



REVISTA
DE
**CULTURA
VISUAL**

e-ISSN 2184-1284

N.º 14 | 2024

Repensar a *Media Art* na Era da Computação Pervasiva

Rethinking Media Art in a Time of Pervasive Computation

<https://doi.org/10.21814/vista.5903>

e024013

Rosemary Lee 

Concetualização, redação do rascunho original, redação - revisão e edição

Miguel Carvalhais 

Concetualização, redação do rascunho original, redação - revisão e edição



© Autores

Repensar a *Media Art* na Era da Computação Pervasiva

<https://doi.org/10.21814/vista.5903>

Vista N.º 14 | julho – dezembro 2024 | e024013

Submetido: 30/07/2024 | Revisto: 27/09/2024 | Aceite: 27/09/2024 | Publicado: 13/11/2024

Rosemary Lee

<https://orcid.org/0000-0002-3874-2785>

Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, Portugal/Faculdade de Engenharia, Universidade do Porto, Porto, Portugal

Concetualização, redação do rascunho original, redação – revisão e edição

Miguel Carvalhais

<https://orcid.org/0000-0002-4880-2542>

Instituto de Investigação em Arte, Design e Sociedade, Faculdade de Belas Artes, Universidade do Porto, Porto, Portugal

Concetualização, redação do rascunho original, redação – revisão e edição

À medida que a sua estética, os seus métodos e o seu foco conceptual se fundiram em diversos aspetos com os da arte contemporânea convencional, os limites da *media art* tornaram-se menos claros do que quando a utilização da tecnologia na arte era ainda pouco frequente. Embora o termo "media art" possa ser útil na designação de uma esfera de atuação ou discurso específica, o seu atual significado sofreu uma alteração decorrente da evolução das circunstâncias inerentes à utilização da tecnologia na criação de arte. Devido à sua íntima associação, desde os seus primórdios enquanto campo, com os "novos média", como o computador, a internet, os meios de comunicação à base de ecrãs e sistemas interativos, este termo requer agora uma reavaliação face ao panorama de computação pervasiva

com o qual estamos familiarizados na condição pós-digital. Sendo que muitas destas formas definidoras dos novos média deixaram de ser novidade e foram integradas em práticas artísticas convencionais, a *media art* poderá não se definir tanto pela sua interação com meios de comunicação específicos, mas sim pelos aspetos estilísticos e referenciais provenientes da sua linhagem histórica. Este trabalho estabelece comparações entre os primeiros debates acerca da *media art* e desenvolvimentos recentes na área, com o propósito de compreender se, e de que forma, a *media art* continua a ser relevante enquanto termo referente a práticas artísticas contemporâneas que utilizam a tecnologia. Considerando-a de tal perspectiva, esta investigação propõe repensar que aspetos poderão ser considerados inerentes a esta área e questiona a forma como esta reestruturação poderá beneficiar os profissionais e teóricos que abordam este tópico.

Palavras-chave: *media art*, estética computacional, novos média, arte contemporânea, história da arte

As its aesthetics, methods, and conceptual focus have, in many respects, merged with those of mainstream contemporary art, the boundaries of media art have become more unclear than when the use of technology in art was more of a rare occurrence. While the term "media art" may be helpful in designating a particular sphere of practice and discourse, its current meaning has shifted as a result of changing contexts surrounding the use of technology in art. From its close association with "new media" such as the digital computer, the internet, screen-based media, and interactive systems in the early days of media art as a field, this term now bears re-evaluation in light of the pervasive use of technology we are familiar with in the post-digital condition. As many of these defining forms of new media have lost their novelty and have also been adopted in mainstream artistic practices, media art may be defined less by its engagement with specific media than by stylistic and referential aspects derived from its historical lineage. This paper draws comparisons between early discussions on media art and recent developments in this area with the aim of developing insights into whether and in what capacity media art remains relevant as a term for addressing technologically engaged contemporary artistic practices. By considering media art in such terms, this investigation reconsiders what may be regarded as defining aspects of the field, enquiring into what potential this reframing may have for practitioners and theorists working with this topic.

Keywords: *media art, computational aesthetics, new media, contemporary art, art history*

Introdução

A *media art* tem vindo a ser definida, em grande parte, no contexto da sua relação com as tecnologias emergentes e os obstáculos decorrentes da mesma. No entanto, esta visão é acompanhada por diversos desafios práticos, teóricos e logísticos que poderão ser vistos por outro prisma devido à omnipresença

atual dos "novos média", que já não são particularmente *novos*, como a presença universal da computação dentro e fora dos contextos artísticos (Galloway, 2021) e, aparentemente, em todos os aspetos da vida contemporânea (Cramer, 2013). Um exemplo disto é a atual popularidade da inteligência artificial em esferas culturais. Ainda que desenvolvimentos recentes tenham originado novos métodos, estéticas e direções conceptuais, as raízes mais antigas da inteligência artificial são essenciais para contextualizar perspectivas atuais relativamente ao papel das máquinas na arte (Broeckmann, 2016; Hui, 2023). O carácter inovador dos *novos média* é, frequentemente, tão passageiro quanto as obras efémeras que os utilizam ou abordam, embora esta característica não se aplique exclusivamente às obras efémeras. E, embora seja possível argumentar que a adoção das novas formas de tecnologia na esfera mais ampla da arte contemporânea não esteja limitada aos artistas e instituições que afirmam dedicar-se à *media art*, existem tradições, estéticas, aprendizagens teóricas e outras convenções específicas que corroboram a sua delimitação como área única de atuação e discurso.

