

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS**

**ARTE DIGITAL E CIRCUITO EXPOSITIVO:
UM “CURTO” EM TORNO DO FILE**

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

Débora Aita Gasparetto

Santa Maria, RS, Brasil

2012

ARTE DIGITAL E CIRCUITO EXPOSITIVO:

UM “CURTO” EM TORNO DO FILE

Débora Aita Gasparetto

Dissertação apresentada ao Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Artes Visuais.**

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos

Santa Maria, RS, Brasil

2012

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Aita Gasparetto, Débora

Arte digital e circuito expositivo: um \"curto\" em torno do FILE / Débora Aita Gasparetto.-2012.
191 p.; 30cm

Orientadora: Nara Cristina Santos

Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Artes e Letras, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, RS, 2012

1. Arte Contemporânea 2. Arte Digital 3. Circuito Expositivo 4. Espaços de Exposição 5. FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) I. Santos, Nara Cristina II. Título.

**Universidade Federal de Santa Maria
Centro de Artes e Letras
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais**

A Comissão Examinadora, abaixo assinada,
aprova a Dissertação de Mestrado

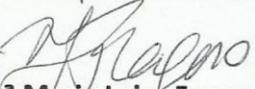
**ARTE DIGITAL E CIRCUITO EXPOSITIVO:
UM "CURTO" EM TORNO DO FILE**

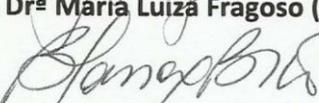
elaborada por
Débora Aita Gasparetto

como requisito parcial para obtenção do grau de
Mestre em Artes Visuais

COMISSÃO EXAMINADORA:


Prof^ª. Dr^ª. Nara Cristina Santos (UFSM)
(Presidente/Orientador)


Prof^ª. Dr^ª Maria Luiza Fragoso (UFRJ)


Prof^ª. Dr^ª Blanca Luz Brites (UFSM/UFRGS)

Santa Maria, 29 de março de 2012.

Aos meus pais, Luiz Carlos Gasparetto e Nilza Aita Gasparetto e
ao meu marido, Luiz Augusto Flores de Oliveira.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Nilza e Luiz Carlos, pelo incentivo constante, pelo investimento e crença na minha educação; ao meu pai, especialmente, por iniciar em mim a curiosidade e a pesquisa; a minha mãe, minha primeira professora, pela dedicação, exemplo e estímulo;

Ao “Tuta”, pela vida que construímos juntos, pelo companheirismo, incentivo, força, paciência e amor, em toda a trajetória do mestrado, e em todos os dias que compartilhamos;

À família Flores de Oliveira, por me receber como uma filha;

À Nara, pela paciência, tolerância e incentivo a cada momento da pesquisa;

À Banca, Maria Luiza Fragoso e Blanca Brites, por todas as considerações, atenção e indicações;

A todos os entrevistados, por retornarem meus e-mails e dividirem comigo suas convicções;

Aos professores do mestrado, pelos conhecimentos partilhados e enriquecedores;

Aos colegas de viagem, Tanise, Ana Paula, Paula, Henrique e Marianna, por todas as trocas, desabafos e amizade;

Aos amigos e colegas do Labart, em especial, Greice, Fran, Carlos, Gio, Ane e Manu, pelos momentos de diversão, conhecimento, passeios e pesquisa;

Ao campo da arte, por colocar a minha mente em “curto”; aos autores, que primeiramente, teceram monólogos na minha cabeça, até que finalmente, permitiram que eu pudesse dialogar sobre arte.

A Universidade Federal de Santa Maria, pela oportunidade de cursar um ensino gratuito e de qualidade; Ao PPGART, pelo apoio financeiro, o qual permitiu que eu pudesse participar de eventos em vários estados do Brasil; A CAPES, por financiar meu sonho de mestrado;

Aos avós, Flordalice e Romeu (*in memorian*), Diva e Amaro (*in memorian*); aos tios, Júlio (*in memorian*) e Carmelina (*in memorian*), pelas experiências de vida;

Aos meus queridos companheiros: Lilika, Pilotos, Bisnaguinha, Farofa, Jr. e Baixinha;

A todos aqueles que acompanharam esta caminhada e torceram por mim.

O mundo é vasto demais. Vasto e complexo demais para caber em minha pequena cabeça. Por isso uso um truque que é o seguinte: um a um, pego pequenos pedaços do mundo e tento compreendê-los o melhor possível. Coleciono esses pedacinhos do mundo em vitrines na minha cabeça. Cada vez que pego um novo pedaço do mundo, procuro em minha coleção até encontrar um pedaço parecido. Arquivo o novo pedaço na ordem certa em minha coleção, assim expandindo meu conhecimento, e uso o que aprendi com outros pedaços do mundo para me ajudar a compreender o novo pedaço.

Acho que todo mundo faz isso.

Mas, é claro, isso não quer dizer que eu compreenda o mundo. Pelo menos compreendo minha coleção. Por isso é importante sempre fazer novas ligações, criar novas linhas de conexão entre os pedaços do mundo.

iStoryBox¹

Florian Talhofer _ Alemanha

“A rigor, cada viajante abre seu caminho, não só quando desbrava o desconhecido, mas inclusive quando redesenha o desconhecido” (IANNI, 2000, p. 29)².

¹ Disponível em <http://www.file.org.br/file2005/file2005.htm> - acesso em 15/11/2011

² IANNI, Octávio. “A metáfora da viagem” In: **Enigmas da modernidade-mundo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

RESUMO

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Universidade Federal de Santa Maria

ARTE DIGITAL E CIRCUITO EXPOSITIVO: UM “CURTO” EM TORNO DO FILE

AUTORA: DÉBORA AITA GASPARETTO

ORIENTADORA: PROF^ª. DR^ª. NARA CRISTINA SANTOS

Data e Local da Defesa: Santa Maria, 29 de março de 2012.

O objetivo desta pesquisa é discutir o circuito expositivo da arte digital na contemporaneidade, verificando como se articula a arte digital, quais são suas particularidades e como se insere no circuito da arte. Este percurso tem como base as experiências vivenciadas no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), nas edições São Paulo 2010 e Porto Alegre 2011, além das visitas realizadas ao seu ambiente virtual. Este é o evento mais representativo do gênero, no Brasil e na América Latina, um festival com projeção internacional. Ao tecer uma pesquisa sobre arte, utiliza-se uma abordagem qualitativa. Isto se estabelece a partir de um levantamento bibliográfico; da pesquisa de campo aos espaços *in loco* e ambientes virtuais do FILE; de entrevistas, com uma das idealizadoras do evento, Paula Perissinotto, e alguns artistas que se destacaram no percurso do festival, entre eles, Anna Barros, Guto Nóbrega e Yara Guasque; além de uma pesquisa pelos ambientes virtuais de outros espaços e festivais que movimentam o circuito expositivo da arte digital. Também são realizadas visitas a alguns dos principais eventos que discutem a produção no Brasil, observando suas estratégias de disseminação e analisando como debatem, expõem, preservam e comercializam a arte digital. Todos estes instrumentos permitem pensar a arte digital no circuito expositivo em torno do FILE. Assim, a proposta desta dissertação tem a intenção de trazer uma contribuição para o campo da história, teoria e crítica da arte contemporânea, por meio de um estudo baseado nas mudanças recentes na sociedade, proporcionadas pela comunicação, ciência e tecnologia, as quais refletem nas relações entre público, obras, artistas, instituições e circuitos de exposição.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte Digital. Circuito Expositivo. Mídias Digitais.

ABSTRACT

Master Degree Thesis
Post-Graduation Program in Visual Arts
Federal University of Santa Maria

**DIGITAL ART AND EXPOSITIVE CIRCUIT:
A "SHORT" AROUND THE FILE**

AUTHOR: DÉBORA AITA GASPARETTO

ADVISOR: PROF^a. DR^a. NARA CRISTINA SANTOS

Date and Place of Defense: Santa Maria, March, 2012.

The objective of this research is to discuss the expositive circuit of digital art in contemporaneity, verifying how digital art is articulated, what its particularities are and how it fits in the art circuit. This route is based on the experiences in FILE (Electronic Language International Festival), in the São Paulo 2010 and Porto Alegre 2011 editions, in addition to visits to its virtual environment. This is the most representative event of its kind in Brazil and Latin America, a festival with international projection, which allows discussing the matter. To develop a research about art, it is used a qualitative approach. This is established from a literature survey; field research on spaces *in loco* and virtual environments of the FILE; interviews with one of the idealizers of the event, Paula Perissinotto, and some artists who have excelled in the course of the festival, among them, Anna Barros, Guto Nobrega and Yara Guasque; in addition to a research by the virtual environments of other spaces and festivals that move the exposition circuit of digital art. Are also conducted visits to some of the major events that discuss the production in Brazil, observing their dissemination strategies and analyzing how they debate, disseminate, exhibit, preserve and commercialize digital art. All these instruments allows to think the digital art in the exposition circuit, reflecting on the observations analyzed around FILE. Thus, the proposal of this dissertation is intended to bring a contribution to the field of history, theory and critical of contemporary art through a study based on recent changes in society, provided by communication, science and technology, which reflects in the relationship between the public, work, artists, institutions and expositive circuits.

Keywords: Contemporary Art. Digital Art. Expositive Circuit. Digital Media.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Studies in Perception I</i> - Kenneth Knowlton e Leon Harmon (1966) Fonte:(http://www.jamesfuentes.com/exhibits_pages/programming%20chance/1pc_main.html) visita em 03/03/2011	24
Figura 2 – Ambiente expositivo FILE 2011 POA Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE POA 2011.....	29
Figura 3 – Ambiente expositivo FILE PAI (SP, 2011) – a interatividade na estação do Metrô Vila Madalena Fonte: (http://filepai.org/Imagens.aspx#fotos) – visita em 05/01/2012	29
Figura 4 – Ambiente expositivo FILE PAI (SP, 2011) – a interatividade na Livraria Cultura Fonte: (http://filepai.org/Imagens.aspx#fotos) – visita em 05/01/2012	29
Figura 5 – <i>BioBodyGame</i> - Raquel Zuanon e Geraldo Lima Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE SP 2010	51
Figura 6 – <i>netBody : Augmented Body and Virtual Body II</i> - Suguru Goto Fonte: http://sugurugoto.blogspot.com/ - visita em 21/01/2011	54
Figura 7 – <i>Screen</i> - Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, e Ben Fonte: http://www.noahwf.com/screen/index.html - visita em 22/01/2010	56
Figura 8 – <i>Galeria do Louvre (detalhe), 1831-33</i> - Samuel FB Morse (1791-1872); Fundação Terra © de Arte Americana, Daniel J. Coleção Terra. Fonte: http://americangallery.wordpress.com/2009/06/11/samuel-f-b-morse-1791-1872/ visita em 22/01/2010	64
Figura 9 – Exposição <i>Futurista Zero, Dez (0,10)</i> , Sala Malevitch, 1915 Fonte: http://www.artecapital.net/opiniao.php?ref=84 – Acesso em 24/10/2011.....	66
Figura 10 - <i>Andy Warhol with Brillo Boxes in Stable Gallery</i> - by McDarrah - 1964 [04-24] Fonte: http://www.flickr.com/photos/40045986@N00/3081575674/ - Acesso em 24/10/2011.....	69
Figura 11 - Vista da Exposição <i>Cybernetic Serendipity</i> - Londres, em 1968 Fonte: http://icasea.blogspot.com/2009/08/cybernetic-serendipity-exhibition-ica.html - acesso em 27/10/2011	74
Figura 12 - <i>Azul e Roxo em Primeiro Movimento</i> (1951) – Abraham Palatnik. Projeção no écran - Reprodução fotográfica Vicente de Mello. Fonte: http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=artistas_obras&cd_verbete=554&cd_idioma=28555 – acesso em 19/02/2012	76
Figura 13 - <i>Derivadas de uma imagem</i> , 1969 - transformação em grau zero. press out put, 47 x 34,5 cm - Waldemar Cordeiro / Giorgio Moscati - Coleção Família Cordeiro Fonte: http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/obras/deriv.htm - acesso em 21/05/2011	77

Figura 14 – <i>SMSligshot</i> - grupo <i>VR/Urban</i> Fonte: http://www.filepai.org/work.aspx - acesso em 19/02/2012	112
Figura 15 – <i>SMSligshot</i> - grupo <i>VR/Urban</i> Fonte: http://www.filepai.org/work.aspx - visita em 18/04/2011	112
Figura 16 - Espaço expositivo FILE 2000 MIS SP Fonte: http://www.file.org.br/file2/test.html – visita em 23/12/2010	116
Figura 17 – Espaço Expositivo FILE POA 2011, Santander Cultural Fonte: Arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao festival	119
Figura 18 – <i>Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told</i> - Grazielle Lautenschlaeger Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE POA 2011	120
Figura 19 - <i>Breathing</i> - Guto Nóbrega Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE POA 2011	121
Figura 20 – <i>Luzes Relacionais</i> - Ernesto Klar Fonte: FILE Arquivo (http://www.file.org.br/) – visita em 03/03/2011	122
Figura 21 – <i>FeelMe</i> - Ricardo Barreto, Maria Hsu e do grupo & AMUDI Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE POA 2011	123
Figura 22 - Ambiente Virtual do FILE SP 2011 – Aba ANIMA + Disponível em http://www.filefestival.org/hotsiteSP/Anima.aspx - acesso em 10/02/2012	128
Figura 23 - FILE ANIMA + (Instituto Cervantes) Disponível em http://filepai.org/Imagens.aspx#fotos - acesso em 10/02/2012	128
Figura 24 – FILE PAI - Visitantes conferindo a programação do FILE PAI 2011 no vão livre do MASP Disponível em http://filepai.org/Imagens.aspx - acesso em 10/02/2012	128
Figura 25 – FILE Cinema Free Disponível em: http://filepai.org/MASP.aspx - acesso em 10/02/2012	129
Figura 26 – <i>Superfluidity</i> - Naziha Mestaoui e Yacine Aït Kaci, <i>Superfluidity</i> Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE SP 2010	131
Figura 27 - <i>Jump!</i> - Yacine Sebti Fonte: arquivo pessoal da autora – registro durante visita ao FILE SP 2010	138

LISTA DE ANEXOS

ANEXOS	164
ANEXO A – Entrevista Paula Perissinotto	165
ANEXO B – Entrevista Anna Barros	170
ANEXO C – Entrevista Yara Guasque	174
ANEXO D – Entrevista Guto Nóbrega	177
ANEXO E – Ambientes Virtuais do FILE	182
ANEXO F – Entrevistas usuários do ambiente virtual do FILE	187

SUMÁRIO

RESUMO	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUÇÃO	14
CAPÍTULO 01 – ARTE DIGITAL NO CAMPO DA ARTE CONTEMPORÂNEA...	20
1.1 Arte e Tecnologia: entre produção e contexto	20
1.2 Considerações em torno do conceito arte digital	34
1.3 Particularidades da arte digital	48
CAPÍTULO 02 – CONTEXTUALIZANDO OS CIRCUITOS DA ARTE E DA ARTE DIGITAL	59
2.1 Apontamentos em torno de espaços e circuitos de exposição	59
2.2 Percursos que levam à emergência do circuito expositivo da arte digital	73
2.3 Os eventos e espaços da arte digital no circuito	86
2.3.1 O fomento ao circuito expositivo da arte digital no Brasil	98
CAPÍTULO 03 – O CIRCUITO DA ARTE DIGITAL NO FILE	105
3.1 O circuito de exposição do FILE	105
3.1.1 Os espaços <i>in loco</i> da arte digital no FILE	115
3.1.2 O FILE no ciberespaço	124
3.2 A arte digital no FILE: especificidades	134
CONSIDERAÇÕES	141
REFERÊNCIAS	149

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa discute o circuito expositivo da arte digital na contemporaneidade, a partir de experiências vivenciadas no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) São Paulo (2010) e Porto Alegre (2011). Assim, vincula-se à história, teoria e crítica, estabelecendo-se como um discurso sobre a arte digital inserida no campo da arte contemporânea.

O objeto de estudo se dá na verificação de como a produção em arte digital se articula no circuito da arte, por meio de considerações em torno do espaço expositivo *in loco* e dos ambientes virtuais do FILE, bem como, das suas estratégias de disseminação. Desta maneira, está ligada à linha de pesquisa “Arte e Tecnologia”.

Como objetivo geral, procura-se discutir as particularidades da arte digital e de seu circuito expositivo através de um recorte, o qual permite analisar este circuito de maneira mais objetiva no Brasil. Isto se dá por meio do FILE, nas edições visitadas pela autora. Deste modo, busca-se apontar algumas particularidades da produção, investigar como ocorre a sua circulação nos tradicionais espaços de exposição, além de distinguir alguns pontos que colaboraram para a construção de um circuito expositivo específico para a arte e tecnologia digital.

Entre as motivações desta pesquisa, está a intenção de contribuir para uma construção de conhecimento no campo da arte contemporânea, a partir da formação em Comunicação Social/Publicidade e Propaganda. Na graduação, houve um interesse por discutir a produção cultural e as questões relacionadas ao cinema digital, a partir de um projeto experimental, no qual foi produzido um curta-metragem.

Após experiências no mercado de trabalho, em veículos de comunicação do Grupo RBS (Rádio Atlântida, Rádio Itapema e RBS TV), em Santa Maria, desenvolvendo projetos e eventos relacionados ao entretenimento, à cultura, à música, com um caráter comercial, notou-se o papel crescente do ciberespaço perante os tradicionais veículos de comunicação. Nesta oportunidade, também se verificou como determinadas empresas apostam no patrocínio de eventos culturais. Observou-se, inclusive, uma tendência à criação de eventos dedicados à arte digital.

A partir destas experiências, o projeto de mestrado pretendia, inicialmente, construir uma galeria virtual para obras/projetos/trabalhos em arte digital, adotando estratégias comunicacionais para inseri-la no circuito expositivo. Para isto, a proposta era compreender as possibilidades do ciberespaço e reconhecer os espaços expositivos da arte digital. Porém, na busca por tais entendimentos, percebeu-se uma carência de espaços institucionalizados específicos para atender as demandas desta produção, enquanto emergem festivais, mostras, eventos, dedicados a ela, especialmente, a partir dos anos 1990.

Assim, visualizou-se um circuito emergente e particular da arte digital, oportunizando novas discussões. O entendimento deste circuito se tornou mais urgente e deslocou as questões iniciais da pesquisa para este contexto. Ao tratar dos espaços expositivos da arte digital, deparou-se com FILE, o maior evento do gênero na América Latina, com articulações internacionais. É em torno deste festival que se orientam as questões apontadas nesta pesquisa.

No período do mestrado, também foi possível conhecer de perto alguns destes eventos e espaços expositivos da arte digital no Brasil, os quais contribuem para que o circuito expositivo entre em “curto”. Entre eles, foi possível participar de eventos como o FILE (SP, 2010 e POA, 2011), o Emoção Art.ficial 5.0 (SP, 2010), o FAT 2.0 (MS, 2010), o # ART (Brasília, 2010 e 2011). E ainda, conhecer os espaços do Itaú Cultural (SP, 2010), do Santander Cultural (POA, 2010 e 2011), do Centro Cultural do Banco do Brasil (Brasília, 2010, 2011) e do Oi Futuro Ipanema (RJ, 2011). Também foram visitados alguns espaços institucionalizados da arte, como a 8ª Bienal do Mercosul, onde foi possível entrevistar alguns artistas e curadores desta edição, por meio do Canal Contemporâneo, no espaço *Canal Convida*; e também visitou-se o MARGS, o MASP, o MAC Niterói, a Casa de Cultura Laura Alvim, o Museu da República, entre outros, o que forneceu condições para que se pudesse, mais claramente, estabelecer um discurso no campo das artes.

Participar da equipe de curadoria da exposição *Diálogos Digitais* (UFSM, 2010), envolvendo obras/projetos/trabalhos de arte digital, durante o *V Simpósio de Arte Contemporânea: Poéticas Digitais* (UFSM/2010), e ainda da curadoria da exposição *Contradições* (UFSM, 2011), envolvendo fotografia, no *VI Simpósio de Arte Contemporânea: fotografia analógica e digital*, também contribuiu para a pesquisa. Por meio destas experiências pode-se verificar, na prática, como se dá o processo curatorial e perceber as

diferenças entre uma exposição tradicional e uma exposição envolvendo as tecnologias digitais.

Ainda no período do mestrado, colaborou-se com a montagem da exposição *Museu Interativo Arte, Ciência, Tecnologia e Patrimônio Cultural: Mata 200 milhões de anos* (UFSM/2011), com curadoria de Nara Cristina Santos e obras de Anna Barros. Estas oportunidades fundamentais para que se compreendesse a complexidade da curadoria, da montagem de uma exposição envolvendo arte digital, das particularidades das obras expostas e da recepção de tais obras junto ao público, entendendo-as no ambiente comunicacional de uma exposição. Além disso, foram observadas as articulações midiáticas para a disseminação dos eventos. Estas, também passam pela elaboração de textos críticos e entrevistas para veículos de comunicação.

Esta pesquisa abrange as questões iniciais levantadas no início do mestrado, como os espaços de exposição, e segue apontando as deficiências e virtudes do circuito expositivo da arte digital, bem como as suas especificidades e oportunidades. Observa-se, entendendo a arte digital como sistema, que a obra requer exigências específicas nos ambientes em que é exposta, e estas contribuem para refletir sobre a sua atuação junto ao circuito artístico. Por ser um campo ainda recente, abre espaço à investigação, sistematização e questionamentos.

Assim, problematizam-se as questões de como se estabelece o circuito particular da arte digital, responsável por desenvolver suas potencialidades; como os espaços de exposição estão preparados para recebê-la; de que modo o ciberespaço é utilizado no circuito; e, sobretudo, como os festivais, entre eles de modo especial o FILE, vem aquecendo este circuito. Tais pontos estão relacionados ao entendimento de como o circuito das artes recebe, promove, expõe e legitima a arte digital.

O FILE é escolhido por ser garantia de consistência, incentivando a produção em arte e tecnologia há mais de 10 anos. O festival é fundado no ano 2000, pelos artistas Paula Perissinotto e Ricardo Barreto e, atualmente, é realizado por um grupo sem fins lucrativos. Pela trajetória do FILE, já passaram, além das diversas exposições, um prêmio, um laboratório, simpósios, workshops e as principais tendências em arte digital. O evento contempla diversas produções artísticas em tecnologias digitais e conta com um arquivo das obras expostas em todos os eventos, disponíveis no ciberespaço, desde o início.

Esta pesquisa desdobra-se desvendando e discutindo problemáticas de interesse para o futuro da arte digital, orientadas para sua inserção no circuito da arte. Como ainda

não se tem um distanciamento do tempo para tratar de tais questões, a abordagem é especialmente teórica e crítica. O ponto de vista histórico está ligado à compreensão de como os espaços de exposição são reconfigurados, ao longo do tempo, acompanhando as produções artísticas e suas necessidades. Neste aspecto, busca-se analisar como os tradicionais espaços expositivos se preparam para receber a arte digital, mas, sobretudo como a produção explora um circuito expositivo próprio e emergente, que garante a sua disseminação e legitimação.

Assim, constitui-se um discurso que permeia arte, comunicação e tecnologia, levando sempre em consideração o contexto histórico e social que permite o desenvolvimento de um ser humano, aberto às tecnologias e disposto a experimentar novas sensações. Na relação com a teoria entrecruzam-se conceitos ligados à arte digital, em suas diversas manifestações artísticas. Deste modo, a discussão pontua algumas das particularidades primordiais da produção e é esclarecida a preferência pelo conceito arte digital.

O caráter crítico da pesquisa está na relação desta produção com o circuito da arte, na contemporaneidade (seus espaços de exposição, eventos, publicidade e mercado). Esta crítica é fortalecida a partir do FILE, onde são traçadas questões que giram em torno dos seus espaços expositivos, dos ambientes virtuais, da descentralização, da democratização, das estratégias de disseminação, do público e da diversidade de poéticas digitais que engloba.

No primeiro capítulo é aberto um breve espaço para considerações em relação à arte contemporânea e o contexto no qual arte e tecnologia se cruzam. Isto proporciona a base da pesquisa, enfocando a rede, na qual sociedade e arte estão inseridas. Ainda discorre-se sobre a preferência pelo uso do termo “arte digital”, também adotado pelo Ministério da Cultura Brasileiro, onde se justifica uma escolha política e estratégica.

Neste capítulo é discutido o conceito arte digital e este é relacionado a outros termos que nominam a produção. Para fazer uma análise das escolhas conceituais, são explorados autores como Júlio Piazza e Mônica Tavares, Frank Popper, Gilberto Prado, Arlindo Machado, Louise Poissant, Lev Manovich, Cláudia Giannetti, Priscila Arantes, Lúcia Leão, Edmond Couchot, Suzete Venturelli, Christiane Paul e Wolf Lieser.

Neste ponto, se entende a arte digital como sistema, a qual é desenvolvida sob uma nova lógica comunicacional, em um contexto contemporâneo midiático. Arte digital compreende a produção artística feita com base computacional, que acontece em processo,

em um ambiente expositivo onde interator e obra são interfaceados pelas mídias digitais. Aqui também são apontadas particularidades, por meio de obras/projetos/trabalhos, que ajudam a compreender estes conceitos e debater sua inserção no circuito. Tais particularidades, como a interatividade, a virtualidade, a imersão e o tempo real, entre outras, mediadas pelo sistema computacional, distinguem a arte digital das demais produções contemporâneas.

O segundo capítulo contextualiza os circuitos da arte e da arte digital. Aqui se entende que o circuito da arte digital abrange os circuitos de produção e de exposição, mas a pesquisa se detem no circuito expositivo. Por circuito, compreende-se o espaço no qual circulam artistas, obras, curadores, produtores, galeristas, críticos, públicos, colecionadores, historiadores, em um espaço de trocas, coordenado, cada vez mais, pela midiatização e por estratégias comunicacionais. Os circuitos são articulados pelos agentes, espaços de exposição, mercado, eventos e publicidade, e cada um destes campos tem uma série de componentes.

Visualiza-se a necessidade de abranger especialmente os espaços de exposição, porque a história da arte, muitas vezes, se confunde com a história do museu, conforme Belting (2006). Tais espaços se tornam legitimadores da arte, portanto verificam-se suas transformações em diferentes períodos. Lisbeth Rebollo Gonçalves, Arthur Danto, Sônia Salcedo del Castillo, Brian O'Doherty, Hans Belting e Aracy Amaral norteiam este entendimento. Este capítulo ainda demonstra que o ciberespaço atua como um espaço de exposição e produção diferenciado, o que motiva situá-lo no circuito artístico. Entretanto, não se deterá nas questões do ciberespaço, pois a discussão seria muito extensa.

Todavia, o grande foco deste segundo capítulo está em apontar a emergência do circuito da arte digital, utilizando autores como: Priscila Arantes, Christine Mello, Oliver Grau, Christiane Paul, Wolf Lieser, Michael Rush, Mark Tribe e Reena Jana. Tais autores permitem entender a arte digital neste campo contemporâneo, motivando o desenvolvimento das questões de pesquisa.

O terceiro capítulo traz um debate a partir do FILE, tratando do circuito que acontece neste evento. Aqui, discorre-se sobre os espaços expositivos do FILE, a descentralização, o público e as especificidades da arte digital. Para embasar o conhecimento teórico, foram visitados os espaços expositivos *in loco*, além dos ambientes virtuais de todas as edições do festival. Também foram realizadas entrevistas, com uma das idealizadoras do evento, Paula

Perissinotto, e com alguns artistas que se destacaram em determinadas edições, entre eles Guto Nóbrega, Anna Barros e Yara Guasque³. A partir do enlaçamento destes dados aprofundam-se as questões que norteiam a pesquisa. Assim, finaliza-se com algumas considerações que permitem pensar a arte digital no campo da arte contemporânea.

³ Ricardo Barreto, um dos idealizadores FILE, e Giselle Beiguelman, que também haviam sido escolhidos para serem entrevistados não retornaram os e-mails.

CAPÍTULO 01 – ARTE DIGITAL NO CAMPO DA ARTE CONTEMPORÂNEA

Sem dúvida, enfrentaremos toda espécie de problemas e perigos nesta nova era, mas também podemos compreendê-la de forma menos apocalíptica, como um período em que os seres vivos, o ambiente natural e os dispositivos tecnológicos não estarão mais destinados a ser rivais ou, ao menos, deixarão de ser vistos como entidades fundamentalmente diferentes entre si. (MACHADO, 2001, p. 72).

1.1 Arte e Tecnologia: entre produção e contexto

Em menos de um século, transformações profundas e aceleradas tem modificado a economia, a política, a cultura, a sociedade e também a arte, em um momento onde as mídias estão no cerne destes processos. Todos os setores são influenciados diretamente pelo dinamismo do que é apontado por Sodré (2002) como o *quarto Bios*, ou seja, outro modo de vida organizado pelas tecnologias, o qual afeta a sociedade como um todo, partindo da midiaticização e do mercado.

A sociedade contemporânea tem sido regida pela midiaticização e virtualização (SODRÉ, 2002). Este novo *bios* influencia também o campo da arte, no qual os artistas entrecruzam poéticas e tecnologias para produzir obras em processo; o público experiencia outros modos de recepção da obra e o circuito artístico é movido por novas estratégias comunicacionais. A cultura é transformada e a arte é uma das grandes responsáveis por promover uma reorganização cultural.

A tecnologia modifica as relações interpessoais, encurta os espaços, altera a noção de tempo e, principalmente, as relações inter-humanas e comunicacionais. O século XX é o palco da profusão dos meios de comunicação. Este novos meios provocam o circuito artístico, despertam novas sensações, configuram outros papéis e movimentam a arte contemporânea. É necessário, portanto, contextualizar alguns momentos em que a tecnologia contamina o campo das artes. Inicialmente, se aponta o que é entendido nesta

pesquisa, como arte contemporânea, além de alguns marcos, que evidenciam como a tecnologia ganha espaço na sociedade e, conseqüentemente, na arte.

Maria Luiza Fragoso (2003) contribui para demonstrar que a arte contemporânea é instituída a partir de um novo modelo social, econômico, cultural, o que entende como uma condição pós-moderna, compreendendo-a sob a lógica de um novo sistema social vigente. Neste sistema, a tecnologia digital, a filosofia e a ciência são responsáveis pelas maiores transformações nos paradigmas modernistas. Fragoso comprova que a pós-modernidade traz questões que interferem nos espaços da arte na sociedade, na autoria das obras/projetos/trabalhos, assim como no público e sua relação com a obra. Conforme ela:

Os novos paradigmas trazem à tona pressupostos como: a obra contemporânea acontece, não busca representar, é o próprio fazer, o acontecer, o proporcionar do fazer ao acontecer; o artista contemporâneo é um mediador que revela um processo e cria condições para que a obra aconteça; e os sistemas computacionais e os sistemas informatizados de telecomunicação exercem uma influência irreversível na produção artística contemporânea, seja ela no modo de pensar ou na práxis dos artistas. (FRAGOSO, 2003, p. 154).

Interessa a esta pesquisa compreender a práxis artística influenciada por estes novos paradigmas, debatendo as questões pós-modernas no circuito da arte. Para isto, situa-se, primeiramente, a relação entre arte e tecnologia, a qual não aparece apenas na arte contemporânea, como bem já descreve Couchot (2003), demonstrando que a arte sempre se aproxima das técnicas disponíveis em diferentes períodos históricos.

Ele traça estas aproximações desde a perspectiva de projeção central de Leon Batista Alberti, o qual recorre à matemática e óptica, propondo aos pintores regras geométricas e a utilização de um *"intersector"*. Na sequência, uma série de aparelhos "engenhosos" é desenvolvida e, posteriormente, a fotografia, o rádio, o cinema, a televisão, o computador, o celular, enfim, outros dispositivos, os quais levam o autor a constatar: "o diálogo homem/máquina torna-se cada vez mais multimodal e redefine uma nova hierarquia sensorial" (COUCHOT, 2003, p. 12).

Couchot traça seus escritos passando pelos movimentos artísticos que são diretamente influenciados pelas técnicas e tecnologias de cada período, demonstrando que estas relações entre arte e técnica/tecnologia vão naturalmente hibridando-se, promovendo novos questionamentos, ou manifestações contrárias, no campo da arte. Um exemplo é o Romantismo, em que o autor aponta a "(...) primeira forte reação à Revolução Industrial e à expansão maquinica" (COUCHOT, 2003, p.37). Assim como este, outros movimentos

artísticos também são diretamente influenciados pelos avanços científicos, sociais, culturais e tecnológicos.

O impressionismo aparece como uma reação à fotografia; o cubismo, como a desconstrução da perspectiva e o futurismo com a noção de velocidade, de transgressão dos valores humanistas. Percebe-se que estes movimentos coincidem com períodos em que novas situações são enfrentadas, em que as relações de espaço e tempo são alteradas, promovendo outras percepções.

Todavia, é na arte contemporânea, especificamente na arte digital, que estas influências contaminam-se a tal ponto, que se tornam indissociáveis. Couchot, ao tratar da arte contemporânea, percebe que não há mais uma matéria, um material ou forma que defina tal produção. Conforme ele: “qualquer gesto (cortar em dois um riacho), qualquer intenção, a mais extravagante, tornam-se obras, com a condição de serem veiculadas na mídia e de transitarem pela rede artística” (COUCHOT, 2003, p. 92).

Em relação a esta circulação, ele faz referência à Anne Cauquelin e seu entendimento de que para entrar no universo da arte contemporânea, os artistas precisam estar inseridos na rede. E, conforme Cauquelin (2005), entrar nesta rede significa estar conectado ao conjunto de pontos que formam o regime contemporâneo. A grande diferença apontada por ela, é que a arte moderna vigora sob o regime do consumo, enquanto a arte contemporânea é regida pela comunicação. Neste regime da comunicação, o continente da obra vale mais que o seu conteúdo, ou seja, o que interessa é onde essa obra vai circular, em quais redes vai estar.

Arlindo Machado (2004) também faz um percurso sobre as aproximações e distinções entre arte e mídia, demonstrando que os artistas sempre utilizaram os meios disponíveis no seu tempo e, agora, é a vez de utilizar o sistema computacional e as tecnologias disponíveis neste período contemporâneo. Conforme o autor, "se toda a arte é feita com os meios de seu tempo, as artes eletrônicas representam a expressão mais avançada da criação artística atual e aquela que melhor exprime sensibilidades e saberes do homem da virada do terceiro milênio" (MACHADO, 2004, p.2). Isto não significa apenas utilizar as tecnologias disponíveis, mas também subvertê-las. A partir da citação de Machado, nota-se a relevância da arte digital na sociedade atual, embora outras produções convivam entre si, em um ecossistema, o que se aponta a partir de Santaella (2007).

Ao contextualizar a inserção das mídias na arte contemporânea, compartilha-se da constatação de Michael Rush (2006), quando afirma que traçar uma narrativa linear simples desta arte é impossível. Ele, em um primeiro momento, observa a grande influência de Marcel Duchamp no circuito da arte, ainda no início do século XX, o que gera grandes reflexos na arte contemporânea. “A radical mudança de ênfase de Duchamp, de objeto para conceito, permitiu a introdução de vários métodos em um empreendimento artístico redefinido” (RUSH, 2006, p. 15). E ainda observa a importância de Duchamp⁴, não só relacionada ao que ele fez para o circuito da arte, mas ao que ele “iniciou”, ampliando as fronteiras da arte.

Na metade do século XX, durante a efervescência da “cultura das massas”, alguns artistas utilizam os meios de comunicação para produzir, outros para demonstrar sua inquietação diante do novo, do caráter massivo dos meios de comunicação e da sociedade de consumo, que os últimos ajudam a estabelecer. Neste período alguns artistas produzem a partir da influência dos meios de comunicação de massa e da agitação causada pela “cultura de massas”, entre eles, Andy Warhol, Robert Rauschenberg, Roy Lichtenstein, Claes Oldenburg e Richard Hamilton, inserindo figuras do cotidiano nas obras (Archer, 2001). Outros utilizam as ferramentas desta cultura de massa, como o vídeo ou o cinema, para criticá-la ou questioná-la. Entre os anos 1950 e 1960, destacam-se artistas como: Ken Jacobs, Saul Levine, Joe Gibbons, Gregory Markopoulos, entre outros.

Nos anos 1960, as filmadoras, monitores, aparelhos de TV e elementos do vídeo, são utilizados por artistas como Bruce Nauman, Vito Acconci, o grupo japonês Gutai e os acionistas vienenses, influenciados por uma situação pós-guerra. Segundo Rush (2006), em meados de 1960, a vídeoarte⁵ surge como uma crítica cultural à televisão comercial, o que colabora para uma série de testes inovadores, onde artistas exploram a tecnologia das câmeras para conseguir resultados surpreendentes, muitas vezes, “apropriados” pela publicidade e meios de comunicação. No Brasil, é somente nos anos 1970, que a vídeoarte é disseminada. Um fato importante diz respeito à aquisição, por meio de Walter Zanini, da primeira *Sony Portapak* para o MAC/USP.

⁴ No final dos anos 1950 e 1960, especialmente, os artistas demonstram as influências de Duchamp. Sobretudo, os norte-americanos que são influenciados por ele no período pós-guerra, pois é o primeiro artista europeu de vanguarda a se estabelecer nos Estados Unidos. A partir de Duchamp, fica clara a participação que o público, a partir de então, deveria ter na arte (RUSH, 2006).

⁵ Nam June Paik foi pioneiro e um influenciador da vídeoarte, incorporando aparelhos de TV à escultura, fazendo “videorobos” e, basicamente, distorcendo as imagens nas suas experimentações (RUSH, 2006).

É neste contexto, que os primeiros passos, os quais levam à arte digital, se estabelecem. Internacionalmente, o computador provoca protestos ou desperta curiosidades. Os matemáticos George Ness e Frieder Nake são grandes nomes deste início. Conforme Couchot (2003), entre os pioneiros⁶ da arte e tecnologia digital também está Michael Noll, com as obras *Gaussian quadratic* (1963) e *Vertical horizontal number three* (1964).

Lieser (2010) relata que em 1966 é produzida a obra *Studies in Perception* (Figura 01), de Kenneth Knowlton e Leon Harmon, dos EUA, a qual é considerada, atualmente, uma das primeiras obras da história da arte digital. É possível perceber que a obra é feita por meio de um princípio tecnológico básico, a partir de um conjunto de cálculos, resultado da tecnologia disponível na época. A imagem é gerada pelo computador, mas tem uma forma acabada, constituindo uma obra impressa. Porém, sinaliza o início de grandes investigações nesta nova mídia disponível à arte.

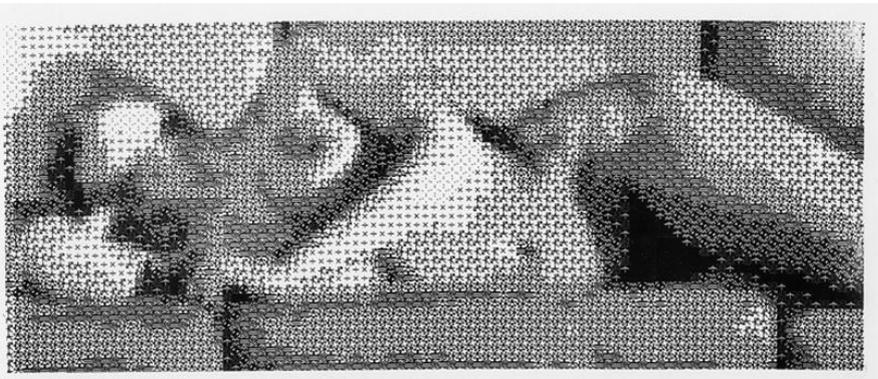


Figura 01 - *Studies in Perception I* - Kenneth Knowlton e Leon Harmon

Em um contexto mundial, a década de 1960, é a década da contracultura, da revolução social e sexual, da rebeldia. Neste período, em meio a uma das transformações sociais mais fortes da história, a Pop Arte ganha destaque, não apenas como um movimento, mas como um estilo de vida, seja na arte, moda, música ou nos meios de comunicação.

Outro marco social deste período é a revolução feminista, em que as mulheres entram definitivamente no universo da arte - que até então, é formado principalmente por homens - e tornam-se influência importante a partir da década de 1960 e 1970. Judy Chicago e Adrian Piper utilizam fortemente os meios de comunicação de massa e Orlan, a partir dos

⁶ Ele toma como base a exposição *Cybernetic Serenidpty* (1968).

anos 1970, recorre às performances multimídias. Na arte gerada por computador, destacam-se Vera Molnar e Lilian Feldman Schwartz, pioneiras da arte e tecnologia.

A sociedade sofre transformações, os questionamentos são novos, o público é surpreendido, como nunca, pelos meios de comunicação de massa. É possível ver imagens de várias partes do mundo, acompanhar acontecimentos “ao vivo”⁷. Porém, Rush relata que os artistas mais famosos não aderem imediatamente à arte produzida com o computador:

Isto ocorreu, em parte, por causa do sentimento antitecnológico existente entre os expoentes da contracultura e os artistas de meados dos anos 60 e 70. Vários grupos ecológicos e antinucleares protestavam contra experimentos governamentais em tecnologia e energia nuclear, fato que pode ter obscurecido a experimentação artística com a tecnologia do computador. (RUSH, 2006, p.170).

Entretanto, não demorou muito para que o mundo da arte se rendesse às novas tecnologias. Arlindo Machado, em o Quarto Iconoclasmo, trata da questão do culto às imagens e de como elas são vistas ao longo do tempo. Ao discorrer sobre o novo relacionamento do homem com as imagens, propõe conexões interessantes, analisando que mesmo existindo intelectuais “petrificadas” nas tradições milenares, ainda existem os que descobrem de maneira positiva o papel desempenhado pelas imagens, da iconografia científica aos meios digitais. Assim acrescenta, “essa segunda parte da humanidade aprendeu não apenas a conviver com as imagens, mas também a *pensar com as imagens* e a construir com elas uma civilização complexa e instigante” (MACHADO, 2001 p. 32).

Estas afinidades com os meios de comunicação e a superexposição, ajudam a desmistificar a força negativa, que muitos viam na imagem. O que contribui para aproximar a arte feita com a tecnologia digital, do público, em meados do século XX. Pode-se verificar que uma série de desenvolvimentos tecnológicos⁸ ajuda a proporcionar esta aproximação.

Pierre Lévy (2000) lembra que os primeiros computadores surgem com finalidade de guerra, na Inglaterra e Estados Unidos, em 1945⁹, mas é nos anos 1960 que se disseminam

⁷ A tela da TV invade as casas; o cinema combina uma série de possibilidades ao imaginário, até então inexploradas; o rádio leva as ondas do mundo todo para os lares; os espaços são encurtados e o tempo entre o acontecimento e espectador é quase simultâneo; este mesmo espectador espera mais, ser surpreendido inclusive na arte.

⁸ É neste período que a IBM lança o primeiro computador eletrônico; apostas entre americanos e soviéticos fomentam as invenções tecnológicas; a televisão faz a primeira transmissão ao vivo via satélite (1967); o homem vai à lua (1969); o ArpaNet (1969) é o início da futura internet. E em 1968, Ivan Sutherland, dá início às noções de realidade virtual, criando um sistema de visores usados sobre a cabeça.

⁹ Segundo Rush (2006), o primeiro computador eletrônico, totalmente digital, foi o ENIAC (Eletronic Numerrical Integrator and Computer), apresentado na Universidade da Pensilvânia em 1946 e em 1951 foi patenteado o primeiro Computador eletrônico disponível comercialmente, o UNIVAC.

para uso civil. No entanto, são poucos os que tem acesso a estas grandes máquinas de calcular. Lévy demonstra que talvez seja nos anos 1970 a grande virada, a partir do desenvolvimento e comercialização dos microprocessadores, o que contribui para uma série de processos econômicos e sociais.

Já, nos anos 1980, o computador pessoal chega às casas em proporção ascendente, em especial nos países desenvolvidos. Lévy constata que nos anos 1980 a informática alia-se às telecomunicações e a outras mídias daquele contexto, promovendo uma grande digitalização, inicializada no setor musical e expandida para o vídeo-game, o hipertexto e o *CD-ROM*.

Santaella (2003) denomina a década de 1980, de “cultura das mídias”, uma cultura que está entre a novidade revolucionária dos meios de comunicação de massa e o ciberespaço. Uma cultura onde os meios de comunicação de massa já estão popularizados, já conquistaram seu lugar na sociedade e irradiam a criação de outros equipamentos técnicos¹⁰, os quais possibilitam novos processos comunicacionais. Ainda nos anos 1980, a inserção das descobertas tecnológicas no mercado de consumo, promove o acesso e a expansão tecnológica, pontos fundamentais para pensar a introdução da arte e tecnologia no circuito contemporâneo.

A profusão do consumo das tecnologias se estabelece nos anos 1990¹¹. Esta década concretiza a globalização e, no campo da arte, representa um divisor de águas para a produção em arte digital. Isto acontece a partir do momento em que surgem as câmeras digitais, mais baratas, as novas técnicas de edição em vídeo e fotografia, diversos avanços da ciência, com a possibilidade da vida artificial, mas, sobretudo, este período favorece o amplo uso do computador e da internet, que é disponibilizada ao grande público no início da década. A partir dos anos 1990, instalações multimidiáticas passam a exigir a presença do computador como sistema, o que é um grande marco para a arte digital.

Aqui, a arte feita na *web* também ganha evidência, com artistas como Mark Napier (EUA), Olia Lialina (Rússia), Alexei Shulgin (Rússia), entre outros. Igualmente, ganham destaque experiências em telepresença, ciberinstalações, ambientes imersivos, arte

¹⁰ Ela cita o videocassete, a TV a cabo e os jogos eletrônicos, entre outros.

¹¹ Em relação aos anos 1990, Lévy discute a emergência do ciberespaço e aponta algumas tendências fundamentais da evolução técnica contemporânea, como o aumento da performance dos equipamentos, baixa dos preços, o que permite um acesso maior e aumento da potência do hardware (LÉVY, 1999, p.32).

transgênica, vida artificial e obras envolvendo biotecnologia, física, engenharia e informática.

No campo da arte contemporânea, os artistas que trabalham com o sensível abrem espaço, especialmente a partir dos anos 1990, para produções que não tem um fim único ou acabado, quando eles utilizam o meio digital como o início de um processo interativo¹². A incursão da arte pelo universo digital favorece a produção de diversas poéticas artísticas, as quais proporcionam novas sensações e questionamentos. Conforme Rush, “Com a arte tecnológica, o próprio meio de expressão muda radicalmente quando a tecnologia muda” (RUSH, 2006, p. 186). E o circuito artístico é diretamente influenciado por estas alterações, por isto, precisa se adaptar a elas, assumindo uma postura dinâmica.

Castells (2010) colabora para o entendimento da sociedade, em meio a este período de transformações intensas, a partir da constatação de que há uma nova economia regida por outras condições tecnológicas, o que afeta a sociedade em amplitude global. O autor desvenda uma nova estrutura social, a qual conceitua como sociedade em rede e, compreendê-la, contribui para entender a questão do circuito artístico neste contexto. Ele evidencia que quando, nos anos 1990, o sistema de processamento e armazenamento aumenta, e surge a possibilidade de compartilhar e interagir em rede, é modificada a sociedade, assim como, as interações sociais, culturais e organizacionais.

O autor demonstra que a mudança social mais evidente, talvez seja aquela ocorrida na comunicação, em meio a uma revolução das tecnologias, proporcionada pela expansão e acesso à internet e tecnologias móveis, nos anos 1990. É por meio desta mudança, que Castells aposta na formação de uma nova cultura, conceituada por ele como cultura da virtualidade real, pois percebe que:

(...) redes digitalizadas de comunicação multimodal passaram a incluir de tal maneira todas as expressões culturais e pessoais a ponto de terem transformado a virtualidade em uma dimensão fundamental da nossa realidade. (CASTELLS, 2010, p. XVI).

Castells acrescenta que a experiência do homem em relação ao tempo e ao espaço é alterada; os vínculos sociais são modificados; as comunidades virtuais aproximam pessoas de várias partes do mundo, ao mesmo tempo em que distanciam o indivíduo do convívio social. As relações de comunicação agora são simultâneas, trocadas no “espaço dos fluxos”.

¹² Uma das obras que simbolizam um marco, nos anos 1990, envolvendo realidade virtual, interatividade e imersão, em tempo real, é *The Legible City*, do australiano Jeffrey Shaw, onde o interator pedala em uma bicicleta física e suas pedaladas e direcionamentos traçam seu caminho no mundo virtual.

Ao mesmo tempo em que o “espaço de contiguidade” - modo como denomina os espaços dos lugares, entendendo as cidades como sistemas de comunicação – carrega uma contradição: “(...) em um mundo construído em torno da lógica do espaço dos fluxos, as pessoas ganham a vida no espaço dos lugares” (CASTELLS, 2010, p. XXV).

É neste espaço das cidades, demonstrado por Castells, que se pode pensar, dentro de uma nova estrutura, também o circuito da arte. Segundo o autor, a transformação do espaço e tempo ocasiona uma crescente urbanização e as redes comunicacionais são responsáveis por promover as conexões entre as regiões metropolitanas e o mundo. Esta nova organização das cidades resulta na descentralização das grandes cidades e integração com as cidades pequenas mais próximas, por meio das redes.

É possível transpor para o campo da arte as influências deste novo momento social, observando que o circuito artístico também passa por uma descentralização. Se anteriormente Rio de Janeiro e São Paulo, no contexto brasileiro, ou Europa e Estados Unidos, no contexto global, eram as metrópoles deste circuito, agora diversos estados e países englobam os eventos, funcionando como uma rede, coordenada pelas estratégias midiáticas.

Observa-se que os festivais de arte digital também acontecem de modo descentralizado, o que pode ser visto como uma influência deste contexto social contemporâneo. O FILE, evento referência para esta pesquisa, é um exemplo de descentralização, o festival tem como núcleo São Paulo, mas também expande sua atuação para Porto Alegre, Rio de Janeiro e Curitiba. Nas cidades onde atua, o FILE ativa uma série de ações e oportunidades para que o público entre em contato com a arte digital, saindo do próprio espaço expositivo fechado (Figura 02) e invadindo, por exemplo, o Metrô (Figura 03) ou a livraria Cultura (Figura 04).

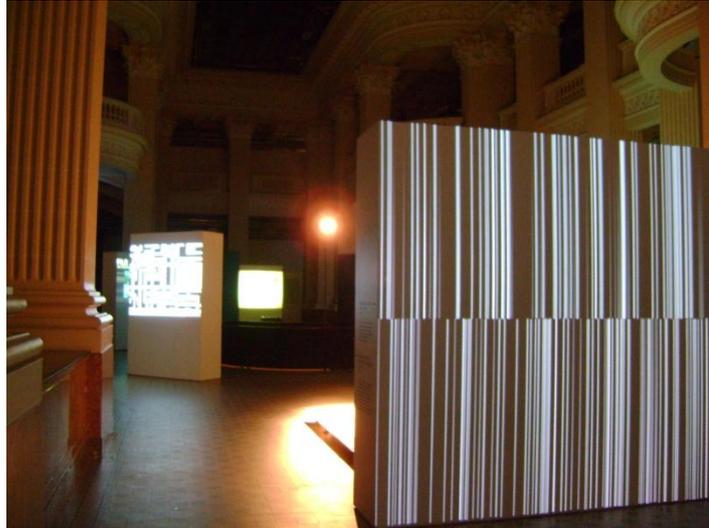


Figura 02 – Ambiente expositivo FILE 2011 POA



Figura 03 – Ambiente expositivo FILE PAI (SP, 2011) – a interatividade na estação do Metrô Vila Madalena



Figura 04 – Ambiente expositivo FILE PAI (SP, 2011) – a interatividade na Livraria Cultura

No ano 2000, quando é criado o FILE, para ajudar a suprir uma necessidade apontada pelos seus idealizadores, os artistas Ricardo Barreto e Paula Perissinotto, que produzem arte no campo da tecnologia, sentia-se falta de espaços expositivos físicos que abrigassem ou disponibilizassem esta produção. Então, de maneira independente, eles organizam o festival, ainda no intuito de difundir e fomentar a produção diversa vinculada à tecnologia que se desenvolve naquele período. No texto de apresentação, o objetivo:

A proposta do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) é promover, incentivar e divulgar pesquisas e trabalhos em linguagens eletrônicas, enfatizando a criatividade coletiva, as pesquisas de ponta e a experimentalidade estética e científica. Nesse sentido o festival terá por critério seletivo aqueles trabalhos que se preocupam em explorar as novas características tecnológicas e eletrônicas, tais como: a interatividade, a interfacialidade, a imersão, a inteligência artificial, a vida artificial (...) ¹³.

