

**POST-SCREEN:
Device, Medium
and Concept**

Título Title

Post-Screen: Device, Medium
and Concept

Iniciativa Initiative

Secção de Ciberarte do Centro
de Investigação e de Estudos
em Belas-Artes

**Concepção do Projecto
e Coordenação**

Project Conception and Coordination

Ana Vicente, Helena Ferreira

Revisão de artigos

Articles Review

Arbitragem por Pares

Reciprocamente Cega realizada
pelo Painel Internacional

Double Blind Peer Review

by the International Board

Seleção de projectos artísticos

Art Projects Selection

Avaliação Cega Unilateral

realizada pela Comissão

Curatorial

Single Blind Selection by the

Curatorial Commission

Língua Language

Português e Inglês

Portuguese and English

Revisão Proofreading

Artigos pelos autores

Revisão geral por Ana Vicente
e Helena Ferreira

Articles by the authors

General proofreading by Ana

Vicente and Helena Ferreira

Imagens Images

Copyright garantido

pelos autores

Copyright granted

by the authors

Edição Publishing

Faculdade de Belas-Artes
da Universidade de Lisboa
/ Centro de Investigação
e de Estudos em Belas-Artes

Gestão Financeira

Financial Management

Andreia Tavares, Conceição

Reis, Isabel Vieira, Lurdes

Santos, Vera Almeida

Relações Públicas Public Relations

Isabel Nunes, Teresa Sabido

Identidade e Website

Identity and Website

v-a · comunicação visual

Imagem da Capa Cover Image

Cauê Martins

Márcio Domingues

Design Editorial Editorial Design

Tomás Gouveia

Impressão Printing

Seleprinter, Soc. Gráfica, Lda.

Tiragem Edition

200 exemplares copies

ISBN ISBN

978-989-8771-10-0

Depósito legal Legal deposit

384177/14

Lisboa, Novembro de 2014

Lisbon, November 2014

Institutional Support

U LISBOA

UNIVERSIDADE
DE LISBOA



Financial Support

FCT

Fundação para a Ciência e a Tecnologia
www.fct.pt

FUNDAÇÃO
LUSO-AMERICANA



Technological Support

DUB
VIDEO
CONNECTION_

International Festival of Art, New Media and Cybercultures

POST-SCREEN: Device, Medium and Concept

**Concepção do Projecto
e Coordenação**

Project Conception and Coordination

Ana Vicente, Helena Ferreira

CIEBA-FBAUL

Agradecimentos
8-9
Acknowledgements
10-11

Introdução
12-16
Introduction
17-21

I.

**Interface, Interação
e Realidades Aumentadas**
**Interface, Interaction
and Augmented Realities**
24-72

Full Screen
Pascal Krajewsky
24-33

*Visualising computational
medi: Why the screen
is not the medium?*
Rodrigo Hernández Ramírez
34-42

*Do Ecrã-telemóvel
às Transcodificações de Apps
para Fotos Postadas
na Web*
Nadja Carvalho
43-51

*From the Bleeding Edge
of the Network:
Augmented Reality and the
'software assemblage'*
Rewa Wright
52-62

Web art: acesso e interação
Cristiane Herres Terraza
63-72

II.

**Literacias em Ecrãs, Arquivo
e Ambientes Colaborativos**
**Screen Literacies, Archive
And Collaborative
Environments**
74-113

*Archiving the Nouscreen.
Preserving the permeability
of the post screen*
John F. Barber
74-83

*Teaching arts with semantic
hypermedia in online
collaborative environments*
António Maneira
84-94

*O arquivo e a digitalização
das formas:
Museu Coleção Berardo
no Google Art Project*
Ana Pereira
95-104

*A multiplicidade de ecrãs
a partir de cinco exemplos
de propostas artísticas
de Christophe Bruno, Walid
Raad, Karsten Bott, Antoni
Muntadas e Joachim Schmid*
Ana Gandum
105-113

III.

**Ciberculturas
e Espaços Públicos**
Cybercultures and
Public Spaces
116-175

*Dá-me um Momento da
sua Atenção? O Ecrã como
Dispositivo de Mobilização*
Jorge Martins Rosa
116-127

*Screenscapes: Of Theatre,
Audiences and Social Media*
Benjamin Koslowski
128-137

*Screened Love: To
love through and with
computer data*
Lea Muldtofte
138-147

*Da arquitectura moderna
como arqueologia do ecrã
à cinematografia móvel:
Considerações sobre
a relação entre espaço,
dispositivo e poder*
Manuel Bogalheiro
148-155

*Shadow Affect in Urban
Digital (Post Screen) Art*
Tanya Søndergaard Toft
156-166

*Screens as faces and facades.
Old order and new media —
screens on Tiananmen Square
in Beijing*
Vera Tollmann
167-175

IV.

