

Poetics in hybrid art

Artistic practices, collaborative exchanges

Denise A. Bandeira

Visual Arts Course Campus Curitiba II, Paraná State
University, Curitiba PR Brazil
denise.bandeira@unespar.edu

Bianca C. Orsso

Visual Arts Course Campus Curitiba II, Paraná State
University, Curitiba PR Brazil
bibsorss@gmail.com

Luiz A. Z Salgado

Visual Arts Course Campus Curitiba II, Paraná State
University, Curitiba PR Brazil
luiz.salgado@unespar.edu.br

Mateus F. L. Pelanda

Program in Technology and Society, Federal University of
Technology Paraná, Curitiba PR Brazil
mateuspelanda@gmail.com

ABSTRACT

This paper comments the process of creating a hybrid art installation, whose version, with the creative coding and interactive video, resulted in the artwork *Tela Transeunte* (2020). Therefore, it presents a brief reflection about the new media art and the hybrid art. Likewise, stands out the interdisciplinary, collaborative and shared mode of investigation, in addition to the use of open processes and codes, repositories and databases. Practices that operate between art, science and technology, also contributing to rupture the institutionalized systems and for reflection on artistic production.

CCS CONCEPTS

• Applied computing; • Arts and humanities; • Fine arts; • Media arts;

KEYWORDS

Art and technology, Creative coding, Hybrid art, Installation art

ACM Reference Format:

Denise A. Bandeira, Luiz A. Z Salgado, Bianca C. Orsso, and Mateus F. L. Pelanda. 2021. Poetics in hybrid art: Artistic practices, collaborative exchanges. In *10th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH 2021), October 13–15, 2021, Aveiro, Portugal, Portugal*. ACM, New York, NY, USA, ?? pages. <https://doi.org/10.1145/3483529.3483752>

1 APRESENTAÇÃO E REFLEXÃO: QUESTÕES SOBRE ARTE HÍBRIDA

O tema da arte híbrida foi originalmente avaliado pelo filósofo e químico norte americano Jerrold Levinson [5] que investigou o teor combinatório de processos artísticos e suas principais características, para definir esse tipo de produção. Tecendo relações históricas e de semelhanças com híbridos biológicos, o autor chega à conclusão de que “formas de arte híbridas são formas de arte decorrentes da combinação real ou da interpenetração de formas de arte anteriores” [5: 6]. Ainda, ao comentar uma relação histórica, mas sob a óptica pragmática, a semioticista brasileira Lucia Santaella [12]

aponta que, no final dos anos de 1980, o termo Hibridismo e suas derivações foram adotados por diferentes pesquisadores(as) para caracterizar fenômenos emergentes, como formações e misturas culturais, convergência das mídias ou combinações entre signos e, em especial, para denotar processos culturais e políticos em sociedades contemporâneas latino-americanas. No entanto, na América do Sul, grande parte desse pensamento a respeito do hibridismo sofreu forte influência do antropólogo Néstor García Canclini [1], cuja pesquisa reforça uma das perspectivas dos Estudos Culturais.

Canclini [1] mapeou o uso do conceito de hibridismo em diversos campos de conhecimento, tanto para descrever processos inter-étnicos e de descolonização – em questões da globalização, viagens e cruzamentos de fronteira –, quanto em fusões artísticas, literárias e comunicacionais. Canclini [1] defendeu que hibridização não era sinônimo de fusão sem contradições, mas ao contrário, pressupunha um modo de dar conta às formas particulares de conflito resultantes na interculturalidade do continente sul-americano: “A inovação estética interessa cada vez menos nos museus, nas editoras e nos cinemas, ela foi deslocada para as tecnologias eletrônicas, para o entretenimento musical e para a moda” [1: XXXV–XXXVI].