É possível afirmar que a *media art* tem a necessidade existencial de definir a sua relação com os novos média e, por esse motivo, a sua lógica fundamental aparenta estar frequentemente conectada com o facto de o significado da obra ser derivado, em grande medida, do meio de expressão (Lee, 2022). A famosa afirmação de Marshall McLuhan (1964) de que "o meio é a mensagem" é uma das principais ideias que regem a *media art*, realçando o papel dos meios técnicos e de comunicação, que não só dão a conhecer a nossa realidade como servem de material artístico. Esta afirmação não pretende provar a legitimidade dos novos média, um conceito de maior importância nas perspectivas artísticas mais tradicionais, mas sim afirmar que o impacto de tais meios de comunicação em nós e no mundo produz novos significados e novas formas de representar significados através da arte. Podemos considerar tal perspectiva como uma possível linha que estabelece a distinção entre a *media art* e as práticas artísticas que utilizam os novos média, mas que poderão não questionar de forma significativa a relevância dos meios técnicos. Perspetivas teóricas como o princípio de McLuhan continuam a ser relevantes e influentes, embora seja possível adquirir novos conhecimentos através de uma revisão das bases conceptuais da *media art*.

Esta área de pensamento e prática requer uma maior reflexão, tendo em conta as suas circunstâncias técnicas e culturais variáveis. Embora a utilização de novas formas de média e de técnicas emergentes constituísse anteriormente critério suficiente para distinguir a *media art* de esferas artísticas mais tradicionais, atualmente é possível adquirir conhecimentos aprofundados através de novas conceptualizações de *media art* à medida que nos habituamos a um contexto de computação omnipresente que interage e transforma todos os média, assim como as ferramentas para a sua produção. Este trabalho aborda as origens do termo "media art" e procura averiguar de que forma a sua base teórica fundamental poderá contribuir para uma melhor compreensão daquilo que a define atualmente como área. Através da análise de pressupostos fundamentais relativos à distinção entre *media art* e a generalidade do mundo da arte, questionamos se este termo ainda será adequado e qual poderá ser o impacto desta deliberação no seu futuro.

Contexto

A interação com novas formas de tecnologia multimédia é uma das principais características da *media art*, que surgiu a partir da "arte dos novos média". Quando foi publicado *Language of New Media* (Linguagem dos Novos Média), de Lev Manovich (2001), um dos textos fundamentais relativos aos novos média — senão o mais fundamental —, muitas das tecnologias sinónimas deste termo já não eram particularmente recentes. Este facto tornou-se ainda mais evidente, dois anos depois, aquando da publicação do livro *The New Media Reader* (O Leitor dos Novos Média), de Noah Wardrip-Fruin e Nick Montfort (2003). O facto de a arte assumir a forma de ou integrar meios de comunicação como "sítios *web*", conteúdo multimédia no computador, jogos de computador, CD-ROM e DVD, realidade virtual" (Manovich, 2001, p. 19) não constitui, necessariamente, uma característica intrínseca que permita facilmente classificar tais obras como *media art*, da mesma forma que tais atributos teriam sido notáveis em fases anteriores da sua história. Desta forma, ao mesmo tempo que as condições necessárias para a classificação de *novos média* sofrem alterações contínuas, os limites da *media art* poderão também estar sujeitos a uma revisão constante.

São diversos os termos existentes para aquilo que, neste trabalho, optamos por designar como *media art*, tendo alguns destes perdido ou adquirido relevância ao longo dos anos. "Arte dos novos média", "novos média", "multimédia", "arte digital", "arte eletrónica", "arte na internet", "arte interativa" e "cultura digital" são termos que denominam perspetivas específicas desta esfera de discurso e atuação. Autoridades proeminentes neste tema, incluindo festivais (como Ars Electronica, transmediale, File Festival ou Meta.Morf), conferências (como International Symposium on Electronic Art, Special Interest Group on Computer Graphics and Interactive Techniques, International Conference on Computation, Communication, Aesthetics & X), instituições (como o Center for Art and Media Karlsruhe ou o V2_ Lab for the Unstable Media), publicações (como a revista *Neural*) e arquivos (como o Rhizome ou o Monoskop), também registaram uma evolução na sua relação com estes termos. De um modo geral, os nomes não tão específicos do meio têm conseguido, por norma, manter-se relevantes durante mais tempo do que aqueles que estão dependentes de uma tecnologia ou protocolo técnico específicos que poderão sair de moda assim que os *novos média* forem ofuscados por métodos ainda mais recentes.