A partir desta proposta, pode-se entender que desde o início, o FILE procura absorver obras/projetos/trabalhos inovadores e diferenciados, no espaço físico e em ambientes virtuais. O FILE é um excelente exemplo dentro do circuito da arte digital, pela diversidade de manifestações artísticas que ele envolve, priorizando obras que utilizam a complexidade do computador e organizam-se como sistema.

É também, a partir dos anos 2000, que alguns pesquisadores tem demonstrado efetivamente os reflexos da tecnologia na sociedade e na cultura, entre eles Henry Jenkins é visto como um guru. Jenkins crê na cultura da convergência das mídias, onde novas e antigas mídias interagem de maneiras, cada vez mais, complexas. O autor também aponta a emergência da cultura participativa e assim como Pierre Lévy (1998) ¹⁴, compartilha o conceito de inteligência coletiva. Por meio das considerações de Jenkins, pode-se pensar o impacto da convergência também na arte.

A expressão cultura participativa contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação. Em vez de falar sobre produtores e consumidores de mídia como ocupantes de papéis separados, podemos agora considerá-los como participantes interagindo de acordo com um novo conjunto de regras, que nenhum de nós entende por completo. (JENKINS, 2009, p.30).

O espaço da arte também é um espaço comunicacional, portanto, esta cultura participativa envolve um público ativo de consumidores e interatores. O público que

¹³ Texto disponível em www.file.org.br/file2/test.html - acesso em 22/12/2010)

¹⁴ Ao explicar o que é a inteligência coletiva Lévy diz: “É uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências. (...) a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuos das pessoas, e não o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas.” (LÉVY, 1998, p.28-29)

frequenta o FILE e as obras interativas que o festival expõe, são exemplos de como esta cultura afeta o campo da arte, oferecendo mudanças dinâmicas ao circuito artístico que, de modo tradicional, não comporta estas obras interativas.

É na alteração do movimento do homem na sociedade, que estas transformações se ampliam. Jenkins constata que os vínculos com as comunidades sociais antigas estão se rompendo, que as alianças com Estados-Nação estão se redefinindo, que a geografia física está diminuindo e novas comunidades, alianças e associações se formam. Ele entende que a convergência das mídias representa uma mudança de paradigmas, onde a cultura participativa também é responsável pela disponibilização de conteúdos.

Conduzindo estas análises de Jenkins para o campo da arte contemporânea, verifica-se que os vínculos com as instituições tradicionais são repensados, que novos vínculos são criados, bem como circuitos. A sensação também é de que a geografia física está diminuindo, não só pela facilidade dos transportes, mas pelo acesso às redes, afinal é possível ir a qualquer museu virtual, comprar ou conhecer mais sobre um artista, se este estiver na rede.

A arte digital, dentro deste contexto, também exerce uma mudança de paradigmas, proporcionando ao público a experiência de ajudar a construir obras/projetos/trabalhos. Ao tratar do circuito da arte e tecnologia digital, percebe-se uma convergência, agora de papéis (artista, curador, crítico, público), onde, muitas vezes, várias destas funções coexistem em um único indivíduo, o que não impede que cada indivíduo desenvolva apenas uma função.

Acredita-se que estes pontos levantados por Jenkins, continuarão a se alterar, em velocidade acelerada, gerando questionamentos, deslocamentos de conceitos, novas estruturas e modelos, também para o circuito da arte. Estes novos meios e técnicas de produzir, expor e experienciar a arte, dinamizam o circuito, exigindo adaptação dos espaços de exposição, agentes, mercado, eventos e modos de disseminação.

A arte digital, organizada em meio a este contexto apontado, é uma das diversas linguagens que compõem o campo da arte contemporânea, mesmo que em muitas situações, não ocorra um diálogo entre arte digital e arte contemporânea, como observa Paula Perissinotto, em entrevista concedida à autora (ANEXO A):

Apesar de serem, no meu ponto de vista, parte de um mesmo contexto não existe muito diálogo entre o mundo das artes contemporânea tradicional e o da arte e tecnologia. Esta falta de dialogo não impede as partes de prosseguirem os seus respectivos desenvolvimentos, mas certamente perde-se sem esta troca. (Perissinotto, 2011).

Por mais que estes encontros não aconteçam naturalmente, ainda pode-se pensar em aproximá-las, sobretudo nas instituições da arte. Esta aproximação já ocorre em eventos como algumas Bienais e Documentas, no entanto, entende-se que certas vezes, a própria produção digital foge da institucionalização, ocupando a cidade, o ciberespaço, através de eventos específicos da área. Contudo, isto não ocorre como um processo natural, pois é fruto de uma negação ao sistema fechado e desgastado da arte.

Ao escolher a arte digital como fio condutor deste estudo, entende-se esta como um sistema, composto por público, obra, aparatos tecnológicos e espaço de exposição. Nele, a obra está em processo, ou seja, algo que não se finaliza em um objeto físico. Isto ajuda a compreender algumas questões relacionadas ao tradicional circuito da arte, o qual ainda não está preparado para trabalhar com a interatividade, virtualidade e imersão nas obras digitais.

Nara Cristina Santos também enfatiza que o uso do computador na arte digital não acontece apenas como mídia, mas como sistema. Assim, ela conclui que a arte e tecnologia digital:

(...) mantém um caráter híbrido, sinérgico e interativo, que não consiste somente em transferir os conhecimentos ou práticas anteriores, analógicas, para um novo meio, o digital, compreendendo o computador como ferramenta, mas, sobretudo, entendendo-o como um sistema. (SANTOS In CBHA, 2009, p.243).

A *autopoiese* é o termo que permite entender a arte como sistema, conforme Santos (2004). Compreender a arte digital como sistema parte da noção de sistemas autopoieticos, de Maturana e Varela, a qual serve de ponto de partida para a pesquisa de Nara Cristina Santos, ela baseia-se na concepção destes autores, visualizando uma abertura no sistema fechado proposto por eles. Conforme ela: “Se a *autopoiese* pode ser relacionada ao campo da arte, existiria no caso da artemídia uma determinação estrutural em que a interação acabaria sendo recorrente e determinantemente aberta ao fluxo de energia, embora fechado na sua estrutura organizacional” (SANTOS, 2004, p. 197).

Santos (2004) acredita que a *autopoiese* no campo da arte e tecnologia estabelece relação com a máquina e seus componentes, seus programas e suas linguagens algorítmicas, na produção da obra, e ainda, entre os elementos que constituem a “artemídia”: o artista, a obra, o interator, o entorno e o contexto. Assim: “(...) uma obra de artemídia é aberta ao fluxo de energia na sua interação com o entorno e fechada na sua estrutura organizacional.

(...) Ela só acontece na sua dependência maquínica e na sua interface interativa” (SANTOS, 2004, p. 235).

Entender a arte como sistema também faz parte da concepção da artista Diana Domingues: “O computador não é simplesmente uma máquina de desenhar ou pintar, é um sistema complexo que possibilita a forma ampliada do sentir” (DOMINGUES In: BOUSSO, 2002, p. 92). Diana Domingues acredita que é preciso pensar a arte, hoje, a partir de um novo homem, em meio a um novo contexto. Assim, é preciso analisá-la por meio de todas as transformações que o ser humano tem passado, pelo menos nestes últimos cinquenta anos, as quais influenciam profundamente na sua maneira de relacionar-se com a arte.

Também, se compartilha a noção sistêmica da arte apontada por Peter Weibel e citada por Arantes (2005): “Longe de ser uma obra de arte acabada e estática, pensa Weibel, a arte em mídias digitais incorpora uma visão sistêmica, na qual obra e interator não podem ser vistos separadamente” (ARANTES, 2005, p. 167). Perceber a arte deste modo significa pensar o público dentro da obra¹⁵ e considerar o computador¹⁶ como um produtor de manifestações que não existiriam sem o seu uso, fundador de novas maneiras de sentir, interagir, imergir, inserindo o interator no centro deste processo, que é a obra.

Ou seja, se a complexidade do computador, pode proporcionar outras realidades, novas sensibilidades, interatividade, deslocamentos através do espaço e do tempo, como poderia a arte ficar de fora deste contexto? Entender a arte digital como sistema permite discutir como o circuito expositivo está, ou não, preparado para receber estas obras/projetos/trabalhos, nem um pouco tradicionais e, especialmente, traduzir os motivos que levam a emergência de um circuito próprio para esta produção.

É possível pensar que na arte digital, o que a caracteriza são as tecnologias empregadas, a linguagem da programação utilizada, por meio das diversas práticas artísticas, a partir das poéticas sugeridas, em ambientes *in loco* e/ou virtuais, sobretudo trazendo a noção sistêmica da arte, colocando o interator em posição especial. Assim, segue-se buscando compreender a diversidade de termos e conceitos que a produção digital absorve, analisando-os dentro do contexto que os envolve.

¹⁵ Contudo, Arantes (2005) bem lembra que entender a obra de arte em mídias digitais, a partir dos modos como o interator se relaciona com ela, não significa que ela não exista separadamente do interator.

¹⁶ Entretanto, a obra como sistema não é a máquina, mas o processo de acontecimento da obra (SANTOS, 2004).

1.2 Considerações em torno do conceito arte digital

A produção em arte e tecnologia, embora esteja, cada vez mais, inserida no circuito da arte, ainda passa por um processo de discussão fundamental. Ou seja, ao mesmo tempo em que vem se afirmando e constituído um circuito produtivo e expositivo próprio, vive um impasse relacionado ao termo que a denomina e ao conceito, o qual define sua atuação. Entre os artistas e críticos não há um consenso em relação ao termo ideal, existem diversas denominações: “arte eletrônica”, “*new media art*”, “arte midiática”, “artemídia”, “ciberarte”, “arte telemática”, “arte computacional”, “arte numérica”, “arte digital”, entre outras. Entretanto, na prática, muitos destes, designam a mesma produção, aquela que entende o computador na arte como sistema. A proposta deste subcapítulo é compreender tais denominações, para enfim defender o que, no contexto da pesquisa de mestrado, denomina-se arte digital, apontando as razões desta escolha.

Nos anos 1950, emerge a teoria da cibernética, do matemático norte-americano Norbert Wiener (1894 – 1964), a qual defende que a comunicação homem/máquina pode fazer uso do modelo comunicacional humano, através de *feedbacks* ou retroalimentação. Conforme Giannetti (2006):

(...) a teoria de Wiener postula a determinação de uma nova invariante para toda a ciência cibernética, premissa fundamental para entender o alcance da proposta dessa teoria, a saber: a substituição do conceito de energia pelo conceito de informação como parâmetro elementar da comunicação. (GIANNETTI, 2006, p. 26).

Giannetti cita que neste mesmo período floresce o pensamento do matemático inglês Alan Turing (1912 – 1954), o qual questiona a potencialidade das máquinas para pensar e está preocupado com a valorização da capacidade de raciocínio por meio da linguagem. Ela lembra que o modelo de Turing antecede o que atualmente é considerada interface, na tentativa de encontrar um “tradutor” entre a linguagem do computador e a linguagem simbólica. Turing daria início às pesquisas com inteligência artificial.

Entre as décadas de 1950 e 1960, os termos “arte cibernética” e “*computer art*” são utilizados para se referir à arte produzida com base na tecnologia computacional existente. Ambos são norteados pelo modelo comunicacional de Wiener e pela Inteligência Artificial sugerida por Turing.

Waldemar Cordeiro¹⁷ é considerado um artista pioneiro no Brasil, ao utilizar o computador para a arte, portanto, é com ele que tem início esta observação sobre a equivalência dos termos “arte computadorizada” e “arte digital”. Cordeiro, nesta oportunidade, observa:

Na arte digital a grandeza física é representada por um número, em termos estatísticos probabilísticos que não excluem o recurso acaso. O desenvolvimento da arte digital tem relação direta com a industrialização, com a criação da linguagem de máquina e a linguagem artificial, tão freqüente na semiologia gráfica. (CORDEIRO, Waldemar. “Computer Plotter Art”. Catálogo da I Mostra na América Latina de Computer Plotter Art.. São Paulo, 1969 p.25¹⁸).

A multiplicação de termos surge ao mesmo tempo em que as produções e exposições acontecem. Em 1971, no manifesto escrito para a exposição *Arteônica*, realizada na FAAP, Cordeiro adota o termo “arteônica”. Contudo, no catálogo do evento ainda aparece como sinônimo a “*computer art*”, o que pode denotar que Cordeiro não assume com exatidão um termo único.

Entre os anos 1970 e 1980, segundo Priscila Arantes (2005), os termos mais utilizados são “arte e tecnologia”, “arte numérica” e “arte eletrônica”. No período em que escreve seu livro, constata que se torna comum denominar a produção envolvendo arte e tecnologia computacional como: “ciberarte”, “arte das novas mídias” e “artemídia”. Como se observa, existem termos diversos¹⁹, alguns mais restritivos, outros abrangentes demais e existe ainda o uso do mesmo termo com concepções diferentes, ou de termos diferentes sobre o mesmo conceito.

No entanto, muitas das terminologias estão vinculadas ao cerne das tecnologias empregadas na arte, as quais mudam rapidamente, gerando termos datados. Acredita-se que atualmente, não exista uma consonância na utilização destes, em função da velocidade com que as mídias tecnológicas surgem e são redimensionadas na sociedade e no contexto artístico. Por isso, talvez seja mais coerente tratar de um termo geral, que atenda as necessidades mais urgentes da produção, cujo conceito englobe as obras/projetos/trabalhos que utilizem a complexidade do computador e aconteçam como sistema.

¹⁷ Cordeiro participa do Movimento Concreto (Grupo Ruptura), nos anos 1950, e no final da década de 1960, trabalha com arte digital, entendendo que no Brasil, este movimento tem uma ligação muito próxima com a arte digital, antecedendo-a (ARANTES, 2005).

¹⁸ Disponível em (<http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf>), acesso em 04/01/2011.

¹⁹ É importante citar a colaboração de Maria Luiza Fragoso, no esclarecimento destes termos, em banca de qualificação da presente dissertação.

Concorda-se com a curadora geral do FILE, Paula Perissinotto, onde em um debate sobre arte e tecnologia digital, demonstra acreditar que não importa o termo que será utilizado, pois crê que todos devem ter o mesmo intuito, salientar “uma área das artes que ainda luta pela sua legitimação no Brasil”:

Seja qual for o termo que o Brasil adotar, o importante é que ele represente produções que não incluam Vídeo Digital ou qualquer formato de produção analógica, mas inclua sim: arte para Internet, robótica, realidade virtual, realidade aumentada, biotecnologia, inteligência artificial, software, genética, celular, GPS ou que aborde tecnologias que ainda não conseguimos mencionar neste momento porque ainda não existem ou porque simplesmente estejam em processo. A base desta arte em questão deve ser impreterivelmente computacional²⁰.

No entanto, ao seguir a linha de história, teoria e crítica de arte, considera-se pertinente especificar os termos e encontrar o que pode ser mais adequado para tratar das questões propostas. Também é necessário levar em consideração estratégias políticas que favoreçam a legitimação, circulação e mercado para esta produção.

De qualquer modo, o FILE utiliza o termo “linguagem eletrônica”, mas dispõe categorias que abrangem: arte interativa, “linguagens eletrônicas”, arte pública interativa, instalações, maquina (maquina + cinema - vídeos em realidade virtual), games, hipersônica (envolvendo a sonoridade digital), mídia arte, e ainda, arte feita com o uso de celulares, *tablets* e dispositivos móveis. A partir da explicação contida nos catálogos e textos de apresentação em cada *web-site* e *hot-site* do festival, pode-se considerar que a maioria das modalidades absorvidas pelo evento, engloba o conceito que se defende, também nesta pesquisa, como arte digital: produção que alia interatividade, virtualidade e imersão, em diferentes níveis e tempo real, com base computacional, a qual está em processo e depende do interator, da obra, do artista, do “entorno digital” e do contexto onde está inserida, para acontecer.

Voltando para o reconhecimento do termo, usado no FILE, de um modo geral, ao utilizar “arte eletrônica”, não significa que o computador esteja envolvido no processo de produção ou exibição. Tavares e Plaza (1998) categorizam as imagens da “nova iconografia” conforme as características do seu suporte. Os autores definem como imagens eletromagnéticas, aquelas que mantem um caráter analógico-digital, pois são a codificação dos sinais audiovisuais de uma fita ou vídeo, sendo realizadas a partir de objetos. Já, as

²⁰ Debate disponível em <http://www.culturadigital.br/artetecnologia/2009/09/22/contribuicao-para-o-debate-sobre-arte-e-tecnologia-digital-1/> visita em 04/01/2011

imagens numéricas ou digitais são realizadas pelo computador, e não tem auxílio de objetos referentes.

Conforme eles, a essência das novas iconografias está na luz e estas, surgem das relações entre o analógico e o digital. Tavares e Plaza dividem em três categorias o conjunto das imagens eletrônicas de cunho digital: imagens de síntese (aquelas construídas, modeladas ou simuladas a partir de programas computacionais); imagens processadas (tratamento de imagens fornecidas por sensores remotos); e composição de imagens conforme os modelos das artes visuais (aqui são de três tipos: sistemas de pintura digital, imagens adquiridas transformadas digitalmente, e imagem composta ou híbrida).

Júlio Plaza, um dos primeiros artistas a produzir videoarte no Brasil, contribui também para o fomento de outras tecnologias utilizadas com finalidade artística, como a fax-arte, o videotexto, o videofone, o computador e a comunicação por satélite. Estas produções, sob o termo arte eletrônica, adquirem reconhecimento entre os anos 1970 e 1980, isto em função dos experimentos com a tecnologia disponível na época, baseada na eletrônica ou eletromecânica.

Popper (1993) trata da arte na era eletrônica e concentra a produção eletrônica em quatro categorias: “*laser* e holográfica”, “videoarte”, “arte computacional” e “arte comunicacional”. O autor estabelece distinções entre cada grupo, e os que interessam ser discutidos nesta pesquisa são: “arte comunicacional” e “arte computacional”. Ele considera arte comunicacional, aquela que se ocupa dos sistemas responsáveis pela evolução da comunicação humana, como o telefone, o telex, o fax, as redes telemáticas, os satélites e as combinações entre estas tecnologias, associadas ao audiovisual. Já, a arte computacional²¹ abrange distintas áreas assistidas pelo computador, como as imagens de vídeo, as esculturas cibernéticas e os eventos de telecomunicação. Primeiramente, ele considera imagens artísticas que podem assumir a forma de design gráfico ou de obras pictóricas que incluem o filme ou o vídeo, com a ajuda do computador. E, posteriormente, demonstra o computador como um criador autônomo.

²¹ Popper (1993) lembra que a “computer art” tem origem em 1952, com o Americano When Ben F. Laposky, o qual utiliza um computador analógico para compor “Eletronic Abstraction”. Segundo o autor, de uma maneira técnica, existem quatro principais partes no computador digital: “uma unidade aritmética que executa de forma simples os dados; um sistema de memória para armazenar dados; equipamentos de entrada e saída; e uma unidade para controlar o fluxo de informações no sistema” (POPPER, 1993, p. 79). Ele entende que a “computer art” é revolucionária na esfera sensorial e intelectual e diferencia os artistas que veem o computador como ferramenta dos que o percebem como um criador autônomo.

Conforme Popper, arte comunicacional envolve a arte que sugere ao público a participação, por meio dos dispositivos comunicacionais, abrangendo também a arte telemática²². Roy Ascott é uma referência em arte telemática, ao colocar o sistema de vídeo em conexão com o espaço da memória eletrônica. Segundo Popper: “Para Ascott, a arte do seu tempo é a do sistema, processo, participação e interação” (POPPER, 1993, p. 124). Além de Ascott, Mario Costa, Derrick Kerckhove e Fred Forest são exemplos em arte comunicacional, citados pelo autor. Ele ainda aponta um grupo de Estética Comunicacional, que reúne artistas, pesquisadores e teóricos da área, e é liderado por Forest e Costa.

Gilberto Prado (2003) é uma referência brasileira em arte telemática, com inserção internacional, e demonstra que o ciberespaço também pode abrigá-la. Ele explica que a arte telemática trabalha com as redes comunicacionais e a informática, sejam elas intercâmbios com fax e modem, nos anos 1970 e 1980 ou, a partir dos anos 1990, a internet.

Popper acrescenta que, em 1985, Mario Costa é responsável pelo evento “*ARTMEDIA: an international meeting concerning video and communication aesthetics*”. Há então, a tentativa de unir as duas áreas (arte + mídia) em um só termo, “artemídia”. Porém, acredita-se que este seja mais um “termo-modismo” dado por uma exposição, assim como Arteônica. No circuito brasileiro, Arlindo Machado define que “em sua acepção própria, a artemídia é algo mais que a mera utilização de câmeras, computadores e sintetizadores na produção de arte, ou a simples inserção da arte em circuitos massivos como a televisão e a Internet” (MACHADO, 2004).

Considera-se, no contexto desta pesquisa, que a produção eletrônica, assim como, a produção envolvendo o computador como ferramenta, resultando em objetos físicos, como fotografias²³, já estão legitimadas pelo sistema das artes, conforme demonstra Christine Mello (2008)²⁴. Tais produções tem conquistado seu espaço nas instituições artísticas e no mercado, continuando a aprimorar-se, ao utilizar o computador para ampliar ou melhorar suas aplicações. Contudo, o objetivo deste estudo é discutir uma produção que ainda não tem tamanha inserção nas tradicionais instituições da arte contemporânea, sobretudo no

²² O termo “telemática” tem origem em 1987, e descreve as novas tecnologias eletrônicas e sistemas telecomunicacionais. Simon Nora e Alain Minc são os primeiros a utilizá-lo (POPPER, 1993).

²³ Não somente fotografias, mas adesivos, plotter, videotexto, videoarte, entre outros, como é o caso do trabalho de Regina Silveira, valorizado no Brasil e exterior.

²⁴ Christine Mello relata que mesmo presente na história da arte desde a metade do século XX, o meio eletrônico é sistematicamente introduzido no campo da arte nos anos 1980 – 1990.

Brasil, ou seja, “arte eletrônica” ou “arte comunicacional” ou “artemídia” não são termos ideais para denominá-la.

Mesmo assim, é importante reconhecer tais termos. Nos anos 1990 e início do novo século, aparecem denominações, que demonstram vínculo com a cultura midiática e projetos que utilizam os meios comunicacionais disponíveis no período. Tais terminologias dialogam com o conceito apresentado por Arlindo Machado, sob o termo “artemídia”. Entre os diversos nomes, destacam-se: “arte midiática”, “*new media art*”, “*media art*”, compreendidas a partir de autores como Louise Poissant, Lev Manovich, Cláudia Giannetti e Priscila Arantes.

Louise Poissant (1995) organiza um livro sobre a estética da arte midiática. Nesta oportunidade ela afirma que, de um modo geral, a arte midiática compreende a produção que utiliza as tecnologias da comunicação. Poissant cita que a arte midiática pode representar, pela primeira vez na história da arte, o momento em que o interesse nas obras desaparece em favor do investimento no processo e na perigosa experiência com parceiros. Ela considera que a “infografia” introduz modificações importantes no tratamento da imagem, e lembra que o neologismo infografia²⁵ (informática e grafismo) é datado de 1974.

Poissant organiza juntamente com o grupo de pesquisas canadense (Gram), em 1996, um dicionário das artes midiáticas²⁶. É uma tentativa de categorizar as diferentes produções envolvendo arte e tecnologia, entre elas: holografia, computação gráfica, multimídia (onde engloba arte cinética, hipermídia, instalações interativas, instalações multimídia, performances, realidade virtual), música eletroacústica e vídeo, envolvendo todos os tipos de tecnologias avançadas até aquela época (satélite, fibra ótica, *lasers*, painéis), entre outras.

Entre suas definições, *art médiatique* tem o mesmo sentido de *media art*, ou seja, o vídeo como um modo de arte que utiliza os meios eletrônicos, informáticos e os novos meios de comunicação. Eles sugerem que nesta categoria estão os artistas que associam a arte às mídias, como o cinema experimental, o vídeo, a holografia, e a computação gráfica, em instalações multimídia e interativas. Tal definição denota uma abrangência confusa do termo, constatada também a partir da equivalência entre os termos *media art*, arte

²⁵ A infografia pode ser representada em três dimensões: pela imagem de síntese, aquela formada pelo computador, de ordem numérica; pode ser de origem óptica ou ainda híbrida. (POISSANT, 1995)

²⁶ Dictionnaire des arts médiatiques. Disponível em <http://132.208.74.10/~dictionnaire/> - acesso em 06/02/2012

telemática, vídeo e multimídia. Este dicionário define a multimídia como o “ambiente de comunicação e instalação artística em que mais de uma tecnologia comunicacional é utilizada e a interatividade não é essencial”.²⁷ Entende-se que a *media art* englobe estes termos, mas acredita-se que não devem ser utilizados como sinônimo.

Em *A linguagem das novas mídias*, Lev Manovich (2001), aponta cinco princípios das novas mídias: representação numérica, modulação, automação, variabilidade e transcodificação cultural. Manovich cita que a nova mídia pode ser construída a partir do computador, ou convertida do analógico para o digital, mas qualquer uma das possibilidades é composta por códigos digitais, constituindo-se em representações numéricas.

O autor acredita que “não há razão para privilegiar o computador como uma máquina para a exposição e distribuição de mídia, sobre o computador como uma ferramenta para a produção de mídia ou como um dispositivo de armazenamento de mídia.” (Manovich, 2001, p. 19)²⁸. Ele considera que as novas mídias seriam o meio digital em si, seu material e organização lógica. Também compreende as novas mídias a partir das novas possibilidades de processamento de dados que se unem aos meios de comunicação de massa e ajudam a promover uma nova sociedade.

Cláudia Giannetti (2006) prefere utilizar o termo “*media art*”, mas reconhece outros termos como arte eletrônica. Ela enfatiza que quando emprega arte ou sistema interativo, se refere à arte/sistema que utiliza interfaces técnicas. Então, considera que “a *media art* reflete e produz esse modelo interativo e interconectado, expande o próprio conceito de arte para o sistema (a arte além da arte) baseado na comunicação” (GIANNETTI, 2006, p. 16).

No glossário que apresenta ao final de sua publicação, Giannetti descreve como sinônimos, arte eletrônica e *media art*, as quais seriam um “segmento da arte contemporânea que utiliza as tecnologias eletrônicas e/ou digitais (audiovisuais, computadorizadas, telemáticas)” (GIANNETTI, 2006, p. 203). Já, a arte interativa utilizaria as mesmas tecnologias, porém interativas, baseadas nas interfaces que permitem o público interagir com a obra. Ela ainda menciona que “A estrutura aberta do sistema, o dinamismo,

²⁷ *multimédia - mixed media, multimedia [accès général] définition: multimédia, vidéo - (adj.inv. et n.m.): “Environnement de communication et installation artistique dans lesquels plus d'une technologie est employée et où l'interactivité n'est pas essentielle.”* Tradução da autora.

²⁸ “There is no reason to privilege the computer as a machine for the exhibition and distribution of media over the computer as a tool for media production or as a media store device.”²⁸ (Manovich, 2001, p. 19, Tradução da autora)

a relação espaço-temporal e a ação constituem os focos essenciais desses sistemas complexos e multidimensionais, nos quais o público desempenha papel fundamental” (GIANNETTI, 2006, p.204).

Priscila Arantes também define sua terminologia. Em @rte e mídia (2005) ela utiliza a expressão “arte em mídias digitais”, a qual engloba:

(...) as formas de expressão artísticas que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pela indústrias eletrônico-informáticas e que disponibilizam interfaces áudio-tátil-moto-visuais propícias para o desenvolvimento de trabalhos artísticos, seja no campo das artes baseadas em rede (*on-line* e *wireles*), seja na aplicação de recursos de hardware e software para a geração de propostas estéticas *off-line*. (ARANTES, 2005, p. 24-25).

Ela argumenta que a partir da noção de sistema tem-se uma arte processual e não “fechada”. Ao ser processual, esta exige a presença de dispositivos interativos, que permitem a conexão entre interator, computador e interfaces, assim, com as mídias digitais, ela percebe que se tem uma potencialização desta ideia de sistema (ARANTES, 2005).

A partir dos anos 1990, com a entrada da internet na sociedade e suas amplas possibilidades ao mundo artístico, surgem várias denominações para a arte que utiliza este meio, entre elas: “*net.art*”, “*software art*”, “*net arte*”, “*arte on-line*”, e “*web-arte*”. Segundo Lieser (2010) o conceito de *net.art* aparece pela primeira vez com o artista esloveno Vuk Cosic, um dos maiores representantes da produção. Para Lieser,

(...) Só se pode dizer que fazem parte da *net.art* as obras que foram criadas especialmente para este meio e que utilizam as potencialidades mais características, ou seja, uma rápida transferência de arquivos e imagens, trabalho conjunto a nível planetário e interação em tempo real. (LIESER, 2010, p. 110).

O autor afirma que a arte na rede é uma das áreas menos convencionais no campo da arte digital e esta acaba agrupando todas as obras que só existem na internet, ou que foram criadas para ela. Ele especifica, ainda, a denominação *software art*, a qual compreende obras em que o próprio artista é o programador, conceito que surge nos anos 1990²⁹, mas ganha maior destaque a partir do ano 2000³⁰, no circuito artístico. Inclui-se nas terminologias apontadas por Lieser, relacionadas à arte e internet, o *hacktivism*, que faz parte da *net.art*; e a *browser art*, com obras produzidas por meio dos navegadores da *web*, como parte de produções *hacktivistas*.

²⁹ Mas antes disso, pioneiros como Manfred Mohr, Charles Csuri e Harold Cohen já investigavam o potencial de programar, pois necessitavam saber programar para desenvolver suas obras. (LIESER, 2010)

³⁰ Lieser (2010) lembra que é no ano 2001, que o primeiro *artistic software award* é apresentado no *Transmediale 01*, em Berlin. É em 2001 que o *software Processing* é desenvolvido e bastante utilizado para produções artísticas.

Estes termos também são citados por Lúcia Leão (2005), que considera, a partir dos escritos de Andreas Brogger (2000)³¹, “*net arte*”, como um termo mais amplo; “*arte on-line*”, como as manifestações que necessitam estar conectado a rede; “*web-arte*”, relacionada à navegação na WWW e a “*net.art*”, como as primeiras experiências com o uso da internet para a arte. Entende-se que estes termos são extremamente específicos e apenas representam uma parcela da vasta produção em arte digital.

Outro termo que tem aparecido com frequência é “*ciberarte*”, ou seja, a arte que mantém uma relação com o ciberespaço e pode ser produzida neste ambiente ou manter vínculos com ele, mesmo que sua realização se dê, em parte, fora dele. Entretanto, normalmente, verifica-se o uso deste termo de maneira mais abrangente, o que se acredita não ser o ideal para denominar a produção. Pierre Lévy (2000), adequadamente, elenca algumas características da ciberarte, como a participação do público, de maneira a co-produzir a obra; a colaboração em rede entre artistas e participantes; bem como, a criação contínua da obra, o que caracteriza a obra virtual como uma “obra aberta” por construção. Na sequência, o autor percebe: “(...) a ciberarte requer novos critérios de apreciação e de conservação que entram muitas vezes em contradição com os hábitos atuais do mercado da arte, como a formação de críticos e as práticas dos museus” (LÉVY, 2000, p.137).

“Arte numérica”³² é o termo defendido por Couchot (2003). O autor traz esta denominação ao entender a técnica computacional como informação, como sinais codificados, representados pelos *bits*. A imagem numérica mantém, conforme ele, uma linguagem própria dos programas computacionais, ela é formada por processos algoritmos e cálculos.

Considera-se que “Arte numérica” é um termo abrangente, o qual pode ser entendido a partir das imagens geradas pelo computador, em seu menor elemento, o *pixel*, a síntese da imagem. Couchot aponta que no final dos anos 1980 tem-se a possibilidade de interagir com as imagens, sons e textos e isto possibilita a seguinte situação, mais específica:

O autor e o público partilham a mesma lógica comunicacional, a mesma vontade de cruzamento, de responsabilidade reivindicada na elaboração e na circulação da informação, o mesmo espaço sensível (aquele das interfaces) e a mesma

³¹ Andreas Brogger, “*Net Art, Web Art, Online Art, net.art*”, em *On Off*, dezembro de 2000. Disponível em <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html> – acesso em 28/10/2011.

³² Nota-se que *numérique*, adquire, conforme o dicionário das artes midiáticas, de Poissant e do Gram, o mesmo significado de *digital*. Ou seja, o que é oposto ao analógico, o que é representado por bits, 0 ou 1. Disponível em <http://132.208.74.10/~dictionnaire/frames/termN.html> - acesso em 06/02/2012

temporalidade. (...) O artista e o público são intimados a partilhar na mesma hora. (COUCHOT, 2003, p. 157).

A partir desta citação, entende-se que Couchot tem um conceito equivalente ao defendido nesta pesquisa, aqui sob a terminologia de “arte digital”. Assim, compreende-se a arte digital como aquela em que artista, interator, e sistema computacional partilham um mesmo espaço, ao mesmo tempo, estabelecendo relações de troca, sinérgicas, mediadas pelas interfaces comunicacionais. Estas relações se estabelecem em ambientes físicos ou virtuais, e tem como particularidades a interatividade, virtualidade e a imersão, em diferentes níveis.

Há ainda, os que consideram a produção em arte e tecnologia como sistema, no entanto, utilizam o termo “arte computacional”. Este termo remete aos pioneiros da arte e tecnologia, porém os autores que seguiram trabalhando com esta concepção defendem que o computador não é apenas um dígito ou um procedimento eletrônico, mas está em processo. Conforme as tecnologias são aprimoradas, o sistema computacional vai se transformando.

No Brasil, Suzette Venturelli (2004) acredita que a arte computacional tem ultrapassado o limite da crítica e das normas rígidas da arte contemporânea em função de suas características próprias. Deste modo, apresenta o que compreende por “arte computacional”: “(...) ela é aberta às possibilidades de cálculo, construída sobre modelos matemáticos, assim, ela está espontaneamente disponibilizada para trocas entre diferentes indivíduos, sejam eles artistas ou não” (VENTURELLI, 2004, p. 158).

Venturelli demonstra em seu conceito de arte computacional, uma arte interativa, que acontece como sistema, onde ao utilizar as tecnologias computacionais o artista pode criar quase infinitas possibilidades para o público interagir (VENTURELLI, 2004). Embora se concorde com Venturelli, e acredite que arte computacional seja um termo vinculado a um conceito coerente, compreende-se que política e estrategicamente, precisa haver um consenso na nomeação da produção, pois muitos discutem as mesmas coisas, utilizando terminologias variadas, quando o ideal seria compartilhar um termo que ampliasse as possibilidades estratégicas da produção. Assim, a união em torno de um objeto comum, a arte digital, poderia fortalecer seu campo, oportunizando a abertura de editais, incentivos e suporte financeiro para que os artistas que trabalham nesta linha de arte e tecnologia possam produzir.

Ao optar pelo termo arte digital, precisa-se esclarecê-lo melhor, dentro deste contexto, enfatizando algumas distinções. Em determinados momentos o conceito é banalizado e até empregado para definir, desde produções de obras artísticas, a termos do design e da publicidade. Porém, é preciso analisá-lo dentro do campo da arte contemporânea.

Christiane Paul (2006) ajuda a compreender a arte digital. Ao tentar entender a diversidade de termos, os quais definem e nomeiam a arte tecnológica atual, ela observa que, com o passar dos anos, a produção ganha várias denominações. Segundo Paul, “*computer art*”, anos 1970, e “arte digital” ou “arte multimídia”, a partir do século XXI, ocupando o lugar da “*new media art*”. Concorde-se com Paul, quando argumenta que denominar de “nova” uma produção artística, denota uma terminologia “fugaz”. Mas, mesmo utilizando o termo arte digital, Paul, reconhece que é amplo demais para definir a produção. Conforme ela: “(...)’arte digital’ tornou-se um guarda-chuva para um amplo leque de obras artísticas e práticas que não descreve um conjunto unificado de estética”³³ (PAUL, 2006, p.07). Então, ela tenta categorizá-lo: de um lado a produção que utiliza os meios digitais como ferramenta, de outro a produção que os utiliza como mídia.

Ela destina um capítulo para demonstrar o uso do computador como ferramenta, abrangendo a escultura e fotografia, e outro, para demonstrar sua aplicação como mídia. Na segunda categoria, engloba trabalhos que combinam elementos diferentes, desde o vídeo até a realidade virtual. A segunda categoria de Paul utiliza exclusivamente a plataforma digital para produzir, armazenar e apresentar os trabalhos digitais. A partir de Paul, ainda observa-se que assim como na arte contemporânea, que engloba diversas linguagens e manifestações artísticas, também na arte digital, as práticas e tecnologias são, cada vez mais, híbridas.

Outros autores ainda tratam do conceito arte digital, entre eles, Wolf Lieser, que ao esclarecer sua definição, acrescenta: “(...) estas obras de arte devem ter sido obrigatoriamente elaboradas de forma digital e podem ser descritas como uma série eletrônica de zeros e uns. (...) As raízes da arte digital encontram-se na matemática e na informática” (LIESER, 2010, p.12).

³³ Texto original: “The term ‘digital art’ has itself become an umbrella for such a broad range of artistic works and practices that it does not describe one unified set of aesthetics.” (PAUL, 2008, p.07, tradução da autora)

Esta é uma definição abrangente demais. Acredita-se que a arte digital, tenha como princípio a tecnologia digital, o computador, porém, embora sua base esteja ligada ao dígito, ao 0 ou 1, à matemática e informática, é a poética artística e a ampliação da potencialidade do computador que envolve o público em todos os sentidos. São as articulações que os artistas propõem da tecnologia, em interseções com a ciência e a comunicação que promovem mudanças e despertam novos sentidos.

No decorrer desta pesquisa, se pode perceber que muitos conceitos levam mais em consideração as tecnologias envolvidas, na preocupação de esclarecer e defender os campos de atuação. Todavia, entre os artistas, nota-se que muitos pensam além das tecnologias, ou seja, pensam na arte e nas suas poéticas em primeiro lugar, visualizando a tecnologia como uma aliada para concretizar seus projetos.

Milton Sogabe, em artigo publicado por Lúcia Leão (2004), acredita que acima de tudo está a arte, mas que ela acaba ganhando adjetivos, conforme se envolve com materiais ou técnicas. A partir deste texto, entende-se que as tecnologias e aparatos tecnológicos servem para concretizar as poéticas artísticas e, no campo da arte, somente deveriam ser utilizadas, atreladas às poéticas, pois, caso contrário, seriam apenas experimentações ou demonstrações com as tecnologias.

Milton defende que “na arte, a utilização de novos meios traz mudanças de atitudes e conceitos que afetam todo o sistema da arte, no nível da produção, da veiculação e da recepção” (SOGABE In: LEÃO, 2004, p. 130). E, é pensando nestas mudanças, que se acredita ser necessária a construção, não só do termo e conceito arte digital, mas de políticas adequadas para que os artistas possam desenvolver suas poéticas e o público seja estimulado a entrar em contato com elas. Quanto às poéticas e seus envolvimento com as tecnologias, é função do artista, mediá-las, e dos curadores e pesquisadores da arte, divulgar as intervenções, o que implicará em uma seleção.

Enfim, no contexto desta pesquisa, arte digital representa a arte em diálogo com os recursos tecnológicos disponíveis, e, sobretudo, com os questionamentos dos artistas deste tempo. No entanto, não é adequado, neste momento contemporâneo, sugerir que este seja um conceito fechado. Percebe-se que o termo “arte digital” pode não ser o mais adequado para nomear a produção em arte e tecnologia atual, pois se verifica que digital, assim como eletrônica, corre o risco de cair em desuso e em determinado momento não dar conta das *novidades* tecnológicas utilizadas na arte. Porém, opta-se por utilizar esta terminologia ao

visualizar um processo político de inserção cultural, no qual se torna imprescindível categorizar e nomear as produções, a fim de confirmá-las como um objeto de estudo de um grupo atuante de artistas.

Este posicionamento é baseado na escolha do Ministério da Cultura, em um Grupo de Trabalho³⁴, responsável por representar e discutir a produção em arte e tecnologia, no intuito de buscar subsídios para fomentá-la. A 1ª Ata do Grupo de Trabalho Arte Digital, assinada no Ministério da Cultura em outubro de 2009, considera que:

A Arte Digital compreende a produção artística envolvendo arte, tecnologia e ciência em diálogo com outras áreas tais como ciência da computação, robótica, mecatrônica, genética e comunicação. A produção em Arte Digital pode envolver outras linguagens artísticas como fotografia, videoarte, instalação, performance, dança, música considerando as diferentes interfaces audio-táctil-motoras visuais. No contexto mais abrangente da arte e tecnologia, a Arte Digital pode compreender as produções denominadas webarte, netarte, ciberarte, bioarte, gamearte, instalações interativas, mídias locativas e outras atividades relacionadas. Considera-se prioridade em Arte Digital o desenvolvimento da obra/projeto/trabalho em ambiente virtual, seja em realidade virtual ou aumentada, podendo envolver interatividade e imersão³⁵.

Ao analisar esta aplicação, percebe-se que a arte digital, acaba por absorver diversas linguagens: fotografia, videoarte, instalação, performance, dança, música, bioarte, *web art*, entre outras, tornando sua compreensão muito abrangente. Entende-se que as instituições da arte contemporânea, e até mesmo os profissionais envolvidos com arte e tecnologia, tenham dificuldade de sintetizar todas estas possibilidades.

Isto acontece porque são muitas as linguagens e qualquer um que trabalha uma fotografia por meio do computador, sente-se no direito de reivindicar seu espaço no mundo da arte digital. Entretanto, é importante levar em consideração as intervenções que abrangem todas estas áreas e linguagens, contanto que a proposta artística valorize a arte como sistema.

Do ponto de vista estratégico, compreende-se esta escolha do conceito e linguagens inseridas pelo GT de Arte Digital, no entanto, esta pesquisa aponta distinções: não é possível englobar nesta produção somente a fotografia ou o vídeo. Acredita-se que a fotografia, ou o vídeo digital, sozinhos, não sejam uma linguagem nova, proporcionada pelo uso do computador, pois eles são evoluções tecnológicas da fotografia e do cinema analógicos.

³⁴ Integram a reunião que discute a 1ª Ata do Grupo de Trabalho de Arte Digital (2009): Patrícia Canetti (SP), Rejane Cantoni (SP), Nara Cristina Santos (RS), Maria Beatriz de Medeiros (DF), Teresa Cristina Balthazar (RJ), Suzete Venturelli, José Murilo Carvalho Junior e Marcelo Veiga (DF).

³⁵ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/cnpc/wp-content/uploads/2009/10/ata-gt-arte-digital.pdf> - acesso em 17/05/2011.

Também é importante destacar o que se considera arte digital, no Brasil, com base no documento do eixo arte digital, junto à cultura digital, traçado por Cícero Inacio da Silva:

A arte digital poderia então ser definida como uma representação, um objeto artístico, um processo-procedimento-intervenção-produto artístico criado de forma desinteressada, através da utilização de aparatos tecnológicos-digitais, como computadores, processos computacionais, sistemas digitais, com a intenção de seu criador de que aquela obra criada venha a dialogar com o campo da arte, de forma direta ou de maneira a questionar os próprios procedimentos utilizados pelos artistas e pensadores do campo artístico.³⁶

Como "arte digital" é uma nomenclatura aceita pelo governo, a partir das sugestões feitas pelos representantes da área, pessoas atuantes no circuito da arte digital, supõe-se que esta, provavelmente, será mais amplamente difundida no Brasil. Com isto, acredita-se na abertura de editais, premiações, cursos e eventos destinados à produção, que facilitem a sua disseminação e movimentem o circuito. O que, por outro lado, também pode significar neste estudo, que se esteja compreendendo o termo no período datado, risco consciente, a partir de uma escolha estudada.

Certamente, a produção em arte e tecnologia ainda agregará diversas terminologias e conceitos, pois é uma área em constante transformação, e talvez nunca se entre em consenso, o que tem seu lado produtivo, pois estimula a geração de novas ideias, por meio de posições contraditórias, ou, ao menos, diferentes. Porém, esta tentativa de compreendê-la coincide com a produção atual que dialoga com as mídias digitais e o sistema computacional. Desta maneira, acredita-se que não existe uma definição única, ou certa, mas termos e conceitos que precisam adaptar-se, ao seu tempo, e, sobretudo, às estratégias que garantam oportunidades de fomentar o circuito e gerar um espaço cada vez mais consistente aos artistas, disseminando suas produções.

³⁶ Da Silva, Cicero Inacio. Arte e Tecnologia Digital no Fórum da Cultura Digital Brasileira, Fórum da Cultura Digital Brasileira, MinC/RNP, 2009. Disponível em <http://www.slideshare.net/Culturadigital/documento-do-eixo-arte-digital-2531604>. Acesso em 28/10/2011.

1.3 Particularidades da arte digital

Esclarecido o conceito arte digital, é necessário compreender brevemente como se estabelecem alguns de seus princípios: interatividade, virtualidade e imersão, em tempo quase real. Desvendar estas particularidades contribui para pensar como o circuito expositivo está preparado para atender as novas demandas, pois o público tem um novo relacionamento com a obra, o que influencia na maneira de criar, produzir, visualizar, disponibilizar e manter³⁷ as obras/projetos/trabalhos, refletindo diretamente no circuito de exposição. Para desenvolver estes apontamentos são observadas três obras/projetos/trabalhos, expostas no FILE, que dialogam com a pesquisa bibliográfica em torno da temática.

Inicia-se investigando a imagem interativa e virtual e sua relação com o público, que é atraído por ela a interagir com a obra. Couchot considera que existem basicamente duas características que diferem as imagens digitais das tradicionais: “(...) elas são o resultado de um cálculo matemático feito por computador” (COUCHOT In: DOMINGUES, 2009, p. 399). E, o autor argumenta que as imagens não são mais físicas e sim interativas e virtuais.

Philippe Quéau investiga esta imagem, que passa a ser digital, calculada, simbólica, simulada. Ele analisa o tempo do virtual e a imagem considerada como lugar, refletindo sobre a possibilidade de imersão que a imagem digital oferece. “Como lugar virtual, a imagem de síntese estabelece ligações inéditas entre preceitos e conceitos, entre fenômenos perceptíveis e modelos inteligíveis” (QUÉAU In: PARENTE, 1999, p. 94).

O autor ressalta o porquê da aceitação imediata, por parte dos jovens, das imagens de síntese, produzidas pelo computador, pois ele percebe que é possível “habitar ‘realmente’ esses mundos” (QUÉAU In: PARENTE, 1999, p. 99). Mundos virtuais, os quais se apresentam mais suaves do que o mundo real e mais felizes. Por isto, considera estes mundos virtuais como o vício do povo. Ele ainda conclui que, talvez por este motivo, a arte digital tenha caído no gosto do público.

Entender qual é o público que frequenta o circuito expositivo da arte digital, também facilita a compreensão de como as relações público/obra/espço expositivo, afetam tal

³⁷ Estes cinco momentos são sistematizados por Nara Cristina Santos (2004).

circuito. Segundo o Dossiê Universo Jovem MTV 5³⁸, as características mais marcantes nos entrevistados de 12 a 30 anos, classe ABC, relacionadas à era digital, são: a inovação, a mudança, a rapidez, o imediatismo e a customização.

Assim, a pesquisa revela o que antropólogos e pesquisadores vem percebendo: “a tendência acontece num instante. O tempo ficou obsoleto”. Ao entrar em contato com experiências positivas, estes jovens dividem informações, consomem diversas mídias e são regidos pela internet. Eles produzem conteúdo, o que, conforme o dossiê se deve à “democratização das ferramentas de produção e distribuição”.

Contudo, mesmo com o mundo disponível, o dossiê aponta que estes jovens correm o risco de perder o foco e o valor da reflexão. De qualquer maneira, não há como ignorar o potencial destes jovens,³⁹ muito menos, a transformação social e cultural que acontece nesta era. Somente, percebendo todas estas mudanças, é que o circuito vai agir de acordo com seu tempo.

Para compreender a arte digital, torna-se necessário demonstrar a complexidade da interatividade⁴⁰. Assim, de modo breve, parte-se em busca do entendimento de um dos grandes diferenciais e atrativos da produção. A análise da interatividade está atrelada ao público e a obra, mas também ao sistema computacional e sua interação com ele próprio.

Venturelli e Maciel abordam um conceito de interatividade, baseado na interação computacional, que tem um vínculo com esta necessidade de participar⁴¹ do público, uma necessidade de modificação. Para os autores:

Interação computacional pressupõe uma ação modificadora de comportamento e de eventos exercida mutuamente entre máquinas, entre informações digitais e pessoas, máquinas e informações digitais. Tudo feito simultaneamente, em tempo real. (VENTURELLI; MACIEL, 2008, p. 107).

³⁸ Disponível em http://www.aartedamarca.com.br/pdf/Dossie5_Mtv.pdf - acesso em 29/10/2011

³⁹ Entretanto não são apenas os jovens que compõem o circuito da arte digital, há que se pensar em crianças e também adultos contemporâneos, ou ainda famílias inteiras. Porém, é evidente que os jovens, pós-geração “Y”, Nova Geração “C”, tem mais familiaridade com tal produção. Inclusive, há autores que estudam o perfil do consumo e apontam “os novos e os velhos consumidores”, traçando seus perfis e tentando desvendar sua “alma”, como LEWIS, David; BRIDGES, Darren. A alma do novo consumidor. São Paulo: M.Books, 2004

⁴⁰ Acredita-se que Ivan Sutherland, tenha sido o precursor na utilização de tecnologias interativas, ainda nos anos 1960. Isto se dá por meio de experiências no *interactive computer graphics*, que gera, ainda inicialmente, imagens em 3D, em tempo quase real. No campo da arte, em 1983, o artista Nelson Max apresenta a primeira paisagem animada interativa, conforme Suzette Venturelli e Mário L. Maciel (2008).

⁴¹ O conceito de participação do público é semeado na arte por Duchamp, mas entre os anos 1960 e 1980, os happenings, performances e videointalações deixaram mais evidente o papel do público participante, no Brasil Hélio Oiticica e Lúcia Clark são os maiores nomes em arte participativa.

Ou seja, na arte digital, a interatividade pressupõe esta alteração, em uma relação público/máquina, o que ocorre em tempo quase real e em diferentes níveis. A interatividade na arte digital é uma experiência que dialoga com a sociedade atual, onde o interator integra a obra, troca experiências, ajudando a construí-la.

Ao tratar da interatividade como o sentido de experienciar, Santos (2004), baseia-se em Couchot, acreditando que a interatividade pode ocorrer nas relações interator-obra-entorno e no próprio sistema computacional, o qual pode articular interações entre seus programas. Em um espaço de trocas, a interatividade é entendida como:

A possibilidade de experienciar uma relação dinâmica, como em um processo lúdico, em que cada um dos elementos existe no ir e vir, de troca de energia ou informação, constante, imediata e possível de ser registrada passo a passo, permitindo acessá-la separadamente. (SANTOS, 2004, p. 98).

Couchot discorre sobre a interatividade e propõe dois modos: exógena e endógena. Deste modo, revela que a interatividade “exógena” acontece em um “diálogo” homem/máquina. Entre eles estão, mouse, teclado, tela e uma série de captores e ligações, que fazem o contato do homem com o sistema computacional. Já, o modo “endógeno” da interatividade, está relacionado aos objetos numéricos que reagem entre si e com o usuário: “Criam-se assim, objetos dotados de uma espécie de percepção (...). Estes atores trocam mensagens entre si, assim como com os usuários” (COUCHOT, 2003, p.167).