Nesse debate encabeçado por Canclini, as investigações artísticas ficavam desajustadas e permaneciam à margem, por integrar tecnologias, processos de criação e a potencialidade de hibridização, inovações necessárias para a sobrevivência cultural [1: XXXVI]. Em tal segmento, o processo de hibridização passa a iluminar processos políticos e identitários, tanto de acontecimentos locais quanto em formas de arte e comunicação transculturais e desterritorializadas: “Como as identidades de hoje, seus trabalhos são políglotas e migrantes, podendo funcionar em contextos diversos e múltiplos, e permitem leituras divergentes a partir de suas constituições híbridas” [2: 163].

Assim, pode-se considerar que, na continuidade das experimentações artísticas, com as trocas entre as linguagens, entre o moderno e contemporâneo, a hibridização acontece nos interstícios e entre diferentes campos de saber, a partir de trabalhos interdisciplinares e na oportunidade de pesquisas entre programadores e artistas.

Outro fator que influenciou o entendimento sobre o hibridismo na produção artística e se intensificou com a comunicação e as redes entre agentes do sistema da arte, em especial, nos anos de 2000 e 2005, ocorreu nas listas de discussão por trocas de e-mails. Os debates sobre essas denominações e características, serviram de apoio para estabelecer uma classificação e melhores condições de financiamento para novas formas de produção artística.

Publication rights licensed to ACM. ACM acknowledges that this contribution was authored or co-authored by an employee, contractor or affiliate of a national government. As such, the Government retains a nonexclusive, royalty-free right to publish or reproduce this article, or to allow others to do so, for Government purposes only.

ARTECH 2021, October 13–15, 2021, Aveiro, Portugal, Portugal

© 2021 Copyright held by the owner/author(s). Publication rights licensed to ACM.

ACM ISBN 978-1-4503-8420-9/21/10...\$15.00

<https://doi.org/10.1145/3483529.3483752>

Entre os precursores desse pensamento, com o aumento do número de envolvidos e o fortalecimento dessas posições, destacam-se as listas *Rhizome*¹ e *Syndicate*², ao abrirem espaço para participações críticas e reflexivas e a própria *Nettime*³ que agregou às práticas online, os encontros presenciais e as formas de comunicações impressas para o público em geral.

Nesse panorama internacional, juntamente com as transformações advindas das tecnologias de informação e comunicação, as ligações entre os participantes e a parcela de críticos, intelectuais e teóricos comprometidos com a cena, ajudaram a criar um estilo próprio e a partilhar interesses artísticos pelas redes. Em tal seguimento, por exemplo, foi instituído em 1994, o primeiro comitê de arte híbrida na Austrália, com o propósito de formalizar o apoio à *new media* e às formas híbridas de arte. Nesse período, pode-se observar que estudos apresentados para o desenvolvimento da *new media art* (NMA)⁴ ou arte digital pelo *Australia Council of Arts* [4] já consideravam que os modos de imbricação entre arte, ciência e tecnologia resultavam em trabalhos de arte híbrida e arte mídia.⁵ Outrossim, agentes da cena local da Malásia, os artistas Michael e Rahman [8] ao resgatarem uma concepção de arte híbrida, publicada no “*Hybridism Concept of Manifesto*”, avaliaram a formação e produção de trabalhos de arte híbrida, identificando a importância da integração entre cultura tecnológica de inovação, a multidisciplinaridade e a colaboração em laboratórios de pesquisa.

Portanto, nestes breves apontamentos, a movimentação e a articulação desses agentes que, em diferentes tempos e cenários locais e globais, inclusive com variadas condições tecnológicas e durante esse período, fomentaram debates, implementaram classificações e transformaram os modos de apoio à produção da *new media art* e da arte híbrida, enquanto conduziram processos inovadores no trânsito entre Arte, Ciência e Tecnologia.