Corpo e Ecrã
Body and Screen
178-248

Post screen not displayed
James Charlton
178-190

*Dance performance in
cyberspace: self and social
experienced with the body*
Paula Varanda
191-199

*Ciberformance: a divisão/
convergência do sujeito no
ecrã da performance*
Clara Gomes
200-210

*Uma Sensação de Ausência
Presente. A metáfora de
membro fantasma no
contexto dos media digitais*
Diogo Marques
211-221

*Between Screen and
Projector: 'Live' in Live Media*
David Fodel
222-230

*Entre o real e o virtual:
Percepção e Simulação no
Ecrã dos videojogos*
Patrícia Leal
231-237

*The Screen Turns You On:
Lust for hyperflatness in
Japanese 'girl games'*
Ana Matilde Sousa
238-248

V.

Catálogo da Exposição
Exhibition Catalogue
250-271

VI.

O Festival The Festival
274-295

Programa do Festival
Festival Programme
274-275

**Equipa Técnica
e Científica**
Technical
and Scientific Team
276-277

Biografias Biographies
278-295

AGRADECIMENTOS

Este projecto só foi possível com o apoio generoso de vários colegas, entidades e instituições. O processo de trabalho surgiu no âmbito da secção Ciberarte do Centro de Investigação e Estudos em Belas Artes (CIEBA), em Novembro de 2013, coordenada na altura pelo Professor José Quaresma, a quem manifestamos o nosso profundo agradecimento por nos ter lançado o desafio para organizar este projecto, cujo incentivo foi essencial para a concretização do mesmo.

Agradecemos à actual e anterior direcção da FBAUL, respectivamente, Professor Vítor dos Reis e Professor Luís Jorge Gonçalves, pela consideração e apoio a este projecto, assim como ao Professor Rogério Taveira pelo estímulo e apoio incondicional durante a concretização do projecto.

Apresentamos também os nossos sinceros agradecimentos ao Professor Fernando António Baptista Pereira, director do CIEBA, pelo seu inestimável contributo para a realização deste evento.

O nosso agradecimento a todos os membros do Painel Internacional e da Comissão Curatorial, cujo rigor e dedicação foram essenciais para assegurar a qualidade científica dos artigos e qualidade artística das obras seleccionadas, e ainda aos formadores dos *workshops* pela concepção e aplicação de conteúdos programáticos pertinentes e inovadores no âmbito da formação artística contemporânea.

Aos autores e artistas, pelo interesse e adesão a este evento através das suas contribuições investigativas e artísticas, que demonstraram o domínio e a criatividade sobre o tema proposto, merecendo por isso toda a nossa consideração e admiração.

Uma palavra de especial apreço à Dr.^a Isabel Nunes e à Dr.^a Teresa Sabido, do Gabinete de Relações Públicas da FBAUL que foram incansáveis no apoio técnico e administrativo durante o desenvolvimento do projeto; e à Andreia Tavares, Conceição Reis, Lurdes Santos, Isabel Vieira, Vera Almeida, do Departamento Financeiro e de Património, pelo apoio prestado na gestão financeira do mesmo.

À equipa de designers da FBAUL, Tomás Gouveia e Inês Chambel, pela disponibilidade e envolvimento na concepção dos suportes de divulgação do evento e dos workshops, pela bela concepção do livro de resumos e deste livro/catálogo.

Gostaríamos ainda de agradecer ao Cauê Martins e ao Márcio Domingues pelo esforço e empenho na programação da galeria virtual, assim como ao Professor Miguel Cardoso pelo apoio na consultoria de programação.

Ao Professor Paulo Parra, Professor André Gouveia e João Rocha pelo design e execução do quiosque de suporte para a mesa táctil, produzido no Atelier Design de Produto da FBAUL.

À equipa de reportagem, Professora Mónica Mendes, Diogo Leôncio, Ricardo Viegas, Inês Sousa, João de Goes, Inês Pedro Lima e Ana Rita Vieira, pela cobertura do evento.

À Marta Rocha pela revisão da tradução para inglês dos nossos textos.

À Joana Ottone Almeida, Marta Costa e Catarina Gameiro, pela colaboração e assistência à produção nas semanas que antecederam o festival e durante o mesmo. Ao Ricardo Viegas e a João de Goes pela colaboração especial na montagem da obra do artista James Charlton. Aos voluntários/as que aceitaram colaborar connosco nos preparativos finais do evento.

Este projecto contou com o patrocínio da Fundação para a Ciência e Tecnologia, Fundação Luso-Americana para o Desenvolvimento e Electronic Literature Organization. Agradecemos à Dub Video Connection pelo empréstimo da Mesa Táctil, parceria fundamental para a apresentação da exposição colectiva desenvolvida numa plataforma virtual. Agradecemos ainda à Carris pelo apoio à divulgação deste evento, à Viniparra, Pastéis de Belém e Tuk Dreams, pelo seu generoso contributo.

