradicionais em prol de “referências provenientes de uma paisagem cultural contemporânea globalizada (...) com vários graus de intencionalidade política e um interesse por questões e temas relacionados com o mundo contemporâneo”¹⁷³. A geração artística que adoptou e assimilou efectivamente o digital a partir de 1990 em Portugal, citando Wandschneider:

Consolidou uma mudança de paradigma (...) em curso desde 1960 e que podemos classificar superficialmente com base em dois factores: por um lado, a perda de hegemonia (o que não significa uma perda de relevância ou legitimidade) das disciplinas tradicionais como uma estrutura que pode ser usada para integrar práticas artísticas; por outro lado, a abertura e envolvimento destas práticas face aos mais diversos sistemas de produção cultural (...) superando definitivamente os cânones modernistas e a sua concepção de arte como uma actividade autónoma com o seu próprio sistema referencial¹⁷⁴.

Miguel Soares é, neste sentido, um exemplo e um protagonista da manipulação digital a partir de meados da década de 90. O seu método inicial de recurso amplo a imagens pré-existentes, permitiu a adopção de diferentes estratégias de apropriação do processo criativo. A sua *webpage* detém os conteúdos que o autor prevê para a sua compreensão. Nela, procurámos respostas às questões avançadas neste estudo, na tentativa de construir uma visão crítica. O acesso a exposições também se enquadra e, ao mesmo tempo que nos vamos envolvendo com a obra de Miguel Soares, torna-se imperioso não esquecer que devemos elencar informações provenientes de outras e

¹⁷¹ <http://www.cafebabel.co.uk/article/23215/who-are-lisbons-contemporary-artists.html>

¹⁷² <http://www.cafebabel.co.uk/article/23215/who-are-lisbons-contemporary-artists.html>

¹⁷³ *Some Remarks on the Work of Miguel Soares*, Miguel Wandschneider
http://migso.net/blog/?cat=59#_ftnref1

¹⁷⁴ *Some Remarks on the Work of Miguel Soares*, Miguel Wandschneider
http://migso.net/blog/?cat=59#_ftnref1

aleatórias experiências artísticas. Trata-se de comparar para tentar perceber, se de facto, a arte digital envolve coerência suficiente através dos nossos artistas, para que a possamos tratar em Portugal como um objecto manifesto e singular. É evidente que, para Wolf Lieser, possivelmente o investigador mais crítico e incisivo neste campo no plano internacional, a arte digital é uma evidência incontornável. Também o será para Roy Ascott, embora a sua conceptualidade vá mais longe, como que voltando de um lugar algures no futuro, Ascott é um artista simultaneamente por obsessão e circunstância¹⁷⁵. Para este estudo, a ideia de que a arte digital é uma evidência incontornável, da qual partilhamos, é com o seu decorrer acrescentada de alguns extras¹⁷⁶, no sentido em foram localizados vários tipos de novas e procedentes sinergias em gestação: umas que se enquadram exclusivamente no domínio digital, outras que não se enquadram, assim como outras que apenas fazem uso do processo como um instrumento para outros fins. Será a arte digital somente refém dos proveitos tecnológicos? Não, a ideia nasce na mente, mas sem a dependência do computador não passaria a arte digital de mais um meio de recursos técnicos alargados, com fins unicamente funcionais?

Chamam-se técnicas artísticas a todos os modos de procedimento guiados pelo conhecimento aquando da criação das obras, modos esses que, ao invés dos conteúdos, podem ser ensinados e formalizados, e portanto igualmente automatizados, dadas as circunstâncias altamente tecnicizadas de hoje¹⁷⁷.

Retomando a análise proposta, em Miguel Soares focamos atenções e descobrimos um acervo de produções significativo e prolífero. O artista começou a

¹⁷⁵ Roy Ascott é um artista experimental, já referenciado neste estudo, assim como um investigador. A sua obra resulta num pragmático exemplo, que resulta na junção de duas vertentes acerca da sua produção artística. Obsessão e circunstância, teoricamente em oposição, podem completar-se. Sintetizado por Alexandre Melo numa publicação da Universidade Nova, *A obsessão*, remete para uma visão romântica e radical do artista, tendo por pano de fundo uma leitura determinada da sua personalidade e individualidade, das suas características psicológicas estruturais e marcas biográficas decisivas. A circunstância, remete para uma visão socializada do artista e que, tem por pano de fundo leituras determinadas da evolução histórica e da conjuntura artística em que o seu trabalho se situa. Existem situações híbridas e também algumas que derivam das referidas: retrocessos planeados, *tabula rasa*, misantropismo, estratégias de carreira estrategicamente planeadas com vista a penetrar nos mercados de arte, etc. É especulativo discernir quais os fins que levam o artista a conceber a sua obra, esses fins concentram-se naquilo que de facto o motiva. No caso de Ascott, a sua eficácia cultural e artística reflete um conhecimento massivo da articulação conjuntural, nas quais é um interveniente activo. MELO, Alexandre; *Obsessão e Circunstância*, *Revista de Comunicação e Linguagens, Moderno Pós-Moderno*; Ed. Centro de Estudos de Comunicação UN; 1988; pp. 203, 204, 205, 403

¹⁷⁶ *Mediaart, softwarart, videoart, webart*

¹⁷⁷ KITTNER, Friedrich; *Técnicas Artísticas- Novos media novas práticas*; Ed.Vega; 1ªed, 2011, p.10

expor amiúde a partir do final da década de 80, assim como em exposições díspares por países como a Espanha, a França e os Estados Unidos. Nos anos 90, a sua produção ressalta pragmatismos: “o visionarismo a par do *boom* tecnológico e o constante uso de significantes provenientes da ficção científica, dão azo a uma construção estética em experimentação”¹⁷⁸, indo homologamente, “na inerência das referências na cultura juvenil”¹⁷⁹ enraizadas à época. Numa fase inicial¹⁸⁰, esse fascínio concretizou-se através da apropriação e manipulação de imagens fotográficas preexistentes. Nestas imagens, são representados “personagens e ambientes, situações e objectos pertencentes a hipotéticos mundos virtuais e ficcionados”¹⁸¹. “O uso do vídeo é implementado como um meio de decalque de animações e a incluir: “imagens de jogos manipuladas em 3D”¹⁸², onde, “tudo gravita em torno de narrativas insólitas e performances cujo o absurdo revela um profundo sentido existencial e poético”¹⁸³. De uma maneira geral, as suas produções retiveram uma recepção crítica positiva, mas é através das animações em 3D que atinge significado explícito, isto é, “maturidade”¹⁸⁴. Recentemente, já numa fase de reexploração¹⁸⁵ e desenvolvimento, adotou díspares tecnologias de ponta no amparo das suas práticas, tornando-as mais “metafóricas e menos politicamente engajadas”¹⁸⁶. Actualmente é visível em Portugal nas colecções da Culturgest, na PT e na Fundação PLMJ ¹⁸⁷.

¹⁷⁸ Miguel Wandschneider <http://migso.net/blog/?cat=59>

¹⁷⁹ “A estreia nacional das alegorias electrónicas de Miguel Soares”, por NUNO CRESPO - 03 Novembro 2008 http://www.dn.pt/inicio/interior.aspx?content_id=1134155

¹⁸⁰ [Uma \(Lis\)boa Ideia, Padrão dos Descobrimentos, Lisbon](#) 1989. Oct Uma (Lis)boa Ideia

Concurso de Fotografia, Câmara Municipal de Lisboa

[I Bienal de Fotografia de Vila Franca de Xira](#) 1989. Jun

I Bienal de Fotografia de Vila Franca de Xira [Dez Fotógrafos do AR.CO, Casa Bocage, Setúbal](#)

1989. May

Dez Fotógrafos do AR.CO Associação José Afonso – Cantigas de Maio <http://migso.net/blog/?m=1989>

¹⁸¹ <http://migso.net/blog/?cat=59>

¹⁸² Miguel Wandschneider <http://migso.net/blog/?cat=59>

¹⁸³ Alexandre Estrela— Lisboa 2009, *from the catalogue (except)* <http://migso.net/blog/?cat=59>

¹⁸⁴ Miguel Wandschneider <http://migso.net/blog/?cat=59>

¹⁸⁵ <http://migso.net/blog/?m=2000> <http://migso.net/blog/?m=2001> <http://migso.net/blog/?m=2002> <http://migso.net/blog/?m=2003> <http://migso.net/blog/?m=2004> <http://migso.net/blog/?m=2005>

¹⁸⁶ “Some Remarks on the Work of Miguel Soares” - Miguel Wandschneider:

<http://migso.net/blog/?cat=59> A súmula selectiva que abaixo se apresenta, é copiada na íntegra do *site* de Miguel Soares, *webpage*: migso.net <http://migso.net/blog/>. Neste contexto cronológico, a opção de colagem é a mais fiável, ao mesmo tempo que se direciona o leitor para a fonte, omite interpretações.

- **Miguel Soares**

born in Braga, Portugal, July 5th, 1970

lives and works in Lisbon, Portugal

webpage: migso.net

Solo Exhibitions

2008 *A Tale of Three Cities*, Capela do Colégio das Artes, Universidade de Coimbra, Portugal

Importa configurar a produção da obra de Miguel Soares sob determinados contextos sociais e humanos, de interligação de ideias e de abertura a outras propostas artísticas, próximas ou não, quer de uma forma inovadora, quer de forma substancial, onde o todo criativo se pode tornar motivo de inspiração e também de inspiração para outros autores. Miguel é pois o produto de uma dada cultura com códigos específicos que adoptou o vídeo como um meio de intervir:

2007 *Do Robots Dream Of Electric Art?*, Fundação EDP, Museu da Electricidade, Lisbon, Portugal (cur. João Pinharanda)

2007 *Miguel Soares 2007*, Galeria Graça Brandão, Lisbon, Portugal

2006 *Time Zones e Place in Time*, Centro Cultural de Lagos, Portugal

2005 *Place in Time*, Galeria Graça Brandão, Oporto, Portugal

2004 *H2O*, Luxe Gallery, project room, New York, USA

2003 *Time Zones*, Galeria Graça Brandão, Porto, Portugal

2003 *Red Alert*, Location One – Test Site, New York, USA

2003 *Animateur Amateur*, Edifício Artes em Partes, Porto, Portugal (comissário/curator Paulo Mendes)

2002 *SpaceJunk beta 1.0 - Abstraction, Surface, Air*, Centre Georges Pompidou, Paris, França (comissário/ curator Nicolas Trembley)

2002 *migso 002*, Galeria Monumental, Lisboa, Portugal

2001 *SlowMotion*, ESTGAD, Caldas da Rainha, Portugal (comissário/curator Miguel Wandschneider)

2001 *SpaceJunk. 2001: Time Odissey*. Sala do Veado, Museu Nacional de História Natural, Lisboa, Portugal (Comissário/curator Luís Serpa)

2000 *Miguel Soares 2000*, Galeria Monumental, Lisboa, Portugal

1998 *Heavens Gate (Project Room)*, ARCO98, Parque Ferial Juan Carlos I, Madrid, Espanha

1996 *Miguel Soares 1996*, Galeria Monumental, Lisboa, Portugal

1996 *Miguel Soares 1990-1996*, Edifício ANJE, Faro, Portugal

1991/4 *Miguel Soares 1991*, Galeria Monumental, Lisboa, Portugal

Group Exhibitions (selection): <http://migso.net/blog/>

Collections

BES, Banco Espírito Santo, Lisbon, Portugal

Culturgest, Lisbon, Portugal

I. Martins, (deposit at Fundação de Serralves) Oporto, Portugal

K. Geise, Denver, USA

PLMJ, Lisbon, Portugal

Portugal Telecom, Lisbon, Portugal

Sagamore Hotel, Miami, USA

Biografia do artista

http://www.galeriagracobrandao.com/index.php?menu=art&artista_id=44&art_menu=bio

<http://migso.net/mscv.pdf>

Algumas obras em exposição

http://migso.net/artwork/2001/miguel_soares_expecting_to_fly.htm

http://migso.net/artwork/1999/miguel_soares_two.htm

<http://www.youtube.com/watch?v=90yab0fluZI>

http://migso.net/artwork/2004/miguel_soares_h2o.htm

http://migso.net/artwork/2001/miguel_soares_spacejunk.htm

http://migso.net/artwork/2000/miguel_soares_archibunk3r_associates.htm

Artigos

<http://rhizome.org/editorial/news/?timestamp=20071205>

<http://www.barlavento.online.pt/index.php/noticia?id=23297>

<http://ultimahora.publico.clix.pt/noticia.aspx?id=1325104>

http://timeout.sapo.pt/news.asp?id_news=1394

http://www.observatoriodoalgarve.com/cna/noticias_ver.asp?noticia=21461

¹⁸⁷ <http://www.plmj.com/home.php?type=fundacao>

A aceleração das novas tecnologias durante o pós guerra foi evidente em inícios dos anos sessenta (...) em parte porque estetiza, ou artificializa, uma experiência familiar: as intensidades alucinantes produzidas pela cultura dos meios de comunicação, *latu sensu*¹⁸⁸.