Com o intuito de comentar resumidamente etapas e procedimentos de uma investigação nesse campo de estudo, especialmente, quanto aos processos de criação compartilhados entre essas áreas, apresenta-se a instalação *Tela Transeunte* (2020).⁶

2 PROCESSOS DE CRIAÇÃO: INVESTIGAÇÕES E POSSIBILIDADES

Neste estudo observa-se que a instalação *Tela Transeunte* (2020) surge a partir de uma metodologia investigativa, primeiro conduzida por experimentações com materiais e suportes tradicionais da pintura e, na sequência, por incorporação de elementos digitais interativos, análises reflexivas e críticas dos documentos e registros da prática e produção.

¹A lista (www.rhizome.org) foi criada por Mark Tribe em 1996 (Berlin - Alemanha) depois, transferiu-se para Nova Iorque (EUA).

²A lista (www.colossus.v2.nl/syndicate) foi criada no bojo do Festival Next 5 Minutes 2, em Roterdã (Holanda) por Andreas Broeckmann e Inke Arns.

³A lista internacional de discussão *Nettime* (www.nettime.org) foi aberta em 1995, era moderada nos seus primórdios, por Pit Schultz e Geert Lovink.

⁴As artes da mídia também podem envolver colaborações híbridas entre diferentes formas de arte incluindo as artes visuais, dança, música, literatura e teatro, bem como manifestações populares, formas culturais e disciplinas como ciência, arquitetura e história.

⁵O teórico brasileiro Arlindo Machado Erro! Fonte de referência não encontrada. defendeu o uso do termo *artemídia*, correlato em português para *media art*.

⁶Esta instalação foi resultante do trabalho de final de curso Licenciatura em Artes Visuais – Campus Curitiba II FAP / UNESPAR – sob o título: “Parafina e digital como meios moldáveis: caminhos para pensar processos em arte híbrida, 2020” (https://www.researchgate.net/publication/350055485_Parafina_e_digital_como_meios_moldaveis_caminhos_para_pensar_processos_em_arte_hibrida).



Figure 1: Experimento parafina e pintura sobre madeira com recorte

A pesquisa artística é cuidadosa, detalhada em várias etapas sucedâneas, reflete sobre os resultados, generalizando-os e, ao mesmo tempo, tem uma dinâmica própria que se caracteriza como volátil, incremental e emergente. As fases iniciais do trabalho se concentram em testar o comportamento dos materiais de pintura, parafina, tintas e solventes sobre diferentes suportes. Essas experiências são descritas e, na sequência, são os relatos e as anotações que compõem um arrazoado sobre o processo. Na avaliação de Salles [10], reunir observações sobre procedimentos não serve apenas aos artistas, mas também à comunidade externa e aos pesquisadores de outras áreas de conhecimento. Desde o início dessas ações investigativas, a documentação da artista contemplava a elaboração de mapas, diagramas e representações de linhas de tempo sobre o processo artístico. Esses documentos reunidos, além de compor um relato de experiências sobre as questões da materialidade e, especificamente, sobre a natureza da pintura, também, oferecem caminhos para sua avaliação crítica.

O processo de criação está dirigido como uma tendência para outros, na medida em que está inserido nas complexas redes culturais, tais como as comunidades de compartilhamento de códigos livres e abertos, com a participação de programadores, designers e artistas.

Assim, se estabeleceram redes que trocam conhecimentos específicos entre os participantes, cooperando em trabalhos interdisciplinares, operam para o detalhamento dos seus processos, especificidades quanto ao uso dos softwares e sobre os modos de fazer. Além disso, seus registros e diferentes tipos de arquivos possibilitam compreender os procedimentos adotados e constituem uma memória do processo, além de permitir a continuidade das experiências.

Destaca-se que, na primeira fase da investigação, ao tratar da linguagem da pintura, o principal material testado foi a parafina, em combinação com pigmentos, corantes, tinta acrílica e água. Essa etapa concentrou-se em explorar as propriedades físicas e químicas e o comportamento de cada material aplicado, o resultado desse acúmulo foi uma pintura matéria (Figura 1).