Os média digitais e o envolvimento dos computadores têm representado uma das formas de distinguir o tipo de práticas que pretendemos debater daquelas com abordagens mais tradicionais, contudo, isto já não é viável. Perante a expansão dos média computacionais e, conseqüentemente, da arte e estética computacionais (Carvalhais, 2022), tornou-se particularmente explícito que a simples presença de computadores ou da computação digital não é critério suficiente para caracterizar algo, quer seja arte ou outra coisa, como "computacional" (Lee, 2022). A computação tem um carácter ubíquo e, conseqüentemente, a maior parte dos média com os quais temos contacto diariamente é, de uma forma ou de outra, mediada através dos mesmos. São inúmeros os meios de comunicação à base de

ecrãs, desde dispositivos pessoais até à abundância de ecrãs digitais presentes em espaços privados e públicos. Não só vemos os média, como eles próprios nos observam, estabelecendo connosco relações completamente novas (Paglen, 2024) e facilitando a criação de novas relações entre nós e o que nos rodeia. Outro aspeto que levanta entraves à nossa intenção de clarificar este tema é o facto de a arte contemporânea ter adotado diversas tecnologias e estéticas anteriormente consideradas como parte integrante do mundo da arte dos novos média. Isto significa que os métodos e os aspetos empíricos da arte convencional se fundiram, em certos aspetos, com a *media art*.

Media Art

Para melhor compreender o que é — ou poderia ser — a *media art agora*, recorreremos a teorias que tiveram um impacto marcante nas suas conotações iniciais. O objetivo desta abordagem prende-se com a fundamentação da nossa investigação em relação a trajetórias históricas que influenciaram a *media art* de forma prática, teórica e institucional.

A primeira ideia que deve ser analisada é, talvez, a mais óbvia: a integração da tecnologia. No âmbito de várias definições de "media art", é fundamental a interseção da prática artística com uma determinada medida de experimentação tecnológica. Esta ideia defende que as tecnologias de comunicação, os média que são desenvolvidos a partir das mesmas (Gitelman, 2008; Jenkins, 2006), ou até as ferramentas utilizadas pelos artistas para criar tais formas de média não só são essenciais para a experiência artística, como para a criação de significado. Inversamente, parece também sugerir que a *media art*, enquanto área, é inevitavelmente periférica ao mundo da arte, uma vez que incorpora formas de média ainda não aceites pela mesma. Como destaca Josephine Bosma (2011) ao fazer referência a Rosalind Krauss, um meio deve tornar-se obsoleto de forma a ser utilizado eficientemente na arte.

A relação interobjetiva (Morton, 2013b) desenvolvida com as obras de arte é certamente influenciada pelas tecnologias utilizadas, isto se não estiver essencialmente dependente das mesmas. No entanto, tais tecnologias e, mais especificamente, o nosso conhecimento, familiaridade e experiências anteriores com as mesmas permeiam as relações intersubjetivas fundamentais à experiência artística (Morton, 2013a).

Isto aponta para a concretização das tecnologias utilizadas na prática artística e das obras de arte, concretização que se desenvolveu ao longo da maior parte do século XX, tendo por base movimentos antiacadémicos como o Impressionismo, e que contraria os ideais de transparência dos média e a transcendência de ferramentas e técnicas para o desenvolvimento de arte visual. Esta aceitação da hipermediação (Bolter & Gromala, 2003) faz com que a tecnologia e os média, assim como todos os instrumentos da produção artística e as redes rizomáticas de significado que integram, sejam transportados para a linha da frente da criação de

significado, o espaço intersubjetivo "no qual ecoa o significado humano" (Morton, 2013a, p. 81). É possível encarar isto como uma espécie de transformação das artes clássicas e suas estéticas ou como indício de uma relação paradoxal com a arte (Wagner, 2017), que caracterizou (talvez desde sempre) os média.

Existe outra perspectiva da *media art* que se prende com a sua temporalidade, por vezes considerada "a qualidade mais profundamente inovadora dos 'novos' média" (Penny, 2017, p. 364). Ao fazer referência a Paul Virilio, Katja Kwastek (2013) realça que os três tempos tradicionais — passado, presente e futuro — são substituídos por apenas dois: o "tempo lento" (*delayed time*) e o "tempo real" (*real time*). O conceito de "tempo lento" de Virilio refere-se à existência de possíveis eventos "aos quais se pode aceder ou que podem ser tornados realidade a qualquer altura através de um determinado meio" (Kwastek, 2013, p. 111). Já o "tempo real" faz referência à "passagem natural do tempo", que não será, à partida, afetada por qualquer influência ou manipulação tecnológica. A "media art", enquanto conceito, foi desenvolvida numa altura em que as tecnologias então recentes possibilitavam a descoberta de novas potencialidades relativas ao tempo, estabelecendo um distanciamento entre as estruturas temporais e a natureza e permitindo a manipulação e o controlo das mesmas. O facto de este aparecimento ter atingido o seu auge no final da década de 70 e início da década de 80 é essencial para compreendermos a *media art*, tendo sido esta a altura durante a qual foram amplamente disponibilizadas as ferramentas dos meios de comunicação em massa com as quais estamos familiarizados atualmente. Tendo isto em consideração, é digno de nota que, embora sejam potencialmente mais elementares do que os métodos atuais, algumas das modalidades básicas suportadas por tecnologias audiovisuais mais simples de várias décadas atrás possuem semelhanças em termos da sua relação própria com a temporalidade. Enquanto as obras de arte tradicionais eram valorizadas por existirem quase *fora* do tempo, o tempo é, comumente, uma das essências da *media art*, dificultando a distinção entre artes visuais e artes performativas e tornando as artes visuais performativas. As obras de arte tornam-se objetos em tempo real que são "manifestados numa experiência visual e não num objeto material finalizado" (Csuri, 1976, para. 8).