Couchot, Bret e Tramus, em artigo publicado por Domingues (2003), percebem que as primeiras obras em arte digital tem princípios simples de interatividade, relacionadas ao modo de interatividade exógeno, demonstrando experiências vinculadas à informática e ao controle da comunicação, em um nível homem/máquina. Porém, ao utilizar o computador como sistema, o que acontece a partir dos anos 1990, com instalações interativas multimidiáticas, por meio do avanço da ciência e tecnologia, as obras interativas passam a incorporar uma inteligência cada vez mais artificial, fundamentada em redes neurais e células vivas. Esta seria a “segunda interatividade”, que opera o modo endógeno, baseada nas noções de “(...) auto-organização, sobre estruturas emergentes, redes, questões de adaptação e evolução” (COUCHOT; BRET; TRAMUS In: DOMINGUES, 2003, p.32). E ainda, concluem que a segunda interatividade busca a percepção e a autonomia.

Estas contribuições levam ao entendimento de que o relacionamento entre a arte digital, mediada pelo computador, e o homem, fica mais íntimo e exige o corpo do público na obra, pois é induzido a tocar ou pode ter seus movimentos captados e recondicionados

pelas tecnologias. Enfim, a interatividade exógena, por meio de captadores, não exclui a endógena, através da autonomia da máquina, existe a possibilidade de combinar as duas interatividades.

Ao entrar em contato, no FILE (SP 2010), com a obra *BioBodyGame* (Figura 05), de Raquel Zuanon (artista e designer) e Geraldo Lima (designer de moda), observa-se que ela traduz os dois modos de interatividade destacados por Couchot. Nesta obra, que os artistas chamam de computador vestível, o interator, ao vestir a roupa, tem os sinais neurofisiológicos captados por sensores, os quais reagem aos sinais, em um jogo, em tempo real. A captação destes sinais, por meio da roupa, pode ser considerado o modo exógeno da interatividade.



Figura 05 – *BioBodyGame* - Raquel Zuanon e Geraldo Lima

Nesta obra/projeto/trabalho, as emoções do interator interferem no colete que veste, reproduzindo vibrações e acendendo luzes azuis, verdes, amarelas ou vermelhas. Tais vibrações se intensificam com o seu estado de nervosismo. Estas emoções conduzem os games na projeção à frente e originam uma imagem virtual que reage conforme os captadores sugerem. Neste momento, a máquina produz autonomamente, em cima do sentir, do pulsar, do respirar humano, por meio de um software pré-programado pela equipe, o que caracterizaria o modo de interatividade endógeno sugerido por Couchot, aqui as repostas são aleatórias e variam a cada intervenção.

A partir de *BioBodyGame* torna-se possível relacionar as reconfigurações sugeridas pela interatividade nos tradicionais espaços expositivos. Na arte que tem como referência o suporte tradicional, o público tem uma postura de contemplação em relação às obras

colocadas em espaços demarcados, sugestionando que não é permitido tocá-las. No entanto, na arte digital, a obra só acontece se o público não apenas participar, mas interagir com a obra. Para isto, o público sai da posição de espectador ou de participante e passa a ser um interator.

BioBodyGame só tem sentido, se um interator vestir o colete e deixar a máquina captar suas emoções. Portanto, a obra é uma experiência diferente para cada pessoa que vesti-la. Mesmo que os artistas tenham pré-definido situações no *software*, com trocas de informação dentro do sistema, aleatoriamente, depende dos sinais neurofisiológicos de cada interator, sua trajetória dentro do ambiente destinado à obra.

Torna-se necessário destacar ainda, que a interface possibilita a interatividade. A interface é uma espécie de fusão entre o interator e a máquina. Priscila Arantes a define da seguinte maneira:

(...)uma espécie de membrana que, ao invés de promover o afastamento entre dois ou mais domínios, os aproxima, permitindo uma osmose, uma influência recíproca entre as partes. (ARANTES, 2005, p.74).

Esta osmose, no caso de *BioBodyGame*, está representada pelo colete recheado com sensores, capazes de captar os sinais neurofisiológicos do público e associá-los à máquina, gerando uma resposta. Porém, a osmose pode ocorrer em outras obras, por meio de captadores, capacetes, luvas, controles ou das mais avançadas tecnologias, as quais buscam deixar mais invisível esta interface. Equipamentos desta natureza, como óculos de estereoscopia, permitem, em algumas obras, imergir em ambientes, que funcionam como um passaporte para a realidade virtual.

Quéau introduz as observações sobre o virtual:

A representação virtual se distingue da representação escrita ou da representação icônica por vários traços característicos: a universalidade do código de base (o numérico), o elo operatório entre linguagens formais e imagem, a calculabilidade, a capacidade de simulação e de visualização concreta de modelos abstratos. O virtual permite agir sobre o real com auxílio de representações 'eficazes' do mundo. A imagem virtual não é uma imagem do mundo, é a janela de um mundo 'intermediário' no qual se pode imergir, no qual se pode encontrar os outros, e no qual se pode agir sobre o mundo real por intermédio de todo tipo de captadores e realizadores. (Quéau, 2000, p.85).

Ao analisar o pensamento de Quéau, pode-se refletir que, nesta era digital, o poder que o virtual tem de agir sobre o mundo físico é uma atração para os usuários. Imergir nestas imagens, desperta alguns sentidos até então desconhecidos, propõem um elo homem, máquina e imagem, que só é possível por meio de uma imagem virtual, que não

tem corpo físico, que é janela de um mundo “intermediário”. E, por não ter corpo físico, pode-se pensar na dificuldade de mercado de tais obras/projetos/trabalhos, o que reflete no circuito da arte.

Oliver Grau (2007) contribui para a discussão em relação à interatividade, virtualidade e imersão, percebendo as alterações na recepção do público, nas suas funções, bem como no status da obra e na sua exposição. Grau acredita que a noção de realidade virtual não surgiu com o computador, mas sim, na relação do homem com a imagem. Esta realidade começa com o mundo clássico e os espaços de ilusão, mas percorre séculos, até chegar aos espaços de imersão da arte, produzidos pelo computador. Porém, é na arte digital, que a virtualidade da imagem é mediada pelo computador, então, se acredita que seu conceito pleno só pode ser entendido neste contexto. Segundo Grau:

A mídia interativa mudou nossa ideia a respeito da imagem em um espaço interativo multissensorial da experiência com uma estrutura de tempo. Em um espaço virtual, os parâmetros de tempo e espaço podem ser modificados à vontade, permitindo que o espaço seja usado para modelar e fazer experimentos. (GRAU, 2007, p.21).

Ainda sobre o virtual, nota-se que ele existe em potencial, como potência para acontecer a cada intervenção. Conforme Pierre Lévy (1999) defende, o virtual é algo que existe em potência, opondo-se ao atual, não ao real. Deste modo, a cada atualização, o virtual se reorganiza para vir a ser em potencial. Isto desperta outra questão pertinente ao circuito da arte: como preservar estas obras/projetos/trabalhos que podem vir a ser, que existem em potencial?

A partir da instalação interativa do artista japonês Suguru Goto, *netBody: Augmented Body and Virtual Body II*⁴² (Figura 06), pode-se discutir a virtualidade. A obra demonstra a relação do mundo físico com o virtual, onde um corpo humano controla um avatar virtual no *Second Life*, e ao mesmo tempo, os movimentos de um avatar guiam outro corpo humano. As interfaces que permitem esta troca entre seres humanos e avatares, normalmente, são o teclado, o monitor e o mouse, porém a proposta desta instalação é que todo o corpo humano, por meio de roupas específicas, promova a troca de movimentos.

A intenção do artista é questionar o corpo em suas conexões entre real e informações geradas por computador, propondo novas maneiras de controlar e usar o

⁴² Esta obra é contemplada pelo FILE PRIX LUX 2010, na categoria sonoridade eletrônica.

corpo, a partir da internet, expondo que as ações realizadas em um dos mundos, real ou virtual, reflete no outro.

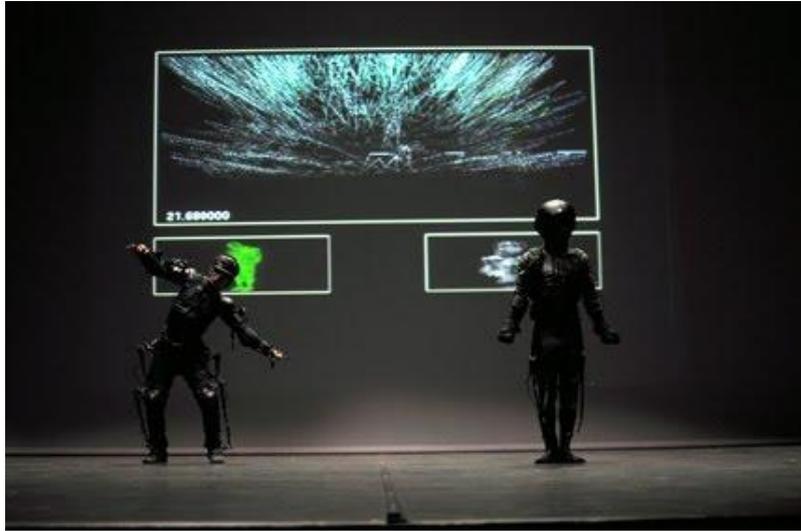


Figura 06 - *netBody : Augmented Body and Virtual Body II* - Suguru Goto

A instalação é composta por um performer vestindo um dispositivo *bodysuit*; outro performer vestindo um dispositivo *powered suit*; dois avatares no *second life*, com o uso da internet; além de uma projeção, que permite o público acompanhar a obra. Para inserir o performer no mundo virtual, *bodysuit* é uma roupa que transforma os seus gestos em sinais eletrônicos, através de 12 sensores, dispostos pelas articulações de seu corpo, cada sensor está conectado a uma interface, esta transporta seus movimentos ao mundo virtual.

O dispositivo *powered suit* admite pensar a extensão do corpo humano, a partir de uma roupa com motores instalados de acordo com as articulações corporais, isto acontece, por meio de uma intervenção com a robótica. *Powered suit* aceita que o corpo humano execute os movimentos corporais propostos pela máquina, através de um avatar 3D, no *Second Life*. O público tem a possibilidade de interagir com a obra, construindo avatares que podem atuar em tempo real e tocar alguns instrumentos musicais virtuais com o seu avatar. A sonoridade é um fator determinante nesta obra.

Em *netBody : Augmented Body and Virtual Body II*, observa-se a virtualidade, proporcionada pelo sistema computacional, onde a imagem existe em potencial e as trocas, entre atual e virtual, são realizadas dinamicamente. Esta imagem só é possível, quando o performer veste a roupa que lhe permite “entrar” em um mundo virtual. Ao ingressar no *Second Life*, o artista escolhe um avatar que o representará, controlando seus movimentos e sua personalidade. Mas, este “ser” virtual, igualmente, pode atuar, por meio da internet e

da robótica, no corpo humano, que está no mundo físico. Neste caso, a afirmação de Philippe Quéau parece fazer ainda mais sentido, onde o virtual age sobre o real, ou, sobre o mundo físico - pensando na colocação de Lévy, de que o virtual não se opõe ao real - em uma troca de ações entre homem e máquina, e da máquina com ela mesma.

A partir destas contribuições, entende-se que a virtualidade ocorre dentro da máquina, em um ambiente com o qual o interator pode conectar-se e trocar dados. E, principalmente, a virtualidade é condição da imagem. A interatividade endógena é o que mantém este ambiente e esta imagem, é a relação entre o atual e o virtual.

Mais uma particularidade da arte digital, é a sensação de imersão. Diversos artistas tem trabalhado seu potencial, a fim de inserir definitivamente o interator em outro mundo de sensibilidades. Oliver Grau considera que a imersão é imprescindível para compreender o desenvolvimento da mídia. Ele explica que a imersão “(...) é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo” (GRAU, 2007, p. 30). Normalmente estas obras/projetos/trabalhos são apresentadas em instalações, museus que abrigam obras midiáticas ou festivais, pois demandam um espaço específico, como as CAVES⁴³.

Esta imagem virtual imersiva parece tão real que Philippe Quéau alerta: “quanto mais estivermos imersos na imagem, mais deveremos aprender a desconfiar desta imagem, e evitar de nos deixar absorver pela pseudo-evidência dos sentidos” (QUÉAU In: PARENTE, 1999, p.97). Este envolvimento permite que o interator se sinta em outro mundo, pelo potencial de poder alterá-lo e pelas ferramentas, que proporcionam esta sensação. No momento da imersão, real, virtual, máquina e interator compõem um ambiente único propondo que o sujeito “viva” uma realidade virtual, o que é possível pelas interfaces.

Anne Cauquelin afirma que a imersão acontece quando o interator entra em um espaço virtual e pode realizar ações neste espaço. Por isto, considera que, quanto mais verdadeira for a simulação do virtual, maior será a imersão do interator. “Desse modo, o termo ‘imersão’ evoca o batismo, a iniciação no novo mundo subaquático e surreal que é o cibernundo da interatividade” (CAUQUELIN, 2008, p. 171).

⁴³ CAVE (Cave Automatic Virtual Environment), é uma caverna digital onde são projetadas imagens em 3 dimensões, visualizadas por dispositivos de imersão. A primeira CAVE é criada em 1991 por Daniel J. Sandin, e Thomas DeFanti, em Chicago. O espaço da CAVE é de 3x3x3 metros.

Em 2009, durante o FILE, inaugura-se o espaço FILE CAVE, com quatro obras que permitem imergir e interagir em níveis mais profundos, dispostas em quatro cavernas digitais. Neste espaço, os visitantes destes mundos interativos, virtuais e imersivos, percebem as imagens virtuais reagirem a sua presença.

Screen (Figura 07), de um colaborativo norte-americano⁴⁴, é uma das obras expostas neste espaço. Na proposta, os artistas trabalham a realidade virtual em um ambiente imersivo, pensando a passagem do tempo, por meio de textos e sons. A questão dos artistas é a exploração da possibilidade da memória como experiência virtual, desde o sonho até experiências com o sistema computacional.



Figura 07 - *Screen* - Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, e Ben

Os textos visualizados começam a desmembrar-se em palavras que podem ser “tocadas” pelas mãos do interator, por meio das interfaces, o que constitui uma proposta de jogo literário, que exige movimento corporal do público. A partir destas experiências, o interator pode desenvolver outras percepções, pois presente no espaço físico, ele é capaz de modificar a obra no ambiente virtual, em um nível imersivo.

Observa-se que existem diversos níveis de imersão, mas pode-se dizer que nestas obras mais complexas, como *Screen*, a imersão acontece como batismo, constatado por Cauquelin, como uma entrada por completo em outro mundo, conferindo ao interator sensibilidades que não seriam possíveis sem o sistema computacional. Nesse momento a

⁴⁴ Este grupo é formado por: Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, e Ben

arte digital se organiza como sistema: interator, obra, ambiente expositivo e meio digital, orientados pela interatividade, virtualidade e imersão.

O dinamismo é outra característica determinante da arte digital. Sobre o tempo da máquina, do numérico, Couchot afirma: “o tempo de síntese é um tempo aberto, sem orientação particular, sem fim nem começo (...) tempo que se reinicializa ao sabor do observador, segundo as leis imaginadas pelo autor” (COUCHOT, 2003, p. 169). E, logo mais, completa que o modo de tempo do virtual é a “eventualidade”.

Este tempo “evento” é instantâneo a cada interator, que vê a obra se realizando, a partir da sua experiência, sempre única com ela. A experiência com a obra ocorre naquele instante e tem o seu tempo para acontecer. A partir deste tempo “quase real⁴⁵”, tem-se outra noção de tempo, a qual só é apreendida pelo diálogo com a máquina.

Negroponte afirma, ainda nos anos 1990, que “no mundo digital, as distâncias significam cada vez menos. Na verdade um usuário de internet nem sequer lembra que elas existem” (NEGROPONTE, 1995, p.170). A partir desta afirmação, pode-se pensar a transformação das noções de espaço e tempo e entender, por exemplo, que os espaços expositivos físicos podem ser menos frequentados que os espaços virtuais, também o tempo e o envolvimento do público com a obra são diferentes.

Estas características são brevemente apontadas a fim de contribuir para pensar outra modalidade de obra artística, que é totalmente diferente de qualquer obra tradicional, pois esta obra não é fechada, acabada, ela está em processo, esperando o próximo interator para alterá-la. O que leva a exigência de novos parâmetros para entender esta produção no circuito da arte.

E ainda é importante levar em consideração que não são apenas estas particularidades que diferenciam a produção em arte digital, mas experiências que ampliam as sensibilidades humanas, obras cada vez mais complexas, proporcionando um campo em constante transformação. Produções que se unem à neurociência, à robótica, à biologia, à nanotecnologia, às pesquisas mais avançadas em inteligência artificial, vida artificial, próteses pós-biológicas, hibridações com o orgânico, arte transgênica, entre outras. Ainda, se pode pensar que os espaços para receber tais obras tendem a serem mais autônomos,

⁴⁵ Utiliza-se a expressão “tempo quase real” a partir de Giannetti (2006) e seu questionamento em relação ao “tempo real”, com base em Friedrich Kittler e Wulf Halbach (1990), por entender que os receptores e os transmissores precisam de um tempo específico para codificar e decodificar as mensagens.

montados especificamente para se adequar aquela produção, o que envolve a interdisciplinaridade com outras áreas, como designers, comunicadores, informatas, cientistas.

O FILE vem abrigando estas produções, o que é possível perceber pelo FILE arquivo, o qual abriga obras como *Breathing*, de Guto Nóbrega, que trabalha com a transdisciplinaridade e, nesta obra, alia robótica, mecânica, captores, dispositivos analógicos e digitais em um organismo natural, uma planta jibóia. O evento também abriga e dissemina obras como a de Leo Nuñez, da Argentina, *Game of Life: Sistema intervenido*, onde o interator interfere em um algoritmo de vida artificial, modificando o estado da obra, aliando os conhecimentos do artista em engenharia, imagem e som.

Já, Hye Yeon Nam, artista dos Estados Unidos, que trabalha com instalações de áudio e videorobóticas, expõe no FILE, *Please Smile*, uma obra que envolve a captação das expressões faciais do interator, o que altera os gestos de cinco braços robóticos, por meio da engenharia mecânica. Ben Jack, artista e designer da Nova Zelândia, trabalha com mídias interativas e generativas, ele expõe no FILE a obra *Elucidating Feedback*, uma instalação controlada mentalmente, quanto mais se presta a atenção na obra, mais detalhes são produzidos, em uma instalação que utiliza a realimentação neurológica pela interatividade.

E pensando na união da ciência, animação e arte, Scott Snibbe, dos Estados Unidos, traz ao FILE a obra *Gravilux*, um aplicativo que permite desenhar estrelas pela gravidade gerada pelo toque na tela. Estes, entre outros exemplos, ilustram o modo como o FILE recebe e expõe obras/projetos/trabalhos que não seguem regras convencionais de exposição, se adequando às principais tendências em arte digital e suas relações interdisciplinares.

Os espaços de exposição, as instituições e profissionais da arte precisam estar atentos a esta produção, superando o total despreparo, em relação à arte digital. Mas, enfatiza-se que mesmo os profissionais, os quais já trabalham com a produção, precisam estar em constante atualização. Assim, no próximo capítulo serão discutidas algumas recontextualizações que os espaços de exposição sofrem para adaptarem-se às novas produções artísticas, evidenciando um novo circuito que surge, a partir dos anos 1990, organizado para receber a arte digital e atender suas particularidades.

CAPÍTULO 02 – CONTEXTUALIZANDO OS CIRCUITOS DA ARTE E DA ARTE DIGITAL

(...), deve-se considerar que não há um único tipo de circuito para todos os tipos de arte. Os circuitos são diferenciados. Quando surgem formas de arte produzidas por novos meios tecnológicos, elas não são imediatamente absorvidas nos circuitos existentes. Sempre leva certo tempo até que espaços de recepção adequados sejam encontrados. A arte tecnológica de ponta, por exemplo, dada sua estreita relação com a ciência, é inseparável de institutos de pesquisa e de órgãos de fomento, financiadores de projetos. (SANTAELLA, 2007. P 149).

2.1 Apontamentos em torno de espaços e circuitos de exposição

A partir da citação de Lúcia Santaella, nota-se que a arte digital, em um primeiro momento, não consegue se adequar aos tradicionais espaços contemporâneos, levando algumas décadas - desde as primeiras exposições - para encontrar um espaço, ainda modesto no meio institucionalizado. Assim, no começo, a produção das obras/projetos/trabalhos se depara com barreiras nos tradicionais circuitos, logo depois, ainda que discretamente e de maneira “ghetorizada”, como destaca Christiane Paul (2003), conquista seu lugar. Contudo, em função das particularidades das obras, os tradicionais espaços tornam-se impróprios para a arte digital e isto faz com que ela migre para espaços específicos, os quais a acolhem.

Alguns espaços de exposição também abrigam laboratórios de pesquisa, ou seja, espaços de produção, por exemplo, o ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), em Karlsruhe, centros tecnológicos, como os fomentadores da produção nos Estados Unidos, o MIT (Massachusetts Institute of Technology) e seu Media Lab⁴⁶, ou o Empac⁴⁷, um centro de pesquisas, inaugurado em 2008. Estes espaços de produção, além de oferecer suporte aos artistas, são referências em espaços expositivos dedicados à produção digital, buscando

⁴⁶ O Media Lab do MIT tem como um dos fundadores Nicholas Negroponte, juntamente com Jerome Wiesner, em 1980, cinco anos mais tarde o prédio do laboratório é inaugurado. Este é um dos maiores media labs reconhecido mundialmente, responsável por grandes projetos no campo da arte, ciência e tecnologia. MIT (Massachusetts Institute of Technology). Maiores informações em: <http://media.mit.edu/> - visita em 16/02/2011.

⁴⁷ Empac. Disponível em <http://empac.rpi.edu/building/> - acesso em 13/11/2011

atender suas especificidades. No Brasil, algumas universidades proporcionam as estruturas necessárias para que os artistas possam produzir e também expor.

No contexto desta pesquisa, trata-se do circuito, especialmente de exposição, levando em consideração que, em determinados momentos, o circuito de produção se cruza com o de exposição, contudo as diferenças entre espaços de produção e exposição são levadas em consideração. Na arte digital, agora os artistas reúnem-se em laboratórios de pesquisa vinculados às instituições culturais ou universidades, os quais acabam gerando eventos e exposições que movimentam o circuito expositivo.

Para compreender este circuito é necessário entender alguns conceitos básicos. Entre eles, o conceito de exposição de arte, o qual Gonçalves conceitua como: “(...) uma apresentação intencionada, que estabelece um canal de contato entre um transmissor e um receptor, com o objetivo de influir sobre ele de uma determinada maneira, transmitindo-lhe uma mensagem” (GONÇALVES, 2004, p.29). Ainda, conforme ela, a palavra exposição tem origem no latim (*exponere*), que significa “por para fora”. Gonçalves observa este espaço como um meio de comunicação, o qual possibilita a formação da cultura, através de mediações entre objetos artísticos e públicos. A museografia/cenografia é responsável por este encontro entre a arte e o público.

A partir de Santaella (2007), entende-se que o circuito das artes reúne o mercado, as galerias, os museus, as grandes exposições, além de outras instituições, em circuitos “múltiplos e hipercomplexos”. Ou seja, é no circuito que obras e artistas circulam, intermediados pelos agentes e instituições. Então, entende-se que existem vários circuitos expositivos e estes precisam dialogar com o seu tempo, com a sociedade onde atuam, utilizando as ferramentas disponíveis para promover obras/projetos/trabalhos, artistas e eventos.

Entre os circuitos expositivos, de maneira especial, busca-se compreender o circuito da arte digital no campo contemporâneo, o que prevê um entendimento dos espaços expositivos, dos eventos, da publicidade e do mercado. Os espaços de exposição são organizados a partir das instituições de arte, institutos culturais, museus, galerias, espaços públicos ou privados, espaços físicos ou virtuais e centros tecnológicos.

O mercado, igualmente, é parte deste circuito e, muitas vezes, está relacionado não apenas às galerias, feiras ou leilões, mas a prêmios, editais ou financiamentos culturais. Porém, quando se trata de arte digital, o mercado é pouco intenso, principalmente no Brasil.

Por mercado da arte, pode-se compreender, conforme Raymonde Moulin (2007), o alto mercado⁴⁸, gerido pela internacionalização e pela amplitude das redes, em sintonia com o mercado econômico. Tal mercado conta com pelo menos duas partes: uma formada pelas artes clássicas e modernas, já instituídas no "mercado da arte classificada", já, a outra parte é composta pelas obras de arte contemporânea. Esta última apresenta-se em contínua negociação, devido aos jogos de especulação.

Fazem parte deste mercado, as galerias, os leilões, os quais, no final dos anos 1990, também acontecem *on-line*, as feiras e os salões de arte, mas também os museus, as documentas, bienais, as exposições mundiais, as instituições que permitem a residência dos artistas, e, em meio a estas estruturas, estão os profissionais e agentes da arte (MOULIN, 2007). Contudo, no entendimento desta pesquisa, os museus e eventos de arte não são diretamente parte do mercado e sim do circuito, entretanto, são estes espaços de exposição e eventos que exercem influência sobre o mercado. E, logicamente, o mercado também os influencia.

Torna-se interessante destacar um texto de Ronaldo Brito, escrito em 1975, no qual ele faz uma análise do circuito da arte no Brasil, apontando que em determinado tempo o circuito e mercado da arte "pareciam ser uma coisa só" (BRITO In: LIMA, 2005, p.53). Contudo, ele faz esclarecimentos que os diferenciam, quando demonstra que a ideologia do mercado ainda domina o circuito, pois para se estabelecer, o mercado utiliza "(...) todos os elementos do circuito – artistas, críticos, colecionadores, *marchands* e público (...)" (BRITO In: LIMA, 2005, p.54). Ou seja, de alguma maneira, eles estão condicionados às ideologias do mercado da arte.

Percebe-se que os artistas ganham valor conforme a sua legitimação, o que passa pela institucionalização, crítica, estratégias curatoriais e inserção midiática. Na arte contemporânea, a figura do artista, como representante legítimo da sua obra, é a de um articulador, até mesmo do mercado.

O circuito também abriga os eventos, que fazem a arte circular, compostos por mostras, festivais, documentas, bienais, exposições e simpósios. Já, a publicidade é o que dissemina a produção por vários meios de comunicação, sejam impressos, com publicações,

⁴⁸ Entretanto, ela afirma que este não é o único mercado das artes. Moulin é francesa e analisa o mercado sob esta lógica, contudo, percebe que existe uma internacionalização deste mercado, mas que também os mercados locais, regionais e nacionais funcionam de maneira específica.

revistas, catálogos; veículos de comunicação tradicionais, como rádio ou televisão, ou ainda digitais. É preciso considerar, neste aspecto, a função dos blogs, redes sociais e diversos sites, que contribuem para a divulgação da arte digital ao público. Estas partes integram-se a partir da ação de agentes, sejam eles *marchands* deste tempo, como os agentes culturais, os galeristas, curadores, críticos de arte, mediadores ou os próprios artistas, entre outros.

Roger Malina, presidente da Leonardo/Isast e Olats⁴⁹, aponta, em relação aos artistas e produção em arte tecnológica: “com certeza o trabalho desses novos Leonardos é marginal em relação ao mundo da arte comercial e aos circuitos de arte contemporânea” (MALINA In: DOMINGUES, 2009, p. 17). Acredita-se que ao inserir-se nos espaços institucionalizados da arte contemporânea, a produção digital tenha maiores oportunidades de crítica, circulação e consequentemente, de mercado.

Mas, para isto, estes ambientes expositivos e os agentes envolvidos, devem adequar-se, como já aconteceu em outros tempos, dentro da história da arte. Entende-se que o circuito das artes reinventa-se em cada período, para dialogar com a arte de seu tempo, alterando as funções dos agentes e das próprias instituições, bem como, agregando novos personagens e estratégias comunicacionais.

Aqui, propõe-se investigar algumas recontextualizações que os espaços de exposição da arte realizam para receber as produções artísticas. A proposta consiste em perceber que conforme as produções se transformam, ao longo do tempo, os espaços de exposição também ganham outras configurações.

Primeiramente, deve-se considerar a origem da palavra museu, que nasce de *museum*, esta, conforme Lisbeth Rebollo Gonçalves,⁵⁰ tem origem no *mouseíon* grego, um local destinado às nove musas de Atenas, na Grécia. Ela traz estas informações, para logo mais, relacionar: “o ato de colecionar, ao lado do desejo de expor a coleção, marca o surgimento do museu. Ele aparece configurado desde o *helenismo*.” (GONÇALVES, 2004, p. 13).

⁴⁹ Leonardo / ISAST promove a colaboração nacional e internacionalmente facilitando projetos interdisciplinares em arte, ciência e tecnologia, documentando e disseminando informações sobre a prática interdisciplinar, há quarenta anos. A revista Leonardo é disponível *on-line* em: <http://www.leonardo.info/index.html> - visita em 27/12/2010

⁵⁰ Lisbeth Rebollo Gonçalves (2004), embora não trate das questões da arte digital, aborda as exposições de arte em museus, com foco na sua recepção estética, especificamente no século XX, discorrendo sobre os museus modernos e pós-modernos e suas “cenografias”, como prefere chamar as novas museografias. Por meio de sua obra, busca-se compreender o museu e suas transformações, no decorrer do século XX.

Mouseíon, associado ao palácio da Alexandria (séc. I a.C.), significa um centro de múltiplas atividades culturais, onde se colecionam e se preservam elementos e objetos representativos da cultura, espaço em que se catalogam as primeiras obras. Mas, Lisbeth demonstra que a proposta deste museu, é bastante diferente da ideia que se tem hoje do museu.

A concepção grega de museu dá origem, na Idade Média, ao “Gabinete de Curiosidades”, um lugar destinado a guardar todas as maravilhas do mundo, gabinetes que reúnem coleções particulares vinculadas às elites do Séc. XVIII, como a nobreza e o clero. (GONÇALVES, 2004). No período das grandes navegações, esses gabinetes detem as curiosidades da natureza e dos artefatos produzidos em locais distantes⁵¹.

Com a Revolução Francesa, de 1789, os bens culturais ficam abertos ao público, em um museu para todos. Este modo de museu segue uma proposta Iluminista de direitos iguais, permitindo ao público comum o acesso à arte, que até então é exclusividade dos nobres. No século XVIII, surgem as normas estéticas, a crítica, e se instaura a história da arte. Conforme Argan e Fagiolo (1992), neste período, iniciam-se as investigações pelo juízo crítico e pelo valor das obras de arte. Neste tempo, o museu, além de preservar a memória, assume o papel de lugar de conhecimento. Estas funções são vinculadas ao museu e asseguradas pelo Estado, para garantir a memória do passado e ajudar a construir, a partir desta, o futuro (GONÇALVEZ, 2004).

Danto faz referência ao museu, lembrando que ele surge como o “templo para a vitória” de Napoleão (DANTO, 2006, p. 162). Napoleão saqueia as obras dos vencidos e o *Musée Napoleon*, atual Louvre, serve para guardar suas conquistas. Conforme Danto, Napoleão é quem estabelece a aproximação da arte com o público comum, inserindo-o naquele sentimento de realeza, abrindo as portas do museu. Porém, com a derrota de Napoleão, em Waterloo, muitas obras são devolvidas aos saqueados. Assim, tem-se uma noção política deste espaço de exposição, a qual demonstra a arte como conquista, ou um sinônimo de poder.

Castillo (2008) evidencia como as exposições de arte e os espaços destinados a elas transformam-se com o passar do tempo e, especialmente, aponta as alterações no papel

⁵¹ Maiores informações sobre os Gabinetes de Curiosidades também em: A EXPOGRAFIA MUSEAL – da coleção pessoal ao novo museu, por Alessandra de Oliveira Marçal e Prof.ª Dr.ª Edna Maria Campanhol. Disponível em: http://www.facef.br/novo/iv_congresso_de_iniciacao_cientifica/Trabalhos/Inicia%C3%A7%C3%A3o/Alessandra%20de%20O.pdf. Visita em 02/07/2011

que estas desempenham no campo artístico. Ela lembra que os Salões Parisienses (Figura 08) são os passos iniciais para tais mudanças. Estes salões definem o lugar oficial de exposição da arte no século XVIII, tornando-se, por mais de um século, o maior evento de arte no mundo.



Figura 08 - Galeria do Louvre (detalhe), 1831-33 - Samuel FB Morse (1791-1872)

Ainda no início do século XIX, as exposições acontecem nas paredes dos corredores de castelos, as quais são tomadas por diversos quadros, mas sem valorizar nenhum específico⁵². Neste instante, conforme Castillo, o circuito artístico é movido pelos críticos, pela autonomia do artista e pelo mercado, pois segundo ela:

Se toda obra é uma afirmação que só se revela quando abandona o isolamento do ateliê e se apresenta diante do outro sujeito, depreendemos que a autonomia do circuito artístico vincula-se à transmissão e à recepção de seus objetos, pois é exibindo-os que as ideias e convicções artísticas adquirem concretude. (CASTILLO, 2008, p. 25).

É assim, que, no decorrer do século XIX, conforme Castillo, “os salões parisienses transformaram-se gradativamente em fonte de investimentos e lucros financeiros” (CASTILLO, 2008, p. 26). Entretanto, alguns artistas buscam um público verdadeiramente interessado em arte, não apenas nas especulações e disputas artísticas, e passam a realizar exposições individuais, a exemplo de Courbet (1855) e Manet (1865), (CASTILLO, 2008).

⁵² Em relação às obras deste período, O’Doherty (2002) lembra a função imprescindível da moldura, a qual delimita o espaço das obras nas paredes. Nesta oportunidade ele descreve, poeticamente, a relação entre obra, moldura e parede, dos salões às manifestações em arte contemporânea. O’Doherty percebe que a partir de Courbet as convenções de pendurar um quadro foram esquecidas.

A fotografia surge em meados do século XIX (1839), como uma extensão do olho humano⁵³, e é repudiada pelo campo da arte, pois até então, era papel da arte retratar pessoas e realidades. Logo em seguida, o movimento impressionista deixa claras suas influências. Entretanto, a primeira exposição do grupo impressionista é realizada no estúdio do fotógrafo Nadar, em 1874, uma exposição de “artistas independentes”. Nadar interessava-se por estes artistas do mesmo modo como estes se interessam pela fotografia⁵⁴ (ARGAN, 1992).

Castillo (2008) lembra que os impressionistas adotam novas maneiras de expor arte, apresentando montagens inéditas nos salões. No final do século XIX, ascende a arte moderna, com a formação de grupos de artistas independentes, os quais fogem dos salões e lutam por liberdade de expressão, isto amplia o circuito artístico e traz montagens de exposições diferenciadas. A ideia de circuito da arte ganha força neste período, bem como as articulações entre agentes, artistas, instituições, público e colecionadores (CAUQUELIN, 2005).

E no início do Século XX, o espaço expositivo Modernista é montado para que a obra ganhe evidência. Espaço este, que resulta de uma nova estrutura no circuito artístico do qual fazem parte *marchands*, colecionadores, diretores de museus e novos agentes. Contudo, algumas exposições demonstram sistematização, enquanto outras apelam para a “contradição funcionalista”, como se pode observar a partir desta exposição Futurista (Figura 9). Neste ambiente expositivo Malevitch evidencia a preocupação com o espaço e sua concepção, ressaltando a desordem geométrica na posição dos quadros e a ocupação dos cantos das paredes. Tal mostra não representa uma sistematização expositiva, mas instiga a curiosidade do público. A montagem dos espaços modernistas torna-se decisiva para a apresentação da obra, valorizando a mediação com o público (CASTILLO, 2008).

⁵³ A partir de Santaella In: Domingues (1997).

⁵⁴ Sobre a relação entre arte e fotografia, especificamente no contexto dos impressionistas Argan constata: “(...) o que é certo, em todo caso, é que um dos móveis da reformulação pictórica foi a necessidade de redefinir sua essência e finalidades frente ao novo instrumento de apreensão mecânica da realidade.” (ARGAN, 1992, p. 75) Ele demonstra a profunda influência da fotografia sobre a pintura e o desenvolvimento do impressionismo. Agora a arte está em busca de autonomia, para isto precisa reestabelecer suas funções.

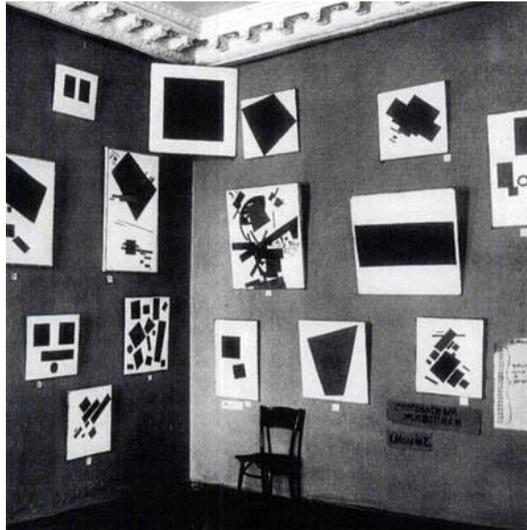


Figura 09 - Exposição Futurista Zero, Dez (0,10), Sala Malevitch, 1915

Ainda, destaca-se que as exposições futuristas carregam novos modos de expor arte e também de questionar os museus. Em 1909, o Manifesto Futurista é radical, sinalizando: "Queremos destruir os museus, as bibliotecas, as academias de toda a natureza, e combater o moralismo, o feminismo e toda a vileza oportunista e utilitária"⁵⁵. Em 1912 acontece a Primeira Exposição Futurista, em West End, na Galeria Sackville, chocando o público, assim como a maioria dos eventos organizados pelos futuristas. Os futuristas acusavam o Cubismo de "estar muito chegado aos museus"⁵⁶.

Mais tarde, a concepção dos ambientes modernistas, começa a ser trabalhada. De um modo geral, os ambientes são pensados a partir da cor do espaço, da distribuição das obras, da iluminação, da arquitetura e do design. Assim, os espaços da arte moderna passam a valorizar a estética sob um aspecto funcional (CASTILLO, 2008).

O'Doherty (2002) demonstra a funcionalidade do "Cubo Branco", a galeria modernista, no início do século XX, sob o ponto de vista do artista. Ele afirma que esta galeria deve ser neutra para não interferir na apreciação das obras, pois neste espaço a obra é "livre" e o espectador passivo. A obra de arte modernista requer um espaço apropriado, que lhe dê autonomia.

O modelo de cubo branco influencia o circuito da arte, que passa a construir espaços institucionalizados para acolher as novas produções. O primeiro espaço criado sob este

⁵⁵ Trecho extraído do Manifesto Futurista, publicado em 20 de fevereiro de 1909, no "Le Figaro", por Filippo Marinetti.

⁵⁶ Informações disponíveis em Dicionário da Pintura Moderna. Tradução Jacy Monteiro. São Paulo: Hemus, 1981.

conceito é o Museu de Arte Moderna de Nova York, nos Estados Unidos (GONÇALVES, 2004). Aqui também o museu como templo sagrado começa a ser questionado.

Quando o assunto é o público neste espaço, O'Doherty (2002) descreve a relação entre o Olho e o Espectador, relacionando o potencial do Olho ao modernismo e a participação do Espectador ao pós-modernismo⁵⁷. E O'Doherty, aponta quando a proposta expositiva modernista começa a ruir, período que coincide com as primeiras manifestações da arte contemporânea, motivadas, segundo o autor, pelas relações de Duchamp com o cubo branco⁵⁸: “À medida em que o modernismo envelhece, o contexto torna-se conteúdo” (O'DOHERTY, 2002, p. 03).

A movimentação na produção artística na metade do século XX, e as mudanças perceptivas por parte do público, fazem novamente surgir outras concepções a respeito do espaço expositivo. Isto faz o autor demonstrar que: “Dos anos 20 aos 1970, a galeria tem uma história tão diversa quanto à arte que ela expõe” (O'DOHERTY, 2002, p. 101).

No período pós-guerra, este espaço expositivo recebe manifestações que vão, por exemplo, do vazio proposto por Yves Klein (Paris, 1958), ao pleno de Armand P. Arman, (Paris, 1960), ao isolamento da galeria de Daniel Buren (Paris e Milão, 1968), ou ao empacotamento do MAC de Chicago em 1969, por Christo e Jeanne-Claude. Propostas que demonstram a insatisfação dos artistas com os espaços de exposição modernistas, com o excesso de normas, com a neutralidade dos ambientes e a falta de proximidade com o público, o que leva a sua enfermidade, sobretudo, na Europa, e a asfixia representada pelas instituições, nos Estados Unidos (O'DOHERTY, 2002).

Em meados do século XX, a Europa deixa de ser o centro ditador de regras e com o final da Segunda Guerra Mundial, os Estados Unidos tornam-se efetivamente o centro cultural, econômico e político mais influente do mundo. Em relação ao período pós-guerra pode-se observar esta mudança no eixo artístico. Argan contribui para contextualizar:

⁵⁷ Ainda em sobre a relação Olho/Espectador até o anos 1960/1970, o autor constata que “(...) há dois tipos de período de tempo: o olho apreendia o objeto de uma só vez, como na pintura, e depois o corpo o levava ao redor do objeto. Isso estimulava um *feedback* entre a expectativa confirmada (verificação) e a sensação corporal subliminar até então. Olho e Espectador não estavam unidos, mas cooperavam neste momento” (O'DOHERTY, 2002, P. 54).

⁵⁸ Conforme o O'Doherty, Duchamp é o primeiro responsável por criar um teto ao cubo branco, com a obra *1.200 Sacos de Carvão (1938)*. Desta maneira, Duchamp, pela primeira vez, utiliza todo o espaço do cubo branco, o que acende uma série de possibilidades para os artistas, entre elas, manipular o espaço expositivo como uma obra de arte. Assim, pouco a pouco, os artistas transformam o espaço expositivo ou exigem um espaço condizente com suas produções e questionam as tradicionais instituições de arte.

Numa sociedade essencialmente econômica, na qual o valor não é concebido senão em termos de custos e preços, também os bens culturais e as obras de arte, antigas ou modernas, são consideradas mercadorias apreciadas; e o conseqüente tráfico determina, no melhor dos casos, o seu afastamento dos locais de origem. Verificou-se assim, desde os últimos decênios do século passado, uma transferência em massa de obras de arte dos países economicamente mais débeis para os mais fortes, e especialmente da Europa e da Ásia para os Estados Unidos, onde uma parte considerável dos rendimentos industriais foi investido para formar coleções privadas e museus públicos, que por vezes incluem complexos monumentais desmontados e reconstruídos integralmente. (ARGAN, 1995, p. 37).

Em meio a este momento, tanto a cultura, quanto as artes são influenciadas pelo consumo de massa, pelo design, pela nova economia e tecnologias. Argan aponta uma crise da arte, ao demonstrar que a função, fruição e estética da obra de arte passam por transformações radicais.

E se a arte também tem um mercado, nada mais natural que adote as estratégias vigentes no mercado de consumo. Conforme Castillo, o mercado da arte é ligado ao consumo cultural de massa e passa a agir de maneira diferente, afinal, precisa adaptar-se. Novas experiências exigem novos espaços:

(...) o Museu-Negócio recorria, em suas montagens, à ambientação, a recursos e efeitos cenográficos, bem como à veiculação na mídia, obtendo, assim, fartos lucros para as corporações empresariais, que a partir dos anos 1950-60 começaram a investir na cultura das exposições. (CASTILLO, 2008, p. 114).

Esta possibilidade do espaço expositivo adotar estratégias de mercado abre, segundo Castillo, um leque para o circuito. Ou seja, gera a oportunidade de realizar diversas exposições, fazer os acervos circular e lucrar com isto.

Nos anos 1960 as exposições começam a ganhar cenários diferentes, o público passa a atuar como participante ativo e os objetos artísticos são os transformadores da arte e dos espaços institucionais, provocando os críticos, historiadores e as instituições. Em 1964, após ir à exposição das esculturas *Brillo Box*, de Andy Warhol, na *Stable Gallery* (Figura 10), Arthur Danto chega à conclusão de que “não há uma forma especial que necessariamente uma obra de arte deve ter” (DANTO, 2006, p. 40). Isto leva à seguinte formulação do autor: “A era pós-narrativa proporciona um imenso menu de escolhas artísticas, e em sentido algum impede que um artista faça todas as escolhas que quiser” (DANTO, 2006, p. 42). A arte contemporânea reflete a variedade do mundo, o qual é invadido pelas comunicações, tecnologias e pelo consumo das massas.



Figura 10 - Andy Warhol with Brillo Boxes in Stable Gallery

Por meio de recortes de jornais, revistas, design, publicidade, fotografia, celebridades constituídas pelas mídias, ou abastecendo espaços expositivos com o conceito de loja de consumo, proporcionando a participação, tratando do corpo ou invadindo a natureza, entre distintas maneiras de produzir arte, não há mais material, método, forma, cor, lugar específico. A arte abre-se ao mundo das possibilidades. Estes experimentos originam um novo contexto artístico, no qual completa Millet: “A arte tornou-se contemporânea, falando-nos da vida de todos os dias” (MILLET, 1997, p.19).

Tal momento não pode mais ser representado por estilos específicos, como no modernismo, mas por uma profusão de estilos, cores, linguagens e técnicas. Assim, o museu deve ser o lugar para provar estas novas experiências e conquistas, mas ele ainda exibe uma arte que não fala ao público desta época, que não fala da vida ou do cotidiano, como a arte contemporânea.

Um marco na história dos museus ocorre em 1968, pois é em maio deste ano que acontece na França a “revolução romântica”⁵⁹, esta tem como um dos principais alvos os museus. “Os museus são questionados como instrumento cultural e acusados de serem instituições passivas, voltadas para as camadas sociais mais privilegiadas” (Gonçalves, 2004, p. 62). Esta revolução contribui para que os museus redimensionem seu papel perante a sociedade e suas estratégias junto ao público, repercutindo em várias partes do mundo. E os artistas, que se unem aos estudantes nesta luta, movimentam o circuito.

⁵⁹ Esta é uma revolução estudantil, que luta pela liberdade, democracia, felicidade, questionando a sociedade e também o comportamento tradicionalista dos museus, que não oferecem abertura às diferenças sociais e aos diversos públicos. (GONÇALVES, 2004).

Nos anos 1970, diferentes experiências, como o Minimalismo, a Land Art⁶⁰, a Body Art, as Instalações, os Happenings, as Performances, a Pop Arte, a Arte Conceitual, as experiências que envolvem o público e sua participação, tornam-se ainda mais contundentes. Isto motiva que os próprios artistas questionem os espaços museológicos, o que contribui para repensá-los.

Estas manifestações da arte contemporânea exigem que os artistas passem a considerar, além da obra, suas montagens no espaço expositivo. E, muitas vezes, o próprio espaço de exposição é pensado como obra, é o caso das instalações *site specific*, idealizadas para determinados lugares. A arte também começa a invadir os espaços públicos e se aproximar das massas.

Gonçalves (2004) acrescenta que é em meados dos anos 1970 que as exposições começam a ser pensadas como um espaço comunicante, entre arte e público. Isto resulta em um “estabelecer relações”; aqui entra a importância do papel dos historiadores, dos críticos de arte, das instituições, das escolas e dos responsáveis pela formação do público, bem como dos curadores e mediadores.

É, em meio a esta efervescência social, política, cultural e artística, que é anunciado um fim ao museu, uma crise, bem como Belting (2006) argumenta, ou a sua ruína, conforme Douglas Crimp (2005). Fala-se em crise do museu e da arte, um fim que não se estabelece, mas transforma-se em um novo relacionamento com a arte. Esta crise do museu está vinculada também a uma mudança maior, que ocorre na sociedade, de um modo geral, e mantém relação com a crise econômica da década de 1970, representada, entre vários fatores, por uma modificação nos modelos de produção, pela difusão da tecnologia de informação, pelas rápidas alterações no sistema econômico e institucional das empresas, pelas mudanças nos processos de trabalho e ainda pela transformação nos modos de comunicar. Ou seja, uma alteração social, cultural, econômica que acontece simultaneamente com as novas maneira de produzir e expor a arte contemporânea.

A partir desta crise, surgem nos anos 1980, reconfigurações que contribuem para um “boom” dos museus (BELTING, 2006). Ou seja, estes espaços ganham novas estruturas,

⁶⁰ A Land Art, por exemplo, sai do espaço fechado e invade a natureza, como a obra *Spiral Jetty* (1970), de Robert Smithson. Pode-se imaginar sua dimensão por meio dos vídeos expostos, que neste caso são os registros da obra, mas o verdadeiro tamanho desta intervenção na natureza, só é mensurado no ambiente onde foi produzida. Na Land Art, restam apenas aos espaços de exposição os escritos, fotos ou vídeos, não a obra em si, esta questão inclusive traz a ideia da efemeridade para a arte.

novas aparências, exposições variadas e fogem da proposta tradicional de “templo sagrado”, ou da funcionalidade dos cubos brancos, migrando para um espaço que abriga a efemeridade, o evento.

O autor afirma que o museu de arte contemporânea tornou-se: “(...) um local de atividades públicas no qual tem lugar não apenas exposições, mas exibições de filmes, conferências e congressos (...)” (BELTING, 2006, p. 165). Isto significa que esta instituição tem que moldar-se a um público diferente, que procura “auto-representação”. Deste modo, pode-se dizer que o museu deve estar atualizado, a fim de dialogar com um público cada vez mais exigente, que é sensibilizado por diversas mídias e avanços científicos, e busca, neste espaço do museu, um encontro com uma cultura da qual ele também possa participar ativamente.

Belting lembra que a história da arte se confunde com a história do museu. Ele demonstra que na sua infância, ia ao museu para ver as mesmas coisas que os seus antepassados já viam naquele espaço, porém com as diversificadas produções contemporâneas, o museu transforma-se em um ambiente no qual o público é constantemente surpreendido. Belting explica que o público passa a exigir a presença das imagens produzidas pela técnica ou tecnologia, que ele procura um *medium* na arte, pois na vida é cercado por estes meios (BELTING, 2006).

Todavia, no Brasil, tais alterações não são sentidas com tamanho impacto. É fundamental aproximar-se da realidade dos museus na América Latina e Brasil. Aracy Amaral (2006) discorre sobre os circuitos da arte, momento em que avalia a situação dos museus no Brasil, em um texto de 1986. Entende-se que o *boom* dos museus, que ocorre nos anos 1970 e 1980, na Europa e Estados Unidos, não tem tamanha intensidade no Brasil, onde a situação política ainda é instável. Assim, Amaral considera que nesta época é possível dizer que existem mais eventos artísticos, do que atividades nos museus.

Observa-se, a partir dos anos 1950, uma movimentação no circuito artístico brasileiro, reflexo da I Bienal Internacional de Arte de São Paulo (1951). Esta Bienal orienta a inserção do país no circuito mundial das artes, com mais de 1.800 obras de 23 países. O Brasil é o primeiro país, fora do eixo cultural e artístico do primeiro mundo, a desenvolver um evento deste porte. Esta é a segunda Bienal do mundo, mas não gera uma participação espontânea por parte dos artistas, pois não há presença política ou cultural e o país não faz parte do circuito, representado, sobretudo, pela Europa e Estados Unidos (AMARAL, 2006).

Brito (In: LIMA, 2005) afirma que até os anos 1970 o circuito de arte brasileiro é “artesanal”. Assim, é a partir deste período, que a produção começa a ganhar o circuito, independentemente do mercado. Isto acontece pela crítica artística em relação ao sistema das artes, uma crítica também à ideologia do mercado. Brito defende uma transformação no circuito da arte, o que começa com o rompimento com o mercado tradicional elitista, pois ele percebe que o circuito brasileiro está preso ao esquema modernista. Assim, aposta nos vínculos da arte com o ambiente cultural, uma saída para aproximar o público, da arte contemporânea.

Pode-se notar que estes fatos antecedem as “Diretas Já” (1983-1984), onde o governo está desgastado em quase todas as áreas e com a cultura não seria diferente. Em meio a uma economia instável, uma baixa aceitação pública, após 20 anos de ditadura militar, arte e cultura ficam de lado. Mas, mesmo que os espaços expositivos brasileiros não acompanhem as atualizações, a produção artística se desenvolve, também questionando estas instituições.

Desta maneira, investiga-se a trajetória que leva à emergência do circuito expositivo da arte digital. Assim, apontam-se os principais eventos que acontecem no circuito da arte e tecnologia no Brasil, sobretudo, a partir da década de 1990, integrados ou não às instituições legitimadoras, a fim de visualizar como se estabelece tal circuito.

