



# O "Curto-Circuito" da arte digital no **Brasil**



Débora Aita Casparetto



Esta publicação, contemplada no Edital SEDAC nº 41/2012, do PRÓ-CULTURA RS – Fundo de Apoio à Cultura – FAC das Artes, tem como objetivo reunir informações sobre a produção artística em interface com as mídias digitais, a fim de ampliar as discussões sobre a “arte digital” e o seu “circuito expositivo” no Brasil. A proposta é reconhecer suas particularidades, compreender a dinâmica do seu circuito e apontar as especificidades da produção, através de eventos e obras, reunidos neste mapeamento.

Para acessar os resultados dessa publicação na íntegra é indispensável que você visite:

<http://artedigitalbr.wix.com/circuito>



Débora Aita Gasparetto



1ª edição

Santa Maria  
Edição do Autor  
2014

capa, projeto gráfico e diagramação:  
Débora Aita Gasparetto

textos:  
Débora Aita Gasparetto

apresentação:  
Nara Cristina Santos

revisão:  
Tânia Maria Flores de Oliveira

impressão:  
Gráfica e Editora Pallotti

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)  
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Gasparetto, Débora Aita  
O "Curto-Circuito" : da arte digital no Brasil /  
Débora Aita Gasparetto. -- 1. ed. --  
Santa Maria, RS : Ed. do Autor, 2014.

Bibliografia  
ISBN 978-85-915414-1-6

1. Arte 2. Arte - Brasil 3. Arte - Tecnologia  
4. Arte digital I. Título.

14-05089

CDD-745.4

**Índices para catálogo sistemático:**

1. Arte digital 745.4

 creative  
commons



Este trabalho está licenciado sob uma Licença Creative Commons Atribuição-  
NãoComercial-SemDerivações 4.0 Internacional. Para ver uma cópia desta licença,  
visite <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>.

Secretaria de Estado da Cultura apresenta:



Financiamento:



Promover a  
igualdade faz  
a diferença



Este projeto é financiado pelo PRÓ-CULTURA/RS, Lei nº 13.490/10, através do ICMS que você paga.

À Nilza e aos Luízes da minha vida (Luiz Augusto e Luiz Carlos)

# Sumário

APRESENTAÇÃO .....	09
INTRODUÇÃO .....	13
ARTE DIGITAL NO CAMPO DA ARTE CONTEMPORÂNEA.....	23
1.1 Arte e Tecnologia: entre produção e contexto.....	23
1.2 Considerações em torno do conceito arte digital....	43
1.3 Particularidades da arte digital.....	64
CONTEXTUALIZANDO OS CIRCUITOS DA ARTE E DA ARTE DIGITAL .....	80
2.1 Apontamentos em torno de espaços e circuitos de exposição.....	80
2.2 Percursos que levam à emergência do circuito expositivo da arte digital.....	98
2.3 Um breve panorama do circuito internacional: espaços e festivais.....	118
2.4 As mostras do ciberespaço.....	132
O CIRCUITO DA ARTE DIGITAL NO BRASIL.....	141
3.1. O fomento ao circuito expositivo da arte digital no Brasil.....	142
3.2 Alguns eventos e espaços da arte digital no circuito brasileiro.....	161
3.3 Circuito arte digital Brasil: reconhecendo os principais eventos.....	201
3.4 A arte digital e suas especificidades .....	266
CONSIDERAÇÕES.....	276
REFERÊNCIAS.....	285
APÊNDICE.....	297





---

# Apresentação

Nara Cristina Santos

Conheci Débora Aita Gasparetto em 2009, quando ela se preparava para ingressar no mestrado em Artes Visuais da UFSM (Universidade Federal de Santa Maria), na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, sob minha orientação de 2010 a 2012. Formada na área de Comunicação, plena de vitalidade e entusiasmo, dedicou-se muito para se aproximar do campo da arte contemporânea e desenvolver uma investigação consistente em HTC (História, Teoria e Crítica) sobre arte digital a partir dos festivais, mais precisamente do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica). Sua dissertação de mestrado intitulada “Arte digital e circuito expositivo: um ‘curto’ em torno do FILE”, defendida em março de 2012, é a base desta publicação e foi o ponto de partida para seu projeto de doutoramento, iniciado em agosto do mesmo ano. Como doutoranda da UFRGS (Universidade Federal do Rio Grande do Sul), na linha de pesquisa Relações sistêmicas da arte, sob orientação de Blanca Brites, vem desenvolvendo um projeto mais abrangente para investigar um possível sistema da arte digital, considerando as estruturas de produção-distribuição-consumo-preservação.

Nesse sentido, nada mais coerente que reunir neste livro uma parte considerável de sua dissertação de mestrado, acrescida do mapeamento dos festivais e mostras no circuito brasileiro desde 2010, que também é resultado das entrevistas realizadas junto a artistas e pesquisadores da área sobre as questões iniciais do projeto de seu doutoramento. Mas, evidentemente, não são os dados atuais da tese que, desde já, tenho certeza, irão resultar em outra publicação na área das artes.

“O ‘Curto-Circuito’ da arte digital no Brasil” apresenta-

se como um estudo sobre a arte digital no campo da arte contemporânea, trata dos festivais e dos espaços expositivos, discorre sobre o circuito da produção e exposição da arte digital no Brasil. Inicialmente a autora concentra-se na concepção de arte digital e suas particularidades, de modo a conduzir o leitor na compreensão do termo vinculado à produção mediada por computador e nas relações da informática com outras linguagens artísticas. Também aponta o termo como decorrência de uma inserção política, pleiteada por um grupo representativo de artistas e pesquisadores na área, desde 2004 junto ao MinC (Ministério da Cultura), para a criação de um Colegiado Setorial de Arte Digital, o que efetivamente acontece em 2012.

Na sequência do livro, considera-se o espaço expositivo e o circuito das exposições, que efetivamente contextualizam a produção e promovem a discussão na área, para reconhecer a emergência de um circuito da arte digital. Ao mapear os eventos, espaços, mostras e festivais nacionais e internacionais, a autora fundamenta-se para definir o que consiste e envolve o circuito da arte digital no país. Por meio de um percurso bem delineado, ela nos faz pensar sobre este circuito na história da arte recente.

Débora faz uma abordagem interessante, e da maneira humorada que lhe é peculiar, com o jogo de palavras “curto circuito” ou “curto-circuito”, problematizando a concepção, a exposição, o espaço expositivo, o circuito expositivo e o fomento da arte digital no Brasil. Esse último, necessário para sustentar uma produção, exposição e disponibilização de projetos em tecnologia digital.

Há de se considerar neste livro que o tempo de inserção da autora na área é recente, o aprofundamento da investigação é consistente no que diz respeito à dissertação de mestrado realizada e ao doutorado em andamento, o que ao mesmo tempo revela a sua posição como pesquisadora e,

sobretudo, sua iniciativa premiada com o Edital SEDAC nº 41/2012, do PRÓ-CULTURA RS – Fundo de Apoio à Cultura – FAC das Artes.

Esta publicação, que conta com fomento na área das artes, não apresenta ao público simplesmente uma contribuição para o estudo sobre arte e tecnologia digital no campo da arte contemporânea, mas traz o olhar perspicaz de uma pesquisadora que inicia uma trajetória de colaboração efetiva para se pensar a arte digital no contexto de HTC, aliando outras áreas de estudo na construção do conhecimento sobre arte no Brasil.



---

---

## Introdução

Esta publicação, contemplada no Edital SEDAC nº 41/2012, do PRÓ-CULTURA RS – Fundo de Apoio à Cultura – FAC das Artes, tem como objetivo ampliar e atualizar as discussões que iniciamos no mestrado, realizado no PPGART/UFSM, sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nara Cristina Santos. Deste modo, grande parte dos textos que apresentamos aqui já foi publicada na dissertação intitulada *Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE*, assim como em alguns artigos acadêmicos. Naquela oportunidade, a intenção era problematizar a inserção da arte digital no sistema da arte contemporânea, por meio do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), o maior evento deste gênero na América Latina que articula questões vinculadas ao circuito expositivo. Chegando ao final da dissertação, descobrimos um “curto-circuito” em torno do FILE, pela quantidade crescente de festivais e eventos específicos para a produção que ocorria na época, de forma descentralizada no país. Constatamos também que esta produção tem especificidades ainda pouco conhecidas no sistema mainstream da arte contemporânea, que sua circulação é muito pontual nos tradicionais circuitos da arte contemporânea e que há um déficit em relação à arte digital nas instituições de ensino brasileiras; mas, em contradição, é nas universidades que a produção ganha maior reconhecimento e incentivo por meio de programas de pós-graduação e laboratórios vinculados a grupos de pesquisa.

A pesquisa de mestrado abriu caminho para que buscássemos, via esta publicação, a ampliação da discussão, expandindo-a para além da esfera universitária, a fim de demonstrar a variedade de linguagens que a arte digital engloba, circulando dentro e fora do sistema

da arte contemporânea, no âmbito da cultura do século XXI, o que vem contribuir para o seu registro na história da arte. Por isso é fundamental acessar também o site que abriga esta publicação e outras informações pertinentes ao circuito da arte digital: <http://artedigitalbr.wix.com/circuito>

Para analisar esse circuito que se apresenta em torno da arte digital é relevante sistematizá-la, registrá-la e analisá-la criticamente junto à sociedade contemporânea, o que esta publicação pretende desenvolver. Entretanto, a pesquisa iniciada em 2010 e concluída em março de 2012 revelou um campo em rápida e constante transformação, bem como a impossibilidade de mapear a proliferação de festivais e eventos específicos à arte digital, fato que justifica esta publicação, na medida em que oferecemos um panorama atualizado deste circuito, porém é algo que jamais se completa.

Neste momento, pensamos que seria coerente manter as observações teóricas em torno do termo “arte digital” devido ao fato de que o impasse em relação à denominação da produção persiste, embora arte digital pareça ter ganhado certa legitimação. Ainda são usados como sinônimo: arte cibernética, arte tecnológica, artemídia, arte computacional, New Media Art. Este último sobrevive ao tempo nos Estados Unidos e na Europa. Os demais termos serão abordados no primeiro capítulo. Entendemos que arte digital seria o termo mais adequado para esta pesquisa, que trata do circuito expositivo, por uma estratégia de inserção política, a partir de certa legitimação conferida na Ata assinada pelo GT de Arte Digital junto ao MinC em 2009<sup>1</sup>; porém, é fundamental esclarecer que o termo arte digital é utilizado neste contexto como a produção que envolve princípios de computabilidade, interatividade, imersão, virtualidade, tempo real em obras que

---

<sup>1</sup> ATA GT ARTE DIGITAL. Disponível em: <http://www2.cultura.gov.br/cnpc/wp-content/uploads/2009/10/ata-gt-arte-digital.pdf> - acesso em 01 /08 /2013.

ocorrem como sistema, em que a participação do interator é imprescindível para que a obra aconteça. Arte digital, em nosso entendimento é arte-ciência-tecnologia. Entre as produções envolvidas pelo conceito: instalações multimidiáticas, performances multimídia, telepresença, web arte, net art, software art, hacktivism, ciberarte, ciberinstalações, ambientes imersivos, arte transgênica, nanoarte, vida artificial, biotecnologia, machinima, arte pública interativa, gamearte, mobile arte, obras envolvendo física, robótica, neurociência, engenharia, informática, realidade aumentada, dispositivos móveis (gps, tablets...), genética, sonoridade digital, satélites, mídias interativas e generativas, mecatrônica, apps, entre outras. Também é importante mencionar que nas exposições, eventos e festivais abordados, misturam-se à arte digital, muitas vezes, o vídeo e a fotografia. Em paralelo a isso, reconhecemos as especificidades da arte digital e buscamos encontrar o seu lugar no sistema da arte, algo que a fotografia e o vídeo já conquistaram.

No segundo capítulo, procuramos manter a base histórica original da dissertação, mas foi impossível não acrescentar dados novos com os quais nos deparamos recentemente. Isso denota a dificuldade de publicar um estudo em arte contemporânea em que o objeto sofre alterações constantes. Para compreender o circuito expositivo da arte digital, partimos da história da arte e do modo como os espaços de exposição se modificam para acomodar as produções artísticas. Também apresentamos neste capítulo um breve panorama atualizado do circuito da arte digital internacional, a fim de estabelecer comparações futuras com o circuito brasileiro.

As novas contribuições ocorrem, sobretudo, no capítulo três, onde buscamos abranger, não apenas o FILE, mas também outros festivais e espaços expositivos representativos que fazem parte da história da arte digital brasileira, responsáveis por legitimar artistas e obras, bem

como por promover a aproximação desta produção com o público. Longe de ser um panorama completo, a busca pelas exposições, mostras e festivais de arte digital, tem o objetivo de expandir o olhar para além dos já consagrados eventos do gênero que acontecem nos estados da região Sudeste, sobretudo em São Paulo e na região Centro-Oeste, especialmente em Brasília. Embora esses sejam uma referência, também é preciso apontar as lacunas e reconhecer os esforços de outras áreas no fomento à produção. Para isso, serviram de guia: a ATA do GT de Arte digital, publicações que propuseram um mapeamento de espaços expositivos no país, entre elas, a publicação do Rumos Itaú Cultural (2002), que detecta e diagnostica as regiões brasileiras e suas instituições artísticas e culturais no período de 2001-2003; o Trilhas do Desejo: Arte Visual Brasil (2009), também do Rumos e a publicação Espaços autônomos da arte contemporânea (2013), de Kamilla Nunes. Mesmo que as referências não sejam específicas de arte digital, elas oferecem um panorama do circuito artístico contemporâneo nas distintas regiões do país. Para objetivar a proposta, tivemos a oportunidade de entrevistar artistas, críticos, pesquisadores e curadores de diversas regiões do país os quais ajudaram a mapear este circuito e a quem deixamos o mais sincero agradecimento. Complementam a pesquisa as viagens que realizamos no período entre 2010 e 2014 para as cinco regiões do país (entre os estados: RS/SC/SP/RJ/BA/MS/PA/DF/GO). Infelizmente não foi possível visitar todos os espaços e eventos que gostaríamos, mas, pelo menos, temos em mente algumas experiências distintas, em termos de arte e cultura, que cada região nos proporcionou. E ainda nos baseamos nas inúmeras viagens pelo ciberespaço em busca de informações sobre cada evento, artista, obra e espaço expositivo.

A partir deste mapeamento, traçamos algumas discussões sobre as especificidades expositivas e sobre o



circuito particular que se criou em torno da produção, no intuito de reforçar a inserção desses espaços, eventos e artistas na história da arte contemporânea. Sabemos que esta missão de mapeamento sempre acaba sendo excludente, pois, muitas vezes, não temos acesso à profusão de festivais, mostras e eventos específicos da arte digital que ocorrem descentralizados e diversificados pelo Brasil, e, nem sempre temos condições, principalmente financeiras, de prestigiar a todos. Por isso, convidamos o leitor a compartilhar, por meio do ambiente virtual que acompanha a publicação, outras experiências ou “faíscas” deste “curto-circuito” que, por ventura, tenhamos deixado de fora.

Para discutir as semelhanças e distinções entre os eventos, selecionamos os de maior destaque em nível nacional, os quais já realizaram mais de três edições e que ocorrem nas regiões Sul, Sudeste, Centro-oeste, Norte e Nordeste do país. Entre esses, detivemo-nos naqueles que pudemos experienciar ou que tivemos contato através de entrevistas, e informações com curadores ou organizadores. Em relação ao mapeamento geral que realizamos, percebemos que existem, pelo menos, quatro grupos, sendo que o primeiro ocorre em âmbito acadêmico, o segundo, nos espaços da arte tradicional (museus de arte contemporânea ou centros culturais), o terceiro grupo, nos espaços urbanos e o quarto estaria mais vinculado aos festivais autônomos sob gestão de artistas, curadores ou produtores culturais, fazendo uma analogia à publicação de Kamilla Nunes (2013). Logicamente muitos eventos podem integrar essas quatro vias. Outro aspecto ainda a ser destacado é que a maioria destes eventos é financiada por leis de incentivo à cultura ou editais.

Queremos adiantar que apenas dois anos depois da conclusão da pesquisa inicial de mestrado, percebemos alterações significativas relacionadas ao circuito expositivo, sobretudo, em relação às políticas de financiamento de instituições que fomentaram significativamente a produção,

circulação e, inclusive, consumo da produção em arte digital no país. Entre as mudanças ocorridas neste curto período, destacamos o Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia que realizou a 9ª edição entre 2011-2012, e no início de 2012, comunica seu reposicionamento como uma necessidade de “(...) repensar a nossa atuação no campo da tecnologia e da cultura<sup>2</sup>”; neste mesmo ano o Instituto Itaú Cultural<sup>3</sup> anuncia o encerramento da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia Emoção Art.ficial, visando uma inserção maior desta produção no amplo leque da arte contemporânea, bem como o redirecionamento do Programa Rumos Itaú Cultural para políticas de incentivos mais abrangentes.

Em termos de instituições, o MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo) também muda o foco desde a demissão da diretora executiva da instituição, Daniela Bousso, em 2011, gerando sérias críticas ao governo de São Paulo, o que é comentado no decorrer desta publicação. Mesmo que dentre as convocatórias para residência, no LABMIS de 2014, haja uma categoria específica para o Laboratório de Novas Mídias em residência internacional, o MIS-SP não tem realizado grandes exposições específicas em arte digital; seu foco agora está muito mais relacionado ao cinema e ao audiovisual.

De certo modo, aquilo que prevíamos em relação à falta de políticas públicas diretas à produção para atender suas demandas, produtivas ou expositivas, acabou acontecendo com um redirecionamento de incentivos privados; ou seja, como muitos dos entrevistados mencionam, há um retrocesso no fomento da arte digital no Brasil, algo

---

2 Comunicado ISM 2012, em 02/03/2012. Disponível em <http://ism.org.br/newsletter/comunicado-ism/> - Acesso em 06/11/2013

3 Novos rumos no Itaú Cultural. Anúncio sinaliza mudança de foco do instituto, das artes tecnológicas - a que tradicionalmente é vinculado - para a economia criativa. Juliana Monachesi. Publicado em 12 de abril de 2012. Disponível em [http://www.select.art.br/article/da\\_hora/novos-rumos-no-itaucultural?page=unic](http://www.select.art.br/article/da_hora/novos-rumos-no-itaucultural?page=unic) - Acesso em 06/11/2013

que não é compartilhado internacionalmente. Então, apenas supor que as empresas privadas invistam na arte digital, na maior parte das vezes como estratégia de marketing, pode ocasionar danos profundos à produção e ao seu circuito. Da mesma maneira que algumas instituições privadas contribuem para a formação de um circuito expositivo particular para atender às especificidades da arte digital, elas impõem a tal circuito suas próprias regras e dinâmicas.

O FAD (Festival de Arte Digital)<sup>4</sup>, evento citado como promissor, não aconteceu em 2013, pois não obteve aprovação pela Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte, o que interrompeu uma construção de seis anos em torno da temática em nível nacional e internacional, sobretudo pela inserção que teve em 2011 e 2012. No início de 2014, o evento foi aprovado por um edital do CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil), mas essa situação demonstra a inconsistência dos financiamentos.

Por outro lado, temos acompanhado a emergência de outros festivais e espaços voltados à arte digital, muitos deles tomando a cidade como espaço expositivo. Entre estes destacamos a primeira Galeria a céu aberto da América Latina, no prédio do SESI-FIESP, na Avenida Paulista (SP), inaugurada em dezembro de 2012, seguindo a tendência internacional de projetos Media Facades.

Em relação aos espaços institucionalizados da arte contemporânea e à inserção de algumas linguagens da arte digital, observamos algumas aproximações, como a Web Arte Bienal Internacional de Curitiba<sup>5</sup>, uma seção exclusivamente on-line de web arte dentro da 6ª Bienal de Curitiba. Ainda no

---

<sup>4</sup> Comunicado (Edição 2013). Publicado em 01 de agosto de 2013. Disponível em: <http://www.festivaldeartedigital.com.br/comunicado/> - Acesso em 12/11/2013

<sup>5</sup> Web Arte Bienal de Curitiba. <http://www.webarte.bienaldecuitiba.com.br/>

sul do país, destacam-se as iniciativas da Galeria Mamute<sup>6</sup> que tem ganhado destaque, focada, sobretudo, nas relações com videoarte e tecnologias. Em pouco tempo de atuação, a galeria tem preenchido uma lacuna no cenário de Porto Alegre com exposições que abrangem a arte digital, como aquela que inaugurou o espaço, *Condutores Digitais*, entre agosto a setembro de 2012. Em maio de 2013 também tivemos a oportunidade de realizar uma exposição no espaço expositivo da Galeria Mamute, *Entre Sensíveis Pixels: espaço-tempo-agora*<sup>7</sup>, com obras envolvendo arte e tecnologia, em um conceito mais amplo, e também obras de arte digital. No mesmo período, realizamos nesse espaço o curso *Arte Digital e Sistema da Arte: desafios e oportunidades*, ampliando a discussão e ajudando na construção de um repertório.

Os cursos e as oportunidades de se aproximar da produção parecem ganhar uma dinâmica diferenciada, ligados, em parte, à cultura digital; isto é, a produção que, durante muito tempo, ficou vinculada aos laboratórios das universidades, consegue se popularizar por meio desses cursos em um âmbito mais amplo, aproximando o público em geral das linguagens de programação. Muitos deles estão voltados para o entendimento de softwares gratuitos, como aqueles utilizados pelos artistas que trabalham com arte digital, entre esses o Processing, o Pure Data e o Arduino. Outros eventos, espaços e “faíscas” deste circuito serão abordados no decorrer desta publicação.

É necessário enfatizar que, no momento em que publicamos esta pesquisa, desenvolvemos em paralelo uma tese de doutorado, orientada pela Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Blanca Brites, no PPGAV/UFRGS. Tese esta que investiga a hipótese da

---

<sup>6</sup> Galeria Mamute. <http://www.galeriamamute.com.br/> - Acesso em 12/11/2013

<sup>7</sup> Entre Sensíveis Pixels: espaço-tempo-agora. Exposição on-line disponível em: <http://entresensiveispixels.wix.com/espacotempoagora> - Acesso em 13/11/2013

existência de um possível sistema para a arte digital, em termos de produção-distribuição-consumo-preservação no Brasil, também pautada nas considerações das pesquisas que realizamos até aqui. Ainda, fazemos questão de publicar no espaço virtual no qual disponibilizamos este livro, as entrevistas realizadas inicialmente para a tese e que ganharam um peso significativo também dentro desta publicação. Essas entrevistas estão organizadas sob o título *Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva*, no e-book disponível em (<http://artedigitalbr.wix.com/circuito>), o qual reúne ideias de alguns dos mais influentes agentes que trabalham com arte digital no país, além de algumas opiniões internacionais.

Pedimos desculpas pelas extensas notas de rodapé ao longo da publicação, eu mesma as detesto, mas certamente irão servir como um guia, sobretudo direcionando aos sites e informações complementares em cada momento. Enfim, não é intenção de modo algum fechar as discussões em torno das questões apontadas, mas apresentar alguns pontos de vista, dentre os vários que têm sido expostos até então. E olhando em retrospectiva, esta publicação presta-se para tentar compreender as transformações nas relações entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea, bem como suas relações com os agentes que atuam nestes campos, revelando a dinâmica deste circuito no início do século XXI. Esperamos contribuir, a partir deste mapeamento e discussão, para a inserção, cada vez maior, da arte digital nos espaços da arte contemporânea, oportunizando as ferramentas necessárias para uma aproximação.

É preciso deixar claro que esta pesquisa não tem o intuito de reforçar um gueto, mas de contribuir para um reconhecimento das especificidades da produção, bem como dos principais eventos do circuito da arte digital. Ela pretende oferecer um panorama de mostras, festivais e eventos que consolidam e legitimam tal produção. Para acessar artistas e

obras que trabalham com arte digital, inevitavelmente, é preciso acessar esse circuito. Nesta oportunidade, buscamos inserir, não apenas conceitualmente, mas na prática, a arte digital também no mainstream do sistema da arte contemporânea.

---

# 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).

## **I.1 Arte e Tecnologia: entre produção e contexto**

Em menos de um século, transformações profundas e aceleradas têm modificado a economia, a política, a cultura, a sociedade e também a arte, em um momento em que as mídias estão no cerne desses 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 midiatização e do mercado.

A sociedade contemporânea tem sido regida pela midiatização 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 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. Se o século XX é o palco da profusão dos meios de comunicação, o início do século XXI tem sido marcado pelo compartilhamento de conteúdos, pelos trânsitos virtuais nas redes sociais, pelo uso de variadas mídias, em meio à cultura digital. Essas novas mídias 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, abordamos 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 esses novos paradigmas, debatendo as questões pós-modernas no circuito da arte. Para isso, situa-se, primeiramente, a relação entre arte e tecnologia, a qual não aparece apenas na arte contemporânea, como bem descreve Couchot (2003) ao demonstrar que a arte sempre se aproxima das técnicas disponíveis em diferentes períodos históricos.

Ele traça essas aproximações desde a perspectiva de projeção central de Leon Batista Alberti, que recorre à matemática e à 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 levam o autor a constatar que “o diálogo homem/máquina torna-se cada vez mais multimodal e redefine uma nova hierarquia sensorial” (COUCHOT, 2003, p. 12).

Couchot faz sua análise passando pelos movimentos artísticos que são diretamente influenciados pelas técnicas e tecnologias de cada período, e demonstra que estas relações entre arte e técnica/tecnologia vão naturalmente hibridando-se, promovendo novos questionamentos, ou manifestações contrárias no campo da arte, como, por exemplo, o Romantismo, em que o autor aponta a “(...) primeira forte reação à Revolução Industrial e à expansão maquinica” (COUCHOT, 2003, p.37). Assim como esse, 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 esses 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 essas 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 uma 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 essa 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 nessa 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. Nesse 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. Segundo ele 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. Ainda 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). Isso 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.

A metáfora de ecossistema engloba as plurais manifestações da arte contemporânea e seus circuitos que interagem e se cruzam em maior ou menor grau de aproximação. Tal ecossistema é regido por uma “ecologia pluralista” da comunicação, das mídias e das artes. Assim, conforme Santaella: “Não há dúvida de que estamos vivendo em novo ecossistema comunicacional e cultural, certamente enraizado nas forças produtivas que são próprias do capitalismo global” (SANTAELLA, 2010, p.64).

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 dessa arte é impossível. Ele, em um primeiro momento, observa a 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 Duchamp<sup>1</sup>, não só relacionada ao que ele fez para o circuito da arte, mas ao que ele “iniciou”, ampliando as fronteiras da arte. O foco de Rush é uma abordagem sobre as novas mídias na arte contemporânea, o que também engloba a arte digital, no entanto discorrer sobre a influência das novas mídias na arte contemporânea não significa necessariamente tratar da

---

1 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).

produção como sistema complexo, algo que será abordado a seguir.

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 esses meios 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 inseriam figuras do cotidiano nas obras (Archer, 2001).

Aqui é fundamental destacar o artista Rauschenberg e o E.A.T. (Experiments in Arts and Technology), como um dos pioneiros a cruzar as fronteiras entre arte-ciência-tecnologia. Em meados dos anos 1960 os trabalhos colaborativos e interdisciplinares passam a ser fundamentais para a execução dos projetos artísticos nessa linha e Billy Klüver, engenheiro eletrônico, viabiliza os trabalhos não apenas do E.A.T., como de Jean Tinguely, Jasper Johns e Andy Warhol (Quaranta, 2010).

Outros utilizam as ferramentas dessa cultura de massa, como o vídeo ou o cinema, para criticá-la ou questioná-la. Nesta linha, 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 vídeoarte<sup>2</sup> surge como uma crítica cultural à televisão comercial,

---

<sup>2</sup> 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).

o que colabora para uma série de testes inovadores em que 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 videoarte é disseminada. Um fato importante diz respeito à aquisição, por meio de Walter Zanini, da primeira Sony Portapak para o MAC/USP.

Em meio a este contexto, acontecem os primeiros passos da arte digital. 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 pioneiros<sup>3</sup> 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*, de Kenneth Knowlton e Leon Harmon, dos EUA, 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.

Em um contexto mundial, a década de 1960 é a da contracultura, da revolução social e sexual, da rebeldia. Nesse 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, na moda, na música, seja nos meios de comunicação.

Outro marco social desse período é a revolução feminista, em que as mulheres entram definitivamente no universo da arte - que até então, é formado principalmente

---

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

por homens - e se tornam 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 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 “ao vivo”<sup>4</sup> acompanhar acontecimentos de várias partes do mundo. 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. Ele analisa que mesmo existindo intelectuais “petrificados” nas tradições milenares, ainda existem os que descobrem de

---

<sup>4</sup> 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.

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).

Em meados do século XX, as afinidades com os meios de comunicação e a superexposição ajudam a desmistificar a força negativa que muitos viam na imagem e contribuem para aproximar o público da arte feita com a tecnologia digital. Pode-se verificar que uma série de desenvolvimentos tecnológicos<sup>5</sup> ajuda a proporcionar esta aproximação.

Pierre Lévy (2000) lembra que os primeiros computadores surgem, na Inglaterra e Estados Unidos, em 1945<sup>6</sup>, com finalidade de guerra, mas somente nos anos 1960 é que se disseminam para uso civil. No entanto, são poucos os que têm 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. Nos anos 1980 a informática alia-se

---

<sup>5</sup> 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.

<sup>6</sup> 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.

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 (Lévy, 2000).

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 técnicos<sup>7</sup>, 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 1990<sup>8</sup>. Essa década concretiza a globalização e, no campo da arte, representa um divisor de águas para a produção em arte digital. Isso 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, esse 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 interativas 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),

---

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

8 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).



Alexei Shulgin (Rússia), entre outros. Igualmente, ganham destaque experiências em telepresença, ciberinstalações, ambientes imersivos, arte transgênica, vida artificial e obras envolvendo biotecnologia, física, engenharia e informática.

No campo da arte contemporânea, alguns artistas abrem espaço, especialmente a partir dos anos 1990, para produções que não têm um fim único ou acabado ao utilizarem o meio digital como o início de um processo interativo<sup>9</sup>. A incursão da arte pelo universo digital favorece a produção de diversas poéticas artísticas que proporcionam novas sensações e questionamentos, com foco na experiência do público. 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 essas alterações, por isso, a arte 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 que 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, possivelmente, seja aquela ocorrida na comunicação,

---

9 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.

em meio a uma revolução das tecnologias, proporcionada pela expansão e acesso à internet e tecnologias móveis nos anos 1990. É por meio dessa 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”. 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).

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 em sua estrutura.

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 de inserção 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 é um exemplo de descentralização, pois o festival tem como núcleo São Paulo, mas também expande sua atuação para Porto Alegre, Rio de Janeiro, Belo Horizonte 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. Sai do próprio espaço expositivo, fechado e invade, por exemplo, o Metrô, o vão do MASP, as ruas e a própria arquitetura, como se pôde observar sua intervenção na fachada multimídia do prédio do SESI-FIESP, em 2013, ampliando o acesso a arte digital.

No ano 2000, sentia-se falta de espaços expositivos físicos que abrigassem ou disponibilizassem a produção digital. É nesse momento que 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. 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 (...)<sup>10</sup>

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.

A descentralização do circuito da arte digital ocorre pela profusão de eventos em lugares distintos do país, da Amazônia ao Rio Grande do Sul, de Mato Grosso do Sul a Pernambuco, de Minas Gerais a Brasília, enfim, os eixos podem variar de norte a sul, de leste a oeste, mas a circulação dos artistas, obras e agentes por estes festivais é intensa e sua abrangência nacional, em alguns casos, internacional. Em tais eventos há uma variedade de linguagens incorporada, mas todos partem da relação dessas linguagens com as tecnologias e a ciência.

É também, a partir dos anos 2000, que alguns pesquisadores têm demonstrado efetivamente os reflexos da tecnologia na sociedade e na cultura, como é o caso de Henry Jenkins que é visto como um guru. Esse autor crê na cultura da convergência das mídias, isto é, novas e antigas mídias interagem de maneiras, cada vez mais, complexas. Jenkins também aponta a emergência da cultura participativa e assim como Pierre Lévy (1998)<sup>11</sup>, compartilha o conceito

---

<sup>10</sup> Texto disponível em [www.file.org.br/file2/test.html](http://www.file.org.br/file2/test.html)- acesso em 22/12/2010

<sup>11</sup> 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.”

de inteligência coletiva. Por meio das suas considerações, 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, essa cultura participativa envolve um público ativo de consumidores e interatores. O público que frequenta os festivais de arte digital e as obras interativas neles expostas é exemplo 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 essas 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, sendo que a cultura participativa também é responsável pela disponibilização de conteúdos.

Conduzindo as 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 novos circuitos. A sensação

---

(LÉVY, 1998, p.28-29)

também é de que a geografia física está diminuindo, não apenas 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 ele estiver na rede.

A arte digital, dentro desse contexto, também exerce uma mudança de paradigmas ao proporcionar 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), em que, muitas vezes, várias dessas funções coexistem em um único indivíduo, o que não impede que cada indivíduo desenvolva apenas uma função.

Acredita-se que esses 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. Esses novos meios e técnicas de produzir, expor e experienciar a arte dinamizam o circuito; exigem adaptação dos espaços de exposição, agentes, mercado, eventos e modos de disseminação.

A arte digital, organizada em meio a esse contexto apontado, é uma das diversas linguagens que compõem o campo da arte contemporânea, mas também o campo da música, do design, da pesquisa científica e do desenvolvimento tecnológico (Quaranta, 2010). Porém, em muitas situações, não ocorre um diálogo entre arte digital e o sistema oficial da arte contemporânea, como observa Paula Perissinotto, em entrevista concedida à autora:

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. Essa falta de diálogo não impede as partes de prosseguirem os seus respectivos desenvolvimentos, mas certamente perde-se sem esta troca.

(PERISSINOTTO, In: GASPARETTO, 2014).

Por mais que esses encontros não aconteçam naturalmente, ainda se pode pensar em aproximá-las, sobretudo, nas instituições da arte. Essa 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 ou o ciberespaço, através de eventos específicos da área. Contudo, isso nem sempre ocorre como um processo natural; na maioria das vezes, é fruto de uma negação ao sistema fechado e desgastado da arte.

Ao escolher a arte digital como fio condutor deste estudo, entende-se que ela é como um sistema, composto por público, obra, aparatos tecnológicos e espaço de exposição. Nele, a obra está em processo, ou seja, algo que normalmente não se finaliza em um objeto físico. Isso ajuda a compreender algumas questões relacionadas ao tradicional circuito da arte que ainda não está preparado para trabalhar com a computabilidade, 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).

Nessa linha, a autopoiese é o termo que permite

compreender a arte como sistema. (Santos, 2004). Esse entendimento parte da noção de sistemas autopoieticos, de Maturana e Varela que serve de ponto de partida para a pesquisa de Nara Cristina Santos. Ela baseia-se na concepção dos autores referidos, 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 determinadamente 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 maquinaica 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, compartilha-se a noção sistêmica da arte apontada por Peter Weibel e citada por Arantes (2005): “(...) 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 desse modo significa pensar o público dentro da obra<sup>12</sup> e considerar o computador<sup>13</sup> 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.

Assim, 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 à emergência de um circuito próprio para esta produção.

Cabe aqui a posição de Roberta Bosco, periodista do jornal *El País*<sup>14</sup>, em entrevista à autora:

No que se refere à pertinência da arte

---

<sup>12</sup> 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.

<sup>13</sup> Entretanto, a obra como sistema não é a máquina, mas o processo de acontecimento da obra (SANTOS, 2004).

<sup>14</sup> Roberta Bosco é especialista em arte contemporânea e novos meios, ela publica textos periodicamente no blog: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio> - Acesso em 17/12/2013

digital ao conjunto das práticas artísticas contemporâneas, eu creio que é realmente a única arte genuína da nossa época, ou seja, é a única arte que não poderia ter sido feita antes, só pode ser feita no momento em que existiram tais tecnologias, então neste sentido, creio que o valor é inegável e é evidente. (BOSCO In: GASPARETTO, 2014)

Então, 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 privilegiada, o que dialoga com este espaço-tempo. Mas também suas particularidades conceituais, práticas e interdisciplinares geram um campo de conhecimento e atuação específico. Assim, segue-se buscando compreender a diversidade de termos e conceitos que a produção digital absorve, analisando-os dentro do contexto que os envolve.

## 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, pois existem diversas denominações tais como: “arte eletrônica”, “new media art”, “arte midiática”, “artemídia”, “ciberarte”, “arte telemática”, “arte computacional”, “arte numérica”, “arte digital”, entre outras. Entretanto, na prática, muitas dessas, designam a mesma produção, aquela que entende o computador na arte como sistema.

A proposta deste subcapítulo é compreender tais nomações, para, enfim, defender o que, no contexto desta publicação, 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), que questiona a potencialidade das máquinas para pensar, além de estar 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 Cordeiro<sup>1</sup> 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.25<sup>2</sup>).

### A multiplicação de termos surge ao mesmo tempo em que

---

1 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).

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

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 diversos<sup>3</sup>, 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 desses termos, em função da velocidade com que as mídias tecnológicas surgem e são redimensionadas na sociedade e no contexto artístico. Por isso, possivelmente seja mais coerente tratar de um termo geral que atenda às necessidades mais urgentes da produção, cujo conceito englobe as obras/projetos/trabalhos que utilizem a complexidade do computador e aconteçam como sistema.

Concorda-se com a curadora geral do FILE, Paula Perissinotto, quando, 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, isto é, o de salientar “uma área das artes que ainda luta pela sua legitimação no Brasil”:

Seja qual for o termo que o Brasil adotará, o

---

<sup>3</sup> É importante citar a colaboração de Maria Luiza Fragoso, no esclarecimento destes termos, em banca de qualificação da pesquisa de mestrado.

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 computacional<sup>4</sup>.

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, pelo menos no Brasil.

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 website 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, que está em processo e depende do interator, da obra, do artista, do “entorno digital” e do contexto onde está inserida para

---

<sup>4</sup> 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

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 mantêm um caráter analógico-digital, pois são a codificação dos sinais audiovisuais de uma fita ou vídeo, realizadas a partir de objetos. Já, as imagens numéricas ou digitais são realizadas pelo computador e não têm auxílio de objetos referentes.

Conforme esses autores, a essência das novas iconografias está na luz e elas 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 a 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).

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

Por sua vez, 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” e estabelece distinções entre cada grupo. As

categorias que interessam ser discutidas nesta pesquisa são: “arte comunicacional” e “arte computacional”. Para o autor, arte comunicacional é 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 computacional<sup>5</sup> 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.

Conforme Popper, arte comunicacional envolve a arte que sugere ao público a participação por meio dos dispositivos comunicacionais, abrangendo também a arte telemática<sup>6</sup>. Roy Ascott é considerado 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 de artistas vinculados à arte comunicacional citados pelo autor. Ele

---

<sup>5</sup> 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 “Electronic 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.

<sup>6</sup> 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).



ainda aponta um grupo de Estética Comunicacional que reúne artistas, pesquisadores e teóricos da área que é liderado por Forest e Costa.

Nessa linha, 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 internet, a partir dos anos 1990.

Popper também 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 fotografias<sup>7</sup> já estão legitimadas pelo sistema das artes, conforme demonstra Christine Mello (2008)<sup>8</sup>. Tais produções têm 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

---

7 Não somente fotografias, mas adesivos, plotter, videotexto e videoarte.

8 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.

uma produção que ainda não tem tamanha inserção nas tradicionais instituições da arte contemporânea, sobretudo no Brasil, ou seja, “arte eletrônica” ou “arte comunicacional” ou “artemídia” não são termos ideais para denominá-la. Mesmo assim, é importante reconhecer esses 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. Essas 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 em que 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 infografia<sup>9</sup> (informática e grafismo) é datado de 1974.