Ana Vicente
Helena Ferreira

ACKNOWLEDGEMENTS

This project was made possible with the generous support of several colleagues, entities and institutions. The working process emerged in the context of Cyberarte section of the Artistic Studies Research Center (CIEBA), in November 2013, coordinated, at the time, by Professor José Quaresma to whom we express our profound gratitude for having challenged us to organize this project and for the encouragement essential to its accomplishment.

Thanks to the current and previous directors of FBAUL, respectively, Professor Vítor dos Reis and Professor Luís Jorge Gonçalves, for the consideration and support regarding this project, as well as Professor Rogério Taveira for his encouragement and unconditional support during the development of the project.

We present our sincere thanks to Professor Fernando António Baptista Pereira, director of CIEBA, for his invaluable contribution to the success of this event.

Our gratitude to all members of the International Board and the Curatorial Commission, whose accuracy and dedication were essential to ensure the scientific quality of the articles and artistic quality of the selected works; and to the workshop instructors for the conception and implementation of relevant and innovative syllabus within the contemporary artistic training.

To authors and artists, for the interest and commitment to this event. Their research and artistic contributions showed mastery and creativity on the theme proposed warranting our appreciation and admiration.

A special word of appreciation to Isabel Nunes and Teresa Sabido, from the Public Relations Office of FBAUL, whose technical and administrative support was decisive during the development of the project; and to Andreia Tavares, Conceição Reis, Lurdes Santos, Isabel Vieira, Vera Almeida, from the Finance Department, for the support provided in financial management.

To the team of FBAUL's designers, Tomás Gouveia and Inês Chambel, for their willingness and involvement in the design of advertising materials for the event and workshops, and for the beautiful design of the book of abstracts and this book/catalogue.

We would also like to thank Cauê Martins and Márcio Domingues for the effort and commitment to the programming of the virtual gallery, as well as to Professor Miguel Cardoso for his support in the programming consultancy.

To Professor Paul Parra, Professor André Gouveia and João Rocha, for the design and execution of the kiosk to support the touch table, produced in the FBAUL's Product Design Studio.

To the reporting team, Professor Mónica Mendes, Diogo Leôncio, Ricardo Viegas, Inês Sousa, João de Goes, Inês Pedro Lima and Ana Rita Vieira, for the coverage of the event.

To Marta Rocha for revising the English translation of our texts.

To Joana Ottone Almeida, Marta Costa and Catarina Gameiro, for their cooperation and production assistance in the weeks leading up to the festival and during the event itself. To Ricardo Viegas and João de Goes for the special collaboration on assembling the artwork of James Charlton. To all volunteers who have cooperated with us in the final preparations of the event.

This project was sponsored by the Foundation for Science and Technology, the Luso-American Development Foundation and the Electronic Literature Organization. Thanks to Dub Video Connection by providing the Touch Table, a fundamental partnership for the presentation of the group exhibition developed in a virtual platform. We thank Carris for supporting the promotion of the event, Viniparra, Pastéis de Belém and Tuk Dreams, for their generous contribution.

Ana Vicente
Helena Ferreira

INTRODUÇÃO

A evolução recente dos ecrãs tecnológicos tem tido resultados surpreendentes, entre os quais destacamos: os ecrãs maleáveis; os ecrãs impressos nos mais diversos materiais e superfícies, recorrendo a tecnologias que permitem a fabricação digital de ecrãs flexíveis; as imagens holográficas; os *displays*¹ imateriais desenvolvidos através de tecnologia que torna possível atravessar a própria imagem; e ainda, os ecrãs modeláveis de forma dinâmica, interactiva e em tempo real. Não queremos, no entanto, focar a nossa atenção na progressão tecnológica, ou no destaque das peculiaridades de inovação inerentes a esta, mas sim na reflexão e questionamento sobre a possível reinvenção e o impulso gerado pela assimilação da arte e da tecnologia nas novas práticas associadas ao uso de ecrãs.

O desenvolvimento tecnológico e conceptual do ecrã ao longo do tempo teve, indubitavelmente, um papel crucial na arte, no decurso da pluralidade de experimentações artísticas e paradigmáticas que modificaram a relação do espectador com a obra. Por outro lado, as experiências imersivas e as inúmeras possibilidades de exploração do espaço da obra colocaram o espectador já não diante de uma obra de arte, mas sim no interior da mesma, dentro do ecrã, ou pelo menos numa relação corporal ou sinestésica com o mesmo, substituindo deste modo o modelo renascentista no qual o observador se encontra numa posição finita, imóvel e fora do ecrã. Posto isto, a palavra *ecrã*, associada comumente à *janela virtual*, passa a sugerir a visualização de mundos virtuais cujo espaço físico é partilhado com o espaço real do indivíduo.