Na realidade, a democratização do vídeo analógico, remota aos anos sessenta e desmembrou-se em variantes cómodas de uso para os *media*. Provou ser efectivo para os artistas que se reviam em mensagens de intervenção social. Facilmente se podiam construir narrativas ficcionais em explorando acções performativas: “examinando a influência do tempo como um mediando factor de percepção, ou incorporando referências de uma paisagem cultural ampliada, com especial atenção ao cinema e música”¹⁸⁹. Miguel Soares foi um dos primeiros da sua geração a trabalhar e a expandir o vídeo digital inserindo animações 3D. Para além disso, o uso do ruído e de sons musicais dera o mote, tirando partido da pragmática tensão orgânica que se estabelece na associação perceptiva que estabelecemos entre imagem e som. Acerca do conteúdo temático propriamente dito, arriscamos dizer que os seus conceitos correm atrás do devir, “antecipando as doenças, o caos informe da contemporaneidade”¹⁹⁰:

O espectro da militarização e do totalitarismo (*Time for Space*, 2000), o anonimato e a atomização da vida nas grandes cidades, bem como a perda de nosso relacionamento directo com a natureza (*Archibunk3r Associates*, 2000), a crescente poluição dos céus e os mares (*SpaceJunk de 2001*, e *H2O*, 2004, respectivamente), a guerra fria entre os Estados Unidos e a União Soviética (*TimeZones*, 2003), ou a sobrevivência da espécie humana e a sua capacidade de adaptação, que data de tempos remotos e que continua num futuro pós-apocalíptico distante, enfrentou com catástrofes naturais ou a destruição em

¹⁸⁸ FOSTER,H.; KRAUSS,R; BOIS,Y.A; BUCHLOC,B; *Art since 1900*; Ed.Akal; 2006; p. 679

¹⁸⁹ *Some Remarks on the Work of Miguel Soares*, Miguel Wandschneider

http://migso.net/blog/?cat=59#_ftnref1

¹⁹⁰ <http://migso.net/blog/?cat=59> Miguel Soares, 3D Animations and Video Works 1999-2005, Culturgest, Lisbon

massa causada por guerras em larga escala (*Place in Time*, 2005)¹⁹¹.

O produto final é trespassado por “um sentimento de melancolia sem ser moralista”¹⁹². De um possível e presente reencontro com o sentido da vida e com as suas formas originárias. Foi sobretudo através da exploração das animações em 3D, que este tipo de produção se certificou perante a crítica¹⁹³. O uso das tecnologias digitais como objectos de produção, são para Miguel Soares o facilitar dos entraves técnicos até então difíceis e incomportáveis de usar, ou seja:

Trabalhar com as tecnologias que estão disponíveis para pessoas comuns e que lhes dão a oportunidade de fazer o que anteriormente só poderia ser feito com o uso de equipamentos especializados (...) estou interessado no fato de que, hoje, uma pessoa com um computador que custa cerca de mil euros pode fazer música, editar vídeos e fazer filmes em 3D, algo que só foi possível usar em computadores do tamanho de um caminhão, que custam milhares de euros por minuto (...) ou, em outras palavras, ao longo dos últimos dois ou três anos, em fazer o meu trabalho que tenho vindo a explorar o que qualquer pessoa pode fazer com um computador¹⁹⁴.

A obra de Miguel Soares respira o ar dos tempos. Espelha o desencanto e a consternação face à civilização da abundância e do consumo, da domesticação social e do crime ecológico. Nesta dissertação, analisamos à superfície cinco obras: *Time for Space*, *Archibunk3r Associates*, *SpaceJunk*, *TimeZones*, *Place in Time*. A metodologia usada para interpretar e as desconstruir é, numa primeira abordagem de âmbito fenomenológico. Isto porque, há uma filiação entre factos e expressões dados à

¹⁹¹ Some Remarks on the Work of Miguel Soares, Miguel Wandschneider
http://migso.net/blog/?cat=59#_ftnref1; obras em discussão: *Time for Space*, 2000; *Archibunk3r*; *Associates*, 2000; *SpaceJunk* de 2001; *TimeZones*, 2003; *Place in Time*, 2005

¹⁹² <http://ipsilon.publico.pt/artes/critica.aspx?id=213015> Animações 3D e vídeos de Miguel Soares exploram as relações entre imagens e sons. Crítica em Ípsilon por: José Marmeleira

¹⁹³ Se tivermos em conta a exposição comissariada na Culturgest por Miguel Wandschneider, admitimos que há e tem havido uma corrente crítica favorável face ao percurso do artista. Até expor na Culturgest, a obra em causa cresceu significativamente como pode ser demonstrado no curriculum de Miguel Soares. Na realidade e na actualidade, a obra situa-se a qualquer nível internacional, como sendo das mais percussivas e inovadoras no uso explícito do vídeo.

¹⁹⁴ Some Remarks on the Work of Miguel Soares, Miguel Wandschneider
http://migso.net/blog/?cat=59#_ftnref1

interpretação trivial, o que prevê *a priori*, uma desmontagem formal que advém da vivência. Numa segunda fase, configura-se uma identificação dos conteúdos gráficos, dos sons, da narrativa e de uma mútua relação de dependência criada, tendo em conta os seus significados. Esta fase subverte a nossa experiência quotidiana, tornando-se necessário uma actualização reminescente e um dado conhecimento prévio da moral e dos ritos culturais coevos. Numa terceira abordagem, uma aproximação a uma interpretação de intuição sintética, fazendo corresponder o todo artístico à filosofia, a religião, a idiossincrasias várias, protocolos, etc. É assim pretendo ir ao encontro da descodificação e do significado dos conceitos simbolizados, caso contrário, poder-se-á cair em desvaneios especulativos, não obstante estes desvaneios estarem ou não elencados a terminantes factos histórico-culturais, os mesmos têm como efeito a desconsideração dos fenómenos políticos, religiosos, artísticos, etc.¹⁹⁵. Resta explicar o porquê de dada escolha de obras, que funcionam como veículos de intrusão na mundanidade social, fragmentando-a, através de métodos singulares de desconstrução.

Miguel Soares centraliza a sua produção em pequenos filmes digitais tipo *videosketchs*, aos quais aplica técnicas sedeadas na animação 3D. Para além de que o 3D começa a ser habitual em contexto artístico nacional, esta focagem específica e deliberada se deve a uma precoce e antecipada visão altruísta que certamente tenderá a mudar num futuro próximo.

Veio permitir-me criar uma simulação, em que controlo tudo, desde a iluminação ao filme, passando pelas câmaras e lugar das personagens. -*Um pouco como o pintor solitário no seu atelier?*
-Nesse sentido sim, mas arrisco dizer que o 3D, pela sua natureza fractal, acaba por ser mais natural que a própria pintura. Afinal funciona sob leis básicas e universais da física e de matemática. Não preciso de misturar tintas para fazer a luz do sol ou uma sombra¹⁹⁶.

O facto de lidarmos com algo vivo e mutante aumenta o desafio. Aumenta também o risco de errar, tendo em conta que determinados cenários seguirão certamente

¹⁹⁵ A ter em conta a seguinte publicação: PANOFKY, Erwin; *O Significado das Artes Visuais*; Ed. Presença 1ªed.1989

¹⁹⁶ <http://migso.net/blog/?p=2072> "No atelier virtual de Miguel Soares" 17.10.2008 por: José Marmeleira.

por caminhos alternativos em função dos “avanços e recuos da sociedade”¹⁹⁷. Não se trata de “produzir história definitiva (se é que alguma vez houve alguma?) (...) lidamos com memória “viva” (...) sujeita à experiência subjectiva (...) desprovida da sedimentação suficiente de um tempo passado”¹⁹⁸. É imperativo que de uma maneira geral, o processo artístico se mantenha activo e fértil, caso contrário o antro civilizacional estagna e enfraquece. O medo do caos, o medo da derrota do homem face à máquina, são presenças conceptuais na generalidade das obras virtuais contemporâneas, assim como na de Miguel Soares. Por isso mesmo, devemos ter em conta que a sua produção artística exaspera o sentido implantado da vida com os seus hábitos e precaridades, e se eleva pelo misticismo, representado, neste caso, pela ficção científica. A capacidade humana em criar mundos e narrativas paralelas, resulta em formas de alienação do real. ” A função da arte, como de todas as unidades finais, consiste em reduzir todas as concepções do real ao elemento humano”¹⁹⁹, para todo sempre rarefeito e pretensamente finito. Mais uma vez a escolha específica das obras em análise, não é de forma alguma evidente, mas pode ajudar a esclarecer como a arte que proveu do digital, a mesma arte de Miguel Soares, se tornou uma opção apetecível. A sua autenticidade faz-se impor de mais e mais obras, destacando-se estas pelas temáticas que não agem em função de qualquer relance histórico que as considere para já como factuais, serão os projectos futuros que o determinarão.

Time for space

A primeira impressão é o contraste entre a música e a imagem. Entramos numa espécie de “Fantasy Island”. Algo perdido, para lá prometido apenas para alguns, faz-nos únicos num processo de angariação de membros viajantes. Nesta obra, a música perturba quem porventura já vivenciou experiências semelhantes. Soa à *pop* dos anos 60, com dissidentes *riffs* Zappianos à mistura. Os insólitos discos ou argolas voadoras perpetuam o “movimento como um elemento estruturador (...), a essência de uma coisa nunca aparece no início, mas no meio, na corrente do seu desenvolvimento, quando as

¹⁹⁷ FRANÇA, José Augusto; *A Arte em Portugal no século XX*; Ed. Horizonte; 4ªed. 2009, p.368)

¹⁹⁸ CARLOS Isabel; *História da Arte Portuguesa vol.10 de Paulo Pereira-Sem plinto, nem parede*; Ed. Círculo de Leitores; 1ª ed. 2008; p. 138