O interesse pela investigação dos materiais e das técnicas, cuja escolha e uso transportam uma carga histórica e cultural, foi propulsor de uma reflexão sobre a linguagem da pintura. Entre as experiências



Figure 2: Vista panorâmica da série Quimeras em ambiente de mata

com a parafina, destaca-se que o resultado da solidificação é um processo químico e, independe só da ação do artista, já que seu comportamento está condicionado à interferência de fatores, tais como: suas propriedades de combustível, sua condição ou não de estabilidade, da temperatura do ambiente, do tipo de suporte ou do pigmento com o qual o material foi combinado. Tantos os modos de criação em diferentes campos artísticos, desde os anos 2000, como muitas das manifestações culturais da contemporaneidade surgiram regidas por processos de combinação, tais como remix, fusões, colagens ou misturas, segundo o pesquisador e artista Lev Manovich [7].

No entanto, ao se revelar como um processo contínuo e extrapolar a discussão sobre o material e a visualidade, o trabalho *Tela Transeunte (2020)* incluiu uma experiência corporal e interativa a ser vivida pelo público. E, durante a etapa seguinte, a investigação combinou a codificação, com o software Processing (processing.org) e a projeção das imagens sobre o conjunto dos experimentos parafina e pintura, com modificações por interação com a presença de interatores. Sogabe [13] denomina as instalações interativas como sistemas em que acontece um diálogo físico do público durante o evento, modificando o trabalho. Essas alterações são possíveis por meio de diferentes comportamentos humanos, mediados por aparatos máqunicos. Nessa abordagem sobre as instalações, o autor classifica esse espaço como um ciclo incessante, no qual, um sistema digital recebe informações, processando e devolvendo ao ambiente uma nova informação.

Da combinação entre as linguagens da pintura e da codificação nascem trabalhos que ressignificam essas expressões, deslocando as estruturas iniciais dos objetos artísticos (e oriundos desse universo), gerando novas formas, fusões e simbioses entre coletivos, humanos e não-humanos. Esses processos podem ser compreendidos como hibridização ou arte híbrida [9]. Ainda, no princípio dessa investigação, a artista desenvolveu uma série de pinturas (Figura 2) e ao expor esses resultados, com o propósito de refletir sobre uma relação entre atores-humanos e não humanos, ocupou um ambiente de mata. Nessa localização já se pretendia estabelecer um diálogo híbrido entre a materialidade da pintura e as superfícies dos troncos, o emaranhando dos galhos e da vegetação, em conjunto com o lugar.

E, com isso, a artista propôs operações de deslocamento quanto aos modos de exposição ou aos próprios modelos de autoria: “A criação como rede pode, assim, ser descrita como um processo contínuo de interconexões, com tendências vagas, gerando nós de interação, cuja variabilidade obedece à princípios direcionadores” [11].

3 ESTRATÉGIAS DE CAMPO E DESAFIOS

Por fim, este artigo destaca e nomeia os principais elementos que compõe a instalação artística *Tela Transeunte (2020)*: sensor Kinect – que interpreta os movimentos dos interatores, transformando em sinais elétricos e enviando para o computador; computador – que recebe os sinais elétricos do sensor, transformando em dados, emulando a plataforma e mandando as informações para o projetor; projetor – que recebe os sinais e dados do computador, transformando em imagem e projetando sobre a tela; tela – que recebe a luz do projetor, devolvendo os movimentos e a subjetividade da experiência com a instalação para o interator (Figura 3).

Neste recorte sobre o modo de investigação, a configuração do trabalho e a experiência do interator, ressalta-se uma contribuição para a diversidade dos processos de criação e seus modos de documentação e de arquivamento, também, a possibilidade de maior integração entre os campos de estudo (arte, tecnologia, design, computação), desterritorializando os modos de conhecimento.

O desenvolvimento desta instalação possibilitou um trânsito de saberes entre as áreas, integrando um pensamento complexo, o que ressoa com a liberdade própria da arte e, questionando noções de autoria, contribuiu para ações de compartilhamento e para o acesso aberto aos modos de produção com as redes de troca.