Em 1996, Poissant organiza, juntamente com o grupo de pesquisas canadense (Gram), um dicionário das artes midiáticas<sup>10</sup>. É uma tentativa de categorizar as diferentes produções envolvendo arte e tecnologia, entre elas: holografia, computação gráfica, multimídia (que engloba arte cinética, hipermídia, instalações interativas, instalações multimídia,

---

9 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)

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

performances, realidade virtual), música eletroacústica e vídeo; enfim, envolve 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. Essa definição denota uma abrangência confusa do termo, constatada também a partir da equivalência entre os termos media art, arte telemática, vídeo e multimídia. Esse 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”<sup>11</sup>. Entende-se que a media art englobe esses termos, mas acredita-se que não deveriam 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

---

<sup>11</sup> 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.

de mídia.” (Manovich, 2001, p. 19)<sup>12</sup>. 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 arte eletrônica e media art como sinônimas, 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 ao público interagir com a obra. Ela ainda menciona que “A estrutura aberta do sistema, o dinamismo, 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” que engloba:

(...) as formas de expressão artísticas

---

12 “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.” (Manovich, 2001, p. 19, Tradução da autora)

que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pelas 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, essa arte 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 dessa ideia de sistema (ARANTES, 2005).

New Media Art é o termo que parece ter se destacado internacionalmente. Domenico Quaranta (2010) enfatiza que esse termo englobaria as produções de “media art” e também aquelas de arte digital. Assim, tanto as produções com os meios de comunicação, com os eletrônicos, quanto à arte que faz uso do computador e da interatividade são contempladas, porém, conforme Quaranta, o que realmente define a New Media Art não é apenas a tecnologia envolvida na produção, mas uma perspectiva sociológica que abrange agentes, instituições, produções específicas que compõem o mundo da New Media Art. Tal produção não é uma categoria ou gênero artístico dentro do “mundo da arte contemporânea”, mas, o resultado de mundo próprio. De qualquer modo, é preciso levar em consideração as tecnologias envolvidas na produção dessas obras, pois também é em função delas que observamos suas especificidades em relação ao mundo tradicional da arte contemporânea.

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 as redes,

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 que acaba agrupando todas as obras que só existem na internet, ou que foram criadas para ela. Ele especifica, ainda, a denominação software art, que compreende obras em que o próprio artista é o programador, conceito que surge nos anos 1990<sup>13</sup>, mas ganha maior destaque a partir do ano 2000<sup>14</sup>, no circuito artístico. Inclui-se nas terminologias apontadas por Lieser, relacionadas à arte e internet, o hacktivismo, que faz parte da net.art e a browser art, com obras produzidas por meio dos navegadores da web, como parte de produções hacktivistas.

Esses termos também são citados por Lúcia Leão (2005), que considera, a partir dos escritos de Andreas Brogger (2000)<sup>15</sup>, “net arte”, como um termo mais amplo;

---

13 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)

14 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 pelo MIT e bastante utilizado para produções artísticas.

15 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.

“arte on-line”, como as manifestações que necessitam estar conectadas à 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 esses 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 nesse ambiente ou manter vínculos com ele, mesmo que sua realização se dê, em parte, fora dele. Entretanto, normalmente, verifica-se o uso desse 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).

Já, “Arte numérica”<sup>16</sup> é o termo defendido por Couchot (2003). O autor traz essa 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 que pode ser entendido a partir das imagens geradas pelo

---

<sup>16</sup> 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://132.20.8.74.10/~dictionnaire/frames/termN.html> - acesso em 06/02/2012

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

A partir dessa 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. Essas relações se estabelecem em ambientes físicos ou virtuais e têm como particularidades a computabilidade, a interatividade, a 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”. Esse termo remete aos pioneiros da arte e tecnologia, porém os autores que seguiram trabalhando com essa concepção defendem que o computador não é apenas um dígito ou um procedimento eletrônico, mas está em processo, isto é, 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, que, ao utilizar as tecnologias computacionais o artista pode criar quase infinitas possibilidades para o público interagir (VENTURELLI, 2004). Ao ser entrevistada, a referida autora esboçou que existem grandes diferenças entre arte digital e arte computacional, porém acredita-se que tais diferenças variam conforme o conceito que se aplica à arte digital ou à arte computacional. Arte digital para Venturelli está vinculada ao campo mais amplo da Cultura Digital e, conforme ela: “Um tipo de arte não é uma forma de arte, a menos que seja um tipo de arte sensibilizada. A arte digital é elaborada para ser um tipo de produção para ser apreciada somente” (VENTURELLI, In: GASPARETTO, 2014). No entanto se entende que a banalização do termo digital ocasione desvios, interpretações restritas, como aquelas que apenas fazem o uso do digital enquanto ferramenta ou mídia. No contexto desta publicação, o entendimento de arte digital dialoga com o conceito de arte computacional apontado por Venturelli.

Entretanto, embora 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. Na verdade, o ideal seria compartilhar um termo que ampliasse suas possibilidades estratégicas de produção, circulação e consumo. 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 em sintonia com as especificidades da produção.

Ao optar pelo termo arte digital, é preciso esclarecê-lo melhor dentro desse contexto, enfatizando algumas distinções. Em determinados momentos o conceito é 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.

Christiane Paul (2006) ajuda a compreender a arte digital. Ao tentar entender a diversidade de termos, que 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”<sup>17</sup> (PAUL, 2006, p.07). Então, ela tenta categorizá-lo ao descrever que de um lado é a produção que utiliza os meios digitais como ferramenta e 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

---

<sup>17</sup> 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)

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).

Essa definição é abrangente demais. Acredita-se que a arte digital tenha como princípio a tecnologia digital, o computador; porém, embora sua base esteja ligada ao dígito, à matemática e à informática, é a poética artística e a ampliação da potencialidade do computador que envolvem 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, envolvendo o público primordialmente.

No decorrer desta pesquisa, pode-se 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 desse 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 nessas 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 para que 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 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 esse seja um conceito fechado. 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. No entanto esta é a arte deste tempo, da era digital e também da cultura digital. Opta-se por utilizar essa 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.

Esse posicionamento é baseado na escolha do Ministério da Cultura, em um Grupo de Trabalho<sup>18</sup>,

---

18 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).

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-tátil-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 imersão<sup>19</sup>.

Ao analisar essa aplicação, percebe-se que a arte digital acaba por absorver diversas linguagens: fotografia, videoarte, instalação, performance, dança, música, bioarte, web art, entre outras, o que torna 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 essas possibilidades.

Isso 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

---

<sup>19</sup> Disponível em: <http://www.cultura.gov.br/cnpc/wp-content/uploads/2009/10/ata-gt-arte-digital.pdf> - acesso em 17/05/2011.

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, pois é nesse aspecto que encontramos particularidades que precisam de fomentos específicos.

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

Também é importante destacar o conceito de 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<sup>20</sup>.

Como “arte digital” é uma nomenclatura aceita pelo governo, a partir das sugestões feitas pelos representantes

---

20 Da Silva, Cícero 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.

da área, pessoas atuantes no circuito da arte digital, supõe-se que essa denominação será mais amplamente difundida no Brasil. Com essa convicção, 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. Possivelmente, 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. A verdade é que essa 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 para disseminar suas produções.

### 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 essas particularidades contribui para pensar como o circuito expositivo está preparado para atender às novas demandas, pois o público tem um novo relacionamento com a obra, o que influencia na maneira de criar, produzir, visualizar, disponibilizar e manter<sup>1</sup> as obras/projetos/trabalhos, refletindo diretamente no circuito de exposição. Para desenvolver esses apontamentos são observadas três obras/projetos/trabalhos 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 diferenciam 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

---

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



pelo computador, pois ele percebe que é possível “habitar ‘realmente’ esses mundos” (QUÉAU In: PARENTE, 1999, p. 99). Mundos virtuais que se apresentam mais suaves e mais felizes do que o mundo real. Por isso, considera estes mundos virtuais como o vício do povo. Ele ainda conclui que, talvez por esse motivo, a arte digital tenha caído no gosto do público.

Quaranta (2010) traz uma ideia interessante sobre as pessoas nascidas na era digital, pois diferentemente do que ocorre em outras gerações, para eles já não há diferença entre o mundo “on” ou “off-line”. Então, realidade e virtualidade já não têm essas bordas tão claras. Entender qual é o público que frequenta o circuito expositivo da arte digital, também facilita a compreensão de como as relações público/obra/espaço expositivo, afetam tal circuito. Segundo o Dossiê Universo Jovem MTV 5<sup>2</sup>, 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 vêm percebendo: “a tendência acontece num instante. O tempo ficou obsoleto”. Ao entrar em contato com experiências positivas, esses 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 esses jovens correm o risco de perder o foco e o valor da reflexão. De qualquer maneira, não há como ignorar o potencial desses jovens<sup>3</sup>, muito menos, a transformação

---

2 Disponível em [http://www.aartedamarca.com.br/pdf/Dossie5\\_Mtv.pdf](http://www.aartedamarca.com.br/pdf/Dossie5_Mtv.pdf) - acesso em 29/10/2011

3 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

social e cultural que acontece nesta era. Somente, percebendo todas essas mudanças, é que o circuito vai agir de acordo com seu tempo.

Para compreender a arte digital, torna-se necessário demonstrar a complexidade da interatividade<sup>4</sup>. 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 à obra, mas também ao sistema computacional e à sua interação com ele próprio.

Venturelli e Maciel abordam um conceito de interatividade, baseado na interação computacional que tem um vínculo com a necessidade do público de participar<sup>5</sup>, 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).

Em outras palavras, na arte digital, a interatividade pressupõe alteração, em uma relação público/máquina, o que ocorre em tempo quase real e em diferentes

---

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

<sup>4</sup> 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).

<sup>5</sup> O conceito de participação do público é semeado na arte por Duchamp, mas entre os anos 1960 e 1980, os happenings, performances e videoinstalações deixaram mais evidente o papel do público participante, no Brasil Hélio Oiticica e Lígia Clark são os maiores nomes em arte participativa.

níveis. A interatividade na arte digital é uma experiência que dialoga com a sociedade atual, em que 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, que 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. Segundo o autor, 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 têm 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 ocorre 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. Essa 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.

Essas contribuições levam ao entendimento de que o relacionamento entre a arte digital, mediado pelo computador, e o homem, fica mais íntimo e exige o corpo do público na obra, pois ele é induzido a tocar, a mover-se, a interagir com o sistema, ou pode ter seus movimentos captados e recondicionados pelas tecnologias. Enfim, a interatividade exógena, por meio de captores, não exclui a endógena, através da autonomia da máquina, isto é, existe a possibilidade de combinar as duas interatividades.

Ao entrar em contato, no FILE (SP 2010), com a obra *BioBodyGame*, 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. Nessa obra, que os artistas chamam de computador vestível, o interator, ao vestir a roupa, tem os sinais neurofisiológicos captados por sensores, que reagem aos sinais, em um jogo, em tempo real. A captação destes sinais, por meio da roupa, pode ser considerada o modo exógeno da interatividade.

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. Essas emoções conduzem os games na projeção à frente e originam uma imagem virtual que reage conforme os captores 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 cujas 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. Na arte digital, porém, a obra só acontece se o público não apenas participar, mas interagir com ela; isto é, o público sai da posição de espectador ou de participante e passa a ser um interator, ele faz parte da obra e algumas vezes está dentro dela.

BioBodyGame só tem sentido, se um interator vestir o colete e deixar a máquina captar suas emoções. A obra é alterada pelo interator, assim como ele também altera seus movimentos e emoções a partir da percepção e experiência que a obra propõe. Portanto, a obra é uma experiência diferente para cada pessoa que vesti-la. Mesmo que os artistas tenham pré-definido as 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 define-a 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).

Essa 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 captores, capacetes, luvas, controles ou das mais avançadas tecnologias, que buscam deixar mais invisível<sup>6</sup> 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 captores 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 virtuais, desperta alguns sentidos até então desconhecidos, propõem um elo entre homem, máquina

---

<sup>6</sup> O vídeo-game do tipo Kinect X-Box 360 tem sido bastante utilizado nas obras que temos acompanhado neste período analisado, com interfaces quase invisíveis em várias instalações interativas.

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, na relação do homem com a imagem. Essa 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, acredita-se 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. Isso 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*<sup>7</sup>, 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 corpo, a partir da internet, expondo que as ações realizadas em um dos mundos, real ou virtual, reflete no outro.

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 ao 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 que 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, o que 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*

---

<sup>7</sup> Esta obra é contemplada pelo FILE PRIX LUX 2010, na categoria sonoridade eletrônica outras informações sobre ela estão disponíveis em: <http://suguru.goto.free.fr/Contents2/netBody/netBody-e.html> – Acesso em 17/12/2013.



Life. O público tem a possibilidade de interagir com a obra, construindo avatares que podem atuar em tempo real, além de 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 em que a imagem existe em potencial e as trocas, entre atual e virtual, são realizadas dinamicamente. Essa 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, esse “ser” virtual, igualmente, pode atuar, por meio da internet e da robótica, no corpo humano, que está no mundo físico. Nesse caso, a afirmação de Philippe Quéau faz ainda mais sentido; 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 dessas 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 esse ambiente e essa imagem, é ocasionada pela relação entre o atual e o virtual.

Mais uma particularidade da arte digital é a sensação de imersão<sup>8</sup> provocada pelas tecnologias. Diversos artistas têm 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 “(...)

---

<sup>8</sup> Para saber mais sobre imersão acesse a pesquisa de Greice Antolini Silveira: Imersão: sensação redimensionada pelas tecnologias digitais na arte contemporânea. Disponível em: [http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=3763](http://cascavel.cpd.ufsm.br/tede/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=3763) - acesso em 05/01/2014

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 CAVES<sup>9</sup>.

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 isso, 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).

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. Nesse espaço, os visitantes destes mundos, interativos, virtuais e imersivos, percebem as imagens virtuais reagirem à sua presença. Screen, de um colaborativo norte-

---

<sup>9</sup> 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.

americano<sup>10</sup>, é uma das obras expostas no FILE CAVE. 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.

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. Neste momento a 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

---

<sup>10</sup> Este grupo é formado por: Noah Wardrip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain, e Ben

naquele instante e tem o seu tempo para acontecer. A partir deste tempo “quase real<sup>11</sup>”, tem-se outra noção de tempo que só é apreendida pelo diálogo com a máquina.

Negroponete 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” (NEGROPONETE, 1995, p.170). A partir dessa 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, além disso, também o tempo e o envolvimento do público com a obra são diferentes.

Essas características se mesclam com outras características, tecnologias, poéticas e são brevemente apontadas a fim de contribuir para pensar outra modalidade de obra artística, que é diferente de obras tradicionais, pois essa obra não é fechada, acabada, ela está esperando o próximo interator para alterá-la. O que leva a exigência de novos parâmetros para entender a produção no circuito da arte.

É importante levar em consideração que não são apenas essas particularidades que diferenciam a produção em arte digital, mas experiências que ampliam as sensibilidades humanas, em obras cada vez mais complexas, proporcionando um campo em constante transformação. São 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, intervenções urbanas na arquitetura, nas ruas, entre outras. Ainda, se pode pensar que os espaços

---

11 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.

para receber tais obras tendem a ser mais autônomos, montados especificamente para se adequar àquela produção, o que envolve a interdisciplinaridade com outras áreas, como designers, comunicadores, informatas, cientistas.

Os festivais e eventos específicos de arte digital vêm abrigoando essas produções. No FILE Arquivo<sup>12</sup> é possível ter uma noção das mais variadas linguagens e experiências da arte digital. Esse espaço virtual abriga obras como *Breathing*, de Guto Nóbrega, que trabalha com a transdisciplinaridade e, nesta obra, alia robótica, mecânica, captadores, dispositivos analógicos e digitais em um organismo natural, ou seja, numa planta jibóia. O evento também abriga e dissemina obras como a de Leo Nuñez, da Argentina, *Game of Life: Sistema intervenido*, em que o interator interfere em um algoritmo de vida artificial, modifica o estado da obra e alia 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. Há ainda os que se interessam pela neurociência e proporcionam experiências ancoradas no potencial perceptivo do cérebro humano, amparados nas pesquisas científicas em neuroarte. Ben Jack, artista e designer da Nova Zelândia, que trabalha com mídias interativas e generativas, expõe no FILE a obra *Elucidating Feedback*, uma instalação controlada mentalmente. Quanto mais se presta 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

---

12 FILE Arquivo: [http://filefestival.org/site\\_2007/pagina\\_trabalhos\\_arquivo.asp?a1=330&a2=334&id=2](http://filefestival.org/site_2007/pagina_trabalhos_arquivo.asp?a1=330&a2=334&id=2) – acesso em – Acesso em 17/12/2013.

Gravilux, um aplicativo que permite desenhar estrelas pela gravidade gerada pelo toque na tela. Esses, entre outros exemplos, ilustram o modo como o FILE recebe e expõe obras/projetos/trabalhos que não seguem regras convencionais de exposição e se adequa às principais tendências em arte digital e suas relações interdisciplinares.

As relações com o meio ambiente também são repensadas por meio de trabalhos envolvendo arte digital. A Bienal Emoção Art.ficial do Itaú Cultural tinha um caráter diferente do FILE, pois propunha uma temática e em várias edições, abrigou questões associadas à cibernética. Entre os trabalhos expostos no Emoção Art.ficial 5.0: Autonomia Cibernética, o Projeto Amoreiras, do grupo brasileiro Poéticas Digitais, recorria a sensores que captavam a poluição sonora da Avenida Paulista os quais ativavam as árvores Amoreiras e as faziam vibrar e se sacudir para limpar-se da poluição. Os Bions, de Adam Brown e Andrew H. Fagg traziam uma abordagem diferenciada, interessados nas relações de convivência entre homens e agentes artificiais, por meio de ecossistemas que reagem à presença do homem, propondo repensar as interações com o ambiente em que se vive. E ainda MetaCampo, do Grupo SCIArts abordava as relações entre arte e natureza por meio das tecnologias que permitiam captar o vento no espaço externo da mostra e direcionar esta captação para alterar um “campo artificial” produzido no espaço interno do Itaú Cultural, o qual também era alterado conforme a presença do público neste espaço.

O #ART aborda obras muitas vezes experimentais em nível de pós-graduação universitária e ancora as pesquisas dos artistas vinculados à academia. Neste evento, são expostas desde obras como a vídeo-escultura com projeção mapeada, Espião, de Márcio Mota, até obras envolvendo nanoarte como as da artista Anna Barros. Já, eventos mais específicos, como o Hiperorgânicos, também

vinculado à universidade (Grupo Nano -EBA/UFRJ), pauta-se em organismos híbridos e na bio-telemática.

Outros espaços como a Galeria de Arte Digital do SESI-FIESP -SP têm curadorias específicas que determinam quais obras e características serão abordadas no período determinado. A inauguração da referida galeria integrou o SP\_Urban Digital Festival, o qual conta obras como Inter Freak Quência (2012) do Vj\_Spetto, entre outros artistas que participaram da mostra. O espaço também fez parte das atrações do FILE 2013 e recebeu a mostra Play, específica de game arte. A obra Paulista Invaders, do MidiaLab da UNB integrou essa mostra, subvertendo o jogo Space Invaders para propor um entretenimento-crítico-sensível, que é outra característica da produção em obras com caráter ativista. Mas independentemente da curadoria é inegável o potencial dessa galeria para aproximar a arte digital de públicos mais amplos, integrando-se à vida agitada da Avenida Paulista. Esses são apenas alguns exemplos de eventos e espaços que congregam a diversidade das produções em arte digital e suas características variadas. No capítulo 3, eles serão abordados com maior ênfase.

Tais obras ainda circulam muito pouco pelos tradicionais espaços de exposição, como as bienais, as feiras, as galerias, as revistas especializadas, ou os acervos de museus de arte contemporânea, por exemplo. Para que haja maior inserção, é imprescindível que as instituições e agentes da arte contemporânea estejam atentos a esta produção, superando o total despreparo, em relação à arte digital. Mas, enfatiza-se que mesmo os profissionais que 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 às suas particularidades.

---

## 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 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. A produção das obras/projetos/trabalhos depara-se com barreiras nos tradicionais circuitos, logo depois, ainda que discretamente e de maneira “ghetorizada”, como destaca Christiane Paul (2003), busca o seu lugar. Contudo, em função das particularidades das obras, os tradicionais espaços tornam-se impróprios para a arte digital e isso faz com que ela migre para espaços específicos que a acolhem.

Muitos dos artistas, curadores, pesquisadores e críticos que têm trabalhado com arte digital, entrevistados



para esta pesquisa, citaram que os agentes mais tradicionais da arte contemporânea demonstram um desconhecimento em relação à produção e que talvez esse seja um dos motivos da pouca inserção no sistema da arte contemporânea; ou seja, tanto espaços expositivos quanto os agentes responsáveis por colocar a arte em circulação precisam se atualizar.

Em contrapartida, alguns espaços de exposição da arte digital também abrigam laboratórios de pesquisa, isto é, espaços de produção, como, por exemplo, o ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie), em Karlsruhe; os centros tecnológicos, como os fomentadores da produção nos Estados Unidos, o MIT<sup>1</sup>(Massachusetts Institute of Technology) e seu Media Lab , ou o Empac<sup>2</sup>, um centro de pesquisas, inaugurado em 2008. Estes espaços de produção, além de oferecerem suporte aos artistas, são referências em espaços expositivos dedicados à produção digital, buscando atender suas particularidades. 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 cruza-se 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 às universidades e acabam gerando eventos e exposições que movimentam o

---

<sup>1</sup> 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.

<sup>2</sup> Empac. Disponível em <http://empac.rpi.edu/building/> - acesso em 13/11/2011

circuito expositivo.

Para compreender este circuito é necessário entender alguns conceitos básicos, entre eles, o de exposição de arte que 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).

A palavra exposição tem origem no latim (*exponere*), que significa “por para fora”; já o espaço expositivo é um meio de comunicação que possibilita a formação da cultura, através de mediações entre objetos artísticos e públicos e, neste contexto, a museografia/cenografia é responsável pelo encontro entre a arte e o público. (GONÇALVES, 2004).

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 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 mercado<sup>3</sup>, 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”, 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, os museus, as documentas, as 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). No entendimento desta pesquisa, os museus e eventos de arte não são diretamente parte do mercado e sim do circuito, entretanto, são esses 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). Todavia, ele faz esclarecimentos que os diferenciam, quando demonstra que a ideologia do mercado ainda domina o circuito, pois para se estabelecer,

---

<sup>3</sup> 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.

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, pela crítica, pelas estratégias curatoriais e pela 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: impressos, como publicações, revistas, catálogos; veículos de comunicação tradicionais, como rádio ou televisão, ou ainda pelos meios 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. Essas partes integram-se a partir da ação de agentes culturais, galeristas, curadores, críticos de arte, mediadores ou os próprios artistas, entre outros.

Roger Malina, presidente da Leonardo/Isast e Olats<sup>4</sup>, aponta, em relação aos artistas e à 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 se inserir nos espaços institucionalizados da arte contemporânea, a produção digital tenha maiores oportunidades de crítica, circulação e,

---

<sup>4</sup> 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

consequentemente, de mercado.

Para isso é bom lembrar que 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.

Nesta linha, primeiramente, deve-se considerar a origem da palavra museu, que nasce de *museum*, esta, conforme Lisbeth Rebollo Gonçalves<sup>5</sup>, tem origem no *mouseion* 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).

*Mouseion*, 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

---

<sup>5</sup> 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.

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 detêm as curiosidades da natureza e dos artefatos produzidos em locais distantes<sup>6</sup>.

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 que permite ao público comum o acesso à arte, que até então é exclusividade dos nobres. No século XVIII, surgem as normas estéticas e 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 dela, o futuro (GONÇALVEZ, 2004).

Danto lembra que o museu 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 e o insere naquele sentimento de realeza ao abrir 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

---

<sup>6</sup> Outras informações sobre os Gabinetes de Curiosidades também em: A EXPOGRAFIA MUSEAL – da coleção pessoal ao novo museu, por Alessandra de Oliveira Marçal e Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Edna Maria Campanhol. Disponível em: [http://www.facef.br/novo/iv\\_congresso\\_de\\_iniciacao\\_cientifica/Trabalhos/Inicia%C3%A7%C3%A3o/Alessandra%20de%20Ode%20O.pdf](http://www.facef.br/novo/iv_congresso_de_iniciacao_cientifica/Trabalhos/Inicia%C3%A7%C3%A3o/Alessandra%20de%20Ode%20O.pdf). Visita em 02/07/2011

o passar do tempo e, especialmente, aponta as alterações no papel que essas exposições desempenham no campo artístico. Ela lembra que os Salões Parisienses 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.

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 específico<sup>7</sup>. 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).

A fotografia surge em meados do século XIX (1839),

---

<sup>7</sup> 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.

como uma extensão do olho humano<sup>8</sup> 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 interessa-se por estes artistas do mesmo modo como esses se interessam pela fotografia<sup>9</sup> (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, o que 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).

Logo no início do Século XX, o espaço expositivo modernista é montado para que a obra ganhe evidência. Espaço esse, que resulta de uma nova estrutura no circuito artístico do qual fazem parte marchands, colecionadores, diretores de museus e novos agentes. Algumas exposições demonstram sistematização, enquanto outras apelam para a “contradição funcionalista”, como se pode observar a partir da Exposição Futurista Zero, Dez (0,10). Naquele ambiente expositivo, Malevitch evidencia a preocupação com o espaço e sua concepção, ressaltando a desordem geométrica na

---

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

9 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.



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).

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<sup>10</sup>”. Em 1912 acontece a Primeira Exposição Futurista em West End, na Galeria Sackville, que choca o público, assim como a maioria dos eventos organizados pelos futuristas os quais acusavam o Cubismo de “estar muito chegado aos museus”<sup>11</sup>.

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 essa 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

---

10 Trecho extraído do Manifesto Futurista, publicado em 20 de fevereiro de 1909, no “Le Figaro”, por Filippo Marinetti

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

acolher as novas produções. O primeiro espaço criado sob este 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.

Nesse espaço, quando o assunto é o público, 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-modernismo<sup>12</sup>. E O'Doherty, aponta o momento em que 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 branco<sup>13</sup>: “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

---

<sup>12</sup> Ainda em sobre a relação Olho/Espectador até os anos 1960/1970, o autor entende 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).

<sup>13</sup> 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.

(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 à sua enfermidade, sobretudo, na Europa e à 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:

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).

Neste contexto, 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 isso.

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, 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, que é invadido pelas comunicações, tecnologias e pelo consumo das massas.

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, ou ainda, tratando do corpo ou invadindo a natureza, entre distintas maneiras de produzir arte, não há mais material, método, forma, cor ou lugar específico para a arte que se abre ao mundo das possibilidades. Esses 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 exhibe 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, quando, em maio deste ano, acontece na França a “revolução romântica”<sup>14</sup> que tem como um dos 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.

Nos anos 1970, diferentes experiências, como o Minimalismo, a Land Art, a Body Art, as Instalações, os Happenings, as Performances, a Pop Arte, a Arte Conceitual, as experiências que envolvem o público e sua participação

---

<sup>14</sup> 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).

tornam-se ainda mais contundentes. Isso 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, como 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 que 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 essa efervescência social, política, cultural e artística que é anunciado um fim ao museu, uma crise, conforme Belting (2006) argumenta, ou a sua ruína, segundo Douglas Crimp (2005). Fala-se em crise do museu e da arte, um fim que não se estabelece, mas se transforma 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 e econômica que acontece simultaneamente com as novas maneiras de produzir e expor a arte contemporânea.

A partir dessa crise, surgem nos anos 1980,

reconfigurações que contribuem para um “boom” dos museus (BELTING, 2006), ou seja, estes espaços ganham novas estruturas, 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 que 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, essas alterações não são sentidas com tamanho impacto. É fundamental aproximar-se da realidade dos museus na América Latina e no 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. Segundo Amaral é possível dizer que, nesta época, existem, nos museus, mais eventos artísticos que atividades.

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. A Bienal de São Paulo 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. Isso 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. O referido autor aposta nos vínculos da arte com o ambiente cultural como uma saída para aproximar o público da arte contemporânea.

Pode-se notar que esses fatos antecedem as “Diretas Já” (1983-1984), quando 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)<sup>1</sup>.

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, por isso, 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 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-

---

<sup>1</sup> ARANTES, Priscila. Circuitos Paralelos: Retrospectiva Fred Forest. (Texto da Exposição), 2006. Disponível em [http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/retrospectiva\\_fredforest.aspx](http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/retrospectiva_fredforest.aspx) - acesso em 12/11/2011

Generated Pictures. A galeria Howard Wise é a promotora da exposição e apresenta obras de Michael Noll e de Bela Julesz.

Em nível internacional, a mais representativa exposição deste período vinculada à arte e tecnologia tem a curadoria de Jasia Reichardt, é a *Cybernetic Serendipity*<sup>1</sup>, que acontece vinculada ao ICA (Institut of Contemporary Art), em Londres, em 1968. Na oportunidade Waldemar Cordeiro e Abraham Palatnik representam o Brasil.

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*<sup>2</sup>. Proposta por K. G. Pontus Hultén, trata da história de “amor e ódio”<sup>3</sup> entre artistas e a máquina, desde o período da Renascença até aquele momento, contando com mais de 200 obras.

Edward Shanken (2009), em *Art and Electronic Media*, que em 2014 será traduzido para o português, aborda a partir de um ponto de vista história da arte, as exposições mais representativas envolvendo as novas mídias. Sua proposta enfatiza desde os primórdios a trabalhar com luz, eletricidade, movimento, em obras que requeriam um papel cada vez mais ativo do público, demonstrando um caminho natural até chegar à arte digital interativa. O autor traz a exposição *Software – Information Technology: Its New Meaning for Art* como um marco importante. Nesta

---

1 *Cybernetic Serendipity*. Disponível em <http://cyberneticserendipity.net/> - acesso em 23/12/2013

2 Informações sobre a mostra disponíveis em: [http://www.moma.org/docs/press\\_archives/4149/releases/MOMA\\_1968\\_July-December\\_OO81.pdf?2010](http://www.moma.org/docs/press_archives/4149/releases/MOMA_1968_July-December_OO81.pdf?2010) - acesso em 27/10/2011

3 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

mostra, que aconteceu em 1970, com a curadoria de Jack Burnham no Jewish Museum de Nova York foram incluídos elementos arquitetônicos e sons em ambientes eletrônicos.

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, ele:

(...) 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 direcções artísticas. (LIESER, 2010, p.27).

Diferentemente da aceitação da arte digital inicial dos anos 1960, sua negação na década seguinte afasta a produção do circuito oficial da arte contemporânea. Um dos motivos para essa negação 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 difícil acesso não permitiu a compreensão do potencial desta tecnologia, naquele período, especialmente quando era utilizada para a arte. Entretanto, algumas das mais importantes mostras em arte, feitas por meio do computador, ocorrem em museus, neste período.

No Brasil, nesse momento, há uma repressão política e o circuito institucional está fechado para inovações no campo

da arte. Daisy Peccinini<sup>4</sup>, 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, dá-se em 1969, na Bienal Internacional de São Paulo, a qual sofre um boicote por causa do regime militar<sup>5</sup>. A partir desse 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 e, muito menos, das instituições ou mercado.

Nesse circuito brasileiro, é importante situar a Bienal Internacional de Arte de São Paulo (1951-), quando, 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, Azul e roxo em primeiro movimento (1951), recebe um prêmio de menção honrosa. Palatnik não utiliza mídias digitais, as quais não têm espaço nesta Bienal, pois as primeiras obras, mais aprimoradas, com computadores digitais, são de 1960. É apenas na 10<sup>a</sup> Bienal Internacional de São Paulo (1969) que a arte, envolvendo as tecnologias, ganha um modesto espaço na seção “Arte e Tecnologia”, em meio às repressões do regime militar.

---

<sup>4</sup> Em texto escrito em 1985, disponível no catálogo Arte – Novos Meios/ Multimeios Brasil 70/80. (PECCININI In: Catálogo Arte Novos Meios/ Multimeios, 2010)

<sup>5</sup> 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

Waldemar Cordeiro, já inserido no contexto<sup>6</sup> 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). Esta é a primeira mostra de arte gerada por computador no Brasil e na América Latina.

Cordeiro<sup>7</sup> 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.

Walter Zanini tem uma importância fundamental para o circuito da arte e tecnologia no Brasil, não apenas por ser um dos raros historiadores da arte com interesse em arte e tecnologia, mas, sobretudo, por apostar na produção ao oportunizar mostras de porte internacional em exposições como “*Prospectiva 74*” e “*Poéticas Visuais*” (1977) no MAC-USP. O historiador da arte teve um parceiro à altura, o artista Julio Plaza, que participa da organização de várias mostras com Zanini.

Santos (2008) demonstra que as Bienais brasileiras de São Paulo e do Mercosul (1997-) têm sido um espaço importante para a produção digital. Em 1973 a Bienal

---

6 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.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/plotter.htm>, acesso em 12/11/2011

7 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.visgrafimpa.br/Gallery/waldemar/catalogo/catalogo.pdf> – visita em 04/01/2011

Internacional de São Paulo conta com a participação de obras que utilizam o vídeo e algumas linguagens que abrangem meios de comunicação. É importante fazer um parêntese para ressaltar que Fred Forest fica preso por duas horas, pelo DOPS, devido as suas intervenções nesta 12ª 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<sup>8</sup>.

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, por conta do boicote em meio ao regime militar, dando novamente a visibilidade que uma bienal deve ter.

Conforme o próprio Zanini, para colocar em prática a ideia de eliminar as representações nacionais e promover um diálogo entre as linguagens artísticas foi preciso “(...) diminuir o peso oficial e diplomático que marcava por trinta anos os destinos da exposição” (In: DOMINGUES, 1997, p. 238). No mesmo ano, Julio Plaza, consegue inserir um espaço para a arte postal na Bienal. Priscila Arantes (2005), por sua vez, 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 pesquisas envolvendo arte e tecnologia digital, como Júlio Plaza, Regina Silveira e Gilberto

---

<sup>8</sup> Informações disponíveis em: <http://www.fabiofon.com/blog/?p=121> – acesso em 12/11/2011.

Prado. Isso colabora, conforme a autora, para a atuação da arte fora do circuito institucional ou comercial, ampliando este campo.

Na Bienal de São Paulo 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, esta bienal tem a curadoria de Sheila Leirner que 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 ela é tratada como uma empresa, utilizando amplas estratégias de marketing. A partir dos anos 1990 as Bienais ganham grandes temas, porém, nos anos 2000, enfrentam crises políticas e econômicas.

No ano 2001, a Bienal de São Paulo completa 50 anos e a comemoração vem com a exposição *Redes de Tensão*, com curadoria de Daniela Bousso, em dois espaços: no pavilhão da Bienal e também no Paço das Artes. A proposta da curadora era inserir arquitetura, novas mídias e design em diálogo com a arte contemporânea, algo ainda bastante questionado na época<sup>9</sup>.

Quanto ao espaço para a arte digital nas Bienais de São Paulo, é importante destacar que a 24ª Bienal de São Paulo, de 1998, a “Bienal da Antropofagia”, tem a primeira curadoria específica de web art. Os curadores Ricardo Ribenboim e Ricardo Anderáos apresentam nomes nacionais e internacionais. A mostra tem curadoria geral de Paulo Herkenhoff.

---

<sup>9</sup> Para ler mais sobre esta mostra acesse a entrevista com Daniela Bousso na publicação *Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva*, disponível no espaço virtual desta publicação.



Na 27ª edição da Bienal Internacional de São Paulo, a intervenção paralela de Fred Forest “Bienal 3000 de São Paulo”<sup>10</sup>, exemplifica o circuito “oficial” brasileiro neste período. Sua proposta remete a 1975, oferece a liberdade de participação do público e critica os modelos da Bienal Oficial de São Paulo<sup>11</sup>, mas desta vez acontece no ciberespaço.

Em relação à Bienal 3000 de São Paulo, Fred Forest cita, em entrevista à autora, que “seu objeto crítico não era mais o regime político, mas, no lugar, a condição de criação e difusão de uma arte contemporânea sob a influência total do mercado” (FOREST In: GASPARETTO, 2014). Neste espaço interplanetário, mas também físico, referente ao MAC/SP, apresentado por Fred Forest, fica clara sua crítica ao sistema estrutural e às ideologias das bienais oficiais, incoerentes com o compartilhamento e o acesso que propõe a arte digital e a sociedade deste início de século.

Nos anos 1980, a arte digital vai do espaço institucionalizado aos circuitos “paralelos”, em que as várias mostras e eventos nas universidades são realizados, ressaltando as experimentações com os novos meios comunicacionais. Deste modo, vários grupos de artistas brasileiros se reúnem<sup>12</sup>, 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, pois aproximam artistas que trabalham com arte e tecnologia, oportunizam o desenvolvimento de seus projetos e estabelecem relações com artistas do exterior, em muitos projetos.

---

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

11 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

12 Entre eles Júlio Plazza, Gilberto Prado, Milton Sogabe, Suzete Venturelli, entre outros.

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-SP 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 NAT (Núcleo de Arte e Tecnologia de São Paulo), em 1984, que impulsiona a computer art.

Em 1985, Júlio Plaza e Arlindo Machado organizam, no MAC/USP, o evento “Arte e Tecnologia”, de relevância internacional. Além desse evento, neste mesmo ano, acontece outra exposição significativa ao circuito brasileiro, é a “Arte Novos Meios/Multimeios: Brasil 1970/1980”, na FAAP<sup>13</sup>, desvendando a produção brasileira neste contexto. Esta exposição, com curadoria de Daisy Valle Machado Peccinini, conta com 65 artistas, de diversas regiões do país, envolvendo

---

<sup>13</sup> Segundo informações disponíveis no catálogo da exposição Tékhné, o qual cita as cinco exposições mais marcantes da história da FAAP (Fundação Armando Álvares Penteado). Estas seriam as exposições, Arteônica (1971), Objeto na Arte (1978), Arte Novos Meios/Multimeios: Brasil 70/80 (1985), Projeto Vermelho (1986) e Tékhné (2010) em comemoração aos 50 anos do MAB-FAAP, com curadoria de Denise Mattar e Christine Mello. 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.”

obras feitas com o uso de diferentes tecnologias e meios de comunicação, entre aproximadamente 1500 obras, além de abrir 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 o evento Sky Art Conference, em 1986, 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<sup>14</sup> ao Brasil, nesta oportunidade, na USP. José Wagner Garcia organiza em 1988 as primeiras e até então únicas<sup>15</sup>, 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 que também entra para a história da arte tecnológica do país, destacando propostas em holografia, tanto suas quanto do artista 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<sup>16</sup> (1990) que tem como curador Bruce Breland e envolve os artistas Paulo Laurentiz, Eduardo Kac e Carlos Fadon Vicente.

A ANPAP<sup>17</sup> (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas) também tem sido um importante espaço de legitimação e discussão para a arte digital. Os eventos

---

<sup>14</sup> 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.

<sup>15</sup> 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.

<sup>16</sup> Outras informações em <http://www.virtualart.at/database/general/work/earth-day-impromptu.html> - acesso em 18/10/2011

<sup>17</sup> Disponível em: <http://www.anpap.org.br/> - acesso em 10/04/2014

da ANPAP acontecem desde 1988, anualmente. E no 3º encontro (1990) o evento tem como tema Arte, Ciência e Tecnologia. Este 3º encontro é organizado por Daisy Valle Machado Peccinini e Mario Antonio Barata, em São Paulo. Conforme Daisy, em depoimento sobre a ANPAP<sup>18</sup>:

O tema da Arte e Tecnologias foi muito presente no III Encontro Nacional da ANPAP, desde as laterais do auditório invadidas pelo fax-arte de Paulo Brusky, quanto nas mesas redondas e em comunicações de seus diferentes comitês. As reflexões emitidas neste evento, em 1990, testemunham o quanto a ANPAP estava atenta com os rumos da cultura e da sociedade, no compasso da grande transformação que se iniciava com novo paradigma da sociedade informacional e global.

Até os anos 1980 o circuito é mais ativo em São Paulo. Christine Mello (2010)<sup>19</sup> observa os 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<sup>20</sup> tem demonstrado seu potencial disseminador para este segmento da arte, tornando-se o maior evento que discute, expõe, apoia 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

---

18 Disponível em: <http://www.anpap.org.br/textosex.html> - acesso em 10/04/2014

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

20 Disponível em <http://www2.secscsp.org.br/secsc/videobrasil/site/sobre/sobre.asp> - acesso em 21/10/2011

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 Cultural<sup>21</sup>, 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 Rosas<sup>22</sup>, com a direção de José Roberto Aguilar. Além desses eventos, algumas obras-eventos são apontadas, envolvendo artistas como Eduardo Kac, Diana Domingues, José Wagner Garcia, Carlos Fadon Vicente, Gilbertto Prado, Otavio Donasci, Anna Barros, Milton Sogabe, Lucas Bambozzi, Suzete Venturelli, entre outros.