2.2 Percursos que levam à emergência do circuito expositivo da arte digital

Se existe mais do que um caminho para a corrente elétrica entre dois pontos, e se a tensão entre dois pontos também aparece através de cada caminho, então há um circuito em paralelo. Metaforicamente, pode-se dizer que um circuito paralelo simboliza a constituição de uma rede de conexões que tomam um caminho diverso em relação à trajetória de um circuito já estabelecido. Diz respeito a uma estratégia, a uma ação que, apesar de fazer uso dos mesmos mecanismos do circuito oficial, trabalha nas bordas, nos limites, nas extremidades, colocando em cena as deficiências e as fragilidades dos códigos aceitos pela sociedade. Diz respeito, também, à formação de redes, de ações intersubjetivas que se desenvolvem em fluxo contínuo e na efemeridade do tempo. (ARANTES, 2006) ⁶¹.

As experimentações envolvendo a arte digital causam um forte impacto no tradicional circuito das artes. Com uma produção cada vez mais significativa, a arte digital ganha notoriedade em um circuito diferenciado, aqui se busca discutir estes espaços “paralelos” apropriados à arte digital e suas articulações. Neste momento, a proposta é apontar marcos que levam à emergência deste circuito, seja em espaços de exposição, produção, ou discussão, e situar algumas das dificuldades enfrentadas em cada período.

É na década de 1960, que as primeiras exposições em arte e tecnologia acontecem. Em 1965, Nova York recebe o que é considerada a primeira exposição de arte digital, a *Computer-Generated Pictures*. A galeria *Howard Wise* é a promotora da exposição, a qual apresenta obras de Michael Noll e de Bela Julesz.

A *Cybernetic Serendipity* (Figura 11), vinculada ao ICA (*Institut of Contemporary Art*), em Londres, em 1968, é considerada a exposição mais representativa, a nível internacional, nesta época, vinculada à arte e tecnologia. Waldemar Cordeiro, juntamente com Abraham Palatnik, representam o Brasil nesta exposição.

⁶¹ ARANTES, Priscila. Circuitos Paralelos: Retrospectiva Fred Forest. (Texto da Exposição), 2006. Disponível em http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/retrospectiva_fredforest.aspx - acesso em 12/11/2011



Figura 11 – Vista da Exposição Cybernetic Serendipity - Londres, em 1968

Popper (1993) ao falar da passagem da idade mecânica à idade eletrônica na arte aponta 1968 como um marco, pois é também neste ano que ocorre em Nova York, no MOMA, a exposição *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age*⁶². Esta é proposta por K. G. Pontus Hultén e trata da história de “amor e ódio”⁶³ entre artistas e a máquina, do período da Renascença até aquele momento, contando com mais de 200 obras.

Na Europa, Lieser destaca a mostra *Une Esthétique Programmée*, no Museu de Arte Moderna de Paris, em 1971. Manfred Mohr apresenta uma obra nesta exposição, e sofre represálias, conforme lembra Lieser:

(...) viveu uma má experiência quando durante uma conferência na Sorbonne lhe atiraram tomates porque utilizava ‘uma ferramenta de guerra capitalista’. Numa época em que as drogas estavam na moda e florescia a arte psicodélica, a carga conceptual da arte por computador proposta por Manfred Mohr constituía uma provocação relativamente ao subjectivismo de outras direções artísticas. (LIESER, 2010, p.27).

Um dos motivos para esta negação inicial do circuito contemporâneo à arte feita por meio do computador pode estar relacionado com a questão de a máquina ser imprescindível à produção, o que não é visto com bons olhos pelos críticos, museus e galerias. Ainda se pensa que tal negação esteja relacionada ao fato de que muitos percebem o computador como uma ferramenta produzida para a guerra, em tempos de guerra fria; ou ainda que o

⁶² Maiores informações em http://www.moma.org/docs/press_archives/4149/releases/MOMA_1968_July-December_0081.pdf?2010 – acesso em 27/10/2011

⁶³ Esta história de amor e ódio é comentada em um artigo publicado pelo New York Times na época, parte dele está disponível em <http://artelectronicmedia.com/document/love-hate-the-machine-review-of-machine-exhibition-at-moma-1968> - acesso em 27/10/2011

difícil acesso não permita a compreensão do potencial desta tecnologia, especialmente quando é utilizada para a arte. Entretanto, algumas das mais importantes mostras em arte feita por meio do computador ocorrem em museus, neste período.

No Brasil, neste momento, há uma repressão política e o circuito institucional está fechado para inovações no campo da arte. Daisy Peccinini⁶⁴, ao tratar da década de 1960/1970, evidencia que muitos artistas, envolvidos com pesquisas mais questionadoras, não querem “pactuar” com o sistema vigente no campo das artes, o que certamente reflete no circuito. Exemplo claro deste fechamento do circuito artístico no Brasil, se dá em 1969, na Bienal Internacional de São Paulo, a qual sofre um boicote por causa do regime militar⁶⁵. A partir deste período, os artistas envolvidos com as tecnologias criam o seu próprio circuito, invadindo o espaço das cidades, bem como espaços de exposição não institucionalizados, sem o apoio da crítica, muito menos das instituições ou mercado.

Neste circuito brasileiro, é importante situar a Bienal Internacional de Arte de São Paulo (1951-), onde, na sua primeira edição, começa a questionar a produção que utiliza novos meios e técnicas. Abraham Palatnik expõe uma obra de arte cinética, um aparelho capaz de emitir cor e luz, por meio de motores elétricos, o que gera certa polêmica, pois sua obra não se enquadra em nenhuma das categorias do evento. Entretanto, o primeiro aparelho cinecromático do artista (Figura 12), Azul e roxo em primeiro movimento (1951), recebe um prêmio de menção honrosa.

Palatnik não utiliza mídias digitais, e estas não tem espaço nesta Bienal, pois as primeiras obras, mais aprimoradas, com computadores digitais, datam os anos 1960. É apenas na IV Bienal Internacional de São Paulo, que a arte envolvendo as tecnologias ganha um modesto espaço na seção “Arte e Tecnologia”, em meio ao boicote.

⁶⁴ Em texto escrito em 1985, disponível no catálogo Arte – Novos Meios/Multimeios Brasil 70/80. (PECCININI In: Catálogo Arte Novos Meios/Multimeios, 2010)

⁶⁵ Nesta bienal, mesmo sem o apoio da imprensa, os artistas brasileiros contam com o apoio de 321 artistas e intelectuais internacionais. Informações disponíveis em <http://www.centrocultural.sp.gov.br/livros/pdfs/artesplasticas.pdf> - acesso em 10/11/2011

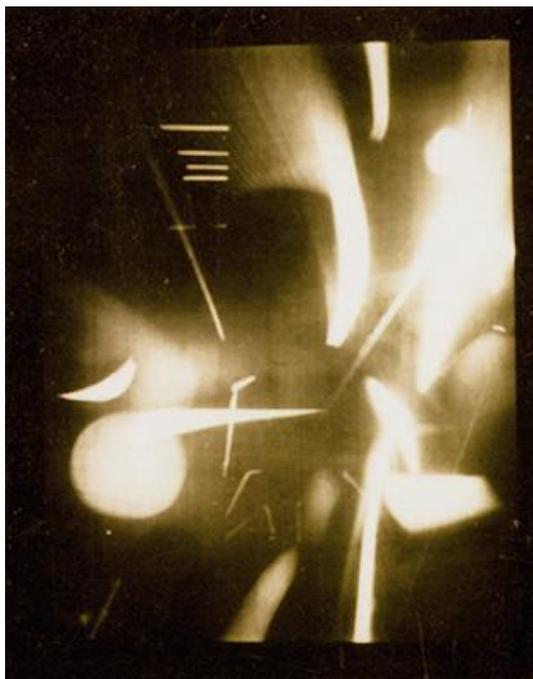


Figura 12 - Azul e Roxo em Primeiro Movimento (1951) - Abraham Palatnik

Waldemar Cordeiro, já inserido no contexto⁶⁶ das pesquisas em arte e tecnologia, participa da *I Mostra na América Latina de Computer Plotter Art*, em março de 1969, na Mini galeria do USIS, em São Paulo. Cordeiro, juntamente com Jorge Moscati expõe *Derivadas de uma imagem (1969)* - (figura 13). Esta é a primeira mostra de arte gerada por computador no Brasil e na América Latina.

Cordeiro⁶⁷ demonstra no manifesto da Exposição *Arteônica*, a dificuldade que esta arte sente em inserir-se no circuito da arte contemporânea. Ele afirma, no início da década de 1970, que o sistema tradicional da arte encontra-se obsoleto e percebe uma crise nos modos de comunicar. Assim, luta para que a “arteônica” atinja um maior número de fruidores.

⁶⁶ Cordeiro relembra outras exposições que acontecem no mundo entre 1968-1969, demonstrando que após a *Cybernetic Serendipity* são realizadas outras mostras em museus como a *Mind-Extenders* (1968), no *Museum of Contemporary Crafts*, em Nova York e a *Some More Beginnings* (1969), no Museu de *Brooklyn*, em colaboração com o grupo E.A.T. Disponível em <http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/catalogo/plotter.htm>, acesso em 12/11/2011

⁶⁷ Catálogo da exposição mostra “Arteônica – O uso criativo dos meios eletrônicos na arte”, organizada por Cordeiro em 1971, em São Paulo. Disponível em <http://www.visgraf.impa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf> – visita em 04/01/2011

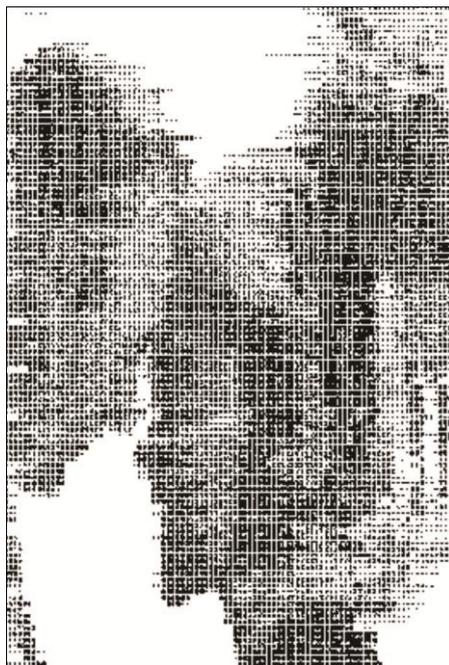


Figura 13 - Derivadas de uma imagem, 1969 - transformação em grau zero
Waldemar Cordeiro

Santos (2008) demonstra que as Bienais brasileiras de São Paulo e do Mercosul (1997-) tem sido um espaço importante para a produção digital. Em 1973 a *Bienal Internacional de São Paulo* conta com a participação de obras que utilizam o vídeo e algumas linguagens que abrangem meios de comunicação. Fred Forest⁶⁸ participa desta edição. Em 1975 a videoarte já conquista seu espaço na Bienal Internacional de São Paulo. Em 1981, Walter Zanini assume a curadoria geral do evento e retoma as relações internacionais, rompidas em 1969, dando novamente a visibilidade que uma bienal deve ter. No mesmo ano Julio Plaza, consegue inserir um espaço para a arte postal na Bienal. Priscila Arantes (2005) demonstra como o espaço da arte postal influencia o circuito, trazendo “(...) a noção de circuito para a arte, rompendo com a apresentação tradicional de exposições em galerias, e acentuava a função comunicativa e interpessoal entre os artistas” (ARANTES, 2005, p. 92).

Arantes lembra que a arte postal é bastante representativa para o circuito artístico, o que contribui, na sequência, para a inserção da arte digital. Pois, já trabalha a noção da arte em rede, e muitos artistas e curadores envolvidos com a arte postal, seguem suas

⁶⁸ É importante fazer um parêntese para ressaltar que Fred Forest fica preso por duas horas, pelo DOPS, devido as suas intervenções na XXII Bienal, quando coloca cabines telefônicas para que o público possa mandar mensagens e em “O Branco na Cidade”, quando propõe uma caminhada pelas ruas de São Paulo, na qual os caminhantes levam placas brancas, ato visto pelos militares como político. Informações disponíveis em: <http://www.fabiofon.com/blog/?p=121> – acesso em 12/11/2011

pesquisas envolvendo arte digital, como Júlio Plaza, Regina Silveira e Gilbertto Prado. Isto colabora, conforme ela, para a atuação da arte fora do circuito institucional ou comercial, ampliando este campo.

Na Bienal de 1983, também sob a curadoria de Walter Zanini, abre-se uma sessão chamada “*Arte e Tecnologia*”, sob o comando de Júlio Plaza. Nas edições de 1985 e 1987, a Bienal de São Paulo tem a curadoria de Sheila Leirner, a qual prioriza a pintura, com os conceitos “*A grande Tela*” e “*A Grande Coleção*”, enquanto isso o circuito paralelo da arte e tecnologia está em processo de efervescência. A partir de 1989, as críticas em relação à Bienal são bastante fortes e a participação da arte e tecnologia é inconstante. A 20ª edição (1989) fica conhecida como “*Feira das Nações*”, pela montagem que separa os países. Já a 21ª edição é criticada por ser “confusa”; em 1994 e 1996 é tratada como uma empresa, utilizando amplas estratégias de marketing.

É a partir dos anos 1990, que as Bienais ganham grandes temas, e nos anos 2000 enfrentam crises políticas e econômicas. Quanto ao espaço para a arte digital, é importante destacar, durante a 27ª edição da *Bienal Internacional de São Paulo*, a intervenção paralela de Fred Forest “*Bienal 3000 de São Paulo*”⁶⁹, o que exemplifica o circuito artístico brasileiro neste período. Sua proposta remete a 1975, mas agora acontece no ciberespaço, oferecendo a liberdade de participação do público e criticando os modelos da Bienal Oficial de São Paulo⁷⁰. Neste espaço interplanetário, mas também físico, referente ao MAC/SP, apresentado por Fred Forest, fica clara sua crítica ao sistema estrutural e ideologias das bienais oficiais, incoerentes com a vida deste início de século.

É assim, que a arte digital vai do espaço institucionalizado aos circuitos “paralelos”, nos anos 1980, onde várias mostras e eventos nas universidades são realizados, ressaltando as experimentações com os novos meios comunicacionais. Deste modo, vários grupos de artistas brasileiros se reúnem⁷¹, e neste momento é formado o (Ipat) Instituto de Pesquisas em Arte e Tecnologia de São Paulo (1987), de grande importância para o circuito brasileiro, aproximando artistas que trabalham com arte e tecnologia, oportunizando o

⁶⁹ Disponível em <http://www.biennale3000saopaulo.org/> - acesso em 12/11/2011

⁷⁰ Resistência nas artes plásticas. Entrevista com Fred Forest. Por Flávia Mattar (Tradução Sheila Pereira de Oliveira). Realizada em 14/11/2006. Disponível em <http://www.novae.inf.br/site/modules.php?name=Conteudo&pid=435> – acesso em 12/11/2011

⁷¹ Entre eles Júlio Plaza, Gilbertto Prado, Milton Sogabe, Suzete Venturelli, entre outros.

desenvolvimento de seus projetos e estabelecendo relações com artistas do exterior, em muitos projetos.

Arlindo Machado (In: Domingues, 2009) comenta algumas das principais exposições no campo da arte e tecnologia entre os anos 1980 e 1990, as quais fomentam o circuito internacionalmente, entre elas: *Electra* (Paris, 1983), *Les Immatériaux* (Paris, 1985), *Kunst und Technologie* (Bonn, 1984), *Artmedia* (Salerno, na Itália, desde 1986), *Syntythesis* (Colônia, 1989), *Arttransition* (Boston, 1990), além da *42ª Bienal de Veneza*.

Arantes (2005) contextualiza o circuito de exposições no Brasil citando alguns eventos, entre eles: *Arte pelo Telefone: Videotexto*, de 1982, com curadoria de Júlio Plaza. Em 1983, o MIS recebe a exposição *Clones*, envolvendo Rádio, TV e videotexto, com apoio da Telesp; neste mesmo ano, a Livraria Nobel inaugura uma galeria permanente para arte em videotexto, arte on-line. E ainda o evento *Level 5*, organizado pelo Núcleo de Arte e Tecnologia de São Paulo (NAT) em 1984, o qual, impulsiona a *computer art*.

Em 1985, Júlio Plaza e Arlindo Machado organizam, no MAC/USP, o evento “*Arte e Tecnologia*”, de relevância internacional, e também neste ano, outra exposição significativa ao circuito brasileiro é “*Arte Novos Meios/Multimeios: Brasil 1970/1980*”, na FAAP⁷², desvendando a produção brasileira neste contexto. Esta exposição conta com 65 artistas, de diversas regiões do país, envolvendo obras feitas com o uso de diferentes tecnologias e meios de comunicação, entre aproximadamente 1500 obras, contudo, abre espaço também para outras técnicas, como o carimbo.

Aparecem ainda no circuito, eventos que demonstram a hibridação da arte com as diversas tecnologias existentes, como em 1986, o evento *Sky Art Conference*, com a organização de José Wagner Garcia em conjunto com o *Center for Advanced Visual Studies* (MIT, Estados Unidos), que traz o *slow-scan tv*⁷³ ao Brasil, nesta oportunidade, na USP. José

⁷² Segundo informações disponíveis no catálogo da exposição *Tékhne*, o qual cita as cinco exposições mais marcantes da história da FAAP (Fundação Armando Alvares Penteado), estas seriam as exposições, *Arteônica* (1971), *Objeto na Arte* (1978), *Arte Novos Meios/Multimeios: Brasil 70/80* (1985), *Projeto Vermelho* (1986) e *Tékhne* (2010). Em relação à exposição *Arte Novos Meios/Multimeios: Brasil 70/80*, as obras expostas são divididas entre as seções: “Arte computador, Artemicro, Arte Postal, Arte Videotexto, Audioarte, Carimbo, Dispositivos/Audiovisual, Fac-símile Arte, Heliografia, Holografia, Instalação, Mimeógrafo, Off-set, Super-8, Videoarte e Xerox.”

⁷³ Conforme Arantes (2005), esta tecnologia envolve um *modem* eletrônico que transcodifica sinais de luz em ondas acústicas, ou seja, emite imagens de qualquer parte do mundo como se fossem sons, o que antecipa as trocas feitas mais tarde pela internet.

Wagner Garcia organiza em 1988 as primeiras, e até então únicas⁷⁴, experiências com *sky-art*, com a colaboração do INPE (Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais), *Sky and Life*, *Sky and Body* e *Sky and Mind* (ARANTES, 2005).

Em 1987, Julio Plaza, organiza o evento, *Idehologia*, no MAC/USP, o qual também entra para a história da arte tecnológica do país, destacando propostas em holografia, tanto dele, quanto dos artistas José Wagner Garcia, e dos concretistas, Augusto Campos, Décio Pignatari e Moysés Baumstein. E a fax arte, destaca-se em eventos no início dos anos 1990, como o *Impromptu Earth Day*⁷⁵(1990), que tem como curador Bruce Breland e envolve os artistas Paulo Laurentiz, Eduardo Kac e Carlos Fadon Vicente.

Christine Mello (2010)⁷⁶ observa novos circuitos para a arte no Brasil, entre 1950 e 1980, sobretudo, produções e eventos envolvendo as diversas facetas do vídeo na arte. Segundo ela, o *Festival Internacional de Arte Contemporânea VideoBrasil*⁷⁷ tem demonstrado seu potencial disseminador para este segmento da arte, tornando-se o maior evento que discute, expõe, apóia e premia produções em Vídeo na América Latina. Nas últimas décadas do século XX, muita coisa acontece no circuito da arte no Brasil, nas mais variadas produções da arte contemporânea.

Constata-se que é realmente nos anos de 1990, que o circuito expositivo da arte digital ganha força e visibilidade, o que pode ser observado por meio do banco de dados da enciclopédia do Itaú Cultural⁷⁸, onde estão registrados outros eventos importantes que marcam esta década no país, entre eles: *Arte no Século XXI - humanização das tecnologias*, no MAC/USP (1995), com a curadoria de Diana Domingues; *No Limiar da Tecnologia* (1995), no Paço das Artes; *SIBGRAPI (Simpósio Brasileiro de Comunicação Gráfica e Processamento de Imagens)*, a partir de 1995, em várias regiões do país, vinculado à Sociedade Brasileira de Computação. Ainda, *Arte Suporte Computador* (1997), na Casa das Rosas⁷⁹, com a direção de José Roberto Aguilar. Além destes eventos, algumas obras-eventos são apontadas, envolvendo artistas como Eduardo Kac, Diana Domingues, José Wagner Garcia, Carlos Fadon

⁷⁴ Informações disponíveis em: <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Jos%C3%A9+Wagner+Garcia>, acesso em 18/10/2011. Conforme estas referências, nos anos 1990, Wagner Garcia trabalha a interatividade em experiências com Cinema Interativo.

⁷⁵ Maiores informações em <http://www.virtualart.at/database/general/work/earth-day-impromptu.html> - acesso em 18/10/2011

⁷⁶ Em texto publicado no catálogo da exposição *Tékhné* (2010).

⁷⁷ Disponível em <http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/sobre/sobre.asp> – acesso em 21/10/2011

⁷⁸ Disponível em <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=cronologia#comments&highlight=exposições>, acesso em 01/11/2011

⁷⁹ Disponível em <http://www.casadasrosas-sp.org.br/> - acesso em 01/11/2011

Vicente, Gilberto Prado, Otavio Donasci, Anna Barros, Milton Sogabe, Lucas Bambozzi, Suzete Venturelli, entre outros.

No final dos anos 1990, o circuito artístico ganha mais um evento de destaque internacional, a Bienal do Mercosul. Ao analisar as edições desta Bienal, aponta-se que esta tem, inicialmente, a ousadia de apresentar obras que hibridam arte, ciência e tecnologia. Na 1ª edição (1997) observa-se a participação de Eduardo Kac, com a obra *Rara Avis* (1996), uma instalação envolvendo telepresença, e Gonzalo Mezza, com a obra *M@R.CO.SUR 2. Mercado Público + Usina do Gasômetro*. A 2ª edição (1999), reserva um importante espaço para a arte e tecnologia, na mostra paralela *Ciberarte: Zonas de Interação*, com a curadoria de Diana Domingues, momento de destaque na história da arte e tecnologia digital brasileira.

Franciele Filipini dos Santos (2009) faz uma cartografia da participação de obras/projetos/trabalhos envolvendo o ciberespaço nas Bienais do Mercosul, onde aponta, nesta 2ª edição, a presença de artistas nacionais e internacionais renomados, como Christa Sommer e Laurent Mignonneau, Roy Ascott e Josep Giribet, Edmond Couchot e Michel Bret, Mazaki Fujihat, Gonzalo Mezza, e os brasileiros Eduardo Kac, Grupo SCIArts, Gilberto Prado, Tânia Fraga, Bia Medeiros e Corpos Informáticos, Luiza Paraguai, Suzete Venturelli, Lucas Bambozzi, Diana Domingues, entre outros.

Na 3ª e 4ª edições não se abre espaço para a arte e tecnologia, contudo, as edições de 2005 e 2007 retomam o contato com a produção tecnológica, mas isto ocorre de maneira bastante contida. Em 2005, Franciele destaca a participação dos artistas: Gonzalo Mezza, Bia Medeiros e Corpos Informáticos e Diana Domingues e Grupo Artecno. Já, em 2007 aparece apenas a obra *Teatro do Chat*, do grupo m7red, da Argentina.

A 7ª edição mantém um vínculo com a tecnologia, embora pequeno. Esta Bienal conta com obras audiovisuais, projeções, dança, e, especialmente, com a exposição *Projetáveis*⁸⁰, a qual acontece no Santander Cultural e tem a curadoria de Roberto Jacoby. Este propõe para esta mostra a utilização da rede, seja por meio de obras envolvendo vídeos, sons, fotos, jogos interativos ou propriamente páginas da web, e sua “materialização” no espaço expositivo da Bienal.

⁸⁰ Referências disponíveis em http://www.fundacaobienal.art.br/novo/index.php?option=com_content&task=view&id=2593&Itemid=2933&id_bienal=36&menu_image=-1&unique_itemid=0 - acesso em 01/11/2011

Mas, em 2011, na 8ª edição, com o tema “*Ensaio de Geopoéticas*”, demonstra incoerência, pois tratando de temas como território e identidade, descentraliza suas ações para outras cidades do Rio Grande do Sul e por diferentes espaços de Porto Alegre, contudo, impõem limites à entrada da arte digital. Observando deste prisma a estratégia da Bienal apresenta um retrocesso em relação às primeiras edições.

Entretanto, quando o assunto são os espaços institucionalizados, Oliver Grau (2006), em um contexto internacional, demonstra que tais espaços não estavam preparados para recebê-la e muitos, ainda não estão. Conforme ele, um dos problemas que barra esta aceitação pelos tradicionais espaços expositivos, é que as obras tem um tempo de vida curto, pois dependem de armazenamento, equipamentos técnicos e *softwares*, ou seja, tem prazo de validade. O autor critica também os curadores e conservadores, pois “são desprovidos de quaisquer conceitos para a coleção sistemática, por exemplo, em cooperação com centros de informática, museus técnicos ou fabricantes de equipamento técnico” (GRAU, 2007, p.26).

Ao analisar o comentário de Grau, pode-se pensar que é difícil para os espaços tradicionais da arte acolher esta produção em arte digital, porque ela exige novos parâmetros expositivos. Tais parâmetros dizem respeito, inicialmente, à constituição da obra, que se dá como processo, não como objeto físico; estas obras/projetos/trabalhos dificilmente são propriedade de alguém, mas estão disponíveis, muitas vezes, na rede; o transporte e a montagem também abrangem outros procedimentos, muitas obras/projetos/trabalhos são transportadas em *pen-drives* ou DVDs, outras vezes, exigem telas de toque ou tecnologias que ainda não são disponibilizadas às instituições públicas da arte, especialmente no Brasil. E, na maioria das exposições, envolvendo arte digital, a montagem exige uma habilidade em esconder fios e cabos, bem como realizar testes com a tecnologia computacional; a mediação destas obras/projetos/trabalhos também exige um preparo técnico.

Assim, a maioria das instituições públicas não tem condições de manter-se atualizadas. Por isso, os grandes investidores do circuito da arte digital no Brasil, são institutos culturais de empresas particulares, que destinam seus impostos para exposição, manutenção e fomento da arte digital. Ou seja, se os tradicionais espaços expositivos brasileiros não atendem suas demandas, leis de incentivo à cultura, dão suporte para que as empresas privadas utilizem os eventos e espaços, abertos para a arte digital, como

estratégias comunicacionais, o que acaba fomentando um circuito expositivo ainda emergente. Assim, novos investimentos em espaços de exposição, centros tecnológicos, festivais, entre outros eventos em arte e tecnologia, conseguem construir um campo amadurecido nos anos 1980, internacionalmente, e a partir dos anos 1990, no Brasil.

Paul (2006), Rush (2006), Tribe e Jana (2007), Lieser (2010), entre outros autores, também apontam que os anos 1990 transformam-se efetivamente em um novo momento para a arte digital. “De repente, os computadores tornaram-se uma porta para uma comunidade internacional de artistas, críticos, curadores, colecionadores e outros entusiastas do meio artístico” (TRIBE e JANA, 2007, p. 11).

Os tradicionais espaços expositivos, agora também expandem sua atuação para o ciberespaço, assim, constroem-se museus e galerias virtuais capazes de expor a arte digital, mas são poucos os que disponibilizam e armazenam tal produção. Em 1995, o *Whitney Museum of American Art* é o primeiro museu a adquirir uma obra de *net art*. A obra é de Douglas Davis, *The World's First Collaborative Sentence* (1994)⁸¹. Mas, deve-se pensar que a *net art* não precisa estar em um museu ou alguma instituição tradicional para ser vista, qualquer um, com acesso à rede, pode interagir com estas obras/projetos/trabalhos. Porém, o FILE tem demonstrado que estar em um espaço físico amplia o circuito. Além disso, muitas vezes, os artistas precisam da legitimação que oferecem as instituições da arte, o que movimenta seu mercado.

Wolf Lieser (2010) demonstra como uma estratégia positiva a alternativa, encontrada por Olia Lialina⁸², uma das primeiras artistas que consegue vender seu trabalho de *web arte*, em que a comercialização acontece pela transferência do domínio da sua obra para o IP do comprador. Ao navegar pela página percebe-se que esta pertence a um colecionador. Mas este tipo de acontecimento ainda é bastante pontual.

Segundo Paul (2008), muitas obras adquiridas entre os anos 1980 e 1990 foram perdidas, e somente alguns museus e galerias preservam-nas conscientemente. Ainda não havia uma sistematização e ainda não há, na maioria das instituições, para a manutenção

⁸¹ Davis iniciava uma frase e de qualquer lugar, com acesso à internet, os usuários podiam ajudar a construir esta frase, acrescentando palavras. Disponível em <http://whitney.org/www/artport/collection/index.shtml> - acesso em 31/10/2011.

⁸² Mais sobre o trabalho da artista em <http://art.teleportacia.org/> - visita em 23/02/2011. Neste site encontra-se a primeira galeria virtual de *net.art*. *If you want to clean your screen*, de Olia Lialina foi vendida a um colecionador e encontra-se disponível em www.entropy8zuper.org/possession/olialia/olialia.htm - visita em 23/02/2011

deste material, devido às rápidas mudanças nas tecnologias empregadas nas obras/projetos/trabalhos, o que gera inclusive problemas de visualização e manutenção. Por mais que os museus adquiram as diferentes tecnologias, muitas correm o risco de não terem mais peças fabricadas ou condições de manutenção da própria tecnologia. Para evitar tais problemas já existem técnicas de preservação das máquinas ou métodos de emulação e migração, porém alguns não agradam os artistas, ou alteram demais a proposta da obra, outras só fazem sentido se expostas naquele meio original.

Também se deve pensar na relevância do ciberespaço⁸³ como parte do circuito da arte, tanto como produção, quanto exposição e disseminação, servindo não só à arte digital, mas às diversas produções contemporâneas. Pierre Lévy considera o ciberespaço como: “(...) o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores” (LÉVY, 2000, p.92). Segundo ele, aí se incluem os sistemas comunicacionais e as informações digitalizadas virtuais, sugerindo que o ciberespaço torne-se “(...) o principal canal de comunicação e suporte de memória da humanidade a partir do início do próximo século” (LÉVY, 2000, p.93).

Pode-se perceber o ciberespaço como um espaço de atualização, mas também de memória coletiva, no qual se tem uma extensão da função original dos museus, um espaço que serve como instrumento à arte, seja na produção, ou no circuito e espaços de exposição. Um espaço aberto que pode ser utilizado por museus tradicionais ou espaços que disponibilizam, comercializam, armazenam e preservam a arte digital⁸⁴.

Em texto escrito no ano de 1998, publicado pelo FILE em 2001, Dietz expõe algumas possibilidades desta rede comunicacional aos curadores e instituições artísticas. Ele afirma: “estou interessado em pelo menos considerar se e como a cultura digital pode afetar a

⁸³ Gilbertto Prado (2003) diz que para facilitar o entendimento do uso do ciberespaço no campo da arte, é possível fazer uma diferenciação: sites que utilizam o ciberespaço como espaço de divulgação/exposição e sites que vão além e utilizam o ciberespaço como espaço de criação/produção.

⁸⁴ O “*Rhizome.org*” desde 1996, apresenta-se como um espaço virtual capaz de promover a criação, apresentação, crítica e conservação de propostas que envolvam a arte que acontece no ciberespaço. O *Digital Art Museum (DAM)* é outro espaço de exposição virtual e disponibiliza obras que fazem parte da história da arte digital, envolvendo também uma galeria de arte digital e um prêmio de arte digital (ddaa). E, recentemente, a Adobe criou o *Adobe Museum of Digital Media (AMDAM)* um ambiente virtual projetado para receber exposições de arte digital, existindo somente no mundo virtual.

Disponível em <http://rhizome.org/> - visita em 14/02/2011

Disponível em <http://dam.org/> - visita em 19/04/2011

Disponível em <http://www.adobemuseum.com/> - visita em 19/04/2011

cultura dos museus de maneiras inesperadas – e talvez ‘irracionais’” (DIETZ In: PERISSINOTTO; BARRETO, 2010, p. 73).

A partir de exemplos citados por Dietz, é possível pensar a efemeridade de muitas obras e sites no ciberespaço, pois a maioria dos endereços analisados por ele, hoje, não estão mais disponíveis na *web*. No entanto, seu pensamento ajuda a compreender como o circuito expositivo pode utilizar os ambientes virtuais como criação/produção, disponibilização/divulgação, marketing/comercialização, bem como memória/preservação.

Alguns museus, galerias e artistas já descobriram o potencial do ciberespaço, que serve à diversidade de produções da arte contemporânea e de um modo especial à arte digital. Lúcia Leão (2005) cita alguns espaços e eventos que adquirem coleções e exibem obras em *net art*, desde a década de 1990. Entre eles museus como o *Guggenheim*⁸⁵, o Museu de Arte Moderna de São Francisco, o MASS MoCA (nos Estados Unidos), o *Whitney*, com seu portal de *net art*; galerias, como a *Walker Art Center* e a *Tate Gallery*, na Inglaterra; além de Bienais como a de São Paulo, a do *Whitney*, a Bienal de Veneza; e Documenta de Kassel. Esta última é citada por Leão como um marco, especialmente para a produção em *net art* em sua edição X, realizada em 1997.

Entre as diversas linguagens da produção digital, a *net art* parece encontrar menor resistência entre as tradicionais instituições. Talvez, entre outros motivos, isto se deve ao custo zero com transporte das obras/projetos/trabalhos, que é muito inferior ao custo com instalações multimidiáticas ou CAVES, por exemplo, as quais demandam custo e tempo diferenciado com montagens.

Dietz traz uma posição conveniente: “Nem Salvador nem anticristo, a tecnologia não pode dar aos museus um objetivo, mas os museus ignoram a realidade do virtual sob seu próprio risco” (DIETZ In: PERISSINOTTO; BARRETO, 2010, p. 94). Ou seja, não há como negar o ciberespaço e suas possibilidades, sem correr riscos. A tecnologia e os ambientes virtuais já invadiram a vida das pessoas, em suas tarefas mais simples, então porque não invadiriam o campo da arte? Produzir ou expor arte nesta era digital sem levar em consideração tais questões, é ignorar algumas possibilidades para o circuito artístico, como disseminar a produção. Às instituições, o risco pode ser ainda maior.

Todavia, é possível pensar que o ciberespaço não somente serve ao circuito expositivo, mas funciona como um circuito aberto, onde cada usuário pode expor, produzir,

⁸⁵ O Guggenheim realiza seu primeiro projeto para a web, em 1998 (SANTAELLA In: LEÃO, 2005).

comprar, vender, criticar, disseminar, valorizar ou manter a memória da arte, entre outras possibilidades. Enfim, aos espaços físicos ficam diversos desafios, que deverão ser superados nos próximos anos, entre eles: manter-se atualizados tecnologicamente; dispor de espaços adequados a esta produção, que levem em consideração a presença ativa do público e as necessidades técnicas e tecnológicas das obras/projetos/trabalhos; promover o treinamento de profissionais como mediadores, curadores, críticos e até mesmo produtores culturais, voltados às especificidades da arte digital; incentivar novos projetos curatoriais; dispor de políticas de incentivo para artistas e curadores; acompanhar as transformações sociais e culturais, entendendo os novos públicos que ocupam estes espaços; considerar as possibilidades do ciberespaço; e, sobretudo, estabelecer políticas de armazenamento, preservação e comercialização, adequadas à produção digital.

2.3 Os eventos e espaços da arte digital no circuito

A partir dos anos 1990, alguns dos espaços institucionalizados do circuito da arte começam a se adequar à arte digital. No entanto, percebe-se que eventos, exposições em centros culturais, universidades e novos espaços expositivos se fortalecem e promovem a sua legitimação, embora, muitas vezes, em “paralelo” às estruturas oficiais. Neste momento, interessa à pesquisa demonstrar a amplitude deste circuito paralelo, que realmente fomenta a produção em arte digital.

Em meados dos anos 1990, a arte ganha espaço também no circuito das redes, em exposições, eventos, ou na própria rede, com trabalhos que envolvem telepresença, teleobservação, teleintervenção, interfaces *wireless* e arte em ambientes virtuais colaborativos, interativos ou ainda imersivos. Além de experiências envolvendo arte transgênica, bioarte, vida artificial, robótica, entre outras, as quais ocupam um espaço considerável no circuito artístico (ARANTES, 2005).

O circuito da arte digital se articula, sobretudo, em centros tecnológicos, universidades e festivais, pois teve, e ainda tem dificuldade de se adequar aos tradicionais

circuitos de exposição. Lieser relembra o início do percurso da arte digital em seu circuito específico:

Os novos meios contavam com foros próprios nos quais era possível fazer contatos e receber informações. Entre os eventos mais importantes encontra-se, desde 1979, a *Ars Eletronica*, um festival dedicado à arte, à tecnologia e à sociedade. Celebra-se todos os outonos em Lins, Áustria. (LIESER, 2010, p.32).

*Ars Eletronica*⁸⁶ é um dos principais espaços de produção, discussão e exposição deste meio e conta ainda com um prêmio (*Prix Ars Eletronica*), desde 1987. Em 1996, ganha um espaço próprio para receber a arte digital, o *Ars Eletrônica Center*, um museu do futuro, situado em Linz.

Em 1988, entra para o circuito da arte o *Transmediale*⁸⁷, na Alemanha, um dos mais representativos eventos de arte digital, o qual engloba um prêmio para a produção em arte digital. Na Polônia, é fundado o *WRO Art Center*,⁸⁸ em 2008, fruto dos festivais *WRO*, que acontecem desde 1989 e a partir de 1995 transformam-se na *WRO Media Art Biennale*. Na Espanha, o Media Center MECAD⁸⁹ é fundado em 1998, como uma iniciativa da fundação FUNDIT.

E em 1989 é inaugurado o *ZKM*⁹⁰ Centro de Arte e Mídia, na Alemanha, um centro específico para atender as necessidades da produção. O ZKM disponibiliza, expõe e dá a manutenção necessária à arte digital, desde os anos 1960.

No ano de 1997, na Ásia, é fundado no Japão o *ICC (InterCommunication Center)*⁹¹, em Tóquio, um centro de intercomunicação, para a comemoração aos 100 anos da telefonia no Japão, unindo obras com o foco na comunicação e nas inovações tecnológicas mais recentes. Ainda no Japão outro Media Center é referência nas pesquisas em arte digital, o *IAMAS*⁹² (Instituto Avançado de Mídia e Ciência), desde 2001. O Japão também abriga o *YCAM Yamaguchi Center for Arts and Media*⁹³, um centro de arte e mídia inaugurado em 2003,

⁸⁶ Disponível em <http://www.aec.at/news/en/> - acesso em 13/11/2011

⁸⁷ Disponível em <http://www.transmediale.de/en/festival/all> - visita em 13/11/2011

⁸⁸ Disponível em <http://vernissage.tv/blog/2011/05/20/stelarc-at-wro-media-art-biennale-2011/> - acesso em 14/11/2011

⁸⁹ Disponível <http://www.mecad.org/home.php> - acesso em 13/11/2011

⁹⁰ O ZKM conta também com um Museu de Arte Contemporânea, inaugurado dez anos mais tarde e também um Museu de Mídia, um Instituto para Mídia Visual, uma Mideiateca, um Instituto de Música e Acústica, um Instituto de Mídia, Educação e Economia. Disponível em <http://www.zkm.de/> - acesso em 13/11/2011

⁹¹ Disponível em <http://www.ntticc.or.jp/About/index.html> - acesso em 14/11/2011

⁹² Disponível em <http://www.iamas.ac.jp/E/about.html> - acesso em 14/11/2011

⁹³ Disponível em <http://www.ycam.jp/en/> - acesso em 14/11/2011

neste espaço não apenas circula arte, como se produz arte. É no YCAM que acontece o *Japan Media Arts Festival* (1997-) ⁹⁴.

Ainda na Ásia, o *SIGGRAPH*⁹⁵ *Ásia Computer Festival* é referência mundial desde 2001. Também o *Clockenflap* acontece desde 2007, misturando arte, música e tecnologia, ambos em Hong Kong, na China. Já, na Austrália destaca-se, o festival *Electrofringe*⁹⁶ que está na 14ª edição, em 2011.

Neste período, em que se formam inúmeros centros tecnológicos, também se disseminam eventos de arte e tecnologia. O evento *ISEA* (*Inter-society for the Electronic Arts*⁹⁷), é um exemplo, este ocorre no formato de simpósio, a cada dois anos em um lugar diferente. Esta é uma maneira de democratizar a arte, descentralizando sua exposição. A *ISEA* é uma organização sem fins lucrativos que nasce na Holanda no ano 1990 e envolve universidades, centros culturais e profissionais que trabalham no campo da arte e tecnologia, realizando eventos em diversos países.

É imprescindível citar alguns festivais internacionais, descentralizados, o que colabora para pensar na rede, a qual mantém este circuito, com pontos em vários países. Entretanto, observa-se que a Europa é o grande centro dos festivais. Este continente abriga, entre outros, os seguintes: *Canarias Media Fest – Festival Internacional de Artes e Culturas Digitais de Grã-Canária*⁹⁸ (1989 -, Grã-Canária); *Artfutura*⁹⁹ (1990 -, Espanha), este festival tem expandido sua atuação também para a América, acontecendo no Chile e na Argentina; *Sonic Acts*¹⁰⁰ (1994 -, Amsterdã/Holanda); *Today's Art*¹⁰¹ (2002 -, Haia/Holanda); *PixelAche*¹⁰² (2002 -, Helsínquia/Finlândia); *AV Festival*, (2003 -, *NewcastleGateshead, Sunderland e Middlesbrough* - Reino Unido); *GamerZ*¹⁰³ (2004 -, *Aix en Provence* – França); *Les Transnumériques*¹⁰⁴ (2005 -, Bélgica), festival nômade, lançado em Bruxelas e organizado

⁹⁴ Disponível em <http://plaza.bunka.go.jp/english/> - acesso em 14/11/2011

⁹⁵ Disponível em <http://www.siggraph.org/asia2011/> - acesso em 13/11/2011

⁹⁶ Disponível em <http://electrofringe.net/2011/> - acesso em 13/11/2011

⁹⁷ Disponível em <http://www.isea-web.org/> - visita em 23/02/2011

⁹⁸ Disponível em

http://www.canariasmediafest.org/index.php?option=com_content&view=article&id=28&Itemid=36&lang=es - 13/11/2011

⁹⁹ Disponível em: <http://www.artfutura.org/> - acesso em 23/02/2011

¹⁰⁰ Disponível em <http://www.sonicacts.com/portal/> - acesso em 13/11/2011

¹⁰¹ Disponível em <http://todaysart.nl/portal/> - acesso em 13/11/2011

¹⁰² Disponível em <http://www.pixelache.ac/helsinki/> - acesso em 13/11/2011

¹⁰³ Disponível em <http://www.festival-gamerz.com/gamerz07/interface.html> - acesso em 13/11/2011

¹⁰⁴ Disponível em: <http://www.transnumeriques.be/> - acesso em 13/11/2011

pelo centro *Transcultures*; *FONLAD - Festival On Line de Artes Digitais*¹⁰⁵ (2005-, iniciativa em Portugal); *Urban Screens*¹⁰⁶ (2005 -), se origina em Berlin, Alemanha, mas já percorreu 18 países e mais de 35 cidades do mundo; *Athens Video Art Festival*¹⁰⁷, com espaço para web arte e animação (2005 - , Atenas - Grécia); *Oslo Screen Festival*¹⁰⁸, mais voltado a videoarte (2008 - , Noruega) e o *Némo Festival*¹⁰⁹ (2001 -, França), organizado pelo Arcadi.

Nas Américas acontecem os festivais *Elektra*¹¹⁰, (1999 -, Montreal, Canadá), *Spark Festival*, um festival de artes e música eletrônica¹¹¹ (2005 -, Minneapolis-EUA); *Boston Cyberarts Festival*¹¹² (1999 -, Boston -EUA); *Festival Transito_MX_*¹¹³ (2005 -, México), um festival de artes eletrônicas e vídeo; *404 Festival*¹¹⁴ (2004 -, Rosario -Argentina), que já aconteceu em 2007 na Bélgica, Áustria e Itália, em 2008 na Itália e Suíça, e em 2010 em Taiwan. Também na América, destaca-se o *SIGRaDI*¹¹⁵ (Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital) que realiza congressos desde 1997. No Brasil, ganham reconhecimento internacional, especialmente o *FILE* (2000 -) e o *Emoção Art.ficial, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural* (2002 -). A proposta não é citar todos, o que seria impossível devido à diversidade de festivais, mas sim, demonstrar a dimensão que ganham a partir dos anos 1990-2000.

Em relação à arte digital, neste período, começa a haver uma maior percepção também por parte das empresas que desenvolvem as tecnologias e de institutos culturais ligados à iniciativa privada, o que contribui para movimentar este circuito. Conforme Cauquelin:

(...) a arte nascida das tecnologias de comunicação segue seu caminho, mesmo fora da sociedade bem pensante. Ela encontra apoio entre os que tem interesse em seu desenvolvimento: os industriais, as grandes empresas internacionais de microeletrônica, os produtores de filmes, ou simplesmente os pesquisadores de informática. (CAUQUELIN, 2005, p. 158).

A virada do século traz a expectativa do fim de todos os tempos, mas dá início a um novo ciclo para a arte digital, uma era mais consistente, ainda que com muitos desafios.

¹⁰⁵ Disponível em http://www.fonlad.net/portugues/fonlad_story.html - acesso em 13/11/2011

¹⁰⁶ Disponível em: <http://www.urbanscreens.org/> - acesso em 13/11/2011

¹⁰⁷ Disponível em <http://www.athensvideoartfestival.gr/> - acesso em 13/11/2011

¹⁰⁸ Disponível em <http://www.screenfestival.no/2012/> - acesso em 14/11/2011

¹⁰⁹ Disponível em http://lab-au.com/events/2005_nemo-festival-2005/#/events/2005_nemo-festival-2005/ - acesso em 13/11/2011

¹¹⁰ Disponível em <http://www.elektrafestival.ca/> - acesso em 14/11/2011

¹¹¹ Disponível em <http://spark.umn.edu/> - acesso em 14/11/2011

¹¹² Disponível em <http://bostoncyberarts.org/> - acesso em 13/11/2011

¹¹³ Disponível em <http://transitiomx.net/es> - acesso em 13/11/2011

¹¹⁴ Disponível em <http://www.404festival.com/> - acesso em 14/11/2011

¹¹⁵ Disponível em <http://sigradiorg.uchilefau.cl/> - acesso em 14/11/2011

Porém, com um número cada vez mais expressivo de eventos e instituições culturais privadas apostando nesta produção, pronuncia-se um circuito emergente.

No Brasil, o Itaú Cultural é um exemplo do investimento das instituições culturais privadas na arte e tecnologia, atuando há mais de 20 anos em ações culturais. Ainda em 1997, o Itaú Cultural promove a exposição Arte e Tecnologia¹¹⁶, onde destaca alguns artistas e propõe uma discussão em torno da produção na área. A instituição, há anos, percebe a relevância da produção digital e fomenta sua promoção, o que se pode perceber em diversas exposições¹¹⁷. Anna Barros lembra que o Itaú é sede da *ISEA- CaihA-Star- Leonardo, "Invenção: pensando o próximo milênio"*¹¹⁸(1999), e afirma que este é “um dos mais importantes momentos da arte digital” (BARROS, 2011).

Uma das grandes características do Itaú Cultural é a difusão da arte e sua diversidade de linguagens, aproximando-a do público, além do incentivo à pesquisa e disponibilização de conteúdo artístico. Por meio do seu ambiente virtual, existe a possibilidade de entrar em contato com prêmios, informações artísticas, além de eventos como o *Emoção art.ficial, Bienal Internacional de Arte e Tecnologia*¹¹⁹, fundado em 2002.

O país está inserido no cenário artístico da tecnologia digital, com festivais de porte internacional como o FILE e com o apoio à arte e tecnologia, por meio de instituições como o Itaú Cultural, o Santander Cultural, o Oi Futuro, o MIS São Paulo (Museu da Imagem e do Som), o Paço das Artes, o ISM (Instituto Sérgio Motta), e, no Rio de Janeiro, a EAV Parque Lage¹²⁰, entre outros. Além de eventos, espaços culturais incentivam a produção no país.

Outra apoiadora da arte digital é a Empresa de Telecomunicação Oi, com seus espaços Oi Futuro Flamengo, que abriga o Museu das Telecomunicações, Oi Futuro Ipanema¹²¹, localizados no Rio de Janeiro. Em Belo Horizonte, o Oi Futuro e o Museu das Telecomunicações, fazem circular a arte digital. Todos, espaços culturais financiados pela

¹¹⁶ Disponível em http://www.itaucultural.org.br/arte_tecnologia/ - acesso em 15/11/2011

¹¹⁷ Entre elas *Memórias do Futuro* em homenagem aos 10 anos de arte e tecnologia no Itaú Cultural (2007), disponível em <http://www.itaucultural.org.br/memoriadofuturo/> - acesso em 21/10/2010; *Cinético Digital*, com curadoria de Monica Tavares e Suzete Venturelli (2005), disponível em http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2537- acesso em 21/10/2010; e *Game O que?* (2003), disponível em

http://www.itaucultural.org.br/gameoque/historia.cfm?&cd_pagina=2128&CFID=2695751&CFTOKEN=70302246&jsessionid=f230817e4e7a84d85244# - acesso em 21/10/2010

¹¹⁸ Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/invencao/ivenframe01.htm> - acesso em 15/11/2011

¹¹⁹ Disponível em <http://www.emocaoartificial.org.br/> - acesso em 14/11/2011

¹²⁰ Disponível em <http://www.eavparquelage.rj.gov.br/> - acesso em 21/12/2011

¹²¹ O Oi Futuro Ipanema tem uma galeria, com exposições constantes envolvendo arte contemporânea e arte digital e ainda cota com um Laboratório, o que incentiva a produção.

organização privada Oi, como uma maneira de garantir visibilidade e aproximação com o público, por meio de ações sócio-culturais.

O Oi Futuro Flamengo é um centro de cultura, tecnologia e inovação, que se torna referência internacional em arte contemporânea, conforme informações disponíveis em seu ambiente virtual¹²². O Museu das Telecomunicações faz parte do espaço do Oi Futuro Flamengo e está ligado à telefonia e a sua transformação tecnológica, resgatando os processos comunicacionais e suas transformações ao longo do tempo. No seu ambiente virtual, o usuário pode fazer uma visita virtual pelo museu.

O MIS¹²³, em São Paulo, é uma instituição mista, parceria entre instituições pública e privada. O MIS se reformula, por observar uma crescente necessidade de adaptação a um novo momento cultural e tecnológico, percebendo que precisa abranger linguagens híbridas ligadas à tecnologia. Mas deixa claro, no seu ambiente virtual, que dialoga com o novo, sem esquecer as produções passadas.

O MIS ainda conta com o LabMIS, um laboratório de incentivo e discussão em relação a produção em novas tecnologias. Em 2011, o MIS São Paulo passa por mudanças bastantes polêmicas¹²⁴, onde mudam-se as administrações conforme a conveniência da maré das políticas. E não só o MIS SP sente estas mudanças, como uma série de projetos que estão em andamento e são barrados pela administração que assume o governo a partir de 2010. Quem perde com isso é a cultura, a arte do país e, especialmente, o público, que talvez ainda nem tenha noção do quanto um Museu da Imagem e do Som representa para a inovação no contexto contemporâneo, onde se inclui a arte digital.

O Paço das Artes¹²⁵, em São Paulo, vem desde o final dos anos 1980 abrindo espaço para a arte multimídia. Ao focar na produção contemporânea, estabelecendo diálogo com o público jovem, o espaço fomenta a produção, crítica e curadoria nesta área, pela “Temporada de Projetos”. Assim como o MIS, o Paço das Artes é administrado pela Associação dos Amigos do Paço das Artes Francisco Matarazzo Sobrinho, uma organização social de cultura, vinculada à Secretaria de Cultura de São Paulo.

