

UNIVERSIDADE DE LISBOA  
FACULDADE DE BELAS-ARTES



# APROPRIAÇÃO NO PROCESSO DE DESIGN

Ana Catarina Gueidão Raposo

Dissertação

Mestrado em Design de Comunicação

Dissertação orientada pela Prof.<sup>a</sup> Doutora Sónia Isabel Ferreira Dos Santos Rafael

2024

## DECLARAÇÃO DE AUTORIA

Eu, Ana Catarina Gueidão Raposo, declaro que a presente dissertação de mestrado, intitulada “Apropriação no processo de design”, é o resultado da minha investigação pessoal e independente. O conteúdo é original e todas as fontes consultadas estão devidamente mencionadas na bibliografia ou outras listagens de fontes documentais, tal como todas as citações diretas ou indiretas têm devida indicação ao longo do trabalho segundo as normas académicas.

A Candidata

Lisboa, 31 de Outubro de 2024

## RESUMO

Esta investigação visa explorar de que forma o método da apropriação influencia o processo de criação de artefactos digitais, com foco em específico o design e nos seus estudantes, como público-alvo. Pretende-se, com este projeto, promover uma reflexão sobre a apropriação no design, destacando a sua relevância para a criação de discursos críticos, assim como conhecer o seu impacto cultural, considerando a cultura pós-internet como contexto central.

A pesquisa baseia-se na recolha e análise de informações sobre este tema, partindo da premissa de que a apropriação desempenha um papel crucial no processo de design. Este é um tema pouco explorado, especialmente em estudos portugueses, embora seja uma prática cada vez mais presente nas atividades diárias da nossa cultura. Dada a relevância do tema, a investigação apresenta-se como particularmente estudantes de design que se interessam por este campo em específico.

O objetivo é, assim, de reunir e aprofundar o conhecimento sobre a relação a apropriação e o design, incentivando o seu público-alvo a refletir sobre formas benéficas de incorporar a apropriação no seu processo criativo, tendo em conta também as influências anteriores. A investigação procura responder à seguinte questão: de que modo o método de apropriação impacta o processo de criação no design gráfico?

Palavras-Chave: Apropriação, Design, Processo de design, Pós-produção, Pós-internet

## ABSTRACT

This research explores how the appropriation method influences the process of creating digital artifacts, with a specific focus on design, and with students as its target audience. This project aims to promote reflection on appropriation in design and its relevance in the creation of critical discourses, as well as to understand its cultural impact, always with post-internet culture as the backdrop.

The research consists of collecting and analysing information on this topic, based on the premise that appropriation plays a crucial role in the design process. Appropriation is considered a little-explored topic, especially in Portuguese studies, despite being a practice increasingly present in our culture's daily activities. Given the topic's relevance, the research carried out is particularly significant for design students that have interested in it.

The objective is, therefore, to aggregate and deepen knowledge about the relationship between appropriation and design, encouraging its target audience to reflect on the beneficial ways of incorporating appropriation into their creative process, also taking into account their previous. The investigation seeks to answer the following question: How does the creative process in graphic design impacted by the appropriation method?

Keywords: Appropriation, Design, Design Process, Post-production, Post-internet

## AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar o meu agradecimento, em primeiro lugar, à estimada Dra. Sónia Isabel Ferreira dos Santos Rafael, por ter aceitado ser minha orientadora e por me ter incentivado a avançar com a dissertação. A sua orientação e ajuda foram decisivas para a conclusão da redação deste trabalho.

A minha gratidão estende-se também à Faculdade das Belas-Artes de Lisboa, pela oportunidade de aí poder realizar os meus estudos no mestrado de Design de Comunicação. Além disso, quero expressar o meu sincero agradecimento à minha mãe, Elisabete Gueidão, pelo apoio incondicional em todas as minhas escolhas. O seu auxílio na leitura deste trabalho, bem como a sua crítica sempre assertiva foram verdadeiramente preponderantes para mim.

Gostaria, ainda, de agradecer às minhas irmãs/ amigas, Inês R., Inês L. e Joana, pelo apoio constante e pela amizade que me oferecem; e também a Adriana e Sara, pelas palavras de incentivo e o tempo partilhado, dentro e fora da biblioteca, durante a elaboração e a redação desta dissertação. Agradeço, também, à minha maior companhia nas horas de trabalho em casa: o meu companheiro felino, Aiko.

Finalmente, o meu apreço dirige-se a toda a minha família pelo seu apoio incondicional e pelo encorajamento ao longo de todos os meus estudos, especialmente ao longo deste último ano de mestrado.

## ÍNDICE

<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>8</b>
Propósito, objetivos e metodologia	9
Estrutura da dissertação	10
<b>1. HISTÓRIA DA APROPRIAÇÃO NA ARTE E DESIGN</b>	<b>14</b>
1.1 Técnicas de reprodutibilidade técnica na arte de design	14
1.2 O poder da fotografia e vanguardas artísticas e as suas consequências na cultura visual	16
1.3 Apropriação cultural e a apropriação artística	26
<b>2. EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NA ERA PÓS-MODERNA E O SEU IMPACTO NA APROPRIAÇÃO</b>	<b>31</b>
2.1 O pós-modernismo: A evolução e o seu impacto na teoria e prática no design gráfico	31
2.2 Software como metameio: A evolução da média num mundo em mudanças permanentes	37
2.3 Apropriação dos médias e os seus processos	40
2.4 A cultura da cópia e a evolução da originalidade na era da reprodução e da apropriação - Cópia, originalidade e aura	44
<b>3. CULTURA DIGITAL E APROPRIAÇÃO NA ERA PÓS-INTERNET</b>	<b>50</b>
3.1 A cultura pós-internet das práticas de pós-internet ao circucionismo	50
3.2 A internet e a sua repercussão na cultura atual	53
<b>4. A APROPRIAÇÃO E O PROCESSO DE DESIGN</b>	<b>56</b>
4.1. O papel da apropriação no processo de design de artefactos digitais	56
4.2 Implementação da apropriação no design: Flexibilidade e inovação do utilizador em tecnologia	65
<b>5. CASOS DE ESTUDO</b>	<b>69</b>
5.1 Post-Internet Appropriation	69
5.2 Riot	72
5.3 Mouchette	75
5.4 Screenfull	77
<b>CONCLUSÃO</b>	<b>81</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>83</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1: Captura de ecrã 1 retirada da <i>home page</i> de <i>Post-internet Appropriation</i>	70
Fig. 2: Captura de ecrã retirada da secção 1 <i>Compile</i> de <i>Post-internet Appropriation</i>	71
Fig. 3: Captura de ecrã retirada da secção 1 <i>Détournment</i> de <i>Post-internet Appropriation</i>	71
Fig. 4: Imagem 1 retirada de: <a href="https://www.marknapier.com/portfolio/riot/">https://www.marknapier.com/portfolio/riot/</a>	73
Fig. 5: Imagem 2 retirada de: <a href="https://www.marknapier.com/portfolio/riot/">https://www.marknapier.com/portfolio/riot/</a>	74
Fig. 6: Imagem 3 retirada de: <a href="https://www.marknapier.com/portfolio/riot/">https://www.marknapier.com/portfolio/riot/</a>	74
Fig. 7: Captura de ecrã 2 de retirada de: <a href="https://www.mouchette.org/nom/eyef.html">https://www.mouchette.org/nom/eyef.html</a>	75
Fig. 8: Captura de ecrã 3 retirada de : <a href="https://www.mouchette.org/nom/eyef.html">https://www.mouchette.org/nom/eyef.html</a>	76
Fig. 9: Captura de ecrã 4 retirada de: <a href="https://www.mouchette.org/nom/eyef.html">https://www.mouchette.org/nom/eyef.html</a>	76
Fig. 10: Captura de ecrã 6 retirada de: <a href="https://anthology.rhizome.org/screenfull">https://anthology.rhizome.org/screenfull</a>	78

## INTRODUÇÃO

Esta investigação explora a noção de apropriação enquanto estratégia artística, destacando a sua expressividade na era pós-internet. Este tema ganha relevância crescente, dado que os processos de apropriação estão cada vez mais integrados no nosso quotidiano, especialmente com o surgimento das novas tecnologias e da internet, ao ponto de, muitas vezes, não notamos que as estamos a utilizar.

O termo “pós-internet” foi introduzido pela primeira vez pela artista Marisa Olson, numa entrevista concedida ao site *We Make Money Not Art*, 2008. Segundo Olson, a era pós-internet representa um momento, *uma condição, uma propriedade e uma qualidade que abrange e transcende as novas mídias* (Olson, 2008, pág.63). Para o artista, o conceito de pós-internet não se limita à presença online, mas antes *encapsula e transporta as condições e consciência crítica da rede ao ponto de transcender a própria internet* (Olson, 2008, pág.61). Acrescenta que *é importante abordar os impactos da internet na cultura em geral, e isso pode ser feito bem nas redes, mas também pode e deve existir offline* (Olson, 2008, pág.60). Assim, Olson alertava, nesta entrevista, para o papel da internet na cultura, sublinhando que se deve fazer uma reflexão tanto no contexto das redes quanto fora delas.

Esta investigação desenvolveu-se em torno de conceitos e práticas que evidenciam a apropriação como método criativo, potenciando o uso da internet para esse fim. O projeto procura integrar a apropriação enquanto estratégia de criação, sublinhando a sua importância na elaboração de discursos críticos sobre a internet enquanto meio e sobre o seu vasto impacto na cultura contemporânea.

No centro da discussão encontra-se o conceito de apropriação, um elemento chave do design pós-moderno<sup>1</sup>, que desafia as noções tradicionais de originalidade e autoria. Ao investigar a dinâmica de copiar, remisturar e transformar conteúdos existentes, esta dissertação explora as complexidades da cultura visual contemporânea, onde as ferramentas digitais e o software oferecem infinitas possibilidades criativas.

---

<sup>1</sup> Movimento surgido no meio do século XX, que envolveu a filosofia, as artes, a arquitetura e a crítica, sinalizando uma rutura com o modernismo. O termo tem sido utilizado de forma mais abrangente para caracterizar uma era histórica subsequente à modernidade e às tendências dessa época.

Este estudo investiga a forma como os designers navegam nesta nova paisagem, onde o material já não se encontra limitado pelas restrições da linearidade e do significado fixo, mas antes existe dentro de uma rede interligada de referências, em constante transformação e evolução. Focando-se nas possibilidades criativas que emergem deste contexto, a investigação analisa a forma como o design gráfico se transformou num espaço que vai além da comunicação, assumindo-se também como um lugar de reflexão crítica.

Através de uma análise detalhada da teoria pós-moderna, este trabalho examina de que forma os designers usam as suas plataformas para questionar normas culturais e recontextualizar imagens e símbolos contemporâneos.

Ao rever os textos que serão explorados ao longo da dissertação sobre o pós-modernismo e a natureza mutável do design na era digital, esta dissertação procura lançar luz sobre a forma como a fusão entre arte, tecnologia e cultura deu origem a um novo léxico visual, que continua a moldar as práticas criativas dos nossos dias.

## PROPÓSITO, OBJETIVOS E METODOLOGIA

O propósito desta investigação visa explorar o impacto do método de apropriação no processo de design com foco particular na criação de artefactos<sup>2</sup>digitais. Ao longo desta dissertação, interligamos diversas noções relacionadas com o tema principal, abordando conceito como apropriação, reprodutibilidade técnica, cultura visual, pós-modernismo, cultura pós-internet, práticas de pós-produção, cópia, originalidade, aura e processo de design de artefactos digitais.

Deste modo, tendo como objetivo explorar o que constitui a apropriação em contextos do design, em particular no design gráfico, a investigação examina o percurso histórico e cultural que levou à prática da apropriação nos dias de hoje, culminando na sua relação com o processo do design. Além disso, pretende-se mostrar como esta prática pode beneficiar todos aqueles que a integram no seu processo criativo, propondo formas de aplicação e analisando quatro obras representativas desse uso.

---

<sup>2</sup> Artefacto significa um objeto produzido por trabalho mecânico ou manual.

A sua questão central de investigação reside na reflexão sobre o uso da apropriação no processo criativo de design, analisando tanto as suas práticas passadas quanto as contemporâneas. O estudo visa levar os leitores a refletirem sobre o papel da apropriação no design, sendo a um público interessado nestes tópicos.

A investigação inicia-se com uma análise do contexto histórico que permite hoje a apropriação como mecanismo criativo que faz parte do quotidiano. Relacionam-se conceitos como a cultura pós-internet e as práticas de pós-produção, explorando os limites da apropriação e do plágio, bem como as várias definições que lhe são atribuídas.

Posteriormente, aprofunda-se a relação entre apropriação e processo de design, com ênfase no impacto da apropriação na criação de artefactos digitais. Além disso, examina-se a melhoria da apropriação de modo a promover a flexibilidade e inovação nos artefactos de design, incentivando o design participativo entre designer e o utilizador e dessa forma promover um ciclo contínuo de desenvolvimento.

Por fim, propõe-se a análise de quatro projetos de design, demonstrando as diversas formas de como estas práticas de apropriação são utilizadas, com o intuito de evidenciar a visão da apropriação enquanto prática criativa. A análise pretende destacar não apenas a relevância da apropriação no design atual, mas também fomentar a reflexão sobre como os profissionais de design podem aperfeiçoar as suas práticas para promover uma interação mais significativa e colaborativa com os utilizadores.

## ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

No primeiro momento, intitulado “História da Apropriação na Arte e Design”, propõe-se explorar a apropriação com base em textos de autores como Poyner, Fitzsimons, McLuhan, Hito, Fischer, Bourriaud. Esta análise permitirá investigar temas como: técnicas de reprodutibilidade técnica, o poder da fotografia, as vanguardas artísticas e apropriação cultural e a apropriação artística, sublinhando a importância da intenção do indivíduo ao aplicar uma estratégia de apropriação. São ainda desenvolvidos conceitos como “paráfrase”, “pastiche”, “intertextualidade” e “citação”. Além disso, serão

exploradas as origens etimológicas destes termos e as conotações negativas que lhe são muitas vezes atribuídas, examinando as interpretações e os debates frequentes nestas áreas. Partindo da análise do impacto da fotografia sobre a cultura visual e a apropriação, verifica-se que, na era digital, a apropriação se tornou uma prática tão natural e intrínseca ao quotidiano que se estende além do ambiente online.

No segundo momento, denominado “Evolução Tecnológica na era Pós-moderna e seu Impacto na Apropriação”, pretende-se abordar a evolução tecnológica na era pós-moderna e seu impacto na apropriação, analisando de que modo o pós-modernismo evolui ao longo do tempo, influenciando a teoria e prática no design gráfico. Este capítulo visa fornecer o contexto necessário aos leitores menos familiarizados com estes temas, ao mesmo tempo que evidencia também como a apropriação se tornou um tema relevante no design e nos seus processos.

Seguidamente, exploram-se temas abordados por Korte, Ekholm, Ashley, Marques, Parikka, Mix e Manovich como o aumento do poder de processamento dos computadores e a crescente complexidade e detalhe dos objetos de design criados no ecrã. Nesse sentido, Poynor descreve a cultura contemporânea como um fluxo incessante e instantâneo de informação e solicitações que invade até a vida privada. Nos anos 2000, essa dinâmica resultou numa transformação substancial na aparência do design gráfico, permitindo o uso de uma quantidade de imagens e detalhes que seria impensável nas décadas anteriores.

Esta transformação representa uma mudança significativa nas culturas de consumo, abrangendo o desenvolvimento dos utilizadores finais. O seu impacto estende-se ainda mais, uma vez que reflete mudanças e novas oportunidades para a produção social, colaboração em massa, a vida cívica e política, bem como para a educação.

As imagens desempenham um papel central no design. Tendo em conta a influência que elas e seus processos exercem sobre o mundo, é razoável afirmar que não é possível compreender a realidade sem uma análise das imagens que nos rodeiam. Desta forma, Hito mostra como a realidade é frequentemente pós-produzida e transformada, revelando que as imagens são, muitas vezes, meras versões de outras

imagens. Este autor propõe novos desafios para os designers que lidam com imagens, permitindo-lhes operar de maneira muito mais rápida e ágil. A circulação e a produção tornam-se, assim, indissociáveis.

Observe-se que o novo design visual apresenta atualmente a sua própria metalinguagem, a qual incorpora um subconjunto da metalinguagem da imagem em movimento. Acresce-se ainda que, ao inventar novas técnicas ou aplicar de forma inovadora de técnicas existentes, surgem novas formas de representar o mundo, as pessoas e os dados, e novas formas de as pessoas se conectarem, partilharem e colaborarem.

No terceiro momento, intitulado “Cultura Digital e Apropriação na Era Pós-Internet”, foca-se na cultura digital e apropriação na era pós-internet, uma nova realidade que define a cultura e sua produção, moldando também o design. Torna-se, assim, fundamental examinar como a apropriação altera os conceitos de cópia, originalidade e aura do objeto, bem como a evolução que a apropriação experimentada ao longo do tempo, e a apropriação dos médias e dos seus processos.

No quarto momento, apelidado de “A apropriação e o processo de design”, investiga-se a relação entre apropriação e o processo de design, tendo como base textos de Dix, Belin e Prié. Neste capítulo, o foco recai sobre o artefacto, explorando o seu aprimoramento através da personalização ou adição de funcionalidades significativas. Paralelamente, a instrumentação centrada no sujeito envolve a criação de estratégias de utilização que requerem habilidades específicas para que o artefacto seja usado de forma eficaz. Um instrumento é descrito como uma "unidade funcional mista estabilizada", que inclui um componente de artefacto e um componente de esquema. Essa descrição sugere que um instrumento digital consiste numa combinação formada por um ou mais artefactos de computação personalizados e diferentes formas de uso criadas pelo utilizador.

As diretrizes que Dix oferece, de forma prática e acessível, permite aos designers a possibilidade de implementar a apropriação no design de tecnologias interativas. Este processo é essencial para garantir que os produtos sejam flexíveis e adaptáveis às necessidades em constante evolução dos utilizadores. Através da apropriação, os

utilizadores não personalizam e reinterpretam apenas os artefactos tecnológicos, mas também desenvolvem um sentimento de pertença, integrando a tecnologia nas suas práticas diárias. É fundamental criar sistemas maleáveis, abertos e que promovam a partilha e colaboração, permitindo que o ciclo de co-design entre utilizadores e designers seja contínuo.

E por fim, no último capítulo, serão explorados quatro objetos digitais diferentes de design de comunicação, com a expectativa de que estes exemplos servem como evidências de todos os conceitos discutidos anteriormente. Pretende-se analisar, nesta seção, como a apropriação é aplicada, se funciona efetivamente e como estes objetos poderiam ser melhorados com base nas diretrizes de Dix. Este capítulo constitui, precisamente, o ponto de partida do projeto, o qual deu origem a esta investigação: *Post-internet Appropriation*.

# 1. HISTÓRIA DA APROPRIAÇÃO NA ARTE E DESIGN

## 1.1 TÉCNICAS DE REPRODUTIBILIDADE TÉCNICA NA ARTE E DESIGN

Ao procurar entender de que modo é que a reprodutibilidade técnica das formas simbólicas pode afetar a produção artística, principalmente a partir da entrada do processo industrial na sua produção, Walter Benjamin apresenta uma reflexão significativa sobre a apropriação na arte e no design. De facto, este autor argumenta que, embora a reprodutibilidade técnica tenha alterado as condições de produção e reprodução no domínio da cultura, as obras de arte sempre foram passíveis de imitação e, portanto, de reprodução. Para Benjamin, a possibilidade de replicar o trabalho de uma obra de arte já existente aparece como uma evidência inegável. *A obra de arte foi, em princípio, sempre reproduzível*, uma vez que cada um de nós pode imitar aquilo que foi *feito por outras pessoas* (Benjamin, 1969, pág.2). Este método, utilizado desde os primórdios da condição humana por estudantes e mestres para divulgar as suas obras, e, finalmente, por terceiros que desejam possuí-las, apelidados de *terceiros cobiçosos* por Benjamin, tem de ser considerado ao reconstruir a problemática da apropriação na história da arte.