Atualmente, experienciar a arte requer o desenvolvimento de relações com sistemas que atuam e o envolvimento com fluxos dinâmicos, coisas produzidas em tempo real, que não são documentos estáticos, mas que passam a existir num tempo e espaço situados (Manovich, 2013) através de redes de média e tecnologias importantes para tal atuação e que, conseqüentemente, adquirem significância no contexto de tal vivência. A vivência da arte torna-se espaciotemporal e transforma profundamente as "estéticas do objeto passivamente observado, estático e distanciado" (Penny, 2017, p. 363) já estabelecidas, o que requer modos de envolvimento focados no caráter situado, promotor de mudança e subjetivo das obras.

Assim sendo, e de acordo com Sigfried Zielinski (2006), a *media art* torna-se um "*mixtum compositum* invulgar" (p. 276) entre os média e a arte.

Nesta perspectiva, o *mixtum compositum* contém dois elementos muito distantes e procura fundir dois mundos diferentes num só. A combinação tem uma origem estratégica — não necessariamente no contexto dos média, mas definitivamente no contexto da arte. Assim como os termos "film art" e "video art", que a antecederam, o prefixo *media* foi concebido para simplificar a distinção entre novas práticas artísticas e as práticas "antigas" tradicionais; a sua associação com a "arte" reivindicou o seu direito de acesso a mercados, canais de distribuição e discursos historicamente desenvolvidos. No entanto, o conceito estratégico de "media art" foi mais longe. Pelo menos desde meados da década de 80, o prefixo *media* era já amplamente aceite, tanto a nível político como económico. Da mesma forma, esta aceitação foi um dos motivos pelos quais a *media art* foi rejeitada com maior veemência nas instituições tradicionais da arte do que conceitos anteriores relativos a outros meios de comunicação. (Zielinski, 2006, p. 276)

Se qualquer forma de arte requer um meio para ser observada e é um meio por si só (Wagner, 2017), o termo "media art" poderá parecer relativamente circular ou até redundante. No entanto, a sua procedência reflete uma abertura por parte dos artistas e do mundo da arte à utilização e incorporação de uma variedade de tecnologias e formas de média que desafiavam um conjunto de meios para a arte visual estabelecidos e, em grande medida, ainda normativos. Muitas destas tecnologias foram desenvolvidas após a segunda metade do século XX e, assim sendo, não só são mais recentes (ou ainda *novas*), como também são acessíveis a círculos sociais e culturais muito mais abrangentes do que eram anteriormente os meios tradicionais de artes visuais, segundo Zielinski (2006). Foram desenvolvidas enquanto tecnologias de alcance mundial, que ainda hoje não se integram completamente em muitos dos espaços tradicionais de apresentação e apreciação de arte, como galerias e museus. Por este motivo, a utilização continuada do termo "media art" pode ainda ter legitimidade, quanto mais não seja por causa do seu carácter heurístico de grande utilidade na designação de práticas e obras de arte que existem no espaço de rutura entre o meio, as tecnologias e as obras de arte que se alimentam da tensão entre o objetivo e o subjetivo, e até entre múltiplas subjetividades: as dos artistas, do público ou dos média.

Devemos ter o cuidado de distinguir "media art" de "machine art" (Broeckmann, 2016), termos comumente tratados como sinónimos. Para Broeckmann (2019), a categoria de "máquina" descreve sobretudo uma relação entre os humanos e a tecnologia, que pode ser caracterizada como uma relação de "proximidade antagónica" (p. 8). Consequentemente, não se trata exatamente de uma descrição política, mas sim de uma tentativa de descrever a alteridade de entidades não humanas. Assim como a *machine art*, a *media art* pode ser "completamente independente da pintura, escultura e arquitetura" (Broeckmann, 2019, p. 1). No entanto, a *media art* também pode e deve estabelecer um diálogo com as histórias e as tradições das artes visuais, mas também da música, do teatro, da

dança e de outras formas de arte. Somente desta forma é que pode ser capaz de "contribuir para a transformação contínua da criação de sentido que, por norma, classificamos como 'arte'" (Broeckmann, 2019, p. 3).

Do mesmo modo, a *media art* não deve ser equiparada à arte computacional. A *media art* é cada vez mais computacional porque a maior parte dos média tem também vindo a tornar-se cada vez mais computacional (Carvalhais, 2023). Perante este panorama, muitos dos espaços e ferramentas que são ampliados pela computação de alguma forma adquirem, quase inevitavelmente, capacidades relacionadas com os média (Carvalhais & Cardoso, 2023) e podem, conseqüentemente, ser vistos como um potencial recurso para a *media art*, tornando a sua definição significativamente mais abrangente.