1 Expressão que reflecte, no nosso entender, uma clara (re)evolução do significado, cuja tradução portuguesa remete-nos para o *ecrã*, mas que, na verdade, se trata de uma noção bastante mais complexa e relacionada com o modo de exibição de conteúdo e de imagens.

A evolução do ecrã é, portanto, alicerçada por manifestações materiais e discursivas resultantes de transformações ao nível da significação, formato, tamanho e uso, que não são apenas resultado do desenvolvimento tecnológico do ecrã, mas também da evolução dos artefactos de carácter social e cultural.

Neste sentido, cremos que o prefixo *pós-* vem demonstrar e expandir o problema da materialidade inerente ao ecrã, a partir de reflexões, análises e propostas inovadoras no campo da tecnologia que influenciarão certamente a nossa cultura visual, as práticas artísticas e o modo como utilizamos os ecrãs no nosso dia-a-dia. O *pós-ecrã* reflecte, precisamente, a ideia de algo que *está para lá* mas que ainda não foi, definitivamente, ultrapassado. Assim, associar este prefixo ao ecrã permite-nos dar conta desta ideia de momento posterior, isto é, de uma certa abstracção da própria noção de ecrã. Pretende-se, portanto, aludir aqui ao início de uma revolução, ao invés do seu término, na qual o ecrã aparece como figura central enquanto tema, substância e veículo de actuação, para difusão de práticas heterogéneas ligadas aos novos *media* e às ciberculturas.

Em síntese, o ecrã tem, hoje em dia, um papel preponderante no mundo contemporâneo e está longe de ser um capítulo concluído. O ecrã encontrou um lugar dominante nas nossas actividades diárias (computadores, televisão, telemóvel, *touchscreens*), nos espaços públicos e privados (galerias, museus, restaurantes, aeroportos, veículos), na arte (fotografia, cinema, vídeo, instalação, pintura) e na tecnologia (novos *media*, meios de comunicação e informação, ciberespaço). Por este motivo, o *Pós-Ecrã: Festival Internacional de Arte, Novos Media e Ciberculturas* (PSF2014) tem como objectivo propor novos horizontes e novas concepções relativas ao ecrã na arte e na sociedade de hoje, ambicionando, deste modo, ser um projecto que se afirma não só pela capacidade de análise e teorização do presente — examinando a forma como o ecrã tem moldado a cultura visual ao longo da história — mas também pela possibilidade de fomentar a discussão sobre possíveis caminhos na prática artística, na tecnologia e nos comportamentos sociais.

O PSF2014 foi desenvolvido a partir da secção Ciberarte do CIEBA (Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes) e teve lugar na Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Este festival distingue-se pela sua componente teórica, prática e formativa integrando um ciclo de conferências, uma exposição colectiva e três *workshops*. Para esta primeira edição foi lançada uma chamada de artigos e uma chamada de projectos artísticos subordinadas ao tema geral **Dispositivo, Medium e Conceito**, a partir do qual se procurou discutir as especificidades destes aspectos e as suas intersecções no âmbito da arte, da tecnologia e dos comportamentos sociais mediados por ecrãs.

De que forma o ecrã tem sido utilizado nas práticas artísticas contemporâneas como elemento integrante nas suas obras? De que modo têm os artistas explorado o ecrã enquanto *dispositivo*, de acordo com as suas especificidades materiais, tecnológicas e conceptuais? Qual o papel do ecrã na produção artística gerada, veiculada e arquivada por dispositivos tecnológicos e, neste sentido, de que modo o ecrã passa a constituir-se como um *medium* nas práticas

artísticas? Quais os aspectos estéticos, históricos, fenomenológicos que se podem aferir sobre uma cultura visual mediada ou baseada em ecrãs? Considerando o avanço tecnológico dos ecrãs, quais as repercussões no contexto cultural e artístico e, em particular, qual o impacto do ecrã sobre os comportamentos sociais?

Tendo sido este o repto lançado aos investigadores e artistas recebemos cerca de 120 candidaturas. A selecção dos artigos foi realizada pelos especialistas que integraram o Painel Internacional, através do processo de revisão reciprocamente cega por pares (*Double Blind Peer-Review*); e a selecção das obras, pelos elementos que integraram a Comissão Curatorial, pelo processo de selecção cega unilateral (*Single Blind Selection*), no qual apenas o curador tem conhecimento da identidade do artista candidato.

Este livro reúne todos os artigos que estão na base das comunicações apresentadas no ciclo de conferências, tendo sido organizados de acordo com quatro capítulos temáticos que destacam aspectos específicos sobre o modo como os ecrãs reconfiguram a prática artística contemporânea, e a sua relação com o indivíduo, sem nunca perder de vista novos desdobramentos sobre o conceito de *pós-ecrã* que suporta todo o projecto.