Quando se examinam os diversos métodos e técnicas de apropriação, a cópia destaca-se como uma das principais técnicas culturais da modernidade. Como apresentado por Jussi Parikka (2008) no seu texto *Copy*, a cópia como técnica tem sido utilizada desde os primórdios da existência humana, facilitando a transmissão de conhecimento e a formação de culturas diversas. O uso da cópia é particularmente documentado no século V, com os monges copistas dedicados à reprodução manual de textos e imagens.

Esta prática é continuada durante o século XIV, com o renascimento italiano, o qual é considerado como o primeiro grande impulsionador de novas técnicas de reprodução. Este movimento vai influenciar a reinterpretação e racionalização do olhar da obra do artefacto. Na verdade, foi a partir do renascimento, que a apropriação é vista como uma prática criativa, a promover o desenvolvimento da cultura visual e que se

começou a construir uma linguagem própria, baseada num sistema de imitação, moldando uma identidade.

Mais tarde, surgiram invenções que vieram afetar profundamente a história dos meios de comunicação. De facto, é com a invenção da xilogravura<sup>3</sup> (1423) que as artes gráficas se tornam, pela primeira vez na história, *reproduzíveis mecanicamente* (Benjamin, 1969, pág.2), mesmo antes da invenção da imprensa de Gutenberg (1439). Posteriormente, no início do século XIX, aparece um tipo de gravura, a litografia<sup>4</sup>, que terá um impacto decisivo nesta matéria. Walter Benjamin defende que esta técnica permitiu *pela primeira vez à arte gráfica colocar os seus produtos no mercado [...] A litografia permitiu que a arte gráfica ilustrasse a vida quotidiana e começou a acompanhar o ritmo da impressão* (Benjamin, 1969, pág.2).

Assim, aos poucos, o processo de reprodução” de uma determinada obra de arte foi extremamente acelerado e aperfeiçoado, chegando à possibilidade de criação de cópias perfeitas da mesma, o que vai culminar com o advento da fotografia. Assim, a invenção da fotografia, no século XIX, vai permitir a divulgação de imagens, em grande escala, para toda uma coletividade de pessoas. A reprodutibilidade técnica das formas simbólicas ganha, com isso, uma proporção ainda maior.

---

<sup>3</sup> Método de gravura que usa madeira como matriz e permite a reprodução da imagem gravada em papel ou outro suporte apropriado.

<sup>4</sup> Método de gravura que envolve a criação de marcas sobre uma matriz (pedra calcária) com um lápis gorduroso. Técnica inventada por Alois Senefelder um ator e escritor de teatro alemão.

## 1.2 O PODER DA FOTOGRAFIA E DAS VANGUARDAS ARTÍSTICAS E AS SUAS CONSEQUÊNCIAS NA CULTURA VISUAL

A invenção da fotografia não é obra apenas de um autor, mas um trabalho de muitos, ao longo de vários anos. Acredita-se que a primeira fotografia pertence ao francês Joseph Niépce, o qual conseguiu reproduzir uma imagem, em 1826. Louis Jacques M. N. P. Daguerre aperfeiçoou, depois, a invenção de Niépce, criando o daguerreótipo. Com a invenção do daguerreótipo assiste-se, em 1839, ao primeiro processo fotográfico a ser comercializado para o grande público.

Assim, nos meados do século XIX, torna-se possível uma reprodutibilidade em massa de uma imagem, a qual vai atingir um número significativo de pessoas e vai criar a integração entre os meios e a sociedade. Além disso, a fotografia vai ter um papel fulcral na apropriação da realidade. De facto, representou *uma ruptura definitiva responsável por modificações no domínio da representação do real, assumindo a função de o reproduzir fielmente* (Marques, 2007, pág.54). Esta inovação teve, portanto, repercussões na relação entre o objeto e o observador, conduzindo a uma reformulação dos modelos de percepção dos objetos culturais existentes na época.

A fotografia desde a sua invenção tem sido associada à cópia exata e precisa da realidade (pelo menos em termos visuais), a ponto de ser utilizada como *utensílio absoluto das ciências da observação* (Marques, 2007, pág.56). Este meio permite *definir protocolos de uniformização de registo e a concretização de um levantamento rigoroso* (Marques, 2007, pág.57), substituindo o papel que anteriormente pertencia ao desenho. O detalhe trazido pela câmara fotográfica faculta ao seu observador a capacidade de congelar um momento no tempo e examinar, com mais cuidado, pormenores e a fragmentação do movimento, algo que anteriormente era impossível.

*“As alterações no modo de olhar; a duplicação e a desconstrução na portabilidade da fotografia, e a multiplicidade de novos pontos de vista do objecto reconfiguram a natureza da percepção do observador; familiarizado com o elemento estático e não mediado.”* ( Marques, 2007, pág.65)

As alterações descritas acima são as consequências trazidas pelas imagens fotográficas fundamentais, as quais vieram alterar a cultura visual pós-humana de forma irreversível. Com a evolução das tecnologias que aperfeiçoaram as câmaras, surgiu também uma maior fissura em relação aos modos anteriores de observar os artefactos culturais. No início do século XX, como descrito por Korte (2018), o mundo ocidental, desenvolveu-se a um ritmo acelerado, impulsionado pelas inovações tecnológicas e científicas da era da industrialização e da modernidade. O crescimento da classe média burguesa, a crescente urbanização, e a contradição entre a ênfase na individualidade e a padronização crescente das experiências e da vida, através da produção em massa de bens e, eventualmente, também de entretenimento em massa, criaram um ambiente propício ao surgimento de novas formas radicais de pensar e de produção. Promovendo a comercialização da fotografia, com a introdução do espaço expositivo, a fotografia passou a participar cada vez mais na área da arte, descrita por Marques como: *substituindo o retratista pelo fotógrafo* (Marques, 2007, pág.73). Consequentemente, a alteração da representação da própria obra de arte perante os seus espectadores subsequentes é defendido por muitos críticos da época. Estes argumentam que a industrialização e comercialização da fotografia trouxe consigo a perda da aura do objeto (o que será discutido mais adiante nesta tese). Por outro lado, as vanguardas artísticas também foram influenciadas pela introdução desta nova técnica de reprodução, como o Futurismo, o movimento Dadá, ou o Construtivismo Russo.

Partindo da imagem como base, surgiram novos métodos, que se aproximam cada vez mais da apropriação, destacando-se a fotomontagem - um processo consistindo numa composição fotográfica que corta e reúne um número de outras fotografias -. Estes movimentos posicionaram-se decididamente contra as investigações formalistas sobre a natureza da pintura enquanto meio, e, em vez disso, criaram obras que desafiam as fronteiras artísticas estabelecidas. Com as duas guerras mundiais, que ocorreram em rápida sucessão, estas obras tiveram um impacto profundo na sociedade e na própria percepção que a humanidade tinha de si. Neste contexto turbulento, a *arte de vanguarda*

*surge como uma forma de compreender e lidar com a mudança dos tempos* (Korte, 2018, pág.46).

Korte (2018) destaca, nesta era da arte, dois artistas que, embora de maneiras distintas, se distinguem de forma marcante: Marcel Duchamp e Andy Warhol. Ambos se apropriaram da cultura em geral, mas através de meios diferentes – Duchamp apropriou-se de objetos físicos com intervenções mínimas, enquanto Warhol se apropriou da imagem do objeto ou até mesmo de figuras públicas -. De realçar que, enquanto Warhol e outros pensadores comentavam sobre a cultura de consumo, criticando-a, muitas vezes, acabam, ao mesmo tempo, por se conformar com a fama e a fortuna proporcionadas pelo crescente mercado de arte.

Outro artista destacado por Korte (2018) como exemplo do arquétipo da apropriação artística é Elaine Sturtevant, uma artista norte-americana que iniciou uma exploração filosófica dos limites da autoria e originalidade, apropriando-se das obras de outros artistas. Sturtevant ganhou reconhecimento pelas suas repetições deliberadamente inexatas de outras obras de outros artistas já existentes.

Podemos, desta forma, melhor entender, tal como nos será apresentado na citação abaixo, a forma como os diferentes métodos de apropriação alteraram o modo de como a sociedade observa e interage com a sua cultura visual, a qual vai possibilitar uma multiplicidade de pontos de vista singulares atribuídos ao mesmo objeto.

“A proposta de apropriação de elementos fotográficos e a possibilidade de os reciclar a partir da própria linguagem fotográfica fazem da fotomontagem, bem como da colagem, um dos momentos da consciência moderna, refletindo e exacerbando a noção de espaço descontínuo e de tempo não linear, enfatizando a natureza simultânea e fragmentada da percepção da experiência.” ( Marques, 2007, pág.77)

A fotomontagem é o método de apropriação de eleição dos dadaístas, que, com o seu movimento radical, têm como principal objetivo, através do choque, propor uma crítica da sociedade que nos rodeia. Esta crítica pode levar a uma alteração na percepção social

da obra. *As massas recebem a obra e tornam-se produtores que a amplificam de forma fragmentada e dispersa, improvisando sobre ela sucessivas alegorias* (Marques, 2007, pág. 85). Assim, esta técnica pode ser considerada como uma forma de comunicação de massas e de reprodução fotomecânica.

Se, como já foi referido anteriormente, copiar os grandes mestres fosse considerado como método legítimo de aprendizagem, então, a fotografia sendo a representação visual mais semelhante cientificamente, viria a substituir a necessidade de observar diretamente um objeto.

“A questão concreta que nos interessava avaliar com o aparecimento da fotografia e de outras imagens técnicas não era decidir se seriam aceites como objecto artístico mas sim compreender a transformação total da natureza geral da cultura visual que esta invenção implicava.” ( Marques, 2007, pág.94)

Consequentemente, tal como Marques defende, uma das transformações a salientar trazidas pela serialização e pela distribuição das imagens é as consequências que as fotografias têm na noção de originalidade. Esta última tem de ser vista, como é óbvio, por oposição a falsificação e a cópia.

Nesta reflexão, parafraseando os pensamentos de Marques, é importante perceber não só a importância da multiplicidade da imagem e a perda da experiência do objeto, mas também a formulação da atualidade como exclusivamente criada a partir da experiência das imagens, em que se perde a possibilidade de comparação entre o objeto e a sua reprodução.

Historicamente, um dos primeiros artistas célebres a usar as técnicas enumeradas acima foi Marcel Duchamp, um artista pertencente ao movimento dadaísta. O ready-made nomeia a principal estratégia de apropriação de algo que já está feito: escolhe produtos industriais, realizados com finalidade prática e não artística, como um urinol de louça, uma pá, uma roda de bicicleta, e leva-os à categoria de obra de arte. Assim, tem como manifesta intenção de romper com a artesanaria da operação artística, criando

um objeto de arte a partir de uma realidade que, em princípio, nada tem a ver com essa realidade.

O movimento dadaísta acelera rapidamente esta tendência. Marcel Duchamp destacou-se com os seus “ready-mades”, objetos do quotidiano retirados de seu contexto habitual e inseridos numa nova perspectiva. Esses objetos eram normalmente usados com o propósito de fazer uma crítica, ganhando popularidade especialmente durante a época de descontentamento associada à Primeira Guerra Mundial. A primeira obra de Duchamps que muitos consideram ser o seu “primeiro readymade” foi a peça intitulada de “Roda de Bicicleta” (1913). Aqui, o autor apropriou-se de uma roda de bicicleta comum virada ao contrário para fazer uma obra de arte que expressasse a sua percepção da realidade.

De facto, após testemunhar diretamente os horrores da guerra, Duchamp sentiu que, em comparação com esta, a arte era frívola. Assim, com o objetivo de criticar a realidade, produziu diversos artefactos apropriados. Estes desempenharam um papel notável na noção de apropriação e são, ainda hoje, exemplos fundamentais de antiarte. Desta forma, contribuíram para uma mudança da percepção da cópia, passando de *um processo mecânico para um ato conceptual* (Mix, 2015, pág.1438).

Para Marcel Duchamp, “a apropriação de determinado objecto é antes de mais considerada como pretexto para a libertação do objecto o facto de utilizar o já feito e não o aceitar como dado, entende-se como recusa da sua linearidade” (Marques, 2007, pág.167). A reapropriação do objeto pré-fabricado em uma obra de arte torna-se num processo de autoria em que se trabalham os diversos significados de um objeto, enquanto proposta de reflexão.

A este autor, foi-lhe atribuída a invenção do termo *readymade* (ou *objet trouvé*, na língua original francesa) e embora o termo tenha sido inventado por ele para descrever a sua própria arte, desde então tem sido aplicado de forma mais geral a obras de arte feitas a partir de objetos manufaturados.

Marcel Duchamp é um grande impulsionador de novas formas de crítica de arte, sendo uma grande inspiração para os artistas e pensadores que o seguiram. A sua obra de *readymade* mais célebre é “A Fonte” do ano de 1917. Porém, esta obra foi também

rejeitada pela *Sociedade Americana de Artistas Independentes*, aumentando, com isso, a sua reputação de antiarte. Este *readymade*, tal como os outros, pretende refletir sobre o conceito de originalidade e da reprodutibilidade do objeto.

“A noção de *readymade* integra a proposta de manipulação e recontextualização da própria história do objecto enquanto elemento dado e propõe ao artista o não fazer pelo apropriar-se do já feito, utilizando do desfasamento que se funda entre a própria coisa e o seu duplo, entre o sentido e a sua imagem, para formar o espaço de apropriação.” ( Marques, 2007, pág.169)

Marques defende que o *readymade* revela-se como uma estratégia significativa de apropriação que exige uma reinterpretação necessária da relação entre objeto e o seu significado. Esses métodos excluem a possibilidade de uma definição definitiva, limitando a sua caracterização na ausência de temporalidade e lugar de evidência de transparência. Em conjunto, isso corresponde a uma nova condição de virtualidade associada à imagem, um imaterial que carece de presença física e que impõe um excesso de visualidade projetada. Esta imaterialidade, acentuada pela projeção, sugere uma nova interação com o espectador, que Duchamp propõe em *The Creative Act*.

O papel da vanguarda não deve ser interpretado como desgaste ou redundância, mas sim como uma repetição dessas formas de autorreflexão, se a autorreflexão da cultura de massas e dos seus produtos culturais se caracteriza pela gestão e manipulação de um fenómeno de recepção e identificação coletiva.

A partir dos anos 1950, um número cada vez maior de técnicas de apropriação foi usado. A legitimidade de uma prática crítica é fornecida por si só pela fórmula e aplicação de apropriacionista. A arte perde a sua singularidade e intercala a sua linguagem própria com a linguagem útil, enquanto compete com os meios de comunicação de massa.

Ao refletir sobre os feitos de Duchamp, Jonathan Fitzsimons ressalta que foi ele quem veio a introduzir esse conceito e que revolucionou a arte contemporânea da época, Duchamp retirou objetos comuns do seu contexto inicial (objetos do dia-a-dia) e

recontextualizou-os como objetos artísticos no universo da “alta” cultura, e vice-versa. Ainda que não tenha sido o único artista a usar os métodos de apropriação nas suas obras, surrealistas como Robert Rauchenberg e os artistas da Pop Art, especialmente Andy Warhol, também recorreram à apropriação de várias maneiras para expressar as suas críticas e preocupações.

*“[...]práticas pós-modernas e contemporâneas onde o ato de reciclar, editar e combinar os fragmentos e citações da cultura se tornou, em termos gerais, um ato de participação na era da informação/ digital.”(Fitzsimons, 2012, pág.7)*

Conforme exposto anteriormente, Fitzsimons (2012) admite que, tanto na era modernista como na pós-modernista, os métodos de apropriação eram frequentemente usados como uma forma de negação ou subversão. O propósito era transformar ideias existentes de forma a torná-las irreconhecíveis. Esse processo segue o conceito de que as obras como construções baseadas num léxico pré-existente, um dos princípios centrais da apropriação. Trata-se de um fenómeno complexo, pois compromete os valores tradicionais de autoria. Não obstante, é essencial tomar consciência de que a autoria é algo mais flexível, permitindo ao autor, envolvido ativamente na cultura visual, agir como praticante da originalidade, sendo responsável por todos os aspetos das suas criações. Ainda assim, o autor que se apropria de um elemento tem sempre de tomar decisões críticas relativamente ao seu trabalho, e é essa autonomia que torna a obra única.

A emergência da *New Media Art*, nos anos 1920, demonstra também como a evolução das tecnologias afeta a cultura visual, uma vez que esta inclui obras de arte projetadas e produzidas por meio de tecnologias de média eletrónica. Novas tecnologias que se tornaram essenciais como meios de produção, no período pós-modernista. Como já foi analisado, essas novas tecnologias desempenham um papel crucial na criação de todo o processo, especialmente na produção de artefactos, sejam eles digitais e não. Tal facto acontece com o objetivo de desenvolver uma retórica analítica.

Laurenzo (2016) argumenta que essa arte dos novos médias leva à conceptualização de processos e produtos tecnológicos. Segundo o autor, esta forma de apropriação é ontologicamente distinta, operando não apenas sobre os produtos finais, mas também nos processos de produção em si. Este tipo de apropriação, que Laurenzo denomina de *apropriação mediática*, distingue-se da apropriação artística tradicional e constitui a principal característica da arte dos novos média. Ao incorporar as tecnologias como obra-prima, os artistas apropriam-se do conhecimento técnico necessário à criação de artefactos tecnológicos.

A partir da segunda metade dos anos 1950, o uso da apropriação nos processos de produção cultural consolidou essas práticas. Como aponta Susana Marques (2007), passa a haver uma nova proximidade entre o espectador e o objeto, facilitada pelos meios de reprodutibilidade técnica. Tal acontecimento marca uma nova era na história da arte, uma vez que o valor artístico de um produto já não é equiparado ao de originalidade no sentido de primazia, mas sim no seu carácter de excepcionalidade. É, nesse contexto, que *a própria reprodução se distingue e configura como obra de arte* (Marques, 2007, pág.243).

Entre 1957 e 1972, na Europa, assiste-se ao surgimento, do movimento internacional situacionista<sup>5</sup>, destacado por Paula Korte em *Appropriation in the visual arts: Concepts and history with examples from Finnish contemporary art* (2018). Esse movimento, descrito como um grupo fundamental de artistas e teóricos - do qual Elaine Sturtevant fazia parte - desempenhou um papel crucial na mobilização de estudantes que adotaram a noção de "détournement" proposta por Guy Debord.

O conceito de *détournement*, segundo Debord (1961), envolve desviar algo do seu propósito inicial para gerar uma crítica. Consiste em expor explicitamente o funcionamento da realidade objetiva, ou seja, trata-se de apropriar e reelaborar imagens de modo a subverter a mensagem homogeneizadora originalmente codificada, transformando-a numa mensagem de reflexão crítica. Este método visa, assim, contornar os efeitos alienantes da cultura de consumo de massa.

---

<sup>5</sup> A Internacional Situacionista foi um movimento internacional, que teve início no final da década 1960 de cunho político e artístico que pretendia promover grandes transformações políticas e sociais.

A transformação do objeto artístico, proposta por Marcel Duchamp, tornou-se uma prática recorrente com as neovanguardas da década de 1970. A crítica passou a valorizar o objeto cotidiano como objeto artístico, celebrando a sua plena integração com as instituições artísticas.

Pode-se argumentar que o objecto artístico define uma cultura de massa, organizando-a de forma a sustentar uma economia do desejo, em que o consumo assume um papel de atribuição de significados, funcionando como uma forma de comunicação. Estas práticas manifestam-se por meio de *uma codificação dos seus objetos de troca, definindo a sua linguagem e estruturando o seu modo de funcionamento* (Marques, 2007, pág.195).