Tomando como ponto de partida uma definição extensa, ainda que relativamente centrada, de formas e práticas artísticas que interagem com as novas tecnologias de comunicação, as mudanças decisivas no panorama tecnocultural (Kitchin & Dodge, 2011), que levaram à omnipresença da computação e das suas interfaces com humanos, espaços e vários outros agentes no mundo (Andersen & Pold, 2018), transformaram a *media art* numa espécie de arte para a nossa "era da assimetria", para uma determinada altura "após o fim do mundo" (Morton, 2013a, p. 2). A *media art* requer frequentemente um elemento reacionário que aborde as repercussões sociais das tecnologias, ao invés de adotar ferramentas passivamente sem qualquer reflexão. Ainda que não seja necessariamente um elemento que nos possa ajudar a distinguir claramente a *media art* da arte generalizada, incentiva-nos a questionar a própria divisão e a possibilidade de a mesma estar relacionada com considerações mais pragmáticas do que as conceções teóricas formais que abordámos até agora.

Media Art vs o Mundo da Arte

À medida que a sua estética, os seus métodos e o seu foco conceptual se fundiram em diversos aspetos com os da arte contemporânea convencional, os limites da *media art* tornaram-se menos claros do que quando a utilização da tecnologia na arte era ainda pouco frequente. A título de exemplo, o facto de uma obra incorporar meios de comunicação digitais na forma de hardware, software ou até no seu foco temático poderá não ser o suficiente para atribuir tal peça à categoria de *media art*. O trabalho de artistas notórios como Hito Steyerl, Pierre Huyghe, Sondra Perry, e Ian Cheng, por exemplo, está intimamente conectado à tecnologia, ainda que não seja categorizado como *media art* no mundo da arte convencional, mas simplesmente como arte. Segundo esta lógica, a tecnologia infiltrou-se na arte da mesma forma que se infiltrou em diversos outros aspetos da vida, não como exceção, mas sim como um elemento quotidiano. Da mesma forma que a visualização de conteúdo através ou acerca de formas de meios de comunicação computacionais e em rede poderá não nos parecer particularmente tecnológica, uma obra de arte pode utilizar ou abordar a tecnologia sem ser vista especificamente como característica da *media art*.

As inovações tecnológicas encontram-se frequentemente presentes por si só em obras de *media art*, mas a *media art* não pode ser reduzida unicamente a este aspeto. Embora até as formas mais recentes de média estejam significativamente conectadas a antigas tendências, traduções e tecnologias, e embora a arte interaja, por norma, com o seu meio de expressão, existem outros fatores relevantes. A *media art* distingue-se comumente pelo seu fascínio com aspetos emergentes ou particularmente oportunos no que respeita às preocupações que levantam. É ainda importante realçar que, embora os artistas que não se identificam como "artistas mediáticos" também utilizem estas mesmas ferramentas cada vez mais ubíquas, é possível questionar até que ponto isto influencia significativamente o seu trabalho em tais situações. Em última análise, esta realidade tem implicações para as estruturas de financiamento, uma vez que obras mais experimentais e que envolvam média emergentes são, por norma, consideradas menos viáveis do ponto de vista comercial ou desvalorizadas pelo público geral, em comparação com a preocupação do mundo da arte dominante com a robustez do mercado artístico e a sua participação no mesmo. Esta tendência é marcada pela desvantagem da priorização de artifícios técnicos e ciclos de interesse, que consiste na forte promoção das formas de tecnologia mais recentes e chamativas como forma de obter relevância (Zylinska, 2020). Desta forma, os artistas mediáticos e as instituições centradas na *media art* poderão estar dependentes da asserção dessa distinção aparentemente contraditória para garantir apoio e até mesmo para se definirem a si, ao seu meio social e aí por diante, embora esta relação superficial com a tecnologia seja, por si só, insuficiente para a descrever.

Este termo poderá ser caracterizado por mais do que somente um envolvimento com os média tecnológicos. Em contextos de arte convencionais — incluindo galerias, instituições e o mercado da arte —, o tipo de arte associada à tecnologia, à qual poderíamos atribuir o título de "media art", continua a ser relativamente incomum em comparação àquela que incorpora abordagens mais tradicionais. Eventos com influência na definição do discurso, como bienais de arte internacionais, tendem a conter somente alguns exemplos que poderiam ser classificados como obras de *media art*. Para além disso, embora algumas dessas obras possam ser apresentadas publicamente em exposições, a sua tração económica ainda não se equiparou à da pintura, que, de forma geral, lidera as vendas de arte a nível global. O aparecimento de *tokens* não fungíveis (NFT) foi inicialmente considerado uma possível exceção que teria o potencial de tornar a arte digital mais viável do ponto de vista comercial. No entanto, após uma primeira onda de popularidade em 2021, entrou em declínio, e a comercialização de NFT passou a ser realizada maioritariamente fora do mercado tradicional da arte (McAndrew, 2024). Em termos pragmáticos, a utilização continuada do termo "media art" permite que a mesma seja considerada um nicho específico da produção artística e, acima de tudo, pode ser esta a base de argumentação para justificar o apoio institucional a estas práticas.

