

# Cidad'ART+: A/r/tografia na Fotografia Digital Generativa

Miguel Lima  
Universidade Aberta  
[miguel.lima@uab.pt](mailto:miguel.lima@uab.pt)

Mirian Tavares  
Universidade do Algarve  
[mtavares@ualg.pt](mailto:mtavares@ualg.pt)

Luís Teixeira  
Universidade Católica  
[lteixeira@ucp.pt](mailto:lteixeira@ucp.pt)

## Resumo

A Investigação Baseada em Arte (IBA) e a Investigação Educacional Baseada em Arte (IEBA) aplicam-se à fotografia digital contemporânea, como são exemplo a aplicação do método a/t/gráfico ao projeto “Cidad'Art+”. O projeto utiliza o método a/r/tográfico como uma ferramenta para integrar processos criativos na fotografia digital, e a a/r/cografia como metodologia prática, com efeito em artefactos visuais experimentais pós-fotográficos, promovendo a relação entre estética, técnica e tecnologia no contexto da média-arte digital. O projeto “Cidad'Art+” é um exemplo que utiliza fotografia digital generativa para criar imagens manipuladas digitalmente. Estes artefactos digitais generativos integram motivos do quotidiano urbano com poemas e com o som ambiente. Por meio da IBA e IEBA, o projeto expande os limites da fotografia digital e contribui para a formação de artistas. O estudo mostra que esses métodos ajudam a entender a relação entre tecnologia, arte e sociedade, promovendo inovação e reflexão crítica na fotografia digital generativa. Uma forma de promover a democratização artística na fotografia digital contemporânea.

**Palavras-chave:** investigação baseada em arte; investigação educacional baseada em arte; a/r/tografia; a/r/cografia; fotografia digital generativa.

# Cidad'ART+:

## A/r/tography in Generative Digital Photography

Miguel Lima  
Universidade Aberta  
[miguel.lima@uab.pt](mailto:miguel.lima@uab.pt)

Mirian Tavares  
Universidade do Algarve  
[mtavares@ualg.pt](mailto:mtavares@ualg.pt)

Luís Teixeira  
Universidade Católica  
[lteixeira@ucp.pt](mailto:lteixeira@ucp.pt)

### Abstract

Art-Based Research (ABR) and Art-Based Educational Research (ABER) are applicable to contemporary digital photography, as exemplified by the implementation of the a/r/tographic method in the project “Cidad’Art+”. This project employs a/r/tography as a tool to integrate creative processes within digital photography, alongside a/r/cography as a practical methodology, resulting in experimental post-photographic visual artifacts. It fosters the interplay between aesthetics, technique, and technology within the context of digital media art. The “Cidad’Art+” project utilizes generative digital photography to produce digitally manipulated images. These generative digital artifacts combine motifs from urban daily life with poetry and ambient sound. Through ABR and ABER, the project expands the boundaries of digital photography and contributes to artist education. The study demonstrates that these methodologies enhance understanding of the relationship between technology, art, and society, promoting innovation and critical reflection in generative digital photography. This approach serves as a pathway to advance artistic democratization in contemporary digital photography.

**Keywords:** art-based research; educational art-based research; a/r/tography; a/r/cography; generative digital photography.

## **Introdução**

A Investigação Baseada em Arte (IBA) e a Investigação Educacional Baseada em Arte (IEBA) são abordagens que combinam a criação artística com pesquisa e ensino em arte. A fotografia digital contemporânea permite que utilizadores de equipamentos fotográficos digitais explorem novas formas de criar e pensar. Artistas multifacetados exploram o património cultural e artístico das cidades, promovendo o bem-estar e diversidade socio-cultural urbana. O recurso ao método a/t/gráfico no projeto "Cidad'Art+", são um exemplo que nos propomos a explorar.

Interessa compreender como a IBA e a IEBA ajudam a formar artistas em fotografia digital generativa.

### **O método a/r/tográfico aplicado à fotografia digital**

A a/r/tografia é um método que combina os papéis de artista, investigador e professor. Segundo Dias e Irwin (2012), é essencial para pesquisas qualitativas em artes, permitindo que o processo criativo seja ao mesmo tempo o objeto e o resultado da investigação. Na fotografia digital, a a/r/tografia é usada para documentar como os artefactos são pensados e contruídos.