No final dos anos 1990, o circuito artístico da arte contemporânea ganha mais um evento de destaque internacional, a Bienal do Mercosul. Ao analisar as edições desta Bienal, aponta-se que ela 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.

---

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

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

Franciele Filipini dos Santos (2009) faz uma cartografia da participação de obras/projetos/trabalhos envolvendo o ciberespaço nas Bienais do Mercosul, onde aponta na 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, Tania Fraga, Bia Medeiros e Corpos Informáticos, Luiza Paraguai, Suzete Venturelli, Lucas Bambozzi, Diana Domingues, entre outros.

Na 3ª e 4ª edições não se abrem espaços para a arte digital, contudo, as edições de 2005 e 2007 retomam o contato com a produção tecnológica, mas isso 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 arte digital, embora pequeno. Essa Bienal conta com obras audiovisuais, projeções, dança, e, especialmente, com a exposição *Projetáveis*<sup>23</sup>, que acontece no Santander Cultural e tem a curadoria de Roberto Jacoby, o qual propõe para a mostra a utilização da rede por meio de obras envolvendo vídeos, sons, fotos, jogos interativos ou propriamente páginas da web, e sua “materialização” no espaço expositivo da Bienal.

Em 2011, na 8ª edição, tem como tema “Ensaio de Geopoéticas”, mas demonstra incoerência, pois trata de temas como território e identidade, descentralizando suas ações para outras cidades do Rio Grande do Sul e por diferentes espaços de Porto Alegre, contudo, essa Bienal impõe limites à entrada

---

<sup>23</sup> 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](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

da arte digital. Observando deste prisma a estratégia da Bienal apresenta um retrocesso em relação às primeiras edições.

A 9ª edição da Bienal do Mercosul, com curadoria geral de Sofia Hernández Chong Cuy, reforça esse retrocesso. Mesmo tendo como enfoque a natureza, a cultura, a comunicação, a experimentação e a inovação, a mostra não contempla nos seus ambientes expositivos as obras dos artistas consagrados no circuito da arte digital. Eduardo Kac, artista já inserido no mainstream da arte contemporânea participa desta bienal no espaço Ekphrasis, o qual abriga o discurso do artista e não a experiência com a obra em si. A obra do também consagrado Robert Rauschenberg, *Musa da Lama* foi uma das raras exceções em termos de arte digital, mesmo que a interatividade tivesse que ser programada, pois o espaço do Santander Cultural, local onde foi exposta, não comportava um trânsito de público capaz de ativar a obra por si só. De qualquer modo, um recorte bastante interessante e diferente do que normalmente é exposto no mainstream da arte contemporânea. Porém a exposição abarca a arte e tecnologia no sentido mais amplo, com obras sonoras, vídeos, fotografias e obras envolvendo os meios de comunicação, como o telefone.

Quando o assunto são os espaços institucionalizados, Oliver Grau (2006), em um contexto internacional, demonstra que tais espaços não estavam preparados para receber as obras de arte digital e muitos, ainda não estão. Conforme ele, um dos problemas que barra a aceitação pelos tradicionais espaços expositivos é que as obras têm um tempo de vida curto, pois dependem de armazenamento, equipamentos técnicos e softwares; ou seja, têm 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 a produção em arte digital, porque ela exige novos parâmetros expositivos. Tais parâmetros dizem respeito, inicialmente, à constituição da obra, que se dá como processo, em muitos casos não como objeto físico. Essas obras/projetos/trabalhos dificilmente são propriedade de alguém, mas estão disponíveis, muitas vezes, na rede. O seu transporte e 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; além disso, a mediação destas obras/projetos/trabalhos também exige certo preparo técnico.

Assim, a maioria das instituições públicas não tem condições de se manter 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 a 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. Deste modo, 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. No entanto, tal campo em ascensão fica condicionado às regras e imposições destas instituições, as quais a qualquer momento podem redirecionar suas estratégias e investimentos,



o que parece ter acontecido com o Itaú Cultural, o Instituto Sergio Motta, a empresa de telefonia Vivo, entre outras.

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).

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).

Os tradicionais espaços expositivos, agora também expandem sua atuação para o ciberespaço, assim, são instalados museus e galerias virtuais, que seriam capazes de expor a arte digital, ao menos a web arte, uma de suas linguagens, mas são poucos os que disponibilizam e armazenam essa 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 Colaborative Sentence* (1994)<sup>24</sup>.

Na verdade, aparentemente, a net art não precisaria estar em um museu ou em alguma instituição tradicional para ser vista, qualquer um, com acesso à rede, poderia interagir com estas obras/projetos/trabalhos, porém, o FILE tem

---

<sup>24</sup> 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.

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 estratégia positiva a alternativa encontrada por Olia Lialina<sup>25</sup>, 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 ela 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. Somente alguns museus e galerias preservam-nas conscientemente, pois ainda não havia, nessa época, e ainda não há na maioria das instituições, uma sistematização para a manutenção 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 ter mais peças fabricadas ou condições de manutenção da própria tecnologia. Para evitar esses 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, ainda, só fazem sentido se expostas naquele meio original.

Também se deve pensar na relevância do ciberespaço 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

---

<sup>25</sup> 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.entropy&zuper.org/possession/olialia/olialia.htm](http://www.entropy&zuper.org/possession/olialia/olialia.htm) - visita em 23/02/2011

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, seja no circuito, além dos espaços de exposição. Um espaço aberto que pode ser utilizado por museus tradicionais ou espaços que disponibilizam, comercializam, armazenam e preservam a arte digital .

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 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.

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<sup>26</sup>, 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.

Quaranta (2010) demonstra que o mundo da arte contemporânea tem fases em que suas bordas estão mais ou menos permeáveis, sendo que, no final dos anos 1990, estas bordas eram mais amenas. Contudo, no início do novo milênio, com crises econômicas e falta de financiamento, houve e ainda há um distanciamento da arte digital dos espaços da arte contemporânea. O referido autor também culpa os curadores da New Media Art e a tradicional crítica de arte pelos rompimentos.

Entre as diversas linguagens da produção digital, a net art parece encontrar menor resistência entre as tradicionais instituições. Talvez, entre outros motivos, isso 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, por que não invadiriam o campo

---

<sup>26</sup> O Guggenheim realiza seu primeiro projeto para a web, em 1998 (SANTAELLA In: LEÃO, 2005).

da arte? Produzir ou expor arte, nesta era digital sem levar em consideração tais questões, é ignorar algumas possibilidades para o circuito artístico, como, por exemplo, 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 também funciona como um circuito aberto onde cada usuário pode expor, produzir, 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 produção, exposição, armazenamento, preservação e comercialização adequadas à arte digital.

## 2.3 Um breve panorama do circuito internacional: espaços e festivais

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 legitimação desta produção, embora, muitas vezes, em “paralelo” às estruturas oficiais da arte contemporânea. Neste momento, interessa à pesquisa demonstrar a amplitude deste circuito paralelo, que realmente fomenta a produção em arte digital.

Esse circuito articula-se, 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 Electronica, um festival dedicado à arte, à tecnologia e à sociedade. Celebra-se todos os outonos em Lins, Áustria. (LIESER, 2010, p.32).

O Ars Electronica<sup>1</sup> é um dos principais espaços de produção, discussão e exposição deste meio e conta ainda com um prêmio (Prix Ars Electronica) desde 1987. Em 1996, ganha um espaço próprio para receber a arte digital, o Ars Electronica Center, um museu do futuro, situado em Linz.

Em 1989 é inaugurado o ZKM, Centro de Arte e

---

<sup>1</sup> <http://www.aec.at/news/en/>

Mídia<sup>1</sup>, na Alemanha, um centro específico para atender às necessidades da produção. O ZKM disponibiliza, expõe e dá a manutenção necessária à arte digital desde os anos 1960. Esse é um dos maiores centros de arte e mídia do mundo. Dirigido por Peter Weibel, desde 1999, o espaço coleciona sucessos em exposições do gênero e a instituição também mantém um museu de arte contemporânea (desde 1999) onde consegue promover diálogos entre o acervo de New Media Art e outras produções de arte contemporânea.

Também na Alemanha, em 1988, entra para o circuito da arte digital o Transmediale<sup>2</sup>, um dos mais representativos eventos do gênero que engloba um prêmio para os artistas que trabalham nesta interface. Na Polônia, em 2008, é fundado o WRO Art Center<sup>3</sup>, fruto dos festivais WRO que acontecem desde 1989 e que, a partir de 1995, transformam-se na WRO Media Art Biennale. Também na Europa Central, em 1996, é fundado, o C3<sup>3</sup>- um centro de cultura e comunicação<sup>4</sup> - em Budapeste (Hungria). Já no Leste Europeu, em Riga, na Letônia, a partir do ano 2000, o fomentador deste circuito é o Centro de New Media e Cultura RIXC<sup>5</sup>, constituído com base em um E-LAB iniciado em 1996. O RIXC é responsável por organizar o festival ART+COMMUNICATION<sup>6</sup>, que, em 2014 completa a 16ª edição, atuando desde 1996. Do outro lado da Europa, um centro representativo é o Media

---

1 O ZKM conta com um Museu de Arte Contemporânea, um Museu de Mídia, um Instituto para Mídia Visual, uma MEDIATECA, um Instituto de Música e Acústica, um Instituto de Mídia, Educação e Economia. Disponível em <http://www.zkm.de/> - acesso em 19/12/2013

2 <http://www.transmediale.de/en/festival/all>

3 <http://www.wrocenter.pl/>

4 <http://www.c3.hu/>

5 <http://www.rixc.lv/>

6 Disponível em <http://www.rixc.lv/info/festival.html> - em 2013 o festival ocorre juntamente com o Media Ar History - Renew-2013, outras informações em <http://festival.rixc.lv/galerija.php> - acesso em 19/12/2013

Center MECAD<sup>7</sup>, fundado em 1998, na Espanha, como uma iniciativa da fundação FUNDIT.

Nos anos 1990 se formam inúmeros centros tecnológicos, laboratórios especializados e também se disseminam eventos de arte e tecnologia. Exemplo disso é o evento ISEA<sup>8</sup> (Inter-society for the Electronic Arts). Seu formato é o de simpósio, acontece a cada dois anos, em um lugar diferente. Essa é uma maneira de democratizar a arte, descentralizando sua exposição. A ISEA é uma organização sem fins lucrativos, nasce na Holanda, no ano 1990 e envolve universidades, centros culturais e profissionais, realizando eventos em diversos países.

Destaca-se também o SIGRaDI<sup>9</sup> (Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital), que realiza congressos anuais desde 1997 e é mais focado na arquitetura. A primeira edição ocorre em Buenos Aires, na Argentina, e, nos anos seguintes, passa a peregrinar pela América, reunindo arquitetos, designers, artistas e profissionais ligados à produção gráfica em novas mídias.

Com foco na história da arte, a partir de 2005 surge o Media Art History<sup>10</sup>, uma conferência sobre arte, mídias, ciência e tecnologia que também ocorre a cada dois anos, em um lugar diferente. O evento disponibiliza um arquivo on-line<sup>11</sup> com os trabalhos e ainda reúne uma publicação com os selecionados. Em 2013 o evento ocorreu na Letônia, em Riga.

É imprescindível citar outros festivais internacionais, descentralizados, o que colabora para pensar na rede, que mantém este circuito, com pontos em diferentes países.

7 <http://www.mecad.org/>

8 <http://www.isea-web.org/>

9 [www.sigradi.org/](http://www.sigradi.org/)

10 <http://www.mediaarthistory.org/>

11 <http://www.mediaarthistory.org/maharchive>



Entretanto, observa-se que a Europa é o grande centro dos festivais. Este continente abriga, entre outros, os seguintes: o European Media Art Festival (EMAF)<sup>12</sup>, que ocorre desde 1988, com este nome, focado inicialmente em arte e mídia, mas que vem abrangendo outras linguagens da arte digital, o que denominam como “mídias expandidas”; o Espacio Enter Canárias com o Festival Internacional de Criatividade, Inovação e Cultura Digital<sup>13</sup> (2009-, Grã-Canária) que parece ocupar o lugar do CanariasMediaFest<sup>14</sup>, que era coordenado pelo Centro Cultural Grã-Canária Espaço Digital<sup>15</sup>. Esse festival acontecia desde 1988, pagava um prêmio em dinheiro e realizou sua última edição (14ª) em 2010. A Espanha também recebe o Artfutura<sup>16</sup>(1990 -), festival que percorre várias cidades do país. Ele tem expandido sua atuação para a América, acontecendo também no Brasil (RJ), no México, no Peru e na Argentina. Outro festival marcante que tem origem na Espanha e se espalha pelo mundo é o Sònar<sup>17</sup> (1994-, Barcelona), que une New Media Art e música. Em 2012 foi a vez de São Paulo receber esse evento. Também na Espanha, o Madatac<sup>18</sup> (Mostra de arte digital audiovisual e tecnologias contemporâneas) já está na quinta edição. Em Bilbao, desde 2006 acontece a Technarte<sup>19</sup>, uma conferência internacional de arte e tecnologia.

Ainda na Europa acontece o Sonic Acts<sup>20</sup> (1994 -,

---

12 <http://www.emaf.de/>

13 <http://www.espacioenter.com/>

14 <http://cabildo.grancanaria.com/web/canariasmediafest/>

15 <http://www.grancanariadigital.com/>

16 <http://www.artfutura.org/>

17 <http://www.sonar.es/>

18 <http://madatac.es/>

19 <http://www.technarte.org/>

20 <http://www.sonicacts.com/portal/new>

Amsterdã/Holanda); o Pixxelpoint<sup>21</sup> (2000 -, Eslovênia); em Praga, na República Tcheca acontece o Enter<sup>22</sup> (Internacional art/science/techology festival), desde o ano 2000, um evento bienal, que em 2013, na 6ª edição, traz o tema Biopolis, pensando as relações entre o natural e o artificial. O Nêmo Festival<sup>23</sup> (2001 -, França) também vem se consolidando como um dos principais eventos da França, produzido pelo Arcadi<sup>24</sup>; o PixelAche<sup>25</sup> (2002 -, Helsínquia/Finlândia), é outro festival, parte de uma plataforma transdisciplinar que mantém uma rede<sup>26</sup>, acontecendo em várias partes do mundo; há ainda o AV Festival<sup>27</sup> (2003 -, NewcastleGateshead, Sunderland e Middlesbrough - Reino Unido); o GamerZ<sup>28</sup> (2004 -, Aix en Provence - França); o Piksel<sup>29</sup> (2004 -, Noruega); o Today's Art<sup>30</sup> (2005 -, Haia/Holanda e, a partir de 2011, em Bruxelas/Bélgica); o Les Transnumériques<sup>31</sup> (2005-, Bélgica), um festival nômade, lançado em Bruxelas e organizado pelo centro Transcultures que aconteceu em 2005, 2006, 2008 e 2012.

O ano de 2005 tem uma profusão de festivais, como o FONLAD - Festival On Line de Artes Digitais<sup>32</sup> (2005 -,

---

21 <http://www.pixxelpoint.org/>

22 <http://festival-enter.cz/>

23 [www.festivalnemo.fr](http://www.festivalnemo.fr)

24 <http://www.arcadi.fr/>

25 <http://www.pixelache.ac/>

26 Fazem parte desta rede os festivais: ACCESSSPACE (SHEFFIELD) PIXELAZO (Colômbia) TROPIXEL (BRASIL) PIXEL LIBRE (MONTREAL) MAL AU PIXEL (Paris) Afropixel (DACAR) PIKSEL (BERGEN) PIXELACHE (Helsínquia) ELECTROPIXEL (Nantes) LORNA (Reykjavik) - Disponível em: <http://network.pixelache.ac> - acesso em 20/12/2013

27 <http://www.avfestival.co.uk/>

28 <http://www.festival-gamerz.com/>

29 <http://piksel.no/>

30 <http://todaysart.org/nl/>

31 <http://www.transnumeriques.be/>

32 <http://www.fonlad.net/>

Portugal) que continua acontecendo anualmente; o Piemonte Share Festival<sup>33</sup> (2005-, Itália), também anual e com foco em novas mídias, internet e cultura contemporânea; o Urban Screens<sup>34</sup> (2005 -), que se origina em Berlin, Alemanha, mas que já percorreu 18 países e mais de 35 cidades do mundo; o Mapping Festival<sup>35</sup> (2005-, Genebra/Suíça), focado em artes audiovisuais e cultura digital; o Athens Video Art Festival<sup>36</sup> (2005 - , Atenas - Grécia), um festival de arte digital e New Media Art; e o Simultan Festival<sup>37</sup> (2005-, Romênia), promovido por uma associação não-governamental, que leva o mesmo nome do evento, é focado em vídeo, arte e mídia e música experimental eletrônica.

Outros festivais também têm ganhado destaque como o Glow – Forum of Light in Art and Architecture<sup>38</sup> (2006-,Holanda), voltado às experiências Media Facade e engloba outras linguagens da arte digital de modo mais amplo. Há também o roBOt Festival<sup>39</sup> (2008 - , Bolonha-Itália). Este em 2011 passa a fazer conexão com o FAD (Festival de Arte Digital). Há ainda o Oslo Screen Festival<sup>40</sup>, (2008 - , Noruega) e o Re-new digital arts festival<sup>41</sup> (2008-, Copenhague/Dinamarca). Mais atual, o Resonate Festival<sup>42</sup> (2012-, Belgrado, Sérvia) é realizado anualmente como uma iniciativa do “Magnetic Field B”, do Creative Applications<sup>43</sup>

---

33 <http://www.toshare.it/>

34 <http://www.urbanscreens.org/>

35 <http://www.mappingfestival.com/>

36 <http://www.athensvideofestival.gr/>

37 <http://www.simultan.org/>

38 <http://www.gloweindhoven.nl/>

39 <http://www.robotfestival.it>

40 <http://screenfestival.no/>

41 <http://re-new.org/>

42 <http://resonate.io/>

43 <http://www.creativeapplications.net>

e do DOB(Dom Omladine Belgrado)<sup>44</sup>, um centro de arte e cultura contemporânea. Há também, relacionado ao conceito Media Facade, o Connecting Cities<sup>45</sup> (2012-).

A Kinetica Art Fair<sup>46</sup> é uma feira internacional que acontece em Londres desde 2009, porém seu embrião começa com algumas exposições no Spitalfields Market, em 2006, em Londres. E em termos de feiras de arte que também são oportunidades de exposição da arte digital, é lançada em janeiro de 2014 a Unpainted Media Art Fair<sup>47</sup>, em Munique, na Alemanha, uma feira especializada em arte digital e New Media Art que conta com um time de especialistas na área. A feira tem a direção de Annette Doms. E no espaço Unpainted Talk, conta com a participação de Peter Weibel, chamado também para a curadoria da exposição, Wolf Lieser, responsável pela Dam Galery<sup>48</sup>, galeria pioneira em arte digital, além de outros artistas, colecionadores e diretores de instituições especializadas.

Na Rússia, o MediaArt Lab<sup>49</sup> organiza, entre outros eventos, o Pró&Contra<sup>50</sup> (2000-), um simpósio sobre arte, ciência, tecnologia, cultura, política, design, arquitetura e sociedade; este MediaLab também é responsável pelo Media Museum<sup>51</sup>. A Rússia ainda tem um festival anual de Arte e Mídia, o CYBERFEST<sup>52</sup> (desde 2007), organizado pelo MediaLab CYLAND<sup>53</sup>. Já o MediaImpact International Festival

---

44 <http://www.domomladine.org/>

45 <http://www.connectingcities.net/>

46 <http://www.kinetica-artfair.com/>

47 <http://www.unpainted.net/>

48 <http://www.dam.org/home>

49 <http://www.mediaartlab.ru/>

50 <http://procontra.mediaartlab.ru/>

51 <http://www.mediamuseum.ru/>

52 <http://cylandfest.com/site/>

53 <http://www.cyland.org/site/>

of Activist Art<sup>54</sup> (desde 2011) foi um projeto especial dentro da 4ª Bienal de Arte Contemporânea de Moscou<sup>55</sup> e vem sendo organizado pelo Media Udar<sup>56</sup>, entre diferentes regiões da Rússia, como Moscou, São Petersburgo, Krasnodar, Novosibirsk, Murmansk, Yekaterinburg, Yerevan, Minsk e Kiev, assim como em outros lugares da Europa e América. É perceptível que na Rússia há uma tendência ativista nestes festivais, com uma proposta mais política e engajada vinculada às mídias digitais, uma característica que há tempos marca a produção artística do país, a exemplo do Construtivismo Russo.

Na Ásia, no ano de 1997, é fundado no Japão, em Tóquio o ICC<sup>57</sup> (InterCommunication Center), um centro de intercomunicação para a comemoração dos 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, desde 2001, o IAMAS<sup>58</sup> (Instituto Avançado de Mídia e Ciência). O país também abriga o YCAM<sup>59</sup> (Yamaguchi Center for Arts and Media), um centro de arte e mídia inaugurado em 2003. Neste espaço, não apenas circula arte, como se produz arte, como na maioria destes centros especializados. É no YCAM que acontece o Japan Media Arts Festival<sup>60</sup> (1997-). Ainda na Ásia, o SIGGRAPH<sup>61</sup> Ásia Computer Festival é referência mundial. A partir da reunião de um pequeno grupo de especialistas, em 1974 (ACM SIGGRAPH) tem ganhado

---

54 <http://english.mediaudar.net/2013/06/09/mediainpact-re-aligned/>

55 <http://4th.moscowbiennale.ru/ru/>

56 <http://mediaudar.net/>

57 [http://www.nticc.or.jp/index\\_e.html](http://www.nticc.or.jp/index_e.html)

58 <http://www.iamas.ac.jp/E/about.html>

59 <http://www.ycam.jp/en/>

60 <http://j-mediaarts.jp/>

61 <http://www.siggraph.org/> e <http://s2014.siggraph.org/>

inserção internacional nas décadas seguintes. Na China, a Trienal Internacional de New Media Translife<sup>62</sup> acontece a partir de 2008. Também há o Festival anual de New Media Art, Microwave<sup>63</sup> (1996-, Hong Kong), que inicia como um festival de vídeo arte e logo ganha amplitude nas linguagens e na relevância internacional; e ainda há o Clockenflap<sup>64</sup>, que acontece desde 2007, em Hong Kong, misturando arte, música e tecnologia. Em Taiwan, desde 2006, ocorre o Digital Art Festival Taipei<sup>65</sup> e em Seul, na Coreia do Sul há o Art Center Nabi<sup>66</sup>, dirigido por Soh Yeong Roh. Também na Coreia do Sul, desde o ano 2000 acontece a Seoul International Media Art Biennale ou Mediacity Seoul<sup>67</sup>, que em 2014 completará oito edições e terá como pauta: catástrofes, capitalismo, política e mídias sociais.

Na Oceania, desde 1997, destaca-se o festival Electrofringe<sup>68</sup> que integra o TINA (This Is Not Art)<sup>69</sup>, na Austrália, um ambiente experimental que reúne um grupo de festivais e artistas fora das tradicionais estruturas da arte, produzido pela Octopod, em Newcastle. Ainda na Austrália, a Anat<sup>70</sup> é uma rede focada na experimentação e inovação entre arte ciência e tecnologia, que inicia suas atividades em 1984, em meio ao Adelaide Festival<sup>71</sup> e persiste ampliando sua atuação a cada ano, com residências e premiações. Já

---

62 <http://mediartchina.org/>

63 <http://www.microwavefest.net/>

64 <http://www.clockenflap.com/>

65 <http://digitalartfestival.tw/index.html>

66 <http://www.nabi.or.kr/>

67 <http://www.mediacityseoul.kr/>

68 <http://electrofringe.net/>

69 <http://octapod.org/tina/about/>

70 <http://www.anat.org.au/>

71 <http://www.adelaidefestival.com.au/>

a Bienal Internacional Experimenta<sup>72</sup> (2003-, Melbourne) é focada nas variadas linguagens envolvendo um sentido expandido da media arte. Com o mesmo conceito de media arte, o MAAP – Media Art Asia Pacific<sup>73</sup> (1998-) é um espaço na Austrália e região da Ásia-Pacífico que conta com uma galeria e programas para receber curadorias de media arte, o MAAP conta com publicações, projetos, uma rede de colaboradores e com o MAAP Media Bank, um serviço de apoio aos artistas. Entre 1998 e 2006 o MAAP ganhou notoriedade com os festivais que realizava, em 14 países diferentes naquela região.

A África também abriga a arte digital. Entre os espaços destaca-se a rede on-line African Digital Art<sup>74</sup>, sob a coordenação de Jepchumba, uma artista digital do Kenya. Neste espaço é possível acompanhar o que acontece na África em termos de arte digital. Em 2010 surge o Digital Marrakech<sup>75</sup> (2010 -, Marrocos), com foco em cinema e novas mídias. Em 2013, Johannesburg recebe a 2ª edição do A MAZE - International Games/ Media Art Festival<sup>76</sup>, uma parceria do departamento de arte digital da Universidade de Witwatersrand com o Instituto Goethe em Johannesburg. A Universidade de Witwatersrand<sup>77</sup> oferece um programa de pós-graduação específico em arte digital. E o Egito ganha em 2013 o primeiro DI-EGY FEST<sup>78</sup>, no Cairo, com exposições, conferências, workshops e atividades vinculadas ao digital, como o DI-EGY FEST 0.1-Kids. Esse evento tem uma rede

---

72 <http://www.experimenta.org/>-

73 <http://www.maap.org.au/>

74 <http://www.africandigitalart.com/>

75 <http://www.digitalmarrakech.org/>

76 <http://www.amaze-festival.de/> e <http://www.amaze-festival.de/johannesburg-2013>

77 [http://www.wits.ac.za/academic/humanities/wsoa/digitalart/8825/masters\\_interactive.html](http://www.wits.ac.za/academic/humanities/wsoa/digitalart/8825/masters_interactive.html)

78 <http://www.di-egyfest.com/>

de organizadores, incluindo o Planetary Collegium<sup>79</sup> da Universidade de Plymouth, uma das principais referências em arte e tecnologia no mundo, sob a presidência de Roy Ascott.

Nas Américas, o circuito é forte, porém mais centralizado na América do Norte e do Sul. O Canadá conta, desde 1995, com o Banff Centre<sup>80</sup>, um instituto de pesquisa em New Media Art. Dois anos mais tarde, em 1997, é inaugurado o instituto privado de arte ciência e tecnologia, Daniel Langlois Foundation for Art, Science, and Technology<sup>81</sup> que também fomenta o setor e ainda o Hexagram-Concordia<sup>82</sup>, inaugurado em 2002, lugar que se tornou um dos maiores pólos de produção em arte e tecnologia. Outros festivais também movimentam o circuito no Canadá, entre eles, os festivais Elektra<sup>83</sup>, (1999 -, Montreal, Canadá), o Mutek<sup>84</sup> (2000-, Montreal), que acontece também no México (desde 2003) e na Espanha (desde 2010); e o Subtle Technologies<sup>85</sup> (2001-,Toronto).

Nos Estados Unidos, a grande referência em termos de instituto e fomento à produção é o MIT<sup>86</sup> (Massachusetts Institute of Technology), não apenas por oferecer uma estrutura ideal à arte digital através do CAST (Centro de Arte, Ciência e Tecnologia)<sup>87</sup> e do MIT Media Lab<sup>88</sup>, mas também por organizar uma série de publicações, festivais e eventos, como o FAST<sup>89</sup> (2011, EUA), que comemorou os

---

79 <http://www.i-node.org/> e <http://planetarycollegium.wordpress.com/about/>

80 <http://www.banffcentre.ca/bnmi/>

81 <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=513>

82 <http://hexagram.concordia.ca/>

83 <http://elektramountreal.ca/> e <http://2013.elektramountreal.ca/>

84 <http://www.mutek.org/>

85 <http://subtletechnologies.com/festival/>

86 <http://www.mit.edu/>

87 <http://arts.mit.edu/cast/>

88 <http://www.media.mit.edu/>

89 <http://arts.mit.edu/fast/>



150 anos do instituto. Outros importantes centros dedicados à arte e tecnologia são: o Eyebeam<sup>90</sup> (1997-, NY/EUA) e o DXARTS<sup>91</sup> (2001 -, EUA). Entre os festivais que ocorrem nos Estados Unidos, destaca-se o festival bienal Boston Cyberarts Festival<sup>92</sup> (1999 - 2011, Boston -EUA), também o Currents<sup>93</sup> (2002-, Novo México - EUA) e a ZERO1 Biennial<sup>94</sup> (2006-, San Jose/EUA). Mas como lembra Edward Shanken (In: GASPARETTO, 2014), os Estados Unidos estão muito melhor equipados e preparados em termos de espaços produtivos do que em termos de espaços expositivos. Neste último quesito a Europa sai ganhando.

O México também é povoado de festivais de arte digital, como a Bienal Arte Nuevo InteractivA<sup>95</sup> (2001 -, México); o Festival Transítio\_MX<sup>96</sup> (2005 -, México), um festival de artes eletrônicas e vídeo e o MOD (Festival de Arte Digital)<sup>97</sup> - (2008-, México). Em Cuba, de 1999 a 2011 acontece o Salão e Colóquio de Arte Digital<sup>98</sup> em Havana, com foco maior em desenho gráfico, vídeo e fotografia digital. Na Venezuela o Salon de Arte Digital<sup>99</sup> inicia em 1999, no Museo de Arte Contemporáneo del Zulia, MACZUL, e ganha constância a partir de 2003, encerrando suas atividades em 2010. Na Colômbia, o Festival Internacional de la Imagem<sup>100</sup> acontece desde 1997, organizado pela Universidade de

---

90 <http://eyebeam.org/>

91 <http://www.dxarts.washington.edu/>

92 <http://bostoncyberarts.org/>

93 <http://www.currentsnewmedia.org/>

94 <http://www.zero1biennial.org/>

95 <http://www.cartodigital.org/interactiva/>

96 <http://transitiomx.net>

97 <http://monitordigital.com.mx/>

98 <http://www.artedigitalcuba.cult.cu/>

99 <http://salondeartedigital.com/>

100 <http://www.festivaldelaimagen.com/>

Caldas; entretanto sua frequência passa a ser anual a partir de 2006. Lima, no Peru, foi palco do VAE - Festival Internacional de Vídeo/Arte/Eletrônica<sup>101</sup> (1998-). Na Bolívia ocorre o Ciberception<sup>102</sup> (2008-) que fomenta a produção e oferece um local de exposição e discussão adequado às práticas que utilizam os novos meios. No Peru, acontece a Bienal internacional de arte digital de Lima Artware<sup>103</sup> (2001-2007). O Chile, por sua vez, abriga a BAM (Bienal de Artes Mediales)<sup>104</sup>. Esta inicia, em 1993, a partir do interesse pelo vídeo, com a Corporación Chilena de Video, mas os interesses se ampliam para dar conta de atender às mais variadas produções em diálogo com a tecnologia. Em 2012 ela acontece, sob o tema Autonomía, focando no slogan: Deus ex Media. O evento ocorre descentralizado, em seis espaços expositivos da cidade de Santiago do Chile. Na Argentina ocorre o 404 Festival (2004 -, Rosário -Argentina)<sup>105</sup>, que nasce em Rosário e realiza-se em outros lugares, em 2007 na Bélgica, Áustria e Itália, em 2008, na Itália e Suíça, e, em 2010, em Taiwan. A 10ª edição do festival ocorre em 2013 em Rosário.

No Brasil, ganham reconhecimento internacional, especialmente o FILE<sup>106</sup> (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (2000-SP) que incorpora múltiplas linguagens da arte digital; o Emoção Art.ficial, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural<sup>107</sup> (2002 -2012, SP), voltada à cibernética e o

---

101 Quando realizamos a pesquisa seu site estava fora do ar, mas pelos dados encontrados o festival realizou a 11ª edição em 2010.

102 <http://imagineabolivia.wordpress.com/cibercepcion>

103 <http://www6.icpna.edu.pe/Artware%5CArtware01.html>

104 <http://www.bienaldeartesmediales.cl/>

105 <http://404festival.com/>

106 <http://filefestival.org/>

107 <http://www.emocaoartficial.org.br/>

Videobrasil<sup>108</sup> (1983-, SP) que completou 30 anos em 2013, focado nas produções que envolvem o vídeo e que já está inserido no campo da arte contemporânea. Outros festivais e eventos brasileiros serão abordados mais especificamente na sequência desta publicação.

A proposta não é citar todos os eventos, o que seria impossível devido à diversidade de festivais, mas sim, demonstrar a dimensão que ganham a partir dos anos 1990. Sem dúvidas, estes eventos são muito mais amplos<sup>109</sup> e seria impossível descrevê-los um a um neste curto espaço, principalmente, pela variedade de linguagens que englobam, alguns são especializados em Media Facade, que tem sido uma tendência, misturando-se à arquitetura; outros estão mais próximos do cinema e do audiovisual em suas conexões múltiplas e híbridas; outros, ainda, mais próximos da música ou do design e alguns bastante específicos que até acabam levando o nome da linguagem que expõe e difundem, desde cibernética, software art, mobile art até web arte, entre outras. Ressalta-se que muitos brasileiros compõem as atrações destes festivais internacionais citados.

É fundamental reconhecer que cada região e país tem sua especificidade tanto nas obras/projetos/trabalhos quanto nos eventos que expõem e que legitimam estas produções. Ainda observa-se que a maioria dos festivais é organizada por laboratórios ou centros de arte e mídia especializados que adquirem o conhecimento necessário para expor e difundir estas propostas artísticas.

---

108 <http://site.videobrasil.org.br/>

109 No espaço virtual desta publicação estão disponíveis outros festivais, eventos, centros e laboratórios de arte e mídia. Acesse <http://artedigitalbr.wix.com/circuito>

## 2.4 As mostras do ciberespaço

No caso da arte, o ciberespaço evidencia-se como uma possibilidade de subverter as hierarquias de poder tradicionais desse circuito – bastante elitista, dominador e excludente (BULHÕES, 2011, p. 34).

Um mapeamento do circuito da arte digital também precisa levar em consideração as exposições que não ocorrem, necessariamente, em um espaço físico in loco, mas no espaço virtual<sup>1</sup>. Neste momento o intuito é fazer um recorte, dentre as inúmeras manifestações neste sentido, priorizando algumas representativas mostras que aconteceram no último ano (2013).

Domenico Quaranta (2010) trata da New Media Art, da arte contemporânea e da internet como três “modelos” distintos que eventualmente se cruzam. Conforme Quaranta a net art, depois da videoarte, foi a primeira linguagem, envolvendo as tecnologias, a despertar interesse no mundo da arte contemporânea. No entanto, este interesse é instável e é no mundo da New Media Art, que realmente a net art ganha maior aceitação. Mas, o seu verdadeiro lugar é o ciberespaço, na liberdade das redes.

Ciberespaço engloba, segundo Lúcia Leão (2004), 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

---

<sup>1</sup> Em 2010, por ocasião do mestrado, a proposta inicial do projeto de pesquisa era propor uma galeria virtual de arte digital no ciberespaço, mas outras questões tornaram-se mais pertinentes naquela ocasião. De qualquer modo publicou-se um texto na ANPAP daquele ano abordando esta temática. GALERIAS VIRTUAIS DE ARTE DIGITAL NO CIBERESPAÇO: POSSIBILIDADES PARA O SISTEMA DA ARTE CONTEMPORÂNEA. Anais do 19º Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas “Entre Territórios”. Cachoeira – Bahia, 2010. Disponível em: [http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/debora\\_aita\\_gasparetto.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2010/pdf/chtca/debora_aita_gasparetto.pdf) - Acesso em 19/03/2014

labirinto quase-infinito. Mapear a arte neste espaço significa compreender este labirinto e seus intercâmbios em tempo quase real.

Torna-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, porém o caminho “quase-infinito” só é possível pela conexão dos computadores nesta rede e pelas pessoas que definem o acesso.

Este é um espaço onde a comunicação se estabelece em uma via de mão dupla, conforme Lévy (1999) afirma: a comunicação se dá em um nível “Todos-Todos”; ou seja, agora também o público é responsável por produzir e fazer circular a informação de maneira acelerada. Neste espaço o público não espera a informação, ele a produz, seja por meio de sites, blogs, redes sociais ou por e-mail.

Franciele Filipini dos Santos (2009), baseada em Gilberto 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<sup>2</sup> como espaço de divulgação/exposição e sites que vão além e utilizam o ciberespaço como espaço de criação/produção.

No primeiro grupo estariam os museus virtuais, mesmo que não sejam de arte digital, os quais também disponibilizam seus acervos, porém na maioria, não são obras interativas. Pode-se pensar ainda neste grupo projetos como a 1ª BiennaleOnline<sup>3</sup>, que acontece em 2013, fundada por David Dehaeck e Nathalie Haveman, com a intenção de

---

2 Mas, é preciso estabelecer distinções entre ciberespaço, ambiente virtual e internet. Santos (2009) esclarece estas distinções, mas acrescenta que estes conceitos estão interligados na prática. A partir daí, é possível entender que o ambiente virtual é parte integrante do ciberespaço, e que é por meio da internet que se dá a entrada nesta rede comunicacional.

3 Disponível em <https://www.artplus.com/> - visita em 19/03/2014

ser a primeira bienal de arte contemporânea totalmente on-line. Conforme informações disponíveis no site: “temos como objetivo oferecer uma exibição que quebra com a noção tradicional da arte como um passatempo de elite (...)”<sup>4</sup>. No entanto a produção em arte digital pouco ganha lugar nesta mostra, sobretudo aquela produção que participa de festivais de arte digital ou laboratórios, denotando a distância que ainda há entre os tradicionais curadores da arte contemporânea e a arte digital no contexto desta bienal. E nem mesmo a web arte, que é produzida exatamente neste meio, ganha espaço.

Entretanto, podem-se verificar diversas obras envolvendo fotografia, arte sonora, vídeo, videoinstalações e projeções. Algumas exceções, mesmo não envolvendo web arte, são as obras hacktivistas dos suíços do !MEDIENGRUPPE BITNIK, ou as do italiano Alberto Tadiello que trabalha com projetos envolvendo mecanismos e objetos de funcionamento autônomo e também com trabalhos sonoros; ou ainda as de Marcela Armas, do México, que já foi premiada no ARCO/ BEEP de New Media; ou as obras de Angélica Teuta, uma colombiana que trabalha com Low Technology. Tais obras/ projetos/trabalhos têm o perfil daquelas que circulam tanto no sistema da arte contemporânea, quanto no circuito da arte digital.

A proposta deste evento virtual era a de que cada curador escolhesse 05 artistas, um em cada segmento: mídias tradicionais (incluindo pintura, desenho e escultura), performance, instalação, fotografia e novas mídias. Novas mídias neste contexto foi entendido como vídeo ou videoinstalação. Este projeto ofereceu obras de 180 artistas escolhidas por 30 curadores de vários lugares do mundo, todos do mainstream da arte contemporânea. Entre eles, estava o brasileiro Adriano Pedrosa, em cuja curadoria expos artistas como Niclas Bacal

---

<sup>4</sup> Disponível em: <http://www.artplus.com/-/ArtplusExhibitions/BiennaleOnline2013> - visita em 19/03/2014

(AR), Daniela Ortiz (ES), Kevin Simon Mancera (CO), Virginia de Medeiro (BR) e Amílcar Packer (BR). Na curadoria de Hans Ulrich Obrist aparece outro brasileiro, Rodrigo Cass, com obras audiovisuais projetadas, e o curador Gerardo Mosquera inclui o brasileiro Jarbas Lopes em sua seleção.

A partir da 1ª BiennaleOnline pode-se conectar também a consideração de Maria Amélia Bulhões (2011) ao dizer que

(...) as instituições tradicionais mais conceituadas no circuito artístico transferem também para a internet seu poder de legitimação e valorização, sendo as preferidas de críticos, colecionadores, marchands e outros especialistas (BULHÕES, 2011, p. 30).