*“Esta lógica da repetição está plenamente associada ao desenvolvimento de uma sociedade baseada na imagem que valoriza a exposição sucessiva destas imagens de choque, a banalização e a anestesia que caracterizam a condição do espectador que os apropicionistas procuram questionar.”* (Marques, 2007, pág.199)

O objeto industrial, neste contexto, apresenta características semelhantes às de um artefacto cultural, seguindo uma lógica reflexiva. Ao aceitarmos que, através da apropriação, a multiplicidade de objetos se integra numa linguagem visual única, observamos como isso afeta a economia e a valorização dos objetos e as suas imagens produzidas em massa.

Na cultura artística, o termo “não-arte” começou a ganhar relevância durante a época do movimento apropriacionista, uma vez que se torna necessário distinguir entre objetos artísticos e objetos do quotidiano. Este termo foi, cada vez mais, usado nos estudos críticos para separar *não só o verdadeiro do falso, mas também o original da cópia* (Marques, 2007, pág. 204). Como referido anteriormente, os artistas apropriacionistas utilizavam os métodos de apropriação, muitas vezes reutilizando e reciclando objetos do quotidiano, recontextualizando-os nos meios de comunicação. De entre esses objetos, as imagens pré-existentes eram amplamente manipuladas, ganhando

uma nova *premissa crítica e institucional* (Marques, 2007, pág.217), algo que anteriormente não lhes seria conferido.

A fotografia, mais uma vez, tornou-se um dos meios preferenciais desses artistas. A apropriação praticada por estes artistas não é um plágio de obras modernistas, mas sim um comentário crítico sobre o pós-modernismo

“O acto de apropriação implica dar um outro sentido à imagem para além do existente, ainda que determinado pela proposta de apagar essa imagem ou substituir o seu sentido, funcionando inevitavelmente como um complemento da imagem.” (Marques, 2007, pág.199)

Para conectar a experiência estética, a representação do objeto artístico passa pela reprodução de imagens comuns na nossa memória coletiva, num processo de apropriação que se torna gradualmente mais complexo. Segundo Crimp, em cada imagem existe sempre outra imagem subjacente; assim o foco dos artistas está no ato de apropriação. Este acto é reafirmado no universo da cultura visual com o objetivo de torná-lo oficial e garantir o seu pleno reconhecimento.

### 1.3 APROPRIAÇÃO CULTURAL E A APROPRIAÇÃO ARTÍSTICA

Embora a noção de influência esteja presente nos textos antigos, a sua relevância como conceito só foi reconhecida nos estudos literários a partir dos séculos XVIII e XIX, como nos é descrito por Kathleen Ashley (2002), no seu texto *The Cultural Processes of Appropriation*. Os medievalistas, por exemplo, focam-se em identificar a origem definitiva dos monumentos, artefactos e textos que estudavam. Durante muito tempo, os estudos culturais deram grande ênfase às origens, às fontes e aos textos originais.

Os primeiros traços teóricos da apropriação remetem ao conceito da intertextualidade, um dos conceitos-chave nos estudos literários, surgido no contexto da teoria crítica francesa e cunhado pela filósofa franco-búlgara Julia Kristeva, no seu ensaio de 1967, *Le mot, le dialogue et le roman*. A intertextualidade, enquanto conceito, refere-se às relações implícitas e explícitas entre textos, sustentando que nenhum texto é criado de forma isolada. No cerne da intertextualidade está a ideia de que os textos influenciam-se mutuamente, o que implica que o seu significado nunca é gerado de forma independente. O princípio fundamental da intertextualidade é que nenhum texto, por mais original que pareça, é completamente único; pelo contrário, é composto por um conjunto inevitável de referências e citações, tal como esta dissertação, que é construída a partir da agregação de citações e ideias pré-existentes, muitas vezes, de forma involuntária. Esses elementos, por sua vez, condicionam o significado do texto, tornando-o uma intervenção dentro de um sistema cultural mais amplo.

O conceito de apropriação ganhou grande relevância, especialmente nas décadas mais recentes, com o advento da internet. Como ilustrado na tese de Paula Korte (2018), intitulada *Appropriation in the Visual Arts: Concepts and History with Examples from Finnish Contemporary Art*, a apropriação cultural pode ser analisada a partir de duas abordagens distintas. Por um lado, pode ser entendida como um método crítico utilizado por artistas e outros indivíduos ao longo da história da interação humana. E, numa perspetiva mais abrangente, a apropriação refere-se à utilização de materiais preexistentes, sejam eles físicos ou intangíveis.

Diga-se, em abono da verdade, que a história da apropriação é complexa. O termo "apropriação artística" foi introduzido por Rikard Ekholm (2012), que o utiliza para descrever uma prática artística muito específica: a de um artista que cria uma cópia do trabalho de outro e reivindica a originalidade e autoria dessa obra. Esta definição de Ekholm contrasta com a de Crispin Sartwell<sup>6</sup>, que se refere simplesmente à apropriação ou à apropriação pós-moderna, como na reutilização, reciclagem e apropriação generalizada de todas e quaisquer imagens que permeiam a nossa existência num mundo dominado pelos média. No contexto da apropriação como método criativo, é significativo começar por analisar as vanguardas artísticas e compreender a emergência desta ideia, tendo em consideração o contexto sociocultural mais vasto.

Hoje em dia, o uso dos métodos de apropriação tornou-se tão difundido que *os tons radicais e subversivos anteriormente associados a esta prática se tornaram comuns no léxico da cultura visual (Fitzsimons, 2012, pág.7)*. Na verdade, a apropriação artística só ganhou destaque na década de 1980, através das reflexões e do trabalho curatorial de críticos de arte como Douglas Crimp.

*“[...] A sociedade é agora definida por um consumismo que tudo consome: os indivíduos compreendem-se através dos objetos que possuem, enquanto a ordem mundial capitalista e a sua maquinaria publicitária criam incansavelmente novas necessidades e desejos (imaginários) para alimentar o insaciável ciclo de consumo” (Korte, 2018, pág.63).*

A sociedade passou a ser definida por um consumismo que tudo abrange, na qual os indivíduos percebem-se a si mesmos através dos objetos que possuem. A partir dessa premissa, podemos concluir que vivemos numa sociedade capitalista, governada por uma maquinaria publicitária que cria incansavelmente novas necessidades e desejos, com o objetivo de alimentar o insaciável ciclo de consumo, com a imagem figurando como um dos principais símbolos desta realidade. Os pensadores da época descrevem as imagens como substitutas das experiências autênticas. É precisamente nesta cultura

---

<sup>6</sup> Membro do corpo docente do departamento de filosofia do Dickinson College, filósofo e jornalista americano.

centrada na imagem que se encontram as bases das investigações sobre a metodologia de apropriação nos anos de 1980. Entre os teóricos do pós-modernismo que se destacam, estão Roland Barthes, Walter Benjamin e a obra quintessencial de Jean Baudrillard, *Simulacre et Simulations* (1981), que, como argumenta Paula Korte (2018), oferece novas perspectivas para a arte de apropriação pós-moderna.

De acordo com Ashley, o termo apropriação tornou-se onipresente nos anos 1990, abrangendo múltiplas disciplinas e revelando-se frutífero nas discussões acadêmicas devido à sua instabilidade conceitual. Ashley descreve como, na tradição literária, o conceito de apropriação não existia formalmente. Este era frequentemente referido apenas como influência, uma simples relação entre dois indivíduos.

“Nos debates recentes, a apropriação cultural assumiu conotações negativas nos meios de comunicação social. A apropriação cultural passou a ser vista como um resquício da supressão colonial das minorias pelas potências dominantes, que usam impiedosamente qualquer material que desejem, sem se preocuparem com o autor original.” (Korte, 2018, pág.1)

Como podemos retirar desta citação os avanços tecnológicos também nos trazem adversidades uma vez que a apropriação cultural adquiriu conotações negativas nos meios de comunicação social. No entanto, nesta dissertação, utilizamos o termo no seu sentido mais abrangente: o ato de utilizar objetos prontamente disponíveis (como imagens, textos, sons, etc.) e transformá-los, de forma ética, em novas formas de expressão.

Mais recentemente, Paula Korte relata que, em 2009, Douglas Eklund organizou uma exposição monumental no Metropolitan Museum of Art, em Nova Iorque, com o objetivo de destacar a era dos artistas de apropriação dos anos 80, intitulada *The Pictures Generation, 1974–1984*. Esta exposição catalogou extensivamente os artistas apropriaacionistas desse período específico, incluindo nomes como Cindy Sherman, Richard Prince, David Salle, Barbara Kruger, Laurie Simmons e Louise Lawler. Embora

as práticas desses artistas sejam diversas, todas partilham o foco na utilização da imagem e na forma como esta molda a sociedade, especialmente nos tempos atuais.

Korte (2018) observa que, apesar da diversidade das suas abordagens, Eklund, enquanto curador, agrupou esses artistas como praticantes da apropriação artística, conforme o que é descrito pela teoria e história da arte escrita. Isso sublinha a necessidade de repensar a definição de apropriação, tornando-a mais flexível. Observando os desenvolvimentos históricos mencionados acima, pode-se perceber que a apropriação se tornou uma estratégia omnipresente, aplicada de diversas formas e para diferentes propósitos em todos os campos da produção. Desde o seu auge na década de 1980, os métodos de apropriação tornaram-se ferramentas padrão nas práticas de produção digital e física contemporâneas autoconscientes, refletindo-se simultaneamente na sociedade.

“Esta sensibilidade apropriadora da arte contemporânea deve ser entendida no sentido mais amplo do conceito; é central para a referencialidade da arte autoconsciente que joga com o rico campo de significados acumulados nos signos e objetos da cultura.” (Korte, 2018, pág.70).

É evidente, como Paula Korte descreve, que as questões filosóficas suscitadas pela apropriação cultural e pela apropriação artística são de naturezas bastante distintas: enquanto a apropriação cultural está centrada em questões éticas, a apropriação artística levanta interrogações sobre ontologia e pensamento crítico. Pode-se argumentar que a apropriação é, em certos aspectos, tão antiga quanto a própria criatividade humana. Vivemos num mundo extremamente saturado de imagens, sons e outros estímulos, sendo quase impossível evitar que estes influenciam a nossa produção criativa. No entanto, a característica distintiva da apropriação artística é a sua intencionalidade.

Compreende-se que a noção de apropriação cultural está intimamente ligada à emancipação pós-colonial dos povos subjugados, refletindo um crescente sentimento de empoderamento, identidade cultural independente e reivindicação da cultura local anteriormente reprimida ou saqueada. No entanto, práticas como referência, cópia,

empréstimo, reprodução e até o roubo completo de motivos, estilos ou ideias não são novidades na arte. Assim, antes da introdução dos termos “apropriação artística” e “apropriação cultural”, outros conceitos já se referiam a estratégias artísticas semelhantes. Portanto, torna-se igualmente relevante, como sugere Korte, examinar termos relacionados, como “*pastiche*”, “*paráfrase*”, “*intertextualidade*” e “*citação*”, (Korte, 2018, pág.6), para uma maior compreensão do contexto conceptual em que a prática da apropriação emergiu. Através da diferenciação e comparação, os limites da apropriação tornam-se mais claros.

Para sublinhar a importância fundamental da intenção do indivíduo ao utilizar uma estratégia de apropriação, que não é simplesmente uma cópia, mas sim uma obra de arte independente, a apropriação deve ser distinguida do ato de falsificação. Além disso, pode-se argumentar que conceitos como “paráfrase”, “pastiche”, “intertextualidade” e “citação” se relacionam mais diretamente com a prática da reapropriação, uma vez que o foco destes conceitos, tal como na apropriação artística, é o modo como o material é utilizado. Em contrapartida, na apropriação cultural, a questão central é o material que é utilizado.

Devido às suas associações com o poder, Ashley aponta que o termo apropriação teve uma conotação negativa quando foi popularizado nos estudos culturais. Este modelo binário de apropriação cultural, dominante na década de 1980, provocou resistência teórica no final desse decênio, principalmente por parte daqueles que argumentam que silenciavam o “outro”. Embora as noções de origem e influência sejam amplamente debatidas nestas áreas, é igualmente essencial examinar os conceitos de apropriação. Ao mesmo tempo, conforme Korte (2018) defende, é no final da década de 1980 que surge o movimento dos artistas da *Pictures Generation*, cujo nome tem origem na exposição *Pictures* de 1977. Estes artistas exploraram as camadas de significado nas imagens dos meios de comunicação de massa, especialmente na fotografia, desconstruindo as conotações latentes nas imagens que, sob uma pretensa inocência, mediam a realidade. Este grupo, composto por jovens artistas, críticos e teóricos baseados em Nova Iorque, passou a ser o epicentro da arte de apropriação nesse decênio e no seguinte.

## 2. EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA NA ERA PÓS-MODERNA E O SEU IMPACTO NA APROPRIAÇÃO

### 2.1 O PÓS-MODERNISMO: A EVOLUÇÃO E O SEU IMPACTO NA TEORIA E PRÁTICA NO DESIGN GRÁFICO

No final do século XX, surge o pós-modernismo, um movimento cultural e intelectual que marcou uma ruptura com os princípios do modernismo trazendo uma abordagem mais pluralista ao design gráfico. Este movimento destacou-se pela promoção da fragmentação do ecletismo e da ironia desafiando as normas rígidas do modernismo e permitindo uma fusão de estilos e referências históricas. As composições visuais pós-modernas ao questionarem a linearidade e a homogeneidade refletem essa nova liberdade criativa. Para entender a relação entre o pós-modernismo e o design é essencial primeiro compreender o que este significa e reconhecer o contexto do modernismo que o antecedeu. Enquanto Rick Poyner (2003) defende que o modernismo rejeitava a cultura comercial, o pós-modernismo incorporava-a como uma parte inevitável da sociedade. Segundo este autor, embora haja semelhanças entre os dois movimentos, eles têm objetivos distintos. Para ele, *o modernismo procurou criar um mundo melhor, o pós-modernismo – para horror de muitos observadores – parece aceitar o mundo tal como ele é* (Poyner, 2003, pág.11).

No design gráfico pós-moderno, as representações de realidade substituem muitas vezes a própria realidade resultando em imagens e mensagens que exploram a ambiguidade e a desconstrução de significados. A conhecida máxima “o meio é a mensagem” ganha nova relevância com a materialidade e o suporte sendo tão importantes quanto o conteúdo transmitido. A digitalização e o surgimento de novos mídias transformaram o campo do design gráfico abrindo caminho para uma experimentação visual mais ampla e uma interação mais direta com o público.

Com o avanço da internet e das tecnologias digitais, o impacto do pós-modernismo no design gráfico aprofundou-se ainda mais, especialmente no contexto da cultura da informação. A internet revolucionou a produção, distribuição e consumo do design gráfico, democratizando a prática e permitindo o surgimento de novas estéticas caracterizadas pela fluidez e interatividade.

A apropriação, de acordo com Rick Poynor (2003), tornou-se um elemento central no design gráfico pós-moderno, desafiando as noções tradicionais de autoria e originalidade. No ambiente digital, práticas como a cópia e a remixagem emergem como formas legítimas de criação, refletindo a complexidade da cultura contemporânea. O valor de um design reside na habilidade de manipular e transformar o conteúdo existente, reavaliando a originalidade como uma inovação na reconfiguração de ideias e imagens.

No entanto, desde a década de 1960, é evidente que as teorias pós-modernistas têm exercido uma influência significativa sobre o trabalho de muitos designers.

O termo "pós-modernismo" foi utilizado pela primeira vez em relação ao design em 1968, numa revista britânica intitulada *Design* especializada na área, por Jean-François Lyotard, aparecendo, na sua obra de 1979, *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*, o termo "pós-moderno" num contexto filosófico.

Poynor argumenta que foi a partir desse momento que o conceito começou a ganhar importância no campo do design. Por seu lado, na sua obra *No More Rules: Graphic Design and Postmodernism*, Poynor explica que o design gráfico, como profissão, é profundamente influenciado pelas crenças individuais de cada designer.

O design nunca esteve ligado a uma única teoria, sendo constantemente moldado por diversas correntes de pensamento. No contexto pós-modernista, tal como descrito por Poynor, as fronteiras entre a "alta" e a "baixa" cultura foram dissolvidas, permitindo uma maior hibridização no design. Essa abertura possibilitou o uso de técnicas como a intertextualidade, o pluralismo e o ecletismo, ampliando as possibilidades criativas e gerando uma universalidade até então inimaginável.

No final da década de 1980 e início da década de 1990, surgiu um volume significativo de trabalhos, muitos dos quais produzidos por uma nova geração de designers. Embora as regras tradicionais de paginação e tipografia continuassem a ser fundamentais, saber quando e como quebrá-las tornou-se essencial para a inovação no design gráfico.

Durante este período, Poynor observa uma explosão de atividade criativa na comunicação visual, com os designers a desafiar as regras estabelecidas e a explorar

novas abordagens. Este processo resultou num design gráfico mais aberto, diversificado, inclusivo e potencialmente mais inventivo, abrangendo uma vasta gama de possibilidades estilísticas. Com uma liberdade maior do que nunca, os designers começaram a questionar o futuro do papel do design. No entanto, estas novas perspectivas pós-modernas, como muitas outras, enfrentam resistência por parte dos veteranos da profissão. Poynor aponta que estes profissionais, habituados a uma abordagem rigorosa e objetiva, manifestaram preocupação com o surgimento de uma subjetividade desordenada, resistindo à ideia de que o design pudesse tornar-se uma forma de arte.

Esta visão é também apoiada por April Greiman (1990) e Wolfgang Weingart (2000), que defendem a conceção do design como uma forma de expressão artística. Esses críticos viam os elementos estilísticos da nova onda como obstáculos à comunicação clara e consideravam essas inovações como modismos passageiros. Os designers passaram a utilizar a teoria pós-moderna para reavaliar as bases do design e seu impacto na comunicação pública. Nesse contexto, a ideia do designer como autor ganhou destaque.

“A emergência do ‘designer como autor’ é uma das ideias-chave do design gráfico no período pós-moderno. É também uma das ideias mais problemáticas, uma vez que, como sustentam algumas vertentes da teoria crítica, a própria noção de ‘autor’ como fonte válida de autoridade para a obra cultural é ultrapassada, retrógrada e reacionária.” (Poynor, 2003, pág. 118).

Por seu lado, Michel Foucault, no seu texto *O que é um Autor?* (1969), refere-se aos objetos de apropriação dentro de um contexto histórico. Foucault observa que, na década de 1970, o conceito de autor era uma questão em aberto especialmente no que diz respeito à sua função no discurso. Por outro lado, para ele, conceitos como ‘autoria’ e ‘plágio’ não existiam na Idade Média. A palavra ‘autoria’ é, sustenta ele, uma invenção histórica. Tal afirmação inspira outros autores, como Michael Rock, a refletirem sobre o papel do "designer como autor".

Rock destaca a ideia de autoria defendida por Foucault como uma das mais significativas no design gráfico pós-moderno. Rick Poynor, por sua vez, considera esta noção de autoria problemática, argumentando que a ideia de "autor" como fonte de autoridade para validar uma obra cultural é retrógrada e reacionária.

Por outro lado, Fitzsimons (2012), no texto: *Appropriation and the Image*, afirma que a noção de autoria é uma invenção histórica conceitos como “autoria” e “plágio” não existiam na idade média e a identidade do autor de um livro ou texto não era valorizada da mesma forma que hoje. A ideologia do individualismo, associada a conceitos de originalidade, criatividade e expressividade, é mais recente. Fitzsimons defende que não devemos limitar a nossa análise a textos com autores identificáveis, mas reconhecer o "autor" como uma função do discurso, que na nossa cultura, não era originalmente um objeto, produto ou propriedade, mas sim uma ação.