¹⁹⁹ ROTCKO, Mark; *A realidade do artista*; Ed. Cotovia; 2004; p. 216

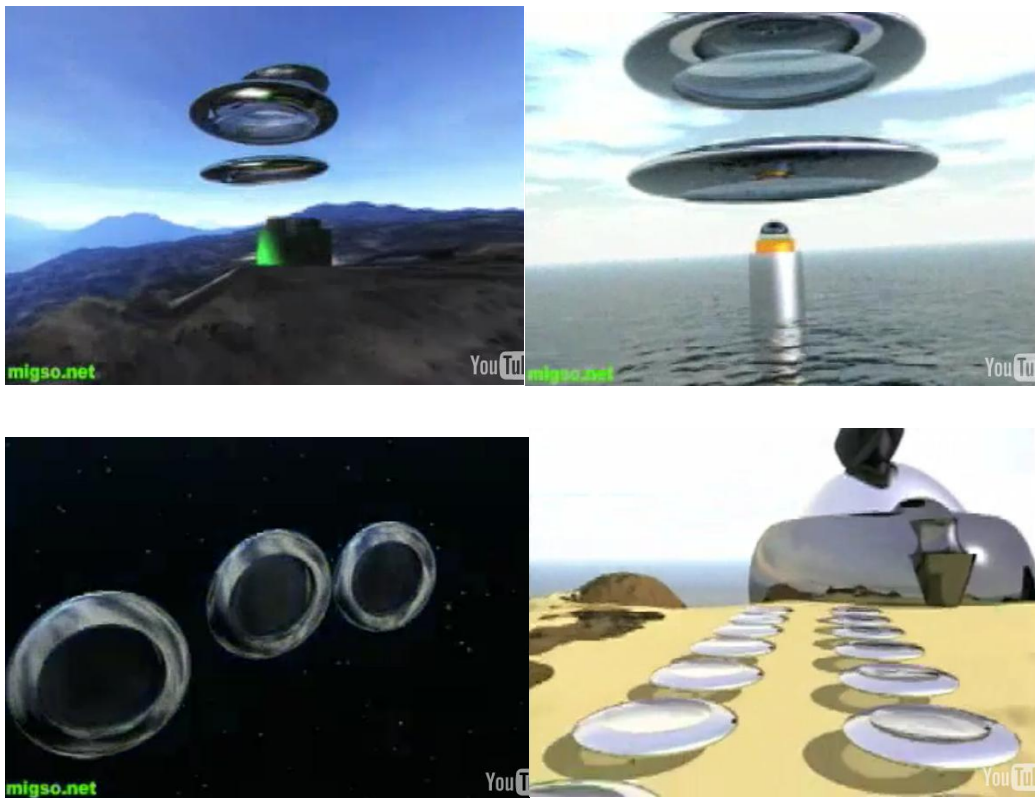
suas forças se consolidaram”.²⁰⁰ Um olhar panorâmico e contemplativo acede à propalada proposta galáctica de reinvenção e descoberta de outros mundos e civilizações. Para isso, basta imaginá-los. Basta aceitar o convite e “*don’t look back*”, diz a voz feminina, objectal, que enfeitiça por sua vez o receptor, em oposição a uma conduta ou a uma tendência natural e orgânica que visa a personalidade própria de quem é convidado a participar. Há um caldo de mensagens no sentido de cativar, mas também existem reflexos de ambiguidade e de indeterminação semânticas, que ao mesmo tempo revelam uma sensação de desconforto, para lá do *heureuse mise en scene* proposto. Há pois uma viagem circundante como se de um carrocel se tratasse. Circundante para lá e para cá, nos parece levar a todos os sítios e a lado nenhum. Este universo azul de redenção incerta, embriaga-nos pela forma como a obra se apresenta e funde vários tipos de sensações, cria algo mais. Esta ideia de algo acrescido é prolixa, e apresenta-se como um jogo de equívocos que poderão ser tidos ou não em consideração. Finalmente, e após a narração se assumir na voz de um homem, somos levados para além do prometido e não devido de algo feliz e divertido, como se tivéssemos passado a linha do convencimento de nos deixarmos ir, para cairmos em desgraça e percebermos a manipulação de que fomos servientes. A ironia é uma presença constante. É o engodo. Mais à frente, desnuda-se algo que nos suga a inteligência, tendo em conta que é o raciocínio que nos separa dos demais seres vivos! Há pois um enredo invulgar e pretense, sob o qual uma híper narrativa subjaz uma suposta agência de viagens, embora, várias pistas ou avisos (tal qual um jogo²⁰¹), nos fazem pressentir ou antever que não estamos sós. Um prenúncio cínico invade a literalidade da mensagem desde o início até ao seu *terminus*. Envolta em mistério, por seu lado, a música certifica-a de âmagô (a mensagem), dá-lhe cor e contraste, envolve-a num manto ainda mais inquietante e ambíguo. Embora as parecenças (com *Fantasy Island*) não sejam pertenças, isto é, o facto de atribuirmos influências ou pormenores destacados daquilo que nos rodeia, o que realmente vale é a forma como juntamos as peças a jusante de um produto válido a montante pelo seu conteúdo. De facto, existem várias histórias paralelas a todas as histórias e, no seu enfoque, esta mesma história rima no espaço e na realidade do artista pelo modo como o mesmo se revê na obra, pela forma como nós a

²⁰⁰ DELEUZE, Gilles; *A imagem-movimento, Cinema I*; Ed. Assírio e Alvim; 2ªed. 2009; p. 15

²⁰¹ “Os jogos digitais são espaços de catarse (...) significa purgação (...) um efeito que provoca a tomada de consciência de uma lembrança fortemente emocional e/ou traumatizante até então reprimida” GOUVEIA, Patrícia; *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*; Ed. Universitárias Lusófonas; 2010; p.83

vemos e para além disso, pelo modo conjuntural de como o artista gostaria que a obra fosse vista. Neste contexto, temos logo à partida três pontos de vista distintos, embora indissociáveis. Acontece também e muitas vezes esquecida a razão de ser da coisa, isto é, a sua essência, para a qual apenas somos meros *voyeurs* consumistas que daí retiram proveitos e se bastam como se de um organismo fêmea e fértil de excessos mutáveis se tratasse. *Time for space* é uma obra de abismos e mais abismos, para lá daqueles que conseguimos discernir. Não existe amanhã que valha a sua intencionalidade, não existe lirismo que se sobreponha ao seu propósito. Existem somente meras causas sem efeitos e condimentos retirados de uma actualidade experiencial e ficcional, o que faz com que esta obra seja, para lá das abjecções morais, uma consequência equívoca da espiritualidade digital!

Time for Space



3-*All these pictures are print's from the:

<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>

Da mesma forma que em *Time for Space*, em *Archibunk3r Associates*, o movimento aparece como um elemento estruturador sob várias camadas de cenários oriundos do visionarismo científico. Os movimentos de planos, os *travellings* ou planos-sequência, *per si*, são imprevisíveis e funcionam como se oscilássemos na cabeça ondulante de uma girafa, que não se detém em dar-nos enormes panorâmicas angulares. Há uma preocupação forte em registar a presença de uma tradição pós futurista para lá do muro digital. Tradição futurista que inclui os novos media emergentes e para aí recrutados, assim como a *net*, vista como um canal indispensável de escoamento da própria produção em vídeo. Neste prisma, obtemos pela ficção o argumento e a animação num tempo irreal e o vídeo em tempo real. Esta obra passa-se eventualmente num devir caótico e desumanizado. Reina o poder paramilitar, consumado por bases e aviões que vigiam e controlam o espaço e o tempo, ou ainda, por inovações tecnológicas (Cibalena Trining Center, Bending Racing Facilities, Technocell Headquarters, Sofa Guard, Strelka Stadium, All Weather Teleport System, Tower City, Hard Disc, Channel of Light, Veramon Extranet Site), inerentes do próprio controlo que não se desnuda. Em Sofa Guard aparece um gato, aparentemente indiferente e descolado dos demais. Revela-se numa contra luz: presença do velho mundo reminiscente, metamorfoseado num animal doméstico porventura em extinção. A música acopla com a imagem ao jeito dos *dorian e lydian modes* típicos dos westerns visionários²⁰².

La percepción visual es en sí distanciada, la percepción sonora es fusional, si no táctil. El sonido está del lado del *pathos*, la imagen del de la idea. Aquí, afecto; allí abstracción.(...) La imagen va por delante de la palabra, pero el sonido va por delante de la imagen²⁰³

Uma réstia de felicidade e nostalgia incute a paisagem sonora de algo humano à distância do intangível. De facto, o uso da música e do seu poder em sugerir algo para

²⁰² O modo dórico é o segundo grau de uma escala maior, enquanto o modo lídio o quarto. Para aqueles que decifram sensações auditivas decalcadas por imagens, o modo dórico pode sugerir visionarismo e aventura. Por exemplo, os filmes de John Ford levam-nos por paisagens dóricas sem fim, algo míticas e grandiosas. O modo lídio funciona similarmente, embora, na sua evidência a passar por outras ambiências. Para mais desenvolvimento, podem ler-se Edgar Williams “*L’Oreille Musicale*”, ou John Powell: “*Como funciona a música*”, http://en.wikipedia.org/wiki/Dorian_mode , <http://www.dorianmode.com/index.html.mo> .

²⁰³ (DEBRAY, Regis; *Vida e muerte de la imagen*; Ed.Paidós; 1994; p. 236)

além do proposto na imagem é uma constatação inequívoca em Miguel Soares. Justifica isto uma abordagem minuciosa, mais uma tese quem sabe. E reside na escolha algo pragmática no porquê de uso de uma sonoridade em função de outra. O resultado mais uma vez espelha perceptualmente duas facções independentes, mas dependentes da criação pela metáfora, pela antítese e até pelo constrangimento de coisas estranhamente iguais e previsíveis. A ilusão sonora é pois a ilusão da escolha do artista enquanto proscritor de mitos que, neste caso, provêm da abstracção auditiva, sob os quais diversas sonoridades correspondem a diferentes estados de espírito. Ou, diferentes modos musicais correspondem a diferentes estados de espírito! Esta ideia, que alia o som à imagem, remota às paisagens românticas de Chopin, Bruckner, *Mussorgsky*, *Dvorák* até Debussy, Coltrane, Piazzolla, *et cetera*. Neste enclave, cabe a vontade de ir mais além, sendo que esta postura é, à partida, a que sentimos e ambicionamos seguir orientados pelo enredo. A peça musical não aponta para uma melodia específica. Neste caso, aponta para um conjunto de mudanças de acordes que suportam uma melodia em desenvolvimento, fazendo com que a música se prolongue pelos vários *sketches* imagéticos propostos, inserindo-lhes um denominador comum. Poderíamos sentir o que sentimos se omitíssemos a música? Não.



4-*All these pictures are print's from the:

<http://www.youtube.com/watch?v=yVOnYYIKuFk>

Space Junk

O espaço que *Space Junk* consuma, nunca existiu até ao momento em que somos convidados a participar. Isso dá-nos a possibilidade de ir mais além, de desempenharmos o nosso papel como eventuais cosmonautas num processo que não faria sentido de outra forma. Tornar visível a paródia espacial de Miguel Soares, exige uma desnaturalização consumada por uma ideia Kubrickiana ²⁰⁴ de reinício. Pela

²⁰⁴ Em 2001 Odisseia no Espaço, Kubrick, alega que: "é basicamente uma experiência visual e não verbal" que evita a palavra dita para alcançar o subconsciente do espectador de um modo essencialmente poético e filosófico. É uma experiência subjetiva que "acerta o espectador a um nível interior de consciência, como a música faz, ou a pintura..." Gregory Caicco escreve que o filme ilustra que a nossa busca pelo espaço é motivada por dois desejos contraditórios, um desejo pelo sublime, caracterizado pela necessidade de encontrar algo totalmente reflexivo de nós mesmo e, "algo numinoso", ou seja, o desejo conflitante por uma beleza que não nos faz mais sentir "perdidos no espaço".

http://en.wikipedia.org/wiki/2001:_A_Space_Odyssey_%28film%29

inquietação do espaço orbital, pela presença bizarra de vários tipos de lixo e excedentes não contemplados pela civilização, pelas contradições e por analogias ao real, pelo movimento fluido que se perpetua num vazio perturbante e intemporal. Sem dúvida que se recorre a uma interacção sugestiva do espectador, pelo que essa interacção/intervenção deve permitir uma outra escala poliglota de planos acerca dos objectos que se aproximam. Com o desenrolar da acção, somos convidados a um exercício mental através de um olhar de câmara, tal qual um cine-olho, lembrando Dziga Vertov:

O intervalo de movimento é a percepção, o olhar, o olho. Só que este olho não é o, demasiado imóvel, do homem, é o olho da câmara, isto é, um olho na matéria, uma percepção (...) mostrava o homem presente na Natureza, as suas acções, as suas paixões, a sua vida²⁰⁵.

Há como que uma manifestação física na imagem, um efeito “táctil”, isto é, o olhar da coisa para nós, ficando em nós. Por seu lado, o contra campo modela contornos sombrios. Uma espécie de silêncio de fundo assenta na dura realidade e na desilusão do homem e do seu mundo para além da predestinada moral cristã agora ultrapassada por uma moral psicológica e maquínica. Esta ideia, remete-nos para uma poética Adorniana que nos sugere: “é a visão soturna da incapacidade proletária em discernir as suas opções vivenciais (...) impede a formação de indivíduos autónomos”²⁰⁶. Citando Rocha de Sousa acerca de *Space Junk* :

Num cenário a condizer com esse tipo de instalação cósmica, embora procurando, entre ruínas e lixo abandonado, desenvolver profundas reflexões sobre o homem, sua existência e situação no Universo²⁰⁷.

