

A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais

Margarida Ribeiro Ferreira de Carvalho

Tese de Doutoramento em Ciências da Comunicação,

Especialidade de Comunicação e Artes

Setembro, 2014

Tese apresentada para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Doutor em Ciências da Comunicação, especialidade de Comunicação e Artes, realizada sob a orientação científica do Professor Doutor António da Nóbrega de Sousa da Câmara e da Prof.^a Doutora Patrícia Figueira Gouveia.

Apoio financeiro do Programa de Apoio à Formação Avançada de Docentes do Ensino Superior Politécnico (PROTEC).

Agradecimentos

Agradeço profundamente a orientação da tese *A Obra “Faça-você-mesmo”*: *Estética da Participação nas Artes Digitais* ao Professor Doutor António Câmara e à Prof.^a Doutora Patrícia Gouveia. O apoio incondicional que manifestaram ao longo das várias etapas da orientação bem como o rigor científico, a capacidade de visão, a generosidade e estímulo intelectual nortearam este trabalho e foram imprescindíveis para a sua realização.

A presente tese de doutoramento foi possibilitada pelo apoio da Fundação para a Ciência e Tecnologia (FCT) que se refletiu numa bolsa individual de doutoramento, ao abrigo do programa UT-Austin | Portugal, da qual abdiquei para usufruir da bolsa concedida no âmbito do Programa de Apoio à Formação Avançada de Docentes do Ensino Superior Politécnico (PROTEC), desenvolvido pelo Ministério da Ciência, Tecnologia e Ensino Superior (atual Ministério da Educação e Ciência) em articulação com o Conselho Coordenador dos Institutos Superiores Politécnicos. Deste modo, agradeço ao Instituto Politécnico de Lisboa e em particular à Escola Superior de Comunicação Social, onde leciono desde 1998, o apoio à minha candidatura ao PROTEC cuja bolsa permitiu viabilizar a minha dispensa parcial de serviço docente que se revelou fundamental para o trabalho de investigação e escrita desta dissertação.

A minha gratidão aos amigos, colegas e artistas que, em determinados momentos, contribuíram para este projeto de investigação: Annie Abrahams, António Lobo, Catarina Mota, Eunice Gonçalves Duarte, Igor Štromajer, Jorge Pereirinha Pires, Mafalda Eiró-Gomes, Maria José Mata, Miguel Leocádio e Paula Roush. Um profundo agradecimento à Gisela Miravent pela revisão do texto e pelo seu acompanhamento estimulante e generoso na etapa de finalização deste estudo. Agradeço, a todos os meus amigos e colegas, o permanente incentivo e as palavras de apoio e encorajamento que me acompanharam durante a escrita da presente tese.

A minha mais profunda gratidão é necessariamente para a minha família pelo seu apoio, generosidade e paciência no decurso deste longo processo, especialmente o Vitor Alves e o meu pai, António Carvalho.

Por fim agradeço aos meus alunos as interações e diálogos que temos mantido ao longo dos anos e que têm enriquecido e estimulado o meu trabalho académico.

Resumo

A Obra “Faça-você-mesmo”: Estética da Participação nas Artes Digitais

A presente dissertação de doutoramento propõe-se a analisar criticamente a noção de obra de arte participativa, traduzida pela designação de obra “faça-você-mesmo”, que apela à participação ativa e ao agenciamento do público que se tomam parte integrante do processo criativo engendrado pela obra. A nossa reflexão sobre a obra “faça-você-mesmo” insere-se no contexto da “cultura da participação” e da expansão dos *media* sociais e tem como principal objeto de estudo a obra participativa nas artes digitais.

Esta tese postula uma análise das práticas participativas nas artes digitais à luz de uma genealogia artística e crítica que atravessa o século XX e é marcada pela experimentação com a ativação do público e a abertura da obra, traduzindo-se numa instabilização de limites entre arte, quotidiano e sociedade.

A nossa abordagem metodológica enraiza-se numa tradição de pensamento crítico e interdisciplinar próprio das humanidades sendo que recorreremos à articulação entre teoria crítica e análise de casos concretos. Assim, de modo a compreender a experiência do público com a obra participativa, elaborámos um conjunto de conceitos que nos permitem conceber uma estética da participação nas artes digitais. Paralelamente, de forma a conhecermos o universo temático das práticas participativas nas artes digitais, criámos uma proposta de três linhas temáticas no âmbito das quais analisámos múltiplas obras concretas, colocando-as em relação com os seus contextos sociais, culturais e políticos.

As obras “faça-você-mesmo”, descritas nesta dissertação, tendem a situar-se numa posição intermédia entre os dois extremos das práticas artísticas autónomas “auto-reflexivas” e dos projetos artísticos comunitários, que visam facilitar discussões e sugerir soluções para problemas concretos. Algumas das obras participativas discutidas neste estudo possuem características em comum com a atitude “faça-você-mesmo” preconizada por determinadas formas de ativismo político, nomeadamente, a organização não-hierárquica, a autonomia e a participação direta dos voluntários.

Ao convocar a participação do público, a obra “faça-você-mesmo” constitui-se como um projeto dialógico de experimentação criativa que se pode articular com uma dimensão política. Porém, este estudo salienta que a obra de arte participativa deve ser vista à luz de uma tensão entre disrupção e incorporação, liberdade e controlo que caracteriza a dinâmica das redes digitais e do capitalismo contemporâneo.