*“Contudo, é evidente que, mesmo dentro do domínio do discurso, uma pessoa pode ser autora de muito mais do que um livro – de uma teoria, por exemplo de uma tradição ou de uma disciplina dentro da qual novos livros e autores podem proliferar. Por comodidade, poderíamos dizer que tais autores ocupam uma posição “transdiscursiva”.” (Fitzsimons, 2012, pág.11).*

Como mencionado na citação acima, os autores podem adotar uma posição "transdiscursiva", que exige uma análise não só do valor expressivo e das transformações formais do discurso, mas também do seu modo de existência: as modificações e variações na circulação, valorização, atribuição e apropriação dentro de qualquer cultura. Poynor (2012) considera o problema da autoria como relevante porque proporciona um espaço para refletir sobre o design que ultrapassa as definições tradicionais e possivelmente limitadas. A ideia de autoria torna-se cada vez mais complexa, dado que vivemos num mundo onde a autoria está cada vez mais dispersa.

No design gráfico, a prática de utilizar imagens emprestadas e influências de outras áreas, como as belas-artes e a cultura popular, é uma característica fundamental da comunicação visual. Como veremos, a questão da apropriação tem gerado

considerável debate tanto no design quanto na arte. Poynor observa que designers de várias áreas, sejam comerciais ou vanguardistas, olhavam para obras existentes com um misto de nostalgia por um tempo em que a novidade parecia mais simples.

Com a chegada do Apple Macintosh, em 1984, os designers tentaram descobrir se o computador era apenas uma ferramenta útil de produção ou um meio libertador para uma nova sensibilidade gráfica. O computador revelou-se ambas as coisas, além de ser um espaço ilimitado, extático e sem regras, onde as tendências culturais identificadas pelos pensadores pós-modernistas poderiam manifestar-se de maneira ainda mais completa e flexível.

Alguns críticos notaram que os designs fragmentados e complexos gerados pelo computador frequentemente evocavam um neofuturismo<sup>7</sup> ou neodadaísmo<sup>8</sup>, mesmo quando não havia uma intenção consciente de paródia. Contudo, mesmo no final da década de 1980, com a tecnologia ainda nova e limitada em termos de memória e capacidade de processamento, houve tentativas de explorar as possibilidades de uma nova estética.

O computador demonstrou alterar o processo de design de forma fundamental, distinguindo-se de outros meios pela capacidade de desfazer uma ação com um simples clique (Ctrl + Z). Rick Poynor (2012) observa que esta facilidade de apagar confere a cada aspecto do design uma qualidade provisória. Ao contrário das formas físicas, que frequentemente são permanentes e irreversíveis, o design digital permite que decisões sejam alteradas instantaneamente, reduzindo a necessidade de ter a certeza de que uma escolha é "correta". Esta condição de incerteza e instabilidade permeia todo o objeto de design. No ambiente digital, nada é definitivo; enquanto o arquivo do computador existir, qualquer elemento pode ser reconsiderado e modificado indefinidamente.

No início da década de 1990, com o aumento do poder de processamento dos computadores, os objetos de design criados no ecrã tornaram-se cada vez mais complexos e detalhados. Nessa perspectiva, Poynor (2012) descreve a cultura contemporânea como um fluxo incessante e instantâneo de informação e solicitações

---

<sup>7</sup> Movimento do final do século XX até início do século XXI nas artes visuais, design e arquitetura.

<sup>8</sup> Movimento dos meados do século XX nas artes visuais, sonoras e literárias.

que invade até a vida privada. Isso resultou, nos anos 2000, numa transformação substancial na aparência do design gráfico, permitindo o uso de uma quantidade de imagens e detalhes que seria impensável nas décadas anteriores.

## 2.2 SOFTWARE COMO METAMEIO: A EVOLUÇÃO DA MÉDIA NUM MUNDO EM MUDANÇAS PERMANENTES

O software pode ser definido como um conjunto de instruções, dados ou programas utilizados para operar computadores e executar tarefas específicas. Este termo é uma designação abrangente que se refere a aplicações, código e programas que funcionam num dispositivo. Como já foi mencionado anteriormente, estas aplicações e serviços são processados em servidores online, os quais podem ser atualizados à distância, num mundo em constantes mudanças. Este assunto é profundamente explorado na obra *Software takes command* de Lev Manovich (2013).

O software descrito substitui um conjunto diversificado de tecnologias físicas, mecânicas e eletrônicas utilizadas, antes do século XXI, para criar, armazenar, distribuir e aceder a artefactos culturais. Tornou-se a ligação com o mundo, com os outros, com a memória e a imaginação, funcionando com uma linguagem universal através da qual a comunicação global ocorre e um motor universal que impulsiona o funcionamento do mundo. O software está profundamente enraizado na vida moderna, nas suas dimensões económica, cultural, criativa e política. A sua relevância na sociedade é indiscutível, uma vez que influencia inclusive as áreas culturais, como o artesanato e as belas-artes.

*“Portanto, se quisermos compreender as técnicas contemporâneas de controle, comunicação, representação, simulação, análise, tomada de decisão, memória, visão, escrita e interação, a nossa análise não poderá estar completa até considerarmos esta camada de software. O que significa que todas as disciplinas que lidam com a sociedade e a cultura contemporâneas – arquitetura, design, crítica de arte, sociologia, ciência política, história da arte, estudos dos média, estudos de ciência e tecnologia e todas as outras – precisam de levar em conta o papel do software e os seus efeitos em quaisquer assuntos que investiguem.”* (Manovich, 2013, pág.15).

Lev Manovich (2013) divide as ações de criação cultural proporcionadas pelo software em várias categorias: criação de objetos culturais e serviços interativos, como o gerenciamento, o acesso, o compartilhamento e a remistura do conteúdo desses objetos; criação e compartilhamento de conhecimento em rede; comunicação com outros; engajamento em atividades culturais interativas, participação na ecologia da informação na Internet; e criação de ferramentas e aplicações que facilitam todas essas atividades. – Hoje, o software desempenha um papel central na formação dos elementos materiais e das estruturas imateriais que juntas constituem aquilo a que chamamos de “cultura”. Por isso, Manovich afirma que *“a nossa sociedade contemporânea pode ser caracterizada como uma sociedade de software e a nossa cultura pode ser justificadamente chamada de cultura de software* (Manovich, pág.23, 2013). Assim, se o computador é comparado com outros meios de comunicação de massa, ele distingue-se de todos os outros devido ao fato de que pode autogerar a linguagem, bem como novos meios de comunicação e métodos de expressar estes últimos.

*Devemos concluir, como Manovich esclarece, que há algo novo na emergência dessas novas ferramentas computacionais que nunca ocorreu com qualquer outra ferramenta já existente. De facto, estas ferramentas vão ativar nossas múltiplas mentalidades, as quais desempenham um papel fundamental tanto na aprendizagem como na criatividade. Elas vão fazer com que um utilizador empregue o que funciona melhor em um determinado momento e alterne rapidamente entre elas conforme necessário* (Manovich, pág.100, 2013).

Associado a esta nova realidade, surge um conceito fundamental do ponto de vista da história dos média: o metameio<sup>9</sup> informático, o qual é caracterizada por ser *simultaneamente um conjunto de diferentes média e um sistema para gerar novas ferramentas de média e novos tipos de média* (Manovich, 2013, pág.102). Assim, um computador pode ser utilizado para criar novas ferramentas que permitem ao designer combinar qualquer uma das mais diversas técnicas. Para remisturado não só conteúdos de diferentes meios de comunicação, mas também as suas técnicas básicas, vai poder

---

<sup>9</sup> Termo concebido por Alan Kay e Adele Goldberg, refere-se a novas relações entre forma e conteúdo no desenvolvimento de novas tecnologias e novas mídias.

utilizar *técnicas de design gráfico, tipografia, pintura, cinematografia, animação, animação por computador, desenho vetorial e modelação 3D simultaneamente* (Manovich, 2013, pág.179). Métodos de trabalho e formas de representação e expressão passam a coexistir num ambiente comum.

A composição digital permite, agora, que os designers de imagens e filmes combinem facilmente qualquer número de elementos visuais, independentemente do meio de origem, e controlem cada elemento do processo. Na verdade, este processo de convergência de diferentes técnicas já era evidente no design pré-digital, porém, era feito de forma mais limitada e demorada.

Note-se que Lev Manovich considera que o design pós-moderno apresenta a sua própria metalinguagem, ela própria contém um subconjunto da metalinguagem da imagem em movimento, *sendo que essas duas metalinguagens também se sobrepõem amplamente em padrões que lhes são comuns* (Manovich, 2013, pág.277). Na evolução do meio computacional, Manovich defende que, desde 1960, pode verificar-se, uma primeira fase de invenção e experimentação até chegar à segunda fase de comercialização e ampla adoção na década de 1980. Esta última é seguida, posteriormente, nas décadas de 2000, por uma terceira fase, a qual aponta na direção na evolução do metameio computacional – a hibridização -. Além disso, este autor acrescenta que:

“Ao inventar novas técnicas, ou através da aplicação inovadora de técnicas existentes, encontram-se novas formas de representar o mundo, as pessoas e os dados, e novas formas de as pessoas se conectarem, partilharem e colaborarem. Assim, torna-se possível expandir os limites da “mídia após software.” (Manovich, 2013, pág.341)

### 2.3 APROPRIAÇÃO DOS MÉDIAS E OS SEUS PROCESSOS

A capacidade inerente de modificação dos softwares e das tecnologias permite a conexão entre processos invasivos. Contudo, conforme nos é apresentado por Tomás Laurenzo no seu texto de 2016, *Media Appropriation and Explication*, publicado no jornal *CITAR*, os processos subjacentes à apropriação são fundamentalmente independentes de tecnologias específicas. Laurenzo acrescenta que, embora a tecnologia seja *intrinsecamente mutável, surgem sistematicamente novas dinâmicas que permitem a fertilização cruzada entre os domínios tecnológico e artístico* (Laurenzo, 2016, pág. 28). Isso demonstra que as transformações nos softwares e tecnologias podem resultar na integração de processos invasivos, sendo uma dessas áreas, incontestavelmente, a do design. O autor defende ainda que, assim, vão surgir novos espaços para a apropriação e a recontextualização.

“As tecnologias digitais, com as suas capacidades inerentes de reprodução e mutação, proporcionaram um espaço opulento tanto para a apropriação como para a recontextualização.” (Laurenzo, 2016, pág. 28 )

Tomás Laurenzo (2016) argumenta que *a apropriação dos média atua sempre como o traço definidor da arte dos novos média* (Laurenzo, 2016, pág. 32). Isso gera um novo processo ao apropriar-se dos processos, tecnologias e ferramentas digitais, onde a criação das ferramentas utilizadas faz parte integrante do processo de produção. Pode considerar-se que os próprios processos de apropriação se tornaram procedimentos tão indispensáveis à cultura atual que se tornam como sinónimo um do outro. Este processo de produção é impulsionado pela omnipresença do software.

Este autor argumenta que a criação tecnológica torna-se, assim, uma forma de criação artística, onde a fronteira entre a produção tecnológica e a produção artística se dissolve. Isso resulta, como demonstra Laurenzo (2016), numa expansão radical do panorama de possibilidades: os criadores de artefactos digitais passam a não ser apenas

utilizadores de tecnologia, mas também criadores, capazes de questionar, subverter e transcender as premissas estéticas e funcionais oferecidas pela tecnologia.

Embora os processos de apropriação que definem a arte dos novos média sejam independentes da forma como essa apropriação ocorre, o computador digital oferece um caminho natural, poderoso e onipresente para a apropriação. Com a rapidez com que os novos média evoluem, aliada à especificidade do computador digital, surge um campo fértil para uma produção sem precedentes, criando assim a sua linguagem própria.

Tomás Laurenzo (2016) destaca também que a apropriação dos meios de comunicação constitui uma estratégia de empoderamento, permitindo uma relação simbiótica entre arte, tecnologia e ciência.

É importante considerar que a relação entre arte e ciência existe desde a concepção de ambas, especialmente se considerarmos que a tecnologia é o conjunto de processos e habilidades usados na produção de bens e serviços nas investigações científicas. No entanto, Laurenzo distingue essa nova relação da anterior na medida em que a apropriação dos média transforma a tecnologia num meio bruto, facilitando o aparecimento da produção tecnológica. Esta prática não está exclusivamente ligada ao digital, uma vez que a arte dos novos média é inespecífica em termos de materialidade. Não obstante, para este autor, *o computador digital tornou-se o veículo natural para os novos média e o software evoluiu para o seu denominador comum (Laurenzo, 2016, pág. 34).*

As condições acima mencionadas resultam, segundo diversos pensadores, na noção de que o computador digital pode ser considerado, assim como os softwares, como um metameio. Manovich (2013), em *Software takes command*, descreve que, inicialmente, os computadores não foram concebidos para serem utilizados como meios de comunicação cultural. Apenas mais tarde, através do trabalho de vários cientistas informáticos, é que foram desenvolvidas ideias e técnicas que transformaram os computadores numa máquina cultural. Desta forma, o computador digital recebeu finalmente a sua linguagem - em termos culturais -.

Em suma, somente quando o computador se tornou um meio cultural é que adquiriu um significado que nenhum meio que tinha até então, ganhando

verdadeiramente a designação de “metameio”. Este metameio é único em vários aspectos, um dos quais é a capacidade de representar a maioria dos outros meios de comunicação, ampliando-os com diversas novas propriedades. Contudo, a propriedade mais importante do ponto de vista da história dos média é que o metameio informático é, simultaneamente, um conjunto de diferentes médias e um sistema para gerar novas ferramentas e novos tipos de média. Por outras palavras, um computador pode ser usado para criar novas ferramentas que trabalham com os tipos de média que já disponibiliza, bem como para desenvolver novos médias que não foram ainda inventados.

O computador digital, graças ao software, deve ser considerado, como acabamos de ver, não apenas como não um meio, mas sim um metameio - uma combinação de média existentes, novos e ainda por inventar -. E, equiparando a noção do computador como metameio, percebemos que a apropriação dos novos média tornou-se uma parte intrínseca dos mesmos. Conceptualizamos o digital a partir da sua capacidade de funcionar como uma ferramenta de apropriação.

Relativamente aos processos de apropriação, é relevante examiná-los através de uma dimensão diacrónica e dimensão sincrónica, uma vez que os actos de apropriação se desenrolam ao longo do tempo, permitindo múltiplas mutações e transformações. Isso revela o ilusão da apropriação, desde o original até a apropriação subsequente. Tendo em conta que todos os tipos de produção que foram, são e serão criados pertencem ao nosso tecido cultural, estão todos interligados de alguma forma, sendo a apropriação é inevitável, como pode ser observado em:

*“O trabalho de um indivíduo é uma espécie de nó que ocorre dentro de um tecido cultural no qual o indivíduo não está imerso, mas aparece. O indivíduo é, desde a origem, um momento deste tecido cultural. Da mesma forma, uma obra é sempre uma obra coletiva.”* (Ashley, 2002, pág.11)

A apropriação é frequentemente vista como um obstáculo às normas de propriedade, originalidade e autoria da obra de arte; no entanto, a sua institucionalização desafia essa posição inicial e levanta questões sobre a legitimação da arte. A partir das vanguardas,

essa legitimação é considerada além dos parâmetros estéticos que a definem e fora do ambiente institucional convencional.

Com a apropriação cria-se um novo modelo de manipulação inesgotável do objeto e uma individualização dos processos de manipulação, onde se simulam movimentos temporários controlados por uma rede invisível. Neste contexto, o excesso de visibilidade imposto pela imagem técnica tornando essa tarefa mais acessível. Embora não se tenha aprofundado essas questões dos novos meios digitais - o que poderia resultar em investigações futuras sobre o tema - é evidente que a criação deste estudo é cada vez mais relevante.

## 2.4 A CULTURA DA CÓPIA E A EVOLUÇÃO DA ORIGINALIDADE NA ERA DA REPRODUÇÃO E DA APROPRIAÇÃO - CÓPIA, ORIGINALIDADE E AURA

Conforme defende Parikka (2008), a cópia tornou-se uma prática central na modernidade, sendo que os processos de modernização podem ser vistos como produtos de uma cultura da cópia. Diante deste facto, existe uma nova realidade, a *cultura digital de software*, onde a cópia pode ser entendida de duas maneiras distintas: *primeiro, no contexto da gestão de ficheiros e como uma nova fase na reprodução cultural; segundo, como uma técnica cultural e um princípio estético associado às funções básicas de copiar (Ctrl + C) e colar (Ctrl + V)*(Parikka, 2008, pág.71). Essas funções básicas do computador refletem a relevância da cópia, que envolve múltiplas cópias, desde a memória cache até o armazenamento central e marcam uma mudança significativa nas técnicas culturais de reprodução humana.

Parikka (2018) descreve este método como "rotinas de cópia", método que remonta aos tempos dos monges copistas e que persiste até hoje. Esta produção de cópias, segundo argumenta Parikka, tornou-se o modo dominante de produção cultural nos sistemas operativos de interface gráfica. No entanto, Parikka observa que, enquanto o debate jurídico sobre direitos autorais é amplamente discutido, as questões culturais relacionadas com a cópia são frequentemente negligenciadas, embora ambos os aspectos sejam lados da mesma moeda, na era pós-moderna. Similar à reciclagem ou reutilização de material pré-existente, a cópia transforma-se em várias técnicas de apropriação, incorporadas tanto em softwares básicos quanto em objetos de design crítico. Isto é visível na cultura pós-moderna, onde a cultura de consumo está constantemente entrelaçada com a estética contemporânea e seus variados programas operativos. O computador alterou categoricamente os mecanismos de apropriação; a cópia digital, comparada à cópia mecânica, é produzida com maior rapidez e facilidade, possibilitando sua distribuição em massa. Em geral, "CTRL + C" *funciona como uma das principais palavras de ordem algorítmicas que orientam as práticas da cultura digital* (Parikka, 2008, pág.75).

Parikka destaca que, *nos produtos digitais, o rastreamento e controle das cópias são mais fáceis, e existe a capacidade adicional de marcar com direitos autorais do produtor ou distribuidor* (Parikka, 2008, pág.76). Isso demonstra como a cópia está intimamente ligada à distribuição e comunicação de objetos, não apenas de design, na nossa cultura. De facto, o autor demonstra como as "rotinas de cópia" são integradas no nosso quotidiano sem muitas vezes darmos conta dela.

O ato de copiar não se resume, no entanto, apenas à reprodução exata de um objeto, envolve também a codificação do significado cultural. Na verdade, incorpora-se, ainda, nesses objetos, que são então distribuídos, e isso, muitas vezes, de forma dissimulada. Esta ideia é corroborada por Susana Marques (2007), na sua dissertação intitulada *Cópia e Apropriação da Obra de Arte na Modernidade*, onde descreve a apropriação como:

*“[...] uma forma específica de cópia, pois não pressupõe apenas a repetição do modelo do mesmo, mas a consciência e identificação de um referente existente que é utilizado e (re)significado noutra contexto, deslocado do inicial, mas com traços da sua presença.”* (Marques, 2007, pág.17).

Susana Marques (2007) descreve que as práticas de apropriação, ao rejeitarem a cópia exata, substituem e recontextualizam o objeto "copiado", possibilitando a atribuição de novos significados que anteriormente não lhe eram associados. Essas práticas permitem a modificação de algo já existente para criar um novo objeto com uma autoria renovada. Embora esse método possa, por vezes, ser confundido com plágio por um público não familiarizado, as práticas de apropriação, na verdade, substituem e/ou redefinem o contexto original, invertendo a mensagem inicial. O principal objetivo dessas práticas é promover o pensamento crítico, estimular a reflexão e gerar debates sobre estes temas. Corroborando as ideias já apresentadas, Elisabeth Mix (2015) argumenta *que facilitaram a cópia, principalmente a fotografia e, mais recentemente, os programas de edição digital como o Photoshop, alteraram a percepção da cópia em relação à obra de arte dita original* (Mix, 2015, pág.1433). Usando esse método, deve-se priorizar a

interpretação do significado de originalidade e sua explicitação. Um conceito que também foi modificado inteiramente nas últimas décadas. A propósito deste assunto, é curiosa a observação de Lev Manovich que defende que, no pós-modernismo, a originalidade, por um lado, é rejeitada, sendo, por outro, celebrada.