Como delimitado pelo pesquisador e artista Edmond Couchot [3], o foco na interatividade se constituiu, desde o princípio, como uma das possibilidades de criação em arte e tecnologia, obtendo resultados que contribuíram com debates sobre a participação do interator e em estudos sobre a mediação de interfaces. Nessas condições, em muitos trabalhos da área, têm sido privilegiadas maior capacidade de ação, percepção e transformação do processo pelo interator (Figura 4).

Por outro lado, a new media art ampliou o pensamento sobre arte, além de contribuir com reflexões e novas implicações estéticas e sociais. Entre os temas abordados por esse trabalho, muitos são

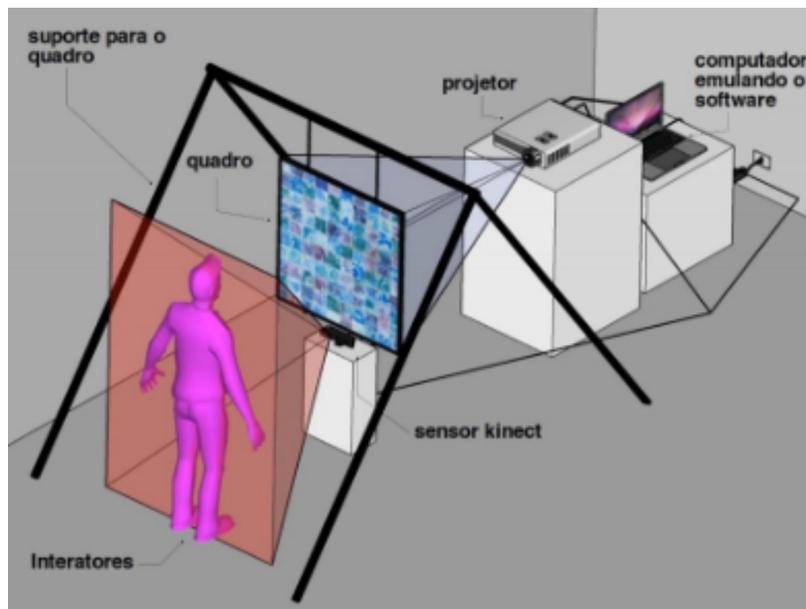


Figure 3: Representação esquemática dos elementos da instalação Tela Transeunte (2020)

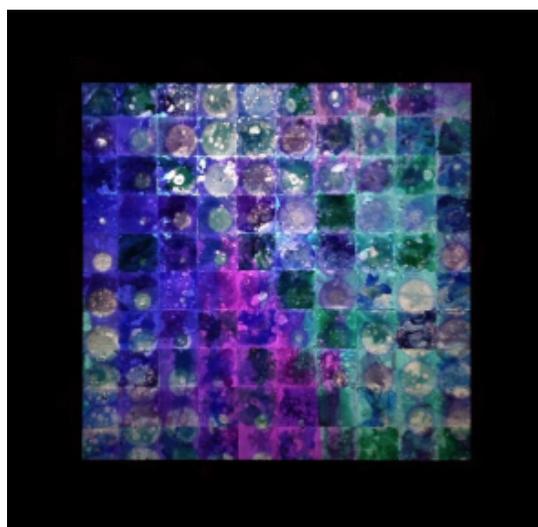


Figure 4: Registro da ação do público na instalação Tela Transeunte (2020)

emergentes, tais como ecologia, biopolítica e sistemas complexos. As superposições entre as camadas de texturas analógicas e digitais, compõe a instalação e derivam do processo de pintura e codificação (Figura 5).

Ao mesmo tempo em que as artes digitais conquistaram o meio artístico e cultural contemporâneo, a produção das linguagens tradicionais manteve seu impacto e importância, tanto quanto os processos em arte híbrida que combinam essas tendências, por procedimentos transversais e de entrecruzamentos.