O método a/r/tográfico, proposto por Rita L. Irwin, é uma abordagem prático-teórica que integra as identidades do artista (*art* – A), investigador (*research* – R) e professor (*teacher* – T), em um processo contínuo e relacional de investigação. Fundamentado na arte como pesquisa e na pesquisa como prática pedagógica, ele opera por meio de vetores que orientam a criação de sentidos em contextos educativos, artísticos e sociais. Esses vetores, descritos por Irwin como "contiguidade, inquérito vivo, aberturas, metáfora/metonímia, reverberações e excesso", funcionam como eixos dinâmicos que conectam.

A contiguidade é a sobreposição fluida entre arte, pesquisa e ensino, sem hierarquias fixas. O inquérito vivo, a investigação como processo orgânico, alimentado por experiências corpóreas e reflexões em constante transformação. As aberturas, os espaços de ambiguidade e possibilidade, onde perguntas são mais importantes que respostas. A metáfora/metonímia, o uso de linguagem poética para criar conexões simbólicas (metáfora) e relações de proximidade (metonímia) entre conceitos. As reverberações, os ecos e ressonâncias que a prática artística provoca em contextos sociais e subjetivos. O

excesso, tudo o que escapa ao controle, permitindo que o inesperado transforme a pesquisa.

Esses vetores não são etapas lineares, mas campos de força que se entrelaçam, criando redes de significado onde a produção de conhecimento emerge da experimentação estética, do diálogo crítico e da *práxis* pedagógica comprometida. Como afirma Irwin, a a/r/tografia "é um verbo", uma ação que transborda fronteiras disciplinares, convidando à coautoria com o mundo.

Pedro Alves da Veiga (2021) propõe a utilização de um método complementar, baseado no método a/r/tográfico, a a/r/cografia, exposto como ferramenta de investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. O artista, investigador e professor define a a/r/cografia como “uma proposta de amplificação da a/r/tografia que visa enquadrar o trabalho de investigação criativa sob três focos: a arte (*art* – A), o investigação (*research* – R) e a comunicação (*communication* – C)” (Alves da Veiga, 2021, p.17), centrando-se numa abordagem prática estruturada em 7 etapas “generativas”: Inspiração (1); Gatilho (2); Intenção (3); Conceptualização (4); Prototipagem (5); Teste (6); e Intervenção (7).

Artistas, estudantes e investigadores desenvolvem artefactos visuais experimentais que vão além da fotografia tradicional, usando tecnologia digital para transformar imagens com um objetivo específico, não necessariamente documental.

Os projetos de média-arte digital podem adotar técnicas clássicas, como a fotografia e a poesia, aplicando ferramentas digitais, como a pós-produção digital generativa, obtendo como resultado obras híbridas.

### **Processo criativo do projeto generativo "Cidad'Art+"**

O projeto “Cidad’ART+”, da autoria de Miguel Carlos Lima, visa a integração da fotografia digital com a pós-produção generativa, através de artefactos digitais interativos que combinam a imagem fotográfica e o áudio ambiente, com poesia.

A manipulação das fotografias em pós-produção com ferramentas generativas, como Processing ou P5.js, ampliam as potencialidades de expressão pela inclusão de novas e renovas técnicas de manipulação digital. Ao incorporar motivos de poemas clássicos, como versos que refletem a cultura local ou motivam a reflexão crítica sobre a ação humana nos meios urbanos, reforça-se a pertinência dos elementos capturados pela lente,

vertidos em artefactos que se revestem de um sentido figurado e despertam a reflexão social e cultural. A relação das fotografias com som ambiente, por exemplo, o barulho das ruas ou do vento, transporta o espectador para um ambiente imaginário que sugere o revivalismo de momentos e emoções emancipadas da génese humana.

O exemplo da Figura 1 ilustra o projeto através da série cidade'ART+Porto, a aplicação do projeto à fotografia urbana da cidade do Porto, em Portugal.



*Figura 1- ciudad'ART+ Porto - exemplo do projeto de fotografia generativa*

Estes artefactos digitais generativos assumem uma posição ativista, transmitindo mensagens que conduzem os espectadores à reflexão crítica sobre a presença urbana nas cidades e a forma como pessoas, animais e objetos coabitam no tempo e espaço.

O projeto adota o método a/r/cográfico, contribuindo para a IBA e IEBA, na medida em que expande os limites da fotografia digital e contribui para a formação de artistas, fomentando a integração com a arte generativa através da aplicação de diferentes formas de criação artística. Há um contributo significativo na promoção da democratização artística através da fotografia digital contemporânea e de práticas artísticas híbridas.