Ou seja, ao sistema da arte contemporânea, o ciberespaço segue como mais uma plataforma de institucionalização, mantendo seus próprios agentes, conceitos e preconceitos. E ainda, a 1ª BiennaleOnline confirma a opinião de Edward Shanken:

(...)podemos ver hoje como as instituições mainstream querem se apropriar da New Media Art e afirmam que elas estão apoiando e a exibindo, mas o que elas querem dizer é single channel video. Assim, a terminologia da new media fica suavizada e a concepção pública do que é NMA torna-se mediada, ditada por estas grandes instituições culturais. (SHANKEN In: GASPARETTO, 2014)

Diferentemente desta proposta citada, a The Wrong Bial<sup>5</sup>, que aconteceu no final de 2013, filia-se ao segundo uso do ciberespaço, conforme propõe Gilberto Prado e Franciele Filipini dos Santos, ou seja, é um espaço de

---

<sup>5</sup> Disponível em <http://thewrong.org/> - acesso em 19/03/2014

criação/produção. The Wrong tinha como subtítulo: New Digital Art Biennale. Este projeto nasceu no Brasil, sob a tutela do espanhol David Quiles Guilló (diretor artístico e também um dos curadores) e da brasileira Graziela Calfat, por meio da ROJO Projects<sup>6</sup>. A mostra também reuniu 30 curadores, em torno de 30 pavilhões virtuais, com o trabalho dos artistas selecionados pela curadoria. Mas, há nesta bienal também um pavilhão aberto ao público e aos artistas, para que eles enviem suas propostas, que passavam por uma seleção. O Homeostasis LaB<sup>7</sup>, nome que ganhou este pavilhão, teve a curadoria de Julia Borges Araña e Guilherme Brandão.

Em algumas cidades (Brooklin, Los Angeles, Barcelona, Melbourne, Rio de Janeiro, Santiago do Chile, Lima, Montevidéu, Quito, Valparaiso, Milão, Valência e Istambul), além da bienal virtual, houve também uma mostra física, assim como oficinas e outras atrações. Para a seleção destas obras foram escolhidos 15 curadores. Entre os pavilhões virtuais, havia mais de 300 artistas, e no pavilhão aberto, cerca de 200 artistas/grupos; porém, nem todas as obras expostas eram interativas, mas abrangiam o uso dos meios digitais enquanto ferramenta ou mídia ou sistema complexo.

Como missão esta bienal visa:

Criar, promover e impulsionar uma visão de futuro positiva da arte digital contemporânea para um público mais amplo em todo o mundo, através de um evento bienal on-line que reúne o melhor do melhor, enquanto abraça os jovens talentos da cena da arte digital hoje<sup>8</sup>.

Esta mostra realmente dialoga com a ideia de coletividade, de rede, produzindo um verdadeiro labirinto da

---

6 Disponível em <http://rojoprojects.co/> - acesso em 19/03/2014

7 Disponível em <http://www.homeostasislab.com/> - acesso em 19/03/2014

8 Disponível em <http://thewrong.org/the-wrong> - acesso em 19/03/2014



arte digital, pelo excesso de artistas e obras que apresentava, em um ambiente, às vezes, até confuso. A exposição ficou disponível<sup>9</sup> no período da mostra novembro 2013 – janeiro 2014. A próxima mostra está prevista para novembro de 2015.

Roberta Bosco e Stefano Caldana, do blog El Arte en la Edad del Silicio, do jornal El País, escrevem uma crítica<sup>10</sup> bastante interessante sobre esta exposição cujo título é “Nueva, híbrida y... equivocada”. “Equivocada”, como explica David Quiles a Roberta e Stefano, está relacionada ao intuito dos realizadores de expor o que estava à margem do circuito elitista da arte contemporânea.

Foi possível perceber que esta mostra foge tanto do mundo da arte contemporânea, quanto do mundo da arte digital, criando seu próprio espaço e suas próprias linguagens, as quais estão mescladas com aquelas de ambos os mundos e com novas possibilidades que surgem a partir das redes. E neste mundo abrem-se outras relações; por exemplo, alguns dos curadores convidados são também artistas que já trabalham com web arte, como é o caso de Jodi e Yoshi Sodeoka que já fizeram suas inserções pelo sistema da arte contemporânea e pelos circuitos da arte digital. Entre os artistas, nomes como Olia Lialina e Gustavo Romano, que também circulam em ambos os mundos. É notável a presença de Fred Forest, enviando trabalho à seleção do pavilhão aberto. Mas, percebe-se que a maioria dos nomes expostos está muito mais vinculada ao mundo da internet e que muitos deles são jovens artistas.

Também ocupando o ciberespaço como espaço de criação/produção, mesmo vinculada a uma instituição da arte contemporânea, ainda em 2013, a web arte ganhou

---

9 Confira também <https://www.facebook.com/thewrongbiennale> - acesso em 19/03/2014

10 Disponível em: [http://cultura.elpais.com/cultura/2013/11/02/actualidad/1383423421\\_000347.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2013/11/02/actualidad/1383423421_000347.html) - acesso em 19/03/2014

o contexto da Bienal Internacional de Curitiba em uma exposição completamente virtual<sup>11</sup>, sem referente nos espaços expositivos. A curadoria desta sessão é da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> da UFRGS, Maria Amélia Bulhões, que já vem desenvolvendo um trabalho neste sentido. Essa curadoria é pautada em seu livro “Web Arte e Poéticas do Território” e nas pesquisas que realizou no contexto do blog Territorialidade/Territoriality<sup>12</sup>. A Bienal Internacional de Curitiba, que completou 20 anos na oportunidade, teve curadoria geral de Teixeira Coelho e Ticio Escobar.

Conforme Maria Amélia Bulhões, em entrevista à autora:

A Bienal de Curitiba, nesse ano não selecionou tema; então eu adotei também na minha curadoria essa ideia de não ter tema, não ter foco. A partir daí eu procurei trazer trabalhos de diferentes correntes, tendências, apontando para coisas diferenciadas, assim como artistas de diferentes regiões do mundo<sup>13</sup>.

Entre os artistas que expuseram na ocasião: Aaron Koblin, Antoni Abad, Gustavo Romano, Giselle Beiguelman, James Bridle, Lucas Bambozzi, Michael Aschauer, Michael Mandiberg, Olia Lialina, Paula Levine e o grupo Woki Toki. Diferentemente da The Wrong Bienal, esta mostra é pautada em poucos artistas e todos com sólidas trajetórias. Entre as propostas, há projetos que dialogam com aqueles expostos na The Wrong Bienal. As obras ainda permanecem disponíveis à consulta.

Em outros casos o ciberespaço serve também como

---

11 Disponível em <http://www.webarte.bienaldecuitiba.com.br/> - acesso em 20/03/2014

12 Disponível em <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/> - acesso em 20/03/2014

13 (BULHÕES In: GASPARETTO, 2014)

um espaço de memória/preservação, tanto às exposições e eventos que acontecem no espaço físico, quanto àqueles que acontecem na rede. Procura-se a cada mostra realizada no espaço físico também criar o seu par virtual, não apenas como divulgação, mas expondo as obras e textos curatoriais e contribuindo para trabalho dos futuros historiadores da arte. Os principais museus já têm disponibilizado ferramentas interativas e projetos pensados especificamente para o ciberespaço, porém expõem obras realizadas em suportes tradicionais. Talvez o uso destas ferramentas, em um futuro não muito distante, aproxime os museus e seus agentes da arte digital.

Em relação aos espaços virtuais, merece destaque, vinculado à produção em arte e tecnologia, seja como plataforma expositiva, de produção, de pesquisa, de memória, seja de divulgação, o “Rhizome.org<sup>14</sup>”. Este, desde 1996, apresenta-se como um espaço capaz de promover a criação, apresentação, crítica e conservação de propostas que envolvam a arte que acontece no ciberespaço. É a partir de 1999 que o espaço funda a Rhizome ArtBase<sup>15</sup>, um arquivo disponível on-line com mais de 2500 trabalhos. O “Rhizome.org” abriga a arte digital, oferece um jornal especializado, e alguns programas, como exposições e eventos; além de abrir espaço para as notícias diárias e artigos de uma comunidade virtual. A partir de 2003, o Rhizome associa-se ao New Museum de Nova York<sup>16</sup>.

Vinculada ao Super Art Modern Museum (SPAMM)<sup>17</sup>, a spamm.be<sup>18</sup>, também se constitui como uma plataforma virtual dedicada à arte das novas mídias. Um espaço bastante interessante que conta com exposições, um prêmio<sup>19</sup> para

---

14 <http://rhizome.org/> - acesso em 20/03/2014

15 <http://rhizome.org/artbase/> - acesso em 20/03/2014

16 <http://www.newmuseum.org/> - acesso em 20/03/2014

17 <http://spamm.fr/> - acesso em 20/03/2014

18 <http://spamm.be/> - acesso em 20/03/2014

19 <http://spamm.be/mobile-arts-networks-awards-2014-in-via-festival/> -

trabalhos com mídias móveis e produções envolvendo as redes, bem como um espaço de teoria e workshops referentes a esta produção.

O Google tem investido, por meio do Projeto Google Cultural Institute<sup>20</sup>, no ciberespaço como espaço de disseminação da arte, disponibilizando 6 milhões<sup>21</sup> de obras, de mais de 300 instituições, de 52 países. O usuário pode acessar o banco de dados de obras clássicas da história da arte ou da arte contemporânea, disponibilizadas pelas instituições parceiras e montar suas próprias coleções agora em um espaço aberto também a curadorias por parte do público. No final de 2013, a empresa lança o Projeto Google Open Gallery<sup>22</sup>, outra possibilidade expositiva no mundo das redes, tanto para os artistas e agentes da arte quanto para o público em geral, um espaço para disponibilização de conteúdos, como vídeos, imagens e áudios. Giselle Beiguelman foi uma das artistas convidadas a testar este espaço expositivo virtual<sup>23</sup>.

Enfim, estes espaços virtuais contribuem para as dissoluções de barreiras e para uma aproximação maior da arte, digital ou não, do público. A expectativa é que eles possam integrar, cada vez mais, produções envolvendo a arte digital em seus contextos produtivos, expositivos, de consumo e de preservação.

---

acesso em 20/03/2014

20 <http://www.google.com/culturalinstitute/> - acesso em 20/03/2014

21 Informações disponíveis em <http://revistagalileu.globo.com/Cultura/noticia/2013/12/tecnologia-do-google-democratiza-acesso-arte.html> - acesso em 20/03/2014

22 <https://www.google.com/opengallery> - acesso em 20/03/2014

23 Confira o trabalho de Giselle Beiguelman em <http://gbeiguelman.culturalspot.org/home> - acesso em 20/03/2014

## O CIRCUITO DA ARTE DIGITAL NO BRASIL

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 tecnológicos<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> 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

### **3.1. O fomento ao circuito expositivo da arte digital no Brasil**

Em relação à arte digital, a partir dos anos 1990 e especialmente nos primeiros dez anos do século XXI, 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, no cenário internacional se percebe esse mesmo movimento:

(...) a arte nascida das tecnologias de comunicação segue seu caminho, mesmo fora da sociedade bem pensante. Ela encontra apoio entre os que têm 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 também no Brasil, uma era mais consistente, ainda que com muitos desafios; porém, com um número cada vez mais expressivo de eventos e instituições culturais privadas que apostam nesta produção. Pronuncia-se um circuito emergente, mas ao mesmo tempo instável devido a falta de políticas públicas eficazes no Brasil para mantê-lo.

O circuito internacional conta com importantes fomentos de empresas como a Telefônica, por meio de sua fundação, com o prêmio VIDA<sup>1</sup> Concurso Internacional Arte y Vida Artificial (desde 1999). Este prêmio é um dos mais

---

<sup>1</sup> <http://vida.fundaciontelefonica.com/>

representativos da área e recebe obras de arte em interface com a ciência, a tecnologia e as mídias digitais. E um dos projetos mais interessantes em termos de redes e inovação é o The Creators Project<sup>2</sup> (lançado em 2010), uma parceria entre as empresas Intel e VICE que, por meio de blogs, redes sociais e vídeos disponibilizados no facebook, mantém pulsante um circuito on-line em torno das questões e projetos de arte e tecnologia, trazendo os próprios artistas para falar sobre seus projetos e explorando suas poéticas; incentivos esses que contribuem para a difusão e legitimação da arte digital.

No Brasil, em termos de premiações específicas para a arte digital, destaca-se o Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia<sup>3</sup>, do Instituto Sergio Motta que aconteceu de 2000 a 2012. E em 2010 o Santander Cultural patrocinou o FILE PRIX LUX. Também contamos com algumas empresas que durante longo período promoveram a arte digital e proporcionaram discussões importantes em nível de políticas públicas.

Entretanto, no Fórum da Cultura Digital Brasileira (2009), Cícero Inácio da Silva aponta uma preocupação que 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 cujas discussões ainda 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<sup>4</sup>, no MAM Rio, com o patrocínio da Petrobrás

---

2 [http://thecreatorsproject.vice.com/en\\_us](http://thecreatorsproject.vice.com/en_us)

3 <http://ism.org.br/psm/>

4 <http://culturadigital.org.br/>

e realização da Casa de Cultura Digital<sup>5</sup>. Este evento discutiu as políticas de inserção da cultura e da arte digital no circuito brasileiro, por meio de projetos e debates, com foco orientado ao contexto mais amplo da cultura digital. Em 2012, em Santos (SP), o evento foi pautado no jornalismo digital e em ações ativistas. Em 2013, porém, não encontramos ocorrências deste festival.

É importante destacar que muitas ações de políticas públicas para a arte digital têm sido discutidas no guarda-chuva da cultura digital, o que gera discussões entre a própria comunidade artística. Estes impasses ocorrem a partir do entendimento de certo distanciamento do campo da arte que pode ocasionar a perda da poética artística e, até mesmo, a banalização das obras interativas a partir de uma conexão muito maior deste setor “cultura digital” com o audiovisual.

No entanto, o Ministério da Cultura brasileiro vem percebendo o crescimento e a relevância da produção em arte digital, pois tem buscado adotar políticas de incentivo a ela<sup>6</sup>, graças ao esforço pessoal de alguns artistas, pesquisadores, curadores e críticos atuantes na área. Em janeiro de 2013, o Governo Federal lança as metas do Plano Nacional de Cultura (PNC)<sup>7</sup>. São 53 metas, e a arte digital aparece na meta 30, incluída no contexto dos cineclubes. A ideia é ter 37% dos municípios brasileiros com cineclubes onde a arte digital também poderia ser exibida.

Embora seja importante a expansão da arte digital para outros campos, além daquele da arte, é imprescindível que se leve em consideração suas particularidades e a variedade de linguagens que a produção engloba; por isso é preciso ter

---

5 <http://www.casadaculturadigital.com.br/>

6 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

7 As metas podem ser acompanhadas pelo site: <http://pnc.culturadigital.br/> - Acesso em 27/12/2013



em mente qual é o tipo de produção que o termo envolve, além de suas especificidades também expositivas, a fim de ter consciência de que apenas expor maquinema, animação ou vídeo que tenham sido realizados com as mídias digitais, não significa dizer que a arte digital ganhou um espaço distinto.

A meta 42 é mais específica à produção e engloba as carências da arte digital no país. Com a política para o acesso a equipamentos tecnológicos sem similares nacionais, essa meta prevê facilitar a sua importação e diminuir a burocracia e o preço. Já a meta 43 oferece um fomento direto com o intuito de criar núcleos de produção audiovisual e núcleos de arte, tecnologia e inovação. O governo constatou que não existem núcleos de arte, tecnologia e inovação em nenhum dos estados brasileiros, o que, certamente, será um estímulo à produção.

Pensar essa descentralização é fundamental e dialoga com este espaço-tempo, entretanto acredita-se que também seria ideal a construção de, pelo menos, um grande centro especializado em arte digital, em termos de produção, exposição, difusão, discussão e preservação cuja estratégia fortaleceria o Brasil no circuito internacional e manteria a produção realizada nestes núcleos de arte e tecnologia. Na verdade toda a produção deveria ser acompanhada de reflexão, crítica, discussão e estratégias para sua conservação, não apenas no âmbito da cultura, mas, sobretudo, no campo da arte e da história da arte.

A arte digital ainda aparece no capítulo II onde o PNC trata da diversidade e propõe: “Promover o mapeamento dos circuitos de arte digital, assim como de suas fronteiras e das influências mútuas com os circuitos tradicionais”. Outra estratégia prevê a criação de “equipamentos culturais em espaços de livre acesso”, o que contribui para aumentar o acesso às tecnologias; entretanto, é preciso contar com profissionais capacitados para preencher as lacunas em relação à arte digital na estrutura do sistema proposto, bem como

gestões que promovam um diálogo justo entre as múltiplas áreas englobadas. O PNC propõe ainda: “atualizar e ampliar a rede de centros técnicos dedicados à pesquisa, produção e distribuição de obras audiovisuais, digitais e desenvolvidas por meio de novas tecnologias” e o fomento ao audiovisual, à arte digital, aos jogos eletrônicos, entre outros; entretanto, não está claro como este fomento ocorrerá. Fomentar e estimular são palavras vagas para definir as estratégias, então seria preciso deixá-las mais claras, esclarecer as ações de fomento, incentivo e estímulo. Neste aspecto é interessante que o PNC prevê a prospecção e disseminação de modelos de negócios para o cenário da convergência digital, o que inclui a arte digital e essa convergência talvez seja um caminho positivo.

As ações mais diretas à produção estão no Capítulo IV onde o plano trata do desenvolvimento sustentável e dizem respeito a: “identificar e fomentar as cadeias de formação e produção das artes digitais, para desenvolver profissões e iniciativas compreendidas nesse campo, bem como as novas relações existentes entre núcleos acadêmicos, indústrias criativas e instituições culturais” E ainda: “incentivar e apoiar a inovação e pesquisa científica e tecnológica no campo artístico e cultural, promovendo parcerias entre instituições de ensino superior, institutos, organismos culturais e empresas para o desenvolvimento e o aprimoramento de materiais, técnicas e processos”. Estratégias essas que consideramos imprescindíveis para o desenvolvimento da arte digital no país.

Por meio dos Planos Setoriais e dos setores representados no Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC)<sup>8</sup> é possível acompanhar as políticas públicas para a arte digital. Inclusive há um Colegiado Setorial específico à arte digital<sup>9</sup>, com representantes nas regiões Sul, Sudeste, Centro-Oeste, Nordeste e Norte. Outra iniciativa que parece

---

8 <http://www2.cultura.gov.br/cnpc/>

9 <http://www2.cultura.gov.br/cnpc/arte-digital/>

promissora é o RedeLabs, um projeto que envolve a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) juntamente com o Ministério da Cultura, pela Coordenação de Cultura Digital e da Funarte, por meio do Centro de Programas Integrados (Cepin) que vem articulando eventos, como o Fórum de Cultura Digital, já mencionado e integrando cinco laboratórios de pesquisa das cinco regiões do Brasil. Essa estratégia é que dá os primeiros passos para a concretização da meta 43 do PNC.

Porém, mesmo que as estratégias traçadas sejam positivas, mesmo que a participação dos artistas e pesquisadores envolvidos seja legítima e o intuito seja o melhor, parece que muito se discute e pouco se faz no Brasil, pois não são os artistas e pesquisadores engajados nestes projetos, os detentores do poder de decisão e do poder financeiro capaz de viabilizar as sugestões e estratégias traçadas. É necessário levar em conta que os interesses políticos alteram o pensamento das pessoas envolvidas no planejamento, encaminhamento e execução de recursos para a área, o que se dá a cada eleição, quando são modificados também os processos e preferências pessoais em cada campo. E ainda é preciso considerar os morosos processos burocráticos que envolvem os editais e as verbas públicas.

De qualquer maneira, o incentivo à arte de um modo geral vem se ampliando por meio de editais<sup>10</sup> que financiam eventos ou produções, movimentando o circuito. Entre os principais editais públicos estão os do MinC<sup>11</sup>, da FUNARTE<sup>12</sup> e do IBRAM<sup>13</sup>, porém poucos são específicos à arte digital. Entre 2012 e 2013 percebem-se alguns editais específicos

---

<sup>10</sup> Para ficar por dentro dos editais que estão fomentando a área, indica-se um site bastante completo: <http://www.culturaemercado.com.br/> - acesso em 27/12/2013

<sup>11</sup> <http://www2.cultura.gov.br/site/>

<sup>12</sup> <http://www.funarte.gov.br/editais/>

<sup>13</sup> Instituto Brasileiro de Museus. <http://www.museus.gov.br/fomento/>

à produção, como o 1º Edital de Arte e Cultura Digital de Florianópolis<sup>14</sup>.

Além disso, a maioria das prefeituras municipais e câmaras de vereadores abrem editais para exposições em artes visuais, nos seus espaços públicos de exposição. Nestas oportunidades, muitas vezes, embora os artistas, curadores e produtores culturais direcionem os projetos para a produção em arte digital, eles se deparam com editais rigorosos quanto às produções que priorizam as tradicionais esculturas, pinturas ou fotografias. E o que fica evidente é que grande parte das instituições de arte brasileiras não está aparelhada conceitualmente, muito menos tecnologicamente para atender as demandas da produção. A maioria dos museus não dispõe de infraestrutura básica para obras/projetos/trabalhos que não exigem tanta sofisticação tecnológica, pois não disponibilizam nem o mínimo necessário de recursos, como computadores, projetores ou conexão com a internet, para montar uma mostra. Evidentemente é preciso levar em consideração que a tecnologia fica obsoleta em pouco tempo, entretanto, computadores e projetores dariam conta de atender algumas das demandas expositivas.

Em 2013 tivemos a oportunidade de fazer a curadoria da Mostra Passageiros<sup>15</sup>, um projeto da Galeria Mamute, no espaço do MASM (Museu de Arte de Santa Maria – RS), envolvendo apenas videoarte, linguagem já instituída no universo da arte; porém, mesmo assim, deparamo-nos com a falta de recursos. O diretor do museu, Marcio Flores, tinha muita vontade de receber o projeto e emprestou seu próprio equipamento para que pudéssemos viabilizar a mostra. Também levamos os nossos equipamentos e conseguimos a

---

14 Disponível em <http://www.pmf.sc.gov.br/entidades/franklincascaes/?cms=fundo+municipal+de+cultura+++editais+011+e+012> – acesso em 27/12/2013

15 <http://mostrapassageiros.wix.com/passageiros#!txtcuratorial/cjg9>

parceria do PPGART e do LABART/UFMS com o empréstimo de um projetor; ou seja, o museu disponibilizou um projetor e o espaço. Já para uma exposição de arte digital, é preciso vários outros equipamentos, ou pelo menos projetores de boa resolução e computadores, inviabilizando algumas propostas artísticas para exposições nesses espaços. Normalmente esses equipamentos são disponibilizados pelo artista, mas e quando as obras são feitas no âmbito das universidades e dos laboratórios? Também a segurança é problema, pois muitos espaços não oferecem qualquer garantia de que os equipamentos estejam seguros.

Outros editais, mais específicos, ficam por conta de organizações privadas que investem no marketing cultural e, por meio de leis de incentivo à cultura, têm oferecido um campo mais rico em fomentos para a arte digital, em troca de incentivos fiscais. Entre estas organizações destacam-se as empresas de telefonia como a Oi, com editais de patrocínio cultural, por intermédio do Oi Futuro. Inclusive em 2013 o Oi Futuro<sup>16</sup> oferece subsídios para a produção-exposição-distribuição da arte em diálogo com a tecnologia e novas mídias, mobile arte e intermídias; a Vivo, por meio do Vivo Art Mov<sup>17</sup>, também contribuiu para a consolidação e circulação da produção no país, com um programa de residência para artistas, priorizando a mobile arte. Mas como lembram os organizadores do FAD, Tadeus Mucelli Tee e Henrique Roscoe, bem como André Mintz, do Marginalia+Lab, ao mudar a direção no Brasil, há uma série de redirecionamentos nas políticas de patrocínio da Vivo, o que reflete diretamente nos projetos voltados à arte digital.

Além dessas também contribuíram para a disseminação

---

16 Disponível em [http://www.oifuturo.org.br/wp-content/uploads/2013/11/131127-Edital\\_Cultura\\_2013\\_2014\\_Selecao\\_Nacional\\_Projetos\\_Culturais\\_Proc...pdf](http://www.oifuturo.org.br/wp-content/uploads/2013/11/131127-Edital_Cultura_2013_2014_Selecao_Nacional_Projetos_Culturais_Proc...pdf) - acesso em 15/01/2014

17 <http://www.artemov.net/>

e legitimação da produção no Brasil, as organizações financeiras como o Itaú, com o Rumos Itaú Cultural, nas categorias específicas para a Arte e Tecnologia - Rumos Arte Cibernética<sup>18</sup> (2006-2007), Transmídia (2002-2003) e Rumos Novas Mídias (1998-1999); o Santander<sup>19</sup>, com o patrocínio de projetos culturais, mas sem abertura de edital específico; o Banco do Brasil por meio do CCBB<sup>20</sup> e a Caixa Econômica Federal<sup>21</sup>, sendo que a abrangência dessas organizações vão além da arte digital. A Petrobrás<sup>22</sup>, por sua vez, tem sido uma das maiores financiadoras da cultura brasileira, com editais no campo da arte contemporânea e da cultura digital, entretanto o ano de 2013 trouxe prejuízos à empresa, que não sabemos ao certo como procederá em 2014. E ainda, o SESI<sup>23</sup>, principalmente em São Paulo, tem ganhado notoriedade com exposições e publicações a respeito da produção.

Se em 2009, houve um aumento significativo no investimento na arte digital por parte de organizações privadas que a financiam, atualmente os recursos são escassos, além de se observar uma queda no interesse dessas instituições pela produção. Marcello Dantas, curador, diz em entrevista à Folha de São Paulo<sup>24</sup>: “As corporações gostam do novo, querem falar com o jovem, por isso tem muito

---

18 Disponível em <http://sites.itaucultural.org.br/rumosartecibernetica/> - acesso em 15/01/2014

19 Disponível em: <http://www.santander.com.br/portal/wps/script/templates/GCMRequest.do?page=7786> - acesso em 15/01/2014

20 Disponível em <http://www.bb.com.br/portalbb/page3,102,3707,0,0,1,6.bb?codigoNoticia=7590&codigoMenu=5556> - acesso em 15/01/2014

21 Disponível em <http://www.programasculturaiscaixa.com.br/Home/Programas> - acesso em 15/01/2014

22 Disponível em <http://ppc.petrobras.com.br/> - acesso em 15/01/2014

23 <http://www.portaldaindustria.com.br/sesi/>

24 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/ult9Ou601334.shtml> - acesso em 13/02/2012

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 esses eventos, desde que eles sejam sempre a última tendência. Então, talvez a arte digital já não seja mais a novidade. A mesma matéria da Folha de São Paulo 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 demonstra 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.

Reis (2007) mostra ainda que no Brasil o financiamento público dos museus é insuficiente para manter ou transformar tais instituições. Conforme ela: “os museus têm, obviamente, uma função maior do que sua estrutura física e necessitam de verbas compatíveis para poder desempenhá-la” (REIS, 2007, p. 119); isto é 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, ou pela falta de infraestrutura técnica, de incentivos, ou de profissionais qualificados para atender às demandas da produção, o que abre espaço para que organizações

privadas assumam o papel de financiadoras, disseminadoras e legitimadoras da arte, constituindo um campo, porém impondo a ele suas próprias regras.

Por outro lado, é notável o 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, sendo que até a quarta edição, recebe mais de 400 mil visitantes<sup>25</sup>. O FILE apresenta um acesso impressionante. Em 2011 recebe mais de 63 mil visitantes e 58 mil em 2012, apenas no espaço do SESI-FIESP<sup>26</sup>. Esses dados representativos contrastam-se com a pesquisa feita pela Fecomércio-RJ, em um estudo sobre o perfil do consumo de cultura no Brasil<sup>27</sup>, que revela que somente 4% dos brasileiros visitam alguma exposição de arte (escultura, quadro ou fotografia) em 2009. Quando os dados se referem aos jovens brasileiros<sup>28</sup>, o número cresce para 9% na mesma categoria, mas cai, se comparado ao ano 2007, que apresentava 15% de visitas.

A pesquisa da Fecomércio-RJ<sup>29</sup>, no ano de 2011, aponta que os brasileiros diminuíram seus hábitos culturais no decorrer desse ano. Se em 2010, 53% da população frequenta, pelo menos, uma atividade cultural, em 2011, são apenas 45% da população. Em 2010, 8% frequenta

---

25 “Mais de 400 mil pessoas já foram tocadas por emoções artificiais. Esse é o número 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 15/01/2014)

26 Informações disponibilizadas por Paula Perissinoto em entrevista disponível em (GASPARETTO,2014)

27 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

28 Perfil de Consumo de Cultura do Jovem Brasileiro. Disponível em [http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura\\_Jovensevolucao.ppt](http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura_Jovensevolucao.ppt) – acesso em 20/01/2011

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



exposições de arte, enquanto em 2011, o número cai para 7%. Em fevereiro de 2014, a pesquisa da Fecomércio-RJ<sup>30</sup> revela que 8% dos brasileiros visitam exposições de arte em 2013, ano base da pesquisa. 49% dos brasileiros não usufruíram de nenhum programa cultural nesse ano de 2013. Conforme a pesquisa:

A principal razão apresentada pelos brasileiros para não frequentarem atividades culturais continua sendo 'falta de hábito' e o fato de não gostar (ou preferir outras atividades). O preço não é o principal motivo.

Em relação ao acesso à arte, outros dados se sobressaem, disponíveis no Ministério da Cultura<sup>31</sup>, 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 artigo<sup>32</sup> no qual relata a situação que os museus brasileiros se encontram; ou seja, há falta de público, de recursos e de profissionais qualificados.

Em 2011 a situação dos museus no país já é um pouco melhor, a partir do mapeamento<sup>33</sup> realizado pelo IBRAM (Instituto Brasileiro de Museus), - que desde 2009 tem

---

<sup>30</sup> Disponível em [http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=fecomercio2008&from\\_info\\_index=1&inford=12985&sid=90](http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/cgi/cgilua.exe/sys/start.htm?UserActiveTemplate=fecomercio2008&from_info_index=1&inford=12985&sid=90) - Acesso em 24/04/2014

<sup>31</sup> Diálogos Culturais. Pesquisa disponível em [http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/10/dialogos\\_culturais.pdf](http://www.cultura.gov.br/site/wp-content/uploads/2008/10/dialogos_culturais.pdf) - visita em 20/01/2011

<sup>32</sup> 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> - acesso em 15/01/2014

<sup>33</sup> Disponível em <http://www.museus.gov.br/tipo-publicacao/livros-2/> - acesso em 15/01/2014

realizado um importante trabalho junto aos museus brasileiros - nesta pesquisa cai para 78,9% o número de municípios que não dispõem de museus, mas cerca de 21% têm no máximo 5 museus. Usando o ano de 2009 como parâmetro, a pesquisa ainda mostra que mais de 80 milhões de visitantes passaram pelos museus brasileiros nesse ano. Também se observa um crescimento no investimento nos museus por parte do governo de 2003 a 2009, com um investimento pouco mais de 2,5 vezes maior neste período. É preciso lembrar que tais pesquisas não consideram apenas museus de artes.

A partir desses dados, percebe-se que há uma procura significativa por parte do público pela produção em arte digital e também uma preocupação maior por parte do Ministério da Cultura com os museus e espaços culturais brasileiros. Momento adequado para exigir, em meio a estas políticas culturais, subsídios para fomentar, expor, acolher e também preservar a arte digital, investindo em profissionais especializados para atender às necessidades da produção não apenas junto à cultura digital, mas também nos espaços da arte.

Afinal, é preciso reconhecer que a grande maioria dos museus de arte não possui obras de arte digital em seus acervos. Conforme constata Silvana Boone (2013): "(...) boa parte do que foi produzido nos últimos cinquenta anos está sendo deixada à margem da história da arte, em relação aos aspectos que envolvem a conservação" (BOONE, 2013, p. 153). Boone ainda verifica que a maior parte das obras expostas em mostras que ocorreram nos espaços expositivos dos museus não foi adquirida para seus acervos.

Na análise do fomento ao circuito da arte digital no Brasil, ainda é possível verificar praticamente a "inexistência" de um mercado nacional para a produção, principalmente se comparado a outros países, onde as feiras específicas de

New Media Art<sup>34</sup> e as galerias<sup>35</sup> têm ganhado reconhecimento internacional. Este assunto é apontado brevemente, nesta pesquisa, porém, percebe-se que ainda é preciso desenvolver uma estrutura de mercado para a arte digital, seja dentro do mercado da arte contemporânea, seja em uma estrutura particular como já está se organizando internacionalmente. O tradicional mercado da arte 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 isso 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 digital<sup>36</sup>

Em função da constatação de que o circuito da arte contemporânea não se abre à arte digital, verifica-se que não há um mercado expressivo, ao menos um mercado no sentido tradicional. Internacionalmente, importantes debates vêm sendo traçados em feiras internacionais como a Art Basel e a Arco Madrid. Inclusive a Arco Madrid oferece um prêmio para

---

34 Entre estas conforme citamos no capítulo anterior destacam-se a Kinetic Art Fair, a Unpainted e a Interactive Arts Fair.

35 Entre as galerias especializadas em arte digital ganham notoriedade a DAM Gallery, a Bitforms e a Xpo Gallery. Para acessar outras galerias entre no site desta publicação.

36 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>. acesso em 05/01/2011

arte e tecnologia e mídias eletrônicas, o BEEP<sup>37</sup>, que já está na 9ª edição e, para 2014, prevê o pagamento de quinze mil euros ao vencedor. No entanto, o Brasil, que vinha discutindo essas questões de mercado, bem como de circuito, retrocedeu, conforme alerta Daniela Bousso (In: GASPARETTO, 2014). Em 2002, o Instituto Sergio Motta proporciona um fórum de debates sobre produção, difusão e mercado das novas mídias.

Neste debate, a galerista Márcia Fortes, da Galeria Fortes Vilaça, ao pensar sobre 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 mainstream, pois, estando neste circuito, é gerada uma visibilidade maior, o que pode ocasionar a sua inserção no mercado. Sobre isso, 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).

---

37 Premio ARCOmadrid/BEEP de Arte Electrónico - Disponível em <http://www.arcomadrid.beep.es/> acesso em 15/01/2014

Seguindo a discussão sobre a inserção dos artistas neste circuito, Márcia Fortes argumenta que existem dois circuitos: o institucional e o comercial de galerias que 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 estava se organizando um diálogo entre as partes: galerias, críticos e artistas, algo que se perde nos anos seguintes no Brasil.

A exposição Galeria Expandida<sup>38</sup> 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 que envolve as mídias tanto digitais como comunicacionais.

A sp-arte<sup>39</sup>, uma das maiores feiras brasileiras, em maio de 2011 contou com um espaço de exposição que englobava a arte digital, com o nome “projetos especiais”, porém isto não significa que essa 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:

---

<sup>38</sup> 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](http://galeriaexpandida.files.wordpress.com/2010/04/catalogo_final.pdf) - acesso em 22/11/2011

<sup>39</sup> <http://sp-arte.com>

“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”<sup>40</sup>. 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 2013 Lucas Bambozzi e Giselle Beiguelman participam da SP-Arte/Foto.

A ArtRio<sup>41</sup>, no aspecto da falta da arte digital, segue no compasso da sp-arte e das demais feiras de arte contemporânea brasileiras. Na lista de artistas, não há, praticamente, nenhum dos nomes que comumente aparecem nos festivais e eventos de arte digital (aqui entre as exceções alguns artistas representados por galerias, como Raquel Kogan). A ArtRio completou três edições em 2013, consolidando-se ao expor 106 galerias e receber cerca de 52 mil pessoas somente neste ano.

Em novembro de 2011, acontece a 1ª Feira de Arte Contemporânea PARTE<sup>42</sup>, 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. Em 2013, já na terceira edição, com preços mais caros (que poderiam chegar a R\$ 250 mil) e agora com um time de 33 galerias nacionais e quatro internacionais, esta feira lança um espaço on-line para que possam ser adquiridas obras, o Nail on Wall<sup>43</sup>, entre as obras disponíveis para compra, há: pintura, escultura,

---

<sup>40</sup> 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

<sup>41</sup> <http://www.artrio.art.br/>

<sup>42</sup> <http://www.feiraparte.com.br/>

<sup>43</sup> <http://nailonwall.com/parte>

fotografia, gravura/print, instalação, trabalhos sobre papel e múltiplos, nada de arte digital. Uma contradição, pois conforme as informações disponíveis no site da feira:

PARTE é uma feira de arte inovadora, um ponto de encontro entre a produção mais atual e você, que sempre quis entender e comprar arte contemporânea, mas não tem tempo para pesquisar e ir de galeria em galeria<sup>44</sup>.

Nem mesmo as novas feiras estão atentas ou sabem lidar com a arte digital e muito menos as galerias que podem até expor a produção, mas ainda não sabem como comercializá-la. É claro que diálogos acontecem como a galeria Nara Roesler, em São Paulo, com o curso “De Leonardo ao Digital: transversalidades” ministrado por Daniela Bousso e Lúcia Santaella, ou a Galeria Mamute em Porto Alegre, com o curso “Arte Digital e Sistema da Arte: desafios e oportunidade”, ministrado por Débora Aita Gasparetto, em 2013. Entretanto, a maioria dos artistas brasileiros que trabalham com arte digital não é representada por galerias. Entre algumas exceções: a Galeria Laura Marsiaj<sup>45</sup> representa Eduardo Kac, a Galeria Baró<sup>46</sup>, Raquel Kogan, a Galeria Vermelho<sup>47</sup>, Gisela Motta & Leandro Lima e o grupo multimídia Chelpe Ferro, a Galeria Zipper<sup>48</sup>, Fernando Velásquez e Kátia Maciel, a Galeria Luciana Brito<sup>49</sup>, Lucas Bambozzi, para citar alguns. Mas aqui certamente ainda há uma lacuna a ser preenchida. Como lembra Yara Guasque (In: Gasparetto, 2014), os artistas que trabalham com arte digital e que conseguem grande reconhecimento

---

44 Disponível em <http://www.feiraparte.com.br/> - Acesso em 16/01/2014

45 <http://www.lauramarsiaj.com.br/>

46 <http://barogaleria.com/>

47 <http://www.galeriavermelho.com.br/>

48 <http://www.zippergaleria.com.br/>

49 <http://www.lucianabritogaleria.com.br/>

não estão voltados à academia, que, conforme a maioria dos entrevistados demonstrou, demanda outros envolvimento e acaba tirando o foco da produção e, sobretudo, do mercado.

Contudo, a arte digital faz parte da produção contemporânea e é justo que haja um espaço neste campo. Isso passa exatamente 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 ocorrer de maneira natural; porém, muitos artistas parecem não ter esta preocupação com o mercado, alguns 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, organiza-se rapidamente, mas também que o investimento direto do governo e o mercado andam a passos lentos. Assim, a próxima etapa, é verificar como se articula o circuito da arte digital por meio dos eventos que surgem a partir da virada do milênio. Neste momento, busca-se verificar como acontecem nos espaços de exposição, in-loco. E, ainda, pensar a contribuição destes eventos para inserir artistas de várias partes do mundo no contexto brasileiro, além de oportunizar o crescimento de muitos artistas brasileiros, promovendo, desta forma, este intercâmbio e a legitimação desta produção artística digital.



## 3.2 Alguns eventos e espaços da arte digital no circuito brasileiro

Esta seleção de eventos e espaços expositivos que já receberam e fomentaram a arte digital é uma pequena amostra de um circuito mais amplo que viveu períodos de maior efervescência na virada do século XXI e, atualmente, vive certa estagnação. Nesta seleção, a ideia era manter uma ordem cronológica e separar por grupo: espaços/eventos vinculados às instituições privadas, às iniciativas públicas, às “autônomas” e às universidades, a fim de sistematizá-los. Entretanto, muitos eventos são esforços conjuntos e nem sempre é possível manter esta ordem. Neste momento é apresentado um breve panorama do circuito brasileiro e, na sequência, são discutidos mais analiticamente alguns dos eventos que se sobressaem neste circuito, seja pela abrangência nacional, seja pelo número insistente de edições.