O primeiro capítulo, *Interface, Interação e Realidades Aumentadas*, tem como enquadramento inicial uma análise conceptual evidenciada por Pascal Krajewsky acerca da filosofia da representação inerente à história do ecrã, considerando para isso a sua evolução e transformação ao nível da visualidade e imagética e consequente passagem para a esfera tecnológica e pragmática, culminando naquilo a que o autor chama de *Full Screen*. Esta noção de ecrã pleno, ou ecrã total, concorre com a ideia de ubiquidade do ecrã, através da propagação destes veículos de comunicação e da potencial acessibilidade e conectividade que os mesmos possibilitam. Rodrigo Hernández Ramírez, Nadja Carvalho, Rewa Wright e Cristiane Herres Terraza destacam um conjunto ideias que abordam, por um lado, os ecrãs como interfaces de visualizações dinâmicas, por outro, o acesso e a interação por intermédio das redes sociais, levantando questões sobre o universo computacional, no que respeita, em particular, aos aplicativos e *softwares*, como meio de produção, exibição, comunicação e recepção.

O segundo capítulo, *Arquivo e Literacias em Ecrãs*, consiste num conjunto de ideias acerca do pós-ecrã enquanto portal social, interactivo e participativo, que promove o impulso arquivístico pela sua transversalidade, facilidade na circulação de imagens e geração de processos colaborativos. Assim, no artigo de John F. Barber, que dá o mote a esta segunda zona temática, é proposto o termo “nouscreen” para representar artefactos que abarcam as novas técnicas da arte digital. Dos vários significados que esta expressão pode ter o autor escolhe aquela associada ao som e, em particular, à transmissão de rádio enquanto experiências imersiva, passível de ser transmitida, arquivada e também objecto de curadoria.

Seguindo a linha de pensamento sobre a relação do ecrã com o arquivo e a literacia, Ana Gandum, Ana Pereira e António Maneira tecem considerações sobre a utilização de ferramentas, não só em torno de práticas artísticas que dependem

das tecnologias digitais, mas também, da análise do impacto destas plataformas — enquanto repositórios culturais — na própria fruição da obra artística. O ecrã tem aqui, portanto, uma função crucial na condição de mediador de objectos cuja materialidade, enquanto obra, foi transformada em imagem. Ao longo deste capítulo, é também examinado o desenvolvimento e a aprendizagem da literacia digital através da produção e realização de projectos no âmbito de ambientes colaborativos.

O terceiro capítulo, *Ciberculturas e Espaços Públicos*, é introduzido por Jorge Martins Rosa que nos apresenta uma reflexão crítica sobre os ecrãs enquanto dispositivos de atenção, potenciados pela fragmentação (interna), multiplicação (externa), e alternância (interna e externa) dos ecrãs, estabelecendo deste modo, quer em termos visuais, quer em termos espacio-temporais, uma determinada tipologia de mobilização, derivada das tecnologias do olhar, que nos mantém sempre *ligados (wired)*.

Esta problematização sobre a relação do indivíduo com o espaço e com os outros, em articulação com a mobilidade e permanente conectividade, proporcionada pelas mais variadas tecnologias móveis, é também abordada, a partir de diferentes perspectivas, por Benjamin Koslowski, Lea Muldtofte, Manuel Bogalheiro, Tanya Søndergaard Toft e Vera Tollman. Neste capítulo são apontados um conjunto de tópicos que levantam questões atinentes à interacção social no espaço cibernético (Benjamin Koslowski e Lea Muldtofte), em paralelo com a interacção mediada pelos vários ecrãs nos espaços públicos (Manuel Bogalheiro e Vera Tollmann). É ainda sugerido que, para a compreensão da experiência humana na era digital, é necessário uma abordagem fenomenológica, em vez de uma perspectiva tecno-estética, que considere a percepção e experiência corporal, comportamental e emocional, do público em relação com a proliferação de ecrãs no espaço urbano (Tanya Søndergaard Toft).

O quarto capítulo, *Corpo e Ecrã*, é constituído por um conjunto de propostas que sugerem uma tensão entre o corpo e a máquina. James Charlton expõe uma análise acerca do ecrã como objecto de preocupação escultural, mediante a exemplificação e reflexão sobre alguns dos seus trabalhos artísticos. Problematizando acerca da renovação contínua do tempo, Charlton argumenta que quando nos colocamos diante de um ecrã estamos sempre à *espera* de ver o resultado de uma possível acção, pois a “natureza” do ecrã (ou pelo menos aquilo que esperamos dos ecrãs) suscita a expectativa de retorno de um dado evento. É este compasso de *espera* latente que potencia a sua prática artística, utilizando este conceito como estratégia para explorar o modo como esperamos, vemos e interagimos com os ecrãs enquanto objectos.