A IBA e a IEBA permitem que o artista documente e reflita sobre o processo criativo. No projeto utiliza-se o método a/r/cografico para analisar como a fotografia, a poesia e o som mudam a narrativa visual em torno do objetivo espetado.

**Método a/r/cográfico aplicado ao projeto Ciudad'ART+**

O projeto “Cidad’ART+” recorre à a/r/cografia, de Alves da Veiga (2021), para delinear o processo criativo nas 7 etapas seguintes.

### **Inspiração**

Inspiração (1) é a primeira etapa do processo criativo e é muito importante porque gera o “combustível” motivacional, conectando questões profundas do artista com o processo, define uma direção estética e promove a inovação disruptiva.

Esta fase baseou-se no estudo da fotografia urbana e no interesse pessoal no registo fotográfico documental e artístico de eventos, momentos e locais, bem como em temáticas relacionadas com a evolução das cidades como a digitalização, as *smart cities*, cidades criativas, sustentabilidade e arquitetura.

Seguem alguns exemplos de fotógrafos inspiradores. O fotógrafo norte americano Alex Webb, com o livro *The Suffering of Light* (2011), retratando cidades como Istambul, Cidade do México e Nova York, onde explora tensões sociais e culturais. O fotógrafo documental britânico Martin Parr, conhecido pelo estilo satírico e colorido, focado no cotidiano bizarro e nos hábitos urbanos, ativista na crítica ao consumismo e a globalização em cidades como Londres e Xangai. O fotógrafo contemporâneo Alan Schaller, cofundador da *Street Photography Internation*, dedicado ao estilo monocromático, com foco na vida em ambientes urbanos, reconhecido por entidades como a Leica e a editora TeNeues.

As principais características desta fase remetem para critérios de subjetividade, onde a inspiração foi filtrada pelas percepção e perspectiva do artista, de transcendência, relacionada com o acaso ou ideias furtivas, de fontes inesperadas ou contacto casual, a transitoriedade, que obriga ao registo fugaz em esboços, anotações, fotografias ou gravações, a multissetorialidade dos estímulos e a conexão com as fases de conceitualização e prototipagem.

O projeto teve diversas fontes de inspiração, internas e externas, desde emoções a memórias e questões do fórum filosófico, a elementos externos como os padrões orgânicos da natureza, a arte e cultura dos meios e dos artistas, o contexto urbano, social e político, a tecnologia e conflitos sociais.

Foi uma fase na qual emergiram várias ideias, disruptivas e complementares, que motivaram busca ativa pro conhecimento e experimentação, desencadeando no autor uma

recepção passiva, ao se deixar surpreender por *insights* inesperados, um brotar de ideias e a necessidade de registo documental em diários criativos, a colaboração com outras pessoas e a troca de ideias de forma a perceber a pertinência, importância e profundidade dos temas, e a experimentação livre que, numa fase inicial, abraçava técnicas, tecnologias, plataformas e matérias distintos.

Os principais desafios que o artista enfrentou foram a efemeridade, com a probabilidade de as ideias desaparecerem se não fossem capturadas rapidamente e de forma estruturada, a sobrecarga sensorial, motivada pelo excesso de estímulos que tinham um efeito inibidor e paralisante, ao invés de motivador e dinamizador, e os bloqueios criativos, na maior parte dos casos desencadeados ansiedade inerente à pressão psicológica em “encontrar inspiração” e absorver conhecimento.

Para contrair os desafios que inibiam a inspiração, o autor praticava a observação atenta, combinava referências, explorava novos ambientes e antigos ambientes em rotas alternativas, reinterpretava ideias alheias segundo os seus conceitos e conhecimentos, numa técnica conhecida como “roubo criativo”, e permitia-se colecionar fragmentos desconexos num “baú de motivos” que tentava combinar posteriormente.

O “roubo criativo” gera o receio de plágio. Esta é uma linha ténue com a qual o artista tem de lidar. Há projetos semelhantes, principalmente a nível técnico, que poderiam calcar a linha do plágio, não fosse a assunção do conceito de que a inspiração transforma e personaliza as referências, enquanto o plágio copia sem reinterpretação. A chave está na autoralidade e no diálogo crítico com as fontes.

A fase de inspiração artística é o solo fértil onde as sementes da criação germinam. Não se trata de esperar passivamente por um "momento eureka", mas de cultivar um estado de receptividade ativa, onde o ordinário se transforma em extraordinário por meio do olhar singular do artista.