¹²² Informações disponíveis em <http://www.oifuturo.org.br/> visita em 06/08/2010

¹²³ Entre as exposições de destaque do MIS SP estão: o *Mobilefest* e o *Vivo Art Mov* e o *FILE*. Entre novembro de 2011 e janeiro de 2012 o MIS recebe a exposição *Game On*. Informações disponíveis em <http://www.mis-sp.org.br/> - acesso em 13/11/2011.

¹²⁴ No Canal Contemporâneo é possível acompanhar este processo e as discussões: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/brasa/archives/003591.html> - acesso em 01/11/2011

¹²⁵ Maiores informações em <http://www.pacodasartes.org.br/sobre.aspx> - visita em 23/02/2011

É importante destacar o *Simpósio Internacional de Arte Contemporânea*, promovido pelo Paço, o qual tem discutido o sistema da arte e realiza a 3ª edição, em 2009¹²⁶. E, entre as exposições mais questionadoras do circuito contemporâneo brasileiro, realizadas no Paço das Artes, embora não envolvam somente a arte digital, estão em especial duas: *Circuitos paralelos: retrospectiva Fred Forest (2006)*, com curadoria de Priscila Arantes, resgatando obras deste artista transgressor; e o projeto *I/Legítimo: dentro e fora do circuito (2008-2009)*¹²⁷, com curadoria de Priscila Arantes e Fernando Oliva, realizada em conjunto com o MIS SP, onde são questionados os processos de legitimação do sistema da arte, expondo produções que mesmo não se encontrando dentro do sistema, estabelecem relações.

O ISM¹²⁸ – Instituto Sérgio Motta – é outro espaço para pensar as questões da tecnologia e da inovação na arte e cultura voltadas às mídias digitais, por meio de prêmios, festivais, oficinas e debates que fomentam a arte e tecnologia. Este instituto mantém o Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, desde 2000, o qual está na 9ª edição, além do festival *Conexões Tecnológicas* e de um acervo disponível *on-line*, com a memória das telecomunicações.

A EAV Parque Lage é uma escola de artes visuais vinculada à Secretaria Estadual da Cultura do Rio de Janeiro e conta com o apoio da Associação de Amigos da Escola de Artes Visuais, e das organizações Oi Futuro e Deutsche Bank. Os projetos desenvolvidos pela EAV contam com intercâmbios, encontros com artistas e leilão, entre outros. A escola incentiva e dá suporte a um núcleo de Arte e Tecnologia, dedicado ao ensino, pesquisa e produção.

Algumas exposições, realizadas em centros culturais, merecem destaque no início do novo milênio, momento em que se pode observar uma descentralização. No ano de 2004, acontecem exposições em vários estados do país, como a *Hiper>Relações eletro/digitais*¹²⁹, no Santander Cultural, em Porto Alegre, com curadoria de Daniela Bousso e parceria do Instituto Sérgio Motta; a exposição *>=4D, Arte Computacional Interativa*, sob a direção de Tânica Fraga e curadoria de Wagner Barja e Malu Fragoso, no Centro Cultural Banco do Brasil, em Brasília. Neste momento, o Itaú Cultural, em São Paulo, exhibe a *Emoção Art.ficial*;

¹²⁶ Disponível em http://paco.ps2.com.br/notas/3siacpa_reconfiguracoesnosistemadaartecontemp.aspx - acesso em 13/11/2011

¹²⁷ Disponível em <http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/ilegitimo.aspx> - acesso em 13/11/2011

¹²⁸ O Instituto Sérgio Motta é uma organização independente do estado ou de partidos políticos. Disponível em <http://ism.org.br/> - acesso em 13/11/2011

¹²⁹ Disponível em <http://www.santandercultural.com.br/hiper/hotsite.html> - acesso em 13/11/2011

e o Sesc Pompéia, também em São Paulo, as exposições *“A foto Dissolvida”* e *“Zona de Ação”* (BEIGUELMAN, 2005).

A partir do ano 2000, também nascem vários eventos descentralizados no circuito brasileiro, muitos deles são promovidos pela captação de recursos, através das leis de incentivo à cultura. A Lei Rouanet¹³⁰ tem ajudado a tirar alguns projetos relacionados à arte e tecnologia digital do papel, mas as aprovações estão concentradas nas regiões Sudeste e Sul do país, onde há um maior preparo técnico para a elaboração de projetos culturais¹³¹. Todavia, mesmo existindo alguns editais, prêmios e eventos, as iniciativas públicas ainda são insuficientes, o que leva artistas, curadores, produtores culturais e instituições culturais à batalha pela execução de novas propostas neste campo.

Observando o ano 2011 como referência, é notável o quanto o circuito está em “curto”, pela quantidade de mostras, festivais ou exposições que tem acontecido. A descentralização da arte digital já está instituída, seja por ações de artistas e curadores, por incentivos públicos, ou com apoios culturais de organizações privadas, o que beneficia outras regiões e estados.

O Itaú Cultural faz seu acervo de arte e tecnologia circular. Na exposição *Arte Cibernética - Acervo de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural*, em 2011, é a vez dos gaúchos receberem a mostra na Usina do Gasômetro. E o Santander Cultural é palco do projeto *Agora/Ágora - Criação e transgressão em rede*, a exposição acontece entre o espaço físico do Santander Cultural e o ambiente virtual¹³².

O Pará recebe o primeiro *Salão Xumucuis de Arte Digital*, com patrocínio da Oi. No ambiente virtual¹³³ do evento, pode-se observar a lacuna que havia neste estado em relação a incentivos para a produção. Pernambuco recebe o *Festival Continuum – Festival de Arte e Tecnologia do Recife*¹³⁴, o qual, em 2012, promove a 3ª edição, com o patrocínio Funcultura.

¹³⁰ Informações sobre a Lei Rouanet. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2007/11/manualpronac.pdf> - visita em 21/01/2010

¹³¹ O FILE, conseguiu em 2010 a aprovação na Lei Rouanet para o Prêmio FILE PRIX LUX, patrocinado pela instituição bancária Santander.

¹³² Este pode ser acessado a partir deste link: <http://www.agora.art.br/> - acesso em 04/11/2011

¹³³ Disponível em: <http://xumucuis.files.wordpress.com/2011/09/novo-xumucuis.jpg> - acesso em 02/11/2011

¹³⁴ Disponível em <http://www.continuumfestival.com/continuum/> - acesso em 13/11/2011

Minas Gerais é palco do FAD¹³⁵, realizado a partir de leis de incentivo à cultura. Belo Horizonte também recebe o Festival Eletronika¹³⁶, um festival de novas tendências, que se une com o Vivo arte.mov.

Em Santa Catarina, acontece o *1º Itajaí Arte e Mídia: Festival de Performances Multimídia*. Um festival independente realizado pelo coletivo Terceira Margem, juntamente com Lima Produções Culturais, por meio de um edital do programa de apoio a eventos culturais comunitários, da Fundação Cultural de Itajaí e do Sesc local. Percebe-se, que mesmo, muitas vezes, sem grandes estruturas ou organizações, os eventos acontecem e acabam construindo um cenário promissor para a arte digital.

Há também os eventos promovidos pela ABCiber¹³⁷ (Associação Brasileira De Pesquisadores em Cibercultura), desde 2006. Este discute e mostra a produção envolvendo arte, comunicação, tecnologia, ciência, cultura, design e áreas afins, e em 2011, acontece em Florianópolis.

É notável o apoio das instituições privadas que apostam no potencial de eventos dedicados à produção, utilizando-os como estratégia de marketing¹³⁸, de lembrança de marca, associando suas marcas à inovação, criatividade, tecnologia e diversão, como é o caso do *Vivo art.mov*¹³⁹, um festival internacional de mídias móveis, que, no Brasil, acontece em São Paulo, Belém, Salvador, Belo Horizonte e Porto Alegre. O festival ainda conta com o prêmio *Mídias Locativas Vivo arte.mov* e com um laboratório (*LAB Móvel*), o qual seleciona artistas e curadores para projetos de residência artística entre Brasil e Holanda.

Empresas de outros segmentos, também tem investido na arte digital, como a 3M, em parceria com o Ministério da Cultura de São Paulo, na *Mostra 3M de Arte Digital*¹⁴⁰, que já está na 2ª edição. Nesta mostra a empresa 3M se posiciona como uma das mais inovadoras empresas do mundo, apostando na arte e tecnologia. Observa-se aí uma estratégia comunicacional, na busca pela legitimação da empresa perante seus públicos de

¹³⁵ FAD (Festival de Arte Digital) é um festival independente realizado por leis de incentivo à cultura desde 2007. O evento acontece em Belo Horizonte, Minas Gerais. Maiores informações sobre o evento em <http://www.festivaldeartedigital.com.br/> - visita em 18/02/2011

¹³⁶ Festival Eletronika. Disponível em <http://www.festivaleletronika.com.br/2011/> - acesso em 20/11/2011

¹³⁷ Disponível em http://abciber.org/ABCiber_Apresentacao_Memorial_Julho_2010.pdf - acesso em 04/11/2011

¹³⁸ Outro exemplo é o Mobilefest (desde 2006), um festival e um prêmio promovidos pela empresa de telefonia Claro. Maiores informações sobre o evento em <http://mobilefest.com.br/MobileFest/Home.fss> - visita em 18/02/2011.

¹³⁹ Disponível em <http://artemov.net/> - acesso em 14/11/2011

¹⁴⁰ Disponível em: <http://www.mostradeartedigital.com.br/2011/index.php> - acesso em 01/11/2011

interesse, por meio dos valores de inovação e criatividade, associados a eventos de arte digital. A Petrobrás, nesta mesma linha estratégica, patrocina o FAM¹⁴¹ (*Festival Internacional de Arte e Mídia*), em 2010, em Brasília, também pela Lei de Incentivo à Cultura.

Yara Guasque, em entrevista concedida à autora (Anexo C), inclui outras ações que movimentam o circuito, como festivais dedicados à arte *mobile*, feita por meio de celulares, GPS, *i-phones* e afins, além da “(...) intensificação dos workshops de programação, *circuit bending* e orientações do gênero *DIY*, os pontos de cultura digital, a peregrinação dos eventos a outros centros que não o eixo Rio-São Paulo; os simpósios e as exposições de games”. Mas, o que ela vê como mais relevante é o “prisma político” que tem aparecido neste circuito, o qual levanta questões desde os *softwares* livres, à sustentabilidade.

De norte a sul do Brasil, o circuito da arte digital se prolifera. A partir da descentralização e disseminação de eventos envolvendo esta produção, fica difícil apontar as principais mostras, festivais e exposições, na contemporaneidade, contudo alguns sites contribuem para disseminar e localizar o público, em meio a esta efervescência, como o ambiente virtual, *facebook* e *twitter* do Mapa das Artes¹⁴² e do Canal Contemporâneo¹⁴³. Estes, não tratam apenas de arte digital, mas de eventos do circuito da arte contemporânea no Brasil. A comunidade Cultura Digital¹⁴⁴ também serve como referência.

Entretanto, quem realmente tem abrigado artistas e promovido a pesquisa, são as universidades. Na ATA do Grupo de Tecnologia, assinada no Ministério da Cultura, é possível verificar uma descentralização e um incentivo vindo das universidades¹⁴⁵. É interessante analisar que as produções em arte digital tem como *ateliê*, na maioria das vezes, estas instituições de ensino superior. Tal fato contribui para a descentralização do circuito no país, pois, onde se produz também se discute e expõe. Há o desenvolvimento de pesquisa nesta área, conforme a ATA do GT, na região Sul (UFSM, UFRGS e UDESC), na região Sudeste (UFRJ, UNESP, USP, UNICAMP, FASM, UFMG, PUC MG), na Centro-Oeste (UFG, UNB) e Nordeste (UFRN, UFBA, UFPB/JP).

¹⁴¹ Disponível em: http://www.redefam.com.br/public/index.php?link=ler_noticia&id=27 – acesso em 01/11/2011

¹⁴² Disponível em <http://www.mapadasartes.com.br/> - acesso em 20/10/2011

¹⁴³ Disponível em http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/index.php - acesso em 20/10/2011

¹⁴⁴ Disponível em <http://culturadigital.br/> - acesso em 19/10/2011

¹⁴⁵ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/cnpc/wp-content/uploads/2009/10/ata-gt-arte-digital.pdf> - acesso em 01/11/2011

Suzete Venturelli demonstra a importância do vínculo com as universidades para a arte em contato com a ciência e tecnologia: “conquistamos, nas instituições, um novo espaço físico e intelectual para a experiência de caráter exploratório” (VENTURELLI, 2004, p. 72). Estas relações garantem a produção e também sua circulação, que se dá por meio dos eventos promovidos por estas instituições e incentivos, ampliando o circuito.

Anna Barros faz uma observação fundamental em relação ao papel das instituições de ensino superior e a arte digital: “nós artistas, se não estivermos ligados à pesquisas universitárias, padecemos pela realização de obras sem *softwares* necessários, sem incentivos financeiros”. E Yara Guasque, demonstra que é também preciso uma reformulação estrutural no currículo das artes, para que a arte digital e seus artistas possam ser independentes. Ela ainda afirma que o incentivo e os projetos de residências artísticas começam a existir, mas ainda há muito a ser feito.

A maioria das universidades brasileiras ainda não possui estrutura acadêmica em cursos universitários e de pós-graduação, para a arte digital. Isto leva, em 2004, à criação de um abaixo-assinado entregue ao Ministério da Cultura para se repensar a estrutura destes cursos¹⁴⁶.

Entre os eventos promovidos por intermédio das universidades, existem alguns bastante representativos, como o # ART¹⁴⁷, que em 2011 realiza a décima edição, na UNB. Este encontro acontece em Brasília e conta com a presença de artistas e teóricos consagrados nacional e internacionalmente, constituindo um espaço de discussão e apresentação das maiores novidades no campo da arte e tecnologia.

Também se verifica a realização de novos festivais como o FAT, realizado pela UFMS, no Mato Grosso do Sul¹⁴⁸ e em Natal, acontece o evento *10 Dimensões: Diálogos em rede, corpo, arte e tecnologia*¹⁴⁹, onde além dos debates, em paralelo, ocorre a Exposição de Arte

¹⁴⁶ SILVA, Cícero Inácio da. Arte digital uma cultura em processo de formação. Relatório da curadoria de arte digital. Disponível em <http://www.slideshare.net/Culturadigital/documento-do-eixo-arte-digital-2531604>. Acesso em 28/10/2011.

¹⁴⁷ # ART (Encontro Internacional de Arte e Tecnologia), em Brasília. O # ART conta com a coordenação geral da artista Suzete Venturelli - Maiores informações sobre o evento em <http://www.medialab.ufg.br/art/> - visita em 27/10/2011

¹⁴⁸ FAT (Festival de Arte e Tecnologia), em Campo Grande, Mato Grosso do Sul, que em 2011 realiza a 3ª edição. Maiores informações sobre o evento em http://www.ufms.br/DAC/arte_tecnologia/ - visita em 18/02/2011

¹⁴⁹ O evento é beneficiado pelo edital CAPES/MINC PROGRAMA PRÓ-CULTURA - Programa de Apoio ao Ensino e à Pesquisa Científica em Cultura, por intermédio das universidades UFRN, UFPB, IFRN e FAPERN, com o apoio da CAPES e Ministério da Cultura/MINC. Disponível em <http://www.cchla.ufrn.br/matizes/10d/> - acesso em 04/11/2011

e *Tecnologia 10ª Dimensão: Sistemas, Circuitos e Fluxos*. Este evento foi organizado por Fábio Fon, artista pesquisador e por Laurita Ricardo de Salles, atualmente. No Rio de Janeiro, a FAAP organiza a exposição *Tékhnē (2010)*, em comemoração aos 50 anos do MAB, com curadoria de Denise Mattar e Christine Mello.

No Rio Grande do Sul, o Simpósio de Arte Contemporânea, produzido pelo PPGART e pelo LABART (Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologia) vem ativando a cena artística local. No ano de 2010, o *V Simpósio de Arte Contemporânea* tem o tema *Poéticas Digitais* e propõe o debate com artistas e pesquisadores renomados, nacional e internacionalmente, apresentando três exposições. Entre os palestrantes: Paulo Bernardino (UAT, Portugal) e os brasileiros Gilberto Prado, Anna Barros, Maria Luiza Fragoso, Milton Sogabe, Sandra Rey, Cleomar Rocha, Edgar Franco, Fábio Fon, Bia Medeiros, Tânia Fraga, Suzete Venturelli, Karla Brunet e Marcelo Gobato. Alguns destes artistas também participam da exposição *Poéticas Digitais*, com curadoria de Nara Cristina Santos e obras/projetos/trabalhos envolvendo o sistema computacional.

Ainda, a exposição *Mestres 2010*, com a curadoria de Nara Cristina Santos, evidencia a produção dos alunos de mestrado do PPGART. Na exposição, obras de arte contemporânea, em diversas linguagens: pintura, fotografia, vídeo, instalações, e registros de uma performance com a interação do público pelo ciberespaço.

A terceira exposição do evento, conta com a pesquisa dos alunos de graduação e pós-graduação, do curso de Artes Visuais e do mestrado da UFSM. *Diálogos Digitais* tem a curadoria de Débora Aita Gasparetto, Greice Antolini Silveira e Henrique Telles Neto, mestrandos na linha de pesquisa Arte e Tecnologia (PPGART). Esta exposição conta com obras/projetos/trabalhos de arte digital, além de vídeo digital e vídeo-instalação, entre os artistas, Anelise Witt, Carlos Donaduzzi e Thomas Townsend, Kauê Gindri, Fernando Codevilla, Marianna Stumpp e Odete Calderan.

Contudo, mesmo havendo um número cada vez mais expressivo de iniciativas e eventos no âmbito nacional, o incentivo à arte digital ainda caminha lentamente. Muitos artistas tem projetos que não saem do papel, quando a questão é investimento. É certo que no Brasil se discute, se pensa, se produz arte digital, com a mesma seriedade que em outros locais da América, Europa ou Ásia, mas, diferente deles, o Brasil ainda não tem uma cultura de financiamento e incentivo fortemente estabelecida.

2.3.1. O fomento ao circuito expositivo da arte digital no Brasil

No Fórum da Cultura Digital Brasileira (2009), Cícero Inácio da Silva aponta uma preocupação, a qual faz parte do contexto desta pesquisa, ao evidenciar que faltam “aparelhos culturais estáveis”, ou seja, museus e espaços expositivos capazes de manter acervos, sistematizar e compreender a produção digital. Neste fórum é previsto sistematizar a criação de seções de arte digital em museus do país, trabalhando com as questões de conservação, arquivologia, museologia, bem como a formulação de circuitos para a arte digital. Estas discussões estão em processo e, em dezembro de 2011, acontece a 3ª edição do Fórum da Cultura Digital no País, agora denominado *Festival Internacional Cultura Digital Br*¹⁵⁰, no MAM Rio, com o patrocínio da Petrobrás. Este evento discute as políticas de inserção da cultura e da arte digital no circuito brasileiro, por meio de projetos e debates.

No entanto, parece que o Ministério da Cultura Brasileiro vem percebendo o crescimento de tal produção artística e, por consequência, tem buscado adotar políticas de incentivo a ela¹⁵¹. Uma das ações a serem realizadas até o ano 2013 diz respeito à abertura de um espaço para a arte digital, oferecendo apoio para os artistas que trabalham neste cenário. Porém, este incentivo é pouco expressivo, muito se discute e pouco se faz, especialmente quando os interesses políticos alteram as pessoas envolvidas no planejamento, encaminhamento e execução de recursos para a área, o que se dá a cada eleição, onde são modificados também os processos e preferências pessoais em cada campo.

Mas, o incentivo à arte digital também vem se ampliando por meio de editais¹⁵², que financiam eventos ou produções, movimentando o circuito. Entre os principais editais públicos estão os do MinC¹⁵³, da FUNARTE¹⁵⁴ e do IBRAM¹⁵⁵, porém poucos são específicos

¹⁵⁰ *Festival Internacional Cultura Digital Br*. Disponível em <http://culturadigital.org.br/o-festival/> - acesso em 19/02/2012

¹⁵¹ Conforme dados disponíveis em <http://culturadigital.br/setorialartedigital/2010/03/04/a-cultura-e-arte-digital-no-plano-nacional-de-cultura/> - acesso em 28/10/2011

¹⁵² Para ficar por dentro dos editais que estão fomentando a área, indica-se um site bastante completo: <http://www.culturaemercado.com.br/editais/page/2/> - acesso em 11/02/2012

¹⁵³ Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/site/categoria/editais-ministerio-da-cultura/> - acesso em 11/02/2012

¹⁵⁴ Disponível em: <http://www.funarte.gov.br/editais/> - acesso em 11/02/2012

às artes digitais. A EAV Parque Lage¹⁵⁶, no Rio de Janeiro, tem aberto editais de incentivo cultural, com programas de aprofundamento a pesquisadores em artes visuais por meio de convocatórias; bem como o Paço das Artes¹⁵⁷, em São Paulo, com sua temporada de projetos e o MIS SP¹⁵⁸, por meio de editais de residência para o LABMIS.

Ainda, a maioria das prefeituras municipais e câmaras de vereadores abrem editais para exposições em artes visuais, nos seus espaços públicos de exposição, como, por exemplo, a Câmara de Porto Alegre¹⁵⁹ ou a Prefeitura de Santa Maria¹⁶⁰, por meio do MASM. Nestas oportunidades, muitas vezes, embora que os artistas, curadores e produtores culturais, direcionem os projetos para a produção em arte digital, deparam-se com editais rigorosos quanto às produções, priorizando as tradicionais esculturas, pinturas ou fotografias.

Organizações sem fins lucrativos ou associações também oportunizam o desenvolvimento do circuito artístico, como a Associação Riograndense de Artes Plásticas Francisco Lisboa, em Porto Alegre. A Chico Lisboa¹⁶¹ oferece oportunidade de exposição por meio de editais, a cada ano, mas também não são específicos à arte digital, sim à arte contemporânea de um modo geral.

Outros editais, mais específicos, ficam por conta de organizações privadas, as quais investem no marketing cultural e, por meio de leis de incentivo à cultura, tem oferecido um campo mais rico em editais para a arte digital, em troca de incentivos fiscais. Entre estas organizações destacam-se as empresas de telefonia como a Oi¹⁶², com editais de patrocínio cultural, por intermédio do Oi Futuro; a Telefonia¹⁶³, com editais específicos para a arte e tecnologia e a Vivo, por meio do Vivo Lab¹⁶⁴ e do Vivo Art Mov, um programa de residência para artistas. Também as organizações financeiras como o Itaú, com o Rumos Itaú

¹⁵⁵ Instituto Brasileiro de Museus. Disponível em: <http://www.museus.gov.br/category/premios-editais-e-concursos/> - acesso em 11/02/2012

¹⁵⁶ Disponível em: <http://www.eavparquelage.rj.gov.br/eavText.asp?sMenu=ENSI&sSume=PPROG&sText=257> - acesso em 14/02/2012

¹⁵⁷ Disponível em: <http://www.pacodasartes.org.br/temporada-de-projetos/2012.aspx> - acesso em 11/02/2012

¹⁵⁸ Disponível em: <http://www.mis-sp.org.br/sele%C3%A7%C3%A3o-e-editais> - acesso em 11/02/2012

¹⁵⁹ Disponível em: <http://www.camarapoa.rs.gov.br/> - acesso em 11/02/2012

¹⁶⁰ Disponível em: <http://museudeartedesantamaria.blogspot.com/2011/11/masm-abre-periodo-para-artistas.html> - acesso em 11/02/2012

¹⁶¹ Disponível em <http://chicolisboa.com.br/category/agenda/> - acesso em 11/02/2012

¹⁶² Disponível em: <http://www.oifuturo.org.br/cultura/patrocinius/> - acesso em 11/02/2012

¹⁶³ Disponível em: <http://blog.fundacaotelefonica.org.br/?p=1492> - acesso em 11/02/2012

¹⁶⁴ Disponível em <http://www.vivolab.com.br/#> - acesso em 11/02/2012

Cultural¹⁶⁵; o Santander¹⁶⁶, com o patrocínio de projetos culturais, mas sem abertura de edital; o Banco do Brasil por meio do CCBB¹⁶⁷ e a Caixa¹⁶⁸, pelo Caixa Cultural¹⁶⁹, embora a abrangência não seja apenas em arte digital. E ainda, a Petrobrás¹⁷⁰ tem sido uma das maiores financiadoras da cultura brasileira, com editais no campo da arte contemporânea e da cultura digital.

Em 2009, já se comenta um aumento significativo no investimento na arte digital, por parte de organizações privadas que a financiam, por meio das contribuições de imposto de renda, que é destinado ao marketing cultural. Os eventos de arte digital funcionam como estratégias comunicacionais de tais organizações, porém acabam fomentando o circuito expositivo particular desta produção. Marcello Dantas, curador, diz em entrevista à Folha¹⁷¹: "As corporações gostam do novo, querem falar com o jovem, por isso tem muito apoio para isso". Como os eventos atraem grande público, proporcionando, muitas vezes, um fascínio tecnológico, é natural que as organizações privadas queiram associar suas marcas a eles. No entanto, a mesma matéria aponta um descontentamento por parte dos pesquisadores e profissionais, envolvidos diretamente com a arte digital, onde buscam editais que contemplem, especificamente, a produção.

Ana Carla Reis (2007) trata da economia da cultura na contemporaneidade e aponta que a partir da década de 1980, o marketing cultural ganha destaque e investimento entre as empresas, mas, no Brasil, o investimento começa na década seguinte. Ela define os objetivos de uma empresa ao financiar o Marketing Cultural: "(...) associação de imagem, promoção do conhecimento da marca (*awareness*), ação de marketing interno e recursos humanos (endomarketing, treinamento, promoção da criatividade), atração ou retenção de talentos" (REIS, 2007, p. 87). Ela ainda explica o financiamento da arte neste contexto do marketing cultural, a partir de relações entre produção e consumo, tratando de museus, aparelhos culturais e mercados da arte.

¹⁶⁵ Disponível em: <http://rumositaucultural.wordpress.com/> - acesso em 11/02/2012

¹⁶⁶ Disponível em: <http://www.santander.com.br/portal/wps/script/templates/GCMRequest.do?page=6842> - acesso em 11/02/2012

¹⁶⁷ Disponível em <http://www.bb.com.br/docs/pub/voce/dwn/EditProjCulturBB2011.pdf> - acesso em 11/02/2012

¹⁶⁸ Disponível em <http://www.caixacultural.com.br/html/index.html> - acesso em 11/02/2012

¹⁶⁹ Disponível em <http://www.caixacultural.com.br/html/index.html> - acesso em 11/02/2012

¹⁷⁰ Disponível em <http://www.hotsitespetrobras.com.br/ppc/> - acesso em 11/02/2012

¹⁷¹ Folha de São Paulo. File começa nesta terça diante do auge financeiro da arte-tecnologia. Silas Martí. Publicado em 28/07/2009. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u601334.shtml> - acesso em 13/02/2012

Reis (2007) evidencia que no Brasil, o financiamento público dos museus é insuficiente para manter ou transformar tais instituições. Conforme ela: "os museus tem, obviamente, uma função maior do que sua estrutura física e necessitam de verbas compatíveis para poder desempenhá-la" (REIS, 2007, p. 119). Ou seja, ainda não existem políticas públicas suficientes para dar conta de um problema tão complexo. Em um contexto brasileiro, percebe-se que as tradicionais instituições públicas legitimadoras da arte, tornam-se obsoletas em relação à arte digital, seja pela falta de infraestrutura técnica, incentivos, ou profissionais qualificados para atender as demandas da produção, o que abre espaço para que organizações privadas assumam o papel de financiadoras, disseminadoras e legitimadoras da arte.

Entretanto, é notável um crescente público interessado em festivais e eventos que envolvem a arte digital. A Bienal Internacional do Itaú Cultural, *Emoção Art.ficial*, traz alguns dados que demonstram o acesso à produção, até a quarta edição, recebe mais de 400 mil visitantes¹⁷². O FILE, como pode ser visto em entrevista (ANEXO A), apresenta um acesso impressionante, mais de 600 mil visitantes, apenas nos espaços fechados. Contrastam-se estes dados representativos com a pesquisa feita pela Fecomércio-RJ, em um estudo sobre o perfil do consumo de cultura no Brasil¹⁷³, onde revela que somente 4% dos brasileiros visitam alguma exposição de arte (escultura, quadro ou fotografia) em 2009. Quando os dados se referem aos jovens brasileiros¹⁷⁴, o número cresce para 9% na mesma categoria, mas caem se comparados ao ano 2007, onde apresenta 15% de visitas.

A pesquisa da Fecomércio-RJ¹⁷⁵, no ano de 2011, aponta que os brasileiros diminuíram seus hábitos culturais no decorrer deste ano. Se em 2010, 53% da população frequenta, pelo menos uma atividade cultural, em 2011, são apenas 45% da população. Em 2010, 8% dos brasileiros frequenta exposições de arte, enquanto em 2011, o número cai para 7%.

¹⁷² "Mais de 400 mil pessoas já foram tocadas por emoções artificiais. Esse é o numero de visitantes das quatro edições anteriores da Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural. Desde 2002, as mostras não só exibem, mas também ajudam a fazer a história da arte do nosso tempo". (extraído do site: <http://www.emocaoartificial.org.br/> - acesso em 06/08/2010)

¹⁷³ Perfil de Consumo de Cultura no Brasil. Disponível em <http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura2009.ppt#1099,1,Slide 1> – acesso em 20/01/2011

¹⁷⁴ Perfil de Consumo de Cultura do Jovem Brasileiro. Disponível em http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura_Jovensevolução.ppt – acesso em 20/01/2011

¹⁷⁵ Disponível em <http://www.fecomercio-rj.org.br> – acesso em 19/02/2012

Em relação ao acesso à arte, outros dados se sobressaem, disponíveis no Ministério da Cultura,¹⁷⁶ onde se verifica que até 2008, mais de 90% dos municípios brasileiros não possuem museus ou espaços culturais, ainda 92% dos brasileiros nunca visitaram um museu e 93,4% deles nunca foram a uma exposição de arte. Em 2006, o IPEA (Instituto de Pesquisas Econômica Aplicada) publica um artigo¹⁷⁷, no qual relata a situação que os museus brasileiros se encontram: a falta de público, recursos e profissionais qualificados.

A partir da análise destes dados, percebe-se que há uma procura significativa e crescente pela produção em arte digital, quando relacionada aos tradicionais museus e exposições artísticas. Isto exige uma nova política cultural, que permita acolher e fomentar a produção, além de proporcionar o contato com o público e investir em profissionais especializados para atender as necessidades da produção.

Na análise do circuito da arte digital, ainda é possível verificar praticamente a “inexistência” de um mercado para a produção. Este assunto é apontado brevemente, nesta pesquisa, pois a questão é extremamente complexa. Mas, percebe-se que é preciso desenvolver uma estrutura de mercado para a arte digital dentro do mercado da arte contemporânea, pois este ainda não está preparado para as especificidades da produção digital. Em entrevista publicada pela Folha de São Paulo, em 2006, Couchot afirma que a arte digital ainda está à margem da arte contemporânea. Ele constata isto a partir de uma série de fatores:

Não há crítica e ela não é vendida. Não se encontra esse tipo de arte em galerias, exceção feita a raríssimos casos. Quando os críticos de arte tradicional falam da arte digital, normalmente é para dizer que a interação invalida aquilo como arte. Esse tipo de trabalho exige novos críticos e novos organizadores. O sistema de legitimação da arte contemporânea, da arte tradicional, não funciona com a digital¹⁷⁸.

Em função desta constatação, de que o circuito da arte contemporânea não se abre à arte digital, se verifica que não há um mercado. No entanto, o Brasil já vem discutindo estas questões de mercado, bem como de circuito. Em 2002, o Instituto Sérgio Motta proporciona um fórum de debates sobre produção, difusão e mercado das novas mídias.

¹⁷⁶ Diálogos Culturais. Pesquisa disponível em http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/10/dialogos_culturais.pdf - visita em 20/01/2011

¹⁷⁷ Museus a beira de um ataque de nervos. Desafios do Desenvolvimento Edição Julho de 2006, por Sucena Shkrada Resk. Disponível em <http://desafios2.ipea.gov.br/desafios/edicoes/33/artigo46951-1.php> - visita em 20/01/2011

¹⁷⁸ Entrevista de Couchot à Adriana Ferreira da Silva, disponível em Mercado de arte não está pronto para era digital, diz especialista. <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u62541.shtml>. Visita em 05/01/2011

Neste debate, a galerista Márcia Fortes, da Galeria Fortes Vilaça, ao pensar como o mercado da arte, principalmente as galerias e colecionadores veem a arte e tecnologia, argumenta que ainda há um encantamento pela tecnologia, que às vezes cega o olhar. Assim afirma: “o colecionador, ou o próprio curador, ainda se sente inseguro. Temos que ter um olhar aguçado, uma peneira fina para acreditar na nossa percepção” (FORTES In: BOUSSO, 2002, p. 78). Talvez, esta insegurança apontada pela galerista esteja ajustada ao perfil que não é o do "consumidor" da arte digital, pois este pensamento ainda é muito tradicionalista.

Conforme o debate, já é possível verificar um novo perfil de comprador e também de colecionador. Inclusive, é preciso pensar na inserção dos artistas que trabalham com a arte digital não só no mercado, mas no circuito, pois estando neste circuito é gerada uma visibilidade maior, o que pode ocasionar a sua inserção no mercado. Sobre isto, Daniela Bousso argumenta:

Não é mercado. É circuito. É algo que já vem da própria configuração de crítica mesmo. Da mesma forma que um *ready-made* não era entendido como obra de arte quando Duchamp o formulou. Levou um tempo de assimilação para que fosse considerado arte. (BOUSSO, 2002, p. 96).

Seguindo a discussão sobre a inserção dos artistas neste circuito, então Márcia Fortes argumenta que existem dois circuitos: o institucional e o comercial de galerias, que segundo ela, pode ocorrer nas duas vias. Assim, afirma: “Eu não acredito que o artista que esteja indo para a instituição não queira ter o seu trabalho também em uma galeria” (FORTES In: BOUSSO, 2002, p. 97). Em 2011, o Instituto Sergio Motta abre novamente espaço para discutir o circuito no *Fórum A&T - Perspectivas Críticas em Arte e Tecnologia*, ou seja, verifica-se que está se organizando um diálogo entre as partes: galerias, críticos e artistas.

A exposição *Galeria Expandida*¹⁷⁹ é bastante comentada em 2010, por levar para o espaço comercial da arte, obras feitas com as mídias digitais, obras efêmeras. Esta é realizada na Luciana Brito Galeria, com curadoria de Christine Mello e todas as obras expostas estão à venda. A exposição pensa os circuitos da arte e da mídia, questionando o papel da galeria em relação à produção envolvendo as mídias, não só digitais, mas comunicacionais.

¹⁷⁹ No texto curatorial Christine Mello demonstra o que representa esta exposição: “Significa o gesto de se inserir no espaço econômico e público do tecido institucional, procurando agir como um dispositivo relacional entre o espaço da galeria e o espaço das mensagens comunicacionais. Busca, com isso, abrigar discussões sobre os paradoxos, os conflitos, as dificuldades, as impossibilidades, as dúvidas, as negociações, as analogias e os diálogos existentes entre um e outro campo de ação.” *Galeria Expandida*. Disponível em http://galeriaexpandida.files.wordpress.com/2010/04/catalogo_final.pdf - acesso em 22/11/2011

A *sp-arte*¹⁸⁰, maior feira de galerias do Brasil, acontece em maio de 2011 e conta com um espaço de exposição que engloba arte digital, com o nome “projetos especiais”, porém isto não significa que esta tenha sido comercializada no local. Em relação à obra de Raquel Kogan, exposta na feira, ela conta um fato que demonstra o despreparo dos monitores desta feira em relação a obras de arte digital: “Uma monitora que apresentava a feira ao público deu de cara com a minha obra e simplesmente não disse nada. Olhou, passou reto e seguiu com as explicações”¹⁸¹. Percebe-se também nas feiras de arte contemporânea, por mais que recebam obras em arte digital, que ainda existe um despreparo para atender esta produção.

Em novembro de 2011, acontece a *1ª Feira de Arte Contemporânea Parte*¹⁸², com foco no público jovem. A feira reúne 22 galerias brasileiras, com obras de até R\$ 15.000,00, o que torna a arte acessível ao público médio, contudo na descrição do evento estão à venda somente quadros, fotografias e objetos de arte. Nem mesmo as novas feiras estão atentas ou sabem lidar com a arte digital.

Contudo, a arte digital faz parte da produção contemporânea e é justo que haja um espaço neste campo. Isto passa justamente por esta articulação dos artistas junto às galerias, espaços institucionalizados e redes comunicacionais. Defende-se que o artista deve discutir e lutar por este lugar no mercado das artes e esta inserção deve se dar de maneira natural. Porém, muitos artistas parecem não ter esta preocupação com o mercado, muitos alegam que a arte digital não é para ser vendida, é para ser de livre acesso.

Enfim, por meio desta pesquisa, pode-se observar como o circuito próprio da arte digital, se organiza rapidamente, mas também que o investimento direto do governo e o mercado andam a passos lentos. Assim, a próxima etapa, é verificar como se dá o circuito da arte digital no FILE, o evento de maior destaque no Brasil. Neste momento, busca-se verificar como ele se articula em relação a espaços de exposição, *in-loco* e virtuais, observando qual é a relação com o público, artista e obras/projetos/trabalhos. E, ainda, pensar a contribuição do evento para inserir artistas de várias partes do mundo no contexto brasileiro e também oportunizar o crescimento de muitos artistas brasileiros, promovendo este intercâmbio.

¹⁸⁰ *sp-arte*. Disponível em <http://sp-arte.com> – acesso em 22/11/2011

¹⁸¹ Raquel Kogan em entrevista à folha de São Paulo. Jornal Folha de São Paulo. Cibernéticos lutam para se consolidar como arte contemporânea. Bruno Huberman e Kátia Lessa. São Paulo. Publicado em 18/07/2011. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/944155-ciberneticos-lutam-para-se-consolidar-como-arte-contemporanea.shtml> - acesso em 13/02/2012

¹⁸² Feira Parte. Disponível em <http://www.feiraparte.com.br/> - 17/11/2011

CAPÍTULO 03 – O CIRCUITO DA ARTE DIGITAL NO FILE

Quanto mais Alice corre mais ela aparece imóvel, dizia Lewis Carroll. Cultura paradoxal? Onde só poderíamos expressá-la com oximoros tais como: reacionário-revolucionário; conservadores-progressistas; vanguarda-tradicional? Ou por outro lado, a potencialização das redes virtuais levam a um aumento tão grande da complexidade que só restaria a nós a Cultura da Entropia Máxima, onde todas as manifestações culturais seriam equiprováveis? Estamos talvez entre uma coisa e outra no interstício de múltiplas perspectivas, onde antigas instituições e antigas pragmáticas não conseguem mais expressar e nem detectar as atuais manifestações culturais e não basta ligá-las às redes mundiais numa aparência de mobilismo, há que se mudar também as estratégias e a mentalidade. Nesse sentido é que os festivais, por serem acontecimentos de grande mobilidade, por terem uma performance flexível e veloz, podem, na atual circunstância colaborar grandemente com a eclosão cultural e estética que acontece principalmente nas redes virtuais espalhadas pelo mundo, portanto ser um veículo mundial de conexão destes acontecimentos digitais e tecnológicos¹⁸³.

3.1 O circuito de exposição do FILE

Este sub-capítulo dedica-se a discutir o circuito da arte digital no FILE, entendendo como este festival atua em relação à produção digital, no circuito das artes. Assim, por meio de experiências nos espaços expositivos *in loco* (FILE SP 2010 e FILE POA 2011) e na visita aos ambientes virtuais do evento, observam-se as estratégias e o desenvolvimento do FILE. Isto, a fim de levantar questões para realizar uma reflexão teórica e crítica junto ao circuito da arte digital no campo da arte contemporânea.

No histórico do FILE, disponibilizado por Paula Perissinotto, pode-se ter noção da quantidade crescente de público que o evento vem ganhando. Se no 1º ano o MIS SP recebe 2.502 visitas, no 12º ano, o público, apenas da galeria do SESI, chega a 55.000 pessoas. E, analisando a circulação de pessoas pelo FILE PAI, o número chega a 3.137.098, em 10 dias.

Tanto cresce o número de visitantes, ou público em potencial, como aumenta o incentivo, e os apoios culturais. Conforme Paula é a partir de 2004, que o evento ganha o

¹⁸³ Ricardo Barreto e Paula Perissinotto. Conceito - FILE Festival internacional de linguagem eletrônica. Texto escrito em 2001. Disponível em <http://www.file.org.br/file2001a/test.html> - acesso em 15/11/2011

SESI SP como primeiro patrocinador, porém ela afirma que os patrocínios não se dão a longo prazo, o que interfere no planejamento das edições seguintes.

Torna-se necessário entender como o festival, no espaço destes anos vem se afirmando. Ao contextualizar o FILE, Paula Perissinotto, em entrevista a Santos (2009), relembra que quando o evento inicia, a proposta é apresentar trabalhos relacionados à internet, mas com o passar do tempo, outros desafios vão tomando proporções maiores, enquanto a internet torna-se mais “familiar”. Então, aponta que a montagem das exposições começa a ganhar novas dimensões. Paula relata uma atualização constante, em busca de modos diferenciados de exibição, devido à diversidade de pesquisas envolvendo arte, ciência, tecnologia e comunicação.

Anna Barros, em entrevista à autora, ajuda a contextualizar esta trajetória: “Em 2000 tem início o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Paula Perissinotto e Ricardo Barreto montam o festival no MIS, São Paulo, com muita coragem e quase do nada.” (BARROS, 2011). A partir deste momento, o festival ganha notoriedade nos espaços físicos e nos ambientes virtuais. E, desde já, estabelece como compromisso manter um arquivo virtual com todas as propostas artísticas nele expostas.

Em 2001 o festival começa a ser itinerante, cuja descentralização inicia por Curitiba, onde é recebido pela Cinemateca, uma fundação cultural. Mas, mantém sempre uma edição em São Paulo, a qual é o grande centro do FILE. E, neste ano, repete-se no MIS SP. De 2002 a 2005, o evento acontece somente em São Paulo. Nas edições 2002 e 2003, é realizado no Paço das Artes. A partir de 2004, tem a maior parte de suas atrações concentradas no Espaço Cultural do Sesi Paulista e Centro Cultural da FIESP Ruth Cardoso, nos espaços da galeria de arte do Sesi, do teatro e do mezanino.

Em 2006, invade o Rio de Janeiro, e em 2008 promove um circuito entre São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre. A partir de 2006, o Oi Futuro Flamengo acolhe o evento no Rio de Janeiro. Todas as edições do FILE Rio (de 2006 a 2011), acontecem no Centro Cultural Oi Futuro Flamengo e, em 2010, também no Oi Futuro Ipanema. Mas em 2009 e 2011, o MAM RJ (Museu de arte Moderna do Rio de Janeiro) também recebe o FILE Hipersônica, um segmento do evento. No Rio Grande do Sul, o Santander Cultural abriga-o, em 2008 e em 2011, em Porto Alegre. O registro de todas as edições está disponível em seu ambiente virtual.

Em relação a tal descentralização, Paula argumenta que:

(...) a descentralização é característica básica de uma estrutura rizomática. O FILE cresce a partir de conexões sinápticas que ocorrem a partir das experiências alcançadas e uma estratégia de laboratório constante que tem como compromisso a inovação e a criatividade. (PERISSINOTTO, 2011).

Também, em relação a este caráter descentralizador do evento, ela, em entrevista a Santos, afirma: “Levar esta diversidade de obras para outras cidades do Brasil nos permite perceber ainda mais o potencial da contribuição sócio-cultural que objetivamos com o FILE (estimular e promover a produção cultural na área da arte, ciência e tecnologia)” (PERISSINOTTO in: SANTOS, 2009, p. 27). Pode-se dizer que estas descentralizações, as quais ocorrem nos eventos de arte contemporânea, e ganham força nos eventos de arte digital, como no próprio FILE, dialogam com esta sociedade em rede, estabelecendo-se como uma tendência.

Assim, pode-se pensar no FILE como um espaço democrático, responsável por fomentar, disseminar e legitimar a produção digital. Contribuindo, desta maneira, para construir a história da arte digital de seu tempo, organizando sua própria rede e promovendo o encontro e discussão entre artistas, pesquisadores, obras/projetos/trabalhos e público.

Cada edição ainda procura trazer novidades, todas documentadas e arquivadas pelos *websites* e *hotsites* (Anexo E). Em 2001 o diferencial é o fato de poder acontecer em outra cidade, Curitiba, contribuindo para a descentralização e democratização da arte digital. Nesta 2ª edição, o FILE já apresenta categorias inovadoras como os webfilmes, instalações envolvendo teleconferência, projetos em robótica e realidade virtual, e ainda, ambientes multiusuários.

E, em 2002, na 3ª edição, já é considerado:

(...) o mais importante evento digital na América Latina e um dos maiores eventos, *on line*, do mundo que expõe arte digital e adquiriu credibilidade mundial suficiente para fazermos do Brasil um lugar que exponha e discuta a cultura digital em todas as suas facetas¹⁸⁴.

Esta exposição conta com trabalhos de artistas já consagrados como os brasileiros: Anna Barros, Yara Guasque, Guto Nóbrega, Lúcia Leão, Luisa Paraguai Donati, Diana Domingues, Carlos Fadon Vicente, Suzete Venturelli, Giselle Beiguelman, Artur Matuck,

¹⁸⁴ O FILE 2002. Disponível em <http://www.file.org.br/filemeio/trabalho.htm>, visita em 23 de dezembro de 2010

entre outros, de renome internacional. E, a partir desta edição, organiza paralelamente o FILE Symposium¹⁸⁵, um espaço para a troca entre artistas e pesquisadores. Este “mini-evento” acontece em todas as edições seguintes.

A partir de 2003, inaugura-se o FILE Hipersônica, um espaço para quem trabalha com a música eletrônica, mesclando som e música, interatividade, vídeo, performance, em um festival que acontece paralelamente ao FILE. Yara Guasque (2011) considera o Hipersônica como o “viés mais importante do FILE”, e também aponta a introdução dos games no universo da arte, a partir deste festival, no Brasil.

O ano de lançamento do FILE GAMES é 2004, como uma aposta em um fenômeno cultural, produtor de uma nova mentalidade, que passa a fazer parte das pesquisas dos artistas e do repertório dos teóricos¹⁸⁶. Ao trazer os games para o campo das artes, o FILE permite pensá-los não apenas como entretenimento. Ainda neste ano, um ônibus, a “Navesônica”, com artistas e música eletrônica, circula por São Paulo como parte da programação da 2ª edição do FILE Hipersônica. Também se destacam nesta edição a Hiper-Cinematividade,¹⁸⁷ a sessão FILE Panoramas¹⁸⁸, bem como a homenagem ao artista multimídia Renato Cohen. Esta exposição apresenta o trabalho de 350 artistas de mais de 30 países.

Em 2005, iniciam-se as investidas por pontos alternativos da urbe, como o metrô da cidade de São Paulo, na ação FILE METRÔ, com a obra do grupo espanhol IDADES¹⁸⁹. Outra atração é o FILE Nômade, com o projeto *Transfers*, de Matt Roberts (EUA), que acontece dentro de um táxi, nas ruas de São Paulo. A proposta, neste instante, é conectar mundos físicos e virtuais, chegando cada vez mais perto do público. Já, no espaço *in loco*, diversas salas abrigam as variedades do festival: sala Interação Digital, apresentando 19 instalações; sala Hiper cinematividade; sala Hipersônica; sala Games e sala Arquivos, com as

¹⁸⁵ Anterior a ele são realizadas palestras, nas edições 2000 e 2001. A grande diferença é que o Symposium começa a reunir pesquisadores e seus objetos de pesquisa, em palestras, workshops, performances e apresentação de trabalhos. Este passa a acontecer de certo modo como um festival paralelo, vinculado ao FILE.

¹⁸⁶ Com base no texto disponível em: <http://www.file.org.br/file2004press/portugues/home.htm> - acesso em 04/11/2011

¹⁸⁷ Projetos envolvendo cinema interativo.

¹⁸⁸ Também conhecidos como VR Photography ou Immersive Potography – ambientes em que se pode ter uma visão 360º, normalmente com a interface de mouses ou teclados.

¹⁸⁹ O grupo IDADES é composto por: Antonio Urquijo de Simon, Jordi Puig Vilà, Daniel Desiderio Páez Castillo, Carolina Padilla Villarraga, Philip Morris _ Espanha. Informação disponível em <http://www.file.org.br/file2005/> visita em 03/01/2011

obras/projetos/trabalhos expostas nas outras cinco edições. Ainda em 2005, é acrescentado um “evento especial” com obras exibidas *no Japan Media Arts Festival*.

Em 2006, o evento conta com obras/projetos/trabalhos nas seguintes categorias: FILE Media Art, FILE Games, FILE Poetry¹⁹⁰, sala Panoramas, sala de Hiper-Cinematividade, sala Arquivos, além de instalações interativas e do FILE Hipersônica. Junto à sala Hipersônica destacam-se o FILE Performance e o FILE C-D (Cine-Documenta), este, traz vídeos-documentários digitais relacionados à cultura eletrônica; o FILE Symposium também acontece paralelamente às mostras.

No Rio de Janeiro, a primeira edição do FILE Hipersônica, acontece em 2007, no MAM, e acrescenta-se a categoria Hipersônica Screening. Esta edição do Hipersônica tem o patrocínio da Petrobrás. Em São Paulo, na edição 2007, o FILE expõe: *net art*, vídeo-instalações, trabalhos interativos, games, performances robóticas, trabalhos de hipermídia, ações telemáticas, inteligência artificial, cinemáticas interativas, realidades expandidas, a nova cultura de interface e imaterialidades tangíveis¹⁹¹.

A partir de 2008, proliferam-se os ambientes virtuais do FILE, são seis *websites* para tratar de cada parte do evento (ANEXO E). Em 2008 as grandes novidades são o FILE Inovação¹⁹² e o FILE Labo¹⁹³. Enquanto o festival cria um circuito, cada vez mais representativo, percebe a falta de incentivo para a produção e a pesquisa em arte e tecnologia no país, pois a maioria das obras/projetos/trabalhos é produzida fora do Brasil, por isso lança o FILE Labo. Este é um espaço físico, no SESI Vila Leopoldina, para abrigar e fomentar a produção no país, mas baseado em modelos que já deram certo em outros centros de arte digital.

¹⁹⁰ Um festival que relaciona a poesia e a máquina, “onde as pessoas poderão ver, ler e interagir com as novas experiências poéticas, a partir de diversas poesias digitais”. Informações disponíveis em <http://www.file.org.br/file2006press/frame.html> - acesso em 04/11/2011

¹⁹¹ Informações disponíveis em http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=435&id=1 – acesso em 17/11/2011

¹⁹² Um espaço que tenta unir arte, ciência e economia, no intuito de promover a “criatividade e inovação aberta”, tal ambiente conta com cinco instalações de inventores brasileiros. Disponível em <http://www.file.org.br/file2008press/port/sao/innovation.html> - acesso em 05/11/2011

¹⁹³ "FILE-Labo tem como alvo a troca cultural e tecnológica, através de residências e intercâmbios entre a comunidade internacional e nacional, inserindo sua produção num contexto globalizado de pesquisa e de desenvolvimento compatível com a mentalidade tecno-contemporânea." Disponível em http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=468&a2=468&id=1 – acesso em 17/11/2011

Ainda na descrição do evento, em 2008, o release disponibilizado à imprensa, apresenta a clara diversidade do FILE. Isto contribui para acreditar que realmente há neste festival, diferentes facetas para o circuito expositivo da arte digital, representadas por diversos festivais em um só:

O FILE, dada a diversidade da cultura digital, é um festival que aninha vários festivais, um festival com vários festivais que ocorrem simultaneamente e que este ano se constitui de: festival de arte eletrônica, festival de games, festival de cinema digital, festival de cinema documental, festival de música eletrônica, festival de inovações, festival de grafites eletrônicos. Além disso, o FILE possui um symposium internacional, um arquivo com mais de dois mil trabalhos e um laboratório para a produção e desenvolvimento de novos trabalhos, o FILE Labo¹⁹⁴.