No seguimento desta investigação sobre a relação entre corpo e ecrã, as propostas seguintes apontam para a investigação de práticas ligadas ao uso de plataformas tecnológica *online*, nos campos da performance, ciberformance e da arte virtual (Paula Varanda e Clara Gomes). Por outro lado, os vídeo-jogos, foram também apontados como simuladores de espacialidade, por intermédio da exploração dos processos cognitivos e hápticos do corpo (Patrícia Leal e Ana Matilde Sousa). Um outro aspecto assinalado refere-se, particularmente, à investigação sobre a *live media performance* e a sua relação com o ecrã, analisada enquanto espaço de criatividade, e enquanto geradora de um espaço interposto entre o ecrã e projector (David Fodel).

Os artigos apresentados neste livro são importantes contributos para um entendimento mais alargado acerca do papel dos ecrãs na cultura contemporânea e lançaram ainda novas premissas para futuros debates e que continuarão a reverberar no nosso pensamento ao longo dos próximos anos.

Este volume contém ainda um pequeno catálogo das obras dos artistas convidados e seleccionados que integram a exposição colectiva disponível numa galeria virtual alojada no *website* do festival. A exposição é acessível a partir de qualquer ecrã móvel com acesso à internet e, durante os dias do festival, foi exibida numa mesa táctil de 42 polegadas, gentilmente cedida pela Dub Video Connection. Procurámos, com a escolha do espaço virtual como local expositivo, fomentar a discussão relativa às possibilidades de mediação de projectos artísticos, com diferentes características, em uníssono com a problematização lançada pelo tema do festival em torno do ecrã. Foram estabelecidos, como critérios de candidatura, a possibilidade de submissão de trabalhos originais bem como projectos já existentes, produzidos nos últimos dois anos, mediante documentação dos mesmos e sempre que se verificasse a existência de correlação entre os projectos e o tema geral proposto.

Como já referimos, este projecto contou também com uma componente formativa constituída por três *workshops*, que decorreram nas instalações da FBAUL e cujos objectivos se relacionam com questões práticas e teóricas em torno do tema geral do Festival. Deste modo, o *workshop Animação: Photoshop, After-Effects e Premiere Pro*, ministrado por Rui Cardoso, teve como objectivo contribuir para o aperfeiçoamento de técnicas digitais de animação, por intermédio dos três *softwares* acima referidos, até à sua exportação em formato vídeo. No *workshop Curating Electronic Literature* foi realizada uma investigação prática do potencial da curadoria e da criação de arquivos no contexto da literatura electrónica. Este *workshop* contou com três formadores, Dene Grigar (Washington State University Vancouver), Manuel Portela (Universidade de Coimbra) e Rui Torres (Universidade Fernando Pessoa). Por último, no *workshop Screen Objects*, leccionado por James Charlton (Auckland University of Technology) foram desafiadas as noções temporais e espaciais do ecrã, por intermédio de uma investigação prática em torno do ecrã enquanto objecto e do potencial das técnicas de modelação generativas.

A próxima edição irá ocorrer precisamente daqui a um ano e esperamos lançar a próxima chamada de trabalhos em Janeiro de 2015. O tema da próxima edição será focado no campo da fotografia, do cinema e do vídeo. Partindo da estreita relação destes *mediums* com o ecrã, sendo eles próprios constituintes da sua história, pretende-se reunir abordagens plurais sobre o modo como se articulam com a ideia de *pós-ecrã* no campo da cultura e da imagem.

Ana Vicente
Helena Ferreira

INTRODUCTION

The recent evolution of technological screens has had amazing results, among which we highlight: folding screens; printed screens in various materials and surfaces, using technologies that allow digital production of flexible screens; holographic images; immaterial displays¹ developed through technology that makes it possible to cross through the image itself; and also, shapeshifting displays in a dynamic, real-time and interactive way. We do not want, however, to focus our attention on technological progress, or highlight the peculiarities of presentation and innovation inherent to it, but rather reflect upon and question the possible re-invention and the momentum generated by the assimilation of art and technology in new practices associated with the use of screens.

The technological and conceptual development of the screen over time had, undoubtedly, a crucial role in art through the plurality of artistic and paradigmatic experimentations, that changed the viewer's relationship with the artwork. On the other hand, the immersive experiences and the countless possibilities of space exploration in the work put the viewer no longer in front of a work of art, but rather within the work itself, within the screen, or to some extent in a physical and synaesthetic relationship, thereby replacing the Renaissance model in which the observer is in a finite position, immobile and out of the screen. That said, the word *screen*, commonly associated with the *virtual window*, goes on to suggest the visualization of virtual worlds whose physical space is shared with the real space of the individual.