Ao mesmo tempo, no vídeo são acoplados ruídos e diálogos de comunicações via rádio circundantes e distantes no éter rarefeito. A isto se predefine muito da identidade formal presente em conteúdos que impõem valores decididos a encontrar a sua própria linguagem, mas para isso seja possível, há que empurrar moralismos

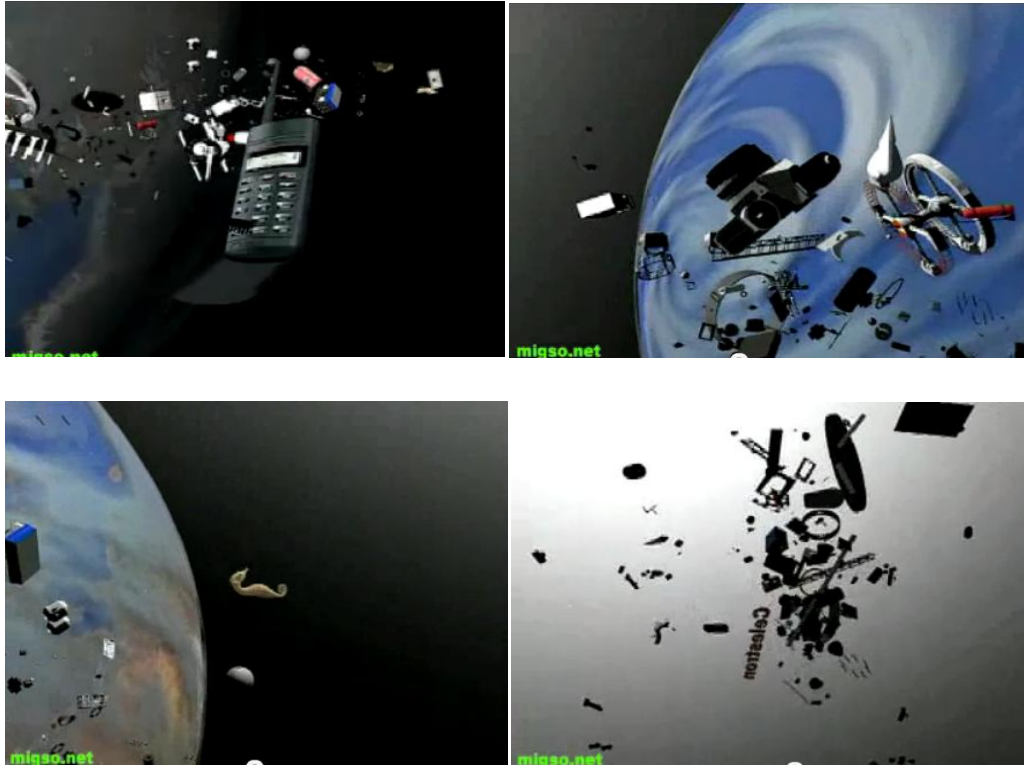
²⁰⁵ DELEUZE, Gilles; *A imagem -movimento, Cinema I*; Ed. Assírio e Alvim; 2ªed.2009; pp. 67 e 68

²⁰⁶ ADORNO, Theodor; *Art Autonomy and Mass Culture*; Ed. London Phaidon;1992; p. 74

²⁰⁷ <http://rochasousa.blogspot.com/2008/11/cosmografia-do-deslumbramento-e-do-lixo.html>

instalados e processar novas formas de olhar o mundo. Miguel Soares mais uma vez lança os dados de algo inovador e inquietante, algo suficientemente paradigmático, algo que pode reinventar novos processos de ilusão.

SpaceJunk beta 1.0, Miguel Soares 2001



5-*All these pictures are print's from the:

<http://www.youtube.com/watch?v=yVOnYYIKuFk>

TimeZones

“Do you know how many time zones there are in the Soviet Union?”. À volta deste conceito nuclear se edifica a narrativa. *Time Zones* é uma panorâmica sobre um ângulo de estatura territorial. *Time Zones* é também sobre a distância cultural e todo o engajamento político. Os Estados Unidos e a União Soviética, o conseqüente pós segunda guerra e o que daí emergiu: a guerra fria, a guerra psicológica e de contenção, a usurpação dos meios técnicos como formas de intimidação, o computador... visto como um sinal de poder para além do usual sistema bélico, a contrainformação, como algo contundente que se apropria e torna artificial o real, para, pragmaticamente controlar o dissidente ideológico.

Time Zones é um programa radiofónico sintonizado em finais da década de 50. Revela as inquietudes, sobretudo, as criadas pelas assimetrias em mediação pelas duas grandes potências. Ambas, capazes de destruir o mundo, constatação que aterrorizou e pela qual se temeu. Todavia, o braço de ferro prolongou-se para além dos desejos de libertação. No Maio de 68, a vida confundiu-se de significados e quem o viveu, não loteou a esperança remota em reerguer a condição humana, a mesma que espelhou o existencialismo de Simone de Beauvoir:

Indignam-se perante Weidmann, perante Hitler (...), porque os crimes desses homens foram inúteis, não recompensaram aqueles que os cometeram (...), manifestavam-se neles uma espécie de generosidade do mal, um luxo de crueldade que enche de espanto a consciência do homem médio²⁰⁸.

Times Zones pertence a esta época, delimitada no futuro pela queda do muro de Berlin e pela colagem à expansão digital. Sobretudo, se tivermos em conta que a sua mensagem se produz em ambiente vídeo digital, e que por isso mesmo se torna anacrónica face a uma ambiência possível, só possível, se captada por uma *super 8* e editado por uma eventual mesa de edição analógica. O mais interessante, é o que ainda se pode e vai dizendo e divagando acerca desta temática em desuso e esquecida para alguns, mas prolífera para Miguel Soares. Daí a hipótese de construção de outros mundos, noutros tempos e com outros intérpretes. O que significa que a história dificilmente se repete, embora os seus métodos muitas vezes se encontrem recalçados através doutros procedimentos circunstanciais. Se aprofundarmos ainda mais, eventualmente retomamos ao conceptual Marxista de domínio, pelo qual nos vamos submetendo paulatinamente a um poder instalado que nos afasta mais e mais da essência e por conseguinte, da natureza. Mais concretamente, Marx analisa na sua origem o momento da produção da máquina por meio de outra máquina. A ideia da máquina é o elemento aglutinador da Revolução Industrial, que desqualifica e substitui o trabalhador especializado pelo objecto produzido industrialmente e não pela sua manufatura. Desta transformação, surgiu o capitalismo implantado nos Estados Unidos em primórdios do século XX, o que por si permitiu a construção de engenhos superlativos que potenciaram grandemente a economia. Esta foi de facto a segunda

²⁰⁸ BEAUVOIR, Simone de; *O Existencialismo e a Sabedoria das nações*; Ed. Minotauro; pp.18 e 19

Revolução Industrial, que desencadeou disputas imperialistas e originou duas guerras fatídicas. O momento preciso da cisão deste processo, é o registo em que o trabalhador perde a sua autonomia e o controle que detinha sobre o processo de produção, cuja estrutura e ritmo passam a ser ditados pela máquina. A máquina condensa assim o conhecimento que extraiu do trabalhador artesanal no período da manufatura e o desenvolveu, com o apoio da ciência. Neste grande plano, é a máquina que usa o homem e como consequência disto, o capitalismo expandiu-se, mutando os modos de produção.

A figura do processo social da vida, isto é, do processo da produção material, apenas se desprenderá do seu místico véu nebuloso quando, como produto de homens livremente socializados, ela ficar sob o seu controle consciente e planejado²⁰⁹.

Na União Soviética sobreveio o comunismo estalinista, através de pactos de industrialização intensiva e de coletivização pela reforma agrária, à qual se impunha uma irascível reorganização social. Visto do lado ocidental, o sistema totalitário soviético anulou as liberdades individuais e criou uma poderosa estrutura militar. Prendeu, deportou e executou dentro e fora de portas os seus opositores, ao mesmo tempo que se sustinha pela veneração da personalidade do líder como uma arma de contrafacção ideológica. Por seu lado, toda esta panóplia de desenvolvimentos políticos anulam e se distanciam do propósito capitalista e consumista instalado nos Estados Unidos, quais referências repescadas em *Time Zones*. Trata-se pois de entender a tensão. A diferença. O culto.

Time Zones, os “Fusos Horários”, podem ser vistos como as várias partes de um todo. Nesse todo unificado por estados culturalmente díspares, existiu politicamente um esforço de um envolvimento psicológico e cultural mútuo. Esse esforço é comum à unificação de cada uma das superpotências nas duas metades do Atlântico. Compreender estas duas grandes construções culturais é imprescindível para um entendimento fiável de toda a cultura contemporânea. É esta a mensagem lactente, que subjaz todos os conceitos usados para a elaboração e para o desenvolvimento dos vários

²⁰⁹ MARX, Karl; *O Capital- Coleção, Os Economistas*; Ed. Nova Cultural; 1988; p.76
<http://www.rascunhodigital.faced.ufba.br/ver.php?idtexto=719>

objetos visuais presentes na narrativa. A viabilização e a ampliação das várias soluções gráficas, resultam na consonância destes factores, que não deixam de se confundir com elementos *pop* característicos dos anos 60. *Time Zones* é também uma experiência de regressão, como se enfrentássemos o tempo ido e o seu prosaico espaço envolvente. Nada melhor que nos situarmos como espectadores de uma contenda sob a qual conhecemos de antemão o desfecho. Tratar-se-á o vídeo de um aviso? De uma nova premonição pela qual a história perde o seu sentido, e acabar-se-á por se significar mais pelos métodos do que pelos factos? Afinal o que nos conta Miguel Soares que não esteja contado? Este *flashback* coloca-nos num sofá nos finais dos anos cinquenta, diante da caixa que mudou o mundo e que reinventou novas formas de manipulação. A mesma caixa que viria a destronar “o imemorial dispositivo comum ao teatro (...) e ao cinema”²¹⁰. Somos pois convidados a assistir na sua contemporaneidade a uma história de poder, de um poder sobrelevado às onze das vinte e quatro fatias possíveis de longitude, sob as quais, um imenso território sustem a maior das confederações: a União Soviética. É neste âmago de incertezas, que o diálogo acontece. Ao jeito das comunicações via rádio, na sua bilateralidade, há um interlocutor que se sobrepõe ao outro:

-Tradução resumida de *Time Zones* na versão em inglês publicada em:

<http://migso.net/blog/?p=53>

A “Autonomous Commie Republic” faz parte da Federação Russa e está situada no extremo noroeste da Europa. Estende-se até aos Montes Urais, e é atravessada por nove paralelos ao ponto de dez estados europeus poderem ser inseridos dentro da extensão do seu território. Além dos habitantes locais, existem também russos, ucranianos, “nenetzes”, “tchubashis” e tártaros.

De momento e voltando à história: Um menino deitado, com uma pele atrás das costas, revira os botões de um pequeno rádio. (Elencar esforços para usar o rádio como um veículo de uma guerra psicológica, é subversivo...!). A tenda encheu-se com a voz de um locutor comunista. (“-Jam Jam ... Jam Jam ...!”). Ao som da música tradicional moscovita, seguiram-se anotações em Inglês e Francês.

(A gravação foi feita no Moscow Theater of Musical Miniatures)

De volta aos tempos modernos:

-Com início às 23 horas,59 MINUTOS e sessenta (60) segundos UTC, um segundo

²¹⁰ DEBRAY, Régis; *Vida e muerte de la imagen*; Ed. Paidós; 1994; p 235

extra será inserido na escala de tempo. Este ajuste é necessário para manter o tempo universal coordenado (UTC)

"Sabe quantos fusos horários existem na União Soviética?"

"E sobre o poder ..."

"D'you"

"Temos tanto poder agora ..."

"Sabe quantos fusos horários existem na União Soviética?"

"Temos tanto poder agora, que é ridículo."

"D'you kn-você sabe quantos fusos horários existem na União Soviética?"

"O poder, e tudo isso, que é poder, nós temos tanto poder, que é ridículo, poder, poder, agora, é ridículo. Nós temos tanto poder por agora ..."

"Sabe quantos fusos horários existem na União Soviética?"