No início do renascimento, por exemplo, a apropriação era vista como uma ferramenta que impulsionava a arte. Os aprendizes aprenderam que a maneira mais eficiente de se apoderar da habilidade de seus professores era observá-los e copiá-los, ou seja, compartilhar sua interpretação da obra de arte se a estivessem copiando. Naquela altura, era prática corrente que a originalidade das obras individuais pudesse ser enraizada através da imitação

Ao longo dos anos, o conceito de originalidade foi um dos temas que mais chamou a atenção dos filósofos, no entanto, os novos desenvolvimentos no mundo cultural e social têm sido as razões para alargar a discussão deste tema nos últimos tempos. Ainda há muitos autores que afirmam que a originalidade foi contornada e deixou de ser vista como tal. Veja-se a título de exemplo, o que defende Lev Manovich:

*“Quando acolhemos ou reconhecemos a natureza inegável da referência e da influência, as nossas ansiedades artísticas sobre a originalidade podem diminuir e a relação autor/leitor será, por sua vez, mais uniformizada.”*  
(Manovich, 2013, pág.19).

Porém, apesar da circulação de textos e objetos na internet poder ter simplificado a visão modernista do autor e até ter contribuído para aumentar o seu ego, levantou outro problema de originalidade. De facto, tornou-se, muitas vezes, difícil atribuir a real autoria de um texto ou de um objeto.

No seu texto, *Originality in Postmodern Appropriation Art*, Julie Van Camp (2007) refere que, numa era marcada pela inovação tecnológica e pela reprodução fácil, tanto Walter Benjamin quanto Roland Barthes rejeitaram as noções tradicionais de originalidade. Van Camp (2007), por seu lado, propõe uma reavaliação do conceito de

originalidade, oferecendo uma abordagem que explica de forma mais abrangente o uso contemporâneo do conceito e critica a visão desatualizada que predominava outrora.

Anteriormente, alguns autores associavam a originalidade à novidade, entendendo-a como algo que nunca havia sido feito antes. Outros viam-na como uma propriedade intrínseca das obras. Conforme descrito por Van Camp (2007), essa visão cria uma dificuldade em explicar por que a originalidade parece ser um atributo mais poderoso e admirável do que a simples “novidade”. De facto, essa forma de caracterizar a originalidade tem suas limitações, pois muitos objetos podem ser considerados singulares na sua existência, mas isso não implica automaticamente que mereçam ser glorificados.

Van Camp (2007) identifica três principais obstáculos ao utilizar as definições tradicionais de originalidade: primeiro, associar originalidade à novidade, no sentido de ser historicamente o primeiro, é quase impossível de provar sem margem para dúvida; segundo, atribuir a qualidade de primazia, ou seja, ser o primeiro a ser reconhecido, ainda depende do contexto histórico e do caráter subjetivo de se algo é considerado bom ou importante; terceiro, a ideia de singularidade, que se refere às qualidades que distinguem um objeto de outros, é igualmente difícil de qualificar. A originalidade resulta, portanto, de *um valor estético positivo que a novidade não implica* (Van Camp, 2007, pág.250). Como se pode observar, o conceito de originalidade torna-se problemático quando examinado mais profundamente. No entanto, Van Camp (2007) também considera que os filósofos pós-modernos, em sua crítica, simplificaram o conceito a tal ponto que negam completamente sua existência e relevância. De facto, teóricos pós-modernos como Jean Baudrillard (1987) atacam a noção romântica da originalidade, afirmando que o homem pós-moderno *é agora apenas um puro ecrã, um centro de comutação para todas as redes de influência, uma vez que já não pode produzir os limites do seu ser, já não pode brincar nem encenar-se a si próprio, já não pode produzir-se como um espelho* (Baudrillard, 1987, pág.133).

Em síntese, Van Camp (2007) redefine o termo "original" ao destacar a relação entre o artista e a sua obra. Embora uma obra possa ser considerada original em relação ao seu autor, ela não é criada em completa ignorância das influências de outros artistas e

suas obras. Na era da internet, é ainda mais improvável que uma criação esteja isenta de influências externas. No entanto, esse exame comparativo com outras obras não prova de forma incontestável que a obra é "original". Van Camp (2007) permite uma explicação onde uma obra pode ser original para o seu autor, mesmo que não seja historicamente nova ou tenha influências de outros autores. Este procedimento resolve a questão dos filósofos pós-modernos sobre a autenticidade dos autores, permitindo ainda que o escritor seja uma figura que se distingue dos outros na conversa cultural.

À medida que a reprodução mecânica vitoriana se torna uma norma, Walter Benjamin critica a cultura deste período e defende que o aspecto luxuoso da produção se perdeu. Assim, o objeto deixa de ter a "aura" que lhe era inicialmente atribuída. O termo "aura" de um objeto é dado, pela primeira vez, por Benjamin, na sua obra *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* (1935).

A ideia de autenticidade criativa do artista foi derrubada pela ideia de originalidade através da reprodução, que significa mera representação. Em consonância com o pensamento de Benjamin, Jonathan Fitzsimons observa, na sua dissertação, *Appropriation and the Image* (2012), que esse autor acreditava que os avanços na fotografia acelerariam ainda mais a destruição da aura. Fitzsimons acrescenta que:

*"[...]a população em massa e o seu desejo de reprodução transformaram não só a função da arte na sociedade, mas também a participação da sociedade nela. A arte encontra-se dividida em duas funções, a do entretenimento e a da contemplação.[...] Ao desvalorizar a aura, os objetos de arte deixam de ser produzidos na esperança de serem únicos, mas os originais são feitos com o único propósito de reprodução." ( Fitzsimons, 2012, pág.20).*

Este fenómeno implica uma crítica profunda ao pensamento estético e ao status das obras, o que pode levar ao uso das práticas de apropriação. Assim, na era pós-moderna, o conceito de fim da "aura" do objeto é representado por Susana Marques (2007) como a perda da distinção entre original e cópia, resultando na *incapacidade de perceber o que é diferenciado por estes dois conceitos* (Marques, 2007, pág.69).

De acordo com Marques (2007), a reprodução não é simplesmente um produto que imita o original; ao contrário, a definição do original já não é tão crucial para a contextualização da cópia cultural. A técnica de reprodução não elimina só a condição do original, mas destaca também cada vez mais o papel da cópia no acesso ao objeto, *criando efetivamente uma ambivalência que não partilha da mesma direção* (Marques, 2007, pág.70).

Na era da reprodução, com a introdução da internet e da prática de apropriação, podemos observar, facilmente, como a cultura da cópia e a evolução do conceito de originalidade têm sofrido transformações, ao longo do tempo. Agora, a originalidade alcança uma nova definição. *A originalidade não é apenas a emergência de ser diferente dos outros e de produzir algo novo; é alcançar a raiz de nós mesmos e das coisas no original.* Esta citação é atribuída a William Morrow, conforme citado por Nick Waterlow, que por sua vez foi citado por Herbert Read, e Max Raphael, antes de ser referida por Hillel Schwartz, Susana Marques, e agora, por mim.

As repercussões da incorporação da internet na sociedade foram também analisadas por Elisavet Christou e Mike Hazas no texto *It's Just the internet! Appropriation in Postinternet Art* (2017). Estes autores defendem que ao apropriarmos de conteúdos e das tecnologias presentes na internet, *estamos a apropriar-nos de todas as culturas* (Christou e Hazas, 2017, pág.3).

Na era digital, o uso da apropriação tornou-se uma prática tão natural e intrínseca ao quotidiano que se estende além do ambiente online, como já foi referido anteriormente. Para a geração pós-internet, não é incomum utilizar métodos de apropriação ao *reproduzimos, copiamos, repetimos, citamos, comentamos e remisturamos conteúdos existentes* (Christou e Hazas, 2017, pág.3).

Ao empregar as aplicações e tecnologias disponíveis na internet para *anunciar, promover, ligar, gerir e organizar as nossas vidas* (Manovich, 2013, pág.124), esses comportamentos estão tão imersos nos softwares que utilizamos que é difícil estabelecer a distinção entre o simples uso do objeto da sua apropriação. É importante destacar que essa nova realidade da web não apenas define a cultura e sua produção, mas também molda o design e todos os seus objetos.

### 3. CULTURA DIGITAL E APROPRIAÇÃO NA ERA PÓS-INTERNET

#### 3.1 A CULTURA PÓS-INTERNET DAS PRÁTICAS DE PÓS-INTERNET AO CIRCULACIONISMO

Atualmente, a nossa compreensão do design e do processo de design foi alterada pela omnipresença da internet e da tecnologia. Como Christou e Hazas (2017) destacam no texto *It's Just the internet! Appropriation in Postinternet Art*, ao utilizarmos o conteúdo da web e a tecnologia da internet, evidenciamos um comportamento inerentemente digital, onde a apropriação se torna um componente essencial da produção contemporânea, refletindo o estado do mundo atual.

Na era contemporânea em que vivemos, as práticas de pós-produção estão a passar por uma mudança significativa na sua concepção. Tradicionalmente associada às artes audiovisuais como televisão, cinema ou vídeo, essas práticas agora estendem-se para além da simples edição pós-produção de materiais brutos, abrangendo um leque diversificado de processos relacionados com a prestação de serviços industriais e a recuperação de recursos naturais.

Segundo Nicolas Bourriaud em *Postproduction Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World* (2002), a pós-produção artística parece ser uma reação ao aumento do caos na cultura global na era da informação. No mundo da arte, esta era é marcada por um aumento exponencial na quantidade de obras disponíveis e pela incorporação de formas anteriormente ignoradas ou desenhadas.

Desde o início dos anos de 1990, tem-se verificado um aumento significativo no número de objetos criados a partir de obras anteriores. De facto, no processo de criação de objetos de design, artísticos e pessoais, tornou-se cada vez mais comum interpretar, reproduzir, reexibir ou utilizar obras de terceiros ou produtos culturais disponíveis. Com o conteúdo online a tornar-se universal e acessível a todos, torna-se cada vez mais difícil encontrar conteúdo dito original.

A distinção tradicional entre produção e consumo, criação e cópia, assim como entre trabalho pronto e original, perde a sua relevância, dado que o material manipulado já não é mais primário. Agora, elementos como imagens, sons e textos estão

amplamente disponíveis no mercado cultural e que podem ser (re)trabalhados. Por isso, ao criar uma obra de arte, o seu autor tem outro tipo de trabalho. *Já não se trata de começar do zero ou de criar sentido a partir de matéria virgem, mas de encontrar um meio de inserção nos inúmeros fluxos de produção.* (Bourriaud, 2002, pág.18).

Ao combinar o conceito de "pós-produção" com o processo criativo, torna-se impossível distinguir claramente entre produção e consumo. O processo criativo na era pós-internet frequentemente não chega a um fim definitivo, pois há sempre espaço para aprimoramento, uma vez que a internet está em constante evolução.

Assim, pode considerar-se este tópico como a criação de uma nova linguagem contemporânea, na qual utilizamos as práticas de pós-produção para reutilizar e produzir o conteúdo que consumimos diariamente. Estas práticas são características do mundo virtual. Não há dúvida de que a autoria coletiva recém-adquirida assegura que o trabalho não será afetado ou assimilado por métodos corporativos tradicionais, sejam eles legais, de mercado ou tecnológicos.

A produção, a edição, o reenquadramento e a distribuição tornaram-se as tarefas essenciais à medida que mais meios de comunicação se tornam acessíveis através deste arquivo indisciplinado. Este modo de produção aproxima-se não da fabricação ou criação de produtos físicos, mas da produção de contextos sociais utilizando materiais já existentes.

*"[...]podemos assumir a circulação redentora da alegoria através do design, de formas obsoletas e de momentos históricos, do gênero e do vernáculo, da memória social tecida na cultura popular: um consumo privado, secular e profano dos média. Afinal, a produção é a fase que implusiona o processo de apropriação."* (Price, 2008, pág.17).

Uma vez que se aborda o conceito de circulação, não podemos deixar de mencionar o texto de Hito Steyerl (2013) "*Too much world: Is the internet dead*". Apesar do título enganador, o texto explica como o crescimento acelerado da internet levou à circulação de imagens, que podem ser copiadas e partilhadas rapidamente. Steyerl argumenta que,

embora possamos evitar completamente a internet, ela está tão arraigada na nossa sociedade que nunca podemos deixá-la de lado. Pode-se afirmar que, ao fazer isso, a internet deixa de ser apenas uma interface e transforma-se num ambiente que afeta toda a sociedade. Sociedade, em que os meios mais antigos, juntamente com as pessoas, as estruturas e os objetos de imagem, se encontram completamente incorporados.

*“A rede um médio, ou o que quer que se possa chamar hoje um médio promíscuo e póstumo. É uma forma de vida (e de morte) que contém, supera e arquiva todas as formas anteriores de média. Neste espaço mediático fluido, as imagens e os sons transformam-se em diferentes corpos e portadores, adquirindo cada vez mais falhas e nódoas-negras ao longo do caminho.”* (Hito, 2013, pág.4-5).

As imagens desempenham um papel crucial no design. Tendo em conta a influência que exercem sobre o mundo, é razoável afirmar que não é possível compreender a realidade sem uma análise das imagens que nos rodeiam. Nesta linha de pensamento, Hito Steyerl (2013) demonstra como a realidade é frequentemente pós-produzida e transformada, revelando que as imagens são, muitas vezes, meras versões entre si. Este autor propõe novos desafios para os designers que lidam com as imagens, permitindo-lhes operar de maneira muito mais rápida e ágil. A circulação e a produção tornam-se, assim, indissociáveis.

### 3.2 A INTERNET E A SUA REPERCUSSÃO NA CULTURA ATUAL

É importante destacar a investigação sobre como a cultura visual atual se apropria dos conteúdos da internet, demonstrando como esta impulsionou uma transformação significativa na cultura visual. Parafraseando o que defende Kathleen Ashley (2002), no seu texto intitulado *The Cultural Processes of "Appropriation"*, devemos procurar examinar e compreender a apropriação como um comportamento que transforma o mundo da cultura visual e fomenta novas formas de refletir sobre as práticas contemporâneas associadas à internet.

Considerando que a cultura atual é profundamente influenciada pelos conteúdos da internet e que a mesma se tornou uma ferramenta essencial para o pensamento, o trabalho, a aprendizagem e a colaboração, é fácil observar o impacto crescente dos computadores digitais e dos seus algoritmos em vários aspetos da nossa vida. Na verdade, numa sociedade tecnológica, os computadores digitais e as suas tecnologias moldam um mundo que parece, cada vez mais, confortável, seguro, rápido e conveniente.

Como é descrito no texto de David M. Berry (2015), *Post digital Aesthetics*, nos dias de hoje, assiste-se a uma profunda alteração. De facto, *vemos, simultaneamente, uma mudança epistemológica e pragmática na vida quotidiana em direção à utilização de sistemas computacionais para apoiar e mediar a própria vida.* (Berry, 2015, pág.1). Nesta nova era de códigos digitais, a distinção entre o digital e o não digital torna-se cada vez mais complexa, resultando na transformação de tudo o que antes era físico em formatos computacionais. No design, isso traduz-se numa função da computação.

Na sua primeira década de 1970, a internet seguiu os padrões da média predecessora, dominada por modelos de transmissão que criavam uma divisão entre designers e utilizadores. No entanto, com a evolução constante da tecnologia que molda a nossa existência coletiva, surgiu a necessidade de uma internet mais acessível e flexível. O acesso ao computador pessoal também incentivou a produção inovadora, aumentando a autonomia criativa do indivíduo comum. Como é observado por Fischer em *End User Development and Meta-Design: Foundations for Cultures of Participation*

(2014), *o que o computador pessoal fez pelo indivíduo, a internet fez pelos grupos e comunidades*. (Fischer, 2009, pág.3).

Durante o ano 1983, ativistas e programadores promoveram a liberdade e a partilha do código fonte, defendendo uma filosofia de código aberto - *open source*. Este modelo de produção descentralizado e acessível ao público, permite que qualquer pessoa modifique e partilhe tecnologias, contribuindo com novas ideias e aperfeiçoando a tecnologia para a sua evolução orgânica. Podemos observar, como defendem Christou e Hazas, em *It's Just the internet! Appropriation in Postinternet Art*, que aparecem novas conceções sobre apropriação que desafiam as anteriores estabelecidas. Assim, surgem *mudanças culturais significativas* devido à *introdução de serviços comerciais de internet geridos por entidades privadas e a disponibilidade generalizada de computadores pessoais* (Christou e Hazas, 2017, pág. 2).

O uso e a cultura da internet baseiam-se em práticas como copiar, colar e partilhar, as quais passaram a ser princípios fundamentais da utilização e cultura online. Com o crescimento da sua utilização, a internet entrou, nos anos 2000, numa nova fase, denominada por Christou e Haza de web 2.0, que trouxe novas formas de criar, disseminar, comunicar e explorar conteúdo online. Esta fase resultou na ascensão do conteúdo gerado pelo utilizador, na facilidade de uso e nas interações entre plataformas e dispositivos. Assim, a internet transforma-se num espaço onde as pessoas podem interagir e conectar-se com diversas culturas sociais e económicas. Como resultado, o acesso a arquivos online torna-se o arquivo mais abrangente da cultura pop, tendo um impacto direto na nossa própria cultura.

*“A cultura da internet torna-se apenas cultura, uma nova realidade cultural que compõe a nossa vida quotidiana. Nesta nova realidade, a World Wide Web é o refletor perfeito da nossa cultura, mudando as coisas desde as nossas posições de visualização até ao que consideramos ser conhecimento.”*  
(Christou e Hazas, 2017, pág. 2).

Gerhard Fischer (2009) desenvolveu o modelo da web em duas fases distintas. No modelo web 1.0 é mais direcionado para a criação de sites da internet para negócios online enquanto no modelo web 2.0 se concentra em plataformas colaborativas de design social on-line. Com essa abordagem mais recente, surgem ambientes que incentivam a participação ativa de maneiras novas, servindo como espaços onde as pessoas podem interagir ao invés de apenas consumir conteúdo passivamente. Esta transformação representa uma mudança significativa nas culturas de consumo, abrangendo o desenvolvimento dos utilizadores finais. O impacto vai além disso, uma vez que reflete mudanças e novas oportunidades para a produção social, colaboração em massa, vida cívica e política, bem como para a educação.

## 4. A APROPRIAÇÃO E O PROCESSO DE DESIGN

### 4.1. O PAPEL DA APROPRIAÇÃO NO PROCESSO DE DESIGN DE ARTEFACTOS DIGITAIS

Anteriormente, destacamos a influência das tecnologias na nossa sociedade e no design, assim como a apropriação, cada vez mais utilizada na cultura visual e no processo de design. Neste capítulo, pretendemos examinar agora como a apropriação pode ser utilizada em específico no processo de design de artefactos interativos digitais, após a apresentação do objeto ao público-alvo, assim como a importância de projetar um objeto a partir e para a apropriação.

Ao examinarmos o papel da apropriação no processo de design de artefactos digitais, é significativo considerar também como os utilizadores se apropriam dos artefactos digitais que lhes são apresentados. Sendo relevante salientar um artigo de 2012, intitulado *DIAM: Towards a Model for Describing Appropriation Processes Through the Evolution of Digital Artifacts*, escrito por Amaury Belin e Yannick Prié (2012), investiga-se este mesmo tema. Nele, os autores descrevem a apropriação como um processo global no qual as pessoas integram continuamente com artefactos nas suas práticas. Eles argumentam que o processo de design só se considera realmente completo e funcional em sistemas interativos através do processo de apropriação do utilizador. Assim, a apropriação emerge como uma característica crucial, especialmente em sistemas interativos, e deve ser cuidadosamente analisada no projeto.