Ainda em 2008, em São Paulo, inaugura-se o FILE Cinema Digital, com alta definição. Isto gera a temática do evento nesta edição: *FILE 2008 Milhões de Pixels*, o que é possibilitado pela tecnologia dos projetores Sony 4k, os quais geram 8 milhões de pixels por frame. Esta edição também conta com os Grafites Eletrônicos do Grupo *Graffiti Research Lab* e o FILE C-D (Cine-Documenta).

O *FILE 10 - NURBS PROTO 4KT*, em 2009, realiza a primeira transmissão transcontinental (Brasil, Japão e Estados Unidos) em 4K, de um longa metragem. O vídeo é do brasileiro Beto Souza, *"Enquanto a Noite Não Chega"*. Atrações como Panoramas e Sala Hipercinematividade, por exemplo, dão espaço às novas produções e tendências do circuito da arte digital. Nesta edição, se dá visibilidade para as CAVES, e é inaugurado o espaço FILE Maquinema, com filmes construídos em realidades virtuais. No mesmo ano, acontece a 2ª edição do FILE Inovação, expondo produções tecnológicas feitas no Brasil, e o FILE Labo começa a fazer parte do espaço de exposição do FILE, por meio de workshops com artistas e pesquisadores da área. No Rio de Janeiro, também em 2005, o FILE Hipersônica vem com a tendência 8 Bit, música eletrônica e games e acontece a 1ª edição do FILE GAMES RJ.

A 11ª edição do FILE, em 2010, ocorre no Centro Cultural da FIESP Ruth Cardoso, em São Paulo. Mas, nesta oportunidade, expande sua atuação como maneira de aproximar-se do público e participar da vida cosmopolita da cidade, por meio da arte digital. Além do espaço expositivo físico e do espaço virtual, agora é possível acessar as obras e interagir com algumas na rua e em outros onze endereços físicos. Além do tradicional FILE, outras atrações acontecem simultaneamente, o FILE PAI e o FILE Prix Lux.

¹⁹⁴ Disponível em <http://www.file.org.br/file2008press/port/sao/press.html> - acesso em 03/01/2011

O FILE PAI, expande-se para vários pontos da Avenida Paulista, principal centro econômico de São Paulo, com obras/projetos/trabalhos espalhados pelas livrarias FNAC e Cultura, por estações do metrô (Consolação, Trianon-Masp e Brigadeiro) e ainda pelo Instituto Cervantes e espaço livre do MASP. Outra característica que se sobressai, a partir do FILE PAI é a relação da arte digital com os espaços públicos, o que também tem sido uma tendência.

Evidentemente, não são novidades as manifestações artísticas que saem dos tradicionais espaços de exposição, e ganham as ruas ou lugares inusitados. A *Land Art*, nas décadas de 1960/1970, é somente um dos exemplos. BRITES (2002) coloca os espaços urbano e institucionalizado em reflexão, constatando que as possibilidades de expor arte em espaços públicos e regulamentados por encomenda institucional, patrocinados por instituições privadas, através de fundos públicos, tem aumentado. Assim, como aumentam o número de intervenções urbanas quase invisíveis, muitas vezes, criticando o sistema da arte, outras, buscando uma aproximação maior com o público. Brites acredita que: "hoje a arte no espaço urbano, tem como função deslocar o olhar, de requerer um tipo de atenção sobre as coisas que normalmente não se vê ou que não se vê mais" (BRITES, 2002, p. 11).

Contudo, quando se trata de uma arte feita com as tecnologias digitais, parece que está na surpresa, no caráter do entretenimento e da curiosidade que estas produções geram um diferencial e uma aproximação com os pedestres, pois estes acabam interagindo, colocando suas marcas nas obras/projetos/trabalhos. E o próprio texto de Barreto, que descreve o FILE PAI, no site e no catálogo do evento, prevê no ambiente público um espaço ainda pouco explorado e de grande aceitação, pois ele observa um desejo comunitário de produzir seus próprios conteúdos, o que se desenvolve por intermédio dos computadores e celulares. E ainda conclui:

Nas artes digitais não há distinção, no seu uso, entre o aprender e o fruir-interagir. Isto garante o retorno do público, do grande público, fora das elites, ao mundo das artes, em um volume nunca visto e que só pode ser trabalhado de forma mais eficaz no mundo contemporâneo com estratégias públicas de interação digital. (BARRETO, Ricardo. ARTE PÚBLICA INTERATIVA (PAI)¹⁹⁵.

Provavelmente, o espaço público não deva ser trabalhado apenas com meios digitais, porém, a proposta de promover a interatividade com o público dialoga com as constatações de Henry Jenkins (2009), sobre a cultura participativa. Se o público participa na produção de

¹⁹⁵ Disponível em <http://www.filepai.org/sobre.aspx> - acesso em 04/12/2010

conteúdo, certamente tem necessidade de participar efetivamente na arte. Este é um aspecto fundamental para todas as manifestações da arte contemporânea, porém a arte digital tem como característica a interatividade e só se aprende ou sensibiliza, quando se participa.

Assim, através de obras como *SMSligshot* (Figura 14 e Figura 15), cujos artistas são do Reino Unido, do grupo *VR/Urban*: Patrick Tobias Fischer, Christian Zöllner, Thilo Hoffmann e Sebastian Piatza, percebe-se que a arte digital parece confortável neste espaço da cidade. Eles preenchem a Avenida Paulista com uma arte interativa sensível, onde mensagens enviadas pelo dispositivo móvel são arremessadas como imagens digitais por meio de um “bodoque” nas paredes dos prédios, e o conteúdo é disponibilizado pelos transeuntes interatores.



Figura 14 – *SMSligshot* - grupo *VR/Urban*



Figura 15 – *SMSligshot* - grupo *VR/Urban*

A manifestação é considerada pelo grupo uma intervenção digital, e tem como característica, a mistura entre a realidade virtual e o espaço físico. O processo funciona assim: você digita sua mensagem no aparelho e logo após arremessa como se fosse um “bodoque” e a imagem com seu texto é projetada na rua. Como resultado, tem-se o questionamento da utilização do espaço público de maneira multimidiática, produzindo conteúdos específicos.

O FILE é inovador, em 2010, ainda quando utiliza um ônibus que circula por toda a Avenida Paulista para divulgar o festival. Esta intervenção pública estende-se ao MASP, que recebe *Infinito ao cubo*, obra de Rejane Cantoni e Leonardo Crescente, o que garante o acesso do público participante do festival ao espaço livre do museu, resultando até na formação de fila para entrar no cubo. Mesmo que a obra não seja feita com a tecnologia digital traz princípios de interação, virtualidade e imersão. Pois, é constituída de um cubo, de 3x3x3 metros, espelhado por dentro e por fora, e dotado de molas, as quais permitem que o volume se movimente quando o público entra no cubo, proporcionando a sensação de imersão em imagens infinitamente espelhadas.

Ainda neste ano, é viabilizado pelo Santander Cultural o FILE Prix Lux, um prêmio internacional. Mais uma maneira de democratização da arte vinculada ao FILE, onde a escolha dos premiados passa por uma avaliação popular descentralizada. Esta acontece nas unidades do Santander Cultural de Porto Alegre e Recife, bem como, no SESI São Paulo e Casa Laura Alvim, no Rio de Janeiro. Porém, apenas uma obra é selecionada pelo público, entre as finalistas, as demais são avaliadas e selecionadas por uma comissão julgadora.

Eventos do porte do FILE contribuem para motivar os artistas locais e internacionais a investir nestas produções, principalmente pela visibilidade e pelos incentivos financeiros das premiações. O prêmio, pela primeira vez em dinheiro, foi subsidiado pelo Santander Cultural, por meio da Lei Rouanet, de incentivo à Cultura.

Para a instituição Santander Cultural, esta é uma maneira de ganhar visibilidade e provocar uma imagem positiva perante o público, gerando retorno em lembrança de marca. E, principalmente, quem sai ganhando com este incentivo, além do artista e das instituições, é o público, que entra em contato com a pluralidade da produção vinculada à arte digital.

Na edição SP 2010, também se verificam, pelo menos, oito categorias dentro do mesmo evento: FILE Prix Lux, FILE PAI, FILE Games, FILE Nômade, FILE Maquinema, FILE Documenta, FILE Hipersônica e FILE Symposium. E, ainda o compõem, em SP 2010, espaços como FILE Instalações, FILE Mídia Arte e workshops. Já, as edições FILE RJ 2010 e FILE POA 2011, contam com obras/projetos/trabalhos premiados no FILE Prix Lux 2010, além de instalações interativas, Maquinema, FILE Animação, FILE Games e FILE Symposium.

O FILE SP 2011 vem com as novidades do FILE Anima + e também com a 1ª edição do FILE Tablets. O FILE Anima + tem a parceria dos festivais *SIGGRAPH*, *SICAF*¹⁹⁶ e *Japan Media Arts*, o que promove a ideia de circulação e sintonia do FILE com alguns dos maiores festivais do mundo. E o próprio FILE já integrou outros eventos, como em 2007, quando vai para a África, na *Bienal Trienal de Luanda* (Angola), levando obras expostas no FILE RJ 2006; em 2008, onde o FILE Games participa da 3ª edição do *Festival della Creatività*, em Firenze, Itália; neste mesmo ano é incluído na rota do mapa do mundo da arte midiática pelo *Japan Media Arts*. Em 2009, é a Índia que conta com a participação do FILE, na 4ª edição do *Festival Carnival of e-Creativity*¹⁹⁷, e Rotterdam, neste mesmo ano, recebe os games e instalações interativas do FILE no *Nederlands Fotomuseum*¹⁹⁸.

Em São Paulo, mantém o FILE PAI, agora na 2ª edição, já o FILE Prix Lux fica na expectativa de acontecer em 2012. Deve-se destacar que o FILE Prix Lux¹⁹⁹ e o FILE Labo acontecem conforme a disponibilidade dos patrocínios conseguidos, o que acaba prejudicando o evento e também os artistas. No Rio de Janeiro, o FILE 2011 recebe a 2ª edição do FILE Games e o FILE Hipersônica.

Todas estas iniciativas, promovidas pelo FILE, dão realmente a noção de circuito para o festival, onde ele gera uma série de ações, em vários pontos físicos e também virtuais, ampliando o conceito de arte digital, na utilização de novos meios, tecnologias e práticas. E, é neste circuito, com vida própria, que a produção consegue circular, utilizando diferentes maneiras de disseminação, descentralização, democratização e acesso, o que se pode observar a partir do FILE. Em relação à democratização e ao acesso é importante destacar que a entrada ao FILE é gratuita, isto permite o acesso ao ambiente expositivo, independente do poder aquisitivo. Ou seja, diminuem as barreiras para conhecer a arte digital. Este também é, certamente, um diferencial do evento.

É fundamental destacar a percepção dos artistas entrevistados sobre o FILE atualmente. Anna Barros entende que "a arte interativa conduz ao perigo de propiciar algo mais vazio de conteúdos, em favor da diversão" (BARROS, 2011). Mais adiante acrescenta que "o FILE tem sido extremamente importante no circuito artístico brasileiro, de várias

¹⁹⁶ Disponível em <http://www.sicaf.org/2011/index.jsp> - acesso em 05/11/2011

¹⁹⁷ Disponível em <http://carnival-of-ecreativity.com/> - acesso em 05/11/2011

¹⁹⁸ Disponível em <http://www.brazilcontemporary.nl/en/#contemporary-beeldcultuur> – acesso em 05/11/2011

¹⁹⁹ Até o fechamento desta dissertação, nas inscrições abertas para o FILE 2012, não constam as categorias FILE Prix Lux, nem há menção ao FILE Labo.

maneiras, e com características inusitadas: não paga seus artistas, não dá dinheiro para fazer a obra, e tem artistas interessados vindos do mundo todo" (BARROS, 2011). E ainda, "com sua expansão, o FILE incorre em problemas inevitáveis, a saída para o mundo pode ditar modas, sempre algo a ser combatido em arte. Entretanto, é melhor ditar do que sofrer influências" (BARROS, 2011).

Yara Guasque reconhece a imensa contribuição do FILE para o circuito da arte digital, mas faz uma crítica: "acabou focando ao longo dos anos mais a produção internacional, e discutindo menos a nacional, e abrindo para projetos que se justificam mais como entretenimento" (GUASQUE, 2011). E Guto Nóbrega (Anexo D) faz sua crítica em relação ao modo de expor as obras/projetos/trabalhos, em festivais como o FILE:

A questão quanto a festivais dessa natureza é que, me parece, ainda se estruturam em modos de visibilidade e experiência artística conforme modelos de um paradigma anterior. Ainda lidamos com as questões da espacialidade, temporalidade, experiência estética, como se estas se mantivessem inócuas as contaminações pelos modos de subjetivação fomentados segundo as possibilidades tecnológicas de nosso tempo. Ainda tratamos dos espaços expositivos como estanques para uma experiência compartimentada, muitas das vezes isoladas do contexto maior da exibição. (NÓBREGA, 2011).

Assim, após conhecer um pouco do FILE nesta jornada de mais de 10 anos de existência, entendendo seus pontos positivos e também suas carências, busca-se considerar algumas questões levantadas pelos artistas entrevistados e discutir os espaços expositivos, ciberespaço e especificidades da arte digital, por meio de experiências no evento. Assim, as obras expostas em algumas edições do FILE, servem de ponto de referência.

3.1.1 Os espaços *in loco* da arte digital no FILE

É relevante destacar que a arte digital parece ter conseguido conquistar um circuito legitimador independente e democrático, ainda mais coerente que o circuito desenvolvido pelos espaços expositivos da arte contemporânea, os quais, conforme Belting seguem os moldes dos tradicionais museus, embora caminhem para uma libertação. Sobre os museus de arte contemporânea ele afirma:

Há muito tempo eles se tornaram galerias de arte com oferta atual e palcos alternados do atomizado cenário artístico, mas que se encontram, contudo, sob a falsa obrigação de inventariar todo o seu acervo e canonizá-lo para a história oficial

da arte, servindo desse modo também ao mercado de arte, que é sempre dependente desse papel do museu. (BELTING, 2006, p. 164).

Já, o circuito da arte digital, embora tenha muitas semelhanças com o circuito da arte contemporânea, o que faz sentido, logo que é parte desta, necessita, muitas vezes, abandonar a tradição. Isto ocorre, porque os papéis que cada agente ou instituição desempenham na arte digital precisam ser reformulados, reorientados para esta produção, em função de suas particularidades.

Estas reorientações iniciam pelo espaço expositivo, o FILE, que, assim como a maioria dos festivais brasileiros, acontece em centros culturais e não em tradicionais museus. Na primeira edição, no MIS SP, o espaço expositivo *in loco* é organizado da seguinte maneira: um ambiente “redondo” com 22 computadores que permitem acessar obras *on* e *off-line*, salas com projeções interativas e um espaço para performances. Na (Figura 16) pode-se observar o ambiente com os computadores e algumas projeções.



Figura 16 - Espaço expositivo FILE 2000 MIS SP

Paula Perissinotto comenta a dificuldade em fazer as pessoas perceberem que as obras feitas para ambientes digitais também deveriam estar em um museu. Neste ponto, os idealizadores do FILE conseguem demonstrar a abrangência e circulação que tais obras/projetos/trabalhos ganham ao entrar em um espaço físico de exposição.

É importante fazer um parêntese para pensar este espaço de exposição, pois não é qualquer instituição, que tem capacidade de receber um evento como este. Mesmo que muitos museus estejam se inserindo na era digital, se reconfigurando, são raros os museus

brasileiros que conseguem suprir as necessidades que obras em arte digital exigem para sua exposição.

O MIS SP, por exemplo, é o primeiro museu público a se recontextualizar para receber “a arte do século 21”²⁰⁰. Assim, é possível associar este espaço expositivo do MIS SP, que acolhe a primeira edição do FILE, com a citação de Christiane Paul:

A nova artemídia parece requerer um espaço de informações ‘vivo’, distribuído, que esteja aberto à interferência artística – um espaço para troca, criação colaborativa e apresentação que seja transparente e flexível. Este último certamente não descreve a estrutura de um típico museu de hoje, e a fim de fazer um acordo com a arte das novas mídias, as instituições precisam desenvolver abordagens alternativas para apresentação, coleção, documentação e preservação. (PAUL in: DOMINGUES, 2009, p. 339).

Se os tradicionais museus ainda não estão preparados, instituições repensadas, como o MIS SP, conseguem ter esta flexibilidade que Paul destaca. Outras instituições brasileiras também tem potencial para receber as obras digitais e eventos como o FILE. O Centro Cultural da FIESP Ruth Cardoso, por exemplo, tem sido o grande parceiro do evento em São Paulo, ou o Santander Cultural, em Porto Alegre, ou ainda o Oi Futuro e o MAM, que o recebem no Rio de Janeiro.

No entanto, é consenso entre os artistas entrevistados e também para a idealizadora do evento, que a maioria dos espaços expositivos tradicionais não atendem as demandas da arte digital. Segundo Anna Barros:

Expor arte e tecnologia no Brasil é muito difícil, mesmo nas ocasiões especiais de festivais que lhe são dedicados. A maioria dos museus não tem uma arquitetura adequada para isso, com pé direito baixo e sem estrutura própria para abrigar câmaras, *datashows*, etc. necessários à exibição de trabalhos. (BARROS, 2011).

A artista ainda cita a falta de recursos para locar equipamentos, sendo que a maioria dos espaços de exposição não os dispõe. Ela também compartilha o problema da conservação das obras/projetos/trabalhos digitais, onde, muitas, exigem *hardwares* em evolução. Assim como Anna, Yara Guasque demonstra que os atuais espaços expositivos não atendem as necessidades da arte digital, e aponta que talvez o espaço para a arte digital seja mais o espaço coletivo, público, do que o espaço museológico. Dentro desta perspectiva o FILE consegue articular estes dois momentos o da exposição nos espaços museológicos, mas também a exposição pública.

²⁰⁰ Disponível em <http://www.mis-sp.org.br/sobreomis> - acesso em 27/12/2010

Guto Nóbrega percebe que “há de se repensar os espaços”, ele acredita que muitas vezes eles não são aproveitados, que não existe conexão entre os gerenciadores destes espaços e as obras. “Meu argumento é que se pensarmos o espaço pelo ponto de vista das obras e processos de invenção, ou melhor, de forma conjugada, o espaço pode ser libertador ao processo criativo e vice-versa” (Nóbrega, 2011).

Paula Perissinoto, do ponto de vista da curadoria, percebe que o problema da infraestrutura dos espaços de exposição, está relacionado ao incentivo à arte digital:

O Brasil evoluiu muito no que tange a produção de obras nacionais no âmbito da arte e tecnologia, mas ainda está muito aquém das produções europeias (Áustria, Alemanha, Inglaterra, Holanda, Finlândia, Espanha), Asiática (Japão, Coreia e China) e dos EUA, Canadá, México, Austrália. Todos estes países já incorporaram a arte e tecnologia em seus currículos acadêmicos, criaram sistemas de financiamentos e, portanto acentuaram a suas produções com mais propriedade. No Brasil o artista tem que se virar e fica tudo muito difícil. (PERISSINOTTO, 2011)

Os espaços expositivos do FILE tem acolhido artistas nacionais e internacionais, estando preparados para solucionar as demandas e particularidades da produção, porém sempre com o apoio de instituições parceiras. Mas, ao ser perguntada sobre a construção de um espaço específico físico para acolher o FILE, Paula, diz que este não é um objetivo do evento, mas critica a falta de apoio estatal direto. Ela argumenta que em qualquer outro país, um evento do porte do FILE e com a capacidade de armazenamento para todas as obras ali já expostas, construindo um dos maiores arquivos de arte digital do mundo, um apoio direto do governo aconteceria.

Cabe, ainda, demonstrar o espaço expositivo do Santander Cultural, sede da edição POA 2011 (Figura 17). Já na entrada, o público se depara com uma obra barulhenta²⁰¹, típica dos eventos de arte digital, que lhe conferem o caráter entretenimento. Além desta obra, todo o aparato tecnológico que uma exposição como esta exige, computadores, telas, projetores, teclados e câmeras, estas, quase invisíveis.

²⁰¹ A obra referida é *Regress*, um vídeo degenerativo, de Bjorn Erik Haugen (da Noruega).

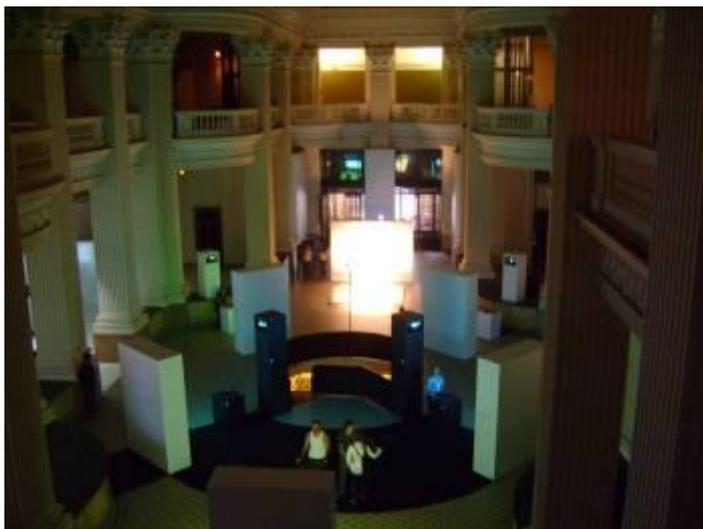


Figura 17 – Espaço Expositivo FILE POA 2011, Santander Cultural

Ao centro, como se pode observar pela foto, cinco obras fazem parte do FILE Games, dispostas de modo a permitir a circulação do público. À esquerda, abaixo dos pilares, instalações interativas, três telas com o espaço FILE Animação, que conta com uma tela especialmente para exibir animações que participaram do *SIGGRAPH*. Ao fundo, em cada lado, espaços escuros, com uma instalação em cada ambiente. No corredor que as separa, a sessão FILE Maquinema, e à direita, abaixo dos pilares, mais algumas instalações interativas. No espaço expositivo, há uma equipe de mediadores treinados para dar suporte aos visitantes, o que se acredita ser imprescindível em uma mostra de arte digital. Estes mediadores ajudam a completar o caminho obra digital/recepção.

A recepção, neste ambiente expositivo, ocorre de maneira ativa, o que se verifica a partir de obras que requerem a presença corporal, o toque, os movimentos e a sensibilidade, mediados pelo sistema computacional, algo que é típico de eventos envolvendo arte digital. Na introdução de *No interior do Cubo Branco*, Thomas McEvilley, adianta o que O’Doherty vem a afirmar em relação ao espaço expositivo modernista, sobre a neutralidade também do espectador em favor da obra:

Nas galerias modernistas típicas, como nas igrejas, não se fala no tom normal de voz; não se ri, não se come, não se bebe, não se deita nem se dorme; não se fica doente, não se enlouquece, não se canta, não se dança, não se faz amor. Na verdade, já que o cubo branco promove o mito de que estamos lá essencialmente como seres espirituais – o Olho é o *Olho da Alma* –, devemos ser vistos como incansáveis e estar acima das contingências do acaso e da mudança. (MCEVILLEY in: O’DOHERTY, 2002, p. XIX).

Algo completamente diferente do que acontece no FILE e nos espaços de exposição da arte digital, onde o público pula, grita, entra de “corpo e alma” na obra, é capturado por

ela. Nestes espaços se fala alto, se ri, se canta, se deita, se joga, e talvez, até se faça amor virtual, se esta for a proposta do artista, evidentemente. Neste novo contexto, a arte digital requer a interatividade do público e não a passividade frente à obra. Assim, o ambiente adequado para estas obras é aquele que proporciona estas trocas.

Entre as obras expostas no ambiente expositivo do FILE, no Santander Cultural, em 2011, a instalação interativa (Figura 18) *Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told*, de Grazielle Lautenschlaeger, inspirada em Ítalo Calvino, e exposta pela primeira vez no FILE 2009, exige que o público manipule quatro cordas coloridas, as quais equivalem a personagens. Cada personagem tem sua imagem projetada em uma maquete e, ao movimentar a corda na cor escolhida, uma narrativa se desenvolve pré-determinada pela produção da artista em conjunto com a máquina, porém ao tempo do interator.

As narrativas, que podem acontecer isoladamente, conforme a ação de cada interator, conduzem até circunstâncias inesperadas, estas passam por um suicida, um assassino, um cachorro e um casal. Mas, a história é constantemente interrompida, pois a proposta da artista é conduzir a narrativa ao caos. No espaço de exposição, cabe destacar a atenção dos mediadores com a obra, pois ao forçar as cordas, esta pode parar de funcionar, então o público precisa ser orientado, para não estragá-la. Parece que interagir com obras de arte digital, como esta, demonstra a fragilidade, a sutileza com a qual se deve experienciar uma obra.



Figura 18 – *Don't Give Up! About a history that doesn't want to be told* - Grazielle Lautenschlaeger

Os mediadores precisam introduzir o público nas obras ou intervir em suas experiências com elas, a fim de não danificá-las. E, muitas obras só instigam o interator se

ele tiver uma breve introdução da poética do artista ou grupo e se entender o processo da obra/projeto/trabalho. *Breathing*, (Figura 19) de Guto Nóbrega, premiada com menção honrosa na categoria linguagem digital, no FILE SP 2010, sugere uma mediação, até mesmo para que a obra seja preservada, assim como a obra de Grazielle Lautenschlaeger.

Breathing é composta por uma planta, dotada de um sistema de robótica capaz de conferir a ela uma autonomia artificial. A interação com o público acontece a partir do calor da sua respiração pela boca, onde a planta jibóia movimenta-se e ascende uma luz. Conforme Guto, em uma palestra conferida no #9.art, devido às instruções erradas na hora de agir, o público acabava assoprando intensamente a obra, o que poderia estragá-la. Ou seja, não entenderam a maneira de interagir, afetando a obra, o que resulta inclusive, na provável incompreensão da poética do artista. Coincidência ou não, durante a visita ao FILE POA 2011, *Breathing* estava desativada por problemas técnicos, segundo informações recebidas dos mediadores. Nota-se na foto, que na parede, está adesivado o modo como o público deve interagir com a obra.

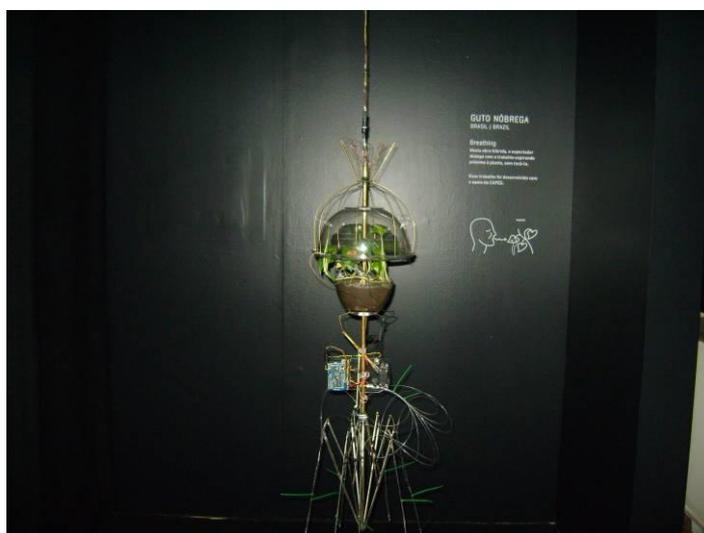


Figura 19 - *Breathing* - Guto Nóbrega

A instalação interativa audiovisual, *Luzes Relacionais* (Figura 20), colabora para pensar público/obra/espço expositivo. A instalação é exposta em um ambiente vedado, totalmente escuro, onde, em um primeiro momento, o interator sente-se perdido, mas há uma linha de luz no chão, projetada sobre uma névoa suave. Ao entrar em contato com a luz, ela movimenta-se, o público a manipula e ela o “toca”.

A reação de medo inicial dá lugar à sensação de estar em um portal que muda conforme a presença naquele espaço. A intenção é desenvolver um “espaço-luz tridimensional”, o que segundo os artistas é uma homenagem à Lygia Clark, pela sugestão de moldar, porém com um toque computacional.



Figura 20 – Luzes Relacionais - Ernesto Klar

Uma câmera e um *software* especial conduzem luz e público neste ambiente, que é dependente da sua movimentação. É a possibilidade de “tocar” a névoa, a luz, em um espaço “duro”, proporcionado pela escuridão total, produzindo novas formas, propiciando outras sensibilidades, que faz a diferença em *Luzes Relacionais*. Ou seja, neste ambiente de certo modo imersivo, a obra se faz como sistema, seus sons, suas imagens, estão em sintonia com público, a máquina e ambiente expositivo.

Em *FeelMe* (Figura 21), o artista exige somente a ação de deitar em uma das camas dispostas no ambiente. Contudo, a reação apenas é sentida se outra pessoa estiver na cama ao lado. A instalação promove o tato, sem tocar diretamente na pessoa ao lado. Isto funciona da seguinte maneira: uma cama é ativa e a outra passiva, pressionando a cama ativa, de modos variados, a pessoa que estiver na passiva sentirá o toque, o movimento e diferentes percepções captadas pelo movimento da ativa.

FeelMe traz a possibilidade de encontro destes dois corpos, separados fisicamente, por meio da máquina, que promove o tato e o toque sensível. A grande questão está na percepção de como se dará o toque em meio a uma sociedade distante fisicamente, mas aproximada pelas redes comunicacionais.

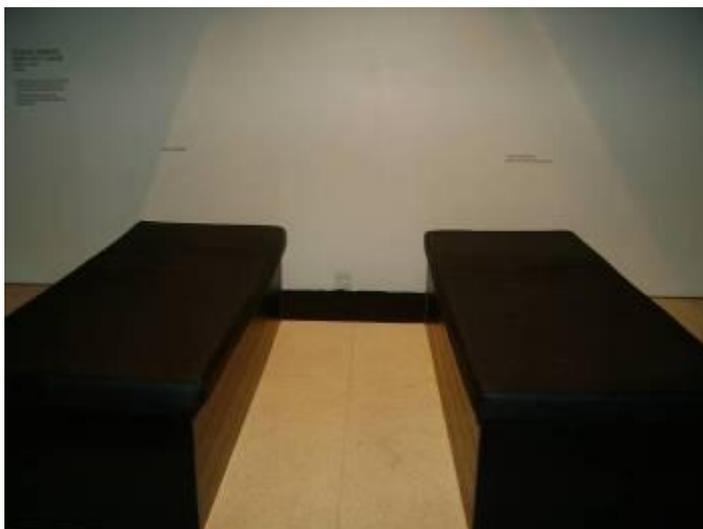


Figura 21 – *FeelMe* - Ricardo Barreto, Maria Hsu e do grupo & AMUDI

Porém, se o público não investigar a poética dos artistas, se não for iniciado, esta obra corre o risco de ser apenas um lugar de descontração e diversão, ou mesmo de demonstração tecnológica. Talvez, uma descrição mais explícita, pelo menos em algumas obras da produção digital, tanto no ambiente expositivo, quanto por parte dos mediadores, possa ajudar o público a perceber a obra mais pela sua poética do que pela tecnologia empregada. Do contrário, eventos como este, seriam apenas manifestações tecnológicas e criativas. O FILE também é um espaço de entretenimento, como os espaços artísticos, muitas vezes são, senão não estariam incluídos os museus nos roteiros turísticos das cidades.

Enfim, *FeelMe* permite distinguir um espaço passivo, demarcado, de um ambiente onde o interator deita, senta e sai sensibilizado. A obra é um projeto colaborativo, de Ricardo Barreto, Maria Hsu e do grupo & AMUDI. Outro fato interessante, diz respeito a Ricardo Barreto ser um dos idealizadores do FILE, aqui, o artista não apenas produz, como também divide sua obra com outros artistas e o público, mas, sobretudo, a expõem em um evento que ajuda a conceber.

Estas são apenas algumas demonstrações sobre o relacionamento público/obra/espaço expositivo. E, somente alguns espaços alternativos de exposição aproveitados pelo FILE, os quais podem ser conectados ao questionamento de Belting: “por que os museus atuais não devem vivenciar a fundação de outras instituições em que a

história da arte não tem mais lugar ou tem uma aparência completamente diferente?” (BELTING, 2006, p. 167).

Estes espaços de exposição dos festivais, como o FILE, fortalecem a arte digital. Eles constituem-se como espaços sem preconceitos, que proporcionam, normalmente, um leque de atrações culturais, e embora não disponham de um acervo físico, como os museus tradicionais, contribuem para fazer circular as produções e democratizar a arte, aproximando-a do público. No caso do FILE, o acervo fica por conta do evento, que o disponibiliza virtualmente, no FILE Arquivo, com mais de 2.000 obras/projetos/trabalhos. Neste acervo além de obras/projetos/trabalhos, arquivam-se os textos, do FILE Symposium e da FILE *Script Magazine*, os quais tem contribuído para debater a produção, bem como as publicações de cada festival e também os vídeos e fotos das várias edições.

3.1.2 O FILE no ciberespaço

Outra questão a ser destacada por meio do FILE, a qual contribui para pensar o circuito expositivo, diz respeito à rede que ele promove no ciberespaço. O FILE dissemina e internacionaliza seu evento e garante visibilidade mundial aos artistas expositores, nacionais e internacionais. Quando se trata da internacionalização da arte digital, marcada por eventos do porte do FILE, dois aspectos devem ser levados em consideração, o primeiro, diz respeito a inserir o Brasil no cenário internacional da arte digital, gerando visibilidade à produção local e credibilidade ao evento. O segundo está relacionado ao fato de trazer artistas de outros países, legitimando-os e fazendo circular suas obras.

É possível analisar, por meio das informações disponíveis nos ambientes virtuais do festival, que é crescente o número de inscritos e de países participantes. Se na primeira edição participam 140 trabalhos, de 22 países, na sétima edição são apresentados cerca de 200 artistas, de 30 nacionalidades. Em 2008, o número de artistas sobe para 300, de 30 países, em 2009, o número se mantém. Já em 2010, são inscritos no Prêmio FILE Prix Lux, 1.235 trabalhos, de 44 países diferentes e o evento conta com 300 artistas, de 36 nacionalidades.

Ao refletir sobre a questão das redes, pode-se retomar Anne Cauquelin (2005), que aponta a arte contemporânea como o regime da comunicação, e neste regime o princípio da rede é fundamental para fazer circular informações de obras e artistas, movimentando o circuito e o mercado da arte. Cauquelin argumenta: “para ser eficaz, uma rede deve se estender, tornar-se praticamente mundial” (CAUQUELIN, 2005, p. 124). Mas, Cauquelin, ao dizer isto, refere-se a Léo Castelli, marchand/galerista. No entanto, sua fala torna-se, cada dia mais atual, pois um artista ou evento que não está na rede, de certo modo, não está conectado ao mundo contemporâneo. Ela ainda acrescenta: “assim, o artista tem de ser internacional, ou não ser nada; ele está preso na rede ou permanece de fora. *In* ou *out* – escolha bem difícil de ser assumida por um artista, e que, com frequência, é consumada pelos produtores-descobridores” (CAUQUELIN, 2005, p.75).

Quanto mais a arte digital estiver inserida na rede, maior possibilidade de circulação, reconhecimento e talvez, mercado. Para o FILE esta máxima também é verdadeira e o evento tem reconhecido no ciberespaço, em seus ambientes virtuais e nas redes sociais, ótimas oportunidades de se disseminar. Paula Perissinotto revela: “este ano foi nossa maior divulgação online” (PERISSINOTTO, 2011).

Em relação ao FILE atuando como rede, pode-se pensar que os artistas que expõe neste evento, de certa maneira, ganham maior visibilidade e legitimação. Ou você está no FILE, ou não está na rede, em termos de Brasil, o que funciona também entre os principais eventos do mundo. O grande problema é que hoje são diversos eventos, e é inviável para o artista participar de muitos.

O FILE circula pelas comunidades afins com a arte digital, e o ambiente virtual do festival disponibiliza informações sobre o evento atual, oferecendo *links* que levam às edições passadas, bem como às obras e artistas expositores. É assim, que o ambiente virtual do FILE expõe e disponibiliza as obras/projetos/trabalhos, o que é possível verificar, por exemplo, pelo link com os premiados no FILE Prix Lux 2010²⁰². Aqui, o ciberespaço ainda atua como um espaço de legitimação da arte digital.

A partir dos ambientes virtuais do FILE, é possível entrar em um labirinto quase-infinito como sugere Lúcia Leão (2004). O ciberespaço engloba, segundo ela, a rede de computadores conectados, as pessoas que estabelecem esta conexão e o espaço de troca. Ou seja, máquinas, dados e pessoas, interconectados em um labirinto quase-infinito. Torna-

²⁰² Disponível em <http://www.fileprixlux.org/awarded-interactive-art.aspx> – acesso em 17/11/2011

se interessante perceber o ciberespaço a partir desta metáfora de labirinto, pois cada escolha do usuário pode levar a um caminho diferente, muitas vezes, proporcionando a sensação de estar perdido, pela disposição de diversas janelas e *links*, que dificultam suas escolhas. Mas, o caminho “quase-infinito” só é possível, pela conexão dos computadores nesta rede e pelas pessoas que definem o acesso.

Percebe-se, a partir de Prado (2003), que o ambiente virtual do FILE é um espaço de exposição e de divulgação. Conforme ele, os sites que servem apenas de exposição não abrem espaço à produção. No caso do FILE, a rede é apenas um canal de informação e o arquivo virtual do FILE, que poderia ser um espaço de produção, apenas indica os verdadeiros ambientes virtuais onde as obras/projetos/trabalhos acontecem.

Ao observar o ambiente virtual do FILE e seus diversos *links*, é preciso tecer algumas considerações, para isto, a experiência da autora navegando por todas as páginas do FILE não é suficiente. Então, torna-se necessário compartilhar a opinião de alguns entrevistados, (ANEXO F), bem como de autores que orientam os designers a facilitar o acesso do usuário em ambientes virtuais.

Javier Royo define a usabilidade de ambientes digitais, como uma “relação de ótima comunicação entre o *usuário* e o *software* (equipamento ciberespacial) em um determinado *contexto*” (ROYO, 2008, p. 94). Para facilitar o acesso do usuário, ele sugere alguns métodos de organização relacionados à informação perceptiva, informação funcional, informação hierárquica e informação sequencial. Steve Krug (2001), também estabelece algumas regras, em “Não me faça pensar”, visando melhorar a navegabilidade do usuário, demonstrando que os sites precisam ser objetivos, fáceis de usar e devem apresentar informações com grau de visibilidade de acordo com seu nível de importância.

A partir destes autores e das entrevistas, verifica-se como se dá a presença do festival no ciberespaço. Em um primeiro momento, nota-se que o usuário parece perdido, em meio a muita informação e diversos *links*, fruto da pluralidade de atrações que o evento oferece. Entre os entrevistados, a maioria concorda com a autora, em relação à usabilidade, acessibilidade, diagramação e hierarquia das informações, que acontecem de maneira confusa.

Ao observar as informações perceptivas dos elementos visuais do ambiente virtual geral do FILE, verifica-se uma harmonia no uso das cores e imagens. Entretanto, as fontes não são apropriadas, dificultando a leitura, por utilizar uma fonte com serifa, quando o

adequado para design digital é manter fontes sem serifa, além de trazer os *links* principais em caixa alta, e os blocos de texto com fonte muito pequena. Quanto às informações funcionais, o ambiente virtual cumpre o que Royo sugere, dando uma possível função aos botões, ícones e textos.

Mas, o maior problema do site do FILE, encontra-se na hierarquia das informações, onde não se estabelece uma ordem de prioridades entre os elementos, pois a maioria das informações está em um mesmo nível de leitura. A maioria dos entrevistados aponta esta falta de hierarquia como um fator negativo.

As informações sequenciais também não são lógicas, ou seja, não se pode prever os próximos movimentos dentro deste ambiente virtual. Entende-se que talvez seja difícil manter estes princípios em um evento de arte, com muitas informações, diversas categorias e numerosas edições, o que deixa a leitura difícil, pela grande quantidade de informação disponibilizada.

Outro quesito a ser ponderado, apontado por Royo, diz respeito a proporcionar ao usuário uma sensação de estabilidade. O site do FILE não oferece esta sensação de estabilidade, e sim uma sensação de se estar perdido, em meio à confusão de informações. Entre os sete entrevistados, cinco citaram a palavra “confusão” para definir o modo como se orienta a disponibilização das informações neste ambiente virtual.

Um exemplo desta confusão é que se descobre que existiu o FILE Cinema *Free*, apenas ao clicar no *link* que leva ao FILE PAI²⁰³, ou no *hotsite* do FILE PAI²⁰⁴, na página principal do FILE²⁰⁵ esta informação não consta. Depois de pesquisar no *hotsite* do FILE PAI (Figura 22), percebe-se que o FILE Anima + (Figura 23), o FILE PAI (Figura 24) e o FILE Cinema *Free* (Figura 25) fazem parte do mesmo contexto no ambiente virtual, entretanto são atrações diferentes. Porém, ao visitar o site do FILE PAI, verifica-se que ambos aparecem como sendo a mesma atração, mas ao analisar o *link* disponível na página inicial do site principal (Anima +)²⁰⁶ observa-se que o Anima + não faz nenhuma menção ao FILE Cinema *Free*, nem ao FILE PAI. Estas informações, disponibilizadas no *link* Anima +, também estão

²⁰³ http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=763&a2=834&id=1

²⁰⁴ <http://filepai.org/MASP.aspx>

²⁰⁵ http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=308&a2=308&id=1

²⁰⁶ http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=813&id=1

disponíveis no *hotsite* do FILE SP 2011²⁰⁷, mas também sem fazer menção ao FILE Cinema *Free*, nem ao FILE PAI.



Figura 22 - Ambiente Virtual do FILE SP 2011 – Aba ANIMA +



Figura 23 - FILE ANIMA + (Instituto Cervantes)



Figura 24 – FILE PAI - Visitantes conferindo a programação do FILE PAI 2011 no vão livre do MASP

²⁰⁷ <http://www.filefestival.org/hotsiteSP/Anima.aspx>



Figura 25 – FILE Cinema Free

Mas, se o interesse for encontrar maiores informações, digitando “FILE Cinema Free” no campo de busca avançada dentro do site principal, a busca não leva a lugar nenhum. Portanto, existem informações que estão em determinados lugares e é preciso atravessar um verdadeiro labirinto para encontrá-las. Enfim, quando se chega no registro fotográfico das obras/projetos/trabalhos e espaços de exposição, é clara a informação que demonstra o FILE ANIMA + e o FILE Cinema Free, como atrações do FILE PAI.

Entretanto, não há como negar que mesmo confuso, o ambiente virtual do FILE carrega um rico acervo e o projeta no circuito da arte contemporânea, obtendo a cada ano, maior relevância no circuito da arte digital. Contudo, sugere-se uma melhor estruturação, para que informações tão ricas cheguem clara e objetivamente ao usuário.

Esta divulgação facilita que o próprio público e os participantes produzam informações a partir dos dados disponibilizadas pelo evento. Ao compartilharem nas redes sociais as suas informações, acrescentam seus pontos de vista em relação ao FILE, embora o público não tenha um espaço de troca dentro do site, porém pode se cadastrar e receber informações²⁰⁸.

Lúcia Santaella, ao discorrer sobre o ciberespaço, traz palavras que o definem, as quais ajudam a elucidar seu conceito e relacioná-lo ao fator disseminação do FILE:

A primeira palavra de ordem do ciberespaço é ‘disponibilizar’: notícias, verbetes, textos, poemas, imagens, vídeos, em configurações da linguagem que cada vez mais vão encontrando a sua verdadeira natureza interativa hipermediática. A segunda palavra de ordem é expor-se. (SANTAELLA, 2007. P 180).

Ainda acrescenta as palavras: trocar e colaborar, pois entende a era do ciberespaço como a era do acesso, em uma cultura também da mobilidade. Entretanto, o FILE no ciberespaço, disponibiliza conteúdo, o que atrai os artistas, os críticos, as mídias, as notícias espontâneas e o público, expondo a partir de cada *hot site*, *web site* e notícia gerada, seu

²⁰⁸ Porém a página de cadastro, como observa Anelise Witt, com grande frequência não permite o acesso.

potencial como um evento de arte e tecnologia. Porém, apenas recebe conteúdo quando artistas e pesquisadores efetuam sua inscrição com suas obras ou textos, ou quando recebe textos para a Revista FILE *Script Magazine*²⁰⁹.

Todavia, não há no ambiente virtual do FILE uma comunidade, um fórum, ou até mesmo, um espaço para troca e discussão, o que se acredita ser relevante, mesmo que a intenção deste ambiente seja apenas promover e divulgar o evento, bem como armazenar obras/projetos/trabalhos. Assim como, não há visitas virtuais aos ambientes físicos do evento, o que poderia complementar e divulgar ainda mais o festival.

Apenas por meio das redes sociais, nas quais o FILE circula, é possível estabelecer trocas, efetivamente, pois o festival tem uma página no *Facebook* e um perfil no *Twitter*, disseminadoras das informações que acontecem no meio e especialmente no evento. E ainda, cada artista ou visitante do FILE, pode disponibilizar as fotos que registra com as obras, ou artistas, ou o que colhe de informações e discussões em suas redes sociais próprias, o que motiva seus amigos a visitarem o festival e trocarem informações entre si. Assim, de diversas maneiras o ciberespaço contribui à disseminação do evento e da arte digital.

Entende-se, que o FILE surge para provar, que obras feitas apenas para o ciberespaço, poderiam sim, ocupar um espaço físico de exposição. Mas, concorda-se com Greice Antolini Silveira, quando sugere um espaço para as obras interativas no próprio ambiente virtual do festival, não apenas disponibilizando o *link* para a obra. Pois, visualiza-se o potencial que este evento tem e o que ele representa para a arte digital no Brasil, por isto, quanto mais completa for a sua atuação nas redes comunicacionais, maior será sua visibilidade e legitimidade junto ao circuito da arte contemporânea. Se atualmente seu ambiente virtual é apenas um espaço de divulgação e exposição, poderia tornar-se um espaço de produção e discussão, um espaço de trocas.

O FILE é um evento que se articula expondo obras feitas com base computacional, demonstrando o que há de mais criativo e inovador no campo da arte e tecnologia, então deve aproveitar esta oportunidade para comunicar-se como tal. Deste modo, para conseguir

²⁰⁹ Quando acessado, o ambiente virtual da revista afirmava receber textos para publicações, contudo o cadastro estava indisponível. Informações disponíveis em http://filefestival.org/site_2007/pagina_revistas.asp?a1=310&a2=315&id=1 – acesso em 17/11/2011

um apoio maior do governo e da iniciativa privada, deve utilizar-se dos recursos mais inovadores também na publicidade, seja nos meios digitais, ou tradicionais.

Ainda tratando do ciberespaço no FILE, nota-se que este é utilizado também no espaço expositivo *in loco* por diversas obras/projetos/trabalhos, a exemplo, na 11ª edição em São Paulo, onde é aproveitado como espaço de produção²¹⁰. A instalação interativa de Naziha Mestaoui e Yacine Aït Kaci, *Superfluidity* (Figura 26), ajuda a compreender como a rede comunicacional é empregada pelos artistas, onde além de interagir com a obra *in loco*, pode-se acessá-la, através do seu site²¹¹. A obra é composta por uma projeção de gráficos 3D, em um recipiente com um líquido e uma solução gasosa, que reflete no teto, novamente a projeção.

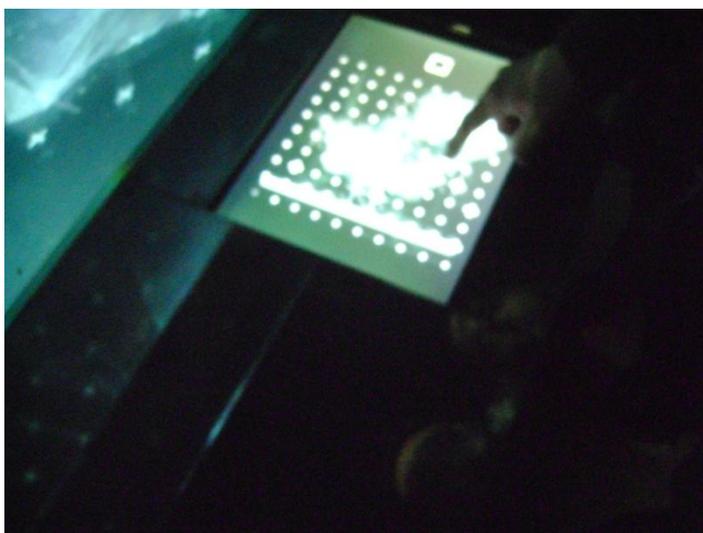


Figura 26 – *Superfluidity* - Naziha Mestaoui e Yacine Aït Kaci, *Superfluidity*

As imagens podem ser alteradas pelo público, em tempo real, tanto por meio de uma superfície tátil interativa no ambiente físico de exposição, quanto por intervenções no ciberespaço, a obra fica em constante mudança. Segundo o catálogo do evento, nos dados da obra consta que:

O endereço IP de cada participante gera uma forma única além das outras, o ambiente é construído diariamente com todos os endereços IP, ou partículas, que o alimentarão. Essas formas são movimentadas pelo usuário, gerando volumes e sons. (Catálogo FILE 2010, p. 110).

²¹⁰ Porém a utilização do ciberespaço como ambiente de produção não se dá no ambiente virtual do FILE e sim nos *links* que disponibiliza, diretamente conectados com os ambientes virtuais das obras.

²¹¹ Disponível em <http://www.electronicshadow.com/sf/> - acesso em 23/11/2011

A partir do ciberespaço, os usuários também interferem nas modificações da instalação presente no espaço expositivo *in loco*, a qual é alterada, tanto a partir deste espaço físico quanto do seu ambiente virtual, aqui se percebem as interferências entre estes dois ambientes. Esta obra, como todas as outras estão disponíveis no ambiente virtual do FILE, que neste caso também serve como espaço de preservação.

Paula Perissinotto, em texto publicado no FILE 2003, traz uma contribuição interessante em relação à preocupação com a preservação da arte digital:

Os museus e as instituições fazem todos os esforços necessários para manter as referências artísticas e históricas desde os primórdios da história da humanidade, mas parece que as condições para a preservação fidedigna das manifestações estéticas digitais não são ainda ideais. A luz, os códigos e a mutação constante da tecnologia dificultam os seus registros. Alguns museus estão se organizando para discutir métodos de preservar a arte digital. (PERISSINOTTO In: PERISSINOTTO; BARRETO, 2010, p. 63).

É notável, a partir deste comentário, que a tecnologia muda rapidamente e é difícil acompanhar estas mudanças, o que exige atualizações nas obras e uma equipe de funcionários preparada para atender estas alterações, bem como um investimento constante. É evidente, que algumas instituições caminham no sentido da preservação, mas ainda há muito por fazer, principalmente no Brasil. Acredita-se que o ciberespaço pode ser melhor aproveitado, por sua capacidade de armazenamento e memória, especialmente em obras de *net arte*, mas as instituições e artistas precisam manter as obras disponíveis, e atualizadas tecnologicamente, para que esta produção possa ser acessada no futuro, pois também integram a história da arte deste tempo. Afinal, o ciberespaço constrói-se com dados, memórias, computadores e pessoas, que interconectadas, o abastecem. Já as instalações interativas e obras/projetos/trabalhos que dependem do espaço físico para acontecer, podem utilizar o ciberespaço apenas com um espaço de documentação.

No ambiente virtual do FILE encontram-se obras e *links* disponíveis, mas não são todas as obras/projetos/trabalhos ou edições, que ainda podem ser acessadas. O site do ano 2000²¹², por exemplo, armazena algumas obras que ainda estão disponíveis, como *Carrier-becoming symborg*²¹³ (1999), de Melinda Rackham e Damien Everett, a qual conecta o interator ao vírus da hepatite C, fazendo alusão aos sistemas de inteligência artificial e viral, as relações homem/máquina e, como apontam os artistas, “espécie dissolvida”. Ainda, questionamentos que permeiam muitas das discussões do início do século XXI, com a

²¹² Disponível em <http://www.file.org.br/file2/test.html> - acesso em 17/11/2011

²¹³ Disponível em www.subtle.net/carrier - acesso em 17/11/2011

questão do pós-humano, da inteligência e vida artificial, dos ciborgues, também indicando os medos deste começo de era.