"Yeah. temos... nós temos quatro neste país, não é?"

"Sabe quantos fusos horários existem na União Soviética?"

"Uh, sim senhor, não senhor, eu realmente nunca estudei isso."

"Onze, a União Soviética é a metade inteira do mundo."

"E nós somos apenas um pouco, um décimo pouco do mundo."

"Quando você fala sobre guerra, nós somos um país que somos crentes no orgulho, ajudar o próximo, não matar, roubar, enganar, mentir. É por isso que temos que ter computadores, porque o homem... ninguém é perfeito!"

"E sobre o poder, o homem, ninguém é perfeito."

"Então, qual é o seu ponto de vista, Glen?"

"Há duas coisas que você não falou, uma é a política, a outra a religião."

"D'you-"

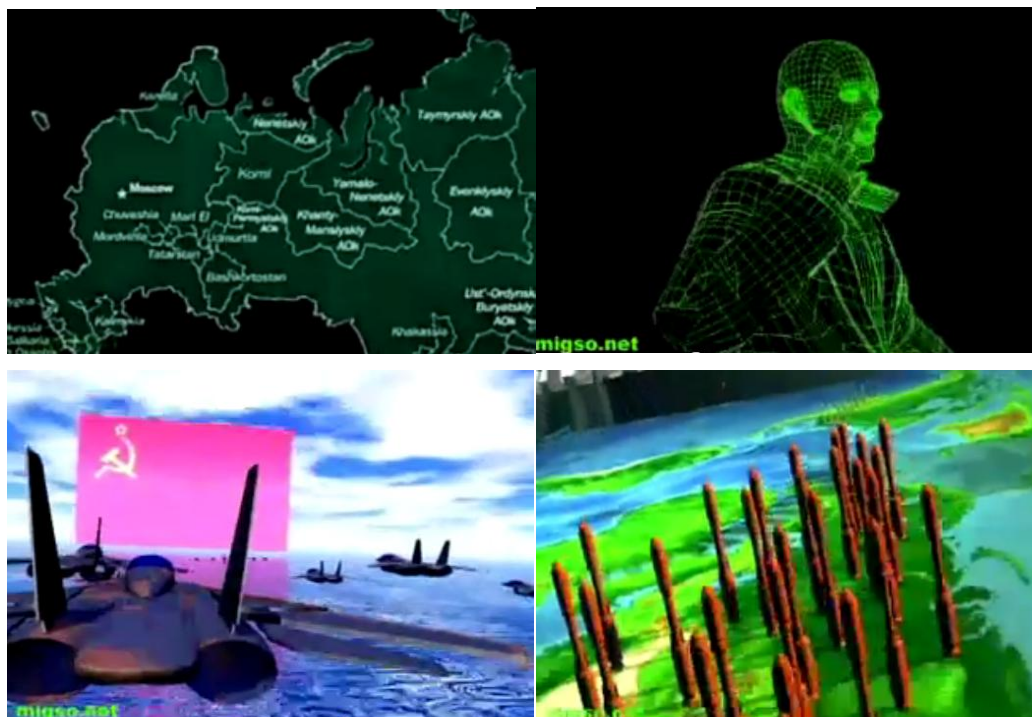
"A razão porque você não fala sobre ... é porque eles estão combinados. Você sabe o que estou dizendo?"

"Sabe quantos fusos horários existem na União Soviética?"

"Você sabe o que estou dizendo?"

"Não se engane. Obrigado, Glen, apenas obrigado pelos bons pensamentos."

TimeZones



6-*All these photos are print's from the:

<http://www.youtube.com/watch?v=yVOnYYIKuFk>

Place in Time

Place in Time é acima de tudo um vídeo jogo²¹¹! Isto é, um vídeo suportado por uma animação virtual, com num jogo, onde tudo acontece por níveis ou fases

²¹¹ Sobre a vídeo arte, descrevemos a título de melhor compreensão uma curta retrospectiva cronológica e de esclarecimento, acerca do que é, e do que mais incisivo se fez internacionalmente numa primeira fase. Para isso, traduziu-se e acoplou-se um texto publicado em:

http://www.videoartes.com/videoartes/Historia_Video_Arte.html, que entendemos ser redutor acerca daquilo que mais interessa:

“Wolf Vostell e Nam June Paik são considerados os primeiros artistas a trabalhar em vídeo. No ano de 1959, em Colônia, Wolf Vostell montou uma exposição de conteúdo televisivo que havia sido modificada e adulterada, no sentido de contrapor e dar a entender a tensa relação que emerge entre a televisão e o vídeo. Esta exposição, mais tarde tornou-se conhecida e catalogada como uma exposição vídeo. Um outro autor, Vostell Smollin, apresentou à imagem de Wolf uma exposição semelhante, numa galeria de Nova Iorque em 1963, a obra "Colagem De-TV", que actualmente faz parte da colecção do Museo Reina Sofia. Nam June Paik, músico eletrónico coreano, em 1965, testou a primeira câmara portátil da Sony antes da sua comercialização, gravando a partir de um táxi nas ruas de Nova Iorque, a visita do Papa

progressivas. Ao longo dos *sketches*, repete-se um movimento da câmara que dura aproximadamente 25 segundos. Este movimento de câmara revela “a intenção de identificar e impor um só lugar”²¹², através de um só olhar e de uma narrativa a que se sobrepõem vários tempos nesse mesmo espaço. Existe um protagonista, uma eventual “barata”, que parece simbolizar a existência de vida e que ao mesmo tempo convida a contemplar. O percurso é sempre o mesmo. Passa por 22 fases, as quais chamaremos de actos. Por ordem de exposição, o primeiro acto introduz-nos numa terra vermelha, geologicamente distante, sem vida. No segundo, deparamos em primeiro plano com a “barata”, conviva, e uma terra transmutada para cinza, com uma aparente transformação climática consubstanciada por raios eléctricos. O terceiro acto, prostrado no seguimento do segundo, situa a “barata” num cenário glacial. O quarto, num cenário pós glacial, onde se depreende que a fase glacial deixou de o ser! No quinto acto, pré-histórico, subsistem plantas e animais. O sexto, enigmático, pela presença de dois corpos humanos à sombra da vegetação num clima já temperado. O sétimo, a presença humana faz-se

Paulo VI, apenas com a finalidade estética de capturar uma realidade subjetiva, independentemente da função de gravação para televisão. Este facto foi amplamente discutido e desenvolvido pela sua autonomia técnica, que lança em primeiríssima mão a bateria portátil. Outra obra destacada de Nam June Paik, foi "Zen para TV", onde surgem novas incorporações técnicas como: a computação gráfica, a paleta gráfica, o CD-ROM, as instalações multimédia, etc. Outros artistas de vídeo proeminentes, além destes pioneiros são: Vito Acconci (Centros de 1971, a Electronic Intermix, Nova York); Peter Campus; Gary Hill; Joan Jonas; Bruce Nauman; Tony Oursler; Pipilotti Rist; Domingo Sarrey; Bill Viola (Heaven and Earth/Céu e Terra, 1992). <http://www.museovostell.org/~V>. A vídeo arte é uma das tendências artísticas que surgiram em linha recta a partir dos anos sessenta na consolidação dos meios de comunicação. Ao mesmo tempo, detinha-se a intenção de explorar usos alternativos e aplicações das artes inerentes ao desenvolvimento dos media, quer utilizando meios electrónicos, analógicos ou digitais, ambos com um propósito artístico. A vídeo arte usa informações de vídeo e de áudio, não deve ser confundida com a televisão ou com o cinema experimental. Uma das diferenças basilares entre videoarte e cinema, é que o vídeo não tem necessariamente de cumprir os convencionalismos do cinema, porque, pode não usar actores ou diálogos, assim como pode omitir uma narrativa ou um guião, além de outras convenções que geralmente definem os filmes de entretenimento. De facto, o vídeo é uma alternativa mais barata para a produção de filmes tradicionais. É uma proposta focada para pessoas que tendem a quebrar os parâmetros comerciais e buscam um subvalor económico, mas que nem por isso se torna menos importante do que as formas convencionais de produção. Em termos práticos, o vídeo afectou principalmente a produção de curtas-metragens, e baseia o seu formato na possibilidade de estabelecer uma dinâmica visual e conceptual através da narrativa filmada ou fotográfica. É eminentemente uma premissa conceptual na história visual ou audiovisual. Warhol associou o vídeo às propostas da Pop, assim como a arte conceptual e o minimalismo absorveram grandemente o seu uso. Desde os anos 60, que a videoarte está associada a correntes de vanguarda. Daí surgiram integrados o vídeo e a televisão, a performances musicais assim como ao uso de projecções como parte integrante de instalações em exposições e espetáculos. Em suma, na contemporaneidade, a videoarte é um meio de expressão que explora a tecnologia vídeo e a televisão, como forma, linguagem e suporte de produções multimédia (vídeo-instalações, vídeo-poemas, vídeo performances, vídeo-esculturas, vídeo-dança e videotextos, <http://pt.wikipedia.org/wiki/Videoarte>). Em Portugal a videoarte é uma das áreas artísticas mais prolíferas, sob a qual se reteve neste início de milénio algum reconhecimento. Esta selecção invoca intérpretes como: Catarina Campino, Célia Domingues, Cristina Mateus, Francisco Queirós, Graça Sarsfield, José Maças de Carvalho, Maria Lusitano Santos, Nuno Cera, Pedro Cabral Santo, Pedro Valdez Cardoso, Miguel Soares. <http://www.videoartes.com/>

²¹² <http://migso.net/blog/?p=53>

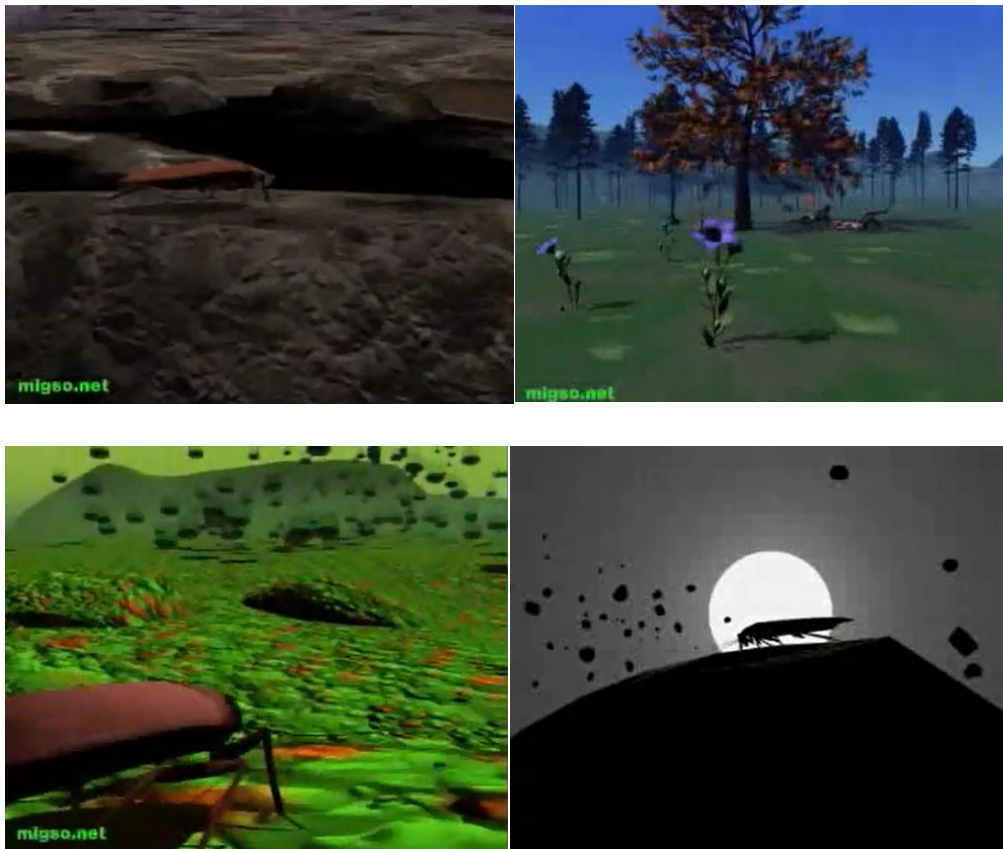
notar pelas casas em ambiente rural, pastorícia e culturas várias. No oitavo, a “barata” versus zona urbana, cosmopolita, aviões. Nono, a mesma zona, mas com um acrescido envolvimento urbano...a densidade encrustada do betão. Décimo, a mesma urbanidade a ferro e fogo, caótica, cheira a estado de sítio. Décimo primeiro acto, a ficção para além do nosso tempo se consuma real, o superlativo envolvimento tecnológico. Décimo segundo, zona inundada e controlo militar. Décimo terceiro, envolto em pragmatismo, o combustível sucumbe e cede ao aproveitamento eólico numa área que se mantém inundada. Décimo quarto, de volta ao estado glacial, base militar, controle bélico. Décimo quinto, retrocesso às origens e ao clima ido e temperado, a presença do homem é substituído pela estátua do homem pensador, pelo eco da memória. Décimo sexto, reaparece o contencioso bélico-militar do homem versus o homem, mas onde está o homem? Décimo sétimo, a “barata”, num aparente vale lunar. Décimo oitavo, o vale enche-se de criaturas mutantes. Décimo nono, a mutação em *continuum*, a área com efervescentes processos químicos e físicos, metamorfose. Vigésimo acto, um vale estilizado, cubista, geométrico e uma nave semi sepultada. Vigésimo primeiro, retrospectiva, *flashback* em *fast motion*. Vigésimo segundo, o vale deu lugar ao espaço sideral, tudo flutua, desgovernado, a fonte de luz onde, na contraluz se demarca a “barata” anfitriã, o transe, o vazio.