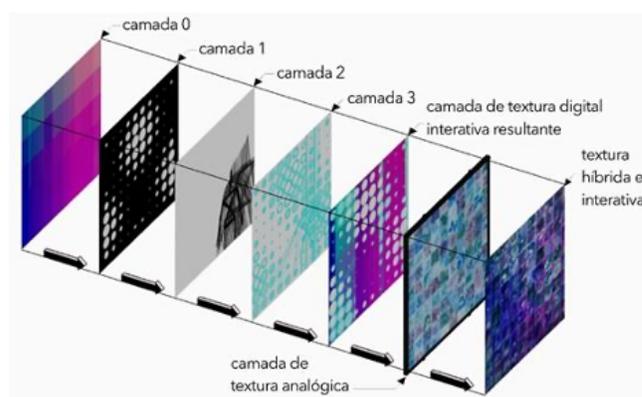


Figure 5: Representação da sequência e das combinações das texturas presentes na instalação Tela Transeunte (2020)

ACKNOWLEDGMENTS

Este projeto de pesquisa recebeu apoio do Programa de Iniciação Científica em Desenvolvimento Tecnológico e Inovação (PIBITI) da Universidade Estadual do Paraná. Bolsa: 9348.

REFERENCES

- [1] Néstor García Canclini. 2003. *Culturas Híbridas: Estratégias Para Entrar e Sair da Modernidade* (4a edição ed.). Edusp, São Paulo.
- [2] Néstor García Canclini. 2009. Refazendo passaportes: o pensamento visual no debate sobre multiculturalismo. *Arte Ens. - Rev. Programa Pós-grad. Em Artes Visuais- EBA UFRJ* 18, (2009), 156–165.
- [3] Edmond Couchot, 2003. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: Editora da UFRGS.
- [4] Andrew Donovan, Sarah Miller, and Elaine Lally. 2006. *New media arts scoping study: report to the Australia Council for the arts*. Australia Council, Australia. Retrieved July 16, 2021 from http://web.archive.org/web/20140212041213/https://www.australiacouncil.gov.au/_data/assets/pdf_file/0012/34104/New_Media_

- Scoping_Study_-_FINAL.pdf/
- [5] Jerrold Levinson. 1984. Hybrid Art Forms. *J. Aesthetic Educ.* 18, 4 (1984), 5–13. DOI: <https://doi.org/10.2307/3332623>
- [6] Arlindo Machado. 2002. Arte e Mídia: aproximações e distinções. *Galáxia Rev. Programa Pós-grad. Em Comun. E Semiótica* 4 (2002). Retrieved July 16, 2021 from <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/1289>
- [7] Lev Manovich. 2007. Understanding Hybrid Media. Retrieved July 16, 2021 from http://manovich.net/content/04-projects/055-understanding-hybrid-media/52_article_2007.pdf
- [8] Valerie Anak Michael and Khairul Aidil Azlin Abd Rahman. 2016. The artisan practices of integrating hybrid art knowledge. In *Proceeding 2th International Conference on creative media, design & technology (REKA 2016)*, 1–11.
- [9] Sandra Rey. 2011. Operando por cruzamentos: processos híbridos na arte atua. In *Anais do #10.ART Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília*.
- [10] Cecília Almeida Salles. 2004. *Gesto inacabado: processo de criação artística* (4a ed.). Annablume, São Paulo.
- [11] Cecília Almeida Salles. 2017. Da crítica genética à crítica de processo: uma linha de pesquisa em expansão. *Signum Estud. Ling.* 20, 2 (August 2017), 41–52. DOI: <https://doi.org/10.5433/2237-4876.2017v20n2p41>
- [12] Lucia Santaella. 2008. A ecologia pluralista das mídias locativas. *Rev. FAMECOS Mídia Cult. E Tecnol.* 37 (2008), 20–24.
- [13] Milton Sogabe. 2011. Instalações interativas mediadas pela tecnologia digital: análise e produção. *ARS São Paulo* 9, 18 (2011), 60–73.