Inicialmente, é preciso reconhecer no Brasil, o Itaú Cultural<sup>1</sup>, instituição que foi um exemplo do investimento das instituições culturais privadas na arte e tecnologia, atuando por mais de 20 anos em ações culturais. Além de promover eventos e obras em arte e tecnologia, a instituição é uma das raras colecionadoras dessa produção no país. Em 1997, o Itaú Cultural realiza a exposição Arte e Tecnologia<sup>2</sup>, onde destaca alguns artistas e propõe uma discussão em torno da produção na área. Anna Barros lembra que o Itaú foi sede da ISEA- CaihA-Star- Leonardo, “Invenção: pensando o próximo milênio”<sup>3</sup> (1999) e afirma que este é “um dos mais importantes momentos da arte digital” (BARROS In: GASPARETTO, 2014).

---

1 Sobre o Itaú Cultural e a Emoção Art.ficial leia as entrevistas de Marcos Cuzzioi e Guilherme Kujawski (IN: GASPARETTO, 2014)

2 [http://www.itaucultural.org.br/arte\\_tecnologia/](http://www.itaucultural.org.br/arte_tecnologia/)

3 <http://www.itaucultural.org.br/invencao/ivenframe01.htm>

A instituição percebeu a relevância da arte tecnológica e fomentou sua promoção, o que se pode observar em diversas exposições, entre elas algumas bastante representativas ao circuito da arte digital, como: *Game O quê?*<sup>4</sup> (2003), *Cinético Digital*<sup>5</sup> (2005), com curadoria de Monica Tavares e Suzete Venturelli, e *Memória do Futuro*<sup>6</sup> (2007), em homenagem aos 10 anos de arte e tecnologia no Itaú Cultural.

Uma característica do Itaú Cultural é a difusão da arte e sua diversidade de linguagens, aproximando-a do público, bem como o incentivo à pesquisa e disponibilização de conteúdo artístico. Por meio do seu ambiente virtual, existe a possibilidade de entrar em contato com prêmios, informações sobre o universo da arte e cultura, a partir da Enciclopédia do Itaú Cultural<sup>7</sup>, além de eventos, como a Bienal Internacional de Arte e Tecnologia *Emoção Art.ficial*<sup>8</sup>, encerrada em 2012, no intuito de promover diálogos com a arte contemporânea. A *Emoção Art.ficial* era organizada pelo ItauLab, um núcleo especializado em novas mídias do Itaú Cultural.

Atualmente o acervo do Itaú Cultural tem circulado por vários estados do Brasil, com a exposição *Arte Cibernética - Acervo de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural*. Em 2009 ela é exposta no Museu Inimá de Paula, em Belo Horizonte; em 2011, é a vez dos gaúchos receberem a mostra na Usina do Gasômetro; em 2012 acontece na Estação Cabo Branco, em João Pessoa; e em 2013, no MEPE (Museu do Estado de Pernambuco). Também, em 2010, seis estações de metrô em São Paulo receberam parte deste acervo; entre os artistas há obras de: Miguel Chevalier, Daniela Kutschat

---

4 [http://www.itaucultural.org.br/gameoque/historia.cfm?&cd\\_pagina=2128&CFID=2695751&CFTOKEN=70302246&jsessionid=f230817e4e7a84d85244](http://www.itaucultural.org.br/gameoque/historia.cfm?&cd_pagina=2128&CFID=2695751&CFTOKEN=70302246&jsessionid=f230817e4e7a84d85244)

5 <http://www.itaucultural.org.br/cineticodigital/index1.cfm>

6 <http://www.itaucultural.org.br/memoriadofuturo/>

7 <http://www.itaucultural.org.br/> -

8 <http://www.emocaoartificial.org.br/>

e Rejane Cantoni, Regina Silveira, Raquel Kogan, Camille Utterback e Romy Achituv, Edmond Couchot e Michel Bret.

No período de julho a setembro de 2013, o Itaú Cultural presta uma bela homenagem a um dos pioneiros da arte digital brasileira e idealizador do Grupo Ruptura, Waldemar Cordeiro, com a mostra Waldemar Cordeiro: Fantasia Exata que aconteceu nos três andares do Itaú Cultural, com curadoria de Fernando Cocchiarale e Arlindo Machado. Trouxe ainda a reprodução da obra Beabá-criador eletrônico de palavras e uma reprodução interativa da obra Mulher que não é BB, colocando o público na condição da vietnamita da foto original, mas sob processos de “codificação” similares. Ainda no contexto do Itaú Cultural, acontece a mostra On\_Off experiências em live image<sup>9</sup>, que inicia em 2005 e completa a 9ª edição em 2013.

Outra apoiadora da arte digital é a Empresa de Telecomunicação Oi, com seus espaços Oi Futuro Flamengo, que abriga o Museu das Telecomunicações<sup>10</sup> e o Oi Futuro Ipanema<sup>11</sup>, ambos localizados no Rio de Janeiro. Em Belo Horizonte, o Oi Futuro e o Museu das Telecomunicações fazem circular a arte digital. Essa é 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 virtual. O Museu das Telecomunicações faz parte do espaço do Oi Futuro Flamengo e está ligado à telefonia e à sua transformação tecnológica, resgatando os processos comunicacionais e suas transformações ao longo

---

9 [http://www.itaucultural.org.br/on\\_off/](http://www.itaucultural.org.br/on_off/) - acesso em 03/01/2014

10 <http://www.oifuturo.org.br/cultura/oi-futuro-flamengo/>

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

do tempo. No seu ambiente virtual, o usuário pode fazer uma visita virtual pelo museu.

Projetos voltados à educação também fazem parte de um trabalho diferenciado e muito importante do Oi Futuro, como o Projeto NAVE (Núcleo Avançado em Educação) e o Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia. O primeiro voltado para a profissionalização de estudantes de Ensino Médio, na área de arte digital - uma parceria do Oi Futuro com as Secretarias de Educação do Rio de Janeiro e de Pernambuco; o segundo oferece a jovens egressos da Rede Pública de ensino cursos de formação na área, nas cidades de Belo Horizonte, Recife, Rio de Janeiro e Salvador.

O Oi Futuro tem recebido algumas exposições importantes de arte digital e tem investido em algumas publicações pela coleção Arte & Tecnologia<sup>12</sup> que conta com 80 livros; entre eles destacam-se algumas mostras que entraram para o hall das publicações como File Game Rio 2011: Eu quero jogar, High Tech/Low Tech – Formas de Produção (2012) e Machinarium (2013). Atualmente, o Oi Futuro tem sido uma das poucas instituições privadas que seguem investindo na arte digital no Brasil.

O ISM<sup>13</sup> (Instituto Sergio Motta) foi outro espaço fundamental 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 fomentaram a arte e tecnologia na primeira década do século XXI. Este instituto manteve o Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia<sup>14</sup> (2000 a 2012), além do Festival Conexões Tecnológicas (2008 – 2010) e do Festival on-line HTTP (2008 e 2010).

---

<sup>12</sup> <http://www.oifuturo.org.br/cultura/museu-das-telecomunicacoes/centro-de-pesquisa/colecao-oi-futuro-de-arte-e-tecnologia/>

<sup>13</sup> O Instituto Sergio Motta é uma organização independente do estado ou de partidos políticos. Disponível em <http://ism.org.br/> - 03/01/2014

<sup>14</sup> <http://ism.org.br/psm/>

O ISM também manteve uma pesquisa em torno da arte digital juntamente com a Casa da Cultura Digital, no projeto Arte Digital Br<sup>15</sup>, que foi encerrado em 2011, mas ainda está disponível on-line.

O Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, além de legitimação, oferecia visibilidade aos artistas selecionados, desde aqueles que estavam iniciando sua carreira, até artistas mais maduros. Já conquistaram o prêmio artistas como Regina Silveira, Daniela Kutschat e Rejane Cantoni, Giselle Beiguelman, Lucas Bambozzi, Jarbas Jácome, Rejane Cantoni, o Grupo Poéticas Digitais, o SCIArts, entre outros representativos artistas que trabalham nesta interface das tecnologias digitais.

A partir desse prêmio em 2006, inicia um circuito de deslocamentos pelo Brasil. É o projeto Territórios Recombinant<sup>16</sup> que passa pela Bahia, por Goiás, Espírito Santo e Rio Grande do Sul. Na Bahia ele acontece em parceria com o Goethe-Institut/ICBA e tem a participação de André Lemos. No Espírito Santo, a parceria é com o Centro de Artes da UFES, através do professor José Cirillo. Em Goiânia, os laços ocorrem com a Faculdade de Artes da UFG por meio do professor Carlos Serra, então diretor da galeria de arte FAV-UFG. Já em Porto Alegre, a parceria ocorre com o Santander Cultural e a UFRGS representada, na época, pela prof<sup>ra</sup>. Éliada Tessler, que também atuava como coordenadora do Espaço Torreão, um espaço já extinto em Porto Alegre. A proposta ainda envolvia o Laboratórios de Projetos, coordenado por Lucas Bambozzi e Luiz Duva, mas a maioria dos trabalhos realizados neste projeto abrangiam a noção mais ampla de arte e tecnologia, mais voltados ao vídeo, às instalações e à fotografia digital. A partir de 2006, a premiação passa a ser realizada nos anos ímpares, e, nos anos pares, ocorrem

---

<sup>15</sup> <http://artedigital.ism.org.br/>

<sup>16</sup> <http://tr.ism.org.br/>

atividades complementares como o Territórios Recombinantés (2006 – 2008 – 2010), o Conexões Tecnológicas e o HTTP.

O MIS-SP (Museu da Imagem e do Som)<sup>17</sup>, em São Paulo é uma instituição mista, parceria entre instituições pública e privada. O MIS-SP reformula-se em 2007, sob direção de Daniela Bousso, ao observar uma crescente necessidade de adaptação a um novo momento cultural e tecnológico e, ainda, ao perceber que precisava abranger linguagens híbridas ligadas à tecnologia. Mas deixa claro que dialoga com o novo, sem esquecer as produções passadas. Entre as mostras deste período, destaca-se: A Arquitetura de Associação (2008), de Bill Seaman e Daniel Howe; Solar (2009), de Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti; PDCON09, um ciclo de exposição e performances da Terceira Convenção Internacional de Puredata (2009); Terra Incógnita (2010) de Miguel Chevalier e Perceptum Mutantis (2011). Ainda entre as exposições de destaque do MIS-SP, estão os festivais Mobilefest, o Vivo Art Mov e o FILE. O MIS-SP conta com o LabMIS, um laboratório de incentivo e discussão em relação à produção em novas tecnologias, um dos raros espaços de fomento e suporte à produção fora das universidades até então.

Em 2011, o MIS-SP passa por mudanças muito polêmicas<sup>18</sup>, quando se mudam as administrações conforme a conveniência da maré das políticas, alterando nitidamente o foco para a fotografia e, principalmente, para o cinema e o audiovisual, passando também a receber eventualmente algumas mostras envolvendo games. Essas estratégias encerram, forçosamente, fomentos e projetos voltados à arte digital. Uma série de projetos que está em andamento é

---

17 <http://www.mis-sp.org.br/>

18 No Canal Contemporâneo é possível acompanhar este processo e as discussões: <http://www.canalcontemporaneo.art.br/brasa/archives/003591.html> - acesso em 03/01/2014 - Leia também a entrevista realizada com Daniela Bousso (In: GASPARETTO, 2014)

barrada pela administração que assume o governo a partir de 2010, na figura de Andrea Matarazzo, então Secretário de Estado da Cultura, durante o governo de Geraldo Alckmin, impondo um novo diretor ao MIS-SP: André Sturm. O novo diretor do MIS-SP é cineasta, diretor de uma distribuidora de filmes (Pandora Filmes) e sócio do Cine Belas Artes, o que reforça o novo posicionamento da instituição.

Entre novembro de 2011 e janeiro de 2012, o MIS-SP recebe a exposição *Game On* e, entre novembro e dezembro de 2012, a mostra *BIG – Brazilian International Game Festival*<sup>19</sup>. Em 2013 esse mesmo espaço recebe o *I Festival Games Brasil*<sup>20</sup> como parte da programação da *Virada Cultural 2013*. A cada ano o museu expõe os projetos de residência desenvolvidos no *LabMIS*. Mas este laboratório é, inclusive, tratado com desconhecimento e ironia por parte do novo diretor: “ontem fui dar uma volta completa no museu. Visitei o tal do *LabMIS*, que eu não sabia o que significava. Quando perguntei, me responderam: ‘É um conceito’.”<sup>21</sup> 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 e pesquisa no contexto contemporâneo onde se inclui a arte digital.

O *Paço das Artes*<sup>22</sup>, em São Paulo, é outro espaço de fomento na área de arte digital e de arte contemporânea, de um modo mais geral. O *Paço* 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

---

19 <http://www.bigfestival.com.br/>

20 <http://festivalgamesbrasil.tumblr.com/home>

21 André Sturm em entrevista concedida à folha de São Paulo. Choque de gestão por Morris Kachani, Folha de S. Paulo. Originalmente publicada em 05 de junho de 2011. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0506201109.htm>. Acesso em 03/01/2014

22 <http://www.pacodasartes.org.br/sobre.aspx>

pela “Temporada de Projetos”. Assim como o MIS-SP, 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. O Paço, cuja curadora e diretora técnica é Priscila Arantes, vem provando que é possível fazer um diálogo entre a produção em arte digital e outras linguagens da arte contemporânea, mantendo as especificidades da primeira, em curadorias de especialistas na área, como na exposição *Arquivo Vivo*<sup>23</sup> (2013).

A mostra *Arquivo Vivo* é um exemplo nítido de como os agentes do circuito da arte, especializados em arte e tecnologia digital, conseguem propor projetos coerentes articulando a arte, em suas diferentes manifestações, independentemente do meio no qual é produzida. Isto porque conhecem a produção em arte digital bem como a história da arte e, efetivamente, realizam diálogos bem sucedidos.

No contexto do Paço, é importante destacar o Simpósio Internacional de Arte Contemporânea que discute o sistema da arte e realiza a 3ª e última edição em 2009<sup>24</sup>. 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*<sup>25</sup> (2006), com curadoria de Priscila Arantes que resgata obras deste artista transgressor e o projeto *I/Legítimo: dentro e fora do circuito*<sup>26</sup> (2008-2009), com curadoria de Priscila Arantes e Fernando Oliva, realizada em conjunto com o MIS-SP, momento em que são questionados os processos de legitimação do sistema da arte,

---

23 [http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/arquivo\\_vivo.aspx](http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/arquivo_vivo.aspx)

24 em [http://paco.ps2.com.br/notas/3siacpa\\_reconfiguracoesnosistemadaartecontemp.aspx](http://paco.ps2.com.br/notas/3siacpa_reconfiguracoesnosistemadaartecontemp.aspx)

25 [http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/retrospectiva\\_fredforest.aspx](http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/retrospectiva_fredforest.aspx)

26 <http://www.pacodasartes.org.br/exposicao/ilegitimo.aspx>



expondo produções que, mesmo não se encontrando dentro do sistema, estabelecem relações.

No Rio de Janeiro, a EAV Parque Lage<sup>27</sup> é uma escola de artes visuais vinculada à Secretaria Estadual da Cultura e conta com o apoio de empresas. Os projetos desenvolvidos pela EAV envolvem intercâmbios, encontros com artistas e leilão. A escola incentiva e dá suporte à produção em arte contemporânea de um modo geral, mas mantém o NAT (Núcleo de Arte e Tecnologia)<sup>28</sup> dedicado ao ensino, pesquisa e produção.

Também o SESC, em diversos lugares do país e mais representativamente no contexto do estado de São Paulo, tem sido um dos lugares da arte digital com importante fomento à circulação da produção. Desde 1981, o SESC desenvolve o projeto ArteSESC<sup>29</sup>, que abrange investimentos na área de artes de um modo mais geral e permite a itinerância de algumas exposições pelo país. Especificamente, em arte e tecnologia, observa-se o projeto itinerante Espectador em Trânsito-Videoinstalações, uma excelente oportunidade de levar a arte e tecnologia aos lugares que ainda não têm quase nenhum contato com ela, como, por exemplo, Rondônia.

Em 2004, o SESC Pompéia, em São Paulo, realiza duas exposições importantes na área de arte e tecnologia: “A foto Dissolvida” e “Zona de Ação”<sup>30</sup>. Entre as diversas atrações que os espaços do SESC recebem, destacam-se exposições, oficinas, cursos na área de artemídia e cultura digital, bate-papos, publicações e palestras. Entre as exposições mais

---

27 <http://www.eavparquelage.rj.gov.br/>

28 O NAT existe desde 1998 e a partir de 2006, reinaugurado, foi mantido com o patrocínio da Oi (2006-2011). A partir de 2013 o patrocínio fica por conta da EMBRATEL. Disponível em <http://www.nat-eav.art.br/> - acesso em 03/01/2014

29 [http://www.sesc.com.br/portal/cultura/artes\\_plasticas/arte\\_SESC/](http://www.sesc.com.br/portal/cultura/artes_plasticas/arte_SESC/)

30 <http://ww2.sescsp.org.br/sesc/hotsites/za/index2.htm>

recentes, em meio ao Festival Sesc Rio de Inverno<sup>31</sup>(2013, RJ), três mostras de arte e tecnologia: no Sesc Quitandinha, a mostra FILE Exposição – Cassino; em Nova Friburgo, a Mostra Espectros Contemporâneos e, no Sesc Teresópolis, a mostra Arte + Tecnologia | Percepções | Significados. Ainda a Mostra SESC de Artes<sup>32</sup>, que acontece em 2012, em São Paulo, tem uma curadoria específica em “Artemídia”. Tudo isso contribui para a movimentação do circuito e para a legitimação de artistas e suas obras. Em 2012 o SESC-SP inaugura, em parceria com a Verve Cultural<sup>33</sup>, a maior galeria a céu aberto da América Latina, no prédio do SESI-FIESP. O SESC também oferece apoio a dois já consolidados eventos de grande porte brasileiros: o SESC\_Videobrasil e o FILE.

Quanto aos eventos, o FILE, principal acontecimento do gênero no Brasil e também na América Latina, nasce em 2000, em São Paulo, idealizado por Paula Perissinotto e Ricardo Barreto. Em 2002, integra o circuito, em São Paulo, a Bial Arte, do Itaú Cultural, ambos foram os principais centros de popularização da produção em arte digital no país, promovendo diálogos constantes internacionalmente.

Outros eventos e exposições acontecem no circuito brasileiro de modo descentralizado, a partir do ano 2000, eles são promovidos, graças ao esforço de seus organizadores na captação de recursos, através das leis de incentivo à cultura. A Lei Rouanet, bastante questionada em 2013, tem ajudado a tirar alguns projetos relacionados à arte e tecnologia digital do papel, cujas aprovações estão concentradas nas regiões Sudeste e Sul do país, onde há um maior preparo técnico para a elaboração de projetos culturais, como o próprio Ministério da Cultura percebe<sup>34</sup>. Todavia, mesmo existindo

---

31 <http://www.festivaldeinvernosescrio.com.br/>

32 <http://mostrasescdeartes.secscsp.org.br/>

33 <http://vervesp.com.br/>

34 <http://www2.cultura.gov.br/site/2011/12/23/134698/>

alguns editais, prêmios e eventos, as iniciativas públicas ainda são insuficientes, o que leva artistas, curadores, produtores culturais e instituições culturais à batalha constante pela execução de novas propostas neste campo.

No ano de 2004, acontecem grandes exposições em estados que fogem do tradicional eixo Rio-São Paulo, como a Hiper>Relações eletro/digitais<sup>35</sup>, no Santander Cultural, em Porto Alegre, com curadoria de Daniela Bousso e parceria do Instituto Sergio Motta que inclui artistas premiados na 4<sup>ª</sup> edição do Prêmio Sergio Motta e, na oportunidade, lança o 5<sup>º</sup> Prêmio Sergio Motta. Conforme dados disponibilizados por Daniela Bousso, em entrevista à autora, esta exposição leva, em três meses, mais de 100 mil pessoas ao espaço do Santander Cultural. Já na Pinacoteca do IA-UFRGS acontece a exposição Articulações A-paralelas (2004)<sup>36</sup>, com curadoria de Eny Schuch, que expõe as obras Des-espelho, do SCIArts e Palavra Proibida de Marcelo Gobatto e James Correa. Anterior a esta mostra, O Espelho de Alice - Exposição de Arte Digital (1996) foi realizada na Pinacoteca, com curadoria da Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup> Sandra Rey e a participação dos artistas: Lenara Verle, Luiz Antônio Rocha, Fernando Bakos, Flávio Cauduro, Eny Shuch, Sandra Rey, Adolfo Bittencourt e Joice Giacomoni.

No Centro-Oeste, acontece em 2004 a exposição >=4D, Arte Computacional Interativa, sob a direção de Tania Fraga e curadoria de Wagner Barja e Malu Fragoso no CCBB (Centro Cultural Banco do Brasil), em Brasília. Os espaços do CCBB em Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Distrito Federal e São Paulo também têm acolhido, mesmo que eventualmente, a arte digital em mostras

---

<sup>35</sup> <http://www.santandercultural.com.br/hiper/hotsite.html>

<sup>36</sup> Sobre esta mostra e outras exposições e artistas gaúchos que trabalham com arte e tecnologia acesse a pesquisa realizada no LABART-UFSM. Disponível em <http://pt.scribd.com/doc/147206629/Historia-da-Arte-Contemporanea-no-RS-Relatorio-Final> - acesso em 03/01/2014

como: Virei Viral<sup>37</sup> no CCBB-RJ, com um público de 120 mil visitantes entre outubro de 2013 e janeiro de 2014.

Em 2005, o Rio de Janeiro recebe a mostra Prog:ME<sup>38</sup> no Centro Cultural Telemar (atual Oi Futuro), um evento internacional de novas mídias, com premiação e publicação de um belo catálogo. Esta primeira grande exposição de novas mídias no Rio de Janeiro tem a curadoria geral de Carlos Sansolo e Érika Fraenkel. Sansolo, no texto de apresentação do evento, traz uma opinião interessante sobre a montagem desta exposição:

Uma vitória importante na montagem foi – para mim, pelo menos – deixar fios e cabos aparecerem (...) fios, cabos e a imagem dos computadores nos remetem à realidade; e a ideia de história, toda a produção artística e cultural se apoia em aparelhos, e estes não são produzidos do nada, mas sim como parte de um desenvolvimento técnico que existe dentro da história e não fora dela. (SANSOLO, 2005)<sup>39</sup>.

Essa mostra reúne curadores e artistas de 39 países, bem como obras em variadas linguagens as quais envolvem os meios digitais, como videoarte, net arte, gamearte e instalações interativas. Ainda é interessante observar a opinião do curador em relação à recepção dos trabalhos, visando criar naquela oportunidade um público em novas mídias:

Eu já, há alguns meses, venho pensando que a arte contemporânea e a arte eletrônica são duas coisas diferentes, com alguns pontos em comum. Uma das confirmações disso foi a palestra de Trebor Scholz, quando ele afirmou

---

37 em <http://vireiviral.com.br/>

38 <http://www.progme.org/>

39 Carlo Sansolo; Erika Fraenkel. (Org.). Prog:ME. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005.

que o público de uma exposição de new media é completamente diferente do público de arte contemporânea” (SANSOLO, 2005)<sup>40</sup>.

Também no Rio, em 2006, acontece a I Mostra Sesc Rio de Arte Eletrônica<sup>41</sup>, reunindo debates e exposição. E em 2007 tem início a mLc (Mostra Live Cinema)<sup>42</sup> que, em 2013, chega a 6ª edição no espaço do Oi Futuro Ipanema, reunindo cinema, performances, interatividade e simultaneidade de sons, imagens e dados.

Em 2006, em Santa Catarina, Yara Guasque em parceria com Raquel Stolf e Rosângela Cherem realizam a exposição Emparedados<sup>43</sup>, por meio do CEART – UDESC. Há também os eventos itinerantes promovidos pela ABCiber<sup>44</sup> (Associação Brasileira De Pesquisadores em Cibercultura) que, desde 2006 discutem e mostram a produção envolvendo arte, comunicação, tecnologia, ciência, cultura, design e áreas afins.

O Vivo art.mov<sup>45</sup> é um festival internacional de mídias móveis, que conta com a curadoria de Lucas Bambozzi e dá os primeiros passos também em 2006, em Belo Horizonte, mas logo se expande pelo país, contando com o prêmio Mídias Locativas Vivo arte.mov (2008-2012). Em 2012 acontece o Circuito arte.mov nas seguintes cidades: Rio de Janeiro, Recife, Goiânia, Curitiba e São Paulo. A última edição do Vivo art.mov ocorre em tom de despedida em 2012.

Ao longo desses anos, o que se nota é a consolidação de um pensamento crítico

---

<sup>40</sup> idem.

<sup>41</sup> <http://oglobo.globo.com/projetos/mostrasescrio/>

<sup>42</sup> <http://www.livecinema.com.br/>

<sup>43</sup> <http://webceart.udesc.br/emparedados/>

<sup>44</sup> <http://abciber.org.br/>

<sup>45</sup> <http://artemov.net/>

e artístico em torno dessas produções. O programa Vivo arte.mov vem contribuindo para que isso aconteça não apenas endossando, mas também viabilizando uma série de projetos que testemunham a evolução dessas artes locativas<sup>46</sup>.

O Labmovel<sup>47</sup>, coordenado por Lucas Bambozzi e Gisela Domschke, tem início com o apoio da Fundação Telefônica, em uma parceria com o Vivo art.mov. O projeto consiste em um laboratório nômade que funciona como espaço de “criação-difusão-acessibilidade”, “fora do eixo institucional”. Em 2013 o projeto, iniciado em 2012, recebeu menção honrosa na categoria “comunidades digitais” do Prix Ars Electronica.

Em Belo Horizonte, no ano de 2007, acontece o primeiro FAD (Festival de Arte Digital)<sup>48</sup> idealizado por Henrique Roscoe (1mpar) e Tadeus Mucelli (Tee). O FAD, um dos mais promissores eventos do gênero, realizado a partir de leis de incentivo à cultura, não realiza a 7ª edição prevista para 2013, por não ter sido aprovado na lei de incentivo à cultura da cidade. Aqui se pode perceber a problemática da falta de incentivo direto, pelo menos, aos principais eventos do país.

Em 2008, acontece no MAB-FAAP, em São Paulo, uma exposição específica de nanoarte. Nano: poética de um mundo novo arte ciência tecnologia<sup>49</sup>, com curadoria de Anna Barros e obras de Victoria Vesna e James Gimzewski. A exposição ganha um catálogo à altura, que conforme lembra Anna Barros, em artigo publicado nos anais do # 9. ART, é a primeira e até então única publicação a respeito da nano arte no país.

---

<sup>46</sup> Percursos: um festival em circuito nacional. Disponível em <http://www.artemov.net/blog-2010/> - acesso em 22/01/2014

<sup>47</sup> <http://labmovel.net/>

<sup>48</sup> <http://www.festivaldeartedigital.com.br/>. Confira também as entrevistas com os idealizadores do evento em (GASPARETTO, 2014).

<sup>49</sup> [http://www.faap.br/hotsites/hotsite\\_nano/index.htm](http://www.faap.br/hotsites/hotsite_nano/index.htm)

Também em 2008, no Rio de Janeiro, nasce o Festival Circo Digital<sup>50</sup>, no Circo Voador. O evento acontece em um sentido mais amplo da cultura digital, mas também abrange as especificidades da arte digital.

Em 2009 a Paraíba recebe a primeira<sup>51</sup> exposição de arte e tecnologia: Modos eletrônicos: arte, ciência e tecnologia<sup>52</sup>, de Christus Nóbrega, com curadoria de Suzete Venturelli, na Estação Cabo Branco Ciência, Cultura e Artes. No mesmo ano, também na Estação Cabo Branco, acontece a exposição Capital Digital - Arte, Ciência e Tecnologia<sup>53</sup>, também fruto da relação com a UNB de Brasília. Nesta oportunidade foram mostrados trabalhos dos artistas: Beatriz Salles e Eufrazio Prates, Bia Medeiros e Grupo Corpos Informáticos, Carlos Praude, Frank Nelly, Maria Luiza Fragoso e Suzete Venturelli. A Estação Cabo Branco<sup>54</sup> é inaugurada em 2008 e, desde então, vem recebendo a arte e tecnologia.

Também em 2009, em Aracajú, no Sergipe, acontece a exposição Pixel: unidade da idéia<sup>55</sup>, na Galeria de Arte do SESC-Centro. Entre as atrações foi apresentada uma mesa redonda com Lilian França, Leandro Estevam e Jean Fábio Cerqueira. Com o mesmo enfoque, nasce em 2012 o Projeto Monopixel<sup>56</sup>, também no SESC. Nota-se que o Estado dá os primeiros e importantes passos na arte digital, mas ainda bastante voltados à ilustração digital e ao uso da tecnologia como ferramenta.

Na Bahia, em 2009, o Zona Mundi - Circuito Eletrônico

---

50 <http://festivalcircodigital.com/>

51 [http://www.agencia.ufpb.br/ver.php?pk\\_noticia=9604](http://www.agencia.ufpb.br/ver.php?pk_noticia=9604)

52 <http://modoseletronicos.blogspot.com/>

53 <http://capitaldigitalbsb.blogspot.com.br/>

54 <http://www.joaopessoa.pb.gov.br/estacaocb>

55 <http://www.infonet.com.br/pixel/>

56 <http://www.projetomonopixel.com.br/p/o-projeto.html>

de Som e Imagem<sup>57</sup>, que tem a realização da Maquinário Produções<sup>58</sup> e parceria do MAM-BA (Museu de Arte Moderna da Bahia), que tem como proposta exibir música, arte eletrônica, arte digital, vídeo e novas tendências. A sua quarta edição acontece em janeiro de 2014 e é a primeira itinerante, passando pelo Commons Studio Bar, Largo Pedro Archanjo e Cine Teatro Solar Boa Vista.

Também em 2009, Pernambuco promove um grande festival, o Continuum – Festival de Arte e Tecnologia do Recife<sup>59</sup> que acontece em Recife e naquele ano ocupa a Torre Malakoff<sup>60</sup> e o Centro Cultural dos Correios<sup>61</sup>. O festival é realizado pela Rec-Beat Produções, que também é responsável por outros festivais na região; entre eles, o Rec-Beat<sup>62</sup>, um festival de música e o Animage<sup>63</sup>, de animação. O Continuum completa a 4ª edição em 2013.

A Petrobrás, na mesma linha estratégica da maioria dos patrocinadores da arte digital, ou seja, apostando em inovação, seleciona em 2009 o projeto do II FAM<sup>64</sup> (Festival Internacional de Arte e Mídia). Este evento que surge em 2008 realiza a 2ª edição em 2010 por meio deste financiamento e com o apoio do Ministério da Cultura. Conforme informações disponíveis no catálogo, o FAM contemplou 180 dias de Ciclos de Arte e Mídia, foi visitado por mais de 15 mil pessoas no seu ambiente virtual e experienciado por mais de 5 mil pessoas entre as cidades de Brasília, Anápolis e Pirenópolis.

---

57 <http://zonamundi.blogspot.com.br/>

58 <http://www.maquinarioproducoes.com.br/>

59 <http://continuumfestival.com/>

60 <http://www.fundarpe.pe.gov.br/torremalakoff/comp/>

61 [http://www.correios.com.br/sobreCorreios/educacaoCultura/centrosEspacosCulturais/CCC\\_PE/](http://www.correios.com.br/sobreCorreios/educacaoCultura/centrosEspacosCulturais/CCC_PE/)

62 <http://recbeat.uol.com.br/>

63 <http://recbeat.uol.com.br/>

64 Disponível em: [http://www.redefam.com.br/public/index.php?link=ler\\_noticia&id=27](http://www.redefam.com.br/public/index.php?link=ler_noticia&id=27) – acesso em 01/11/2011



Também o projeto do FAD foi apoiado pela Petrobrás, neste edital que era voltado a projetos em arte e mídia e cultura digital, ocasionando o financiamento da sua 5ª edição. Além da Petrobrás, outras empresas de outros segmentos direcionaram investimentos específicos para festivais de arte digital em 2010, como a 3M, em parceria com o Ministério da Cultura de São Paulo, com a duradoura Mostra 3M de Arte Digital<sup>65</sup>, que em 2013 promove sua 4ª edição.

Entre 2010 e 2012 há um importante e representativo movimento em relação à arte digital no Brasil. Na capital gaúcha, em 2010, a Usina do Gasômetro foi palco de alguns eventos que movimentaram os primeiros anos da segunda década do novo milênio, como o Pixel Show<sup>66</sup>, evento mais voltado ao design e à compreensão mais ampla de arte e tecnologia, e o festival internacional de mídias móveis, Vivo art.mov. No ano de 2011 ocorre a 2ª edição do FILE no espaço do Santander Cultural que também é palco do projeto Agora/Ágora - Criação e transgressão em rede, exposto no espaço físico do Santander Cultural e no ambiente virtual<sup>67</sup>, com curadoria geral de Angélica de Moraes.

O MASM (Museu de Arte de Santa Maria), no Rio Grande do Sul, recebe em 2011 a exposição Museu Interativo Arte, Ciência, Tecnologia e Patrimônio Cultural: Mata 200 milhões de anos, com curadoria de Nara Cristina Santos e obras de Anna Barros. Este museu tem sido um importante parceiro do PPGART/UFSM e do Labart (Laboratório de Pesquisa em Arte e Tecnologia)<sup>68</sup>, acolhendo mostras que envolvem arte digital em seus espaços expositivos.

Em Santa Catarina, em 2010, na Galeria Municipal

---

65 <http://www.mostradeartedigital.com.br/>

66 <http://www.pixelshow.com.br/>

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

68 <http://labart1228.tumblr.com/>

de Arte Victor Kursancew, em Joinville, acontece a exposição Mimesis Mülleriana Uma Plágio Combinação, idealizada a partir de uma oficina de Arte e Tecnologia promovida pelo Ceart da UDESC, com curadoria de Yara Guasque, artista que movimentou o circuito por lá. Ainda em 2010, a Fundação Cultural Badesc recebe a exposição coletiva Pneumatóforos, cuja ideia era trazer à tona questões de arte, tecnologia e meio ambiente, entre os artistas: Cristina de Oliveira, Edgar Carneiro, GPTaipi e Yara Guasque.

Em Itajaí, também em 2010, acontece o 1º Itajaí Arte e Mídia: Festival de Performances Multimídia<sup>69</sup>, no SESC. Este é um festival independente, realizado pelo coletivo Terceira Margem<sup>70</sup>, juntamente com a 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 sem grandes estruturas ou organizações, muitas vezes, os eventos acontecem e acabam construindo um cenário propício para a arte digital, mas que nem sempre têm sequência garantida, como foi o caso deste festival.

Em Curitiba, no Paraná, acontece o Conexão #1, em 2011, evento que se repete em 2013, promovido pelo NatFap<sup>71</sup> (Núcleo de Arte e Tecnologia da Unespar/FAP). E em 2012, Curitiba ganha um espaço dedicado à arte digital, junto à Fundação Cultural de Curitiba, o Centro de Arte Digital<sup>72</sup>, localizado no Portão Cultural e conta com laboratório, ateliê livre, oficinas específicas e exposições. Por lá já passaram exposições como Nas Bordas do Sensível (2013), de Inara Vidal e a performance audiovisual

---

69 <http://www.itajaiarteemidia.com.br/>

70 O Coletivo Terceira Margem transformou-se em Eranos – Círculo de Arte é um coletivo de artistas de Itajaí/SC. Disponível em <http://eranos.com.br/> - acesso em 22/01/2014

71 Disponível em <http://natfap.wordpress.com/> - acesso em 22/01/2014

72 <http://www.fundacaoculturaldecuitiba.com.br/espacos-culturais/centro-de-arte-digital-r-portao-cultural/>

Mindscapes (2013), de Fernando Velásquez, entre outras. Ainda no Paraná, em 2013, ocorre a exposição “Ensina-me a te amar”, de Jack de Castro Holmer no Solar do Barão.

No ano de 2010, em Minas Gerais o cenário é bastante promissor para a arte digital tanto em termos de produção, de coletivos especializados em arte e tecnologia, de produção nas universidades, quanto de eventos; entretanto, parece que, nos últimos dois anos, este circuito perde a dinâmica<sup>73</sup>. Em termos de espaço expositivo, além do já mencionado Oi Futuro, o CentoeQuatro<sup>74</sup>, inaugurado em 2009, em Belo Horizonte, tem sido palco de alguns eventos de arte digital, como o Festival Vivo arte.mov., o Festival Eletronika, o Interactivos? e a exposição @NOVA, entre outros de destaque. O CentoeQuatro inaugura em 2010 o Laboratório 104, um centro de produção, workshops e cursos na linha de arte digital. No entanto não foram encontradas movimentações atuais nesse Lab. Ainda em 2010 a turma do Gambiologia<sup>75</sup> realiza a exposição Gambiólogos – A Gambiarra nos Tempos do Digital<sup>76</sup>, com curadoria de Fred Paulino, uma exposição integrante do Vivo art.mov, no Centoequatro.

Integrando o circuito Vivo art.mov, também o Interactivos? 10BH<sup>77</sup>, idealizado em 2006 no Medialab-Prado, na Espanha, é realizado em Belo Horizonte, no ano de 2010. O evento propõe exposição, seminário e laboratório, pautado na temática “Baixa Tecnologia de Ponta”, sob chancela do Marginalia+Lab<sup>78</sup>. O Museu Inimá de Paula<sup>79</sup> também tem

---

<sup>73</sup> Leia também as entrevistas com Tadeus Mucelli Tee e André Mintz, em Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva, disponível no espaço virtual desta publicação.

<sup>74</sup> <http://www.centoequatro.org/>

<sup>75</sup> <http://www.gambiologia.net/>

<sup>76</sup> <http://www.gambiologos.com/>

<sup>77</sup> <http://interactivos.marginalialab.com/>

<sup>78</sup> <http://marginalialab.com/>

<sup>79</sup> <http://www.museuinimadepaula.org.br/>

recebido a produção em Minas Gerais, além do acervo de Arte Cibernética do Itaú Cultural, já abrigou o FAD, principal evento mineiro nesta linha, na edição 2011. Belo Horizonte ainda abriga um festival histórico, o Eletronika - Festival de Novas Tendências<sup>80</sup>, completando 15 anos em 2013, uma combinação entre música e artes, produzido pela Malab<sup>81</sup>, que há três anos oferece a SIMBIO, uma mostra de arte contemporânea junto ao Eletronika. Em 2008, o FAD realiza a sua segunda edição como uma mostra de arte digital dentro do Eletronika.

Na região norte, em 2011, o Pará recebe o primeiro Salão Xumucuí de Arte Digital<sup>82</sup>, com patrocínio da Oi. No ambiente virtual<sup>83</sup> do evento, pode-se observar a lacuna que havia neste Estado em relação a incentivos para a produção. Já em 2012, Ramiro Quaresma e John Fletcher oferecem um Panorama da Arte Digital<sup>84</sup> no Pará, apêndice de uma trajetória bem sucedida que inicia com o Salão Xumucuí de Arte Digital, no Museu Casa das Onze Janelas. Em 2014 acontece a terceira edição do evento<sup>85</sup>, com o tema Mídias Selvagens e agora a proposta é ir além dos espaços expositivos tradicionais, uma solução coerente que dialoga com a natureza da arte digital, invadindo o espaço público e conectado as pessoas. Ainda no Pará, na cidade de Belém, em 2012, ocorre o I Workshop de Ciência e Tecnologia & Arte da Amazônia (WCTA)<sup>86</sup>, promovido pela Universidade da Amazônia - UNAMA, evento que engloba o I Simpósio de Arte e Tecnologia.

---

80 <http://www.festivaleletronika.com.br/>

81 <http://malab.com.br/>

82 <http://xumucuis.wordpress.com/salao-de-arte-digital/>

83 <http://xumucuis.files.wordpress.com/2011/09/novo-xumucuis.jpg>

84 <http://panoramadaartedigital.wordpress.com/>

85 <http://salaoxumucuisdeartedigital.wordpress.com/>

86 <http://www.unama.br/wcta/PaginaEpaem.htm>

Em Porto Velho, Rondônia, o Coletivo Madeirista (desde 1998), organizado por Joéser Alvarez, é citado pela publicação *Trilhas do Desejo* do Itaú Cultural (2009) como um agitador do circuito da arte contemporânea no Estado, com ênfase em videoarte, net arte e intervenções urbanas. A intervenção *Inventário das Sombras*<sup>87</sup>, realizada pelo coletivo, foi premiada em 2007 no *Unesco Digital Arts Award*<sup>88</sup>. Em 2013 o coletivo participa do 18º Festival Sesc Videobrasil, em São Paulo.