Por este prisma, a distinção continuada de *media art* enquanto género, área ou tradição da arte poderá ter uma justificação de carácter mais existencial do que formal. Visto que este tipo de obra permanece relativamente periférico,

é necessário reafirmar a sua distinção de outras formas de arte e narrativas associadas às mesmas. A *media art* também está sujeita a certos desafios no que respeita à sua apresentação, conservação, monetização e teoria, os quais não estão presentes, por exemplo, em meios mais tradicionais como a pintura, conforme será abordado na secção seguinte.

***Media Art* na Atualidade**

Tendo em conta a inexistência de um conjunto sólido de características específicas inerentes à *media art* que permitam distingui-la de outras esferas artísticas, é possível questionarmos o que a define enquanto área na atualidade, ou até se algo realmente a define. A *media art* ainda se prende, em grande medida, a uma identidade definidora que tem como base os média ou ferramentas e parece contradizer-se cada vez mais. Por um lado, isto ocorre porque até as formas mais recentes de meios de comunicação não são criadas num vazio tecnológico ou cultural, estando, sim, conectadas a tradições, histórias e práticas de formas anteriores de média (Lee, 2024). Ao mesmo tempo que os artistas mediáticos têm, por norma, um ávido interesse em incorporar novas formas e tecnologias de média nas suas obras, as tradições, histórias e práticas anteriores são comumente deixadas de parte ou valorizadas somente no contexto do interesse que desperta o seu carácter revivalista. Por outro lado, os artistas que não se identificam como "artistas mediáticos" tendem a utilizar exatamente as mesmas ferramentas. Ainda que não as enfatizem no seu processo ou na hermenêutica das suas obras, não as abordam necessariamente a partir de uma perspetiva de menor conhecimento. Embora a utilização de formas emergentes de média e tecnologias fosse um critério de definição adequado nos primeiros anos após o surgimento da *media art*, atualmente vivemos naquilo que Alexander Galloway (2021) apelida de uma "longa era digital", uma condição pós-digital na qual as tecnologias computacionais não são apenas ubíquas como também inescapáveis. Neste contexto, a computação afeta e transforma todas as tecnologias, média e ferramentas para a sua produção, mesmo quando estes não são computacionais ou digitais por si só, porque fazem parte de redes interobjetivas de relações com tecnologias computacionais.

As novas tecnologias e a sua influência transformadora na tecnocultura criam oportunidades e capacidades associadas ao uso expressivo, ou tornam-se meios criativos propriamente ditos (Ribas, 2024). Perante a transformação contínua da tecnocultura, são revelados novos desafios e oportunidades para os artistas mediáticos. Ainda assim, à medida que estas transformações ocorrem num ritmo cada vez mais acelerado que excede em grande medida, e possivelmente pela primeira vez na história, o tempo mínimo necessário para a analisar e compreender (Rivero-Moreno, 2024), a *media art* poderá ter dificuldade em não ficar para trás. Para além disso, ainda que a influência de McLuhan esteja ainda muito presente em contextos de *media art*, é, atualmente, frequentemente reduzida às suas frases mais populares e comumente citadas e não se traduz

necessariamente em reflexões críticas acerca da forma como os média acabam por exercer influência sobre as obras de arte, as ações dos artistas e até os seus horizontes criativos (Carvalhais & Cayolla Ribeiro, 2023).

Assim sendo, o quão adequado é este conceito? De que forma podemos encarar a *media art* na atualidade? Como podemos experienciá-la e criticá-la? O que é, ou pode ser, *media art* na longa era digital?

Podemos encarar a *media art* como uma forma de teoria crítica, uma forma de investigação através da prática que explora um território partilhado com a teoria dos média (Kittler, 2017) e a arqueologia dos média (Huhtamo & Parikka, 2011), que se alimenta dos conhecimentos destas disciplinas e contribui para os seus corpos de conhecimento.

Para além da vertente de pesquisa, podemos definir a *media art* como uma prática crítica, uma forma de demonstrar resistência através da arte face ao que podemos entender como os desafios centrais do mundo da arte. A *media art* manifesta-se frequentemente através de obras que são, pelo menos até certo ponto, frágeis e efémeras, ou *instáveis*, como as descreve Bosma (2011), porque as obras de *media art* são normalmente resistentes a muitas das estratégias de conservação mais aceites. Não obstante, esta instabilidade vai muito além de questões de preservação e conservação, pois a complexidade das obras de *media art* afeta também o seu desenvolvimento, instalação, operação e manutenção durante a sua exposição. Desta forma, estas obras são também frágeis em termos tecnológicos, sendo esta fragilidade agravada pela da tecnocultura, a qual transforma e influencia constantemente as diversas formas através das quais as obras de arte têm a capacidade de impactar a mesma e o seu público. As tecnologias transformam-se e, eventualmente, podem tornar-se obsoletas, e os média evoluem (Jenkins, 2006). A tecnocultura influencia e altera as nossas relações com as tecnologias e os média, uma vez que os artistas não pretendem unicamente criar novas formas de arte, mas também utilizar os próprios meios de comunicação como instrumentos para a criação de arte, estando plenamente cientes das capacidades, restrições e aspetos políticos e económicos dos média. Consequentemente, os efeitos e impactos da *media art* estão necessariamente restringidos a um segmento relativamente pequeno da tecnocultura. Isto não significa que não existem aspetos universais na *media art*, mas sim que estes são evocados através de meios que requerem uma afinidade tecnocultural que poderá não ter uma presença universal.