### **Gatilho**

A etapa do Gatilho (2) parte de estímulos internos ou externos que desencadearam ideias, *insights* ou conexões mentais, impulsionando a geração de conteúdo, ideias e soluções como foco no desenvolvimento de obras criativas. Como elemento catalisador, que "ativa" a imaginação, rompeu bloqueios e abriu novas perspetivas durante a construção da ideia do projeto “Cidad’ART+”. Compilou um conjunto de características como o

estímulo sensorial, experiências pessoais, referências culturais, paradoxos e conflitos sociais, políticos e urbanos, dotados de uma dada imprevisibilidade.

Nesta fase conectaram-se ideias aparentemente desconexas, desafiou-se a rotina, rompem padrões mentais, incentivando a experimentação fotográfica e de pós-produção generativa, assim como a ampliam da percepção, revelam detalhes com significados ocultos no cotidiano.

Destaco o ponto de contacto com técnicas de arte generativa em Processing, uma linguagem de programação de código aberto e ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) utilizada na construção de obras de arte eletrónica. Este contacto com o ensino noções básicas de programação em JAVA, conduz-me a explorar a plataforma P5.js, na qual tento integrar as fotografias com texto e áudio, em artefactos visuais experimentais, que serviram de base para o Diário Digital de Bordo. Nesta etapa subsistiu o risco de *clichês* criativos, mitigados pela investigação e aprofundamento dos elementos e dos temas, de forma a reinterpretar a estímulo com originalidade, como, por exemplo, Sebastião Salgado faz ao transformar questões sociais em imagens épicas.

### **Intenção**

A etapa seguinte, Intenção (3), assentou num propósito comunicativo consciente e na motivação subjacente que orienta para a criação do projeto. Funcionou como uma "bússola" que direciona escolhas estéticas, técnicas, narrativas ou conceituais, definindo o porquê e para quê de uma expressão criativa. A intenção foi implícita na obra, e está intimamente ligada aos valores, desejos e preocupações do artista.

Entre as características desta etapa destacam-se posições relevantes. A direção para a mensagem de consciência social nos meios públicos urbanos, a relação com os elementos do quotidiano, hábitos e a essência das cidades, em estreita relação com o ecossistema artístico e cultural. A profundidade conceitual que conecta a forma, pela técnica, ao conteúdo explícito na mensagem. A autenticidade pelo "olhar" do autor e criação poética assente em estruturas clássicas. E a flexibilidade que considera a evolução e aprimoramento da intenção ao longo do processo criativo e de investigação.

Nesta fase importa o comprometimento, coesão, capacidade de superação de bloqueios e o diálogo com o contexto, na medida em que permite responder a questões socioculturais. Evitou-se intenções demasiado rígidas que limitassem a espontaneidade e a inovação,

bem como excessos de ambiguidade que levassem à desconexão entre as obras ou ambiguidade excessiva que conduzissem à falta de percepção sobre a mensagem, emissor e recetor, e/ou dificuldades de percepção.

A intenção criativa está em constante reinvenção, motivada pela autorreflexão, baseada, muitas vezes, em *feedback*, pela investigação contextual e conceptual que acompanha o processo criativo, motivando necessidades de redefinição da mensagem e da estrutura criativa, suportada também no cenário cultural, histórico e social de cada cidade ou do público-alvo, sujeito a experimentação guiada, como são exemplo experimentos técnicos, e pelo diálogo com novas referências, de outros autores e criadores.

Subsiste a necessidade de alertar o público para a necessidade de repensar o nosso lugar nas cidades contemporâneas, ambientes urbanos, sociais e culturais em constante mutação e com necessidade emergente de equilibrar a pegada humana com o meio ambiente e o uso racional do tempo e do espaço na vida quotidiana das pessoas, sem esquecer a presença história de elementos clássicos que constituem a essência dos lugares e, como tal, devem igualmente ser preservados sobre pena das cidades do futuro perderem a sua identidade no meio digital.

### **Conceptualização**

Segue-se a etapa de Conceptualização (4), onde se pretendeu desenvolver um estilo visual único a partir de influências diversas. Do processo cognitivo de formar conceitos, ideias ou representações abstratas a partir da organização e interpretação de informações, experiências ou observações, adveio a transformação de elementos concretos ou complexos em estruturas mentais simplificadas e compreensíveis.