Passando do Norte para o Nordeste, no ano de 2011, em Pernambuco, acontece 4ª edição do UNICO (Salão Universitário de Arte Contemporânea do SESC -PE)<sup>89</sup>, que ocorre na Galeria de Artes do SESC Casa Amarela e tem como tema “TecnoBrasileiridades”, arte e tecnologia. Entre os premiados estão: José David do Nascimento, Clarissa Machado Belarmino e Marcela Camelo. Em 2012, ainda na Paraíba, o Prêmio Energisa de Artes Visuais<sup>90</sup> contempla o grupo Mesa de Luz<sup>91</sup>, de Brasília, composto por Hieronimus do Vale, Tomás Seferin e Marta Mencarini. Na ocasião foi exposta a obra *remixCIDADE: João Pessoa*, que envolve cinema ao vivo.

Voltando à região Sudeste, São Paulo e Rio de Janeiro, indubitavelmente, abrigam a maior quantidade de mostras, festivais e eventos. Tomando 2012 como ano de referência, pode-se observar alguns eventos bastante significativos para o circuito da arte digital. Entre estes, o *Campus Party Brasil*<sup>92</sup>, um dos maiores eventos de

---

87 <http://www.youtube.com/watch?v=YJ-wjaAMnJM>

88 [http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL\\_ID=1698&URL\\_DO=DO\\_TOPIC&URL\\_SECTION=201.html](http://portal.unesco.org/culture/en/ev.php-URL_ID=1698&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html)

89 <http://sesc-pe.com.br/hotsites/2011/unico/>

90 <http://premioenergisaartesvisuais.blogspot.com.br/>

91 <http://grupomesadeluz.tumblr.com/>

92 [http://www.campus-party.com.br/2012/Artes\\_Digitais.html](http://www.campus-party.com.br/2012/Artes_Digitais.html)

tecnologia e entretenimento do mundo, que abriu em 2012, em São Paulo, um significativo espaço para a arte digital, com palestras e oficinas envolvendo diversas linguagens da produção e a participação de profissionais de várias áreas.

No mesmo ano, acontece em São Paulo um evento bastante relevante para pensar a relação da arte digital com os museus e os colecionadores, tratando de colecionismo e conservação, denominado *Simpósio Futuros Possíveis*<sup>93</sup>, na FAU/USP. Esse evento teve a coordenação de Giselle Beiguelman e de Ana Gonçalves Magalhães, reunindo referências nacionais e internacionais sobre o assunto.

Também em 2012, a cidade de Paraty, no Rio de Janeiro, recebe o *Festival Virada Digital*<sup>94</sup> com interesse voltado para estes três pilares: inovação – interatividade – sustentabilidade, um projeto que acontece em 2014 nas 12 cidades que sediam a copa do mundo no Brasil. Esse evento de cultura digital também abriu espaço para a arte deste tempo, com uma mostra específica, curada por Martha Gabriel, entre os artistas Giselle Beiguelman, Sílvia Laurentiz e o Grupo SCIArts.

Ainda em 2012, a cidade de Ijuí, no Rio Grande do Sul, foi incluída no roteiro da arte digital gaúcha. Na oportunidade, enquanto professora junto ao Curso de Comunicação Social da UNIJUÍ, Débora Aita Gasparetto realiza a curadoria da primeira *Mostra Entre Sensíveis Pixels: espaço-tempo-imagem*, na Sala Java Bonamigo, espaço expositivo da instituição. A Sala já havia recebido trabalhos de vídeo e fotografia digital, mas esta foi uma oportunidade de aproximar o público também da arte digital. O projeto contemplava obras envolvendo machinima, gamearte, fotografia móvel e videoarte. A segunda edição desta mostra foi realizada em 2013, no espaço expositivo da Galeria Mamute, em Porto Alegre, sob o título: *Entre Sensíveis Pixels:*

---

93 <http://simposiofuturospossiveis.wordpress.com/>

94 <http://viradadigital.com.br/>

espaço - tempo - agora<sup>95</sup>, com obras dos artistas: Anelise Witt, Carlos Donaduzzi, Felipe Barros, Fernando Codevilla, Gabriel Mascaro, Kelly Wendt e Luciana Swarowsky. A Galeria Mamute inaugura em 2012 com uma exposição de arte e tecnologia “Condutores Digitais”, com curadoria de Paulo Gomes e obras dos artistas: Andrei Thomaz, Hugo Fortes, Marcelo Gobatto, Maria Lucia Cattani e Sandra Rey.

Em 2013, soma ao histórico do circuito expositivo da arte digital o projeto Seminários Internacionais Museu Vale<sup>96</sup>, no Espírito Santo, trazendo como tema Cyber-arte-cultura: a trama das redes. Na sequência, o Museu Vale<sup>97</sup> promove a exposição Reinventando o mundo, com curadoria de Franklin Espath Pedroso e Jorge Emanuel Espinho, com obras que misturam os pioneiros nas investigações com arte e tecnologia no Brasil, entre eles: Abraham Palatnik, Letícia Parente, Paulo Bruscky, Rafael França, Regina Silveira e Sonia Andrade; além dos artistas mais contemporâneos como André Parente, Chelpe Ferro, Angela Detanico e Rafael Lain, Eduardo Kac, Fernando Velázquez, Floriano Romano, Leandro Lima e Gisela Motta, Marcelo Moscheta, Mariana Manhães, Marssares, Milton Marques, O Grivo, Paulo Nenflídio, Paulo Vivacqua, Pedro Paulo Domingues, e, por último, o destaque especial da mostra que é Mauricio Salgueiro, artista local.

Ainda em 2013, ano em que o país vai para as ruas protestar, ocorre o 1º Congresso Internacional de net-ativismo<sup>98</sup>, na ECA- USP. Esta linguagem já tem tradição em abordagens ativistas, desde os primórdios da net.art, quando esses artistas ainda eram instigados pelo espírito pós-queda do muro de Berlin. No Paraná, nesse mesmo ano, a web arte ganha um espaço exclusivamente on-

---

95 <http://entresensiveispixels.wix.com/espacotempoagora>

96 <http://www.seminariosmv.org.br/>

97 <http://museuvale.com/>

98 <http://netativismo.wordpress.com/>

line na Bienal Internacional de Curitiba, Web Arte Bienal de Curitiba<sup>99</sup>, com curadoria de Maria Amélia Bulhões.

O Rio de Janeiro ganhou em 2013 dois importantes espaços expositivos: o MAR<sup>100</sup>(Museu de Arte do Rio) e a Casa Daros<sup>101</sup>; o MAR recebeu dois lançamentos de livro: Julio Plaza Poética | Política e Cinemáticos: Cinemas de Artista no Brasil, também com debates e exibição de filmes, uma parceria com o Núcleo de Imagem/UFRJ, coordenado por Kátia Maciel; por sua vez a Casa Daros é um espaço voltado à arte latino-americana, que expõe a arte contemporânea da Coleção Daros Latinamerica. Essa instituição expôs em 2013 a produção em arte cinética do argentino Julio le Parc e neste período, o artista que trabalha com mídias digitais, Rafael Lozano-Hemmer, que tem obras na coleção Daros, participou de um bate-papo no Programa Meridianos da instituição no Rio de Janeiro. Entretanto, até o momento, ambos estão focadas nas práticas mais tradicionais de arte contemporânea ou em artistas que já integram o mainstream.

Ao pesquisar sobre os espaços autônomos, com base no mapeamento de Kamilla Nunes (2013), percebe-se que, assim como a maioria dos espaços oficiais da arte contemporânea, mapeados pelo Rumos Itaú Cultural, os espaços autônomos da arte contemporânea pouco absorvem da produção digital. Apenas dois espaços são citados na publicação de Kamila com foco em arte e tecnologia; entretanto, analisando-os, pode-se compreender o sentido mais amplo do termo arte e tecnologia, em suas exposições direcionadas à videoarte e ao cinema, mesmo que eventualmente também abranjam outras vertentes da arte digital.

Entre esses dois espaços citados por Kamila Nunes em

---

99 <http://www.webarte.bienaldecuitiba.com.br/>

100 <http://www.museudeartedorio.org.br/>

101 Disponível em <http://www.casadaros.net/>



Belo Horizonte, no ano de 2010, surge o JA.CA<sup>102</sup> (Jardim Canadá Centro de Arte e Tecnologia), espaço de convivência que oferece cursos, oficinas e uma espécie de ateliê coletivo no intuito de promover diálogos com outras instituições, por meio de residências artísticas<sup>103</sup>. Também Recife tem um importante espaço dedicado à arte e tecnologia, chamado B cúbico<sup>104</sup> que surge em 2011 e oferece, além de exposições, palestras, acervo digital e físico com filmes, livros, revistas, textos, dvds, disponibilizando material de consulta. Esse espaço recebeu em 2012 uma mostra, com debate e lançamento da revista *Vazão*. Entre os artistas que já expuseram no local, pode-se elencar alguns nomes recorrentes no circuito expositivo da arte digital como: Ricardo Brasileiro, Jarbas Jácome, Filipe Calegário, Thelmo Cristóvan, Jeraman, Henrique Foresti, Ricardo Ruiz, Rodrigo Medeiros, Manoel da Fonte, João Paulo Cerquinho, Edson Barrus e Yann Beauvais.

É evidente que alguns destes outros espaços citados por Kamilla Nunes já receberam obras de arte digital em suas variadas vertentes. No entanto, o foco de tais espaços, bem como suas preocupações conceituais é distinto daquele dos laboratórios de arte digital, como o *Marginalia+Lab*<sup>105</sup>. Este não foi citado na publicação da referida autora, o que enfatiza que estas produções circulam por vias diferentes e são abordadas de modos distintos. O *Marginalia+Lab* é um espaço dedicado à arte e tecnologia, que desde 2010 está inserido enquanto espaço expositivo, produtivo e de discussão no circuito de Belo Horizonte, embora desde 2009 venha se destacando em termos de workshops e desenvolvimento de projetos. Conforme André Mintz:

---

102 <http://jacaarte.org/>

103 <http://jacaarte.org/arquivos/EDITAL2014.pdf>

104 <http://bcubico.com/bcubico/>

105 <http://marginalialab.com/>

A gente percebe que há uma divisão entre arte e tecnologia e arte contemporânea em um sentido mais amplo. No entanto, no Marginalia, tentávamos, inclusive, misturar um pouco isso. Nem recusar esta referência mais específica da arte e tecnologia, nem se limitar apenas a ela. (MINTZ In: GASPARETTO, 2014)

Com um espaço próprio, gerido pelo coletivo Marginalia Project, formado por André Mintz<sup>106</sup> e Pedro Veneroso, esse Lab fomentou a produção por meio de MiniLabs, residências artísticas, mostras, seminários e encontros. Chama atenção e é lamentável que, a partir de 2012, os eventos e projetos no Marginalia+Lab vêm diminuindo e o laboratório encerra efetivamente suas atividades em 2013.

Mesmo havendo redirecionamentos e cortes de incentivo à produção entre 2012 e 2013, é perceptível o quanto o circuito está em “curto”, pela quantidade de mostras, festivais e exposições que tem acontecido. Enquanto alguns eventos saem de circulação, percebe-se que novos vão se integrando ao circuito, e outros vão criando estruturas mais sólidas.

A descentralização da arte digital já está instituída, ou por ações de artistas e curadores, ou por incentivos públicos, ou por apoios culturais de organizações privadas, o que beneficia outras regiões e estados. Também é perceptível a importância que tiveram as instituições privadas que apostaram no potencial de eventos dedicados à produção, utilizando-os como estratégia de marketing<sup>107</sup>, de lembrança de marca, associando suas marcas à inovação, criatividade, tecnologia e diversão. E essa contribuição continua acontecendo por apoio direto ou por leis de incentivo à cultura. Enfim, mesmo que tenham diminuído

---

<sup>106</sup> Confira a entrevista com André Mintz em (GASPARETTO, 2014)

<sup>107</sup> Outro exemplo é o Mobilefest (2006), um festival e um prêmio promovidos pela empresa de telefonia Claro, que já encerrou suas atividades. Maiores informações sobre o evento em <http://mobilefest.com.br/MobileFest/Home.fss> - acesso em 18/02/2011.

ou se extinguido algumas iniciativas, outras são incorporadas.

Yara Guasque, em entrevista concedida a esta autora, 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” (In: GASPARETTO, 2014). Mas, o que ela vê como mais relevante é o “prisma político” que tem aparecido neste circuito que levanta questões desde os softwares livres até a sustentabilidade.

O intuito agora é reconhecer e dedicar uma atenção especial às estratégias de alguns artistas que utilizam o espaço urbano como guerrilha, realmente trazendo à tona uma atitude crítica, até mesmo em meio à rotina, de modo a tecer suas análises ao sistema econômico, social, político e tecnológico. Estas poéticas são conhecidas como wired city e Cristine Mello (2008) reflete sobre tais intervenções urbanas que ocorrem em um nível cultural, através da preocupação desses artistas em manter questionamentos atualizados com o espaço-tempo onde atuam ativando a cidade:

A cultura urbana movida pelas mídias proporciona uma geração de artistas interessada nos trânsitos entre as linguagens digitais e nos recursos oferecidos pelos meios interativos e pelas comunidades virtuais. Esses criadores preocupam-se com as transformações políticas e sociais estabelecidas a partir disso, criam mediações simbólicas e pesquisam novos significados para o trabalho artístico e sua forma de recepção. Relacionam-se de maneira ativa com a cidade e o contexto midiático, agenciando-os de maneira compartilhada (MELLO, 2008, p. 220).

Nesta perspectiva, o ano de 2012 foi repleto de eventos que invadiram as ruas, entre eles destaca-se o OiR<sup>108</sup> (Outras Ideias para o Rio) que aconteceu entre os meses de setembro e novembro, no Rio de Janeiro. Esta proposta abrangia, não apenas arte digital, mas também artistas contemporâneos consagrados, entre eles Robert Morris. O evento traz a curadoria de Marcello Dantas e tem o intuito de ser bienal, até 2016, ano das olimpíadas.

Durante o mês de novembro de 2012, a Rua Augusta, em São Paulo, foi palco do Vídeo Guerrilha<sup>109</sup>(2011-) que, a partir de 2013, tem o intuito de ser itinerante e passa a integrar outros festivais internacionais. Em 2012, a mostra reuniu em torno de 100 artistas e atingiu indiretamente mais de 15 milhões de pessoas<sup>110</sup>. Em 2011, a iniciativa ganhou o prêmio APCA (Associação Paulista de Críticos de Arte), na categoria melhor iniciativa cultural em Artes Visuais e se tornou uma excelente oportunidade de mídia às empresas com foco no público jovem em busca de interatividade. Conforme um dos curadores, Miguel Petchkovsky, o evento representa:

(...) uma atitude criativa, inclusiva, urbana, de sustentabilidade, oposta aos espaços interiores de práticas artísticas, que refere a cidade como organismo independente, em constante transformação arquitetônica e de modelos sociais por vezes imperceptíveis ao cidadão comum (PETCHKOVSKY, 2012, p. 04).

No segmento de ocupação das cidades pela arte digital destacam-se também alguns festivais de vídeo-mapping e

---

108 <http://www.oir.art.br/>

109 <http://www.videoguerrilha.com.br/>

110 Conforme dados disponíveis em: <http://www.slideshare.net/tadeuattuy/video-guerrilha-2012-reinventando-o-espao-urbano> - Acesso em 28/12/2012.

intervenções urbanas como o SP\_URBAN Digital Festival<sup>111</sup> (2012) que realizou a segunda edição em 2013, com curadoria de Marília Pasculli e Tanya Toft em São Paulo. Neste mesmo perfil, acontece o Reconvexo<sup>112</sup> - 1º Festival Nacional de Vídeo-Projeções Mapeadas e Interativas (2013) em Cachoeira e São Felix, cidades do Recôncavo Baiano, sob a coordenação e direção artística de Fernando Rabelo. No mesmo ano, Belém, no Pará, recebe o FAM - Festival Amazônia Mapping<sup>113</sup> idealizado por Roberta Carvalho.

De norte a sul do Brasil, o circuito da arte digital se prolifera em suas diversas vertentes. A partir da descentralização e disseminação de eventos envolvendo esta produção, fica difícil apontar todas as mostras, festivais e exposições, na contemporaneidade; contudo, alguns sites e redes sociais contribuem para disseminar e localizar o público em meio a esta efervescência, como o ambiente virtual, facebook e twitter do Mapa das Artes<sup>114</sup>, do Fórum Permanente<sup>115</sup> e, sobretudo, do Canal Contemporâneo<sup>116</sup>, da Revista Select<sup>117</sup> e do Tecno@rteNews<sup>118</sup> que oportunizam um espaço de destaque a esta produção. Esses não tratam apenas de arte digital, mas de eventos do circuito artístico no Brasil. A comunidade Cultura Digital<sup>119</sup> já serviu como referência, embora em 2013/2014 possa ser observada certa estagnação no seu ambiente virtual, especialmente relacionado à arte digital. Também o fórum de discussões Tecnopolíticas

---

111 <http://spurban.com.br/>

112 <http://www.reconvexo.com.br/>

113 <http://amazoniamapping.com/>

114 <http://www.mapadasartes.com.br/>

115 <http://www.forumpermanente.org/>

116 <http://www.canalcontemporaneo.art.br/>

117 <http://www.select.art.br/>

118 <http://www.tecnoartenews.com/>

119 <http://culturadigital.br/>

serve como referência para captarmos as faíscas deste “curto-circuito”, bem como alguns blogs de artistas, pesquisadores e críticos nesta linha, como o blog do Fábio Oliveira Nunes<sup>120</sup>, o da Daniela Kutschat<sup>121</sup>, o da Karla Brunet<sup>122</sup>, o espaço virtual do Grupo Nano/UFRJ<sup>123</sup>, entre muitos outros.

Mesmo que as faíscas deste circuito tenham se espalhado pelo país e conseguido espaço em algumas - bem raras - instituições artísticas já consagradas, em eventuais exposições, quem realmente tem abrigado os artistas e promovido a pesquisa no Brasil são as universidades. E o reconhecimento em relação ao suporte das universidades é unânime entre todos os profissionais entrevistados para esta pesquisa. Na ATA do Grupo de Tecnologia, assinada no Ministério da Cultura, é possível verificar a descentralização e o incentivo vindo das universidades<sup>124</sup>. É interessante analisar que as produções em arte digital têm como ateliê, na maioria das vezes, estas instituições de ensino superior e seus laboratórios de pesquisa. Tal fato contribui para a descentralização do circuito no país, pois onde se produz também se discute e se expõe. Porém, como os próprios artistas mencionam em entrevista à autora, eles não conseguem se dedicar totalmente à produção, pois precisam cumprir tarefas burocráticas e acadêmicas, o que vem diminuindo a sua produção nos últimos anos; além de haver pouca inserção no circuito internacional e no mainstream da arte contemporânea.

Há o desenvolvimento de pesquisa nesta área, conforme a ATA do GT, na região Sul (UFSM, UFRGS, UDESC, UNISINOS), na região Sudeste (UFRJ, UNESP,

---

120 <http://www.fabiofon.com/>

121 <http://danielakutschat.com/blog/>

122 <http://karlabru.net/>

123 <http://www.nano.eba.ufrj.br/>

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

USP, UNICAMP, FASM, UFMG, PUC-MG), na Centro-Oeste (UFG, UNB) e Nordeste (UFRN, UFBA, UFPB/JP). Somam-se a essas outras movimentações em termos de produção, exposição ou debates a respeito da produção, como na região Sul com a UNESPAR/FAP; na região Sudeste, com a FAAP, a Anhembi Morumbi, a UFRB, a UFJF, a UFU, a PUC-SP e a PUC-RJ. Também a UFMS na região centro-oeste, bem como a UNAMA e a UFPA na região norte e a UFC no Nordeste, universidades que vêm desenvolvendo um papel crescente na produção e exposição da arte digital.

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). E, Anna Barros, em entrevista à autora, faz uma observação fundamental em relação ao papel das instituições de ensino superior e a arte digital: “nós artistas, se não estivermos ligados às pesquisas universitárias, padecemos pela realização de obras sem softwares necessários e 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 (GUASQUE In: GASPARETTO, 2014).

Muitas universidades brasileiras ainda não possuem estrutura acadêmica em cursos universitários e de pós-graduação para a arte digital. Isso leva, em 2004, à criação de um abaixo-assinado entregue ao Ministério da Cultura para se repensar a estrutura destes cursos<sup>125</sup>. Ao mesmo tempo,

---

<sup>125</sup> 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.

nota-se a criação de cursos de graduação interdisciplinares, como o da UFRB.

Entre os eventos promovidos por intermédio das universidades, existem alguns bastante representativos, como o # ART<sup>126</sup> que é uma referência nacional e internacional. Em 2013 o evento realiza a décima segunda edição na UNB. Este encontro é uma ação conjunta entre a UNB e a UFG, mas acontece em Brasília e conta com a presença tanto de artistas e teóricos consagrados nacional e internacionalmente quanto de estudantes, constituindo um espaço de discussão e apresentação das maiores novidades no campo da arte e tecnologia. Em janeiro de 2014, Brasília também sedia o #FIART - 1º Festival Internacional de Arte e Tecnologia: Reengenharia dos Sentidos<sup>127</sup>, no CCBB-DF, em parceria com o #12.ART e o II Simpósio de Arte e Tecnologia.

Em 2012, o SIIMI<sup>128</sup> (Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas) passa a integrar o circuito de eventos em arte digital no país, promovido pelo Media Lab UFG<sup>129</sup>. Em 2014 o evento completa a 4ª edição. Por lá já passaram nomes internacionais como Derrick de Kerckhove, Maria Pia Rossignaud, Hannah Drayson, Christa Sommerer, Laurent Mignonneau, David Sachs, Ellen Ko, Jacqueline Chanda e Sidney Fels.

Também redes se formam entre as universidades, o que se observa como bastante positivo ao circuito, sobretudo nas áreas onde a produção é menor, promovendo intercâmbio de artistas, obras e pesquisas. Em 2010 acontece o 1º Simpósio da Rede Centro Oeste de Pesquisa em Arte, Cultura e Tecnologias Contemporâneas<sup>130</sup>, nesta oportunidade em

---

126 <http://medialab.ufg.br/art/>

127 <http://www.fi.art.br/>

128 <http://siimi.medialab.ufg.br/siimi/>

129 <http://medialab.ufg.br/site/>

130 <http://www.redeco3.com.br/>



Brasília, mas reúne as Universidades Federais de Mato Grosso, Mato Grosso do Sul, Grande Dourados, Goiás, Uberlândia. Em 2013 o evento foi realizado na UFMS – CPTL. Verifica-se ainda, desde 2009, a realização de novos festivais como o FAT<sup>131</sup> (Festival de Arte e Tecnologia), realizado pela UFMS, no Mato Grosso do Sul e movimenta uma área ainda bastante carente em eventos. O festival se fortalece a cada ano no circuito nacional, embora ainda esteja bastante focado nas questões do vídeo.

No estado da Bahia destacam-se as universidades UFBA e UFRB. Em 2013 acontecem algumas exposições importantes no contexto baiano, entre elas, “Sensorium: do mar para o rio. Arte, Ciência e Tecnologia”<sup>132</sup>, no MAMBA (Museu de Arte Moderna da Bahia), cuja curadoria reúne Karla Brunet, da UFBA, e Danillo Barata, da UFRB.

Já, em Natal, acontece o evento 10 Dimensões: Diálogos em rede, corpo, arte e tecnologia<sup>133</sup>, realizado pela UFRN, em uma parceria com a UFPB, IFRN e FAPERN e com o apoio da CAPES e do Ministério da Cultura/MINC. Além dos debates, em paralelo, ocorrem as exposições 10ª dimensão sistemas, circuitos e fluxos e 20ª dimensão: corpo-imagem-cidade. Esse evento foi organizado por Fábio Fon, artista pesquisador, e por Laurita Ricardo de Salles, que o coordena atualmente. Em 2013, O 10 Dimensões, conforme informações disponíveis no site, torna-se um grupo permanente e está vinculado ao Núcleo de Arte e Cultura da UFRN, agora com um trabalho em conjunto com o IFRN e com o Projeto Arte na Escola/pólo UFRN.

---

131 <http://www.fat.ufms.br/>

132 <http://ecoarte.info/ecoarte/sobre/sobre-sensorium/>

133 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://10dimensoes.net/> - acesso em 16/01/2014

No Ceará, a UFC, por meio do Instituto de Cultura e Arte, tem no curso de comunicação um incentivo à produção. É deste curso que nasce o Coletivo Balbucio<sup>134</sup> (2003-2011) formado por André Quintino, Chris Salas, Edmilson Jr (Juin), João Vilnei, Tobias Gaede e Wellington Jr. (Tutunho). Em 2010, no CCBNB (Centro Cultural Banco do Nordeste), em Fortaleza, acontece a Mostra Balbucio de Tecnologia Ordinária. Nesta oportunidade os artistas apresentaram obras envolvendo arte digital. Também o PPGemARTES ICA|UFC promove discussões e laboratórios sobre a temática da arte digital, a exemplo do Laboratório de criação – Territórios De[s]marcados?, integrando a programação da Semana PPG em ARTES ICA|UFC 2014, com Jarbas Jácome, Milena Szafir, Cesar Baio, Walmeri Ribeiro.

Em Alagoas, no ano de 2009, também é no curso de comunicação da UFAL que se abre espaço à arte digital com a III Mostra de Artes da Comunicação<sup>135</sup>, que tem como tema “Tecnologias de Comunicação e Experiência Estética”. Mesmo que a mostra que acompanha o evento envolvesse o entendimento mais amplo da arte e tecnologia, incentiva uma discussão no Estado.

Em Sergipe, na UFS, acontece EICA<sup>136</sup> (Encontro Interdisciplinar de Comunicação Ambiental), que tem início em 2011 e, em 2013, realizou a 2ª edição. Mesmo não tendo foco em arte digital, articula temas como tecnologia, meio ambiente, comunicação, ativismo e desenvolvimento sustentável, temáticas afins à arte digital.

Em Pernambuco, a UFPE tem movimentado o circuito da arte digital, mas com uma especificidade<sup>137</sup>: é

---

134 <http://balbucio.com/>

135 <http://mostradeartesdaocomunicacao.blogspot.com.br/>

136 <http://licaufs.blogspot.com.br/>

137 [http://www.ufpe.br/agencia/clipping/index.php?option=com\\_content&view=article&id=10829:em-vez-de-pincel-](http://www.ufpe.br/agencia/clipping/index.php?option=com_content&view=article&id=10829:em-vez-de-pincel-)

no CIn (Centro de Informática)<sup>138</sup> e no C.E.S.A.R (Centro de Estudos e Sistemas Avançados de Recife)<sup>139</sup> que se encontram os trabalhos de arte digital, cujos ambientes são responsáveis pelo fomento à produção na área. Ainda no nordeste, a UFPB, na Paraíba, através dos alunos de Comunicação em Mídias Digitais, organiza o Bit Week<sup>140</sup>. Entre os eixos temáticos estão: arte, criatividade, cibercultura, áudio, vídeo, web, design e empreendedorismo, ou seja, uma mescla que também pode estimular futuros artistas.

Em Minas Gerais, as universidades UFMG, UFJF e UFU são as principais articuladoras do circuito acadêmico de exposições em arte digital. Em 2008 a UFMG recebe uma exposição de arte digital do saguão da reitoria da universidade, no campus Pampulha, promovida pelo grupo de pesquisa 1maginário<sup>141</sup>.

Já em Uberlândia, em 2010, acontece a mostra Cursor, realizada pelo NEART (Núcleo de Estudos em Arte e Tecnologia)/UFU, com uma proposta itinerante. Em um artigo que relata esse evento, Douglas de Paula e João H.L. Agreli contam algumas dificuldades enfrentadas:

Um dos principais entraves foi a compreensão, por parte dos órgãos que administravam os espaços públicos destinados a realizarem exposições em artes visuais na cidade de Uberlândia, do que consistia o objeto de arte na arte e tecnologia (PAULA;AGRELI, 2011).

Ainda conforme o relato, o SESC MG acabou absorvendo a mostra, bem como a UFU e a Pinacoteca da

---

software&catid=115&Itemid=122

138 <http://www2.cin.ufpe.br/site/index.php>

139 <http://www.cesar.org.br/site/>

140 <https://www.facebook.com/BitWeek>

141 <http://1maginariO.blogspot.com.br/>

UFP. Conforme os autores, a exposição Banricentro Zero destacou-se na cidade, naquele ano, sediada na Casa da Cultura de Uberlândia, com uma mostra individual de Douglas de Paula.

Em 2012, Uberlândia recebe o evento Espaços Outros - Exposição Jornada de Estudos<sup>142</sup>, um intercâmbio entre Brasil e França com exposição na Galeria Ido Finotti e na Sala Alternativa da Oficina Cultural, além de uma jornada de estudos na UFU. Esse evento foi coordenado por Beatriz Rauscher.

Em Ubatuba e Juiz de Fora, em 2013, outro evento bastante promissor ganha destaque com porte internacional, o Festival Tropixel – Arte, Ciência, Tecnologia e Sociedade<sup>143</sup>, que aconteceu durante a Semana Nacional de Ciência e Tecnologia, envolvendo a UFJF e o Ubalab, um núcleo de pesquisa em arte digital de Ubatuba. O evento é parceiro de uma rede reconhecida internacionalmente, a Pixelache. A organização do Tropixel esteve a cargo de Raquel Rennó e Felipe Fonseca.

Mesmo com toda a tradição da UFRJ, o Grupo Nano<sup>144</sup>, que inicia as atividades em 2010, vinculado ao PPGAV/EBA-UFRJ, tem conseguido grandes feitos no Rio de Janeiro em relação à arte digital. Entre os eventos de maior destaque do grupo está o Hiperorgânicos<sup>145</sup> - Simpósio Internacional e Laboratório Aberto de Pesquisa em Arte, Hibridação e Bio-Telemática, sob a coordenação dos artistas e Profs. Drs. Malu Fragoso e Guto Nóbrega. A 4ª edição do evento, que acontece em 2013, tem como tema Concha/Ressonâncias e inclui uma rede colaborativa entre instituições nacionais e internacionais, numa relação interdisciplinar. Em 2014 o Grupo Nano organiza o 4º Congresso Internacional de Arte

---

142 <http://www.deart.ufu.br/eventos/espacos>

143 <http://tropixel.ubalab.org/>

144 <http://www.nano.eba.ufrj.br/>

145 [http://www.nano.eba.ufrj.br/nano\\_atividades/hiperorganicos/](http://www.nano.eba.ufrj.br/nano_atividades/hiperorganicos/)

Computacional – CAC.4: Arte Computacional e Design para Todos<sup>146</sup>, que acontece pela primeira vez na América do Sul.

A UNESP, com o Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa: “Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia & Realidades Mistas” – Latitudes-Atitudes<sup>147</sup>, que em 2013 realiza a 4ª edição, tem ganhado, a cada ano, maior notoriedade nas discussões a respeito da produção em arte digital, sempre articulando artistas e pesquisadores de outros países fora do eixo Europa - EUA. Em 2013, entre os convidados internacionais: Zhang Ga, Tegan Bristow e Joonsung Yoon vieram, da China, África do Sul e da Coreia do Sul, respectivamente. O evento acontece sob a coordenação de três relevantes grupos de pesquisa brasileiros: o Grupo CAT<sup>148</sup> IA-UNESP, o GIIP<sup>149</sup> - Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia IA/UNESP e o grupo REALIDADES<sup>150</sup> – da realidade tangível (extramentis) à realidade ontológica – (intramentis)- ECA/USP.

No Rio Grande do Sul, desde 2006 o Simpósio de Arte Contemporânea, produzido pelo PPGART e pelo LABART, coordenado pela Profª Drª Nara Cristina Santos, vem ativando a cena artística abrindo espaço para a discussão e exposição em Santa Maria. A UFSM tem uma linha de pesquisa específica para a arte e tecnologia no Programa de Mestrado em Artes Visuais. Também em Santa Maria, o evento Arte#Ocupa SM já realizou três edições, desde 2011, unindo arte contemporânea e arte digital. O evento coordenado por um grupo de artistas locais, Momentos específicos<sup>151</sup>, ocupa

---

146 <http://cac4.eba.ufrj.br/>

147 <http://grupocat.wordpress.com/encontros/>

148 <http://grupocat.wordpress.com/>

149 <http://www.giip.ia.unesp.br/>

150 <http://gprealidades.wordpress.com/>

151 <http://momentosespecificos.wordpress.com/>

literalmente diversos patrimônios históricos da cidade com exposições de arte, encontros com artistas e pesquisadores e workshops.

A Casa de Cultura Mario Quintana<sup>152</sup>, em Porto Alegre, entre outras ações, tem desenvolvido uma parceria com a Casa da Cultura Digital<sup>153</sup> que traz o Conexões Globais<sup>154</sup>, cuja primeira edição acontece em 2012, reunindo mais de 10 mil pessoas. Em janeiro de 2014 o evento realiza a 3ª edição. O Conexões Globais é voltado à cultura digital, não especificamente à arte digital; no entanto, o mais importante neste evento é a possibilidade de oferecer ao público oficinas de softwares livres e uma aproximação maior com a linguagem computacional sempre em tom ativista.

Em Caxias, a UCS era o grande centro da arte digital no Rio Grande do Sul. É preciso considerar a falta que faz o Laboratório da UCS (Novas Tecnologias nas Artes Visuais), com Diana Domingues, que na década de 1990 até meados dos anos 2000, trouxe nomes internacionais e inseriu a região nos debates nacionais e internacionais de arte-ciência-tecnologia. Em 2005, a UCS inaugura a NATV CAVE UCS, uma CAVE em realidade aumentada junto ao Museu de Ciências Naturais desta instituição. Nesta oportunidade acontece o I Encontro Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia: Realidade Virtual, que teve entre alguns dos conferencistas: Oliver Grau, Ramesh Raskar, Lucia Santaella e Marcos Cuzziol. Diana Domingues atualmente coordena o LART<sup>155</sup> - Laboratório de Pesquisa em Arte e TecnoCiência, em Brasília, na UNB.

A partir deste breve panorama podem-se perceber as discrepâncias entre as diferentes regiões do país. Na região Norte do Brasil, por exemplo, há um crescente

---

152 <http://www.ccmq.com.br/>

153 <http://www.casadaculturadigital.com.br/poa>

154 <http://www.casadaculturadigital.com.br/poa>

155 <http://fga.unb.br/lart/>

interesse pela arte digital e o circuito está em alta no ano de 2013, com mostras, festivais e laboratórios de produção, impulsionados especialmente pelo estado do Pará. Os demais estados ainda têm um delay em relação ao Pará.

A região Centro-Oeste já está consolidada neste quesito, sobretudo Brasília, que é um dos principais lugares da arte digital no país, principalmente em nível de produção e exposição. Na sequência vem Goiânia, com eventos conjuntos UFG/UNB e a UFG lança uma carreira solo também, especialmente com os eventos promovidos pelo Media Lab – UFG, atualmente o laboratório mais próspero à produção no país, com sua promissora sede em construção para produção e exposição de arte digital. Nesta região também se destaca o esforço da UFMS, em Mato Grosso do Sul, com o FAT e a Rede Centro Oeste de Pesquisa em Arte, Cultura e Tecnologias Contemporâneas. No nordeste o foco ainda está na Bahia, em Pernambuco e Natal.

O Sudeste é ainda a área onde acontece a maior quantidade de eventos em arte digital, sobretudo no estado de São Paulo, mas Rio de Janeiro e Minas Gerais também têm considerável participação no circuito. Inclusive no ano de 2010 o circuito em Minas era eferescente, como foi observado. Em São Paulo, a saída de cena da bienal Emoção Art.ficial e do Prêmio Sergio Motta, bem como o redirecionamento do MIS-SP, diluem este circuito forte que havia se estabelecido em apenas pequenas mostras. Nesse Estado, o FILE e a Mostra 3M continuam sendo os principais eventos para grandes públicos.

No Sul do país, o circuito ainda é um pouco tímido nos três estados, embora existam eventos pontuais, de abrangência nacional. As ações mais consistentes no Rio Grande do Sul ficam por conta do LABART/UFSM, com o Simpósio de Arte Contemporânea e o fomento à produção, com a realização de outras exposições de menor porte e,

mais recentemente, também pelo LabInter<sup>156</sup> (Laboratório Interdisciplinar Interativo)/UFSM e pela expectativa do RedeLabs já mencionado no capítulo anterior. A capital gaúcha ainda mostra despreparo para atender às demandas da arte digital; porém, uma iniciativa diferenciada é percebida na Galeria Mamute, que vem se abrindo à arte digital tanto em exposições quanto em debates. Também não se pode esquecer a UFRGS<sup>157</sup> que, mesmo não desenvolvendo eventos, ou linhas de pesquisa específicas, acolhe investigações como a pesquisa de doutorado desta autora. Ainda na Região Sul, destaca-se, em Santa Catarina, a UDESC, que comanda os principais contatos com a arte digital e no Paraná, a FAP.

Contudo, mesmo havendo um número expressivo de iniciativas e eventos no âmbito nacional, o incentivo à arte digital ainda caminha lentamente. É certo que no Brasil discute-se, pensa-se e se produz arte digital, com a mesma seriedade que em outros locais da América, Europa ou Ásia, mas, diferentemente deles, o Brasil ainda não tem uma cultura de financiamento e incentivo fortemente estabelecida, o que dificulta a prosperidade de um mercado ou da inserção mais consistente no mainstream da arte contemporânea.

---

<sup>156</sup> <http://coral.ufsm.br/labeon/index.php/2013-11-04-18-38-12/2013-11-08-16-32-20/2013-11-08-16-34-12>

<sup>157</sup> Sobre o cenário em Porto Alegre leia também as entrevistas com Alberto Semeler, Niura Borges e Maria Amélia Bulhões (In: GASPARETTO, 2014)



### **3.3 Circuito arte digital Brasil: reconhecendo os principais eventos**

Alguns festivais e eventos merecem um exame mais detalhado, pois é neles que acontecem alguns dos principais debates sobre a arte digital no Brasil, oferecendo um espaço mais consistente de legitimação desta produção. O intuito não é fazer uma análise de cada um, pois certamente cada um deles renderia uma dissertação, como foi o caso do FILE, mas realmente contribuir para o seu reconhecimento e inclusão na história da arte. A partir destes festivais conecta-se o 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 fortalecem a arte digital e se constituem como espaços sem preconceitos, que proporcionam, normalmente, um leque de atrações culturais e, embora não disponham de um acervo físico, como os museus tradicionais, fazem circular as produções e democratizar a arte, aproximando-a do público.

#### **FILE (FESTIVAL INTERNACIONAL DE ARTE ELETRÔNICA)**

Anna Barros, em entrevista à autora, ajuda a contextualizar a trajetória do FILE: “Em 2000 tem início o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Paula Perissinotto e Ricardo Barreto montam o festival no MIS, em São Paulo, com muita coragem e quase do nada.” (BARROS, In: GASPARETTO, 2014). A partir deste momento, o festival cresce gradativamente e alcança notoriedade internacional nos anos seguintes, acontecendo nos espaços

físicos e nos ambientes virtuais, sobretudo porque, desde o princípio, estabelece como compromisso, manter um arquivo virtual com todas as propostas artísticas nele expostas.

O ambiente virtual do FILE contribui para a 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. O FILE Arquivo conta com mais de 2.000 obras/projetos/trabalhos. Este acervo contempla registros escritos, audiovisuais ou links para os trabalhos e além destes projetos artísticos, arquivam-se os textos do FILE Symposium e da FILE Script Magazine, os quais têm contribuído para debater a produção, bem como as publicações de cada festival como também os vídeos e fotos das várias edições.

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.

Em 2001 o festival começa a ser itinerante, cuja descentralização inicia por Curitiba onde é recebido pela Cinemateca, um espaço da Fundação Cultural, mas mantém sempre uma edição em São Paulo, a qual é o grande centro do FILE. E, nesse ano, repete-se no MIS-SP. De 2002 a 2005, o evento acontece somente em São Paulo. Nas edições 2002 e 2003, ele é realizado no Paço das Artes.

A partir de 2004, o festival 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. Conforme Paula, é a partir desse ano que o FILE encontra no SESI

SP seu primeiro patrocinador como também é nesse espaço expositivo que a edição atual continua. Em relação aos demais patrocínios, ela afirma que não se dão em longo prazo, o que interfere no planejamento das edições seguintes.