Da mesma forma, como já foi referido, a apropriação influencia o processo de design, que não termina na apresentação do artefacto final ao público-alvo. Trata-se de um processo cíclico, na medida em que o mesmo conteúdo que foi apropriado pode acabar por ser apropriado por outros, sendo importante para o designer ter em mente que o mesmo processo afeta também os objetos de design. O processo de apropriação também se estende aos utilizadores, revelando-se quando estes desenvolvem soluções alternativas para adaptar uma ferramenta às suas práticas ou quando utilizam o objeto de maneiras não previstas pelos designers.

Na área disciplinar da interação humano-computador, *tópicos do faça você mesmo (DIY), artesanato, hacking e outros estão a tornar-se questões centrais (Akah e Bardzell, 2010, pág.1)*. Esses conceitos demonstram como a apropriação e os seus métodos se encontram cada vez mais presentes e indistinguíveis no nosso dia a dia e nos objetos digitais. Estas ideias são defendidas por Binaebi Akah e Shaowen Bardzell (2010) no seu trabalho académico *Empowering products. Human Factors in Computing*, onde exploram a relação entre a identidade pessoal e o ato da apropriação.

Os autores argumentam que tanto os artefactos físicos quanto os digitais revelam as relações sociais e a história pessoal de cada indivíduo. Eles apresentam a ideia que, para que a apropriação pessoal ocorra, o designer quotidiano deve primeiro manter-se aberto à interpretação quanto ao propósito, função e interação do artefacto digital.

Estes autores defendem que, na concepção de produtos de design de interação que promovem e incentivam os utilizadores a apropriarem-se dos objetos apresentados, é fundamental que eles se sintam satisfeitos com a sua participação. É essencial, para isso, que o processo de design considere as seguintes necessidades: primeiro, utilizar o conhecimento existente, pois isso permite representar de forma mais eficiente a identidade pessoal do utilizador; segundo interpretar a função do artefacto, possibilitando a separação entre a função e a forma; terceiro, possibilitar que a interação com o artefacto possa ser alterada para se adequar ao indivíduo; quarto, adaptar a estética do artefacto; e, por último, explorar a sua liberdade criativa.

No artigo de 2016 intitulado *The role of appropriation in the design of engaging artifacts*, Tom Flint e Phil Turner equiparam o significado da apropriação aos usos alternativos para a tecnologia, além daqueles para os quais ela foi originalmente concebida. Contudo, a simples necessidade de procurar esses usos alternativos demonstra nosso envolvimento com a tecnologia em si. A apropriação envolve reaproveitamento, reconfiguração e recontextualização, mas o aspecto mais crucial é a nova perspectiva que se cria em torno de um objeto já existente. Trata-se de descobrir novas aplicações ou possibilidades de uso e reavaliar a sua relevância para nós.

“Esta reformulação, ou apropriação, encontrou forma no crescente interesse no design para o acaso e no design para a sustentabilidade; ou o interesse intimamente relacionado na alma do objeto [...] A personalização também aumenta o sentimento de propriedade do artefacto e permite que as pessoas expressem o lado aspiracional, o lúdico e o lado amante dos gadgets do seu sentido de identidade.” (Flint e Turner, 2016, pág.3 e 5 )

Ao analisarmos esta citação, percebemos que a apropriação se torna cada vez mais importante para tanto o processo de design quanto para o público que interage com o objeto digital ou físico. Essa apropriação contribui para um design mais sustentável e para a aura do produto. Um dos processos de apropriação é a possibilidade de personalização, a qual amplifica o interesse e a satisfação do utilizador em relação ao artefacto. Portanto, podemos concluir que, ao permitir que o utilizador se aproprie dos próprios artefactos, o designer não apenas cria artefactos envolventes, mas coloca o design no cerne do seu trabalho. É quase impossível não se apropriarem dos objetos digitais comunicados.

Como é corroborado por Jennie Carroll (2004), no texto *Completing design in use: Closing the appropriation cycle*, o utilizador apropria-se inevitavelmente das inovações tecnológicas ao utilizá-las, o que significa que o processo de design só se encontra concluído quando tal acontece. Assim, *a apropriação das inovações tecnológicas – incluindo tecnologias de informação e comunicação, como dispositivos e sistemas – faz parte do processo de design* (Carroll, 2004, pág.2). Essas modificações podem, inconfundivelmente, causar discrepâncias entre as intenções do designer que as concebe e a sua utilização real.

Carroll (2004) observa que alguns pensadores podem entender essas disparidades como uma falta de fidelidade entre as intenções dos projetistas, o que pode impactar os resultados e limitar os utilizadores de obter o máximo benefícios da tecnologia. No entanto, Carroll e outros pensadores como ela concebem que estas discrepâncias são apenas um aspecto integrantes do seu uso. É importante notar que, uma tecnologia pode não apenas ser adaptada por diferentes utilizadores, mas também que a mesma

tecnologia pode ser interpretada de diferentes formas. Consequentemente, não existe um caminho linear e determinista entre a concepção de uma tecnologia, a sua utilização e os seus impactos. E é durante o processo de design que estas decisões relativamente à maleabilidade do software têm de ser concebidas.

No seu artigo, Carroll (2004) utiliza o modelo adaptado intitulado MTA (Modelo de Apropriação de Tecnologia), o qual é dividido por três níveis. O primeiro nível avalia a tecnologia, a sua inovação e as expectativas do valor associadas a ela. No segundo nível, os utilizadores avaliam a tecnologia enquanto a utilizam, explorando-a, adaptando-a e adaptando-se a ela. As capacidades da tecnologia podem tanto permitir quanto restringir as atividades dos utilizadores. Dependendo da maleabilidade dos softwares, os utilizadores podem ser ou não autorizados a permitindo ou não realizar certas atividades, como configurá-las, personalizá-las e utilizá-las. O terceiro nível é alcançado ao longo do tempo, quando a tecnologia se estabiliza e se torna parte integrante das atividades dos utilizadores; esse processo é denominado de apropriação.

Em *Completing design in use: Closing the appropriation cycle*, Jennie Carroll (2004) afirma que, se aceitarmos o processo inovador de design como concluído após a apropriação do utilizador, então também se pode defender que o processo de apropriação é a base do design. É fundamental, por isso, estudar e compreender a forma como este processo afeta os resultados para aprimorar o design. A apropriação de uma inovação em tecnologias da informação e comunicação requer flexibilidade por parte dos utilizadores e das suas práticas, permitindo que esses utilizadores possam moldar a tecnologia de acordo com as suas necessidades.

Carroll (2004) alerta, ainda, neste artigo, para as adversidades que o designer pode enfrentar sendo duas delas: projetar tecnologias maleáveis que possam ser moldadas às práticas organizacionais, sociais e pessoais dos utilizadores, e entender as necessidades dos utilizadores a partir da inovação apropriada para projetar versões futuras. Além disso, os utilizadores podem enfrentar dificuldades, como frustrações em relação ao nível de flexibilidade oferecido, podendo sempre desejar ainda mais, o que resulta em insatisfação. Neste contexto, a capacidade de atualizar o software quando este é lançado ao público geral torna-se crucial.

Compreender como e por que razão os utilizadores adotam, adaptam e integram a tecnologia nas suas práticas permite que os requisitos dos utilizadores sejam recolhidos para conceber futuras versões ou tecnologias. *As implicações técnicas da apropriação combinam dois temas: dificuldades em determinar requisitos e design de tecnologias maleáveis que possam ser apropriadas pelos utilizador* (Carroll, 2004, pág.6).

Para entender o processo de apropriação como a conclusão do design, Jennie Carroll descreve as implicações para os profissionais de sistemas de informação e as suas metodologias. É importante destacar que, na disciplina que estuda os sistemas de informação, muitos acreditam que a participação dos utilizadores é necessária para o melhor desenvolvimento de softwares bem-sucedidos; no entanto, é sugerido que essa crença ainda não foi provada cientificamente, embora logicamente a mesma não possa ser descartada.

*“As abordagens convencionais à participação dos utilizadores centram-se nas funções dos utilizadores antes da implementação do sistema. As ferramentas e técnicas de design participativo incluem atividades de aprendizagem mútua com utilizadores e designers, modelagem e protótipos de baixa fidelidade. No entanto, ver o processo de apropriação como a conclusão do design indica que a participação dos utilizadores pode ser expandida para além do papel dos utilizadores como participantes (parciais) no processo de design antes da implementação.”* (Carroll, 2004, pág.10)

O design participativo que esta autora (2004) consideraria eficaz incluiria, então, os utilizadores como co-designers, imbuindo o processo de design com o seu conhecimento tácito, necessidades não expressas e propósitos diversos, através das suas actividades na formação de um sistema em uso. Essa abordagem capitaliza as competências profissionais dos designers, com base em requisitos negociados, para projetar recursos e funções tecnológicas, além de incorporar uma teoria de utilização acordada no sistema que é implementado. Ao mesmo tempo, considera também as competências práticas dos utilizadores, que completam o design através das suas ações

em contextos de trabalho quotidianos. É crucial estar sempre consciente das influências que afetam a utilização contínua ao conceber e comercializar inovações tecnológicas, assim como na formação e gestão de pessoal ao longo do processo de apropriação.

Tal situação pode verificar-se particularmente em objetos pertencentes ao espaço digital, uma vez que estes promovem a apropriação e a reapropriação por parte dos seus utilizadores, como tal é defendido no artigo *DIAM : Towards a Model for Describing Appropriation Processes Through the Evolution of Digital Artifacts*. Nele, os autores Amaury Belin, Yannick Prié contrastando com as teorias anteriores da apropriação que frequentemente eram mais orientadas para a dimensão psicológica: este artigo propõe um modelo que descreve os produtos digitais com foco na sua evolução e nas transformações que podem ocorrer ao longo do tempo no meio digital.

Os autores Belin e Prié enfatizam a necessidade de investigar este tema através de diversos campos científicos, a partir da perspectiva do design, trazendo um foco maior nos aspetos técnicos dos sistemas interativos. Defendem a inclusão de múltiplas dimensões da atividade humana, desde a sociologia e a etnometodologia (que trabalha com uma perspectiva de pesquisa compreensiva, em oposição à noção explicativa) até à psicologia e à ciência organizacional. Neste artigo, focam-se numa metodologia científica baseada em estudos de caso, a fim de evidenciar as suas revelações, permitindo assim uma análise complexa da noção de apropriação e dos seus processos.

Embora estes artefactos interativos tenham, como já foi referido, virtudes significativas, sendo um dos métodos de design que mais interage com o público-alvo e que resultam, teoricamente, num maior investimento da parte do utilizador, eles não estão, no entanto, isentos de defeitos. Tom Flint e Phil Turner, no seu artigo *The role of appropriation in the design of engaging artefacts*, ressaltam que a criação destes objetos interativos é desafiante, na medida em que é fundamental não apenas atrair o consumidor a interagir com o artefacto, mas também é fundamental garantir que o tempo dispensado será recompensado.

No seu artigo, Belin e Prié propõem um Modelo de Apropriação de Instrumentos Digitais - DIAM - em que o conceito teórico se baseia na ideia de instrumentos digitais, descrevendo-o como uma entidade operacional estabilizada que consiste em artefactos

personalizados e padrões de uso elaborados por um utilizador. Este modelo tem como objetivo ajudar a identificar operações específicas dos utilizadores e transformações digitais relacionadas, como parte do processo de apropriação. Considerado um passo no sentido de colmatar esta lacuna, este modelo pretende realçar as formas como os artefactos digitais e as estruturas de informação evoluem à medida que são apropriados.

Essa abordagem de Belin e Prié (2012) demonstra como a apropriação pode ser considerada uma construção conjunta dinâmica desses dois elementos, os quais apontam para a ideia de circulação de estruturas digitais para explicar as coevoluções comuns entre diferentes estruturas de informação e personalização de ferramentas encontradas nos artefactos, destacando como essas circulações contribuem para um processo de apropriação num nível mais avançado.

Torna-se, então, evidente que a apropriação é um tema que coloca o design à prova. Devido à imprevisibilidade dos usos que os utilizadores desenvolvem na utilização de um software, os designers habitualmente tendem a ressaltar uma forma de facilitar os usos criativos, tornando o artefacto mais facilmente apropriado.

Neste processo de apropriação apresentado por Belin e Prié (2012), o foco principal recai sobre os artefactos tecnológicos que estão a ser adotados. Isto fica claro quando um utilizador modifica e personaliza o artefacto para satisfazer suas necessidades e limitações individuais. Essa adaptação também pode estar relacionada com a designação de novas tarefas ao objeto, uma vez que o utilizador forma conexões entre o objeto e um conjunto de metas a serem alcançadas. Belin e Prié (2012) apresentam o conceito da “Teoria Instrumental”, em que a parte da apropriação que busca melhorar os artefactos é denominada de “instrumentalização”.

Outra etapa importante da apropriação é voltada para o utilizador e as suas atividades, visto que usar um artefacto pode limitar e resultar em uma reestruturação de tarefas, fluxos de trabalho ou ambientes de trabalho. Ao utilizar um artefacto e torná-lo funcional nas suas atividades, o utilizador adquire habilidades no manuseio do artefacto e desenvolve esquemas que guiam a sua percepção, organizando as suas ações para alcançar um objetivo.

Nesta fase de apropriação, centrada no utilizador e nos seus padrões de uso, surgem novas abordagens que se referem ao uso compartilhado de um determinado produto, o qual desempenha um papel essencial na dinâmica de posse dentro dos locais de trabalho. Incentivar o artefacto a tornar os seus usos e interações mais visíveis para outros utilizadores é essencial, assim como a avaliação dos ajustes personalizáveis de forma partilhada.

O processo de formação instrumental, tem por base a teoria em que os utilizadores criam ferramentas, ao se ajustarem aos objetos e ao adquirirem habilidades para formar uma unidade funcional eficiente. Considerando que a ideia de origem instrumental é especialmente importante para entender a apropriação, amplia-se essa ideia ao constatar as particularidades dos objetos digitais. Define-se um instrumento digital como uma unidade funcional composta de ferramentas informáticas configuradas pelos utilizadores, estruturas de informação criadas por essas ferramentas e conhecimentos e habilidades desenvolvidas para articular esses elementos de forma coerente e sustentável.

Uma vez que esses elementos estão conectados entre si, surge a necessidade de investigar como eles evoluem simultaneamente, à medida que os utilizadores buscam a eficácia dos seus instrumentos num ambiente em constante mudança. A atenção volta-se, particularmente, para os avanços das estruturas de informação como resultado dos progressos tecnológicos.

*“A Teoria Instrumental aborda o processo pelo qual um sujeito integra um artefacto na sua prática, tornando-o num meio para a sua atividade, ou seja, um instrumento. A génese deste instrumento é concebida como dois processos interdependentes. O processo de instrumentalização é orientado para o artefacto e consiste em enriquecê-lo, por meio da customização ou associação de significações funcionais. Já o processo de instrumentação é orientado para o sujeito, e refere-se ao desenvolvimento de esquemas de utilização, que são competências e conhecimentos desenvolvidos especificamente para fazer um uso funcional do artefacto.” (Belin e Prié, 2012, pág.4 )*

A instrumentalização centra-se no artefacto, visando aprimorá-lo através da personalização ou adição de funcionalidades significativas. Em contrapartida, a instrumentação é focada no sujeito e envolve a criação de estratégias de uso que requerem habilidades específicas para utilizar o artefacto de forma eficaz. Um instrumento é descrito como uma "unidade funcional mista estabilizada", que inclui um componente de artefacto e um componente de esquema. Essa descrição sugere que um instrumento digital consiste numa combinação formada por um ou mais artefactos de computação personalizados e diferentes formas de uso criadas pelo utilizador.

## 4.2 IMPLEMENTAÇÃO DA APROPRIAÇÃO NO DESIGN: FLEXIBILIDADE E A INOVAÇÃO DO UTILIZADOR EM TECNOLOGIA

A apropriação é um elemento central quando abordamos o impacto das novas tecnologias no design e na interação com os utilizadores. Ainda mais premente se torna o conceito quando pensado sobre o processo de adaptação e personalização do usuário, como destaca Alan Dix, no seu texto *Designing for Appropriation* (2007). Nesse caso, note-se como a apropriação é a única maneira de a tecnologia ser integralmente integrada nas práticas diárias do utilizador. No entanto, embora muitos designers estejam cientes de que a apropriação deve ser a parte crucial na concepção de tecnologia, atualmente não existem diretrizes e recomendações práticas que poderiam apoiar a aplicação desse conceito no design de tecnologia.

Dix (2007) defende que, na recolha de dados e nos estudos de campo, a forma como os utilizadores se apropriam da tecnologia mostra frequentemente desvios em relação ao propósito original do artefacto, resultando em adaptações criativas que, muitas vezes, surpreendem os próprios criadores.

“Estas improvisações e adaptações em torno da tecnologia não são um sinal de fracasso, coisas que o designer esqueceu, mas mostram que a tecnologia foi domesticada, que os utilizadores compreendem e estão suficientemente confortáveis com a tecnologia para a utilizarem à sua maneira. Neste ponto sabemos que a tecnologia se tornou propriedade dos utilizadores e não apenas aquilo que o designer lhes deu. Isso é apropriação.” (Dix, 2007, pág.2).

Alan Dix (2007) declara que a apropriação é crucial para o design em três dimensões. Em primeiro lugar, pelo dinamismo que proporciona quando usada de forma eficaz, apesar de, como sublinha o autor, os ambientes e as necessidades dos utilizadores estarem em constante evolução. Em segundo lugar, o sentimento de propriedade que se desenvolve no seu consumidor. À medida que os utilizadores se apropriam e adaptam o software, cria-se uma maior ligação entre o produto e o utilizador. Por fim, a

apropriação não só altera o artefacto e a sua interação imediata, como também influencia o ambiente em que este se encontra inserido.

A investigação deve centrar-se sempre no processo, podendo se distinguir a tecnologia projetada tal como idealizada e concebida pelo designer da tecnologia existente, após a sua utilização, a qual sofre, frequentemente, alterações. Estes dois aspectos estão interligados pelo processo de apropriação.

Implementar a apropriação no processo de design pode parecer um paradoxo, especialmente porque se está a projetar para algo que não se consegue prever de forma exata. No entanto, tal como demonstra Dix (2007), o mais importante no design de um objeto interativo digital é garantir que este possibilite futuras alterações e adaptações por meio de atualizações. Assim, *o facto de o design para apropriação ser possível torna-se mais claro quando se percebe que alguns tipos de design tornam a apropriação difícil ou impossível (Dix, 2007, pág.3).*

Para que a apropriação seja uma realidade, e parafraseando Dix, o designer tem de ter em consideração, durante o processo de design, estes sete aspectos:

1. Permitir a interpretação e reinterpretação do software - o software tem de ser maleável, permitindo aos utilizadores atribuir novos significados ao sistema ou produto, sem que estes estejam limitados a uma interpretação fixa;
2. Proporcionar visibilidade - o sistema deve ser acessível e compreensível para que diversos utilizadores possam explorar as suas possibilidades de apropriação;
3. Expor intenções - ao invés de tentar impedir a subversão dos sistemas, o designer pode optar por expor as intenções do sistema, permitindo que os utilizadores possam escolher formas de apropriações que, mesmo subvertendo as regras, preservem os objetivos principais;
4. Permitir liberdade - o designer deve resistir à tentação de otimizar demasiado uma função, pois isso pode tornar outras tarefas mais difíceis, devendo apoiar os utilizadores nas suas adaptações;

5. *Plugability*<sup>10</sup> e configuração – criar sistemas modulares, onde os utilizadores possam conectar e combinar diferentes componentes de acordo com as suas necessidades;
6. Incentivar a partilha - permitir que os utilizadores discutam e partilhem as suas adaptações com outros, promovendo uma cultura de colaboração e evolução do objeto;
7. Incentivar a aprendizagem com a apropriação - ao observar como a tecnologia é apropriada, o designer pode redesenhá-la para suportar melhor os usos mais recentes, mantendo o ciclo de co-design ativo com os utilizadores como parte essencial do processo.