Ao abrir o site do FILE SP 2000, depara-se com uma frase que explica o conceito do evento e demonstra a preocupação em arquivar as obras/projetos/trabalhos. Porém, dependendo do caminho que se escolhe percorrer para visitar algumas obras/projetos/trabalhos, se depara com *links* que não funcionam, no entanto, o mesmo *link*, acessado por outro caminho, pode funcionar, o que muitas vezes gera uma confusão. A *Casa Escura*²¹⁴ (1999), de Fábio Fon, mesmo que esteja registrada pelo evento com um texto que apresenta a intenção da obra e um breve currículo desta e do autor, na página do evento no ano 2000, é um exemplo de obra inativa.

Ainda, em relação ao FILE, o ciberespaço propicia um espaço de aprendizagem. Isto se observa a partir do FILE Symposium, onde ao vivo, pela internet, o simpósio é transmitido. E mesmo depois que o evento aconteceu, são arquivados os vídeos e textos de cada mesa redonda, de cada palestra²¹⁵.

Enfim, o ambiente virtual do FILE, contribui à preservação da arte digital, pois armazena os sites das edições passadas do evento, expondo as obras/projetos/trabalhos, artistas, fotos, vídeos e textos de cada edição. É possível verificar, que o FILE vem posicionando-se por meio de estratégias de disseminação que dialogam com a cultura atual, com este período histórico. O evento utiliza o ciberespaço como meio de divulgação, disponibilização, armazenamento, preservação, e ainda em alguns casos de discussão, analisando sua atuação nas redes sociais. Contudo, neste festival, não há espaço para a produção ou comercialização das obras/projetos/trabalhos.

²¹⁴ Disponível em <http://sites.uol.com.br/jsnunes/casaescura> - acesso em 17/11/2011

²¹⁵ Disponível em <http://filesymposium.blip.tv/> - visita em 03/03/2011

3.2 A arte digital no FILE: especificidades

As experimentações envolvendo arte e tecnologias digitais causam um forte impacto no tradicional circuito das artes. Com uma produção cada vez mais significativa, a arte digital, ganha notoriedade em um circuito diferenciado. No entanto, deve-se pensar em expandir sua atuação a outros espaços contemporâneos, talvez capazes de fortalecer seu mercado. Entende-se na sequência, algumas das especificidades da arte digital, que afetam esta relação entre a produção, as instituições e agentes contemporâneos, as quais são percebidas por meio do FILE.

É através das equipes multidisciplinares, que se inicia esta pauta. Como já foi visto, surgem principalmente vinculados às universidades e centros de pesquisa, grupos interdisciplinares, que conectam artistas, programadores, matemáticos, cientistas, engenheiros, entre outros. Diana Domingues acrescenta que ao contrário da arte tradicional, a arte digital interativa tem atributos básicos como: “(...) a mutabilidade, a conectividade, a não-linearidade, a efemeridade, a colaboração” (DOMINGUES, 1997 p.19).

No FILE, é possível observar que, principalmente nos games, nas instalações interativas e no FILE PAI muitas obras/projetos/trabalhos são desenvolvidas por grupos de artistas, ou artistas com formações multidisciplinares. Percebe-se que na maioria dos casos, nesta produção, a figura do artista é substituída por uma equipe interdisciplinar ou sua figura torna-se híbrida, conhecedora de arte, ciência e tecnologia.

O ateliê²¹⁶ destes artistas está nas universidades e laboratórios de mídias de instituições que fomentam a produção. Isto se dá, porque o desenvolvimento de obras/projetos/trabalhos que envolvem a tecnologia digital tem um alto custo, devido à atualização tecnológica constante que necessitam, também porque nestes ambientes, é possível envolver profissionais de diversas áreas, estimulando a pesquisa.

A obra de arte digital não é mais um objeto acabado, aqui ela é obra/projeto/trabalho. Ela está em processo, e depende do público para acontecer. Este público não é mais contemplador, nem participante, agora ele é interator e atua ativamente da construção da obra, modificando-a a cada interação.

²¹⁶ Conforme O’Doherty, um Ateliê é no modernismo (...) um recinto, materiais, um artista e um processo.” (O’DOHERTY, 2002, p. 44). Ou seja, algo completamente diferente do que os artistas precisam para produzir arte digital.

A tecnologia integra quase todas as tarefas do cotidiano do público. E este público, da arte digital, é constituído, na grande maioria, por jovens ou “adultos tecnológicos”, sedentos por inovações, dispostos a interagir e deixar sua marca nas obras/projetos/trabalhos, além de atuar interativamente na sua construção, em meio a uma cultura participativa. Isto inclui certo interesse pelo caráter de entretenimento que a produção digital sugere.

Entre os novos parâmetros, o papel da crítica de arte também exige uma revisão, pois o crítico de arte digital, somente pode falar das obras/projetos/trabalhos que vivencia, a partir da experiência única e interativa que estabelece com a obra, que possivelmente não será a mesma em uma segunda aproximação. É necessário, ao mesmo tempo, um conhecimento técnico para realizar uma crítica condizente com a produção, por isto, muitos artistas digitais assumem a posição de críticos, pois entendem os procedimentos tecnológicos, que envolvem linguagens de programação entre outras experiências digitais, e como elas podem contribuir para discutir ou propor questões próprias do campo da arte. Anne Cauquelin, ao tratar da crítica de arte, colabora para pensar as novas funções destes profissionais. Assim, acredita:

Mas há ainda um local mais secreto, onde a descrição do crítico, mesmo que a ele se dedique, fracassa de modo estrondoso: esse local é o da arte tecnológica contemporânea. É preciso ter em mente, com efeito, que o crítico, ao textualizar uma obra, faz dela de alguma maneira uma prática, assume ou imita a técnica do artista, torna-se seu clínico. (...) Mas os objetos artísticos produzidos pelas novas tecnologias são impenetráveis à crítica na medida em que obedecem a regras de produção ainda desprovidas de valor legal até o momento na esfera da arte. (CAUQUELIN, 2005a, p.136).

Segundo ela, é necessário que se apliquem novos critérios para discutir a arte tecnológica digital, critérios que se concentrem em uma nova produção, a qual não se constitui em um objeto físico. Deste modo, acredita-se que o papel do crítico confunde-se com o do curador neste novo momento da arte contemporânea, ou seja, pensando, escolhendo, sustentando, orientando as produções. Cauquelin ainda acrescenta, que os novos críticos, ao interagir com a obra a criticam.

Gonçalves (2006) também percebe que, com a arte contemporânea, existe uma troca no espaço de comunicação da arte, migrando da crítica nos meios impressos, como jornais e revistas, aos espaços das exposições. Ou seja, o espaço nestes meios de comunicação tradicionais, diminui, trazendo, ao invés de crítica de arte, o serviço dos eventos. Então as

exposições acabam desenvolvendo o caráter crítico de mediação da arte, elas passam a ser o lugar da crítica.

Ao pesquisar sobre o FILE, em alguns veículos de comunicação reconhecidos, nota-se que a maioria deles, apenas repassa ao público as informações do *release* de divulgação do evento, inclusive, com as mesmas palavras. Entretanto, outros veículos produzem matérias, as quais servem como publicidade do evento, mas, de modo algum, constituem uma crítica²¹⁷.

Durante o modernismo, a crítica de arte desempenha alguns papéis fundamentais, como tornar obras mais inteligíveis para o público e também legitimar obras e artistas, inserindo-os no mercado da arte. A crítica e o mercado introduzem os artistas e movimentos no sistema da arte, e são os museus e as bienais os grandes espaços legitimadores deste sistema (GONÇALVES, 2006). No entanto, com a pós-modernidade torna-se necessário repensar a crítica e também a legitimação da arte. Afinal, não são mais apenas estes espaços tradicionais os legitimadores, deve-se levar em consideração o poder legitimador das mídias, por entre as quais artistas, obras/projetos/trabalhos e exposições circulam.

Assim, Gonçalves acredita que a crítica ganha um novo modelo, onde o curador articula uma posição crítica no espaço da exposição, construindo os sentidos, em um espaço de experimentação e interpretação para o público. O curador não parte apenas da história da arte, mas da interdisciplinaridade do campo humanístico. Entretanto, na arte digital, também o papel do curador parece ser redimensionado. Muitas vezes, os próprios artistas são curadores, como é o caso do FILE. Seus fundadores são responsáveis pela concepção e organização do evento, mas contam com uma equipe de coordenadores para cada atração, contudo, os curadores tem obras expostas no evento.

A arte digital também afeta o papel dos mediadores, o qual precisa ser revisto, pois esta produção presume noções básicas de tecnologia, de modo que estes e outros agentes devem adequar suas funções, aprimorando-se, para trabalhar com estas manifestações artísticas. Acredita-se que estas obras/projetos/trabalhos precisam de uma mediação, principalmente, quando o público tem certo receio em interagir.

²¹⁷ Pode-se observar estes dados citados em sites como o da Revista RollingStone, que apenas oferece informações sobre os eventos; o site do O Globo, que diz que não vai contar as experiências com o FILE para não estragar a surpresa. Mas, não percebem que estas obras necessitam de uma introdução. Já o site do R7 e o do G1 disponibilizam vídeos com entrevistas e experiências do público com as obras, mas nada crítico, apenas uma introdução sobre o evento, ou seja, mídia espontânea.

Giselle Beiguelman colabora à discussão, sobre as especificidades do circuito expositivo da arte digital, ao argumentar que a conquista destes espaços expositivos ainda promove um isolamento desta produção do circuito cultural brasileiro. Ela lembra que existe basicamente um grupo de artistas e críticos que consegue se inserir neste circuito e vive um impasse:

Um mesmo grupo que parece viver um desconcertante paradoxo: desenvolver projetos, que pela sua natureza, impõem o confronto com os espaços tradicionais de fruição e reflexão da e sobre arte e adaptar-se à condição de objeto expositivo, a fim de romper a distância com o público e o próprio circuito de artes e da cultura. (BEIGUELMAN, 2005, p. 88-89).

A partir desta citação, nota-se como Giselle, que é artista, sente uma necessidade de reconfiguração deste circuito da arte digital, o qual requer práticas que dialoguem com a produção e permitam a inserção de novos personagens neste cenário. O que leva a pensar que estas reconfigurações deveriam garantir o acesso ao grande público, promover novas políticas culturais e de incentivo aos artistas e instituições.

Ou seja, Beiguelman acredita que vem desenvolvendo-se uma série de exposições relacionadas à arte e tecnologia, as quais recebem praticamente o mesmo grupo de artistas, e se eles quiserem se inserir no grande circuito da arte, precisam se adaptar a ele. Afinal, se há uma nova produção, esta precisa de novas maneiras de agir com ela, que passam da produção, à exposição e venda.

Giselle cita que a montagem de muitas obras digitais, devido à complexidade de várias delas, acaba resultando em um vídeo de registro da obra e não a obra em si, porque ela precisa adaptar-se a um ambiente que não está adequado para exibi-la. Aqui se enquadra também o pensamento de Guto Nóbrega, em relação às adaptações que obras e artistas acabam sofrendo. Ele percebe que em busca de incentivos, muitos se “obrigam” a evidenciar as tecnologias utilizadas na produção das obras/projetos/trabalhos, colocando à parte o “discurso poético”. Guto defende que é preciso pensar, acima de tudo, qual é o estado da arte hoje.

Outra especificidade diz respeito ao mercado da arte digital. Prêmios e editais contribuem para inserir artistas no circuito e fomentar a produção, mas ainda não constituem um mercado. Estas estratégias contribuem para promover e estimular a arte digital, gerando visibilidade, pois obras/projetos/trabalhos vencedores são expostos. Às vezes, há apoio financeiro, o que é de extrema importância; outras vezes oferecem

condições para a execução das obras. Mas, é fundamental exigir que o governo e instituições criem uma política cultural, que também esteja voltada especificamente para a produção da arte digital.

A arte digital ainda tem um tempo de experimentação diferenciado, o público precisa querer destinar algum tempo para que ela possa acontecer. E o espaço expositivo precisa ser adequado aos diversos modos de interatividade. Em *Jump!*, (Figura 27) uma instalação de vídeo interativa, do artista de Bruxelas Yacine Sebti, presente no FILE SP 2010, pode-se observar esta questão da atualização do espaço expositivo.

Jump! sugere que o público pule, seguindo regras pré-estabelecidas, fixadas na parede, onde saltar é o princípio básico para alterar a obra. A imagem do público é gravada e projetada em uma parede. Depois de digitalizada, interage com imagens de outros participantes, os quais já estiveram naquela sala em outros momentos. Pouco a pouco, o público é convidado a construir em conjunto com o artista, fixando sua própria imagem em um quadro mutante. A poética de Yacine consiste em trabalhar a elevação, remetendo ao universo infantil, algo que se faz na infância²¹⁸. Neste espaço o artista conduz o público a olhar a si mesmo e deixar sua imagem compartilhada com as pessoas que pularão na sequencia. “É como pintar usando o seu próprio corpo como pincel” (Yacine Sebti, 2008).



Figura 27 - *Jump!* - Yacine Sebti

Diferente de um espaço expositivo que utiliza suportes tradicionais de exposição, em que o público passa, para, olha, mantendo certa distância, obras como esta, exigem que este

²¹⁸ Informações colhidas em entrevista com o artistas, contida no CD FILE 08 POA.

público interaja e não somente participe, como ocorre em muitas manifestações de arte contemporânea.

Em *Jump*, a obra só acontece, quando o interator permite a captura da imagem do seu corpo pela máquina, que se altera a todo instante, pois a interatividade presume a mudança. É possível perceber que o espaço de exposição precisa estar preparado para envolver obra e público, e não é qualquer espaço que se dispõe a receber eventos deste porte, muitos por não apresentarem infra-estrutura adequada, outros por uma tradição que não se ajusta a produção digital.

Assim, a partir destas, entre outras, especificidades levantadas pela produção digital, desenvolve-se um circuito expositivo emergente, muitas vezes, à margem do circuito da arte contemporânea. Este novo circuito, abriga, dissemina, fomenta e legitima a arte digital. Suas estratégias de disseminação abusam do ciberespaço e diluem barreiras. A arte digital está consolidando-se, o Brasil está inserido neste circuito mundial e o FILE é um dos maiores eventos do gênero, o maior da América Latina.

Tavares também aponta algumas especificidades, demonstrando um circuito particular a esta produção. A partir das suas interpretações sobre como a arte digital se conecta com este circuito, ela verifica algumas transformações. Estas vão, desde as condições da obra, as quais, passam pela “(i) materialidade do meio”; até sua conexão com o público, dentro ou fora do espaço expositivo físico, pela exigência de um “espaço híbrido”; e ainda, a sua reprodutibilidade, que ocorre em um novo regime. Tal regime é uma “multiplicidade de variações de um algoritmo e/ou banco de dados e em função das ações e reações asseguradas pela interface homem/máquina” (TAVARES, 2007).

Monica Tavares discorre sobre o circuito da arte digital, a partir de Cauquelin e da sua noção de arte contemporânea como o regime da comunicação. Tavares toma Cauquelin como ponto de partida, para criar seu próprio modelo de sistema para a arte digital, o qual tem como representante a imagem interativa. Neste sistema proposto por ela, acredita que o regime da arte digital é o ideológico da comunicação, que se organiza “(...) em uma lógica operatória, reticular e sistêmica” (TAVARES, 2007). É importante destacar que o mercado de tal sistema se dá por conteúdos e não por obras.

Tavares elenca alguns agentes do circuito da arte digital, entre eles os produtores de grandes empresas, profissionais articulados com a informação, centros de pesquisa, universidades e órgãos de fomento, museus e centros culturais, curadores, imprensa, crítica,

publicidade. Neste mesmo espaço dos produtores, ela coloca a conservação e a preservação. Tavares conecta todas estas funções, pois as visualiza em uma trama de produtores da informação.

Todavia, o consumidor e a obra ganham um espaço de destaque em seu texto, onde ela evidencia alguns níveis de recepção e interação do consumidor com a obra. Tavares afirma:

O receptor experimenta, no intuito de encontrar novas e outras formas de perceber a obra. É nesse “jogo” – aberto a tudo – que a obra se mostra como um campo de possibilidades a serem experimentadas. Pouco a pouco e por meio de um espírito lúdico, o receptor vai apreendendo as leis que sugerem a interação. É por meio desse tipo de fruição que os significados da obra se deixam construir, e é a obra em si mesma – tal qual se apresenta ao receptor – que o interpela, incitando-o à reflexão e sugerindo-lhe novas descobertas. (TAVARES, 2007).

Este público ganha relevância na arte digital, onde conforme Paul (2006) e Tavares, ele inclusive passa a ganhar espaço na curadoria. Christiane Paul (2006), apresenta a possibilidade que o ciberespaço traz de uma curadoria por parte do público. Contudo, acredita-se que curadoria talvez não seja o termo ideal para definir esta possibilidade, pois o curador tem um papel muito diferenciado. O público pode escolher suas obras/projetos/trabalhos, exercendo um papel ativo, mas, nem sempre, tem o conhecimento necessário para curá-las. Entende-se que o curador além de apresentar obras/projetos/trabalhos, entrecruzar obras, artistas e temporalidades, também precisa levantar questões de maneira crítica e reflexiva. Talvez, como a produção exige profissionais renovados, também deva exigir novos conceitos ou termos, promovendo novas significações para o campo de conhecimento.

Enfim, a partir de Tavares, percebe-se que o sistema da arte contemporânea também rege a arte digital, porém, na arte digital configura-se um novo circuito, para atender suas especificidades, utilizando vários princípios do sistema contemporâneo. Nota-se que a função da rede é cada vez mais forte, onde os artistas precisam estar inseridos para que suas obras circulem, mas também o bloqueio, a saturação e a nomeação coexistem neste meio.

Entende-se que, embora articulada em um circuito muito específico, a arte digital tece relações com outros circuitos da arte contemporânea, pois assim como se misturam os papéis dentro do sistema proposto por Tavares, contaminam-se as produções contemporâneas. Ainda que se enfatize um circuito próprio e a criação de novos espaços para atender as demandas da arte digital, é adequado pensar articulações com outros

espaços e circuitos, pois a produção também envolve outras linguagens e sua circulação favorece a possibilidade de um mercado e a criação de um público mais abrangente.

CONSIDERAÇÕES

Ao chegar ao final desta pesquisa, um novo título parece mais coerente do que o anterior (Arte Digital e Circuito Expositivo: considerações a partir do FILE), apresentado na qualificação. Neste novo momento, percebe-se uma profusão de eventos que acontecem como um “curto-circuito”, independente de estar nos espaços institucionalizados ou em “paralelo”. Assim, entende-se que o título mais adequado a esta dissertação é “Arte digital e circuito expositivo: um ‘curto’ em torno do FILE”.

Nas exatas, um “curto-circuito” é entendido “(...) um elemento do circuito no qual a resistência é aproximadamente zero”²¹⁹. No dicionário de Eletrônica, o curto é entendido como: “uma ligação anormal de baixa resistência entre dois pontos de um circuito resultando num fluxo excessivo de corrente entre os dois pontos”²²⁰. Um “curto-circuito” elétrico ocasiona reações violentas a partir da dissipação de energia, onde acontecem explosões, dissipação de calor e produção de faíscas²²¹.

No circuito da arte digital, neste estado atual, se pode dizer, aproveitando a metáfora de Priscila Arantes, em relação aos “circuitos paralelos”, que, os “curtos-circuitos” são ocasionados pelo incentivo crescente à produção, especialmente pelo financiamento de eventos de arte e tecnologia por organizações privadas e seus institutos culturais, editais, prêmios e eventos, possibilitados pelas leis de incentivo à cultura. Este estado de potência elevada, em que vive o circuito expositivo da arte digital, também é proporcionado pela articulação de artistas e pesquisadores da área, os quais conduzem laboratórios de pesquisa, em diversas universidades do país, descentralizando a produção, disseminação e exposição.

Existe ainda, um fator determinante para a ocorrência destes “curtos-circuitos”: o

²¹⁹ (Alexander, 2008, p. 41). Alexander, Charles K. Fundamentos de circuitos elétricos. São Paulo: Ed. McGraw-Hill, 2008, 3ª Edição.

²²⁰ (GARDINI; LIMA, 1982, p. 389). GARDINI, Giacomo; LIMA, Norberto de Paula. Dicionário de Eletrônica. São Paulo: Editora Hemus, 1982.

²²¹ Conforme dados disponibilizados pelo Brasil Escola, ao definir um curto-circuito. Disponível em: <http://www.brasilecola.com/fisica/curtocircuito.htm> - acesso em 10/01/2012

público. É pela participação constante do público, que eventos de arte digital conseguem apoio entre as organizações privadas, pois estas vislumbram a oportunidade de promover lembrança de marca e legitimação de seus valores organizacionais junto a um público considerado como “novos consumidores”²²².

Todavia, um “curto-circuito” provoca danos na própria corrente elétrica como também no elemento que causou o seu curto²²³. Ao conduzir estas relações para o circuito da arte digital, pode-se entender que os danos causados ao próprio circuito talvez estejam relacionados a uma dependência que passa a ter do financiamento de organizações privadas. Aqui há uma contradição, pois ao mesmo tempo em que estas organizações financiam a arte, podem impor barreiras para algumas obras, por considerarem que estas podem prejudicar a imagem institucional da organização.

Um fato atual, diz respeito à exposição *Nan Goldin*²²⁴ barrada pelo Oi Futuro, no Rio de Janeiro. A instituição acreditava que esta exposição representaria uma imagem negativa junto aos seus valores corporativos. Mesmo que a exposição não fosse de arte digital, demonstra a problemática. No entanto, muitas vezes, a arte digital é condicionada às estratégias comunicacionais das organizações que a incentivam, a fim de se estabelecer em um circuito, até ganhar autonomia.

É por isto, que eventos como o FILE ganham representatividade, pela seriedade com que expõem, debatem, fomentam e preservam a produção. Contudo, o FILE é apenas um dos pontos, das “faíscas”, deste “curto-circuito” no campo da arte contemporânea, vários eventos tem se articulado e movimentado o circuito no país, o que pode se perceber ao aprofundar o capítulo dois desta dissertação.

Outros aspectos muito discutidos deste circuito em “curto” dizem respeito ao caráter entretenimento que estes eventos remetem, ao possível encantamento tecnológico e a

²²² (LEWIS; BRIDGES, 2004)

²²³ Conforme informações disponibilizadas na Wikipédia em relação ao curto-circuito. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Curto-circuito> - acesso em 10/01/2012

²²⁴ A exposição *Nan Goldin* é cancelada um mês antes da sua abertura no Oi Futuro Flamengo, cujo motivo é o conteúdo das obras, o qual seria restritivo a determinados públicos, ou seja, o público alvo do instituto cultural “crianças e adolescentes menores de 18 anos”. O Oi Futuro mantém o patrocínio, mas faz a exposição migrar para o MAM (Museu de Arte Moderna do Rio de Janeiro, instituição pública). Esta atitude é vista como censura pela artista, a qual ganha apoio entre os artistas, críticos e curadores brasileiros, pois a arte tem um caráter questionador, que em determinados momentos ultrapassa os limites organizacionais. Maiores informações em (Fotos polêmicas fazem exposição de Nan Goldin mudar de lugar. Cristina Tardáguila. Publicado: 28/11/11 - 19h30. Disponível em: <http://oglobo.globo.com/cultura/fotos-polemicas-fazem-exposicao-de-nan-goldin-mudar-de-lugar-3342672>. - acesso em 13/12/2011

efemeridade das suas obras. Mas, em contrapartida, estas experiências efêmeras e divertidas, resultam na procura do público por estes eventos e em uma atualização constante. Já, os danos provocados nas tradicionais estruturas do circuito da arte, talvez sejam: a falta de atualização, de flexibilidade e de público.

A arte digital é inadequada para estas tradicionais estruturas e por esta inadequação aos parâmetros expositivos, institucionalizados e comerciais, do sistema tradicional das artes, a produção se insere em um circuito expositivo com regras próprias. Este novo circuito é regido, especialmente, por estratégias comunicacionais de inserção midiática, facilitadas por diversas práticas, entre elas, pelo marketing cultural, o que também contribui para que entre em “curto”.

Deste modo, no percurso desta pesquisa, se depara com especificidades do circuito expositivo da arte digital, muitas vezes geradas pelas particularidades das obras/projetos/trabalhos, como a virtualidade, a interatividade e a imersão, em variados níveis e em tempo “quase real”, onde a obra acontece em processo e é entendida como sistema. Estas particularidades garantem questões sempre novas ao circuito da arte contemporânea, que ainda não atende suas demandas. Entretanto, é discutindo e experimentando novas alternativas que o circuito próprio da arte digital tem se estabelecido.

Assim, no primeiro capítulo, acreditou-se ser necessária a retomada entre a produção em arte e tecnologia e o contexto histórico, o que demonstra porque, no decorrer dos tempos, arte e tecnologia criam vínculos inseparáveis e que os artistas tem nesta união a amplificação das suas poéticas. Também, é através destes contextos, que se percebe a tendência à descentralização na sociedade e também nos eventos de arte, o que vem a ser comprovado nos capítulos seguintes.

Ainda, se entendeu como fundamental a reflexão sobre conceitos referentes à produção em arte e tecnologia, muitos esclarecidos por Malu Fragoso, em banca de qualificação. Estas compreensões levaram a perceber que os termos variam conforme as tecnologias empregadas, e que, atualmente, a arte digital tem absorvido diversas linguagens. Contudo, a preferência pelo termo “arte digital”, parece ter sido coerente com a visão estratégica e política do seu uso, pois se percebe que existem discussões e propostas em andamento sob esta terminologia, legitimada, de certo modo, pela ATA do GT de Arte Digital, no Ministério da Cultura, em 2009. Neste espaço da pesquisa, também se tornou

importante refletir sobre as particularidades da arte digital, o que ajudou a compreender algumas exclusões e a inadequação da maioria dos tradicionais espaços de exposição.

O segundo capítulo é o ponto de partida para se perceber que são os centros culturais, na maioria das vezes, ligados à iniciativa privada, ou os Museus da Imagem e do Som, ou as universidades, os acolhedores da arte digital. Ou seja, é praticamente inexistente o apoio direto do governo brasileiro à arte digital. Existe apenas o financiamento cultural por meio de Leis de Incentivo à Cultura, que embora ainda necessitem ajustes, tem sido as principais responsáveis pelo investimento privado em arte digital, seja por meio de eventos, editais ou prêmios. Ao mesmo tempo, a tomada de consciência, por parte das organizações privadas, traduz um cenário promissor.

Aprofundar o capítulo 2, conforme sugestão de Blanca Brites, em banca de qualificação, fez-se fundamental para compreender as transformações pelas quais os espaços de exposição vem passando. Considera-se que a arte digital e sua relação com as instituições da arte, atravessa a mesma situação que o modernismo vive nos anos 1920/1930, o que faz eclodir “cubos brancos”, e que a arte contemporânea também sofre nos anos 1970/1980, onde novos espaços “caixa pretas” são construídos, porém em um novo contexto. Neste novo contexto, os espaços expositivos são montados e reorganizados de acordo com cada exposição, atendendo obras/projetos/trabalhos, muitas vezes, criados especificamente para aquele espaço. E, outras vezes, a rua ou a rede se tornam espaços expositivos.

Contudo, muitos museus de arte moderna²²⁵ se reconfiguram, se adaptam para receber as produções contemporâneas. Em relação ao espaço expositivo do museu, cabe destacar a percepção de Gonçalves, a qual contribui para o posicionamento em relação à inserção da arte digital, não somente em novos espaços específicos para ela, mas também nos museus contemporâneos, afinal, segundo ela:

O museu, enquanto instituição, pode tornar-se, portanto, não só lugar de consumo de arte mas também um espaço ideal para a criação de condições de conhecimento e entendimento crítico da ‘cultura da arte’, discutindo por que e para que ela se formula e como, a um só tempo, ela se mantém e se transforma. Cabe ao museu criar condições para que o público visitante das suas mostras

²²⁵ Por exemplo, o MOMA, o museu mais importante do mundo, que é criado para receber as produções modernistas, mas recebe produções contemporâneas e entre elas a arte digital. Disponível em <http://www.moma.org/> - visita em 22/10/2011. A exposição on-line TALK TO ME, é apenas uma das demonstrações da abertura do MOMA a arte digital. Entre as obra disponíveis neste ambiente virtual encontra-se a obra SMSlingshot, do grupo VR/Urban, a qual participa do FILE SP 2010. Disponível em <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/objects/146401/> - visita em 22/10/2011

perceba como se expressam nas obras os paradigmas artísticos de cada momento histórico e artístico. (GONÇALVES, 2004, p.75).

Se a arte digital é uma produção deste tempo, nada mais natural que os museus proporcionem ao público este encontro, por meio do papel crítico da curadoria e das produções artísticas. Ainda há de se pensar, com base em Gonçalves, que a profusão da tecnologia, influencia o modo de pensar, agir e sentir deste momento histórico e influenciará também no modo de recepção deste indivíduo em relação à arte.

E também o modo de expor arte, deve ser adequado ao modo de produzir arte, então estas instituições perdem em não perceber isto. Entretanto, acredita-se que no Brasil, o momento é adequado para uma reconfiguração, sobretudo, nos principais museus brasileiros, pois o país ocupa uma posição de destaque na economia mundial e o poder econômico da população tem aumentado significativamente, o que certamente vai alterar hábitos, gerando uma maior procura por cultura, arte e entretenimento.

Contudo, concorda-se com Gonçalves, quando afirma que os museus precisam encontrar atrações específicas que os diferenciem. Por isso, acredita-se ainda, que este é o momento adequado para a criação de novos espaços de produção e exposição para atender as particularidades e necessidades tecnológicas da arte digital. A criação de tais espaços fomentaria a economia e cultura das cidades, inserindo-as no circuito da cultura mundial, como Gonçalves aponta em relação aos anos 1970/1980, com os “museus/monumentos”. Estas medidas aumentariam a sua circulação, sua crítica e talvez até o mercado da arte digital.

Assim, destaca-se o pensamento de Christine Mello, quando aborda a arte das novas mídias a partir dos anos 1990. Ela percebe que no início do século XXI esta arte provoca a contaminação do circuito da arte com o da vida, invadindo os espaços públicos das cidades, afirmando:

Eles se situam em zonas fronteiriças: ora se inserem no contexto institucional (como os que são produzidos com o apoio de instituições culturais e científicas), ora se inserem em contextos alternativos, não oficiais, ou em circunstâncias tidas como menos protegidas. (MELLO In: Catálogo Tékhe, 2010, p.98).

Ela também percebe que as variadas produções com as mídias digitais trazem situações completamente novas para os circuitos artísticos, instituições e mercado. Acredita-se que o circuito da arte digital faça parte do grande circuito das artes, mas desenvolve articulações diferenciadas para atender as demandas desta produção, e esta, traça seu

próprio caminho, que passa por este circuito próprio, mas que também transita por espaços institucionalizados, como Bienais, Museus de Arte Contemporânea, Feiras de Arte e Galerias, mesmo que tais inserções ainda sejam bastante pontuais ou acolham isoladamente a produção digital, em espaços segregados.

No terceiro capítulo, após vivenciar e analisar o FILE, bem como entrevistar artistas e uma das idealizadoras, abriam-se uma série de questões, tratadas no último subcapítulo. Entre os entrevistados, é muito importante a colaboração de Guto Nóbrega, que a partir de vários questionamentos levantados, proporciona tomar contato com as inquietações de um artista que trabalha com a tecnologia de ponta, mas, deixa sempre em evidência a arte, acima de tudo. A experiência da Anna Barros e a articulação da Yara Guasque também são imprescindíveis para compreender como os artistas percebem o circuito e como observam o FILE neste contexto. Também a entrevista com Paula Perissinotto dá mais objetividade ao estudo do FILE. É preciso destacar que tanto Paula, quanto Ricardo Barreto, são muito corajosos em manter um evento como o FILE, mesmo sem apoio direto do governo, pois ambos contribuem para inserir o país no circuito mundial da arte digital e merecem reconhecimento e, sobretudo, incentivo.

O evento tem renome entre os principais festivais de arte digital no país e do mundo, e certamente ainda trará novos debates a cada edição. Os organizadores do FILE estão atentos ao que há de mais inovador e questionador no circuito da arte digital, oportunizando o intercâmbio de artistas e ideias, de várias partes do mundo, bem como a discussão, por meio do FILE Symposium. É a partir deste festival que se percebe a potencialidade da arte digital em relação ao público, em um evento gratuito, que invade não apenas o espaço expositivo da FIESP, mas promove um circuito descentralizado, envolvendo a Avenida Paulista, as estações de metrô, a área livre do MASP, entre outros pontos em São Paulo, e suas “faíscas” atingem diretamente o Rio de Janeiro e Porto Alegre.

Destaca-se que o FILE começa criando a experiência de um evento em que ainda não havia uma hierarquização ou sistematização para a seleção dos trabalhos, recebendo as produções de modo muito amplo, abrindo espaço para artistas iniciantes ou já consagrados. Entretanto, aos poucos a seleção natural foi acontecendo, de modo a legitimar e disseminar a produção dos participantes.

Ainda em relação ao FILE, percebe-se a dificuldade na captação de patrocínios, o que resulta na estagnação de projetos grandiosos como o FILE Labo ou o FILE Prix Lux. No

entanto, mesmo com todas as dificuldades, o evento é um disseminador da arte digital e seu acervo é de extrema importância para o campo da arte contemporânea, por isto um apoio direto do governo é urgente.

E, é em torno do FILE, que acontece uma mobilização de pesquisadores, artistas e produtores culturais para realizar eventos que comportem a arte digital e estimulem sua produção e circulação. E os vários mini-eventos que o FILE comporta, servem de modelo para outros eventos independentes, envolvendo as diversas manifestações da arte digital, conectados às principais tendências do gênero.

Aponta-se ainda, a necessidade urgente de uma revisão nas instituições de ensino superior, com a formação de críticos e curadores, capazes de compreender a produção digital, assim como de laboratórios, cada vez mais equipados, que acolham os artistas. Deste modo, terão maior possibilidade de inserção em festivais nacionais e internacionais. Além disso, é fundamental que se criem subsídios para o estudo da produção cultural em arte digital, com profissionais preparados para a captação de recursos. Bem como, é imprescindível que o governo elenque os principais eventos do gênero e dedique um apoio direto para sua execução, pois não dá para se contentar apenas com editais ou Leis de Incentivo à Cultura, as quais flutuam conforme interesses políticos e sujeitam-se a uma adequação, conforme as estratégias comunicacionais de organizações patrocinadoras.

No decorrer da pesquisa sentiu-se a necessidade de aprofundar outras questões, que também fazem parte do circuito, entre elas, o mercado da arte digital, as possibilidades do ciberespaço, bem como as relações de investimento de organizações privadas na arte digital, como estratégia de comunicação, o que contribui diretamente para a emergência do circuito expositivo particular da produção, a partir dos anos 1990. Contudo, se optou por focar mais nas questões do circuito de exposição da arte digital em um âmbito mais geral, na pesquisa de mestrado, e abrir caminhos para investigações futuras, de modo mais específico.

Assim, a partir desta pesquisa observa-se que ainda existem distanciamentos entre a arte digital e o circuito da arte contemporânea, mas pode-se também perceber, que o circuito da arte digital tem ganhado visibilidade e autonomia. No entanto, é inegável que a arte digital mexeu com as estruturas do sistema da arte contemporânea, promovendo questões novas e ainda em processo, interfaceadas pelas tecnologias computacionais, mas ainda não há como medir as profundidades destas modificações. Entretanto, há como

afirmar que os processos comunicacionais, cada vez mais, gerem o sistema da arte e que uma nova estética já está estabelecida.

Desta maneira, acredita-se que a arte digital oferece muitos desafios aos profissionais e agentes da arte e a todo o circuito, sobretudo relacionados ao mercado e a sua preservação. Então, é necessário conhecer os novos parâmetros que cercam a produção e repensar os modos inserção, disseminação, exposição, comercialização e preservação, a fim de garantir seu papel neste contexto cultural. Esta pesquisa demonstra apenas o início de uma jornada em torno das particularidades e especificidades da arte digital e de seu circuito, bem como, revela a potencialidade do tema, que ganha diferentes questões, conforme ocorrem transformações tecnológicas, políticas, culturais e sociais.

REFERÊNCIAS

AMARAL, Aracy A. **Textos do trópico de capricórnio: artigos e ensaios (1980-2005) – vol. 2: circuitos da arte na América Latina e no Brasil.** São Paulo: Ed. 34, 2006

AMARAL, Aracy A. **Textos do trópico de capricórnio: artigos e ensaios (1980-2005) – vol. 3: bienais e artistas contemporâneos no Brasil.** São Paulo: Ed. 34, 2006

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital.** São Paulo: Editora Senac, 2005.

ARCHER, Michael, **Arte contemporânea: uma história concisa.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo; FAGIOLO, Maurizio. **Guia de História da Arte.** Lisboa: Editorial Estampa, 1992.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte Moderna.** São Paulo: Companhia das Letras, 1992.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte e crítica de arte.** Lisboa: Editorial Estampa, 1995.

BEIGUELMAN, Giselle. **Link-se – arte/mídia/política/cibercultura.** São Paulo: Peirópolis, 2005.

BELTING, Hans. **O fim da história da arte: uma revisão dez anos depois.** Tradução: Rodnei Nascimento. São Paulo: Cosac Naify, 2006

BRITO, Ronaldo. **Análise do circuito.** In: _____; LIMA, Sueli de (org.). *Experiência crítica: textos selecionados.* Cosac & Naify, 2005. Texto publicado originalmente em *Malasartes*, 1975.

BOUSSO, Vitória Daniela. **Produção, difusão e mercado nas novas mídias.** São Paulo: Instituto Sergio Motta, 2002.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: uma introdução.** São Paulo: Martins, 2005.

CAUQUELIN, Anne. **Freqüentar os incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea.** São Paulo: Martins, 2008.

CAUQUELIN, Anne. **Teorias da arte.** São Paulo: Martins, 2005a.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede.** São Paulo: Paz e Terra, 2010. 1ª Ed.1999.

CASTILLO, Sonia Salcedo del. **Cenário da arquitetura da arte: montagens e espaços de exposições.** São Paulo: Martins, 2008.

CRIMP, Douglas. **Sobre as ruínas do museu**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.
1ª edição 1993

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Ed. UFRGS, 2003.

DANTO, Arthur C. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo: Odysseus Editora/Edusp, 2006.

DICIONÁRIO da Pintura Moderna. Tradução Jacy Monteiro. São Paulo: Hemus, 1981.

DOMINGUES, Diana (org.) **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997. – (Primas)

DOMINGUES, Diana (org) **Arte e vida no século 21: tecnologia, ciência e criatividade**. São Paulo: UNESP, 2003.

DOMINGUES, Diana (Org.). **Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

GIANNETTI, Claudia. **Estética digital: sintopia da arte, a ciência e a tecnologia**. Belo Horizonte: C/Arte, 2006.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre Cenografias – O Museu e a exposição de arte no séc XX**. São Paulo: EDUSP, 2004.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão á imersão**. Trad. Cristina Pescador, Flávia Gisele Saretta, Jussânia Costamilan – São Paulo: Editora UNESP: Editora Senac São Paulo, 2007.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. Trad. Susana Alexandria. - 2 ed. - São Paulo: Aleph, 2009.

KRUG, Steve. **Não Me Faça Pensar**. 1ª ed., Market Books do Brasil, 2001.

LEÃO, Lúcia (org.). **Derivas: cartografias do ciberespaço**. São Paulo: Annablume, SENAC, 2004.

Leão, Lucia. **O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias**. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço**. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

LIESER, Wolf. **Arte digital: novos caminhos na arte**. h.f.ullmann, Tandem Verlag GmbH, 2010, Título original: Digital Art.

MACIEL, Mário Luiz Belcino; VENTURELLI, Suzete. **Imagem interativa**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2008.

MACHADO, Arlindo. **O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges**. Rio de Janeiro: Rios Ambiciosos, 2001.

MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. London: MIT Press, 2001.

MATTELART, Armand. **Comunicação mundo. História das idéias e das estratégias**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MEDEIROS, Maria Beatriz de (org). **Arte e tecnologia na cultura contemporânea**. Brasília: Dupligráfica Editora Ltda., 2002.

MELLO, Christine. **Extremidades do Vídeo**. São Paulo: Senac, 2008.

MILLET, Catherine. **A arte contemporânea**. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

MOULIN, Raymonde. **O mercado da arte: mundialização e novas tecnologias**. Trad. Daniela Kern. Porto Alegre: Editora Zouk, 2007, 128p.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995. 2ªed.

O'DOHERTY, Brian. **No interior do cubo branco: a ideologia do espaço da arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2002. (coleção a)

PARENTE, André (org.). **Imagem máquina: Aera das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

PARENTE, André (org). **Tramas da rede. Novas dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação**. Editora Sulina, 2004.

PAUL, Christiane. **Digital art**. London: Thames & Hudson LTDA, 2006

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Os processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. São Paulo: Hucitec, 1998.

PERISSINOTO, Paula; BARRETO, Ricardo (Orgs). **Teoria Digital: dez anos do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica**. São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo: FILE, 2010

PRADO, Gilbertto. **Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário**/Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza — São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

POISSANT, Louise. **Esthétique des Arts Médiatiques**. Montreal : Presses de l'Université du Québec, 1995.

POPPER, Frank. **Art of the Electronic Age**. London: Thames & Hudson, New York: Abrams, 1993.

QUÉAU, Philippe. **La Planète des Esprits**. Paris : Odile Jacob, 2000.

ROYO, Javier. **Design Digital**. São Paulo: Edição Rosari, 2008.

RUSH, Michel. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lucia. **Linguagens Líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, Franciele Filipini dos. (org.) **Arte contemporânea em diálogo com as mídias digitais: concepção artística / curatorial e crítica**. Santa Maria: Gráfica e Editora Pallotti, 2009.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do Espelho. Por uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

TRIBE, Mark; JANA, Reena; GROSENICK, Uta ; **New Media Art**, Los Angeles: Thaschen, 2007.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: espaço_tempo_imagem**. Brasília: Edunb, 2004.

CATÁLOGOS

CORDEIRO, Waldemar. **Arteônica**. São Paulo, 1969. Disponível em (<http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf>), acesso em 04/01/2011.

CORDEIRO, Waldemar. **Catálogo Computer Plotter Art**. 1969. Disponível em <http://www.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/plotter.htm>, acesso em 12/11/2011

FRAGOSO, Maria Luiza (org.). **[Maior e igual a 4D] arte computacional no Brasil**. Brasília: Universidade de Brasília, Programa de Pós-Graduação do Instituto de Artes, 2005

PERISSINOTO, Paula; BARRETO, Ricardo. **Catálogo FILE São Paulo, 2010: PAI:PRIX LUX**. São Paulo: FILE, 2010

PERISSINOTO, Paula ; BARRETO, Ricardo. **Catálogo FILE POA 2008**. São Paulo: FILE, 2008

ITAULAB (org.). **Emoção art.ficial 3.0: interface cibernética**. São Paulo: Itaú Cultural, 2007

TÉKHNE/ curadoria Denise Mattar e Christine Mello. São Paulo: FAAP, 2010

Edição fac-simile do **catálogo da exposição Arte Novos Meios/Multimeios** - publicado originalmente em 1985/ Reeditado em 2010 pela Fundação Armando Álvares Penteado.

TESES

FRAGOSO, Maria Luiza P. G.. **Experimentação Multimídia em Arte Contemporânea e Internet: Projeto tracaça.net**. Tese de Doutorado, Unicamp. 2003.

SANTOS, Nara Cristina. **Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital**. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.

DISSERTAÇÕES

SANTOS, Franciele Filipini dos. **O Ciberespaço e o ambiente virtual da bienal do MERCOSUL: possível espaço de criação/exposição**. Dissertação de Mestrado. UFSM, Santa Maria, 2009.

ARTIGOS

BRITES, Blanca Luz. **Imagens Invisíveis na Cidade**. XXII Colóquio Brasileiro de História da Arte. Porto Alegre. Anais do CBHA, 2002.

SANTOS, Nara Cristina. **Arte e tecnologia: considerações sobre o percurso histórico**. Expressão – Revista do Centro de Artes e Letras, Santa Maria, UFSM, (1), Jan/Jun. 2005

SANTOS, Nara Cristina. **História da Arte: emergência da arte e tecnologia a partir das Bienais brasileiras**. XXVIII Colóquio Brasileiro de História da Arte. Porto Alegre. Anais do CBHA, 2008.

REFERÊNCIAS DIGITAIS

ARTIGOS E TEXTOS CURATORIAIS

ARANTES, Priscila. **Circuitos Paralelos: Retrospectiva Fred Forest**. (Texto da Exposição), 2006. Disponível em http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/retrospectiva_fredforest.aspx - acesso em 12/11/2011

BARRETO, Ricardo. **ARTE PÚBLICA INTERATIVA (PAI)**. Disponível em <http://www.filepai.org/sobre.aspx> - acesso em 04/12/2010

BROGGER, Andreas. **“Net Art, Web Art, Online Art, net.art”**. em On Off, dezembro de 2000. Disponível em <http://www.afsnitp.dk/onoff/Texts/broggernetart,we.html> – acesso em 28/10/2011.

DA SILVA, CICERO INACIO. **Arte e Tecnologia Digital no Fórum da Cultura Digital Brasileira**, Fórum da Cultura Digital Brasileira, MinC/RNP, 2009. Disponível em <http://www.slideshare.net/Culturadigital/documento-do-eixo-arte-digital-2531604>. Acesso em 28/10/2011

FÁBIO FON. **Furacão Fred Forest**. Postado em 24/04/2009 Disponível em: <http://www.fabiofon.com/blog/?p=121> – acesso em 12/11/2011

GUASQUE, Yara R. A. GUADAGNINI, Silvia R. FACHINELLO, Sandra A. **Queimando etapas. Do construtivismo na arquitetura e na poesia às mídias digitais: a procura de parâmetros para o entendimento das mídias emergentes e a formação de um público especializado no Brasil**. <http://parametros.ceart.udesc.br/textoportugues.htm> - visita em 04/01/2011

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **La exposición como lugar de la crítica**. AICA PRESS. Valoración Crítica Revisitada. Paris, octubre, 2006 – Disponível em http://www.aica-int.org/IMG/pdf/13.060919_Rebollo.pdf – acesso em 08/11/2011

GUIMARÃES, Andrea C...[et al.] **Cronologia de artes plásticas: referências 1975-1995**. Centro Cultural São Paulo - IDART, 2010. Disponível em <http://www.centrocultural.sp.gov.br/livros/pdfs/artesplasticas.pdf> - acesso em 10/11/2011

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia: aproximações e distinções**. Artigo publicado em edição 1, em dezembro de 2004, da revista eletrônica e-compós. Disponível em: <http://www.compos.org.br/e-compos> - acesso em 24/11/2011

MARÇAL, Alessandra de Oliveira; CAMPANHOL, Edna Maria. **A EXPOGRAFIA MUSEAL – da coleção pessoal ao novo museu**. Disponível em: http://www.facef.br/novo/iv_congresso_de_iniciacao_cientifica/Trabalhos/Inicia%C3%A7%C3%A3o/Alessandra%20de%20O.pdf. Visita em 02/07/2011

MELLO, Christine. **Galeria Expandida**. Disponível em http://galeriaexpandida.files.wordpress.com/2010/04/catalogo_final.pdf - acesso em 22/11/2011

PAUL, Christiane. **Challenges for a Ubiquitous Museum: Presenting and Preserving New Media. (2003)**. Disponível em <http://193.171.60.44/dspace/bitstream/10002/305/1/Paul.pdf> - visita em 16/02/2010

RESK, Sucena Shkrada. **Museus a beira de um ataque de nervos**. Desafios do Desenvolvimento. Edição Julho de 2006. Disponível em <http://desafios2.ipea.gov.br/desafios/edicoes/33/artigo46951-1.php> - visita em 20/01/2011

OLIVEIRA, Rita Alves. **BIENAL DE SÃO PAULO impacto na cultura brasileira**. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392001000300004 - Visita em 04/01/2011

SANTOS, Nara Cristina. **História da Arte: contexto e entorno em arte e tecnologia no Brasil.** Disponível em http://www.cbha.art.br/pdfs/cbha_2009_santos_nara_art.pdf - visita em 04/01/2011

SANTOS, Nara Cristina; SILVEIRA, Greice Antolini. **A interatividade como mediadora da compreensão da realidade virtual: em *heartscapes*, de Diana Domingues.** ANAIS ANPAP 2009. Disponível em http://www.anpap.org.br/anais/2009/pdf/chtca/greice_antolini_silveira.pdf - acesso em 21/01/2011

SILVA, Daniella Rebouças. Cadernos de Sóciomuseologia, **MUSEUS: A PRESERVAÇÃO ENQUANTO INSTRUMENTO DE MEMÓRIA** (1999). Disponível em <http://revistas.ulusofona.pt/index.php/cadernosociomuseologia/article/viewFile/351/260> - visita em 11/02/2011.

TAVARES, MONICA. **Os circuitos da arte digital: entre o estético e o comunicacional?** ARS (São Paulo) vol.5 nº. 9 São Paulo, 2007 – Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202007000100009&script=sci_arttext – acesso em 03/11/2011

ARTISTAS E OBRAS

A Casa Escura. Disponível em <http://sites.uol.com.br/jsnunes/casaescura> - visita em 13/12/2010

BioBodyGame. Disponível em <http://www.rachelzuanon.com/biobodygame/pt/interna.php?pag=0#> visita em 20/01/2010

Carrier-becoming symborg. Disponível em www.subtle.net/carrier - visita em 13/12/2010

Electronicshadow. Disponível em <http://www.electronicshadow.com/sf/> - visita em 13/12/2010

Grupo IDADES. Disponível em <http://www.file.org.br/file2005/> visita em 03/01/2011

If you want to clean your screen. Disponível em www.entropy8zuper.org/possession/olialia/olialia.htm - acesso em 23/02/2011

Luzes Relacionais. Disponível em <http://www.file.org.br/> – visita em 03/03/2011

NetBody:: Augmented Body and Virtual Body II. Disponível em: <http://sugurugoto.blogspot.com/> - visita em 21/01/2011

Olia Oliana. Trabalhos disponíveis em <http://art.teleportacia.org/> - visita em 23/02/2011.