Podemos interpretar a *media art* como uma prática de resistência e crítica, contra a mercantilização da arte e de uma certa fetichização da obra de arte enquanto objeto material. Contra a normalização e a aparente uniformização dos média, formatos e géneros da arte. Até contra a ideia de que a arte e a cultura devem ser mais intuitivas, evidentes, imediatas e simples. A *media art* incentiva os seus profissionais e o seu público a repensar e escrutinar constantemente as suas relações com as tecnologias e formas de média, de forma a contradizer *a estética do like*, a tendência de parecer inteligente ao mesmo tempo que se é "intencionalmente descontraído e encantador" (Han, 2024, p. 48). A *media*

art é uma arte de divergência estética e o esforço e desconforto cognitivos são os primeiros passos necessários apenas para entender a obra de arte como tal. Na *media art*, todas as tecnologias e formas de média são tornadas *estranhas* (Noë, 2015), modificadas, recontextualizadas, redefinidas e utilizadas de forma estratégica (Ludovico, 2023).

Conclusão

Fazendo uma retrospectiva da *media art* e, em particular, dos aspetos que influenciaram profundamente os seus discursos iniciais, este trabalho apresenta uma visão geral dos aspetos relevantes que mudaram desde os primórdios desta área. Muitas das tecnologias que antes eram desconhecidas nos contextos artísticos, como as que envolvem tecnologias digitais — gráficos de computador, meios de comunicação à base de ecrãs e a internet —, já não são novas nem incomuns como eram quando foram fundadas as primeiras instituições centradas no tópico da *media art*.

À medida que tecnologias relativamente novas se têm integrado na arte dominante, assiste-se ao esbatimento das tendências estéticas, técnicas e temáticas anteriormente mais distintas. Isto realça a ausência de uma distinção inquestionável da *media art* face à arte em geral, o que suscita a necessidade de reavaliar o que este termo oferece a esferas de prática e teoria que utilizam a tecnologia. A presença de "novos" média não é um elemento definidor que distinga a *media art* das outras formas de arte contemporânea, o que torna o envolvimento com formas emergentes de média uma base falível para o estabelecimento desta esfera de prática artística e pesquisa teórica. Uma combinação de outras características poderá ser mais útil para compreender o que está em causa no contexto da *media art*. Isto poderá incluir obras que tenham um envolvimento significativo com a tecnologia, relações temporais e uma inter-relação, ao invés de um foco na relativa inovação de um meio ou modalidade técnica específicos.

Obras de *media art* abordam comumente questões emergentes inerentes à tecnologia de forma crítica, reacionária ou até tática. Perante esta conceção, a *media art* poderá deixar de ser definida exclusivamente com base no meio. No entanto, é possível argumentar que o mesmo se pode aplicar à arte contemporânea, deixando a questão em aberto e sujeita a um juízo qualitativo no que respeita ao facto de certa abordagem se enquadrar ou não neste género. Embora os limites da *media art* não sejam particularmente claros, é possível argumentar a favor da relevância deste carácter elusivo e das possibilidades que representa para a criação de arte experimental. Toda e qualquer arte interage com o seu meio de expressão, mas aquilo que poderá destacar a *media art* é a sua abordagem transgressiva a essa interação.

Tradução: LinguaeMundi Language Services, Lda.

Notas Biográficas

Rosemary Lee é uma artista e investigadora cujo trabalho examina a forma como o atual discurso sobre a tecnologia tem como base tendências de um passado distante. Lee concluiu o seu doutoramento na IT-Universidade de Copenhaga, onde conduziu uma investigação baseada na prática sobre a ligação dos sistemas de aprendizagem automática generativa à história das tecnologias de imagem. O seu livro *Algorithm, Image, Art* (Algoritmo, Imagem, Arte) e outros projetos artísticos como *A Structural Plan for Imitation* aprofundam a sua pesquisa. Rosemary Lee dá aulas no programa de Multimédia da Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3874-2785>

Email: studio@rosemary-lee.com

Morada: Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Avenida Rodrigues de Freitas, 265, 4049-021 Porto, Portugal

Miguel Carvalhais é professor catedrático de Design na Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto. A sua investigação explora arte computacional, design e estéticas, temas aos quais dedicou dois livros: *Art and Computation* (Arte e Computação; 2022) e *Artificial Aesthetics* (Estética Artificial; 2016). A sua prática artística abrange música computacional, arte sonora, atuações ao vivo e instalações sonoras. Dirige a Crónica, editora de música experimental e arte sonora, e a conferência xCoAx (sobre computação, comunicação, estética e x).