Alan Dix (2007) sublinha que a apropriação no design não deve ser trivial. A ausência de características adequadas em muitos sistemas torna crucial a abertura e maleabilidade do design, bem como a recolha de dados ao longo do tempo para uma constante adaptação. Os sistemas fechados e finalizados limitam inevitavelmente as possibilidades de apropriação por parte tanto dos designers como dos utilizadores.

*“É evidente que, a partir dos estudos de caso, o design para a apropriação é possível. Pode funcionar e não é tão complexo como possa parecer. Todos os sistemas têm limites, mas podemos projetá-los de forma a que o espaço de possibilidades de design pelos utilizadores no contexto de utilização seja alargado. Em algumas situações (por exemplo, sistemas críticos para a segurança), os utilizadores necessitam de operar os sistemas exatamente como foram concebidos, daí a importância de “expor as intenções”, uma vez que os utilizadores irão inevitavelmente ignorar os controlos se não compreenderem a razão pela qual ali se encontram.” (Dix, 2007, pág.5)*

Em conclusão, as diretrizes de Alan Dix apoiam de modo prático e exequível a apropriação na criação de design de produtos de tecnologia interativa. Esse processo é

---

<sup>10</sup> Capaz de ser conectado ou desconectado em referência a componentes opcionais de software

vital para garantir que os produtos sejam maleáveis e se adaptem à necessidade sempre mutável dos utilizadores. Através da apropriação, os utilizadores não apenas podem personalizar e reinterpretar artefatos de tecnologia, mas desenvolvem um senso de identificação com o produto, incorporando a tecnologia no dia a dia. É de fundamental importância frisar a necessidade de criar sistemas abertos que apoiem a partilha e a colaboração de maneira que o co-design entre utilizadores e designers seja uma atividade contínua e sem fim.

Embora criar design para inusitados usos possa parecer assustador, a chave não é proibir mas garantir que os sistemas tenham espaço para permitir ajustes e adaptações ao longo do tempo. Assim, a criação de design não é mais uma atividade finalizada, mas torna-se um processo em constante evolução, melhorado por inovações e adaptações dos utilizadores.

## 5. CASOS DE ESTUDO

Este capítulo da dissertação tem como objetivo analisar quatro exemplos práticos de projetos distintos, aplicando as sete diretrizes desenvolvidas por Alan Dix, anteriormente apresentada. Dessa maneira, procura-se mostrar de forma clara como os designers podem integrar a apropriação no processo de design. Além disso, pretende-se comprovar que o design voltado para a apropriação é viável, ao mesmo tempo em que se demonstra como os métodos de apropriação estão presentes em nosso dia-a-dia. Tal facto acontece, muitas vezes, de maneira inconsciente, como se poderá observar nos projetos analisados.

### 5.1 POST-INTERNET APROPRIATION

No projeto intitulado *Post-internet Appropriation*<sup>11</sup> (2023), investiga-se o conceito de apropriação como uma estratégia artística. A intenção inicial do trabalho era abordar a apropriação no design de forma mais abrangente. No entanto, devido a constrangimentos de tempo e à escassez de informação disponível sobre o tema específico, a análise foi limitada à apropriação enquanto estratégia artística. A proposta apresentada visa incorporar a apropriação como uma ferramenta criativa, sublinhando a sua importância na formulação de discursos críticos sobre a internet como meio e sobre o seu amplo impacto na cultura contemporânea.

Contudo, ao analisar o projeto à luz dos princípios de Alan Dix, torna-se possível identificar que poderia ser feito de outra forma. Embora o tema da apropriação esteja presente, o processo de design não seguiu a maioria das diretrizes pré definidas, o que comprometeu o resultado final e a eficácia do projeto.

De acordo com as diretrizes de Dix, verifica-se que o software não favorece a interpretação e a reinterpretação, uma vez que com o conhecimento de código necessário não foi possível desenvolver um software flexível. Como resultado, o projeto

---

<sup>11</sup> Este projeto foi desenvolvido por mim, no 2.º ano do Mestrado em Design de Comunicação e encontra-se disponível em: "[https://2023.fbaut-dcnm.pt/anac\\_raposo/appropriation/index.html](https://2023.fbaut-dcnm.pt/anac_raposo/appropriation/index.html)".

torna-se rígido, limitando as possibilidades de os utilizadores atribuírem novos significados, além dos mais óbvios.

Um ponto positivo que se destaca no projeto é a acessibilidade do sistema, que é bastante básico, permitindo que os utilizadores façam suas próprias releituras. De facto, atua como uma compilação de obras, imagens, citações e conceitos relacionados com a apropriação, expondo as suas intenções de forma clara. Isso permite que os utilizadores possam apropriar-se do conteúdo, mantendo o foco da proposta inicial.

No entanto, a flexibilidade é restrita, pois o projeto não permite a criação de sistemas modulares nem incentiva discussões entre os utilizadores sobre o tema. Essa limitação impede que os utilizadores adaptem o conteúdo e partilhem as suas adaptações uns com os outros, comprometendo o potencial colaborativo da apropriação no contexto do design.

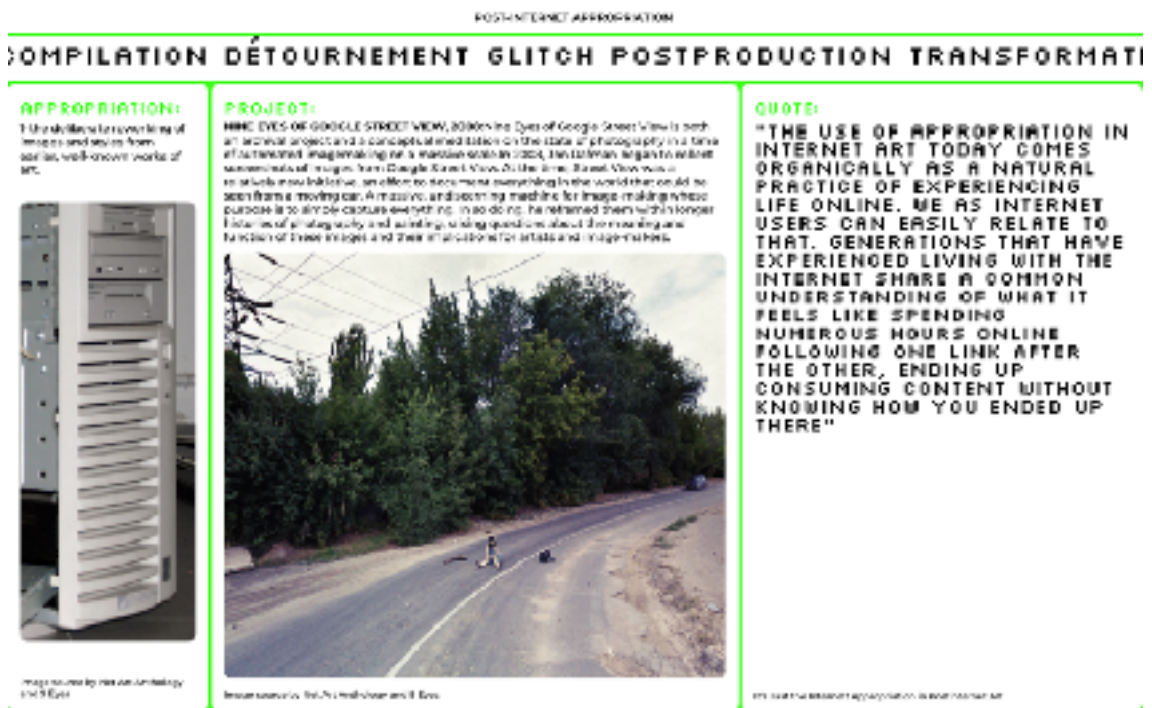


Fig. 1: Captura de ecrã 1 retirada da *home page* de *Post-internet Appropriation*

1 COMPILATION DÉTOURNEMENT GLITCH POSTPRODUCTION TRANSFO

COMPILE:

The archive is built on a search by assembling information collected from other sources. It collects information in order to produce a list of items.



Image source: https://www.discogs.com/release/110784/Mouche-Live/

PROJECT:

The *Yamato* of 1996, 2000 is a project by artists Ota Usui and Osamu Egami. It is a collection of digital art pieces and a collection of images from the 1990s. The project is a digital art project that is a collection of images from the 1990s. The project is a digital art project that is a collection of images from the 1990s.



Image source: https://www.discogs.com/release/110784/Mouche-Live/

QUOTE:

"WEB CULTURE IS TRULY A SECOND LIFE FOR OUR MUSICAL HERITAGE. IT ALLOWS US TO FIND OUR FELLOW ENTHUSIASTS AND TO EDIT, TAG, COMPIL, COMMENT ON, AND CRITIQUE WHAT WE FIND."

Image source: https://www.discogs.com/release/110784/Mouche-Live/

Fig. 2: Captura de ecrã retirada da secção 1 *Compile* de *Post-internet Appropriation*

1 COMPILATION DÉTOURNEMENT GLITCH POSTPRODUCTION TRANSFO

DÉTOURNEMENT:

1. finding a new image use,
2. creating a situation
3. creating a situation
4. sparking



Image source: https://www.discogs.com/release/110784/Mouche-Live/

PROJECT:

SEARCH BY IMAGE USE: This is a series of experiments and experiments. It is a series of experiments and experiments. It is a series of experiments and experiments. It is a series of experiments and experiments.



Image source: https://www.discogs.com/release/110784/Mouche-Live/

QUOTE:

"TODAY, IN THE THIRD DECADE OF THE PUBLIC INTERNET, DIGITAL CULTURE CANNOT BE THOUGHT SEPARATELY FROM MEMORY-BASED MAKING, SO PROMINENTLY DO POSTMODERN MAKERS' TECHNIQUES (INFLUENCED BY EARLIER MOVEMENTS, INCLUDING DADA, SURREALISM, AND SITUATIONISM), SUCH AS COLLAGE, BRICOLAGE, INTERTEXTUALITY, DÉTOURNEMENT, CULTURE JAMMING, AND NOSTALGIC REFERENCE, FEATURE IN DIGITAL CREATIVITY"

Image source: https://www.discogs.com/release/110784/Mouche-Live/

Fig. 3: Captura de ecrã retirada da secção 1 *Détournement* de *Post-internet Appropriation*

## 5.2 RIOT

O projeto RIOT<sup>12</sup> de Mark Napier (1999) é um navegador alternativo, ainda ativo, que se apropria de conteúdos da internet, desafiando as normas tradicionais de autoria. De acordo com a descrição encontrada, na página *about*, sabe-se que se trata de um software que combina, de forma codificada, páginas web de diferentes domínios, apresentando-as numa única janela de navegação. Embora mantenha funcionalidades básicas de um navegador convencional, como a navegação através de URLs ou a seleção de favoritos, o RIOT distingue-se pela forma como constrói as suas páginas: combinando textos, imagens e links de sites visitados recentemente por qualquer utilizador.

Neste processo, elementos do espaço virtual, como imagens, marcas e logótipos, são desconstruídos, criando uma composição visual baseada numa aleatoriedade controlada. Essa dinâmica é moldada tanto pelas interações dos utilizadores quanto pelos parâmetros de exibição definidos pelo próprio artista.

*“Em projetos como Shredder e RIOT, a colagem que aparece na tela resulta da apropriação de conteúdo da web [...]. Essas obras abordam autoria distribuída e apropriação. Elas existem no espaço criado pela rede, que possui regras e características diferentes daquelas observadas no espaço físico. No entanto, essas qualidades não são imediatamente óbvias e precisam ser aprendidas”<sup>13</sup>*  
(Napier, 2000).

De acordo com as diretrizes de Alan Dix, é possível observar que o software deste projeto oferece uma certa flexibilidade, permitindo aos utilizadores personalizar e adaptar tanto o visual quanto o conteúdo. O sistema é acessível e intuitivo, facilitando a exploração das possibilidades de apropriação por parte dos diferentes utilizadores.

---

<sup>12</sup> Projeto disponível em: “<https://potatoland.org/riot/riot.html>”

<sup>13</sup> Retirado da entrevista disponível em: “<https://noemalab.eu/ideas/interview/aesthetics-of-programming-interview-with-mark-napier/>”

Embora exponha as suas intenções, o projeto também permite que os utilizadores reflitam e tirem as suas próprias conclusões.

Por outro lado, este software apresenta uma boa capacidade de integração, possibilitando a criação de sistemas modulares onde os utilizadores podem conectar e combinar componentes conforme as suas necessidades. Parece viável que o designer atualize o código-fonte de forma remota e simples, assegurando que o projeto continue a evoluir de acordo com os usos mais recentes e mantendo um ciclo de co-design ativo com os utilizadores como parte essencial do processo.

No entanto, o software permite que os utilizadores discutam ou partilhem diretamente, no site, as suas adaptações/apropriações. Tal facto, torna a experiência de cada utilizador mais individual e única.



Fig. 4: Imagem 1 retirada de: <https://www.marknapier.com/portfolio/riot/>

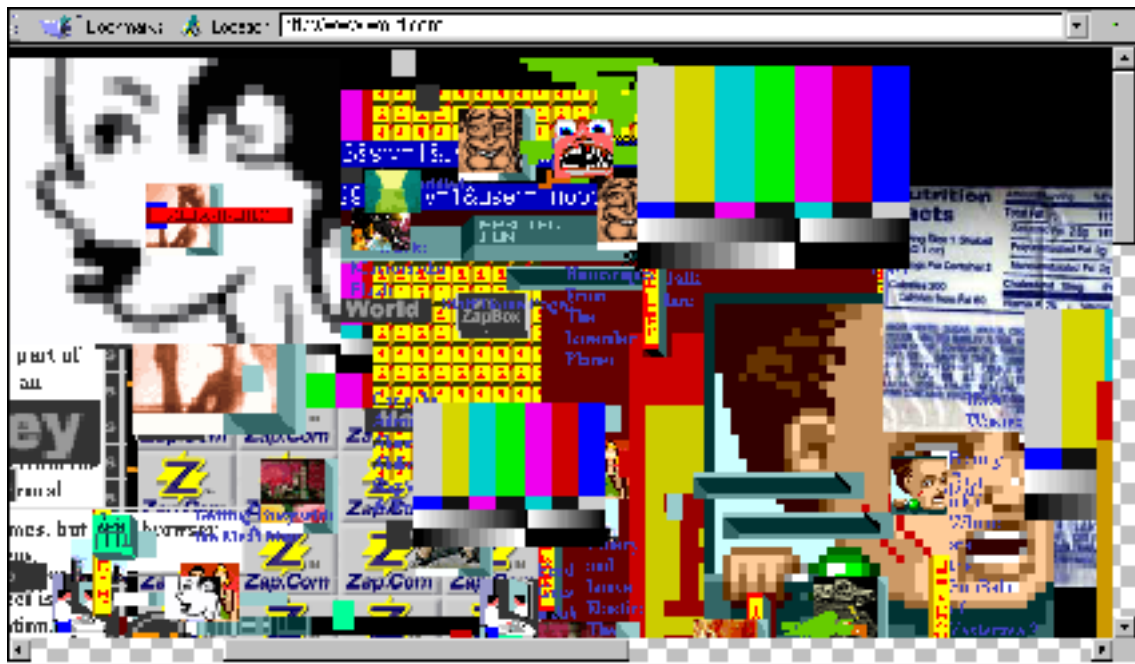


Fig. 5: Imagem 2 retirada de: <https://www.marknaper.com/portfolio/riot/>

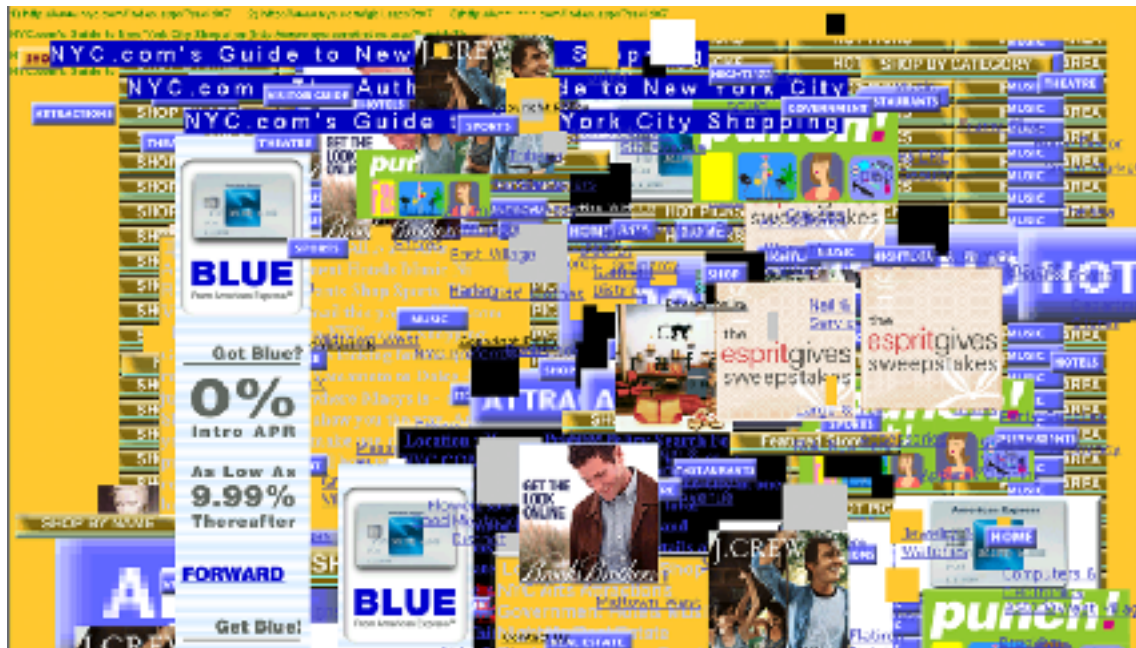


Fig. 6: Imagem 3 retirada de: <https://www.marknaper.com/portfolio/riot/>

### 5.3 MOUCHETTE

A artista Martine Neddam, de Amesterdão, criou, em 1996, o projeto *Mouchette* com o recurso a um website, o qual se mantém ativo até hoje. O seu conceito assenta num diário em que uma adolescente fictícia, fascinada pelo suicídio e por bizarro, utiliza os elementos HTML como forma de expressão. Neste projeto, a participação dos utilizadores é essencial, uma vez que são incentivados a falar sobre suicídio, a contribuir com textos e imagens e até mesmo a adotar a ideia subjacente ao projeto Mouchette.

Analisando o projeto de acordo com as diretrizes de Alan Dix, verifica-se que o mesmo incentiva a reinterpretação e permite também aos utilizadores atribuir significados pessoais para além dos inicialmente propostos. Com um software simples, que evoca os primeiros blogs do início da internet, o website expõe abertamente os seus objetivos e é extremamente acessível. Além disso, aquando da participação dos utllizadores, o website apoia-os, ainda, nas adaptações dos conteúdos aí presentes. Obtém como resultado uma comunidade ativa onde os participantes podem discutir e partilhar as suas experiências, promovendo uma cultura de colaboração.

Por fim, é de notar que este website não apresenta sistemas modulares, ao contrário do que é idealizado por Alan Dix, nas diretrizes pré estabelecidas.