Place in Time não indica soluções, faz precisamente o contrário, desconstrói o sentido da felicidade para além do real e isso é perturbador. Algo de Kubrick transparece, não pela exposição mediática que o cineasta tem, mas sim pela capacidade de efervescência emotiva de conceitos similares que ecoam na obra de Soares. Esta beneficência ou parecnça ainda viva, relança a nossa capacidade de repensar o mundo em oposição ao que o senso comum se limita a vagamente a admitir. Reside na vontade de relançar novas formas de “sensações e percepções que vão para além de quem as sente (...), o percepto”²¹³, porquanto operante na mente do artista. Resta-nos por isso, tentar a sua assimilação, balizá-la, para que daí, *latu sensu*, se possam edificar novos espaços de discussão. A civilização antiga preconizou que o lugar da espécie humana se sobreporia aos demais pela sua capacidade inequívoca de filosofar. Ora, filosofar é pensar. Nesse sentido, as imagens pensadas são elementos de construção de uma linguagem una em

²¹³ “I de Ideia” - Gilles Deleuze. <http://www.youtube.com/watch?v=U5CmI-8DhoE>

função de um sentido. A forma como se articulam, promove ou não a linguagem a novos campos de interacção e expressão poética. Acerca da componente poética, que pretendemos introduzir e situar, o que nos parece importante referir é que a mesma se prevê dentro da própria capacidade de especular, a debutar: imaginar. De alguma forma, é através da ideia originária que Miguel Soares desenvolve e partilha em desarmonia com o trivial (que tende a ser estéril), a narrativa se enche de múltiplos significados. Todavia, não serão estes significados mais do que considerações acerca do que poderá ser e também já o foi outrora, o limiar intelectual de várias civilizações que, após o auge, se autoconsumiram pelas suas insuficiências de não se auto alimentarem conceptualmente?

Place in Time



7-*All these photos are print's from the:

<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>

Breves considerações

Miguel Soares é alguém no mundo da arte que tende a aproximar-se de uma desnaturalização do espírito e a afastar-se de uma descendência moralista. De uma maneira geral, as situações expostas nas suas obras²¹⁴ tendem a aproximar-se do imaginário da ficção científica. São situações hipotéticas, labirintos de motivos no limiar da mundanidade, sob os quais se desnuda um olhar poético que averigua e ao mesmo tempo apela a um sentido crítico. Para além disto, há uma apropriação dos registos digitais sedeados na totalidade do audiovisual, mas particularmente advindos do vídeo digital e de jogos de computador. Conceptualmente, Miguel Soares é pois uma figura algo anacrónica, é um explorador dos recursos técnicos disponíveis, embora não seja isto que o motiva, mas sim a mensagem implícita construída em usufruto democrático e livre, isto é: “a arte assume a sua melhor face quando o artista é livre para assumir o controlo do seu próprio destino (...) arte intervencionista, é por vezes a fórmula de maior sucesso”²¹⁵. Formalmente, são desmembrados vários processos de extrapolação em imagem e som.

²¹⁴ A razão da escolha das obras, e a forma como é construída a análise explicada na página 72, é intencional. A metodologia reverte em discursos diferentes, de modo a conseguir visões pluralistas, que mais facilmente se possam integrar no contexto impresso do enquadramento social da arte digital. Pelas analogias, pelas diferenças, pelas complementaridades temáticas necessárias, acima de tudo, estas obras funcionam como régies que comandam o desenvolvimento crítico que se prevê que este estudo exponha. Estes ambientes inclusivos requerem ligações a áreas tão distantes como próximas, mas que em si transparecem em inúmeros pormenores, referimo-nos: à psicologia, ao *design*, à literatura, à fotografia, ao cinema, à filosofia, à multimédia, entre outras...!

²¹⁵ PASTERNAK, Anne; *Trespass - Just do it, Posfácio*; Ed. Tashen; 2010; p.307

Conclusão

A arte digital incorpora arte e tecnologia. É um processo elaborado em computador e partilhado em rede, quando, conceptualmente, se objectivam resultados não alcançáveis por outros meios. Tida como uma arte tecnológica, origina novos espaços críticos e de pensamento. As obras daí resultantes detêm os mesmos princípios criativos similares a todos os outros fenómenos criativos; a evidência de uma ideia construída na mente é a base, o que se passa posteriormente é uma opção por parte do artista em se vincular ao processo digital, sob o qual ambiciona criar uma obra de arte puramente virtual. É a partir desta decisão, que se estabelece uma arte de cariz digital, para daí emergir uma perene necessidade em delimitar o espaço onde a mesma se processa, quer seja para a diferenciar quer para a incluir ou excluir do perímetro histórico e crítico. A arte digital é indissociável do ciberespaço: nasce, perdura e ocasionalmente morre *online*, isto é, sem Internet não faria qualquer sentido. O que se passa é que, numa primeira fase (“Os Pioneiros, 1956”), os cientistas procuravam produzir algo artístico a partir de uma máquina, situação que rapidamente se inverteu, pelo facto de os artistas terem notado que as práticas em curso — e em questão — podiam transformar os processos. A partir deste incremento da máquina/computador, outras possibilidades expandidas se tomariam em prospectiva, autêntico *foresight*, e, a *Pop*, nos anos sessenta, um tempo e uma geração de ruptura e poesia, consolidou o que se previa, indo numa direcção populista que fortaleceu os *mass media*, ao mesmo tempo que antevia um exponencial desenvolvimento tecnológico. No final da década de 70, a realidade já tinha em marcha uma ruptura integral com o analógico, e apesar do cepticismo crítico e conservador não se predispor a entender a mudança, o facto é que efectivamente o digital mudou absolutamente tudo para sempre. Para Roy Ascott, é o passar de uma sociedade formalmente *scripto* para uma estética do tempo, com auto-estradas de informação compulsivas, onde tudo acontece. Em acto e em facto, a arte digital só se consuma efectivamente em ambiente virtual na era “Paintbox”, em meados da década de 80. É o explanar das aplicações informáticas, consubstanciadas pela *webart*, pela *softwareart*, pela *videoart* e pelos jogos de computador, face às circunstâncias de usabilidade provenientes das técnicas manuais. É um tempo de maturação, onde se predefinem novos envolvimentos em larga escala, consubstanciados na dependência dos avatares relacionais e humanos, no *life time value*, na domesticação social, que nos comete a todos como espiões legitimados uns dos outros. É este o

cenário contextualizado e delimitado por este estudo, porque só assim é possível entender como ganha expressão o actual empreendedorismo artístico *online*. A obra neste plano produzida, a qual inclui forma e conteúdo, olvidou a forma que outrora se destacou, para na actual “Era Multimédia” se notar uma maior disseminação dos conteúdos. A causa é simples, a estagnação cultural e o descontentamento aumentam as preocupações sociais, que por sua vez obtêm uma cabal e fácil contra-resposta difundida no ciberespaço. *In loco*, a outrora intervenção politicamente engajada, nas ruas por exemplo, transferiu-se para um confronto *online*, dimensão onde a intervenção do artista passa por uma proposta de uma obra interactiva e participativa, inclusive envolvendo o destinatário, para que o mesmo integre em acto o produto final. O *hacker* perfilha deste paradigma, representando uma alternativa pela sua iniciativa. É, senão mesmo, a outra face do artista contemporâneo, ou seja, uma possibilidade face àquele que legitimamente se distancia do mundo virtual. As paródias activas em rede dão expressão a esta dualidade e a todos estes nexos artísticos, que incutem o computador como uma máquina, que simultaneamente “produz, distribui e recepciona” e que, nos anos 90, sedimenta para além disso uma fusão entre o humano e as tecnologias digitais. No coevo, espelhamos esta rápida mutação, “vivemos gradualmente em dois mundos, o real e o virtual, em múltiplas realidades, ambas culturais e espirituais”²¹⁶. Dependemos, também, da “linha sinusoidal de acordos e recusas em função das crises da sociedade”, presente na modernidade retratada por José Augusto França, que não deixa de imprimir um sentido de uma história que recupera estratégias e processos idos, sem ter em conta circunstâncias tão diversas como as que provêm do mundo virtual: o museu virtual, identificado pelo acrónico DAM, é um desses pragmatismos. A modernidade não previu devidamente a hecatombe digital que marcou o seu fim, o que significa que estamos perante realidades (com ou sem distanciamento histórico, eis a questão!?) que justificam conotar a década de 90 como um tempo de afirmação, onde a experimental arte digital é uma realidade que se processa globalmente e em tempo real.

Em Portugal tudo isto se cola e acontece da mesma forma. Estabelecer um ponto de situação é mais fácil do que nos anos 60 do século passado, tempos preches em questiúnculas políticas que sufocaram o activismo artístico. O relógio da arte é tão exacto em Portugal como no resto do planeta, não somos mais um país à beira mar ignorado! Há que desmistificar a nossa periferia, mais imposta que real pelos nossos

²¹⁶ ASCOTT, Roy; *Ars Telemática-A Arquitectura da Cibercepção*; Ed. Relógio D’Água; 1998; p. 177

alegados parceiros europeus. Todavia, o envolvimento específico da arte digital nacional em circuitos artísticos, nacionais ou internacionais, é insuficiente e dramaticamente visível. O que acontece é, *latu sensu*, uma apropriação também da arte digital pela ditadura dos mercados, disfarçada sob o eufemismo da economia. Os artistas, esses verdadeiros protagonistas seminais do salto civilizacional em frente, esperam na fila para entrar num mundo com valor acrescentado, onde o seu *status* se limita pela “obsessão ou pela circunstância”²¹⁷, como afirma sabiamente Alexandre Melo, realidade que se pode, e quiçá deve alargar à História e à Crítica de Arte.

Artistas referenciados como Rafael Toral, Pedro Diniz Reis, João Paulo Feliciano, entre muitos outros mais que os holofotes da notoriedade não iluminam, ou os denominados *opinion makers* menosprezam e as fontes bibliográficas do *establishment* ignoram, são utilizadores compulsivos dos processos. Não são artistas digitais na íntegra, no sentido de uso em exclusivo de um processo único, como o foram Manfred Mohr, Frider Nake, Vera Molnar. Nem este estudo distingue alguém entre nós com essas características unívocas, o que não quer dizer que não exista. Fica a interrogação. Para já, são estes os destacados pela sua multi-intervenção, no sentido em que incorrem em processos mistos, ocasionalmente virtuais. A arte digital é globalmente uma evidência incontornável, todavia, é preciso ponderar que a rede propicia vários tipos de novas e procedentes sinergias em gestação: umas que se enquadram exclusivamente no domínio digital; outras que apenas fazem uso do processo como um eficaz meio para outros fins. Miguel Soares personifica esta dualidade crítica. A ele recorreremos como um exemplo nado da geração de 90, fundamentalmente pelo estigma que representa face ao abandono das disciplinas artísticas tradicionais e à superação contínua de uma actividade *sui generis*, que tende a afastar-se de uma descendência moralista, indo para além da divisa modernista. A sua prática centra-se na *videoart* e em estruturas formais sedeadas em jogos; do seu sistema referencial ressalta “o visionarismo a par do *boom* tecnológico, e o constante uso de significantes provenientes da ficção científica dão azo a uma construção estética em experimentação”²¹⁸.