1 Word that reflects, in our point of view, a clear (re)evolution of screen significance, whose Portuguese translation means screen, but in fact, it is a much more complex notion related with viewing content and images.

The evolution of the screen is therefore based on material and discursive manifestations resulting from changes regarding significance, format, size and use, which are not only an outcome of the technological progress of the screen, but also a result of the development of social and cultural artifacts.

In this sense, we believe that the prefix *post-* shows and expands the problem of the inherent materiality of the screen, through reflections, analysis and innovative proposals in the field of technology that will certainly influence our visual culture, artistic practices and the way in which we use screens everyday. The *post-screen* reflects the idea of something *that is beyond* but not yet definitely surpassed. Therefore, to associate this prefix with the screen allows us to recognize this idea of a subsequent moment, in other words, a certain abstraction of the notion of screen. It is intended, therefore, to allude to the beginning of a revolution, instead of its conclusion, in which the screen appears as central figure, as theme, substance and vehicle for the performance and dissemination of heterogeneous practices related to new media and cybercultures.

In summary, the screen nowadays, has a leading role in the contemporary world and is far from being a completed chapter. The screen found a dominant place in our daily activities (computers, television, cellphone, touchscreens), in public and private spaces (galleries, museums, restaurants, airports, vehicles), in art (photography, cinema, video, installation, painting) and technology (new media, media and information, cyberspace). For this reason, the *Post-Screen: International Festival of Art, New Media and Cybercultures* (PSF2014) aims to propose new horizons and new conceptions regarding the screen in art and in today's society, while aspiring to be a project that affirms itself, not only through the ability of analysing and theorizing the present — by examining how the screen has shaped the visual culture throughout history — but also by fostering the discussion on possible paths in the artistic, technological and social fields.

The PSF2014 was developed in the Cyberart section of CIEBA (Artistic Studies Research Centre) and took place at the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon. This festival is characterized by its theoretical, practical and formative components, comprising a cycle of conferences, a group exhibition and three workshops. For this first edition a call for papers was issued, as well as a call for art projects, under the overall theme, **Medium, Device and Concept**, from which we sought to discuss the specifics of these aspects and their intersections within the sphere of art, technology and social behaviors mediated by screens.

In what way has the screen been used in contemporary artistic practices as an integral element within the artwork? In what way have the artists explored the screen as a *device*, according to its materials as well as its technological and conceptual singularities? What is the role of the screen in the artistic output, conveyed and archived through technological devices and, in this sense, how does the screen constitute itself as a *medium* within the artistic practices? Which aesthetic, historical and phenomenological aspects could be assessed in a visual culture mediated or based upon screens? Considering the technological

progress of screens, what are the repercussions in the cultural and artistic context and, in particular, what is the impact of the screen on social behaviors?

Having presented this challenge to researchers and artists, we have received about 120 applications. The selection of articles was conducted by the experts that comprised the International Board, through the Double Blind Peer-Review process; the selection of the artworks was carried out by elements of the Curatorial Commission, through the process of Single Blind Selection, in which only the curator is aware of the identity of the artist candidate.

This book compiles all the articles that are at the basis of the communications presented in the cycle of conferences, and was organized according to four thematic chapters that highlight specific aspects about the way in which the screen has reconfigured contemporary artistic practice and its relationship with the individual, without losing sight of the potential new insights on the *post-screen* concept, that support the entire project.

The first chapter, *Interface, Interaction and Augmented Realities*, has as an initial framework, the conceptual analysis, suggested by Pascal Krajewsky, about the philosophy of representation inherent to the screen history, considering its evolution and transformation at the level of visibility and imagery and consequent transition to the technological and pragmatic sphere, culminating in what the author calls *Full Screen*. This notion of full-screen, or total screen, competes with the idea of the ubiquity of the screen through the spread of these communication vehicles, and the potential accessibility and connectivity that they make possible. Rodrigo Hernández Ramírez, Nadja Carvalho, Rewa Wright and Cristiane Herres Terraza highlight a set of ideas that address, on the one hand, the screens as dynamic visualization interfaces, and on the other, the access and interaction via social networks, raising questions about the computational universe concerning, in particular, the applications and software as a means of production, reception, communication and exhibition.

The second chapter, *Archive and Screen Literacies*, is a set of ideas regarding the *post-screen* as a social interactive and participatory portal, that promotes the archival impulse coming from its transversality, easy image circulation and generation of collaborative processes. Thus, the article by John F. Barber, which introduces this second thematic area, suggests the use of the term “nouscreen” to represent artifacts that cover new techniques of digital art. Of the various meanings that this expression may have the author chooses the one associated with the sound and, in particular, with the radio transmission as an immersive experience, capable of being transmitted, archived and also a curatorial object.