Esta fase permitiu analisar, comparar e sintetizar informações, incorporando conceitos que facilitam o diálogo e o entendimento mútuo, assim como dinamizam a inovação, criando conceptualizações que podem levar a descobertas, obras artísticas experimentais e soluções tecnológicas.

Houve características fundamentais para esta etapa. A abstração, que permitiu isolar características essenciais, fenómeno ou experiência, ignorando detalhes irrelevantes. A generalização, que conduziu à criação de categorias ou classes que representam múltiplas instâncias, como o conceito de “liberdade”, “cidade” e “arte”. A sistematização, que permitiu organizar ideias em estruturas lógicas ou teóricas coerentes. E a aplicação que

dinamizou conceitos para resolver problemas, comunicar ideias ou criar novos conhecimentos.

Esteve sempre presente a intenção de desenvolver um estilo visual único e inovador, a partir de influências consolidadas, teorias clássicas e temas atuais, de forma a integrar o público com a obra, comprometendo-o com o propósito suamente à intenção.

### **Prototipagem**

A etapa da Prototipagem (5) remete para o processo de criação de versões preliminares, experimentais ou modelos de teste para explorar ideias, técnicas ou conceitos antes da realização de uma obra final. É uma prática que combina experimentação, reflexão e ajustes contínuos, permitindo ao artista validar hipóteses, identificar problemas ou descobrir caminhos inesperados. A prototipagem ganhou relevância nas artes como ferramenta de investigação criativa.

A prototipagem digital e conceptual conduziu ao experimento e, conseqüente estudo que levou ao reconhecendo do potencial e limitações das ferramentas, técnicas e tecnologias utilizadas, dando lugar à (re)criação de abordagens e metodologias. Esta etapa obrigou a repensar as anteriores de forma construtiva e incremental, garantindo que a intenção permanecia intacta e que a mensagem fosse mais consistente e de fácil percepção, promovendo a comunicação eficaz e eficiente com o público.

As principais características assentam no seu carácter exploratório, onde se testaram materiais, formatos ou narrativas sem compromisso com um resultado definitivo, na iteração, onde versões sucessivas refinaram a ideia original, incorporando falhas e *insights*, na transdisciplinaridade, área que envolveu tecnologias digitais, técnicas manuais e a colaboração com outras áreas do conhecimento, e na documentação, o processo de registo para análise crítica.

Durante esta fase evitou-se investir tempo em recursos e ideias inviáveis ou para as quais o artista não tinha expectativa de adquirir conhecimento suficiente em tempo útil, evitou-se dispersar em estilos diferenciados que levariam a perda de tempo, embora fosse parte do processo exploratório de criação artística, dado que o artista estava ao mesmo tempo em fase de aprendizagem e criação, focou-se na comunicação de ideias evitando dispersar por ideias e conceitos envolventes, mas dispersos, e exploraram-se outras obras e técnicas

digitais de forma a compreender os erros acidentais e reconhecer, ou não, o seu potencial técnico e artístico.

Neste etapa o foco era criar arte contemporânea e, para tal, houve necessidade de explorar tecnologias emergentes, como realidade virtual, prototipagem com recurso a inteligência artificial, e modelos experimentais que permitissem protótipos rápidos e imersivos. O processo de investigação foi constante e obrigou a repensar todas as etapas anteriores. Procurou-se estabelecer objetivos claros, usar materiais acessíveis, abraçar o provisório como se da obra final se tratasse, e colaborar com familiares e amigos para obter reações que permitissem otimizar a mensagem.

Os principais desafios foram a gestão de tempo, porque a prototipagem quanto mais detalhada era mais obrigava a investigar e explorar as técnicas e tecnologias, a rigidez mental do artista, preso a conceitos clássicos de fotografia analógica e de pós-produção digital, que “sufocava” a espontaneidade, e a expectativas sobre o *feedback*, aliado ao receio de que os experimentos fossem considerados obras finais.

Esta etapa foi a ponte entre intuição e realização, transformado incertezas em oportunidades, equilibrando planeamento e acaso, e revelando que, na arte, o caminho muitas vezes é tão significativo quanto o destino.

### **Teste**

A fase de Teste (6) é o estágio de experimentação e validação em que a obra “Cidad’ART+” se encontra. Uma obra inacabada, portanto, mas cujo processo de concessão é tão, ou mais, importante do que o resultado.