Em 2006, o FILE 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 2013), acontecem no 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. Em 2012 o FILE fica no eixo Rio-São Paulo, mas em 2013 abrange também Minas Gerais. Em Belo Horizonte, também é no Oi Futuro que o festival encontra seu espaço. No Rio de Janeiro, 2013 é o ano do FILE Games. O registro de todas as edições está disponível em seu ambiente virtual<sup>1</sup>.

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, In: GASPARETTO, 2014).

Também, no que se refere ao 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

---

<sup>1</sup> <http://filefestival.org/>

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 que 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, que vem contribuir para construir a história da arte digital de seu tempo, organiza sua própria rede e promove o encontro, a produção e a discussão entre artistas, pesquisadores, obras/projetos/trabalhos e público.

Cada edição ainda procura trazer novidades que são documentadas e arquivadas pelos websites e hotspots. Em 2001 o diferencial é o fato de poder acontecer em outra cidade, Curitiba, contribuindo para a descentralização e democratização da arte digital. Nessa 2ª edição, o FILE já apresenta categorias inovadoras como os webfilmes, instalações envolvendo teleconferência, projetos em robótica, realidade virtual e 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 facetas<sup>2</sup>.

Esta exposição conta com trabalhos de artistas

---

<sup>2</sup> O FILE 2002. Disponível em <http://www.file.org.br/filemeio/trabalho.htm>, visita em 23 de dezembro de 2010

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, entre outros, de renome internacional. E, a partir desta 3ª edição, organiza paralelamente o FILE Symposium<sup>3</sup>, 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, que mescla som e música, interatividade, vídeo, performance, em um festival que acontece paralelamente ao FILE. Yara Guasque (In: GASPARETTO, 2014) 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 que surge como uma aposta de um fenômeno cultural, produtor de uma nova mentalidade, que passa a fazer parte das pesquisas dos artistas e do repertório dos teóricos<sup>4</sup>. Ao trazer os games para o campo das artes, o FILE permite pensá-los, não apenas como entretenimento, mas também evidencia seu caráter crítico. 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<sup>5</sup>,

---

3 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.

4 Com base no texto disponível em: <http://www.file.org.br/file2004/press/portugues/home.htm> - acesso em 04/11/2011

5 Projetos envolvendo cinema interativo.

a sessão FILE Panoramas<sup>6</sup>, 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 IDADES<sup>7</sup>. 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 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 Poetry<sup>8</sup>, 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), que traz vídeos-documentários digitais relacionados à cultura eletrônica. Paralelamente às mostras acontece o FILE Symposium.

No Rio de Janeiro, a primeira edição do FILE Hipersônica

---

<sup>6</sup> 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.

<sup>7</sup> 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

<sup>8</sup> 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

acontece em 2007, no MAM, com patrocínio da Petrobrás e acrescenta-se a categoria Hipersônica Screening. Em São Paulo, na edição 2007, o FILE expõe: net art, videoinstalações, trabalhos interativos, games, performances robóticas, trabalhos de hipermídia, ações telemáticas, inteligência artificial, cinemáticas interativas, realidades expandidas, a nova cultura de interface e imaterialidades tangíveis<sup>9</sup>.

A partir de 2008, proliferam-se os ambientes virtuais do FILE, são seis websites para tratar de cada parte do evento, o que torna um pouco confusa e trabalhosa a busca por informações. Em 2008 as grandes novidades são o FILE Inovação<sup>10</sup> e o FILE Labo<sup>11</sup>. 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, espaço físico, no SESI Vila Leopoldina, com a finalidade de abrigar e fomentar a produção no país, mas baseado em modelos que já deram certo em outros centros de arte digital. Infelizmente, esta iniciativa não tem continuidade, pois tudo está atrelado à captação de recursos, os quais nem sempre são suficientes para manter iniciativas como esta a longo prazo.

Ainda na descrição do evento, em 2008, o release disponibilizado à imprensa apresenta a clara diversidade

---

<sup>9</sup> Informações disponíveis em [http://www.filefestival.org/site\\_2007/pagina\\_conteudo\\_livre.asp?a1=309&a2=435&id=1](http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=309&a2=435&id=1) – acesso em 17/11/2011

<sup>10</sup> 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

<sup>11</sup> “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](http://www.filefestival.org/site_2007/pagina_conteudo_livre.asp?a1=468&a2=468&id=1) – acesso em 17/11/2011

do FILE o que 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 Labo<sup>12</sup>.

Ainda em 2008, em São Paulo, inaugura-se o FILE Cinema Digital com alta definição que 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 realiza, em 2009, 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 Maquinima com filmes construídos em realidades virtuais. No mesmo ano, acontece a 2ª edição

---

<sup>12</sup> Disponível em <http://www.file.org.br/file2008press/port/sao/press.html> - acesso em 03/01/2011



do FILE Inovação, expondo produções tecnológicas feitas no Brasil, e o FILE Labo faz parte do espaço de exposição do FILE, por meio de workshops com artistas e pesquisadores da área. No Rio de Janeiro, também em 2009, o FILE Hiperônica 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 como de costume, no Centro Cultural da FIESP Ruth Cardoso, SESI SP, 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.

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, tanto no FILE, quanto em outros eventos.

Evidentemente, não são novidades as manifestações artísticas que saem dos tradicionais espaços de exposição e ganham as ruas ou lugares inusitados, como é o caso da A Land Art, nas décadas de 1960/1970. Brites (2002) coloca o espaço urbano e o institucionalizado em reflexão ao constatar que as possibilidades de expor arte em espaços públicos e regulamentados por encomenda institucional, patrocinados por instituições privadas, através de fundos públicos, têm aumentado. Assim, como aumentam o número

de intervenções urbanas quase invisíveis, muitas vezes, criticando o sistema da arte, outras buscam 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 da arte feita com as tecnologias digitais, parece que está na surpresa, no caráter do entretenimento e da curiosidade que essas produções geram um diferencial e uma aproximação com os pedestres que acabam interagindo e 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)<sup>13</sup>.

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 conteúdo,

---

<sup>13</sup> Disponível em <http://www.filepai.org/sobre.aspx> - acesso em 04/12/2010

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 computacional.

Ainda em 2010, o FILE 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. A obra dialoga com o conceito mais amplo de arte e tecnologia.

Também neste ano, é viabilizado pelo Santander Cultural o FILE Prix Lux, um prêmio internacional. Essa é mais uma maneira de democratização da arte vinculada ao FILE em que a escolha dos premiados passa por uma avaliação popular descentralizada. Esse evento 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. Na oportunidade, entre as finalistas, apenas uma obra é selecionada pelo público, as demais são avaliadas e selecionadas por uma comissão julgadora.

Eventos do porte do FILE contribuem para motivar os artistas locais e internacionais a investirem 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. Infelizmente, esta

foi outra iniciativa que não se manteve nos anos seguintes.

Para a instituição Santander Cultural, essa foi 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. Deve-se destacar que o FILE Prix Lux e o FILE Labo acontecem conforme a disponibilidade dos patrocínios, o que acaba interrompendo projetos importantes e fundamentais.

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 Maquinima, 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 do FILE RJ 2010 e do FILE POA 2011, contam com obras/projetos/trabalhos premiados no FILE Prix Lux 2010, além de instalações interativas, Maquinima, 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<sup>14</sup>, 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, quando 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<sup>15</sup>, e Rotterdam, neste mesmo

---

14 <http://www.sicaf.org/2011/index.jsp>

15 <http://carnival-of-ecreativity.com/>

ano, recebe os games e instalações interativas do FILE no Nederlands Fotomuseum.

Em São Paulo, mantém-se o FILE PAI, agora na 2ª edição. No Rio de Janeiro, o FILE 2011 recebe a 2ª edição do FILE Games e o FILE Hipersônica.

Em 2012, no FILE SP, as categorias são: Mídia Arte, Hipersônica, Symposium, Instalações, Games, Anima+, Maquinema, Tablet e Workshops. Em 2013 a grande novidade do FILE é sua integração à galeria de arte digital do SESI-FIESP. A nova categoria é intitulada FILE LED SHOW.

Todas essas iniciativas promovidas pelo FILE dão realmente a noção de circuito para o festival que 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. Em relação à democratização e ao acesso é importante destacar que a entrada ao FILE, assim como a maioria dos eventos de arte digital, é gratuita, o que possibilita o acesso ao ambiente expositivo, independente do poder aquisitivo, diminuindo, desta forma, as barreiras para conhecer a arte digital.

É fundamental destacar a percepção de alguns artistas entrevistados sobre o FILE. Anna Barros entende que “a arte interativa conduz ao perigo de propiciar algo mais vazio de conteúdos, em favor da diversão” (BARROS, In: GASPARETTO, 2014). Mais adiante acrescenta que “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” (BARROS In: GASPARETTO, 2014). 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 In: GASPARETTO, 2014).

Já 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 In: GASPARETTO, 2014). Guto Nóbrega (In: GASPARETTO, 2014) 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 In: GASPARETTO, 2014).

Isso realmente se pode observar não apenas no FILE como também nos demais festivais experienciados, desafiando novos modos expositivos e estratégias curatoriais, até porque o FILE e alguns outros festivais, não apresentam um eixo curatorial, pois expõem as diversas vertentes da produção digital sem traçar diálogos entre as obras e sem grandes experimentações em termos de exposição in loco.

Acredita-se que a arte digital tem 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).

No circuito da arte digital, embora existam muitas semelhanças com o circuito da arte contemporânea, muitas vezes, é necessário abandonar a tradição, porque, em função de suas particularidades, os papéis que cada agente ou instituição desempenham na arte digital precisam ser reformulados, reorientados. Estas reorientações iniciam pelo espaço expositivo, o FILE, assim como a maioria dos festivais brasileiros, acontece em centros culturais e não em tradicionais museus. Na primeira edição, no MIS-SP, por exemplo, 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.

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 o FILE. Mesmo que muitos museus estejam se inserindo na era digital e 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 brasileiro a se recontextualizar para receber “a arte do século 21”<sup>16</sup>, mas como foi visto anteriormente, não conseguiu manter este fomento. Assim, é possível associar o 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).

Outras instituições brasileiras também têm 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, 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

---

<sup>16</sup> <http://www.mis-sp.org.br/sobreomis> - acesso em 27/12/2010



atende às 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 In GASPARETTO, 2014).

A artista ainda comenta a falta de recursos para locar equipamentos, pois a maioria dos espaços de exposição não os dispõe. Ela também compartilha o problema da conservação das obras/projetos/trabalhos digitais, pois muitos exigem hardwares em evolução. Anna Barros e Yara Guasque, por sua vez, demonstram que os atuais espaços expositivos não atendem às necessidades da arte digital. Yara aponta que talvez o espaço para essa arte seja mais o espaço coletivo, público, do que o espaço museológico. Dentro desta perspectiva o FILE consegue articular a exposição nos espaços museológicos e a exposição pública.

Guto Nóbrega percebe que “há de se repensar os espaços”, pois 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 In: GASPARETTO, 2014).

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

O Brasil evoluiu muito no que tange à produção de obras nacionais no âmbito da arte e tecnologia, mas ainda está muito aquém das produções europeias (Áustria, Alemanha, Inglaterra, Holanda, Finlândia, Espanha), asiáticas (Japão, Coréia 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 In: GASPARETTO, 2014)

Os espaços expositivos do FILE têm acolhido artistas nacionais e internacionais, estando preparados, a partir da logística cada ano mais profissionalizada do evento, para solucionar as demandas e particularidades da produção, porém sempre com o apoio de instituições parceiras. Mas, ao ser questionada 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, certamente já teria acontecido um apoio direto do governo.

Cabe, ainda, discorrer sobre o espaço expositivo do Santander Cultural, sede da edição POA 2011. Espaço este bastante diferente da configuração dos demais espaços expositivos nos quais o FILE atua, orientando outra configuração espacial das obras. Já na entrada, o público depara-se com uma obra barulhenta<sup>17</sup> típica dos eventos de arte digital, que lhe conferem o caráter entretenimento. Além da obra, ainda

---

<sup>17</sup> A obra referida é *Regress*, um vídeo degenerativo, de Bjorn Erik Haugen (da Noruega).

há todo o aparato tecnológico que uma exposição como esta exige como: computadores, telas, projetores, teclados e câmeras, de certo modo, quase invisíveis. 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, nos ambientes expositivos como os do FILE, ocorre de maneira ativa, o que se verifica a partir de obras que requerem a presença corporal, ou seja, 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 McEvelley adianta o que O'Doherty vem 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).

É evidente que nos eventos de arte contemporânea, de um modo geral, a relação com o espaço expositivo é totalmente diferente, e o público realmente é parte ativa tanto do espaço quanto das obras; porém, no FILE e nos espaços de exposição da arte digital, o público é mais ativo ainda, pois pula, grita, entra de “corpo e alma” na obra e é capturado

por ela e pode alterar seus comportamentos programados ou autônomos. Nesses espaços as pessoas falam alto, riem, cantam, deitam, jogam, e talvez, até façam amor virtual, se, evidentemente, esta for a proposta do artista. Isso tudo pode até ser considerado por alguns puro entretenimento, mas, no espaço desta pesquisa, prefere-se considerar como entretenimento-crítico-sensível<sup>18</sup>. Nesse contexto, a arte digital requer a interatividade do público e não a passividade frente à obra. Assim, o ambiente adequado para as obras é aquele que proporciona as referidas trocas.

Por outro lado, se o público não investigar a poética dos artistas, se não for iniciado pelos mediadores, essas obras correm o risco de ser apenas um momento de descontração e diversão, ou mesmo de demonstração tecnológica. Possivelmente uma descrição mais explícita, pelo menos em algumas obras da produção digital, tanto no ambiente expositivo, quanto por parte dos mediadores, poderia ajudar o público a perceber a obra mais pela sua poética do que pela tecnologia empregada. Do contrário, eventos como esse, seriam apenas manifestações tecnológicas e criativas. Mas o FILE e os outros festivais também são um espaço de entretenimento, como os espaços artísticos, muitas vezes são, senão os museus não estariam incluídos nos roteiros turísticos das cidades e os Salões do Século XIX não seriam ponto de encontro da sociedade da época.

## EMOÇÃO ART.FICIAL – BIENAL INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA

---

<sup>18</sup> Anelise Witt traz um texto bastante interessante sobre entretenimento crítico: Relações Entre Arte entretenimento a partir do Gamearte ‘Dai-Me Paciência...’ Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/anewitt.pdf> – acesso em 20/02/2014.

Diferentemente do FILE, a Emoção Art.ficial Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural<sup>19</sup> tem o peso de uma das instituições privadas que mais investe na cultura no país, o Itaú, mas também leva a desvantagem de ser produzida pela iniciativa privada e não por entusiastas, como é o caso dos demais festivais abordados nesse espaço. Pois, conforme anteriormente foi mencionado, o fato de não ser independente, leva um dos principais eventos de arte digital do país à extinção.

Ao lado do FILE, a Emoção Art.ficial se tornou uma das maiores referências em arte e tecnologia no país, com ampla repercussão internacional. Ambos ajudaram a inserir o Brasil no circuito internacional da arte digital e foram os principais articuladores entre os diálogos envolvendo artistas nacionais e internacionais na primeira década do século XXI. Sem dúvida, uma oportunidade de troca constante que se abria a cada edição, o que contribuía para a internacionalização da produção brasileira e para a sua legitimação perante o circuito artístico, e, sobretudo, perante o público. Afirma-se isso, porque, tanto o FILE, quanto à Emoção Art.ficial têm este caráter massivo atraindo grande número de público e contribuindo para a popularização da arte digital. A cada ano a Emoção Art.ficial recebia um público de 50 a 90 mil visitantes por edição<sup>20</sup>.

A Emoção Art.ficial inicia em 2002 e além de uma exposição, abarca em cada edição, um simpósio com os mais consagrados nomes da arte e tecnologia tanto nacionais quanto internacionais. Pelo simpósio passaram nomes como: Lev Manovich, que inaugurou as discussões na 1ª edição, Roy Ascott, Jeffrey Shaw, Antoni Muntadas, Fred Forest, Edmond Couchot, entre algumas das “referências-

---

19 <http://www.emocaoartficial.org.br/>

20 SILVA, Adriana Ferreira da. Arte digital é posta em xeque com abertura do Festival de Linguagem Eletrônica. Publicada em 17/07/2012 na Folha de São Paulo. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/1120896-arte-digital-e-posta-em-xeque-com-abertura-do-festival-de-linguagem-eletronica.shtml> - acesso em 09/03/2014

chave” para tratar de arte-ciência-tecnologia em nível internacional. Todas as mostras contam com publicações que ajudam a escrever a história da arte digital no Brasil.

Em 2002, o Itaú Cultural investiu R\$ 1,7 milhão<sup>21</sup> para mostrar obras realizadas em 13 Media Centers: Media Arts Research Studies (Alemanha), Laboratório Arte Alameda (México), Media Arts and Sciences (Japão), Experimenta Media Arts (Austrália), Banff New Media Institute (Bnmi) (Canadá), Art+Com (Alemanha), ZKM Center for Art And Media (Alemanha), Wro Center for Media Art Foundation (Polônia), V2\_Organisation (Holanda), Media Collective (Índia), Mecad (Espanha), Ars Eletronica FutureLab (Áustria), Daniel Langlois Foundation (Canadá). Também o MIT (EUA) iria participar, mas em função do atentado de 11 de setembro, não participou. Na oportunidade, duas obras foram produzidas no Itaúlab, Avenida Paulista – 1919, uma produção deste Lab e Descendo a Escada, um projeto de Regina Silveira e da equipe do Itaúlab.

Sem dúvida não haveria melhor modo de começar um evento deste porte, se não, pautado nos principais laboratórios de arte-ciência-tecnologia e mídias digitais do mundo, mostrando o que estava sendo produzido em termos de arte digital, em diferentes países e culturas. Conforme Marcos Cuzziol faz questão de frisar, em entrevista à autora, o nome do evento é uma tentativa de humanizar a tecnologia, “a emoção sempre veio antes do Art.ficial, sempre” (In: GASPARETTO, 2014). Portanto, é assim, com o pé direito, que se inicia este evento.

Em 2004, a temática da Emoção Art.ficial é “divergências tecnológicas” e tem um foco mais específico nas questões que emergem da produção brasileira, mesmo expondo

---

21 Conforme dados publicados pelo Estadão. “Emoção Art.ficial” expõe arte e tecnologia digital. Publicado em 09 de agosto de 2002. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/arquivo/arteelazer/2002/not20020809p7504.htm> - Acesso em 09/03/2014

nomes internacionais de 17 países. Participam da mostra os brasileiros: Cícero Inácio da Silva, Diana Domingues – Grupo Artecno UCS, Eduardo Kac, Giselle Beiguelman, José Wagner Garcia, Kátia Maciel, Lucas Bambozzi, Mauricio Dias, Maria Luiza Fragoso, Paulo Bruscky, Rejane Cantoni e Daniela Kutschat, Simone Michelin, Suzete Venturelli e Mario Maciel, e Tania Fraga. A mostra, nesse ano, tem a curadoria de Arlindo Machado e Gilberto Prado e como consultor Jeffrey Shaw. Esta segunda edição sela o compromisso do Itaú Cultural com a arte e tecnologia, apresentando pesquisas sérias, de nomes que são referência para tratar dessas questões. A temática das mesas que compunham o simpósio enfatiza a preocupação em torno dos seguintes temas: “Atitude de transgressão”, “Politização”, “Divergências e insubordinações”, “Terrorismo”, bem como “Inclusão Digital, Software Livre, Códigos Abertos”, voltando-se a questões de acesso e políticas sociais, entre outros temas abordados na ocasião.

A Emoção Art.ficial tem alguns diferenciais: o primeiro é o fato de poder trazer artistas e teóricos de fora do país oportunizando trocas; o segundo, e talvez mais importante dos diferenciais, é o fato de fomentar efetivamente a produção nacional; o terceiro é dispor de uma infraestrutura adequada para receber este tipo de mostra e especialmente ser, desde o início, pensada por uma equipe especializada em arte e tecnologia que, a cada ano, adquiria mais experiência neste tipo de mostra. O fato de o Itaú Cultural montar o Itaúlab, um espaço para a reflexão em arte digital, é um fator de destaque o qual permite a articulação de grandes projetos, devido à base teórica e à rede de contatos que se estabelece neste espaço de pesquisa.

Outro diferencial está na curadoria que passa a seguir os modelos da própria produção, como as equipes interdisciplinares. A “curadoria” da mostra era realizada pela equipe do Itaúlab e conforme Marcos Cuzziol, em entrevista

à autora, a partir da 3ª edição da mostra o termo “curadoria” foi abolido, em função de que uma equipe de profissionais de várias áreas interferia no processo de escolha das obras que iriam compor a mostra. Mesmo assim, tais profissionais trabalhavam no viés de alguns conceitos, como “cibernética”, que foi o mote de três edições.

A trilogia da cibernética inicia em 2006, com o subtítulo *Interface Cibernética*, segue em 2008 com *Emergência* e encerra em 2010 com *Autonomia Cibernética*. *Cibernética*, como apresenta o catálogo da última edição da trilogia, é a “(...) disciplina que estuda as diversas possibilidades de interação entre sistemas – que podem ser tanto máquinas quanto seres vivos” (*Catálogo Emoção Art.ficial 5.0*, 2010, p. 09). E, conforme Guilherme Kujawski: “O motivo conceitual da trilogia reside na tese de que há algo que excede a simples interatividade nas obras de arte cibernética” (*Catálogo Emoção Art.ficial 5.0*, 2010, p. 22).

A 3ª edição, em 2006, trouxe Edmond Couchot, que abriu o simpósio, além de nomes como Otto Rössler, Jasia Reichardt e Paul Pangaro. O simpósio abriu espaço para as brasileiras: Diana Domingues, Rejane Cantoni e Daniela Kutschat. Entre os artistas internacionais que expuseram na mostra estavam: Edmond Couchot & Michel Bret, Bill Seaman, Paul Prudence, Robert Davis e Usman Haque, Daniel Rozin, David Rokeby, Marie-Hélène Tramus e Michel Bret, Camille Utterback, Marius Watz, Golan Levin e Zachary Lieberman, Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, Jon McCormack e France Cadet.

Em 2008, a *Emoção Art.ficial* faz referência ao livro de Steven Johnson *Emergência – A dinâmica de Rede em Formigas, Cérebros, Cidades e Softwares* (2003). Nesta oportunidade o evento reflete sobre autoria e criação. Conforme a apresentação do catálogo a 4ª edição da bienal, diz que ela



“(…) foi inspirada numa reflexão sobre o conceito científico de emergência no campo da arte cibernética. Todos os trabalhos selecionados comportam elementos reais ou virtuais que, ao interagirem entre si, originam eventos complexos e não previstos pelo artista.” (Catálogo Emoção Art.ficial 4.0, 2009, p. 06).

Neste ano, a mostra traz 16 obras e, entre os brasileiros que expuseram nesta oportunidade, estavam Lucas Bambozzi, Sandro Canavezzi de Abreu, Raquel Kogan e Vivian Caccuri, com obras vencedoras no Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética em 2007. *Ultra-nature* (2008), de Miguel Chevalier (México), foi exposta na estação de metrô Paraíso. Criatividade, caos, estética e cibernética foram os conceitos trabalhados em conexão com o tema geral do evento “emergência” durante o Simpósio.

A *Autonomia Cibernética*, de 2010, por sua vez, aborda a imprevisibilidade, por meio de obras de onze artistas, dentre os quais quatro são brasileiros. Entre eles: Lali Krotoszynski, Tania Fraga, o Grupo Poéticas Digitais e a equipe interdisciplinar SCIArts. No texto de apresentação do Catálogo *Emoção Art.ficial 5.0*, 2010, percebe-se a consistência que adquiria o evento:

Oito anos depois, *Emoção Art.ficial* já pode ser considerada uma das principais mostras do gênero – e uma das grandes responsáveis por divulgá-lo –, sendo referência no Brasil e no exterior (Catálogo *Emoção Art.ficial 5.0*, 2010, p. 09).

Conforme Marcos Cuzziol, nesta mesma publicação, a autonomia cibernética vai além da interface cibernética e da emergência, pois esta autonomia significa “(…) a capacidade de um sistema cibernético evoluir comportamentos por meio da

geração de novas regras (do grego ‘autonomia’: a capacidade de fazer suas próprias leis)” (CUZZIOL, In: Catálogo Emoção Art.ficial 5.0, 2010, p. 17). E segundo Kujawski:

A autonomia tratada no contexto das artes tecnológicas, portanto, é uma autonomia cibernética representada por agentes com aptidões autopoéticas, mas sem as características do que se espera da automação mecânica. Ela não está relacionada com a autonomia da arte (arte pela arte) nem muito menos com os movimentos políticos autonomistas. É possível realizar uma associação distante com a noção do pós-humanismo, a noção de o Self libertar-se do apego ao seu corpo natural, sem desprezar o corpo humano propriamente dito, ou ao menos as dimensões que o definem ‘transcendente’ no ser humano (sexualidade, ética, etc.) (KUJAWSKI, in: Catálogo Emoção Art.ficial 5.0, 2010, p. 25)

Tanto ele quanto Cuzziol baseiam-se na obra Eden (2000), de Jon McCrmack, para pensar que

(...) O comportamento de cada agente evolui com o tempo, de forma independente e autônoma, potencializando as regras iniciais ditadas pelo autor a ponto de os agentes promoverem eventos e comportamentos totalmente imprevistos” (Kujawiski In: Catálogo Emoção Art.Ficial 5.0, p. 22).

Ao visitar esta edição da bienal, a sensação era a de que se estava participando de uma mostra diferenciada, pois não havia uma profusão de obras, como acontece, por exemplo, no FILE, mas poucas obras, apenas 11 dispostas no espaço expositivo e obras realmente complexas. Na oportunidade

estavam expostas obras como *Bions*, de Adam Brown e Andrew H. Fagg (2006), que como já se demonstrou em outra oportunidade<sup>22</sup>, propõe a comunicação entre máquinas e seres humanos, revelando as relações de complexidade deste ecossistema híbrido. Para interagir com a obra não era preciso tocar em nada, apenas estar presente naquele ambiente expositivo e esperar o processo de socialização dos agentes artificiais representados por mil robózinhas com luzes piscantes azuis que agiam autonomamente nesse processo.

Em outro momento<sup>23</sup> também se abordou a obra *Ballet Digitalique*, de Lali Krotoszynski (2010), na qual o interator tinha o corpo escaneado no primeiro andar do espaço expositivo do Itaú Cultural e ao descer as escadas, deparava-se com sua silhueta dançando com a silhueta de outras pessoas que também se propuseram a participar da obra, formando um ballet de vários tempos, coordenado pelo software. Entre os artistas brasileiros, além de Lali, participaram o Grupo SCIArts, com a obra *Meta Campo* (2010), o Grupo Poéticas Digitais, com a obra *Amoreiras* (2010), e Tania Fraga com a obra *Caracolmobile* (2010).

Neste contexto, uma estratégia bastante interessante, em termos de mediação, que se pode acompanhar nesta bienal eram as orientações disponíveis em cada obra no espaço expositivo do Itaú Cultural, onde além dos mediadores, as informações eram disponibilizadas por pequenas telas de widescreen que explicavam brevemente o funcionamento das obras e os artistas responsáveis, o que dialoga muito bem com uma exposição de arte digital. Estes pequenos detalhes e cuidados expositivos eram fruto do aprimoramento da equipe do Itaúlab em questões expositivas de arte e tecnologia.

---

22 GASPARETTO, Débora Aita. *Corpos conectados: experiências e percepções transformadas*. *Artefactum* (Rio de Janeiro), v. 1, p. 01-12, 2014.

23 GASPARETTO, Débora Aita. *O encontro dos tempos em Ballet Digitalique*. *Expressão* (Santa Maria), v. 02, p. 67-72, 2011.

O conceito da 6ª edição e última Emoção Art.ficial se articula sob os “espaços de convivência”, o que já remete ao passo à frente que o instituto Itaú propõe, pensando as relações futuras desta produção com a arte que circula pelo sistema da arte contemporânea. Nesta exposição, não apenas obras complexas, interativas e com tecnologia de ponta foram expostas, mas também vídeo e cinema. Conforme texto de apresentação demonstra:

A exposição não pretende arbitrar inter-relações nem estabelecer um acordo provisional entre a ‘new media art’ e a mainstream contemporary art” (para usar as expressões de Edward Shanken, teórico norte-americano empenhado nessa discussão), mesmo porque conexões já estão sendo estabelecidas à revelia de teóricos, críticos e curadores. Na verdade, falar de um ‘rapprochement’ diplomático entre os dois sistemas de arte é desnecessário e talvez até impertinente, já que ambos nunca estiveram tecnicamente separados. (...) A sexta edição do Emoção Art.ficial revela apenas uma tênue demarcação de territórios, sem pretender remarcar, demarcar ou mesmo ‘desterritorializar’ esse ou aquele universo. Tem, apesar disso, um espírito conciliador e ecumênico. E poético. Mas antes de tudo, contemporâneo. (Catálogo Emoção Art.ficial 6.0, 2012, p. 19)

Em 2012, o Simpósio foi pensado por Fernando Oliva e contou com nomes pouco recorrentes no universo da arte digital, como: Laymert Garcia dos Santos, Lisette Lagnado, Arto Lindsay, além de Mario Ramiro, Rod Dickinson, Roberto Winter, Axel Stockburger. Na exposição, apenas 10 obras, entre os artistas brasileiros: Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti, Silvia Laurentiz e Martha Gabriel, Gisele Beiguelman, além

de Fernando Velázquez que mora no Brasil, mas é Uruguaio. Já entre os estrangeiros: Jim Campbell (EUA), Federico Díaz (Argentina/República Tcheca), The Interactive Institute (Suécia), Ken Rinaldo (EUA), George Legrady (Hungria/EUA/Canadá), Scott Draves e Electric Sheep (EUA) e Richard Brown (Inglaterra).

O evento, que inicia trazendo produções de diferentes partes do mundo, que oferece discussões com cunho político, enfatiza a diversidade e inclui artistas e obras de países da periferia no cenário internacional de discussões, que, em determinadas oportunidades, prioriza a produção brasileira e em outras traz o que há de ponta no cenário internacional tanto conceitualmente quanto nas mostras, fomentando e sugestionando questões para a produção brasileira, encerra suas atividades de modo menos provocativo.

Compreende-se essa estratégia do Itaú, que é uma instituição pioneira no Brasil em arte e tecnologia, que construiu, conforme menciona Marcos Cuzziol, em entrevista à autora, um know-how em arte e tecnologia e agora está pronto para dar um passo além e finalmente integrá-la à arte contemporânea no país. Entende-se que essa iniciativa é muito importante e genuína, no entanto ela destoa do que se observa no cenário internacional, onde a arte digital se fortalece.

Embora essa estratégia seja coerente, acredita-se que este não é o momento adequado de redirecionar as discussões para um cenário mais amplo, isto porque, neste momento, a produção ainda não é adotada pelos demais espaços expositivos da arte contemporânea, nem mesmo pelas demais instituições culturais privadas, salvo raras exceções, como o Oi Futuro. Menos ainda pelos agentes que movimentam o circuito mainstream da arte contemporânea. E ainda não existem políticas públicas adequadas, mas talvez essa iniciativa do Itaú Cultural force uma participação mais

efetiva do poder público.

Como menciona Guilherme Kujawski, em sua entrevista à autora, é preciso que se pense e realmente se faça uma aproximação entre os dois mundos de forma natural, respeitando as especificidades da produção, não no sentido de valorizá-las, mas de compreender suas questões próprias voltadas à preservação, suas implicações tecnológicas e expositivas. É preciso que estes debates sigam com pessoas de ambas as áreas para que a arte digital conquiste efetivamente seu lugar tanto nas exposições quanto no mercado ou nas coleções de museus.

No entanto, é importante que não se perca o caminho sólido que estava sendo construído aqui no Brasil. Para isso as discussões e produções específicas precisam continuar, além de ser necessário que se abram outros espaços expositivos para estes diálogos e, sobretudo para a produção. Assim, se por um lado esta iniciativa do Itaú Cultural de encerrar a bienal Emoção Art.ficial e o Programa Rumos específico à arte e tecnologia fortalece os artistas digitais brasileiros e mostra que o encontro entre todas estas vertentes contemporâneas é possível, por outro encerra um fomento à produção e um debate específico, mas ainda necessário, pois no Brasil, como já foi dito, não existe outro lugar esta produção, em termos de instituição, fora das universidades e dos festivais.

## MOSTRA 3M DE ARTE DIGITAL

No princípio, a Mostra 3M de Arte Digital esteve focada em um conceito mais amplo do termo arte digital, o que no contexto desta pesquisa entende-se como arte e tecnologia, ao expor principalmente obras impressas, fotografias digitais, ilustrações digitais, vídeos e animações. Mas, dependendo do curador, outras linguagens são absorvidas com escolhas muito mais voltadas à interatividade. Nesta mostra, a empresa 3M posiciona-se como uma das mais inovadoras empresas do mundo que aposta na arte e tecnologia. “A 3M patrocina a arte digital em sintonia com seu espírito de inovação, abrindo o diálogo para uma nova proposta artística”<sup>1</sup>. Observa-se aí uma estratégia comunicacional na busca pela legitimação da empresa perante seus públicos de interesse, por meio dos valores de inovação e criatividade, associados a eventos de arte digital. Desde a primeira edição, a mostra é organizada pela Elo3 Integração Empresarial<sup>2</sup>.

A 1ª Mostra 3M de Arte Digital<sup>3</sup> (2010) acontece no Centro Histórico Mackenzie e tem a curadoria de Allan Szacher, editor da Revista Zupi<sup>4</sup>. Provavelmente resulte daí o interesse enfático nas ilustrações digitais e animações. Inicialmente o evento vem com a intenção de discutir a relação entre real e virtual, levantando a questão “hoje, podemos dissociar o real do virtual?” Entre os artistas participantes: Animatório, Dimitre Lima, Eduardo Recife, FdeFlavio, Índio San, Nelson Balaban, Nitroglicerina, Raul Teodoro, Molly Crabapple e Dan Goldman. A mostra também contempla novos talentos (Felipe Suzuki, Ohzemesmo e Lucas Freitas Lobo), além

---

1 Frase da 3M para o catálogo de apresentação da 1ª Mostra 3M de Arte Digital

2 <http://www.elo3.com.br/portal/>

3 <http://www.mostradeartedigital.com.br/2010/>

4 <http://www.zupi.com.br/>

de palestras e, conforme informações disponíveis no site da Elo3, contou com mais de 20 mil visitantes nesta edição.

A sua 2ª edição acontece em 2011, na Galeria Marta Traba de Arte Latino-Americana, Fundação Memorial da América Latina<sup>5</sup>, sob a curadoria de Julius Wiedemann, editor da Taschen. Nesta oportunidade os artistas estão muito mais vinculados à interatividade e são nomes recorrentes do circuito da arte digital, como: Mark Napier, Cris Sugrue, André Wakko, Rafael Rozendaal, Aaron Koblin, Jonathan Harris, 2 ROQS, Márcio Ambrósio, Paulo Barcelos, IQLAB e Jacqueline Steck. Os novos talentos selecionados pelo júri são Manifesto 21 e PirarucuDuo. A mostra também conta com obras virtuais para interação e com palestras.

A 3ª e a 4ª edições da Mostra 3M acontecem no Instituto Tomie Ohtake<sup>6</sup>, em São Paulo. Giselle Beiguelman é a curadora da III Mostra, que tem como conceito curatorial “Tecnofagias”, propondo: “o encontro entre a ciência de ponta e a ciência de garagem”<sup>7</sup>. Em 2012, são 15 artistas/grupo participantes: Arthur Omar, Cássio Vasconcellos, Cia de Foto, Dirceu Maués, Gambiologia, Gilbertto Prado e Poéticas Digitais, Gisela Motta e Leandro Lima, Jane de Almeida, Jarbas Jácome, Lea Van Steen, Lucas Bambozzi, Martha Gabriel, Rafael Marchetti, Raquel Kogan, Rejane Cantoni e Leo Crescenti, além de Giselle Beiguelman. Entre as atrações há exposição, oficinas de Gambiologia e de Construção de câmeras artesanais. O público é crescente nesta edição, superando 50 mil visitantes em 2012.

Já a 4ª edição do evento, com tema “Ficções Radicais” teve como curadora Gisela Domschke. Esta edição traz uma pergunta bastante pertinente ao contexto desta pesquisa:

---

5 <http://www.memorial.org.br/>

6 <http://www.institutotomieohtake.org.br/>

7 Disponível em <http://www.mostradeartedigital.com.br/2012/mostra.html> - Acesso em 24/02/2014



“Qual o papel da arte digital em cenários futuros da arte contemporânea?”. Tal pergunta relaciona-se a um debate que tomou proporções extravagantes em setembro de 2012, quando Claire Bishop publica o artigo *Digital Divide: Clair Bishop on Contemporary and New Media*<sup>8</sup> na edição de aniversário de 50 anos da ArtForum. A mostra também pautou-se no redirecionamento de algumas políticas públicas e privadas, algumas das quais se acompanhou no capítulo anterior.

Uma das contribuições mais importantes desta mostra é trazer o que pensam a respeito deste assunto os seguintes profissionais: Adriano Casanova, Agnaldo Farias, Claudio Bueno, Christine Mello, Denise Agassi, Edu Brandão, Felipe Chaimovich, Fernando Velázquez, Gisela Domschke, Giselle Beiguelman, Guilherme Kujawski, Lea e Raquel Kogan, Lourival Cuquinha, Lucas Bambozzi, Juliana Monachesi, Marcelo Bressanin, Mario Ramiro, Paula Alzugaray, Paulo Miyada, Rejane Cantoni e Leo Crescente, Ricardo Ohtake e Solange Farkas.

Os depoimentos<sup>9</sup> desses artistas, curadores, críticos e profissionais, tanto do mainstream da arte contemporânea quanto do circuito da arte digital, são algumas vezes contraditórios, sobretudo ao perceber de que lado eles se posicionam, o que é interessante, pois, para quem já tem experiência em arte digital e conhece suas especificidades, é mais perceptível as distâncias que ainda existem. Para os agentes consagrados no campo da arte contemporânea estas separações parecem não existir, e ainda, para alguns artistas é nítida a tentativa de serem incorporados pelo sistema da arte contemporânea. Exatamente por isso tais opiniões oferecem uma importante contribuição para pensar a arte

---

8 Claire Bishop, “Digital Divide. Claire Bishop on Contemporary Art and NewMedia”, in Artforum, September 2012, disponível em: <http://artforum.com/inprint/issue=201207&id=31944&pagenum=0> - Acesso em 24/02/2014

9 Disponíveis em <https://vimeo.com/mostra3m> - Acesso em 24/02/2014

digital hoje em relação ao sistema da arte contemporânea.

Longe de determinar quem está certo ou quem está errado<sup>10</sup>, pode-se contrapor, por exemplo, a posição de Guilherme Kujawski<sup>11</sup>, que atuou no Itaú Cultural na área de arte e tecnologia, ao apontar que a divisão entre arte digital e arte contemporânea “é nítida”. Ele observa que na década de 1990 houve um “gueto” dos artistas que trabalhavam com arte e tecnologia e que eram “autoconfiantes destas expressões”, mas conforme ele também percebe, atualmente há um desmantelamento de laboratórios, eventos e programas especializados, rumo a uma aproximação entre arte contemporânea e arte digital embora as cisões ainda existam. Ainda, segundo Guilherme, há uma desconfiança e uma falta de entendimento do mundo da arte contemporânea em relação à arte digital; mesmo assim, ele sugere que talvez esteja na arte digital uma solução para a crise da arte contemporânea.

Já Solange Farkas<sup>12</sup>, curadora e diretora da Associação Cultural Videobrasil, por exemplo, evidencia um passo importante para a aproximação entre os dois mundos, abolindo as categorias. Conforme ela: “pensando nestas relações de arte digital e arte contemporânea, eu não vejo dois campos desconexos, para mim é uma questão só”. Assim ela compara a situação da arte digital com o vídeo, dizendo que em um primeiro momento é preciso criar um ambiente específico, um “gueto” para que as especificidades possam se desenvolver, mas o próximo passo é a inserção em outros circuitos.