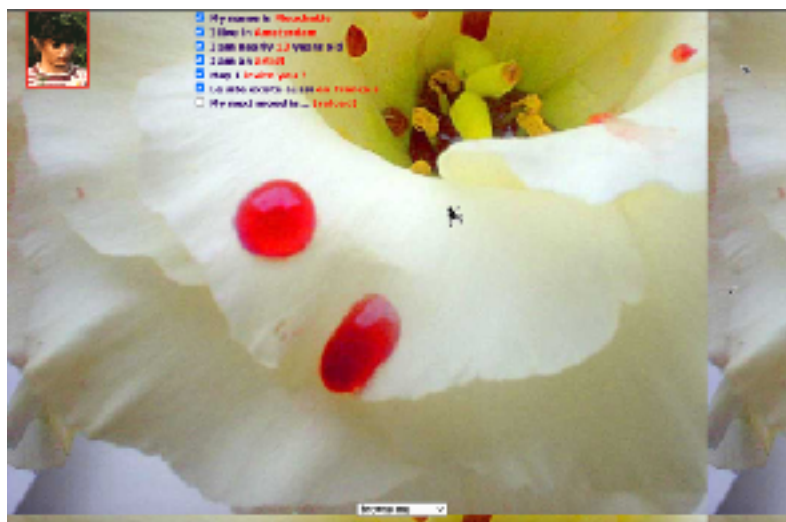


Fig. 7: Captura de ecrã 2 de retirada de: <https://www.mouchette.org/nom/eyef.html>

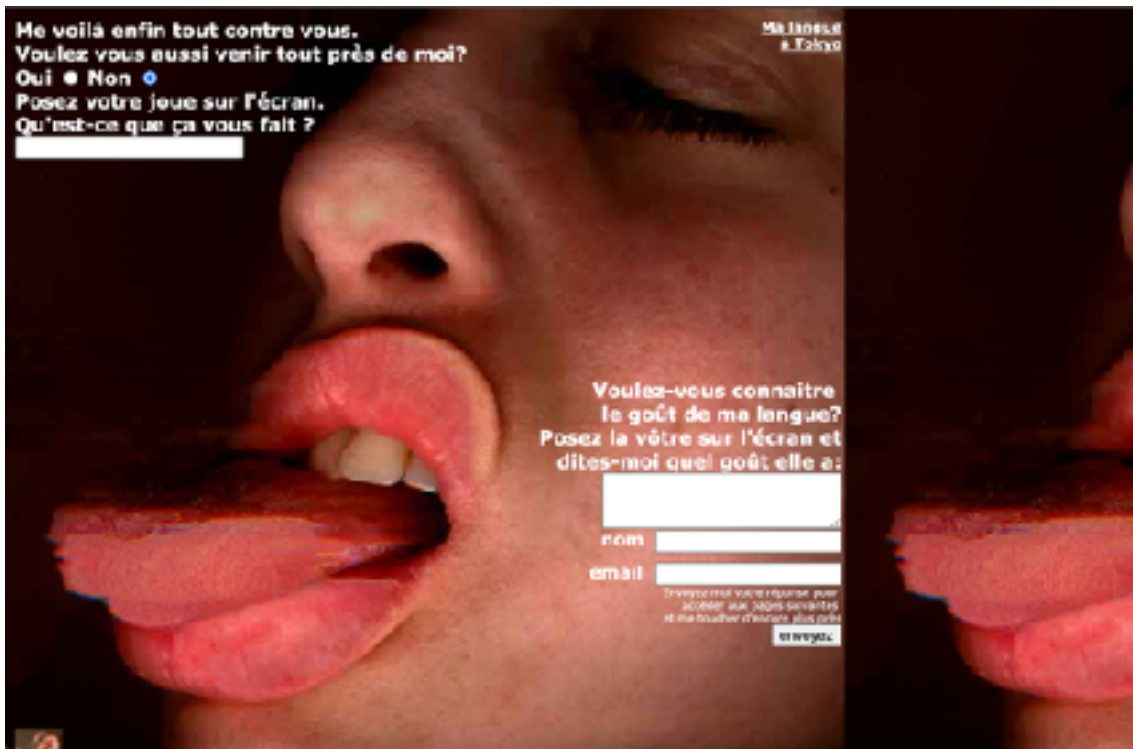


Fig. 8: Captura de ecrã 3 retirada de : <https://www.mouchette.org/nom/eyef.html>

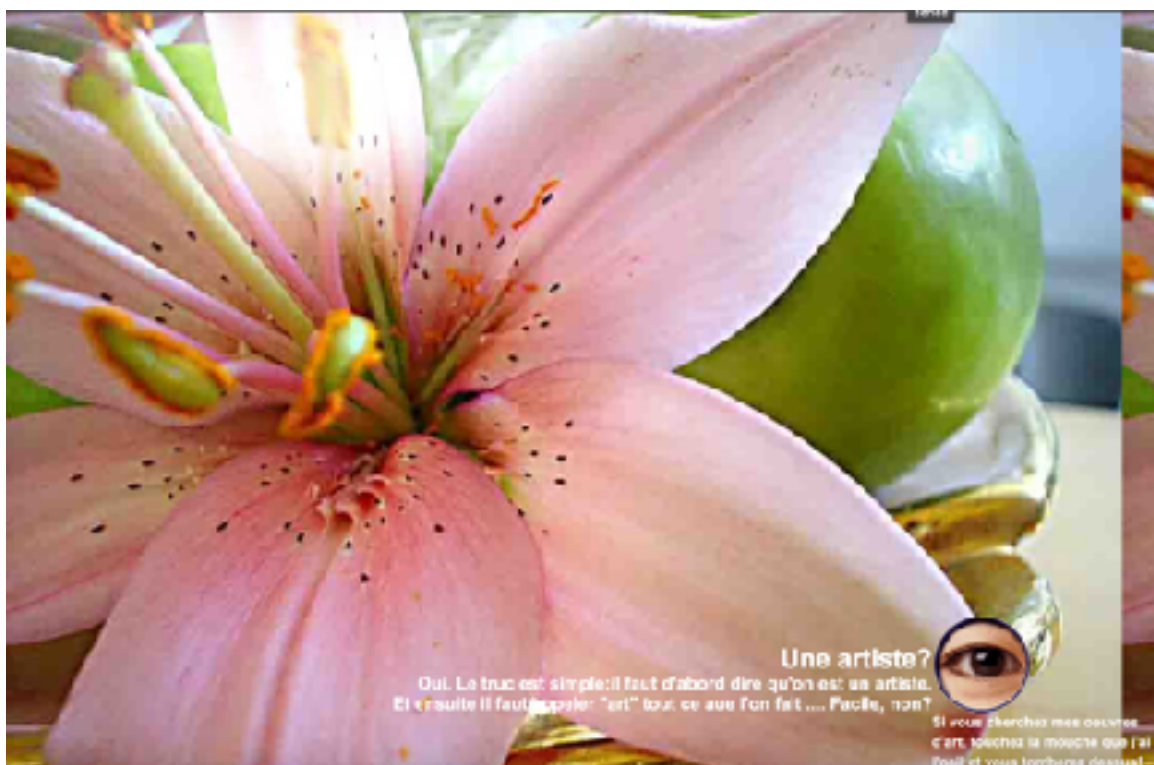


Fig. 9: Captura de ecrã 4 retirada de: <https://www.mouchette.org/nom/eyef.html>

#### 5.4 SCREENFULL

Em 2004, Abe Linkoln e Jimpunk criaram um novo blog, alojado na plataforma Blogger, com o nome *Screenfull*, em sintonia com a natureza serial dos blogs. Inicialmente, estes artistas publicavam conteúdos apropriados à web, como imagens, áudio, GIFs animados, amostras e remixes. O resultado dessas publicações era uma colagem digital que evoluía e se transformava ao longo do tempo.

Esta colaboração entre Abe Linkoln e Jimpunk permitiu que o projeto assumisse a forma de uma conversa multimédia, na qual os artistas, únicos autores do blog, respondiam ao trabalho um do outro. Além disso, foram desenvolvendo com este projeto uma linguagem própria que os caracterizava.

Embora este projeto já não esteja disponível online, ainda se conseguiu proceder a uma pesquisa e verificar que o mesmo não permitia que os utilizadores reinterpretassem o software, ficando presos a uma interpretação fixa. O blog revelava, assim, algumas limitações em termos de flexibilidade. Por outro lado, tornava-se também difícil afirmar com toda a certeza que o software era acessível a todos os seus utilizadores.

Apesar de ter um software fixo, sem grande flexibilidade e modularidade, *Screenfull*, no entanto, expunha claramente as suas intenções, utilizando diversos métodos de apropriação. O facto de estar alojado na plataforma Blogger — reconhecida por popularizar o formato de blogs como uma das primeiras ferramentas dedicadas à sua publicação — também incentivava a partilha e a discussão dos conteúdos, uma vez que fazia parte de um ecossistema em constante evolução.



Fig. 10: Captura de ecrã 6 retirada de: <https://anthology.rhizome.org/screenfull>

O quadro a seguir apresentado tem como objetivo, por um lado, ilustrar, de forma sucinta, os quatro projetos anteriormente apresentados em relação às sete diretrizes de Dix. Por outro lado, visa perceber como é que os projetos se relacionam entre si.

Embora cada projeto utilize essas diretrizes de forma distinta, através da grelha que se segue, é possível observar a forma como cada um integra a apropriação no seus processos de design ao mesmo tempo que evidencia as diferentes abordagens possíveis.

Por fim, a tabela reflete, de uma forma clara e simples, as potencialidades e as limitações que encontramos em cada um dos projetos anteriormente apresentados.

	Post-internet Appropriation	RIOT	Mouchette	Screenfull
Permitir a reinterpretação		X	X	
Proporcionar visibilidade	X	X	X	X
Expor intenções	X	X	X	X
Permitir liberdade		X	X	
<i>Plugability</i> e configuração		X		
Incentivar a partilha			X	
Incentivar a aprendizagem	X	X	X	

Da análise da tabela, podemos observar que o projeto *Post-internet Appropriation* destacou a importância da apropriação como ferramenta criativa, mas também revelou falhas significativas no cumprimento das diretrizes de Alan Dix. A rigidez do software e a falta de flexibilidade limitaram a capacidade dos utilizadores de reinterpretar o conteúdo, o que comprometeu o potencial colaborativo do design. Apesar disso, a

acessibilidade do sistema permitiu uma interação básica, facilitando a apropriação do conteúdo tanto online como físico.

Por outro lado, o projeto *RIOT* demonstrou uma abordagem mais dinâmica, permitindo aos utilizadores personalizar suas experiências e explorar a apropriação de maneira mais intuitiva. A flexibilidade do software, combinada com a possibilidade de co-design, promoveu um ambiente propício para a reflexão e a adaptação do conteúdo, embora a ausência de um espaço para discussão direta entre os utilizadores ainda representa uma limitação.

Em relação ao projeto *Mouchette*, podemos ver que este se destaca pelo seu complemento de co-design e a sua promoção de participação face aos seus utilizadores. Além disso, encontram-se seis das setes diretrizes de Dix.

Finalmente, o projeto *Screenfull*, apesar de seu caráter fixo, exemplificou a essência da apropriação através de uma colagem digital que evoluiu ao longo do tempo. A interação entre os artistas, mesmo num formato menos flexível, ilustrou a capacidade da apropriação de fomentar diálogos criativos, embora a acessibilidade e a liberdade interpretativa dos utilizadores permanecessem restritas.

Em suma, a análise dos casos de estudo revela que, embora a apropriação seja uma prática viável e rica em potencialidade, a sua eficácia depende da implementação consciente das diretrizes de design. Do que foi analisado desprende-se que a flexibilidade, acessibilidade e formação de um espaço colaborativo são fundamentais para garantir que o design orientado para a apropriação tenha a oportunidade de alcançar seu potencial.

## CONCLUSÃO

Esta dissertação investigou o papel transformador da apropriação no design gráfico, com abordagem especial em contextos mediados pela cultura digital e pós-internet. A análise efetuada evidenciou que a apropriação ultrapassa a simples à reutilização de materiais, possibilitando uma reconfiguração completa dos símbolos e dos seus significados. Desencadeiam-se novos discursos e fomenta-se uma reflexão crítica sobre o próprio design. Por outras palavras, as práticas de apropriação contemporânea desafiam e testam o conceito de originalidade, alegam que a criatividade é um fruto promíscuo da influência mútua e deliberada.

Ao longo das páginas deste trabalho, explorou-se a história e a cultura da apropriação, desde as suas raízes até à vanguarda artística, como o dadaísmo e o futurismo e às práticas mais recentes impulsionadas pelas tecnologias digitais. Com o surgimento da cultura digital e da era da internet, a apropriação foi intensificada e alterada de acordo com as novas condições, transformando-se em uma parte essencial da comunicação visual.

Desta forma, a investigação sublinhou o papel da apropriação no contexto da pós-internet, inclusive um nível significativo de colaboração entre o autor e o público em geral, que funde as suas funções e contribui para a inovação cultural e visual. Também foi crucial destacar o papel democratizante da apropriação no design gráfico, visto que tanto os designers profissionais quanto o público usam a apropriação para interagir e reinventar os artefactos digitais.

Em suma, é possível concluir que a apropriação cria o substrato para uma nova narrativa visual onde o produto não é o mais importante; o valor é atribuído ao resultado da experiência compartilhada entre os autores e o público.

Como tal, a apropriação torna-se o fio condutor para uma parceria mais íntima entre a cultura e a tecnologia, bem como para as futuras práticas inovadoras que celebram o poder da multidão e a essência coletiva como vários movimentos anti-artísticos como o dadaísmo imaginaram o valor e o propósito por trás do objeto artístico ao introduzir o conceito de ready-made e estabelecer as bases legítimas para a apropriação.

Nesse sentido, a dissertação também se ocupou do impacto das tecnologias digitais e da internet na arte da apropriação, uma vez que, na era da cultura digital, os seus utilizadores conseguiram reinterpretar, remixar e recontextualizar o trabalho uns dos outros de uma forma mais interativa e inovadora. Tal facto, tornou-o visualmente mais acessível ao público.

Por fim, o exame de quatro projetos de design, sob a orientação das diretrizes de Alan Dix, destacou diferentes abordagens da apropriação. Ainda assim, como observado no capítulo três, a apropriação digital abre questões intrincadas sobre os limites entre apropriação e plágio. A reutilização questionável e o roubo de cópias destacam apenas o significado de originalidade e intenção e sugerem que o uso apropriado de exposições passadas exige sua recontextualização original, algo que contribuiu criticamente ou esteticamente.

Dadas as mudanças atuais, recomenda-se que, em investigações futuras, os investigadores se dediquem aos impactos da inteligência artificial na prática da apropriação. A IA oferece um conjunto de tecnologias que permitem a criação autônoma, recombinação e reinterpretação de obras, que representam um novo tipo de desafio e oportunidade para o design e arte digital. Ao mesmo tempo, o desenvolvimento de ambientes virtuais, como o metaverso, também deve fornecer novas oportunidades para a apropriação, que pode encontrar uma nova forma de livre interação com o público e o criador no ecossistema imersivo e fluido. Por outras palavras, a apropriação emergiu como um conceito fundamental na cultura visual contemporânea que desafia e reformula constantemente a noção de autoria e originalidade.

Ao fornecer um instrumento de inovação e um catalisador de diálogo cultural, a apropriação obriga-nos a refletir sobre as dimensões criativas e éticas do design e expressão artística, continuando a informar o discurso sobre a interconexão de tecnologia e design.

## BIBLIOGRAFIA

**Ashley, K.** (2002). The cultural processes of “appropriation.” *Journal of Medieval and Early Modern Studies*, 32(1), 1–15. <https://doi.org/10.1215/10829636-32-1-1>

**Akah, B. e Bardzell, S.** (2010). Empowering products. *Human Factors in Computing Systems*. <https://doi.org/10.1145/1753846.1754096>

**Baudrillard, J.** (n.d.). The ecstasy of communication. <https://anarch.cc/uploads/jean-baudrillard/the-ecstasy-of-communication.pdf>

**Belin, A., e Prié, Y.** (2012). DIAM. Proceedings of the ACM International Conference. <https://doi.org/10.1145/2317956.2318053>

**Benjamin, W.** (1969). The work of art in the age of mechanical reproduction. Schocken Books. <https://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf>

**Berry, D. M. e Dieter, M.** (Eds.). (2015). Postdigital aesthetics. Palgrave Macmillan UK. <https://doi.org/10.1057/9781137437204>

**Brøgger, A.** (2000). Aesthetics of programming - Interview with Mark Napier. NoemaLab. Disponível em: <https://noemalab.eu/ideas/interview/aesthetics-of-programming-interview-with-mark-napier/>

**Bourriaud, N.** (2002). Postproduction culture as screenplay: How art reprograms the world.

**Carroll, J.** (2004). Completing design in use: Closing the appropriation cycle. *European Conference on Information Systems*, 337–347.

**Christou, E. e Hazas, M.** (2017). It's just the Internet! Appropriation in postinternet art. Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction. <https://doi.org/10.1145/3106548.3106608>

**Dix, A.** (2007). Designing for appropriation. Proceedings of the ACM Conference. [https://www.researchgate.net/publication/221436750\\_Designing\\_for\\_appropriation](https://www.researchgate.net/publication/221436750_Designing_for_appropriation)

**Fischer, G.** (2009). End-user development and meta-design: Foundations for cultures of participation. Lecture Notes in Computer Science, 3–14. [https://doi.org/10.1007/978-3-642-00427-8\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-642-00427-8_1)

**Fitzsimons, J.** (2012). Appropriation and the image. Institute of Art, Design Technology. <https://hdl.handle.net/10779/iadt.25392505.v1>

**Israel, M.** (2013). “The first readymade.” Artsy. Disponível em: <https://www.artsy.net/article/matthew-the-first-readymade>

**Flint, T. e Turner, P.** (2016). The role of appropriation in the design of engaging artefacts. Disponível em: [https://www.researchgate.net/publication/228915834\\_The\\_role\\_of\\_appropriation\\_in\\_the\\_design\\_of\\_engaging\\_artefacts](https://www.researchgate.net/publication/228915834_The_role_of_appropriation_in_the_design_of_engaging_artefacts)

**Foucault, M.** (1969). What is an author?

**Hito, S.** (2013). Too much world: Is the internet dead.

**Laurenzo, T.** (2016). Media appropriation and explicitation. Journal of Science and Technology of the Arts, 8(2), 27. <https://doi.org/10.7559/citarj.v8i2.181>

**McLuhan, M.** (1964). Understanding media: The extensions of man. The MIT Press.

**Manovich, L.** (2013). Software takes command. Bloomsbury.

**Marques, S. L.** (2007). Cópia e apropriação da obra de arte na modernidade. <http://hdl.handle.net/10362/126351>

**Mix, E. K.** (2015). Appropriation and the art of the copy. Scholarship and Professional Work – Arts. [https://digitalcommons.butler.edu/jca\\_papers/16](https://digitalcommons.butler.edu/jca_papers/16)

**Olson, M.** (n.d.). Postinternet: Art after the internet. Disponível em: [https://www.academia.edu/26348232/POSTINTERNET\\_Art\\_After\\_the\\_Internet](https://www.academia.edu/26348232/POSTINTERNET_Art_After_the_Internet)

**Parikka, J.** (2008). Copy. <https://doi.org/10.7551/mitpress/7725.003.0012>

**Poyner, R.** (2003). No more rules: Graphic design and postmodernism. Laurence King Publishing.

**Korte, P.** (2018). Appropriation in the visual arts: Concepts and history with examples from Finnish contemporary art.

**Price, S.** (2008). Dispersion. New York, NY: 38th Street Publ.

**Van Camp, J. C.** (2007). Originality in postmodern appropriation art. The Journal of Arts Management, Law, and Society, 36(4), 247–258. <https://doi.org/10.3200/jaml.36.4.247-258>