Nesta fase estão a ser validados aspetos técnicos, conceituais ou sensoriais da obra antes de considerá-la finalizada. Essa fase envolve a aplicação prática de ideias, a identificação de ajustes necessários e a exploração de como a obra interage com seu contexto digital. Contudo, a pressão psicológica para concluir a obra é uma constante no processo criativo que assume agora um estágio definitivo.

Para testar a obra são criados artefactos digitais e enviados e pessoas conhecidas de forma a extrair o *feedback* sobre o impacto, não necessariamente estético, mas sobretudo conceptual e ativista, inerente na mensagem subjacente nos artefactos. Esta é na verdade a primeira fase de teste, segue-se o estudo da integração da obra de arte em galeria virtual, através da exploração de ambientes imersivos, realidade virtual e realidade aumentada.

As principais características desta fase focam-se na experimentação controlada de variáveis e ambientes específicos e complementares, na iteração crítica que conduz à repetição de processos com ligeiros ajustes de forma aprimorar o resultado, na receção de *feedback* externo que permita detetar falhar ou oportunidades de melhoria, e análise da adaptação contextual, validando como a obra se comporta em diferentes ambientes.

Diferente da prototipagem, que é mais focada em modelos preliminares, o teste aqui pode ocorrer em obras já avançadas, visando refinar detalhes ou prever impactos. Os principais objetivos passam por validar conceitos, antecipar problemas e otimizar o impacto emocional e a comunicação entre o artista, a obra e o público.

Os testes incorporam materiais, equipamentos, aspetos técnicos, testes conceituais e contextuais. Importa definir a forma definitiva de expor, o uso dos materiais físicos a sua durabilidade, a forma de interação digital, os sensores e atuadores necessários à interação e experiência imersiva, a interatividade do público com a obra, as exposições preliminares, a relação cultural e artística e o diálogo com o ambiente, o ambiente real e virtual, ou misto, em que pode ser exposta e como se comporta autonomamente, em ambiente não totalmente controlado, como o ambiente de prototipagem.

Uma das principais inspirações do autor para a prestação da obra provém de Olafur Eliasson e do projeto The Weather Project (Tate Modern). O autor testa intensamente a interação entre luz, água e percepção em laboratórios antes das instalações, criando ambientes imersivos distintos e controlados, ao mesmo tempo em que reduz a probabilidade de falha e garante que o conceito real se aproxime do esperado.

Os principais desafios sentidos depreendem-se com a subjetividade artística, como medir o “sucesso” da obra, o acesso recursos, do ponto de vista económico, de disponibilidade e tempo, e de acesso a tecnologia e equipamentos, a imprevisibilidade da relação da obra com o público, o espaço e o foco na mensagem, e o equilíbrio entre a intenção e a adaptação, ajustando a obra para um público desconhecido. Alguns destes desafios são, nesta fase do projeto, hipotéticos, mas representativos da necessidade de planear para tentar prever e controlar as condicionantes de sucesso.

No processo criativo é muito importante reduzir riscos, evitando falhas e utilizando técnicas e tecnologias com menor probabilidade de falha, aprimora a comunicação de forma que a mensagem não se perca em “ruídos” técnicos e estéticos, fomentar a inovação

que podem conduzir a descobertas acidentais interessantes e úteis para o projeto, bem como estar preparado para o imprevisível.

O foco tem sido não perder a ligação à intenção original, à medida em que há necessidade de proceder a ligeiros ajustes. Por exemplo, Alan Schaller aprimora contrastes em preto e branco para destacar formas urbanas, procedendo a ligeiras correções em função do suporte no qual são apresentadas as fotografias, mas sem que a imagem perder a sua essência e intenção artística.

O projeto “Cidad’ART+” tem vindo a sofrer ligeiras alterações, sobretudo ao nível do código, de forma a garantir a adaptação a vários suportes e formatos de ecrã, assim como a formatos de impressão e difusão digital, sobre os quais ocorrem problemas substanciais do ponto de vista técnico, com limitações técnicas que levam ao estudo e a repensar etapas anteriores.

Para esta fase do projeto Cidad’ART+, contribui a experiência do autor no projeto [IN]AQUA, através da exposição do artefacto “BebeD’ouro” na exposição [IN]Tangibiliades Digitais, que decorreu no Convento do Espírito Santo, em Loulé, em 2021. Da exposição resultaram necessidades de melhoria que consolidam o processo de aprendizagem e reforçam o estudo.