A presente dissertação propõe de modo fundamentado três linhas de investigação futura. Primeiramente, a exploração do campo das práticas curatoriais e museológicas em ambientes participativos. Seguidamente, a análise do modo como o campo da arte contemporânea e a condição do artista vão evoluir sob a influência do acesso generalizado aos meios de produção e distribuição artística nomeadamente através da *World Wide Web*. Por fim, o estudo dos novos regimes de interação e expressividade das imagens nas redes digitais.

Palavras-chave: obra de arte participativa; obra “faça-você-mesmo”; artes digitais; arte contemporânea; estética da participação; cultura da participação; *media* digitais; *media* sociais.

Abstract

The “Do-it-yourself” Work: Aesthetics of Participation in Digital Arts

This PhD thesis proposes a critical analysis of the notion of participatory artwork, translated in the designation of “do-it-yourself” work, which calls for the active participation and the agency of the public that become an integral part of the creative process engendered by the work. Our reflection on the “do-it-yourself” work falls within the context of the “culture of participation” and the expansion of social media and has as its main object of study the participatory work in digital arts.

This thesis posits an analysis of participatory practices in digital arts in the light of an artistic and critical genealogy that runs through the twentieth century and is marked by experimentation with the activation of the public and the opening of the work, resulting in an unstableness of boundaries between art, everyday life and society.

Our methodological approach is grounded in a tradition of critical and interdisciplinary thinking in the humanities, being that we recurred to the articulation between critical theory and analysis of actual cases. Thus, in order to understand the experience of the audience with the participatory work, we developed a set of concepts that allow us to conceive an aesthetic of the participation in the digital arts. At the same time, in order to know the thematic universe of participatory practices in digital arts, we have created a proposal of three thematic areas within which we examined multiple concrete works, placing them in relation to their social, cultural and political contexts.

The “do-it-yourself” works, described in this thesis, tend to be in an intermediate position between the two extremes of the autonomous artistic “self-reflexive” practices and community art projects aimed at facilitating discussions and suggest solutions to concrete problems. Some of the participatory works discussed in this study have features in common with the “do-it-yourself” attitude advocated by certain forms of political activism, namely non-hierarchical organization, autonomy and direct participation of volunteers.

In calling for public participation, the “do-it-yourself” work constitutes itself as a dialogical project of creative experimentation that can be articulated with a political dimension. However, this study emphasizes that the participatory artwork must be seen in light of a tension between disruption and incorporation, freedom and control, that characterizes the dynamics of digital networks and contemporary capitalism.

This dissertation proposes three grounded lines of future research. First, the exploration of the field of curatorial and museum practices in participatory environments. Next, the analysis of how the field of contemporary art and the condition of the artist will evolve under the influence of widespread access to means of artistic production and distribution, namely through the World Wide Web. Finally, the study of new patterns of interaction and expressiveness of images in digital networks.

Keywords: participatory artwork; “do-it-yourself” work; digital arts; contemporary art; aesthetics of participation; culture of participation; digital media; social media.

Índice

Agradecimentos.....	I
Resumo.....	II
Abstract.....	III
Introdução e enquadramento metodológico.....	1
1.º Capítulo	
As artes digitais: a construção de uma definição.....	13
1.1. As tecnologias digitais como <i>medium</i> artístico.....	14
1.2. Imagem digital, simulação e estética “recombinatória”.....	15
1.3. A <i>performatividade</i> das artes digitais.....	24
1.4. Os “comportamentos” das artes digitais e a condição <i>pós-media</i>	27
1.5. Breve história tecnocientífica das artes digitais.....	35
2.º Capítulo	
A obra participativa nas artes digitais.....	50
2.1. A cultura da participação segundo Henry Jenkins.....	51
2.2. Artes digitais, <i>hacktivismo</i> e <i>Web 2.0</i> : disrupção e incorporação.....	61
2.3. A obra participativa nas artes digitais.....	69
3.º Capítulo	
Do choque à obra “faça-você-mesmo”: antecedentes de uma estética da participação nas artes digitais.....	83
3.1. O autor enquanto produtor e a decadência da aura segundo Walter Benjamin.....	84

3.2. A crítica da desvinculação social da arte protagonizada pelos movimentos históricos de vanguarda.....	93
3.3. O efeito de choque vanguardista e a ativação do público.....	96
3.4. Marcel Duchamp: o ato criativo como relação intersubjectiva.....	101
3.5. Da “obra aberta” à obra “faça-você-mesmo”: <i>happenings</i> e arte <i>intermedia</i> nos Estados Unidos da América.....	110
4.º Capítulo	
A estética da participação nas artes digitais	125
4.1. Estética de sistemas: o legado de Jack Burnham.....	126
4.2. Estética distribuída: redes e participação do público.....	134
4.3. A estética da relação participativa e o regime híbrido da percepção táctil e ótica.....	142
4.4. Estética da “imagem pobre” e da partilha.....	149
5.º Capítulo	
Temas emergentes nas artes digitais participativas	155
5.1. <i>Performance</i> e jogos de identidade em rede.....	156
5.2. Narrativas em ambientes <i>transmediais</i>	167
5.3. Territórios afetivos: ativismo e crítica da vigilância na era digital.....	179
Conclusão.....	195
Bibliografia citada.....	202
Bibliografia consultada.....	222
Lista de figuras.....	225