²¹⁷ MELO, Alexandre; *Obsessão e Circunstância*, *Revista de Comunicação e Linguagens, Moderno Pós-Moderno*; Ed. Centro de Estudos de Comunicação UN; 1988; pp.203

²¹⁸ Miguel Wandschneider <http://migso.net/blog/?cat=59>

Em suma, o que se propôs à partida como uma tentativa de identificação e contextualização da arte digital, assim como localizar artistas e ainda um ponto de situação, situou-nos num ambiente de pesquisa, onde a disciplina da História da Arte se cruza inevitavelmente com as Ciências Sociais e da Comunicação. Este estudo não conclui que tipo de arte reflecte o nosso tempo, dá-nos um plano panorâmico de uma zona de efectivação de propostas artísticas extremamente vasta, que coincide com uma tendência das sociedades contemporâneas para a esteticização do quotidiano. No entanto, o que parece ter sido nos primórdios apenas um movimento gráfico, a arte digital que depende e se firmou no computador, outrora ferramenta de guerra capitalista é, na contemporaneidade, o sustento de uma geração virtual. Os anos 90 prescreveram com o esvaziamento da modernidade. O movimento artístico sedado na arte digital é uma evidência pós-moderna no enfoque de uma dependência de envolvimento social cada vez mais inclusa e fracturante. Determine-se este estudo como um ponto de passagem.

Fim

Bibliografia

- ADORNO, Theodor W. ; *Art Autonomy and Mass Culture*; Ed. London Phaidon; 1992
- ALMEIDA, Bernardo Pinto; *Transição, Ciclopes, Mutantes, Apocalípticos – a nova paisagem artística no final do século XX*; Ed. Assírio & Alvim; 2002
- ASCOTT, Roy; *Ars Telemática- A Arquitectura da Cibercepção*; Ed. Relógio D'Água; 1998
- BARTHES, Roland; *Mitologias*; Ed.70; 2012
- BEAUVOIR, Simone de; *O Existencialismo e a Sabedoria das nações*; Ed. Minotauro
- BELL, Julien; *Espelho do Mundo- Uma nova História da Arte*; Ed. Orfeu Negro; 2007
- BENJAMIN, Walter; *L'Oeuvre D'Art À L'Époque De Sa Reproductibilité Technique*; Ed. Allia; 2011
- BOIS, Yve A. ; *Art since 1900-Roundtable*, Ed. Akal; 2006
- BOURRIAUD, Nicolas; *L'Esthétique Relationnelle*; Ed. Les Presses du reel; 1998
- CARLOS Isabel; *História da Arte Portuguesa vol.10 de Paulo Pereira- Sem plinto, nem parede*; Ed. Círculo de Leitores; 1ª ed.; 2008
- CORDEIRO, Pedro; *Código dos Direitos de Autor e dos Direitos Conexos e Legislação Complementar da Sociedade da Informação*; Ed. Universidade Lusíada; 2008.
- CRUZ, Maria Teresa; *Posfácio em: O pintor da vida moderna de Charles Baudelaire*; Ed.Vega; 5ªed.; 2009
- CRUZ, Maria Teresa; *Apresentação, Novos media novas práticas*; Ed.Vega; 1ªed. 2011
- DEBORD, Guy; *A sociedade do espectáculo*; Ed.Antígona; 1ªed. 2012
- DEBRAY, Régis; *Vida e muerte de la imagen*; Ed.Paidós; 1994
- DELEUZE, Gilles; *A imagem-movimento, Cinema I*; Ed.Assírio e Alvim; 2ªed.2009
- DUCHAMP, Marcel; *O engenheiro do tempo perdido, entrevistas com Pierre Cabane*; Ed. Assírio & Alvim; 2ªed. 2002
- FERNANDES, António Ramirez; *Síntese, simulação e a internet-Novos Media Novas Práticas*; Ed.Vega; 1ªed. 2011
- FISKE, John; *Introdução ao Estudo da Comunicação*; Ed.ASA; 4ªed. 1998.
- FLUSSER, Vilém; *Telecomunicação, rede e arte-ARS TELEMÁTICA*; Ed.Relógio D'Água; 1998
- FOSTER, H; KRAUSS, R; BOIS, Y; BUCHLOH, B; *Art since 1900*; Ed.Thames & Hudson; 2006
- FRANÇA, José Augusto; *A Arte em Portugal no século XX*; Ed. Horizonte; 4ªed. 2009
- GOUVEIA, Patrícia; *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*; Ed. Universitárias Lusófonas; 2010
- JANSON, H.W.; *História da Arte*; Ed. Fundação Calouste Gulbenkian; 3ªed.1977
- “O Público” Jornal, artigo de opinião (coluna de opinião internacional) “A Ética da pirataria na Internet” por Peter Singer em 15/02/2012
- KAC, Eduardo; *Luz & Letra, Ensaio de arte, literatura e comunicação*; Ed. Contra capa; 2004
- KING, Mike; *Computers and Modern Art - essays*; Digital Art Museum

- KITTLER, Friedrich, *Técnicas Artísticas-Novos media novas práticas*; Ed. Vega; 1ªed. 2011
- LIESER, Wolf; *ArteDigital*; Ed.H.F.Hullmann; 2009
- LUKÁCS, George; *Introdução a Uma Estética Marxista*; Ed. Civilização Brasileira; 2ªed.1970
- LUNENFELD, Peter; *A World Wide Web como arte da comunicação- ARS TELEMÁTICA*; Ed.Relógio D'Água; 1998
- MARCELINO, Maria Isabel Boino; *Da Palavra à Imagem*; Ed.Asa; 1ªed. 2001
- MARX, Karl; *O Capital*; Coleção Os Economistas; Ed. Nova Cultural; 1988
- MELO, Alexandre; *Obsessão e Circunstância, Revista de Comunicação e Linguagens, Moderno Pós-Moderno*; Ed.Centro de Estudos de Comunicação, Universidade Nova; 1988
- MIRANDA, José Bragança; *O design como problema, Novos media novas práticas*; Ed Nova Veja; 2001; 1ªed.
- MIRANDA, José Bragança; *Traços de crítica da cultura-Vattimo e a pós-modernidade*; Ed.Vega,1ªed.1998
- MOLDER, Maria Filomena; *Matérias sensíveis*; Ed. Relógio d'Água; 1999
- PANOFSKY, Erwin; *O Significado das Artes Visuais*; Ed. Presença; 1ªed. 1989
- PASTERNAK, Anne; *Trespass - Just do it, Posfácio*; Ed.Tashen; 2010
- PEREIRA, Henrique Garcia; *Engenho & Arte, Novos media novas práticas*; Ed. Nova Veja; 1ªed. 2001
- PINHARANDA, João Lima; *História da Arte Portuguesa, Direcção de Paulo Pereira;vol.10-Anos 60:A multiplicação das possibilidades*; Ed. Círculo de Leitores; 1ªed. 2008
- RIBEIRO, Nuno; *Multimédia e Tecnologias Interactivas*; Ed.FCA; 2ªed. 2007
- ROTCKO, Mark;*A realidade do artista*; Ed.Cotovia; 2007
- SEABRA, Augusto M; *A OBRA DE ARTE NA ERA DA SUA REPRODUTIBILIDADE DIGITAL (I)* http://www.artecapital.net/estado_arte.php?ref=20
- VASCONCELOS, Maria; ELIAS, Helena; *Desmaterialização e Campo Expandido: dois conceitos para o Desenho Contemporâneo*; Centro de Investigação em Comunicação Aplicada e Novas Tecnologias, Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias
- VENTURI, Lionello; *História da crítica de arte*; Ed.70
- VILE, M. J. C. ; *Constitutionalism and the Separation of Powers*;Ed. Liberty Fund Inc; 1998

Páginas de Internet

- <http://aeiou.visao.pt/fbi-cibercrime-pode-tornar-se- tao-perigoso-como-grupos-terroristas=f650033#ixzz1o3Gxp4Mk>
- <http://artzero2008.wordpress.com/programacao-generativa-como-linguagem-e-comunicacao/anexo-01/> <http://digitalartmuseum.org/molnar/index.htm>
- <http://artzero2008.wordpress.com/programacao-generativa-como-linguagem-e-comunicacao/012a-diferenca-entre-software-arte-e-arte-generativa/>
- [http://community.secondlife.com/t5/Role-Play/Miasma-City-Roleplay-Sim/td-p/1553571.](http://community.secondlife.com/t5/Role-Play/Miasma-City-Roleplay-Sim/td-p/1553571)
- <http://pt.wikipedia.org/wiki/SimCity>

<http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/lusocom/8lusocom09/paper/viewFile/200/177>
<http://creativerepository.com/2009/11/09/10-people-who-changed-graphic-design-forever/>
<http://dada.compart-bremen.de/node/3129>
<http://dada.compart-bremen.de/node/718>
<http://dada.compart-bremen.de/node/751>; <http://ruccs.rutgers.edu/zeus/julesz.html>;
<http://noll.uscannenber.org/>
<http://dada.compart-bremen.de/node/800>
<http://dam.org/artists/phase-one>
<http://dam.org/artists/phase-one/roman-verostk>
<http://dam.org/essays/king-digital-art-museum-2002>
<http://dam.org/home>
<http://digitalartmuseum.org/franke/index.htm>
<http://digitalartmuseum.org/intro.htm>
<http://digitalartmuseum.org/zajec/index.htm>
http://en.wikipedia.org/wiki/2001:_A_Space_Odyssey_%28film%29
http://en.wikipedia.org/wiki/Cut,_copy,_and_paste
http://en.wikipedia.org/wiki/Dorian_mode
http://en.wikipedia.org/wiki/Drag_and_drop
http://en.wikipedia.org/wiki/London_Guildhall_University
http://en.wikipedia.org/wiki/Mosaic_%28web_browser%29
http://en.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee
<http://filiparanda.wordpress.com/2010/01/27/estetica-relacional/>
<http://ipsilon.publico.pt/artes/critica.aspx?id=213015>
<http://manarecordings.wordpress.com/2011/07/06/rafael-toral/>
http://maps.google.com/intl/en/help/maps/streetview/#utm_campaign=en&utm_medium=van&utm_source=en-van-na-us-gns-svn;www.googleartproject.com
<http://media.lbg.ac.at/en/speaker.php?iMenuID=3&iAuthorID=545>
<http://migso.net/>
http://migso.net/artwork/1999/miguel_soares_two.htm
http://migso.net/artwork/2000/miguel_soares_archibunk3r_associates.htm
http://migso.net/artwork/2001/miguel_soares_expecting_to_fly.htm
http://migso.net/artwork/2001/miguel_soares_spacejunk.htm
http://migso.net/artwork/2004/miguel_soares_h2o.htm
<http://migso.net/blog/>
<http://migso.net/blog/?cat=59>
http://migso.net/blog/?cat=59#_ftnref1
<http://migso.net/blog/?m=1989>
<http://migso.net/blog/?m=2000> <http://migso.net/blog/?m=2001> <http://migso.net/blog/?m=2002>
<http://migso.net/blog/?m=2003> <http://migso.net/blog/?m=2004> <http://migso.net/blog/?m=2005>
<http://migso.net/blog/?p=2072>
<http://migso.net/blog/?p=53>
<http://migso.net/mscv.pdf>
<http://on1.zkm.de/zkm/e/>
<http://www.fabioparisartgallery.com/>
http://www.ntticc.or.jp/index_e.html
http://www.nimk.nl/en/index_agenda.php?cat=1&id=297
<http://p3.publico.pt/vicios/hightech/2605/neil-harbisson-e-o-primeiro-humano-oficialmente-reconhecido-como-quotcyborgquot>
<http://personalspaceprotection.blogspot.pt/2009/07/personal-space-protector-in-art-fair-on.html>
http://pt.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Internet>
http://pt.wikipedia.org/wiki/O_Federalista
http://pt.wikipedia.org/wiki/Richard_Huelsensbeck