### **Intervenção**

A fase de intervenção (7) é a fase final. Refere-se ao momento de exposição dos artefactos de “Cidad’ART+”, o momento de interação da obra com o público, em que o artista atua diretamente em um espaço, contexto ou sistema específico, modificando-o temporária ou permanentemente para provocar reflexão, questionamento ou transformação. Essa fase é marcada pela interação crítica com o ambiente (urbano, natural, institucional ou social), muitas vezes desafiando normas estéticas, políticas ou culturais.

As principais características desta fase depreendem-se com a contextualidade, a criação da obra a partir de um lugar e em situação específica, a efemeridade do evento, a interatividade com o público e o ambiente, a intenção crítica inerente a questões sociais, políticas e ambientais, e a adaptabilidade a imprevistos ou mudanças, motivadas ou não pela reação do público.

Nesta fase importa atentar às seguintes fases. A pesquisa contextual, através do estudo do local, a sua história, a dinâmica social e os potenciais impactos e conflitos. A conceção,

através do desenho da ideia, o alinhamento técnico e o aprimoramento que visa a mensagem de viabilidade. A execução, no âmbito a implementação prática, a colaboração técnica e a relação com as comunidades técnicas, sociais, políticas, ativistas e filosóficas. A documentação, através do registo fotográfico, de vídeo ou relatos, públicos ou privados. E a reflexão pós-ação, que implica a análise do impacto gerado em diálogo com o público ou através de mecanismos de recolha de comentários e *feedback*.

É importante para o processo criativo a democratização da arte, o ativismo estético, a experimentação radical e o diálogo efêmero. A democratização da arte leva a arte para fora das galerias, ou a novas galerias digitais de livre acesso por públicos diversos, com ou sem conhecimento prévio sobre a arte em si. O ativismo estético eleva a obra de arte a ferramentas de mudança social. A experimentação radical permite testar as ideias em escala real, sem limitações de oficina. O diálogo efêmero valoriza o processo de criação sobre o objeto, como na filosofia *arte povera*.

Uma obra como “Cidad’ART+” pretende ter impacto urbano e, como tal, privilegia a arte urbana e a exposição digital para difundir as mensagens que transporta. Como arte urbana, de contexto social, envolve pessoas e comunidades no processo criativo, focando a memória coletiva e a reflexão conjunta. Por sua vez, também pertence coexistir em ambiente digital, através da integração com a realidade virtual e a realidade aumentada, em contexto imersivo, através de ambientes virtuais.

Os desafios aumentam o risco e a complexidade, mas também enaltecem o processo criativo e valorizam o resultado, a obra de arte. Há desafios legais, com risco de intervenções não autorizadas, que levantam questões emergentes em função do país ou comunidade onde o autor atua. No âmbito da fotografia, são exemplo as limitações legais impostas em Portugal pelo Código dos Direitos de Autor e o Regulamento Geral sobre Proteção de Dados (RGPD), com implicações sobre a criação artística, o capital intelectual, os direitos patrimoniais e morais do autor, bem como os seus direitos, o licenciamento, a tipologia das obras, os direitos conexos e de terceiros, a definição de crime e conceitos de usurpação e violação dos direitos do autor, os bancos de imagens públicas e a proteção tecnológica, bem como a limitação voluntária dos direitos de personalidade, a ordem pública e a possibilidade de livre revogação, o consentimento tácito e a dispensa de consentimento, a finalidade e a reserva de intimidade e privacidade, a publicação e a difusão pública generalizada, bem como as políticas de proteção de dados e a prática de atos ilícitos, relacionados com a fotografia. Acrescem os desafios éticos,

com o risco de apropriação cultural ou exploração indevida, passível de deturpar o propósito que o artista verte na obra. A segurança das obras em espaços públicos, mesmo que digitais, com vandalismo, furto ou alteração não autorizada. Tal como a interpretação do público, a sua compreensão e banalização.

A fase de intervenção artística é arte em estado de urgência, onde a criação se mistura com ação, política e vida. Seja um lambe-lambe em um muro ou uma instalação multimídia, ela revela que a arte não é apenas objeto, mas gesto transformador — uma pergunta aberta ao mundo.

Das fases de prototipagem, Teste e Intervenção resultam filtragens que podem dar origem a nova inspiração e, conseqüentemente, a novos projetos.