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4880-2542>

Email: mcarvalhais@fba.up.pt

Morada: Faculdade de Belas Artes da Universidade do Porto, Avenida Rodrigues de Freitas, 265, 4049-021 Porto, Portugal

Referências

Andersen, C. U., & Pold, S. B. (2018). *The metainterface: The art of platforms, cities, and clouds*. The MIT Press.

Bolter, J. D., & Gromala, D. (2003). *Windows and mirrors: Interaction design, digital art, and the myth of transparency*. The MIT Press.

Bosma, J. (2011). *Nettitudes: Let's talk net art*. NAI Publishers.

Broeckmann, A. (2016). *Machine art in the twentieth century*. The MIT Press.

Broeckmann, A. (2019). The machine as artist as myth. *Arts*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.3390/arts8010025>

Carvalhais, M. (2022). *Art and computation*. V2_Publishing.

- Carvalhais, M. (2023). Designing (with) computational objects: From metamedia to metaenvironments. *JOELHO - Journal of Architectural Culture*, (14), 129–140. https://doi.org/10.14195/1647-8681_14_7
- Carvalhais, M., & Cardoso, P. (2023). Computational media and the paradox of permanence. *Journal of Digital Media and Interaction*, 6(15), 31–42. <https://doi.org/10.34624/jdmi.v6i15.32096>
- Carvalhais, M., & Cayolla Ribeiro, D. (2023). Aesthetics after the ontological turn: An ecological approach to artificial creativity. *Critical Humanities*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.33470/2836-3140.1031>
- Cramer, F. (2013). What is ‘post-digital’? *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1), 11–24.
- Csuri, C. (1976). *Statistics as an interactive art object*. In R. Leavitt (Ed.), *Artist and computer* (pp. 85–87). Creative Computing Press.
- Galloway, A. R. (2021). *Uncomputable: Play and politics in the long digital age*. Verso.
- Gitelman, L. (2008). *Always already new: Media, history, and the data of culture*. The MIT Press.
- Han, B.-C. (2024). *The crisis of narration*. Polity Press.
- Huhtamo, E., & Parikka, J. (Eds.). (2011). *Media archaeology: Approaches, applications, and implications*. University of California Press.
- Hui, Y. (2023). ChatGPT, or the eschatology of machines. *E-flux*, (137), 1–8.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.
- Kitchin, R., & Dodge, M. (2011). *Code/space: Software and everyday life*. The MIT Press.
- Kittler, F. A. (2017, 9 de novembro). The finiteness of algorithms. *Transmediale*. <https://archive.transmediale.de/content/the-finiteness-of-algorithms>
- Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of interaction in digital art*. The MIT Press.
- Lee, R. (2022). Art involving computers vs. computational art. In M. Carvalhais & L. P. Nunes (Eds.), *Espaço/programa* (pp. 41–47). FBAC.
- Lee, R. (2024). *Algorithm, image, art*. Atropos Press.
- Ludovico, A. (2023). *Tactical publishing: Using senses, software, and archives in the twenty-first century*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2001). *The language of new media*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2013). *Software takes command: Extending the language of new media*. Bloomsbury Academic.

- McAndrew, C. (2024). *The Art Basel & UBS market report 2024*. Art Basel; UBS.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding media: The extensions of man*. Routledge.
- Morton, T. (2013a). *Hyperobjects: Philosophy and ecology after the end of the world*. University of Minnesota Press.
- Morton, T. (2013b). *Realist magic: Objects, ontology, causality*. Open Humanities Press.
- Noë, A. (2015). *Strange tools: Art and human nature*. Hill and Wang.
- Paglen, T. (2024). Society of the Psyop, part 1: UFOs and the future of media. *E-flux*, (147), 1–8.
- Penny, S. (2017). *Making sense: Cognition, computing, art, and embodiment*. The MIT Press.
- Ribas, L. (2024). Objeto desafiante. In M. Carvalhais & L. Ribas (Eds.), *Arte, digital, academia, museu zer0* (pp. 21–36). Museu Zer0 & i2ADS.
- Rivero-Moreno, L. D. (2024). A arte dos novos meios, ou sobre definir o indefinível. In M. Carvalhais & L. Ribas (Eds.), *Arte, digital, academia, museu zer0* (pp. 133–150). Museu Zer0 & i2ADS.
- Wagner, S.-C. (2017). *Poetry: Challenging solitude and the improbability of communication*. de Gruyter.
- Wardrip-Fruin, N., & Montfort, N. (Eds.). (2003). *The new media reader*. The MIT Press.
- Zielinski, S. (2006). *Deep time of the media: Toward an archaeology of hearing and seeing by technical means*. The MIT Press.
- Zylinska, J. (2020). *AI art: Machine visions and warped dreams*. Open Humanities Press.

Este trabalho encontra-se publicado com a Licença Internacional Creative Commons Atribuição 4.0.