Screen. Disponível em <http://www.noahwf.com/screen/index.html> - visita em 22/01/2010

Studies in Perception I. Disponível em

(http://www.jamesfuentes.com/exhibits_pages/programming%20chance/1pc_main.html) – visita em 03/03/2011

SMSligshot. Disponível em <http://www.filepai.org/work.aspx>

The World's First Collaborative Sentence. Disponível em

<http://artport.whitney.org/collection/davis/>. Visita em 04/01/2011

CENTROS CULTURAIS E MEDIA CENTERS

ARS Eletronica. Disponível em <http://www.aec.at/news/en/> - acesso em 13/11/2011

Associação Riograndense de Artes Plásticas Francisco Lisboa. Disponível em

<http://chicolisboa.com.br/category/agenda/> - acesso em 11/02/2012

Casa das Rosas. Disponível em <http://www.casadasrosas-sp.org.br/> - acesso em 01/11/2011

CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil). Disponível em

<http://www.bb.com.br/docs/pub/voce/dwn/EditProjCulturBB2011.pdf> - acesso em 11/02/2012

EMPAC. Disponível em <http://empac.rpi.edu/building/> - acesso em 13/11/2011

EVA Parque Lage. Disponível em <http://www.eavparquelage.rj.gov.br/> - acesso em 21/12/2011

Fundação Telefônica. Disponível em: <http://blog.fundacaotelefonica.org.br/?p=1492> - acesso em 11/02/2012

ICC. Disponível em <http://www.ntticc.or.jp/About/index.html> - acesso em 14/11/2011

Itaú Cultural. Disponível em http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2537 acesso em 21/10/2010

MECAD. Disponível <http://www.mecad.org/home.php> - acesso em 13/11/2011

MIS SP. Disponível em <http://www.mis-sp.org.br/sobreomis>, acesso em 27/12/2010

MIT (Massachusetts Institute of Technology). Disponível em <http://media.mit.edu/> - acesso em 16/02/2002

Oi Futuro. Disponível em <http://www.oifuturo.org.br/site#/pt-br/cultura/oifuturo-flamengo> acesso em 06/08/2010

Paço das Artes. Disponível em <http://www.pacodasartes.org.br/sobre.aspx> - acesso em 23/02/2011

Santander Cultural. Disponível em <http://www.santandercultural.com.br/> - acesso em 23/02/2011

Zkm. Disponível em <http://www.zkm.de/> - acesso em 13/11/2011

Ycam. Disponível em <http://www.ycam.jp/en/> - acesso em 14/11/2011

Wro. Disponível em <http://vernissage.tv/blog/2011/05/20/stelarc-at-wro-media-art-biennale-2011/> - acesso em 14/11/2011

EVENTOS E EDITAIS

ART. Disponível em <http://www.medialab.ufg.br/art/> - visita em 27/10/2011

III Simpósio de Arte Contemporânea do Paço das Artes. Disponível em http://paco.ps2.com.br/notas/3siacpa_reconfiguracoesnosistemadaartecontemp.aspx - acesso em 13/11/2011

404 festival. Disponível em <http://www.404festival.com/> - acesso em 14/11/2011

10 Dimensões: Diálogos em rede, corpo, arte e tecnologia. Disponível em <http://www.cchla.ufrn.br/matizes/10d/> - acesso em 04/11/2011

Abciber. Disponível em http://abciber.org/ABCiber_Apresentacao_Memorial_Julho_2010.pdf - acesso em 04/11/2011

Agora/Ágora. Disponível em <http://www.agora.art.br/> - acesso em 04/11/2011

Arcadi. Disponível em <http://www.arcadi.fr/rendezvous/rv.php?id=6> – acesso em 13/11/2011

Art Futura. Disponível em: <http://www.artfutura.org/> - acesso em 23/02/2011

Arte e Tecnologia. Disponível em http://www.itaucultural.org.br/arte_tecnologia/ - acesso em 15/11/2011

Athens videoart festival. Disponível em <http://www.athensvideoartfestival.gr/> - acesso em 13/11/2011

Biennale 300. Disponível em <http://www.biennale3000saopaulo.org/> - acesso em 12/11/2011

Bienal Internacional de São Paulo. Disponível em:

http://www.itaucultural.org.br/aplicexternas/enciclopedia_ic/index.cfm?fuseaction=marcos_texto&cd_verbete=335 visita em 04/01/2011

Blog Prêmio Sérgio Motta. Disponível em <http://blog.premiosergiomotta.org.br/> - acesso em 23/02/1011

Brazil Contemporary. Disponível em <http://www.brazilcontemporary.nl/en/#contemporary-beeldcultuur> – acesso em 05/11/2011

Canariasmediafest. Disponível em

http://www.canariasmediafest.org/index.php?option=com_content&view=article&id=28&Itemid=36&lang=es – 13/11/2011

Caixa Cultural. Disponível em <http://www.caixacultural.com.br/html/index.html> - acesso em 11/02/2012

Carnival of eCreativity. Disponível em <http://carnival-of-ecreativity.com/> - acesso em 05/11/2011

Cinético Digital. Disponível em http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2537 - acesso em 21/10/2010

Continuum festival. Disponível em <http://www.continuumfestival.com/continuum/> - acesso em 13/11/2011

EarthDay Impromptu. Disponível em

<http://www.virtualart.at/database/general/work/earth-day-impromptu.html> - acesso em 18/10/2011

Electrofringe. Disponível em <http://electrofringe.net/2011/> - acesso em 13/11/2011

Elektra festival. Disponível em <http://www.elektrafestival.ca/> - acesso em 14/11/2011

Emoção Art.ficial. Disponível em <http://www.emocaoartificial.org.br/> visita em 06/08/2010

FAD (Festival de Arte Digital). Disponível em <http://www.festivaldeartedigital.com.br/> - Acesso em 18/02/2011

FAM (Festival Internacional de arte e mídia). Disponível em:

http://www.redefam.com.br/public/index.php?link=ler_noticia&id=27 – acesso em 01/11/2011

FAT (Festival de Arte e Tecnologia). Disponível em

http://www.ufms.br/DAC/arte_tecnologia/ - acesso em 18/02/2011

Festival Boston Cyberarts. Disponível em <http://bostoncyberarts.org/> - acesso em 13/11/2011

Festival Eletronika. Disponível em <http://www.festivaeletronika.com.br/2011/> - acesso em 20/11/2011

Festival Gamerz. Disponível em <http://www.festival-gamerz.com/gamerz07/interface.html> - acesso em 13/11/2011

Festival Spark. Disponível em <http://spark.umn.edu/> - acesso em 14/11/2011

Festival transitio_mx. Disponível em <http://transitiomx.net/es> - acesso em 13/11/2011

Festival Videobrasil. Disponível em <http://www2.sescsp.org.br/sesc/videobrasil/site/sobre/sobre.asp> – acesso em 21/10/2011

Festival Xumucuis. Disponível em: <http://xumucuis.files.wordpress.com/2011/09/novo-xumucuis.jpg> - aceso em 02/11/2011

FILE. Disponível em <http://www.file.org.br/> visita em 03/03/2011

FONLAD - festival on line de artes digitais. Disponível em http://www.fonlad.net/portugues/fonlad_story.html - acesso em 13/11/2011

Game o quê? Disponível em http://www.itaucultural.org.br/gameoque/historia.cfm?&cd_pagina=2128&CFID=2695751&CFTOKEN=70302246&jsessionid=f230817e4e7a84d85244# acesso em 21/10/2010

Hiper Relações Eletro/Digitais. Disponível em <http://www.santandercultural.com.br/hiper/hotsite.html> - acesso em 13/11/2011

I/legítimo. Paço das Artes. Disponível em <http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/ilegitimo.aspx> - acesso em 13/11/2011

Invenção. Disponível em <http://www.itaucultural.org.br/invencao/ivenframe01.htm> - acesso em 15/11/2011

ISEA. Disponível em <http://www.isea-web.org/> - acesso em 23/02/2011

Japan Media Arts Festival. Disponível em <http://plaza.bunka.go.jp/english/> - acesso em 14/11/2011

Les Transnumériques. Disponível em: <http://www.transnumeriques.be/> - acesso em 13/11/2011

Memória do Futuro. Disponível em http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2776 acesso em 21/10/2010

Mobilefest. Disponível em <http://mobilefest.com.br/MobileFest/Home.fss> - acesso em 18/02/2011.

Petrobrás Cultural. Disponível em <http://www.hotsitespetrobras.com.br/ppc/> - acesso em 11/02/2012

Pixelache. Disponível em <http://www.pixelache.ac/helsinki/> - acesso em 13/11/2011

Rumos Itaú Cultural. Disponível em: <http://rumositaucultural.wordpress.com/> - acesso em 11/02/2012

Sreen festival. Disponível em <http://www.screenfestival.no/2012/> - acesso em 14/11/2011

SICAF. Disponível em <http://www.sicaf.org/2011/index.jsp> - acesso em 05/11/2011

SIGRADI. Disponível em <http://sigradiorg.uchilefau.cl/> - acesso em 14/11/2011

SIGGRAPH. Disponível em <http://www.siggraph.org/s2011/> - visita em 17/02/2011

Sonic Acts. Disponível em <http://www.sonicacts.com/portal/> - acesso em 13/11/2011

TALK TO ME. Disponível em <http://www.moma.org/interactives/exhibitions/2011/talktome/objects/146401/> - visita em 22/10/2011

The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age. Disponível em http://www.moma.org/docs/press_archives/4149/releases/MOMA_1968_July-December_0081.pdf?2010 – acesso em 27/10/2011

Today'sart. Disponível em <http://today'sart.nl/portal/> - acesso em 13/11/2011

Transmediale. Disponível em <http://www.transmediale.de/en/festival/all> - visita em 13/11/2011

Urban Screens. Disponível em: <http://www.urbanscreens.org/> - acesso em 13/11/2011

Vivo Arte.Mov. Disponível em <http://artemov.net/> - acesso em 14/11/2011

Vivo Lab. Disponível em <http://www.vivolab.com.br/#> - acesso em 11/02/2012

FEIRAS DE ARTE

sp-arte. Disponível em <http://sp-arte.com> – acesso em 22/11/2011

FEIRA PARTE. Disponível em <http://www.feiraparte.com.br/> - 17/11/2011

MUSEUS E GALERIAS

Rhizome disponível em <http://rhizome.org/> - acesso em 14/02/2011

Sandra Gering Gallery. Disponível em <http://www.users.interport.net/~gering/> - acesso em 17/02/2011

Postmasters Gallery. Disponível em <http://thing.net/~pomaga/> - acesso em 17/02/1011

MOMA. Disponível em <http://www.moma.org/> - visita em 22/10/2011.

DOCUMENTOS

Ata do GT de Arte Digital. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/cnpc/wp-content/uploads/2009/10/ata-gt-arte-digital.pdf> visita em 20/01/2011

Cibercultura.org. Disponível em <http://www.cibercultura.org.br/tikiwiki/tiki-index.php?page=Jos%C3%A9+Wagner+Garcia> , acesso em 18/10/2011 .

CULTURA DIGITAL. Documento do eixo de arte digital. Disponível em <http://www.slideshare.net/Culturadigital/documento-do-eixo-arte-digital-2531604> - acesso em 28/10/2011

Cultura e Mercado. Disponível em <http://www.culturaemercado.com.br/editais/page/2/> - acesso em 11/02/2012

Diálogos Culturais. Disponível em http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/10/dialogos_culturais.pdf - visita em 20/01/2011

Dictionnaire des arts médiatiques. Disponível em <http://132.208.74.10/~dictionnaire/> - acesso em 06/02/2012

Dossiê Universo Jovem MTV. Disponível em http://www.aartedamarca.com.br/pdf/Dossie5_Mtv.pdf - acesso em 29/10/2011

ICOM Brasil. Disponível em <http://www.icom.org.br/index.cfm> – acesso em 24/10/2011

Lei Rouanet. Disponível em <http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2007/11/manualpronac.pdf> - visita em 21/01/2010

Perfil de Consumo de Cultura no Brasil. Disponível em <http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura2009.ppt#1099,1,Slide> 1 – visita em 20/01/2011

Perfil de Consumo de Cultura do Jovem Brasileiro. Disponível em http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura_Jovensevolucao.ppt – visita em 20/01/2011

PERISSINOTO, Paula. Cultura Digital. **Debata sobre arte e tecnologia digital, 2009**. Disponível em <http://www.culturadigital.br/artetecnologia/2009/09/22/contribuicao-para-o-debate-sobre-arte-e-tecnologia-digital-1/> visita em 04/01/2011

VEÍCULOS DE COMUNICAÇÃO E ENTREVISTAS

Canal Contemporâneo. Disponível em http://www.canalcontemporaneo.art.br/_v3/site/index.php - acesso em 20/10/2011

Jornal O Globo. Disponível em <http://oglobo.globo.com/blogs/animacao/posts/2011/07/19/file-2011-comeca-hoje-em-sao-paulo-393212.asp> - acesso em 23/11/2011

Jornal Estadão. BRANDALISE, Vitor Hugo. **Paulista vai virar galeria eletrônica a partir de hoje. Shows com luz, som e projeção de imagens estarão espalhados por 12 pontos da avenida.** 27 de julho de 2010. Disponível em O Estado de São Paulo. http://www.estadao.com.br/estadaodehoje/20100727/not_imp586410,0.php – Visita em 05/01/2011

Folha de São Paulo. File começa nesta terça diante do auge financeiro da arte-tecnologia. Silas Martí. Publicado em 28/07/2009. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u601334.shtml> - acesso em 13/02/2012

Jornal Folha de São Paulo. Mercado de arte não está pronto para era digital, diz especialista. Entrevista com Couchot. <http://www1.folha.uol.com.br/folha/ilustrada/ult90u62541.shtml>. Visita em 05/01/2011

Jornal Folha de São Paulo. Cibernéticos lutam para se consolidar como arte contemporânea. Bruno Huberman e Kátia Lessa. São Paulo. Publicado em 18/07/2011. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/944155-ciberneticos-lutam-para-se-consolidar-como-arte-contemporanea.shtml> - acesso em 13/02/2012

Mapa das Artes. Disponível em <http://www.mapadasartes.com.br/> - acesso em 20/10/2011

New York Times. Disponível em <http://artelectronicmedia.com/document/love-hate-the-machine-review-of-machine-exhibition-at-moma-1968> - acesso em 27/10/2011

Portal G1. Disponível em <http://g1.globo.com/pop-arte/fotos/2010/07/file-cria-interacao-entre-arte-e-tecnologia-pela-avenida-paulista.html> - acesso em 23/11/2011

Portal R7. Disponível em <http://videos.r7.com/exposicao-em-sao-paulo-mistura-arte-e-tecnologia/idmedia/4e28d04892bb0235c6b0517b.html> - acesso em 23/11/2011

Revista Leonardo. Disponível em <http://www.leonardo.info/index.html> - visita em 27/12/2010

Revista RollingStone. Disponível em <http://www.rollingstone.com.br/noticia/file-2011-teras-intervencoes-artisticas-em-sao-paulo/> - acesso em 23/11/2011

Resistência nas artes plásticas. Entrevista com Fred Forest. Por Flávia Mattar (Tradução Sheila Pereira de Oliveira). Realizada em 14/11/2006. Disponível em <http://www.novae.inf.br/site/modules.php?name=Conteudo&pid=435> - acesso em 12/11/2011

CD-ROMs

Se Liga +FILE POA/08. Catálogo FILE Porto Alegre, 2008. São Paulo: FILE, 2008

FILE SP 2010. Catálogo FILE São Paulo, 2010: PAI:PRIX LUX. São Paulo: FILE, 2010

ANEXOS

ANEXO A – entrevista Paula Perissinotto

Termo de Consentimento

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – MESTRADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ARTE CONTEMPORÂNEA
LINHA DE PESQUISA: ARTE E TECNOLOGIA

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se ao projeto de dissertação intitulado **“Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE”**, desenvolvido no Programa de Pós-graduação – Mestrado em Artes Visuais/UFSM, de autoria de Débora Aita Gasparetto, sob a orientação de Nara Cristina Santos.

A presente pesquisa tem como objetivo debater a arte digital na contemporaneidade, bem como fomentar a discussão a respeito dos circuitos da arte, percebendo que esta produção tem sido validada pelo público e dialoga com a diversidade social desta era. Assim, vincula-se à história, teoria e crítica, estabelecendo-se como um discurso sobre arte digital inserida no contexto da arte contemporânea.

Os resultados desta dissertação serão divulgados na íntegra ou em partes, através de publicação impressa ou *online*, com fins acadêmicos e culturais. Nesse sentido, são utilizados fragmentos da entrevista transcrita abaixo:

2) O incentivo em arte e tecnologia ainda é emergente no Brasil. Quais são os desafios que o festival ainda tem pela frente?

Sempre existem desafios. O incentivo evoluiu muito. O maior problema é não podermos ter contratos longos de patrocínios, pois isto nos impede de planejar a longo prazo. O planejamento a longo prazo é básico para o crescimento consistente de projetos culturais. Como a cada ano não sabemos o que vai nos aguardar fica difícil atuar com projetos mais profissionais, muitas vezes dependem de agendas mais complexas.

3) Como você percebe o processo de legitimação da arte e tecnologia digital no campo da arte contemporânea?

Apesar de serem, no meu ponto de vista, parte de um mesmo contexto não existe muito diálogo entre o mundo das artes contemporânea tradicional e o da arte e tecnologia. Esta falta de diálogo não impede as partes de prosseguirem o seus respectivos desenvolvimentos, mas certamente perde-se sem esta troca. As problemáticas abordadas no universo da arte e tecnologia são complexas e muitas vezes parecem desinteressantes para o mundo da arte tradicional. O tempo da história é muito específico e apenas o tempo poderá legitimar a arte e tecnologia. Isto já ocorreu desde os experimentos do grupo EAT na década de 60.

4) A sigla FILE, pode ser entendida como arquivo em inglês. O site do festival já demonstra a preocupação em registrar, documentar e preservar as obras que fizeram parte destes 10 anos de evento. Assim como o Ars Eletrônica, vocês pensam em criar uma casa física para o FILE?

Em princípio não temos nenhum objetivo em termos uma sede própria. Temos um arquivo inédito, um dos maiores do mundo, em qualquer outro país uma iniciativa como o FILE teria apoio estatal direto. Não há esta preocupação no Brasil, não sabemos o que vai ser deste arquivo. Existem pessoas acadêmicas estudando e criando estratégias de preservação e como objeto de estudo este arquivo tem um valor inestimável.

5) A característica de descentralização é bastante forte no FILE. Como analisam este processo de descentralização?

A descentralização é característica básica de uma estrutura rizomática. O FILE cresce a partir de conexões sinápticas que ocorrem a partir das experiências alcançadas e uma estratégia de laboratório constante que tem como compromisso a inovação e a criatividade.

6) A internet é amplamente utilizada na divulgação do FILE. Como você observa o ciberespaço na disseminação do festival?

A cada ano se multiplica. Este ano foi nossa maior divulgação online. As redes sociais podem contribuir muito para isso, mas não temos nenhuma pesquisa específica a este respeito.

7) Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente as demandas?

O Brasil evoluiu muito no que tange a produção de obras nacionais no âmbito da arte e tecnologia, mas ainda está muito aquém das produções europeias (Áustria, Alemanha, Inglaterra, Holanda, Finlândia, Espanha), Asiática (Japão, Coreia e China) e dos EUA, Canadá, México, Austrália. Todos estes países já incorporaram a arte e tecnologia em seus currículos acadêmicos, criaram sistemas de financiamentos e portanto acentuaram as suas produções com mais propriedade. No Brasil o artista tem que se virar e fica tudo muito difícil.

8) Como você observa o público neste espaço expositivo? Há como mensurar que público é este? Qual é a estimativa de público do FILE? Nestes anos, foi possível observar um crescimento?

Ver gráfico acima. Este ano foram mais de 60.000 pessoas que passaram pela galeria do FILE.

9) De que maneira se deu a experiência de curadoria para você?

Foi um processo natural de muita pesquisa e leitura dos projetos que chegaram até o FILE ao longo destes 12 anos.

Entrevista realizada com Paula Perissinotto, no dia 10/10/2011

Eu, Paula Perissinoto, abaixo assinada, entrevistada para a dissertação **“Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE”**, autorizo a publicação do texto citado, e concordo que meu nome seja mencionado.

A handwritten signature in black ink on a light gray rectangular background. The signature reads "Paula Perissinotto" in a cursive script. The first letter 'P' is large and loops back. The name is written in a fluid, connected style.

Paula Perissinotto

Data: 10 de outubro de 2011.

ANEXO B – entrevista Anna Barros

Termo de Consentimento

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – MESTRADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ARTE CONTEMPORÂNEA
LINHA DE PESQUISA: ARTE E TECNOLOGIA

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se ao projeto de dissertação intitulado “**Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE**”, desenvolvido no Programa de Pós-graduação – Mestrado em Artes Visuais/UFSM, de autoria de Débora Aita Gasparetto, sob a orientação de Nara Cristina Santos.

A presente pesquisa tem como objetivo debater a arte digital na contemporaneidade, bem como fomentar a discussão a respeito dos circuitos da arte, percebendo que esta produção tem sido validada pelo público e dialoga com a diversidade social desta era. Assim, vincula-se à história, teoria e crítica, estabelecendo-se como um discurso sobre arte digital inserida no contexto da arte contemporânea.

Os resultados desta dissertação serão divulgados na íntegra ou em partes, através de publicação impressa ou *online*, com fins acadêmicos e culturais. Nesse sentido, são utilizados fragmentos da entrevista transcrita abaixo:

- 1) Quais são as mudanças mais significativas que você observa, a partir do ano 2000, no circuito da arte contemporânea, em relação à arte digital?**

A arte digital vem crescendo e sendo reconhecida como uma categoria específica de arte, muito pela luta dos artistas e curadores de eventos e exposições. Essa categoria de arte tem se desenvolvido mais nas universidades, pela possibilidade de pesquisa, e destas poderem contar com *hardwares* e *softwares* sempre muito caros para os artistas. A difusão de computadores mais potentes e baratos possibilitou a difusão da arte digital. Entretanto, ela não existiria, no Brasil, sem precursores como Waldemar Cordeiro, Julio Plaza. O IPAT – Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia, em São Paulo, reuniu nomes que compuseram o pensamento que uniu a arte à ciência e à tecnologia, e os quais ainda são importantes nessa área. Participei do IPAT em telecomunicação de varredura lenta (slow scan TV), desde seu início, em 1986. Os trabalhos em telecomunicação antecederam a Web e tinham muito de sonho, trazendo, contudo, por vezes, poucos resultados, ainda que fossem importantes pela participação que se iniciava. Antes de 2000 já existia, de muito importante, o SIBGRAPI - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens, realizado em várias regiões do Brasil. O Instituto Cultural Itaú destaca-se fora das universidades, concedendo bolsas e prêmios, e abrigando Emoção Art.Ficial, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural desde 2004; em 1999, foi sede da ISEA- CaiiA- Star- Leonardo, um dos mais importantes momentos da arte digital. Ars Electronica Festival, em Linz, Austria, é outro momento que tem influenciado os artistas do mundo inteiro. Conformando o campo de investigação e realização de arte digital, no Brasil, poderemos dar como exemplo o #Art, Encontro Internacional de Arte e Tecnologia no IdA da Universidade de Brasília, desde 2000. Outros eventos foram criados à sua semelhança.

2) Como você vê o FILE no circuito artístico brasileiro?

Em 2000 tem início o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Paula Perissinoto e Ricardo Barreto montam o festival no MIS, São Paulo, com muita coragem e quase do nada. Seu sucesso é proveniente do imenso trabalho dos dois. Surgindo de duas pessoas, dois indivíduos, quebrou a regra da instituição acadêmica à frente da arte digital, ou eletrônica, como eles preferiram qualificar. Sendo linguagem e eletrônica, tornou-se uma maneira de ampliar o que existe. Nacional e internacional, traz arte do mundo inteiro, facilitando aos artistas brasileiros um maior conhecimento do que está acontecendo pelo mundo e um maior contato com outros artistas. A arte brasileira é vista por esses outros que

chegam. Ampliando a realização do FILE para outras cidades, além de São Paulo, facilitou-se a divulgação da arte tecnológica no Brasil. Realizar festivais fora do Brasil é uma grande conquista.

Sendo um festival sob avaliação de projetos enviados pode incorrer numa modelização de projetos FILE. Hoje está bem diferente de quando começou, mas o mesmo sucede no mundo da arte. A arte interativa conduz ao perigo de propiciar algo mais vazio de conteúdos, em favor da diversão.

O FILE tem sido extremamente importante no circuito artístico brasileiro, de várias maneiras, e com características inusitadas: não paga seus artistas, não dá dinheiro para fazer a obra, e tem artistas interessados vindos do mundo todo. O prêmio *Prix Lux*, 2010, foi o primeiro incentivo monetário às obras prontas. A arte que exhibe inclui obras fora da academia, tornando-se o que tem sido o repositório da arte tecnológica, e isso apesar de muitos de seus artistas pertencerem a universidades. O interesse do Banco Santander tem sido de grande importância, não só pelo lado monetário, como também pela possibilidade de realização do FILE, nos espaços do banco, em Porto Alegre.

Com sua expansão, o FILE incorre em problemas inevitáveis, a saída para o mundo pode ditar modas, sempre algo a ser combatido em arte. Entretanto, é melhor ditar do que sofrer influências.

A videoteca do FILE é algo importante, pois guarda os trabalhos já exibidos em seus festivais.

3) Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

Pobre. Nós artistas, se não estivermos ligados a pesquisas universitárias, padecemos pela realização de obras sem *softwares* necessários, sem incentivos financeiros.

Os poucos incentivos são grandemente solicitados, e muitas vezes incorrem em questões políticas, como vimos presentemente com o MIS - Museu da Imagem e do Som, São Paulo, que foi dedicado à arte e tecnologia durante vários anos. O necessário é criar grupos, nos quais as qualificações necessárias à arte tecnológica possam ser encontradas. O FILE iniciou um laboratório de pesquisa que poderia ter tido um grande sucesso pela troca entre artistas e a possibilidade de contribuição entre eles.

Como artista da arte e tecnologia, sim contribuiu; apresentar minhas animações no FILE, e, meus textos no FILE Symposium, tem sido de grande importância. É sempre bom estar junto com artistas considerados e ter sua obra registrada em catálogos condignos. Ter sido convidada para o júri do prêmio *Prix Lux*, muito me honrou. A amizade com Paula e Ricardo é muito gratificante.

4) Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente às demandas?

Expor arte e tecnologia no Brasil é muito difícil, mesmo nas ocasiões especiais de festivais que lhe são dedicados. A maioria dos museus não tem uma arquitetura adequada para isso, com pé direito baixo e sem estrutura própria para abrigar câmaras, *datashows*, etc. necessários à exibição de trabalhos. A quantidade de fios existentes na parafernália tecnológica precisa ser cuidadosamente colocada para não causar desastres. Poucos lugares expositivos possuem tomadas pelo chão. É caro alugar equipamentos, e esses lugares, na sua maioria, não podem arcar com tais gastos, revertendo aos artistas essa tarefa. Quanto à conservação das obras, o problema é ainda maior, pois animações e outros trabalhos digitais precisam de programas específicos para ser exibidos e de *hardware* sempre em evolução.

Entrevista realizada com Anna Barros, no dia 25/08/2011

Eu, Anna Barros, abaixo assinada, entrevistada para a dissertação **“Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE”**, autorizo a publicação do texto citado, e concordo que meu nome seja mencionado.



Anna Barros

Data: 25 de agosto de 2011.

ANEXO C – entrevista com Yara Guasque

Termo de Consentimento

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – MESTRADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ARTE CONTEMPORÂNEA
LINHA DE PESQUISA: ARTE E TECNOLOGIA

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se ao projeto de dissertação intitulado **“Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE”**, desenvolvido no Programa de Pós-graduação – Mestrado em Artes Visuais/UFSM, de autoria de Débora Aita Gasparetto, sob a orientação de Nara Cristina Santos.

A presente pesquisa tem como objetivo debater a arte digital na contemporaneidade, bem como fomentar a discussão a respeito dos circuitos da arte, percebendo que esta produção tem sido validada pelo público e dialoga com a diversidade social desta era. Assim, vincula-se à história, teoria e crítica, estabelecendo-se como um discurso sobre arte digital inserida no contexto da arte contemporânea.

Os resultados desta dissertação serão divulgados na íntegra ou em partes, através de publicação impressa ou *online*, com fins acadêmicos e culturais. Nesse sentido, são utilizados fragmentos da entrevista transcrita abaixo:

ROTEIRO ENTREVISTA DISSERTAÇÃO

Com artistas do FILE - Elaborado durante o 2º Semestre de 2011

1) Quais são as mudanças mais significativas que você observa, a partir do ano 2000, no circuito da arte contemporânea, em relação à arte digital?

Os festivais dedicados aos móveis predominando a comunicação com celulares e aparatos móveis como GPS. Também as manifestações ativistas. Mobile Fest, Mídias Táticas, Art. Mov. Àgora no Santander, a projetos nômades como o Nômades do FILE, a produção sonora Hiperônica do FILE, a intensificação dos workshops de programação, circuit bending e orientações do gênero DIY, os pontos de cultura digital, a peregrinação dos eventos a outros centros que não o eixo Rio-São Paulo; os simpósios e as exposições de games. Mas o mais importante para mim é o prisma político que se coloca mais claramente na cena recente. Entendi que a junção de software livre, debates sobre a preservação do meio ambiente e sobre os grãos geneticamente modificados, proteção aos recursos naturais como água potável, a perda do espaço público das cidades, e das praias, são na verdade uma resistência contra a crescente monetarização dos bens considerados públicos.

2) Como você vê o FILE no circuito artístico brasileiro?

Foi muito importante no início dos anos 2000 pela coragem do simpósio e exposição, abrigou o Hiperônica, que destaco como o viés mais importante do FILE, trouxe a questão dos games como arte pela primeira vez. Acabou focando ao longo dos anos mais a produção internacional, e discutindo menos a nacional, e abrindo para projetos que se justificam mais como entretenimento.

3) Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

O recurso à produção começou a existir, assim como os projetos de residência artística. Creio que as novas gerações já se iniciam em outra base. Mas é preciso ainda fazer muito. Sinto que os programadores estão conseguindo aprofundar o conhecimento e a prática das artes. Não vejo que os artistas enfrentem com a mesma naturalidade as linguagens de programação. Os editais existentes não darão conta de fortalecer e tornar independente estes artistas se não houver uma mudança estrutural no currículo das artes.

4) De que maneira o FILE contribui ou contribuiu para o seu reconhecimento como artista?

Fui colega do Ricardo Barreto nas aulas de filosofia da Otília Arantes nos anos 80 na USP. Voltei a encontrá-lo nas aulas de Artur Matuck na USP em 1998, aula também freqüentada por Paula Perissinoto, minha colega, orientanda do Artur no período. Fundamos juntos com o Artur Matuck o Perforum, projeto de performances colaborativa a distância, coordenado por Artur Matuck, que originou o Perforum Desterro que coordenei em Florianópolis. Apresentei o resultado do Perforum já nos primeiros FILE de 2000. Em 2001, pretendi participar a distância, propondo uma performance colaborativa com o Corpos Informáticos, pois estava nos EUA em estágio de doutoramento. Acabei enviando somente um texto *Por uma teoria do gesto* que escrevi sobre a teoria de Vilém Flusser. Acredito que contribui para me manter em contato com artistas do mesmo meio.

5) Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente as demandas?

Não atendem, e penso mesmo que o lugar da arte digital é mais o espaço coletivo, público do que o museológico. Como por exemplo pensaras cidades como interfaces exibitivas, as aproximações com o que conceituam como Software Cities. As artes digitais devem a meu ver ser abrigadas e discutidas dentro do guarda-chuva da cultura digital. É nesse nicho que encontramos as propostas mais radicais. A perda possível é a experiência de um tempo diferenciado que toda arte requer para si, seja esta a contemporânea ou a digital. A arte digital sofrerá dentro deste guarda-chuva da cultura digital a pressão por um “tempo” ditado pelo pragmatismo do cotidiano do dia-a-dia.

Entrevista realizada com Yara Guasque, no dia 06 de outubro de 2011.

Eu, Yara Guasque, abaixo assinada, entrevistada para a dissertação “**Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE**”, autorizo a publicação do texto citado, e concordo que meu nome seja mencionado.



Yara Guasque

Data: 06 de outubro de 2011.

ANEXO D – entrevista Guto Nóbrega

Termo de Consentimento

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA
CENTRO DE ARTES E LETRAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS – MESTRADO
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO: ARTE CONTEMPORÂNEA
LINHA DE PESQUISA: ARTE E TECNOLOGIA

Termo de consentimento para publicação

Este termo refere-se ao projeto de dissertação intitulado “**Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE**”, desenvolvido no Programa de Pós-graduação – Mestrado em Artes Visuais/UFSM, de autoria de Débora Aita Gasparetto, sob a orientação de Nara Cristina Santos.

A presente pesquisa tem como objetivo debater a arte digital na contemporaneidade, bem como fomentar a discussão a respeito dos circuitos da arte, percebendo que esta produção tem sido validada pelo público e dialoga com a diversidade social desta era. Assim, vincula-se à história, teoria e crítica, estabelecendo-se como um discurso sobre arte digital inserida no contexto da arte contemporânea.

Os resultados desta dissertação serão divulgados na íntegra ou em partes, através de publicação impressa ou *online*, com fins acadêmicos e culturais. Nesse sentido, são utilizados fragmentos da entrevista transcrita abaixo:

ROTEIRO ENTREVISTA DISSERTAÇÃO

Com artistas do FILE - Elaborado durante o 2º Semestre de 2011

1) Quais são as mudanças mais significativas que você observa, a partir do ano 2000, no circuito da arte contemporânea, em relação à arte digital?

Responderia que a efetivação da internet (no Brasil) como plataforma para ações artísticas (NET-art). Tanto que naquele momento havia focado meus trabalhos iniciais – naquilo que ficou conhecido como arte digital ou arte mídia – no espaço virtual das redes e suas possibilidades estéticas. “Meio Digital?”²²⁶, um de meus trabalhos daquele momento, questionava exatamente essa condição “digital” e sua manifestação no ciberespaço ao propor um “auto-retrato do artista” possível de ser manipulado, reconstruído por usuários online. Acho que a rede permitiu um alcance de visibilidade maior aos trabalhos de artistas que exploraram esse meio. Fronteiras foram derrubadas, artistas e curadores foram conectados de forma nunca antes pensada.

2) Como você vê o FILE no circuito artístico brasileiro?

O FILE, na minha opinião, sendo um festival de abrangência internacional, que reúne em seu escopo um grande número de artistas e instituições com foco nas artes assistidas pelas tecnologias da informação, tem por mérito fazer uma importante amostragem do que vem sendo criado, pensado nesse campo. A tarefa não é nada fácil. Tendo participado de vários festivais internacionais posso dizer que as dificuldades curatoriais, de montagem ou mesmo econômicas que um festival do porte do FILE está sujeito, é comum a todos os eventos que assumem tarefa dessa ordem (lidar com artistas e trabalhos dentro da diversidade das mídias e ações, próprias aos diálogos entre arte, ciência e tecnologia, é algo complexo). Diria que o FILE tem assumido esta responsabilidade de forma coerente e com relativa competência. A questão quanto a festivais dessa natureza é que, me parece, ainda se estruturam em modos de visibilidade e experiência artística conforme modelos de um paradigma anterior. Ainda lidamos com as questões da espacialidade, temporalidade, experiência estética, como se estas se mantivessem inócuas as contaminações pelos modos de subjetivação fomentados segundo as possibilidades tecnologias de nosso tempo. Ainda tratamos dos espaços expositivos como estanques para um experiência compartimentada,

²²⁶ <http://www.narrativasdigitais.eba.ufrj.br/meiodigital.swf>

muitas das vezes isoladas do contexto maior da exibição. Penduram-se telas LCDs nas paredes como se ainda pendurassem pinturas, gravuras ou desenhos. Será que estas novas experiências não demandam uma nova experiência espacial, uma outra noção de curadoria e integração das diversas frentes em jogo? Não são as próprias noções de espaço e território que se encontram em crise? Certamente estamos mapeando um contexto em fluxo, instável (será que se estabilizará algum momento?), no qual apresentamos uma coleção de partes ainda para tentar enxergar, entender um todo que nos escapa. Daí muitas das vezes uma sensação de desconexão, de saturação, ruído, incoerência. Contudo, vejo a iniciativa de fazer e constantemente repensar festivais dessa ordem necessária e louvável.

3) Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

Sou a favor de se pensar acima de qualquer coisa a ARTE. Seja ela digital ou analogia, posto que na base das conectividades estéticas, de toda ordem, estão as conexões sensíveis, afetivas. Sendo assim o critério para o incentivo seria em primeiro lugar para a idéia, para a sensibilidade, seja ela manifestada na mídia, operação que lhe convier. Não gosto desse nome digital. Não faço arte digital, não sei ao certo o que isso significa. Certamente faço, quando o acaso intervém a meu favor, arte. Quanto ao incentivo, o que acho necessário é um entendimento da cultura atual das redes (macro e micro, seu caráter orgânico), das conectividades, e uma subjetividade contaminada pelas as interfaces maquínicas que nos mediam cada vez mais. Entendendo melhor esse contexto podemos formar melhor o outro para o dialogo sensível das artes. Como incentivar aquilo que não se acessa? Para que incentivar o fluxo, sem entender que o fluxo (das conexões, dos afetos, das informações) é a matéria primordial das ligações sensíveis? O que nos apresenta a arte digital? Que experiência ela propõe? A do digital ou do sensível? Temos incentivo à música, à dança, à poesia, às artes visuais, talvez por que sejam linguagens consolidadas em suas poéticas. As arte assistida pelas tecnologias, em dialogo pleno com a ciência, ganham corpo através dos sistemas que a estrutura. O problema é que muita das vezes, na busca de incentivo tentamos vender tão somente o sistema, a parte tecnológica. É deixado de fora o discurso poético (quando existe algum). Por outro lado, muita das vezes é o discurso tecnológico, grandioso que se vende, e no final tudo acaba em espetáculo. Falar como anda o incentivo é, a meu ver, menos importante que discutir o que é de fato necessário para fomentar de

maneira coerente e substancial um novo estado de arte, emergente dessas frentes multifacetadas de saberes e sensibilidades atuais. Qual o estado da arte hoje? O que estamos a fazer, o que procuramos, como explorar tais fluxos, os movimentos constantes das conexões instáveis que emergem aqui e ali na forma de experiências sensíveis, estéticas. Gostaria de ver tais questionamentos e idéias receberem incentivo.

4) De que maneira o FILE contribui ou contribuiu para o seu reconhecimento como artista?

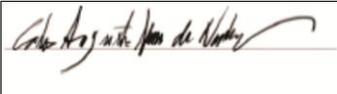
O FILE certamente contribuiu para a visibilidade de minhas obras. Ajudou a estabelecer uma rede, sem a qual nenhum trabalho pode existir.

5) Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente as demandas?

Acredito que já tenha respondido um pouco a esta pergunta nas outras questões anteriores. Acho que há que se repensar os espaços. Trago um exemplo. Acabo de voltar de TRANSITIO_MX onde fui artista convidado a apresentar minha obra “Breathing”. Fiquei surpreso ao constatar que o espaço expositivo se tratava de fato de um antigo espaço cinematográfico no qual muito das antigas produções do cinema mexicano haviam sido rodadas. O espaço tem um pé direito típico de arquiteturas para fins cenográficos onde cidades podem ser construídas ali dentro. No entanto, o aproveitamento desse espaço em sua natureza foi zero. Não importa aqui as razões. Meu argumento é que se pensarmos o espaço pelo ponto de vista das obras e processos de invenção, ou melhor, de forma conjugada, o espaço pode ser libertador ao processo criativo e vice-versa. As demandas técnicas e tecnológicas certamente são importantes, mas elas não deveriam ser o foco. Afinal, o que não se pode fazer no mundo atual com tantas possibilidades. Não precisamos de tecnologias mais que precisamos de conexões, conexões de idéias.

Entrevista realizada com Guto Nóbrega, no dia 24/10/2011

Eu, Guto Nóbrega, abaixo assinado, entrevistado para a dissertação “**Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE**”, autorizo a publicação do texto citado, e concordo que meu nome seja mencionado.

A handwritten signature in black ink, enclosed in a thin black rectangular border. The signature is cursive and appears to read 'Guto Nóbrega'.

Guto Nóbrega

Data: 24 de outubro de 2011.

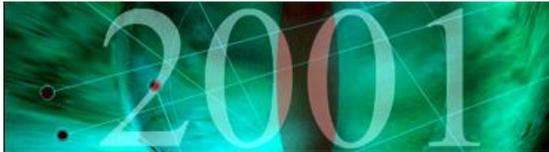
ANEXO E – Ambientes virtuais do FILE



<http://www.file.org.br/ligi.swf>



<http://www.file.org.br/file2/index2.html>



<http://www.file.org.br/file2001c/index.html>



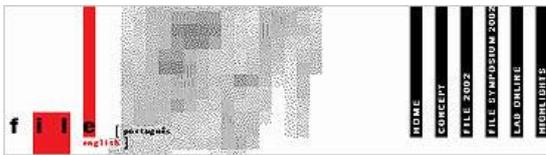
<http://www.file.org.br/file2001a/index.html>



http://www.file.org.br/file2002/home_ie.htm



<http://www.file.org.br/filemeio/trabalho.htm>



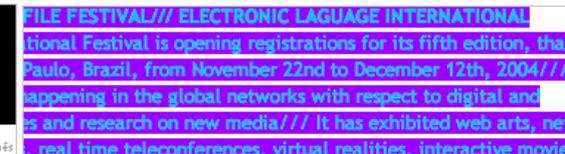
<http://www.file.org.br/english/home.htm>



<http://www.file.org.br/file2003/home.htm>



<http://www.file.org.br/file2003prerelease/>



<http://www.file.org.br/file2004ins/english/frame.htm>



<http://www.file.org.br/file2004press/>



<http://www.file.org.br/hipersonica2004/>



<http://www.file.org.br/file2005/file2005.htm>



<http://www.file.org.br/labo/pt/> - FORA DO AR



<http://www.file.org.br/file2006entries/port/index.html>



<http://www.file.org.br/file2006press/>



LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE SP 2006

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=319&id=1



LINK SITE DE INSCRIÇÕES 2007

<http://www.file.org.br/file2007entries/english/>



LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE 2007

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=435&id=1



LINK SITE COM CONTEÚDO 2ª EDIÇÃO FILE RJ 2007

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=374&id=1



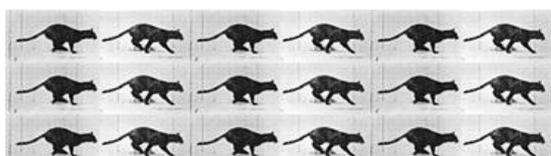
LINK SITE HIPERSÔNICA RJ 2007

<http://www.hipersonica.org/2007/>



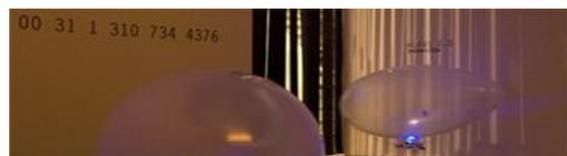
LINK SITE DE INSCRIÇÕES 2008

<http://www.file.org.br/file2008entries/port/home.htm>



LINK SITE GERAL DO FILE 2008

<http://www.file.org.br/file2008press/>



LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE RJ 2008

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=505&id=1



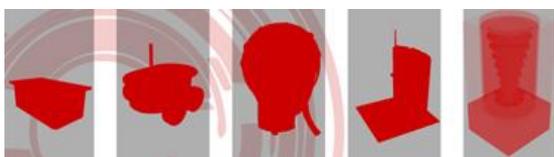
**LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE POA
2008**

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=487&id=1



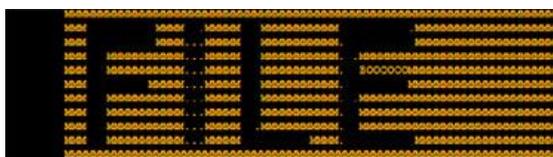
**LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE SP
2008**

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=528&id=1



LINK SITE DO FILE INOVAÇÃO 2008

<http://www.filefestival.org/hotsite2008/index.html>



**LINK SITE DO FILE 2009/ - FORA
DO AR**



http://www.file.org.br/file2009/press_rio/
- FORA DO AR



LINK SITE DO FILE RJ 2009

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=606&id=1



http://www.file.org.br/file2009/press_sp/ -
FORA DO AR



LINK SITE DO FILE SP 2009

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=622&id=1



LINK SITE HIPERSÔNICA RJ 2009

<http://www.hipersonica.org/2009/>



LINK SITE FILE GAMES RJ 2009

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=678&id=1



LINK SITE GERAL HIPERSÔNICA RJ 2009

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=685&id=1



LINK SITE DO PRÊMIO FILE PRIX 2010

<http://www.fileprixlux.org/premiados-arte-interativa.aspx>



http://www.file.org.br/file2010/press_sp/-FORA DO AR



LINK SITE FILE 2010

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=706&id=1



LINK SITE FILE PAI

<http://www.filepai.org/paulista-avenida-interativa.aspx>



LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE RJ 2010

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=750&id=1



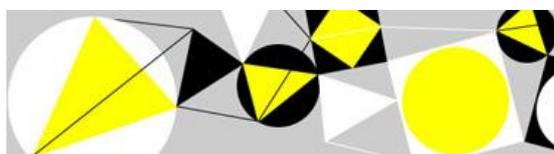
LINK SITE COM O CONTEÚDO DO FILE POA 2010

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=750&id=1



LINK SITE HIPERSÔNICA RJ 2011

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=790&id=1



LINK SITE HIPERSÔNICA SP 2011

<http://www.hipersonica.org/pt-br/2011/SP/LINE-UP/142.aspx>

LINK SITE FILE GAMES RJ 2011

http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=777&id=1

**LINK FILE SÃO PAULO 2011**

http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=805&id=1

ANEXO F**ENTREVISTAS DISSERTAÇÃO****Entrevistas com usuários do ambiente virtual do FILE - Elaborado durante o 1º Semestre de
2012**

Todos os entrevistados são mestrandos no PPGART UFSM

Estas perguntas devem ser respondidas com base no ambiente virtual do FILE

(http://filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=308&a2=308&id=2)

1) Como você compreende a disponibilização das informações no ambiente virtual do FILE?

MANOELA VARES:

Acho bem precário, o conteúdo situa-se praticamente aglomerado na região esquerda da tela. A fonte usada no site não convida à leitura, e quase não se difere, deixando de evidenciar as partes mais importantes, como ocorre, por exemplo, nas notícias.

GREICE ANTOLINI SILVEIRA:

De um modo bastante confuso. E não é muito instigante, a começar pela fonte utilizada no texto. E aquelas “+” no canto de cada texto também incomodam bastante a leitura.

ANELISE WITT:

Muito confuso, o acesso as informações não são facilitadas e incompletas. Não há ergonomia visual, o olhar se perde no meio da página, acaba sendo cansativo buscar informações no site. A página parece ter um design interessante, mas não é eficiente.

HENRIQUE TELLES NETO:

As informações estão disponibilizadas no site de maneira pouco organizada, mas definitivamente poluída. Há um excesso de informação, principalmente textual que dificulta a leitura do site, prejudicando seu entendimento geral. A enorme quantidade de informação disponível torna o ambiente saturado, o que pode acarretar em uma confusão na possível busca de uma informação específica, bem como um cansaço de visualização devido à sua desordem.

CARLOS DONADUZZI:

Acredito que os hotspots de eventos relacionados ao FILE facilitam a disponibilização das informações. Logo no início já é possível acessar qualquer uma destas páginas e suas edições. E, dentro de cada hotspot, acredito que as informações são suficientes para uma primeira aproximação com o evento, as obras e artistas.

PAULA LUERSEN

Percebo que o ambiente é bastante confuso. Me pergunto principalmente sobre a experiência de quem não conhece o FILE antes de acessar o ambiente virtual. Penso que poderia ter mais destaque para a apresentação, que deveria se sobrepôr as últimas notícias. Acho que para quem já conhece a confusão pode soar até mesmo interessante, pois é possível ter a noção dos vários campos que o FILE envolve, mas no geral achei pouco acessível.

MARIANNA STUMP

As informações disponíveis sobre o festival são bem detalhadas porém considero o layout do site um pouco poluído, parece que as informações estão muito juntas (imagens, textos) o que torna um pouco confusa, ao meu ver, a navegação. Acho que o tamanho da letra também não auxilia muito, talvez se os ícones principais fosse com letras maiores ...

2) Quanto à hierarquia das informações, como você avalia o ambiente virtual do FILE?

MANOELA VARES:

Bem como a disponibilização, a hierarquia encontra-se meio bagunçada. O conteúdo do site, tais como vídeos e catálogos, compete em atenção com as notícias, que acabam ganhando a

disputa por terem imagens que chamam a atenção devido ao tamanho, se comparadas aos “ícones” dos conteúdos.

GREICE ANTOLINI SILVEIRA:

Não acredito numa hierarquia de informações devido à confusão de informações. Não sei se vi certo, mas me parece que alguns links apontam para outras exposições ou eventos e isto está misturado nas informações do FILE. Acho que uma das principais questões seria disponibilizar de modo simples e claro um link para todas as edições do evento (encontrei somente algumas). As obras, nesta última edição trazem mais informações que em edições anteriores (eu achei), disponibilizando links para o site do artista ou vídeos da obra. E, até chegar nisto está legal, apresenta o assunto geral, pode ser selecionado cada trabalho podendo chegar até o site do artista.

ANELISE WITT:

A sessão “News” não parece ser atualizada como se esperaria normalmente dessa sessão, não há uma ordem, e a hierarquia fica prejudicada se tornando então pouco eficiente.

HENRIQUE TELLES NETO:

No geral, o site apresenta uma hierarquia padrão de conteúdo de sites, no que diz respeito a um menu localizado no topo e conteúdo abaixo deste menu. No entanto, o restante do site é pouco hierarquizado, pois diferentes informações de naturezas distintas estão localizadas no mesmo nível, sem que haja um entendimento do que especificamente é cada informação, ou do que é mais ou menos relevante. A proposição do site de apresentar uma diagramação “moderna” influi diretamente na confusão hierárquica que se estabelece no ambiente virtual.

CARLOS DONADUZZI:

A quantidade de informações é suficiente. Todos os artistas que participaram do evento apresentam informações básicas sobre sua obra e biografia, assim como link para acessar seus projetos.

PAULA LUERSEN

Gostei muito da mistura entre texto e imagem. Ela enriquece visualmente o site e esse é um modo de “ilustrar” as informações. Mas acessando a página de entrada o que consigo perceber é que todas as informações possuem um mesmo nível de importância. Se esse era o objetivo tudo bem, mas se for outro o caso torna-se bastante complicado fazer uma diferenciação.

MARIANNA STUMP

A hierarquia das informações, ao meu ver, está de acordo, porém seria favorecida por uma estruturação no formato do site.

3) Como você observa a interatividade neste ambiente virtual?**MANOELA VARES:**

Acho que ficaria bem melhor se fosse organizada no modelo padrão de abas, possibilitando uma navegação mais rápida e objetiva, o que tornaria o uso do site mais eficiente. Ainda, com o problema da fonte, é difícil saber onde existem partes “clicáveis”.

GREICE ANTOLINI SILVEIRA:

Acredito que as obras interativas, como os games, por exemplo, poderiam ser disponibilizados no site, ou pelo menos parte delas – ou talvez uma versão reduzida -, pois só estão disponíveis vídeos, o que acaba tornando um obra interativa apenas contemplativa. Esta disponibilização poderia ser usada mesmo após as exposições para discutir a interatividade em sala de aula, por exemplo, dinamizando o site e tornando um ponto de referência para outras finalidades além de apenas servir como registro do evento. Afinal, acompanhando algumas edições acredito que um dos objetivos deste evento seja divulgar a produção que envolve arte e tecnologia digital e, a rede faz parte deste contexto podendo colaborar para este fim mesmo após o encerramento da exposição das obras em locais físicos. Como comentei na primeira questão achei o site bastante confuso e difícil de encontrar as informações, então, talvez as obras interativas estejam disponíveis e eu não tenha achado-as.

ANELISE WITT:

A interatividade não apresenta nenhuma peculiaridade, o login do site com frequência apresenta problemas para acessar. A navegabilidade não é muito boa devido ao design gráfico mal planejado.

HENRIQUE TELLES NETO:

A interatividade apresenta-se principalmente em algumas obras disponíveis no site do evento. No ambiente virtual em si, não há interatividade de grande profundidade, pois não há um grande diálogo entre usuário do ambiente e o ambiente em si além da possibilidade de navegar pelo grande emaranhado de hipertexto do site.

CARLOS DONADUZZI:

O foco do site, a meu ver, não é ser iterativo, mas disponibilizar informações básicas sobre artistas, obras e eventos. Neste ponto atinge seu objetivo, já que apresenta características iniciais sobre cada tema e funciona como ponto de partida para uma pesquisa futura. Talvez falte uma crítica mais apurada sobre obras, já que neste aspecto fica voltado somente para uma descrição e não análise de obra.

PAULA LUERSEN

Achei interessante. Não existe nenhuma informação que não tenha um link levando para uma sessão mais explicativa. A interatividade é grande responsável pela curiosidade que o site causa. A impressão é que sempre tem mais alguma coisa para se descobrir ou ver, mais um link a ser pesquisado. Porém, se o usuário não entende a primeira vista o que significa e representa o FILE esse interesse de nada adianta. Por isso, penso que a apresentação deveria ser mais clara e conduzir o usuário a fazer uso da interatividade.

MARIANNA STUMP

A interatividade é um ponto positivo do site. O internauta ao clicar nos ícones, tem as informações bem como transmissão ao vivo das palestras.