A interação “generativa” entre as etapas do processo criativo não é destrutiva, como acontece em obras de arte clássicas como a pintura ou escultura, mas sim incremental e (re)critiva, na medida em que permite aprimorar o artefacto com foco na Intenção subjacente ao processo criativo, incorporando o processo de investigação e aprendizagem contínua. Esta particularidade do processo criativo em arte digital multiplica a possibilidade de criação de novos e renovados artefactos, contribuindo assim para a democratização da arte, tal como para a dinamização do processo de investigação e ensino.

A relação com os estudos clássicos sobre fotografia e poesia são essenciais à criação de novos conteúdos digitais. Este projeto não só cria arte, recriando técnicas e tecnologias digitais, mas também permite ensinar outros artistas a explorar essas técnicas, à medida em que conecta património cultural com tecnologias digitais contemporâneas, sem descorar os princípios clássicos do estudo das técnicas utilizadas.

### **O impacto da investigação baseada em arte na fotografia digital**

A IBA e a IEBA contribuem para a formação de artistas em fotografia digital, ampliada à arte generativa, orientando teoricamente a revisão da prática artística.

O projeto "Cidad'Art+" incentiva a experimentação, com recurso a ferramentas digitais, e promove a reflexão sobre o impacto cultural das obras. Esses métodos ajudam artistas a desenvolver habilidades técnicas e a pensar criticamente sobre o que criam, conectando arte a questões sociais, como o património das cidades.

A evidência aponta que a a/r/tografia é especialmente útil para criar e ensinar ao mesmo tempo, o que pode ser valiosa em educação artística, sobretudo na investigação de novas formas de expressão artística contemporânea, como é a fotografia digital generativa.

O investimento em IBA e em IEBA contribui para o enriquecimento do processo de criação artística em fotografia digital generativa. É exemplo o projeto alvo de estudo.

### **Sugestões de investigação futura**

A partir do estudo da relação da IBA e da IEBA, através da aplicação do método a/t/gráfico e da aplicação da a/r/cografia ao projeto Ciudad'ART+, propomos, para investigações futuras, analisar outros projetos distintos de fotografia digital generativa, cujo processo criativo siga a metodologia adota por este projeto, de forma a identificar pontos convergentes e estabelecer uma correção entre a prática artística e o ensino/investigação baseada em arte, com as tendências emergentes na fotografia digital.

Desta forma, é possível contribuir para aprimorar a a/r/cografia a integrar o processo contínuo de aprendizagem, inerente ao processo de criação artística em fotografia digital, com o progresso do artista. A proposta pretende responder, por exemplo, a questões como: Pode o método a/t/tográfico, combinado com a a/c/cografia, determinar padrões no processo de prática artística em fotografia digital generativa?

### **Conclusão**

Do estudo ao projeto de arte generativa "Ciudad'Art+", conclui-se que a IBA e a IEBA, suportada no método a/r/tográfico, e na a/t/cografía, permite criações artísticas, inovadoras e educativas, do ponto de vista técnico, estético e tecnológico, em fotografia digital contemporânea.

O método a/r/tográfico propõe expandir os limites da fotografia digital, demonstrando a relação entre técnica, estética e tecnologia, e as metodologias de investigação, promotoras de criação artística e contribuindo para a formação de artistas, com ênfase na prática artística e no estudo da média-arte digital, a difusão ativista e a promoção da democratização da arte contemporânea. Suplementa-se aos vetores arte, investigação e ensino, do método a/r/tográfico, a comunicação, proveniente da a/r/cografía, preponderante para garantir a o sucesso no processo de ensino.

O estudo revela que tais métodos contribuem para compreender as interações entre tecnologia, arte e sociedade, estimulando inovação e reflexão crítica na fotografia digital

generativa, além de promover a democratização artística na fotografia digital contemporânea.

O projeto “Cidad’ART+” ajuda a identificar, para cada um dos 7 estágios da a/t/cografia, características, desafios, contextos e recomendações de boas-práticas no processo de criação artística, essenciais para que a IBA e a IEBA contribuam para a formação de artistas em fotografia digital generativa.

### **Referências bibliográficas:**

- Dias, B., & Irwin, R. L. (2023). *Pesquisa educacional baseada em arte: a/r/tografia. 2.ª Edição*. Editora UFSM. ISBN: 9786557160763.
- Alves da Veiga, P. (2021). Método e registo: uma proposta de utilização da a/r/tografia e dos diários digitais de bordo para a investigação centrada em criação e prática artística em média-arte digital. *Rotura – Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, (2), 16-24. <https://doi.org/10.34623/y2yd-0x57>