Following this line of thought on the relationship of the screen with the archive and literacy, Ana Gandum, Ana Pereira and António Maneira establish a reflection on the use of tools, not only around artistic practices that rely on digital technologies, but also on the analysis of the impact of these platforms —as cultural repositories— in their own fruition of the artistic work. Therefore, the screen assumes a crucial role as a mediator of objects whose materiality as

artworks was transformed into images. Throughout this chapter, it is also examined the development and learning of digital literacy through the production and development of projects within the framework of collaborative environments.

The third chapter, *Cybercultures and Public Spaces*, is introduced by Jorge Martins Rosa. This author presents a critical reflection on the screens as *attention* devices, enhanced by fragmentation (internal), multiplication (external), and alternation (internal and external) of the screens, thus establishing, either in visual terms, or espacio-temporal terms, a particular type of mobilization, derived from technologies of the gaze, that keeps us always *wired*.

This enquiry on the relationship of the individual with the surrounding space and with others, in conjunction with mobility and permanent connectivity provided by various mobile technologies, is also addressed from different perspectives. This chapter points to a series of topics that raise questions concerning the social interaction in cyberspace (Benjamin Koslowski and Lea Muldtofte) in parallel with the interaction mediated by several screens in public spaces (Manuel Bogalheiro and Vera Tollmann). Furthermore, it is suggested that for the understanding of the human experience in the digital age, a phenomenological approach is necessary, rather than a techno-aesthetic perspective that considers the perception and the bodily, behavioral and emotional experience of the audience in relation to the proliferation of the screens in the urban space (Tanya Søndergaard Toft).

The fourth chapter, *Body and Screen*, consists of a set of proposals which suggests a tension between the body and the machine. James Charlton presents an analysis on the screen as an object of sculptural concern by reflecting upon examples of his own artwork. Inquiring about the continuous renewal of time, Charlton argues that when we stand before a screen we are always waiting to see the outcome of a possible action, because the “nature” of the screen (or at least what we expect of the screens) raises an expectation of return of a given event. It is this latent *standby* compass that enhances his artistic practice, using the concept of *waiting* as a strategy to explore the way we see and interact with the screens as objects.

Following this research on the relationship between body and screen, the subsequent proposals point to the investigation of practices related to the use of online technology platforms within the fields of performance, cyberformance and virtual art (Paula Varanda and Clara Gomes). Additionally, video games, were also recognized as simulators of spatiality, through the exploration of cognitive and haptic processes of the body (Patricia Leal and Ana Matilde Sousa). Another noted aspect mentions the research on the *live media performance* in particular, and its relationship with the screen, analysed as a field of creativity and as a generator of a space between the screen and the projected image (David Fodel).

The articles presented in this book are important contributions to a broader understanding on the role of the screens in contemporary culture and have launched new premises for future discussions and that will continue to reverberate in our thoughts over the next few years.

This volume also contains a small catalog of the works of the guest and selected artists that were part of the group exhibition, available in a virtual gallery, hosted on the website of the festival. The exhibition is accessible from any mobile screen with internet access, and during the days of the festival was presented in a 42 inches touch table, courtesy of Dub Video Connection. Through the choice of a virtual place for the exhibition site, we have tried to foster the discussion on the possibilities of mediation of art projects, with different characteristics, in unison with the problematization provided by the festival's theme. It was established as a criteria for the submissions, the possibility of presenting original works as well as the chance of presenting existing projects, produced within the last two years, through its documentation and whenever the existence of a correlation between the projects and the general theme was shown.

As mentioned above, this project also had a formative component consisting of three workshops, which took place at the FBAUL facilities, and whose aims pertain to practical and theoretical issues relating to the general theme of the Festival. Thus, the workshop *Animation: Photoshop, After Effects and Premiere Pro*, taught by Rui Cardoso, intends to contribute to the improvement of digital techniques of animation, through use of the three aforementioned softwares, culminating in its export in video format. In the workshop *Curating Electronic Literature* a practical research was led about the potential of curatorial practice and the creation of files in the context of electronic literature. This workshop was taught by three teachers, Dene Grigar (Washington State University Vancouver), Manuel Portela (University of Coimbra) and Rui Torres (University Fernando Pessoa). Finally, the workshop *Screen Objects*, taught by James Charlton (Auckland University of Technology) challenged the notions of temporal and spatial screen, through a practice based research around the screen as an object and the potential of generative modelling techniques.

The next edition will take place precisely one year from now and we expect to launch the next call for submissions in January 2015. The theme for the next issue will be focused on the fields of photography, film and video. Considering the close relationship between these mediums and the screen, being themselves constituents of its history, it will aim to combine plural approaches on how to articulate the idea of *post-screen* with the culture and image fields.

Ana Vicente
Helena Ferreira