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Transumanismo>
<http://stelarc.org/video/?catID=20258&type=Performance>
<http://rafaeltoral.net/>
<http://register.consilium.europa.eu/pdf/pt/11/st12/st12196.pt11.pdf>
http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/639/1/22349_ULFBA_TES273_VOL1.pdf
<http://rhizome.org/editorial/news/?timestamp=20071205>
<http://rochasousa.blogspot.com/2008/11/cosmografia-do-deslumbramento-e-do-lixo.html>
<http://stelarc.org/?catID=20247>
<http://tecnociencia.webs.com/tecnociencia.htm>
http://timeout.sapo.pt/news.asp?id_news=1394
<http://ultimahora.publico.clix.pt/noticia.aspx?id=1325104>
<http://visao.sapo.pt/intuicao-obsesoes-e-video=f619087#ixzz238jAnnkK>
<http://we-make-money-not-art.com/archives/2008/10/numeriscausa.php>
<http://www.aec.at/news/en/>
<http://www.africandigitalart.com/>
<http://www.anamnese.pt/?proj>
<http://www.arte.unb.br/6art/textos/edgar.pdf>
<http://www.barlavento.online.pt/index.php/noticia?id=23297>
<http://www.bienal.org.br/FBSP/pt/Noticias/Paginas/Conhe%C3%A7a-os-artistas---Jeff-Koons.aspx>
<http://www.bocc.ubi.pt/pag/muchacho-rute-museus-virtuais-importancia-usabilidade-mediacao.pdf>
<http://www.cafebabel.co.uk/article/23215/who-are-lisbons-contemporary-artists.html>
http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume2/numero2/plasticas/Kinceler.pdf
<http://www.cencib.org/simposioabciber/PDFs/CC/Karina%20de%20Freitas%20Silva%20Fernandez.pdf>
<http://www.critical.art.net>
<http://www.ddaa-online.de/en/digital-art.php>
<http://www.ddaa-online.org/de.php>
<http://www.deviantart.com/>; <http://www.cgsociety.org/>; <http://www.cgarchitect.com/>
http://www.dn.pt/inicio/interior.aspx?content_id=1134155
<http://www.dorianmode.com/index.html.mo>
<http://www.ekac.org/holosp.html.!!>
<http://www.ekac.org/kac2.html> Luz & Letra. Ensaios de arte, literatura e comunicação,
<http://www.erc.pt/>
<http://www.ernestodesousa.com/?cat=18>
<http://www.fondation-langlois.org/html/e/>
http://www.galeriagracobrandao.com/index.php?menu=art&artista_id=44&art_menu=bio
<http://www.heise.de/tp/artikel/6/6929/1.html>
http://en.wikipedia.org/wiki/Echelon_%28signals_intelligence%29
<http://www.hmkv.de/>
<http://www.imal.org/>
<http://www.infoescola.com/informatica/hackers-e-crackers/>
<http://sisnema.com.br/Materias/idmat014717.htm>
[http://www.infopedia.pt/\\$base-e-superstrutura](http://www.infopedia.pt/$base-e-superstrutura)
[http://www.infopedia.pt/\\$joseph-beuys](http://www.infopedia.pt/$joseph-beuys)
<http://www.lastplace.com/EXHIBITS/Spotlight/MMohr/reviews.htm>
<http://www.mediaartnet.org/works/mnemosyne/>
<http://www.medienkunstnetz.de/artist/ascott/biography/>
http://gtwalford.wordpress.com/2009/05/11/behaviorist-art-and-the-cybernetic-vision/http://en.wikipedia.org/wiki/Roy_Ascott
<http://www.museovostell.org/~Vhttp://pt.wikipedia.org/wiki/Videoarte>
http://www.observatoriodoalgarve.com/cna/noticias_ver.asp?noticia=21461
<http://www.orlan.net/>
<http://www.orlan.net/texts/>

<http://www.plmj.com/home.php?type=fundacao>
<http://www.rascunhodigital.faced.ufba.br/ver.php?idtexto=719>
<http://www.slought.org/content/11348/> <http://www.biennale3000saopaulo.org/>
<http://www.sonicacts.com/2012/home/>
<http://www.telacritica.org/Matrix.htm>;
<http://www.theartstory.org/artist-beuys-joseph.htm>
<http://www.vart.pt/index.php>
<http://www.verostko.com/epigenet.html>
<http://www.verostko.com/menu.html>
[http://www.videoartes.com./](http://www.videoartes.com/)
http://www.videoartes.com/videoartes/Historia_Video_Arte.html
<http://www.youtube.com/watch?v=90yab0fluZI>
<http://www.youtube.com/watch?v=U5CmI-8DhoE>
<http://www.youtube.com/watch?v=Wb5X1nBeCxM>
www.cinepop.com.br/filmes/matrix.htm; <http://pt.wikipedia.org/wiki/Matrix>
www.dam.org.
www.tinyurl.com/7zbuu4k

Índice de imagens

- 1-<http://www.medienkunstnetz.de/exhibitions/serendipity/>
- 2- *Phase One of Digital Art Museum, tentative selection*
- 3-**All these pictures are print's from the:*
<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>
- 4-**All these pictures are print's from the:*
<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>
- 5-**All these pictures are print's from the:*
<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>
- 6-**All these photos are print's from the:*
<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>
- 7-**All these photos are print's from the:*
<http://www.youtube.com/watch?v=yV0nYYIKuFk>



**Copyleft é uma forma de usar a legislação de proteção dos direitos autorais com o objetivo de retirar barreiras à utilização, difusão e modificação de uma obra criativa devido à aplicação clássica das normas de propriedade intelectual, exigindo que as mesmas liberdades sejam preservadas em versões modificadas.*

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Copyleft>

Índice onomástico

ABE, Yoshiyuki - 47
ACCIAIUOLI, Margarida - 48
ADORNO, Theodor - 65
ALBERTI, Leon Battista - 22
ALMEIDA, Bernardo Pinto - 6, 48
ANAMNESE - 49
ARAÚJO, Vasco - 49
ASCOTT, Roy - 18, 19, 20, 22, 38, 50, 52, 53, 76
BARTHES, Roland - 23, 24
BAUDELAIRE, Charles - 7, 42
BEAUVOIR, Simone de - 66
BELL, Julien - 34
BENJAMIN, Walter - 30
BENSE, Max - 40
BEUYS, Joseph - 28
BOIS, Yve-Alain - 25, 26, 37, 55
BOTTELHO, Carlos - 50
BOURRIAUD, Nicolas - 25, 27
BRAQUE, Geoges - 38, 42
BROWN, Paul - 47
BRUCKNER, Anton - 64
BUCHLOH, Benjamin - 25, 26, 55
CAGE, John - 51
CAICCO, George - 65
CAMPINO, Catarina - 73
CARDOSO, Pedro Valdez - 73
CARLOS, Isabel - 58
CARVALHO, Ana - 49
CARVALHO, José Maças de - 73
CERA, Nuno - 73
CHOPIN, Frédéric - 64
COLTRANE, John - 64
Computer Technique Group - 41
CORDEIRO, Pedro - 13
Critical Art Ensemble - 35
CRUZ, MariaTeresa - 7, 33, 48
CRUZ, Sérgio - 49
CSURI, Charles - 45
DAM (Digital Art Museum) - 6, 16, 17, 44, 76
DEBORD, Guy - 37, 49
DEBRAY, Regis - 62, 68
DEBUSSY, Claude - 64
DELEUZE, Gilles - 59, 64, 73
DOMINGUES, Célia - 73
DUCHAMP, Marcel - 4, 25
DVORÁK, Antonín - 64

ELIAS, Helena - 27
EM, David - 47
FELICIANO, João Paulo - 49
FERNANDES, António Ramirez - 37
FERREIRA, Elga - 49
FISKE, John - 11
FLUSSER, Vilém - 28, 29
FORD, John – 62
FOREST, Fred -19
FOSTER, Hall - 25, 26, 55
FRANÇA, José Augusto - 6, 48, 58, 76, 79
FRANCO, Edgar - 31
FRIELING, Rudolf - 43
GADANHO, Pedro - 49
GARCIA, Margarida - 49
GARTEL, Laurence - 46
GIRÃO, Luis Miguel - 49
GONÇALVES, André - 49
GOUVEIA, Patrícia – 17, 20, 60
GUEDES, Guta Moura - 49
HARBISSON, Neil - 38
HAROLD, Cohen - 46
HÉBERT, Jean-Pierre - 46
HERBERT, Franke - 44, 45
HITLER, Adolf - 68
HOCH, Hannah - 42
HUELSENBECK, Richard - 37
JANES, Francisco - 49
JANSON, H.W - 21
JUELSZ, Bela - 40
KAC, Eduardo - 18, 19, 34
KANT, Immanuel - 51
KAWAGUCHI, Yoichiro - 46
KING, Mike - 10, 36, 37, 44
KITTLER, Friedrich - 53
KNOWLTON, Kenneth - 46
KRAUSS, Rosalind - 25, 26, 55
KUBRICK, Standley - 65
LAPOSKY, Ben - 45
LEE, Tim-Berners - 29
LIESER, Wolf - 6, 35, 39, 40, 42, 52, 58
London Guildhall University - 18
LUKÁCS, George - 12, 22
LUNENFELD, Peter - 9
MALEVICH, Kasimir - 38
MARANHA, David - 49
MARCELINO, Maria I. Boino - 21, 26, 33, 48
MARMELEIRA, José - 59

MARX, Karl - 67
MATEUS, Cristina - 73
MATISSE, Henry - 42
MELO, Alexandre - 54, 79
MIRANDA, José Bragança - 8, 10
MOHR, Manfred - 42, 46
MOLDER, Maria Filomena - 9, 50
MOLES, Abraham A. - 39
MOLNAR, Vera - 46
MORAIS, Laetitia - 49
MOTA, Manuel - 49
MUNOZ, Eunice - 51
MUSSORGSKY, Petrovich - 64
NAKE, Frieder - 40, 42, 46
NEES, Georg - 40, 46
NOLL, Michael - 40, 46
ORLAN - 19
ORWELL, George - 35
PANOFSKY, Erwin - 58
PASTERNAK, Anne - 74
PEREIRA, Henrique Garcia - 78
PÉREZ, Miguel von Hafe - 49
PIAZZOLLA, Astor - 64
PICASSO, Pablo - 38
PINHARANDA, João Lima - 47, 54
PINTO, João Castro - 49
POLLOCK, Jackson - 38
PUXIAN, Vivian - 18
QUEIRÓS, Francisco - 73
RAPOSO, Paulo - 49
REICHARDT, Jasia - 41, 44
REIS, Pedro Diniz - 49
RIBEIRO, Nuno - 11, 32
RODRIGUES, Marcelo - 26
RODRIGUES, Sónia - 49
ROTCKO, Mark - 37, 59
SÁ, Adriana - 49
SANTO, Pedro Cabral - 73
SANTOS, Maria Lusitano - 73
SARFIELD, Graça - 73
SCHWARTZ, Schwartz - 46
SEABRA, Augusto M. - 16
SINGER, Peter - 13
SOUSA, Miguel A.L. - 36
SOUSA, Rocha de - 66
SPITZ, Rejane - 47
STELARC, Stelios Arcadiou - 19
TATLIN, Vladimir - 38

TORAL, Rafael - 50
TRUCKENBROD, Joan - 46
VASCONCELOS, Maria - 27
VENTURI, Lionello - 41
VERDADEIRO, Ruben - 49
VEROSTKO, Roman - 40, 47
VERTOV, Dziga - 66
VILE, M. J. C. - 24
VINCI, Leonardo Da - 22
WANDSCHNEIDER, Miguel - 52, 53, 56, 57, 58
WARBURG, Aby M. - 43
WELLS, Orson - 23
WHITNEY, John - 45
WILDE, Oscar - 10
WILLIAMS, Edgar - 62
WILSON, Mark - 46
ZAJAC, Edward E. - 46