Agnaldo Farias<sup>13</sup>, já consagrado no mainstream da arte

---

10 Outras análises sobre estes depoimentos serão aprofundadas na tese de doutorado da autora. Sobre estas relações entre arte digital e sistema da arte contemporânea leia também as entrevistas disponíveis em *Arte-Ciência-Tecnologia: o sistema da arte em perspectiva*, publicação disponível on-line no espaço virtual deste livro.

11 <http://vimeo.com/74156620>

12 <http://vimeo.com/74112044>

13 <http://vimeo.com/7417013>

contemporânea, apela para a quebra de barreiras e dissolução de limites que a arte contemporânea sugestiona. O seu depoimento inicialmente denota uma incidência da tecnologia digital no trabalho dos artistas de arte contemporânea, em um entendimento desta tecnologia como ferramenta, mas na sequência ele diz que existem questões pulsantes em telepresença e interfaces, por exemplo. Para ele não há por que dizer isto é arte ou isto é arte tecnológica.

Ao visitar a 4ª edição da Mostra 3M de Arte Digital, a impressão era a de que se estava visitando uma mostra de arte contemporânea que também abrangia arte digital, pois eram poucas as obras interativas, a maioria delas eram fotografias, objetos, obras sonoras e vídeos. Nessa oportunidade eram 21 artistas, mesclando os trabalhos de alguns dos primeiros a trabalhar com a arte e tecnologia, como Mario Ramiro e Paulo Bruscky, com os de alguns dos mais requisitados artistas do circuito da arte digital, entre eles, Fernando Velázquez e James Bridle. Além de artistas premiados internacionalmente como o holandês Matthijs Munnik que apresentou nesta oportunidade a obra *Citadels: Lightscape VII*, (2013), uma experiência que resgata alguns princípios da arte digital, como a imersão e o estudo interdisciplinar vinculado nesta obra à neurociência.

## ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA [#ART ]

Em 1989, no Auditório Dois Candangos da Universidade de Brasília, acontece o I Encontro de Arte e Tecnologia, sob chancela desta instituição. Juntamente com esse encontro, a primeira exposição de obras, que a partir de então passou a integrar todas as edições do evento. Na oportunidade, participaram do encontro nomes como Arlindo Machado e Mario Ramiro. Este é o embrião do que se consolida nos anos seguintes como o principal evento brasileiro, no âmbito

acadêmico, tanto em termos de exposição quanto de discussão em arte e tecnologia. Venturelli (2004) conta como inicia o #ART:

Em 1999, dez anos após o I Encontro de Arte e Tecnologia da UNB, coordenado por Agnes Daldegan e Suzete Venturelli, foi realizado o I Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: imaginário, real e virtual, coordenado por Elyeser Szturm e Suzete Venturelli, e o II Encontro Internacional de Arte e Tecnologia na Cultura Contemporânea, coordenado por Bia Medeiros, em 2001, no âmbito do mestrado em arte. (VENTURELLI, 2004, p. 72)

Ainda conforme ela, o objetivo geral do #.ART é:

(...) promover, divulgar e comparar as pesquisas artísticas, envolvendo a ciência e a tecnologia, realizadas nos principais centros de pesquisa do país e do exterior inseridas nos meios de comunicação, galerias e museus para contribuir com a reflexão, com a formulação de teorias e com a história da arte atual (VENTURELLI, 2013, p. 06).

Em 2003, entre o CCBB-Brasília (Centro Cultural Banco do Brasil) e a UNB, acontece o III Encontro Internacional Arte e Tecnologia: Mídias interativas, sua história, teoria, crítica e curadoria, juntamente com o XII Encontro Nacional da ANPAP: O tempo na/da arte. Na coordenação geral dos eventos, Maria Beatriz de Medeiros.

O IV Encontro Internacional de Arte & Tecnologia aconteceu em 2004 juntamente com a exposição Maior ou Igual a 4D (>=4D) de arte computacional interativa, no CCBB-Brasília. Tania Fraga faz o projeto geral da mostra e

divide a curadoria com Wagner Barja, exibindo o trabalho<sup>14</sup> de 12 artistas-pesquisadores brasileiros e um grupo sul americano (sob a coordenação de Margarida Schultz). É nesta exposição que emerge o conceito de metainstalação<sup>15</sup>, proposto por Tania Fraga, relacionado tanto à expografia quanto à montagem. Na ocasião, a RNP (Rede Nacional de Ensino e Pesquisa) transmitiu ao vivo o evento via internet. A mostra comemorava os 10 anos do Programa de Pós-Graduação em Arte do Instituto de Artes da UNB. Maria Luiza Fragoso, coordenadora da 4ª edição do encontro, organiza duas publicações sobre o evento, uma com os depoimentos dos artistas e outra com os textos das palestras. Conforme Maria Luiza Fragoso (2005), esta exposição foi a primeira de arte computacional interativa no Brasil.

Em 2005, no contexto da UNB e do Departamento de Artes Visuais, foi realizada a exposição Humano-Pós-Humano<sup>16</sup>, com curadoria de Suzete Venturelli, no espaço do CCB-Brasília. A mostra contou com 25 trabalhos de artistas que, de algum modo, mantinham vínculos com a UNB. No mesmo ano, em setembro, acontece o V Encontro de Arte e Tecnologia (EAT)<sup>17</sup>, juntamente com o I Encontro Brasiliense da ANPAP e com o II COMA (Coletivo do Mestrado em Arte). Os eventos acontecem na sede do STJ (Superior Tribunal de Justiça) e são organizados pela Profª Drª Maria Beatriz de Medeiros e Flavia Amadeu.

---

14 Entre os artistas participantes da mostra: Bia Medeiros, Chico Marinho, Daniela Kutschat e Rejane Cantoni, Diana Domingues, Gilberto Prado, Luisa Donati, Lygia Sabóia, Malu Fragoso, Margarita Schultz, Silvio Zamboni, Suzete Venturelli e Tania Fraga.

15 FRAGA, Tania; FRAGOSO, Maria Luiza. Metainstalações: expografia e montagem de exposições em Arte Computacional. Anais #12. ART, Brasília, 2013. Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/taniaFraga.pdf> - Acesso em 11/03/2014.

16 Catálogo disponível em: [http://www.suzeteventurelli.ida.unb.br/attachments/049\\_catalogoHPHpdf.pdf](http://www.suzeteventurelli.ida.unb.br/attachments/049_catalogoHPHpdf.pdf) - Acesso em 11/03/2014

17 Informações sobre o evento em: [http://www.geocities.ws/coma\\_arte/2005/cronograma.html](http://www.geocities.ws/coma_arte/2005/cronograma.html) f - Acesso em 30/03/2014

Importantes nomes nacionais e internacionais já participaram do #ART, como lembra Suzete Venturelli (2013). Entre os brasileiros: Gilbertto Prado, Lucia Santaella, André Parente, Priscila Arantes, Sandra Rey, Tania Fraga, Cleomar Rocha, Milton Sogabe, Lúcia Leão, Monica Tavares, Maria Beatriz de Medeiros, Yara Guasque; e entre os nomes internacionais, evidencia-se Roy Ascott, Edmond Couchot, Oliver Grau. Evidentemente que não é possível citar todos os nomes, pois este evento traz um número expressivo de participantes a cada edição.

O #6.ART<sup>18</sup>, em 2007, que acontece no Espaço Cultural Renato Russo, 508 Sul, reflete sobre “interseções entre arte e pesquisas tecno-científicas”, tendo na sua organização Suzete Venturelli e Maria de Fátima Borges Burgos. Nesta edição, o evento congrega representantes da ANPAP (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas), em um GT regional, coordenado por Silvio Zamboni. A exposição que acompanha o #6.ART foi denominada Arte Computacional e Pesquisa, com curadoria de Suzete Venturelli. Entre os artistas participantes: Ana Lemos, André Felipe Ramalho Maciel, Amélia Pessoa de Carvalho, Bia Medeiros e Corpos Informáticos, Carlos Praude, Carlos Tamszoli, Camila Hamdan, Christus Nóbrega, Cleomar Rocha, Elyeser Szturm, Etienne Delacroix, Eufrazio Prates, Farid Abdelnour, Geovany Borges, Gilbertto Prado e Grupo Poéticas Digitais, Iain Mott, João Marcos Leal Costa, Johnny Souza, Maria Luiza Fragoso, Mario Maciel, Saulo Guerra, Selma Oliveira, Silvia Laurentiz, Silvio Zamboni, Soraia Silva, Suzete Venturelli, Tania Fraga, Wagner Barja e Zou MI. A exposição aborda três distintas relações com as imagens computacionais: obras que utilizavam o computador como gerador de imagens não interativas, obras interativas veiculadas na rede e instalações interativas.

---

<sup>18</sup> Os resumos das comunicações apresentadas nesta edição estão disponíveis em: <http://arte.unb.br/6art/resumos.html> - Acesso em 10/03/2014

Em 2008 acontece o #7.ART: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte, cujas mesas temáticas incluíam questões comuns ao universo da arte digital como: Interatividade e sistemas; Interator – interatividade; Paradigmas estéticos da arte computacional; Bioart; Cibercultura e ciberativismo; Dispositivos não convencionais de interação; Arte, educação e tecnologia; Espaço urbano, arte e mídias locativas; Poéticas digitais; Interação: Cinema e TV digital. Neste encontro também acontece uma mesa da ANPAP, coordenada por Silvio Zamboni. O #7.ART incorpora, como nos demais anos, a exposição no Museu Nacional da República, denominada, neste ano, EmMeio. Nesta oportunidade acontecem também projeções e performances no espaço externo do museu.

Para comemorar os 20 anos de arte e tecnologia na UNB, o #8.ART (2009), oferece 16 mesas temáticas em torno da temática: arte, tecnologia e territórios ou a metamorfose das identidades. Na ocasião, o encontro conta com o apoio de parceiros internacionais: programa de cooperação da União Européia - “Europe-pays tiers: le Brésil” e Leonardo Education Fórum (LEF). A mostra que o acompanha ocorre em dois momentos, na Galeria Espaço Piloto da UNB e no Museu Nacional da República. Instinto Computacional é o nome da exposição que acontece no Museu Nacional da República e conta com 31 obras/projetos/trabalhos que envolviam 88 artistas/grupos. Além destas, 07 performances integram o evento na mostra Performance e/ou Concerto #8.ART, tomando espaços expositivos como a Galeria Espaço Piloto e Praça Chico Mendes, no caso da intervenção do Dj Leo Kju Tribal Eletrônico.

Em 2010, ocorre o #9.ART: sistemas complexos artificiais, naturais e mistos. Entre os convidados internacionais estão: Derrick de Kerckhove (Canadá), François Soulages (França), Iain Mott (Austrália/Brasil), Benoit Espinola

(França). Esse evento, que abre chamada para comunicações e também convida palestrantes, tem 8 mesas temáticas e cerca de 100 comunicações. Nesta edição tem coordenação geral de Suzete Venturelli e é pensado com a seguinte estrutura: uma palestra internacional + mesas de apresentação de trabalho de pesquisadores de graduação e pós-graduação + mesa de apresentação de trabalhos com artistas e pesquisadores brasileiros com trajetória consolidada, sejam eles professores, sejam profissionais inseridos no sistema das artes.

A exposição *EmMeio#2* que acontece no Museu Nacional da República e é coordenada por Tania Fraga e Maria Luiza Fragoso, alcança um expressivo número de visitantes que chega a mais de 5 mil pessoas<sup>19</sup>, integrando a agenda cultural da cidade. Uma publicação impressa de 456 páginas organizada por Suzete Venturelli reúne todos os textos apresentados no evento e traz um CD com os registros da exposição, completando um ciclo de exposições e debates bem sucedido.

Na sequência, o #10.ART acontece em 2011, no Museu Nacional da República e no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília, tem como temática: *Arte e Tecnologia//MODUS OPERANDI UNIVERSAL* e traz a participação internacional de Oliver Grau (Áustria). Nesta edição, acontece a exposição coletiva *EmMeio#3.0*, que tem curadoria do trio: Tania Fraga, Maria Luiza Fragoso e Suzete Venturelli. Neste ano também foi organizada por Cleomar Rocha, Maria Beatriz de Medeiros e Suzete Venturelli uma publicação com os principais textos apresentados no evento. Estes registros contribuem para a escrita da história da arte digital no país.

Em 2012, o #11.ART traz como tema: *homo aestheticus na era digital*. O encontro é realizado pelas Universidades de

---

<sup>19</sup> Conforme dados disponíveis em VENTURELLI, Suzete (Org.). 9 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: sistemas mistos, artificiais e naturais. 1. ed. Brasília: PPGARTE-Universidade de Brasília, 2010.



Brasília e de Goiás e firma uma parceria com o Paço das Artes em São Paulo, levando também para aquele espaço as discussões que permeiam as temáticas envolvidas. No Subsolo do Paço das Artes, Brian Mackern (Uruguai) e Rafael Marchetti (Brasil), artistas participantes do #11.ART conversam com o público, mediados por Priscila Arantes. Voltando a Brasília, pela primeira vez, o #ART oferece oficinas aos participantes: Oficina FabLab com Benoit Espinola, Oficina Arduino e Arte Gustavo Soares e Oficina Animação com Ana beatriz Barroso, Lucas Marques e João Antônio Diniz. Quanto à exposição EmMeio #4.O<sup>20</sup> conta com 80 artistas/grupos, em 22 obras-projetos-trabalhos, sob a curadoria de Maria Luiza Fragoso, Tania Fraga e Suzete Venturelli.

O #12.ART, em 2013, tem coordenação de Suzete Venturelli e vice-coordenação de Cleomar Rocha. Na ocasião, prestou-se uma bela homenagem a Walter Zanini e à exposição pioneira no Brasil, curada por ele, intitulada como Prospectivas Poéticas (1974). O 12<sup>o</sup> Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: prospectiva poética trouxe nomes internacionais como Raul Niño Bernal (Colômbia), Haytham Nawar (Egito), Massimiliano Viel (Itália), Josep Cerdà (Espanha), Brian Mackern (Uruguai) e François Soulages (França). Integrou o evento a oficina Cabeça Bnaural: Cartografia dos Sentidos, ministrada por Josep Cerdá, com a colaboração de Lilian Amaral, além de apresentação virtual de posters.

Já a exposição EmMeio#5.O, que acontece no hall do Museu Nacional, tem curadoria de Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tania Fraga, além de expografia desta última. São expostas 31 obras-projetos-trabalhos e, entre os artistas participantes, estão: Agda Carvalho, Luisa Paraguai e Nilzeth Gusmão; aGNus VaLeNTE e Nardo Germano, o Laboratório de Pesquisa em Tecnopoéticas, Cognição e Educação da UFRGS

---

<sup>20</sup> Catálogo disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2012/05/catalogo11art.pdf> - Acesso em 10/03/2014

coordenado por Alberto Semeler; também Ana Beatriz Barroso, Anelise Witt, Bruno Vianna, Cíntia Mendonça, Clarissa Ribeiro, além do MediaLab\_UFG, coordenado por Cleomar Rocha; Danilo Barata, Darli Nuza, Douglas de Paula, Bruno Mendonça e Edgar Franco; Francisco de Paula Barretto e Carlos Eduardo Batista; “Mimo Steim”; Gabriel Zayat dos Anjos; Karla Brunet e Grupo Ecoarte; Laurita Salles, Aquiles Burlamaqui e Gabriel Gagliano; Marcos Rizolli; Grupo Arte, Design e Mídias Interativas da ECA-USP, coordenado por Mônica Tavares; Marília Bergamo; Marcio Motta; Nilvada Assunção, Camila Soato, Léo Tavares, Paulo Vega Jr. e Priscila Bosquê; Grupo de Pesquisa de Realidades coordenado por Sílvia Laurentiz; Tiago Barros Pontes e Silva; MidiaLab da UNB, coordenado por Suzete Venturelli; Grupo Poéticas Digitais; Sandra Rey; BSBLOrk; Sabrina Maia e Lasaro Camargos, Tania Fraga e Tina Velho. Pode-se observar a partir desse evento que muitos nomes se repetem tanto a cada edição, quanto em outros eventos citados.

Assim como nas demais exposições organizadas pelo #ART, as curadoras levam em consideração as especificidades das obras que envolvem som, captações de imagem e movimento, projeções, entre outros aspectos da mediação entre os dispositivos computacionais. O conceito de metainstalação significa “(...) criar diálogos espaço temporais entre as obras e, não um conjunto separado de instalações independentes” (FRAGA, FRAGOSO, 2013). É partindo dessas relações que se aplica tal conceito na organização dos espaços para cada artista participante da mostra. Também é fundamental apontar o enfoque curatorial que as exposições EmMeio objetivam até o presente momento:

(...) amalgamar os principais aspectos da pesquisa e produção em Arte Computacional no Brasil, com projetos tais como:

1 Obras usando o computador como

ferramentas e instrumentos para criar imagens de síntese, sons, imagens fotográficas e videográficas, interativas ou não;  
2 Obras concebidas para serem veiculadas pela Internet;  
3 Espaço aberto para participação e auto-organização usando software de videoconferência ou Skype;  
4 Shows e concertos de Música, performances e VJs que se utilizem da arte computacional como pano de fundo de seu trabalho.  
(FRAGA;FRAGOSO, 2013)

A partir das experiências neste evento, é possível visualizar a sua importância. Tudo isso em função do empenho pessoal de Suzete Venturelli e da equipe que trabalha para que ele aconteça, também é louvável o empenho dos artistas participantes, que, conforme muitos deles citam em entrevista à autora, levam seus próprios equipamentos para viabilizar a exposição e, ainda, outro aspecto que chama a atenção é que, mesmo sendo um evento acadêmico, o fato de ter como parceiro o Museu Nacional da República, legitima-o ainda mais em nível institucional, sem falar, é claro, que oportuniza, com sua produção, visitas e experiências por parte do público em geral.

Quanto ao modelo expositivo do #ART, por vezes, aparenta ser um pouco confuso, sobretudo para quem estiver acostumado com as exposições mais tradicionais de arte contemporânea. O espaço expositivo em determinados momentos se aproxima de um grande laboratório. E quanto ao fio condutor conceitual, quanto à problematização das questões curatoriais e quanto à mediação das obras junto ao público, observa-se que ainda apresenta desafios, conforme aponta a análise de Franciele Filipini dos Santos<sup>21</sup> apresentada no #12.

---

21 SANTOS, Franciele Filipini. Curadoria Versus Organização de Exposições na Cena Artística Contemporânea: a necessidade de reconhecer diferentes práticas .

ART.

O diferencial do #ART é que ele é produzido no âmbito acadêmico, com recursos escassos, ao contrário daqueles da bienal Emoção Art.ficial, por exemplo. Mas isso não diminui de modo algum a sua importância, pois consegue reunir os principais nomes da arte e tecnologia brasileira, expondo, muitas vezes, obras-projetos-trabalhos experimentais que, em determinados casos, nem foram concluídos e que, a partir da sua apresentação e da discussão que se faz em relação às obras apresentadas, surgem outras ideias, outras conexões. É neste espaço de troca constante que artistas, teóricos e pesquisadores problematizam a arte do seu tempo, demonstram os desafios e avançam as discussões sobre as oportunidades para quem trabalha com arte digital.

### SIMPÓSIO DE ARTE CONTEMPORÂNEA PPGART-LABART/UFSM

O Simpósio de Arte Contemporânea PPGART-LABART/ UFSM também é voltado ao contexto acadêmico, recebendo a cada edição em torno de 100 pessoas para as palestras e oferecendo exposições ao público em geral. É idealizado e coordenado pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Nara Cristina Santos, realizado pelo Labart e promovido pelo PPGART/UFSM. O evento acontece nas dependências do CAL/UFSM (Centro de Artes e Letras) e no MASM (Museu de Arte Contemporânea). É no Anfiteatro Caixa Preta que ocorrem as conferências e palestras e a exposição dos integrantes do LABART. Já na Sala Cláudio Carriconde acontece a exposição dos convidados, normalmente artistas brasileiros já reconhecidos no circuito da arte digital ou no sistema da arte contemporânea. E no MASM e Sala Iberê Camargo ocorre a exposição dos mestres do

PPGART de cada ano. O 1º Simpósio Arte Contemporânea acontece em julho de 2006, pensando na relação entre “História, Teoria e Crítica”. Nesta oportunidade é Nara Cristina Santos que fala sobre “Arte e tecnologia na contemporaneidade: questões emergentes a partir do ciberespaço” e o evento aborda a arte contemporânea de um modo mais geral. Entre os palestrantes: Maria Lúcia Bastos Kern, Neiva Fonseca Bohns, Tadeu Chiarelli, Sandra Ramalho, Ana Carvalho, Paulo Gomes, Rosangela Cherem, Blanca Brites, Altamir Moreira, Airtón Dutra Correa, Marilda de Oliveira e Vani Foletto.

A sua 2ª edição acontece em 2007 e trata da “presença do corpo”. Entre os palestrantes relacionados à arte digital: Diana Domingues, Milton Sogabe, Suzete Venturelli, Rosangela Leote, Sandra Rey e Nara Cristina Santos. Já o 3º Simpósio de Arte Contemporânea, em 2008, tem como tema “Processos Híbridos” e conta com pesquisadores e artistas voltados à arte contemporânea e a digital, entre os participantes: Diana Domingues, Milton Sogabe, Suzete Venturelli, Rosangela Leote, Yara Guasque e Sandra Rey.

Em 2009, por ocasião do 4º Simpósio de Arte Contemporânea: Curadoria e Crítica, estiveram em Santa Maria: Anna Barros, Maria Luiza Fragoso (participando online) e Franciele Filipini dos Santos. Nesta oportunidade, a Sala Cláudio Carricone, no CAL, recebe a exposição Territórios Expandidos, com obras de Sandra Rey, Suzete Venturelli e Yara Guasque. A curadoria é de Nara Cristina Santos. Outras duas exposições ocorreram na oportunidade, 3 x 3: Poéticas em Processo, com obras dos mestrandos do PPGART Fernando Codevilla, Kelly Wendt e Odete Calderan, a curadoria também é de mestrandos vinculados à teoria: Ana Méri Zavadil, Greice Antolini e Rejane Berger. E a outra exposição, que acontece em todas as edições, mostra a produção dos mestres formados pelo programa naquele ano. PPGART - Mestres 2009 exhibe obras de Denis Siminovich, Janaína Falcão e Nara Amelia

Mello no MASM, com curadoria de Nara Cristina Santos e Paulo Gomes.

No ano de 2010, o foco é estritamente arte digital. O 5º Simpósio de Arte Contemporânea tem como 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 ARTE-Poética-DIGITAL<sup>22</sup> na Sala Cláudio Carriconde, com curadoria de Nara Cristina Santos e obras/projetos/trabalhos envolvendo o sistema computacional. A exposição PPGART-Mestres 2010<sup>23</sup>, com a curadoria de Nara Cristina Santos, envolvia obras de arte contemporânea, em diversas linguagens: pintura, fotografia, vídeo, instalações, e registros de uma performance com a interação do público pelo ciberespaço. Entre os artistas: Claudia Loch, Claudia Schulz, Karine Gomes Perez, Luciana Alcântara, Michele Martines, Milene Tonello e Rogério Schraiber.

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<sup>24</sup> tem a curadoria de Débora Aita Gasparetto, Greice Antolini Silveira e Henrique Telles Neto, na época, mestrados na linha de

---

22 Saiba mais sobre esta mostra em: SANTOS, Nara Cristina. ARTE - POÉTICAS - DIGITAIS: UMA EXPERIÊNCIA CURATORIAL. Anais ANPAP, Rio de Janeiro, 2011. [http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/nara\\_cristina\\_santos.pdf](http://www.anpap.org.br/anais/2011/pdf/chtca/nara_cristina_santos.pdf) - Acesso em 10/03/2014.

23 Confira o texto publicado sobre a exposição no jornal local: <http://www.clicrbs.com.br/dsm/rs/impressa/4,1304,3060155,15621>

24 Confira o texto publicado sobre a exposição no jornal local: <http://www.clicrbs.com.br/dsm/rs/impressa/4,1304,3028167,15430>

pesquisa Arte e Tecnologia (PPGART). Esta exposição conta com obras/projetos/trabalhos de arte digital, além de vídeo digital e videoinstalação. Entre os artistas: Anelise Witt, Carlos Donaduzzi e Thomas Townsend, Kauê Gindri, Fernando Codevilla, Marianna Stumpp e Odete Calderan. No último dia do Simpósio aconteceu o 1º Fórum de Arte Digital RS que se propunha pensar as políticas públicas para a arte digital. Esta abordagem foi retomada em 2013.

Em 2011, a temática do Simpósio está voltada à fotografia: “fotografia analógica e digital”. Na 6ª edição o evento tem a presença de Sílvio Zamboni, Cláudia Leão, Raquel Fonseca, Sandra Rey, Ana Albani Carvalho, Alexandre Santos, Cezar Bartholomeu e Pedro Arcanjo. Na ocasião, foram realizadas quatro exposições na cidade<sup>25</sup>: Estética do Retrato: a Fotografia na Arte Contemporânea, com obras de Pedro Arcanjo, Raquel Fonseca e Paulo Kuhlmann, no MASM; PPGART-Mestres 2011, na Sala Iberê, com obras de Kelly Wendt, Fernando Codevilla e Odete Calderan; Le Monde... Interioridade e Realidade, uma individual da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup> Raquel Fonseca; e Contradições<sup>26</sup>, no Caixa Preta, uma mostra fotográfica com os artistas da graduação em artes visuais e do mestrado: Andrea Capssa, Anelise Witt, Camila Zappe, Carlos Donaduzzi, Giovanna Casimiro, Karine Perez, Luciana Swarovski e Marcos Souto. Na curadoria: Daniele Quiroga Neves, Débora Aita Gasparetto, Henrique Telles Neto e Manoela Freitas Vares. Como sempre uma oportunidade que o evento abre para o desenvolvimento prático dos alunos, desde a escolha das questões curatoriais até a montagem da mostra e textos curatoriais.

Em 2012, enquanto realiza o Pós-doutorado na

---

25 Confira o texto publicado no jornal local sobre o evento: <http://www.clicrbs.com.br/jornais/dsm/imgcapa/CD20110831.pdf>

26 Confira o texto publicado no jornal local sobre a mostra: <http://www.clicrbs.com.br/dsm/rs/impressa/4,1304,3472487,17878>

UFRJ, Nara Cristina Santos traça uma parceria com o laboratório NANO EBA/UFRJ. Assim, o 7º Simpósio é um projeto conjunto, realizado em Santa Maria e na UFRJ, com transmissão on-line. Este evento interinstitucional por videoconferência teve como tema “Interação e Participação”, com a participação de Guto Nóbrega, Milton Sogabe, Nara Cristina Santos, Angela Ancora da Luz, Malu Fragoso, Suzete Venturelli, Andrea Oliveira, Rosangela Leote, Ana Canti, Raquel Fonseca, Rebeca Stumm e Gisela Biancalana.

Neste evento foram realizadas quatro exposições, três delas em Santa Maria e uma no Rio de Janeiro. Em Santa Maria, a mostra ARTE - Participação e Interação tem curadoria de Nara Cristina Santos, Débora Aita Gasparetto, Manuela Vares e Paula Luersen. Esta exposição acontece no MASM (Sala Iberê Camargo) e mostra trabalhos de Anelise Witt, Carlos Donaduzzi, Luciana Swarovsky, Mirieli Costa e Simone Rosa cujas obras envolvem fotografia móvel, fotografia digital, videoarte e gamearte.

Também em Santa Maria, a exposição PPGART-Mestres 2012, com curadoria de Nara Cristina Santos e Raquel Fonseca apresenta a produção de Marianna Stumpp e Luciana Estivalet, na Sala Cláudio Carriconde. E a terceira exposição: Performance ‘Ora Bolas’, com obras de Elcio Rossini e curadoria de Andreia Oliveira acontece no MASM. No Rio de Janeiro, na EBA, a exposição Imagem Experimento mostra trabalhos de Barbara Castro, José Alejandro e Paola Barreto, com curadoria de Guto Nóbrega e Malu Fragoso.

Na sequência, em 2013, voltando a Santa Maria e à temática da arte digital, o 8º Simpósio de Arte Contemporânea versa sobre Arte-Ciência-Tecnologia. Entre os palestrantes: O SCIArts, com Milton Sogabe e Fernando Fogliano, Gilberto Prado, Val Sampaio, o MediaLab UNB, com Francisco Barretto, Guto Nóbrega, Yara Guasque, Tânia Fraga (participação on-line), Edgar Franco, Raquel Fonseca, Nara Cristina Santos e



Maria Rosa Chitolina. Integra o Simpósio, o 2º Fórum de Arte Digital RS, onde os representantes nacionais (Paulo Amoreira, representante Setorial da Arte Digital no MinC e André Bezerra, representante da FUNARTE) e regionais (Andreia Oliveira e Nara Cristina Santos) apresentam um panorama do que tem sido feito em termos de políticas públicas para a produção.

Na oportunidade, três exposições e uma performance compuseram o evento: *Arte-Ciência-Tecnologia: interações transdisciplinares*, com curadoria de Nara Cristina Santos e obras de Fernando Fogliano e Milton Sogabe, Gilberto Prado e o Grupo Poéticas Digitais, Marta Strambi, Suzete Venturelli e Francisco de Paula Barretto, Val Sampaio, Malu Fragoso, Guto Nóbrega, Yara Guasque e Tania Fraga. *Espaços inabitáveis*, com curadoria de Débora Aita Gasparetto e Manuela Vares, e obras de Andrea Capssa, Anelise Witt, Carlos Donaduzzi, Everson Nazari, Marcos Cichelero, Fernando Codevilla e Rafael Berlezi. A Exposição PPGART-Mestres 2013, que inclui a produção dos alunos do mestrado, com curadoria de Nara Cristina Santos, Raquel Fonseca e Andréia Oliveira. E Edgar Franco e o grupo Posthuman Tantra fazendo a performance *Ciberpajelança*, no Anfiteatro Caixa Preta.

Conforme Nara Cristina Santos<sup>27</sup>:

O Simpósio de Arte Contemporânea foi pensado como um evento contínuo, com uma temática diferenciada a cada ano, para abordar questões em torno das pesquisas em poéticas visuais e história, teoria e crítica da arte. Nesse sentido, o simpósio reúne especialistas na área, professores e estudantes vinculados a pós-graduação e a graduação no país. Os artistas investigam novas possibilidades criativas, extrapolam o campo da arte contemporânea, se aproximando de outras áreas de conhecimento, ao mesmo tempo em que os teóricos,

---

27 Em conversa com a autora, em 13 de maio de 2014.

historiadores e críticos e problematizam a arte atual, reafirmando a necessidade da pesquisa na área. Em 2014, chegamos a nona edição do evento, que tem contribuído efetivamente para a formação artística e cultural no contexto da região Sul do Brasil.

Ao participar da realização deste evento, desde 2010, pode-se perceber a dificuldade de montar um evento de arte digital, devido às demandas tecnológicas, à falta de espaços adequados, à logística e ao alto custo que grandes eventos envolvem. Por outro lado, observa-se a boa vontade dos entusiastas desta produção, adequando-se, fazendo o melhor com as oportunidades que se criaram, ou melhor, que eles mesmos articularam, e oferecendo um diálogo de qualidade ao público.

Carlos Donaduzzi é um dos artistas integrantes do LABART e vinculados ao PPGART/UFSM, que trabalha no evento desde 2009. Em conversa com a autora ele menciona a importância desse tipo de evento:

É gratificante notar, depois de cinco anos, que podemos trazer para Santa Maria, uma cidade do interior do Brasil, professores, pesquisadores e artistas que expõem aqui suas ideias e projetos da mesma maneira e intensidade como realizam nos grandes centros do país. Este é um dos aspectos mais importantes deste encontro, permitindo o acesso da população local a conteúdos que não são mais restritos às grandes capitais brasileiras.<sup>28</sup>

Por diversas vezes, pensou-se em ampliar o evento, mas as barreiras relacionadas aos poucos equipamentos disponíveis, à falta de segurança nos espaços públicos, à

---

<sup>28</sup> Depoimento escrito por Carlos Donaduzzi sobre o Simpósio de Arte Contemporânea em 13/03/2014.

falta de um lugar específico e especializado para atender as demandas tecnológicas, e a escassa mão de obra perante a logística que envolve um evento como um festival internacional de maior porte, ainda não permitiram este passo. No entanto, o 9º Simpósio de Arte Contemporânea, que está previsto para agosto de 2014, visa a iniciar diálogos mais voltados à produção em arte digital e seu estímulo, por meio de workshops e mostras específicas. A novidade deste ano será o FACTORS (Festival de Arte Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul), o primeiro festival de arte digital da cidade de Santa Maria e do Estado que vai acontecer em paralelo às discussões do simpósio.

### FAT (FESTIVAL DE ARTE E TECNOLOGIA)

O FAT<sup>29</sup> é promovido pela UFMS, a partir do esforço conjunto do Programa de Pós-Graduação Mestrado em Estudos de Linguagens (por meio do Grupo de Estética e Linguagem na Arte e no Design/CNPq) e das graduações em Artes Visuais (por meio do Laboratório Avançado de Estudos Experimentais em Arte e Tecnologia) e Arquitetura e Urbanismo. O evento acontece desde 2009 e em 2014 vai realizar a 6ª edição, coordenado pela Profª. Mª. Venise Paschoal de Melo e pela Profª. Drª. Eluiza Bortolotto Ghizzi. O FAT sempre acontece com palestras de convidados, apresentação de trabalhos/oficinas e exposição e obras/projetos/trabalhos, selecionados a partir de chamada.

Em 2009 o FAT inicia modesto, como um evento acadêmico, com palestrantes locais e a presença de Diana Domingues. Conforme conta Venise Paschoal de Melo, em entrevista à autora, a organização de um evento como o FAT, no contexto do Mato Grosso do Sul, exige um

---

29 <http://www.fat.ufms.br/>

empenho pessoal da organização, devido às infraestruturas ainda precárias no Estado para receber este tipo de evento:

Para o grupo que coordena e acredita no evento, é um trabalho árduo. Temos de lidar com a falta de recursos e financiamentos, o que torna em vários aspectos limitado em sua realização, tal qual a Mostra de arte, que é organizada dentro das possibilidades dos espaços e equipamentos possíveis. Devido a nossa incessante preocupação com os aspectos de reflexões críticas à cerca da arte atual, com a produção local e com a formação de público, o FAT acontece, pois tentamos realizar sempre, mesmo com baixo orçamento e com os espaços possíveis. (MELLO, In: GASPARETTO, 2014)

Em 2010, em visita à segunda edição do evento, constata-se que, mesmo com uma mostra pequena, ainda bastante focada nas questões mais amplas da arte e tecnologia, como o vídeo e a produção gráfica digital, havia também um debate à altura daqueles que se pode presenciar nos grandes centros do país referente à arte digital. Nesta edição, além de Diana Domingues, Lucia Santaella e Jônatas Manzoli que participam como palestrantes, 17 comunicações e 04 oficinas são selecionadas para compor os três dias de evento<sup>30</sup>. É o SESC - Horto em Campo Grande MS que recebe as atrações em seu espaço.

O FAT 3.0 já está consolidado e traz a palestra de Ludger Pfanz, diretor do Expanded 3Digital Cinema Laboratory, no ZKM. Entre os palestrantes brasileiros: Anja Pratschke e Rodolfo Caesar, além de 23 comunicações de diferentes estados e universidades brasileiras. Esta edição acontece, além do SESC, no MIS - MS (Museu da Imagem e do Som).

A 4ª edição do FAT ocorre no campus da UFMS,

---

<sup>30</sup> Os resumos desta edição podem ser acessados em: [http://www.fat.ufms.br/FAT\\_2-0/FAT2\\_resumos.htm](http://www.fat.ufms.br/FAT_2-0/FAT2_resumos.htm) - Acesso em 15/03/2014

recebendo os conferencistas Lúcia Leão e Luciana Marta Silveira e 17 comunicações são apresentadas. A mostra conta com os seguintes artistas: Alex Nogueira Rezende (UFMS), Angelo Defanti (RJ), Bárbara de Azevedo (SP), Camila Hamdan (UnB), Carlos Renato Ferreira Baracho/ Baractho (UFRJ), Fabrizio A. Poltronieri, Nicolau A. Centola, German A. Nunez (SP), Fernando Bola (UNIP), Francisco de Paula Vieira (UFMS), Laury Junior (UFMS), Luciana Maia (SP), Maria Inês Calvoso (UFMS), Sarah Caires (UFMS), Vasco Paez Neto (UFMS), Venise Paschoal de Melo (UFMS), Vera Penzo (UFMS), Maria Inês Calvoso, Liege Dreyer e Arianne de Lima (UFMS). Na 4ª edição Henrique Roscoe (VJ 1mpar) ministra uma oficina de videomapping, em um projeto da UFMS com a FUNARTE. Mais 03 oficinas foram selecionadas pelo evento.

Também realizado no campus da UFMS, o FAT 5.0 conta com a oficina Criação de Interfaces Interativas com Arduíno, ministrada por Gabriela Carneiro, um apoio da FUNARTE. Nesta oportunidade, 14 comunicações, outras 05 oficinas selecionadas e 7 palestras compuseram o evento. A mostra acontece no espaço da UFMS e no do MIS-MS. Entre os palestrantes: Gilfranco Medeiros Alves, Marcos A. Bessa-Oliveira, Joaquim Sérgio Borgato, Gabriela Carneiro, Jose Fornari, Venise Paschoal de Melo, Luis Felipe de Oliveira e Sandra Rey. Neste ano a participação nas comunicações foi apenas da UFMS e da UFJF – MG.

Observa-se que o FAT ainda pode crescer muito, sobretudo, com a aproximação que já ocorre com outras áreas como a música, a comunicação, o design, o cinema e a arquitetura. Não há um eixo curatorial a cada edição e as mostras priorizam os trabalhos dos alunos e pesquisadores. É uma excelente oportunidade de conhecer os artistas locais, embora haja o diálogo com artistas propositores de outras regiões do país. O evento é bem organizado e mesmo com as problemáticas que enfrenta de infraestrutura e orçamento,

contribui para inserir o estado de Mato Grosso do Sul e a região Centro-Oeste no circuito da arte digital do Brasil.

## FAD (FESTIVAL DE ARTE DIGITAL)

Este evento, assim como o Festival Continuum e o Salão Xumucuís de Arte Digital não foi visitado pela autora, mas além de pesquisas, foram realizadas entrevistas<sup>31</sup> com Tadeus Muceli Tee e Henrique Roscoe. Como conta Tadeus, foi vislumbrando a ocupação de um espaço que ainda não existia em Belo Horizonte que o FAD nasceu. Tadeus e Henrique participavam de vários festivais no Brasil e no exterior e perceberam que a cidade podia ser o palco de algo naquele gênero, envolvendo arte e mídias digitais.

Nós pensamos, então, em fazer algo puramente artístico onde as pessoas apresentassem seus trabalhos e fizessem um intercâmbio com pessoas de outros lugares do mundo, sempre focados em quatro pilares. Portanto, o FAD é isso, um trabalho em cima de quatro pilares: performance + exposição com instalações + oficinas + simpósio (TEE In: GASPARETTO, 2014).

As três primeiras edições<sup>32</sup> do FAD acontecem em espaços públicos, no Espaço Funarte Casa do Conde, no metrô e em um galpão central em Belo Horizonte - no intuito de se aproximar de um público mais amplo e efetivamente formar este público para a arte digital. O primeiro FAD tem o patrocínio da Natura<sup>33</sup> e está ligado ao universo da música e

---

31 Confira as entrevistas em (GASPARETTO, 2014)

32 Confira o catálogo on-line: <http://issuu.com/festivalfad/docs/fad-catalogo-edicao2010/3?e=4323036/7084349> Acesso em 13/03/2014

33 Por meio do programa de patrocínio à cultura Natura Musical.

das artes visuais. Este evento acontece em 2007 e está mais vinculado às performances audiovisuais, nas quais ambos os artistas idealizadores tinham experiência. Há diálogo com as performances, instalações audiovisuais, exposições em web arte, arte generativa, poemas interativos, animações, games e revistas eletrônicas, mostras de cinema (documentários e DVDs), bem como debates e oficinas que integraram o evento.

As oficinas têm um papel muito importante na formação do público, e principalmente, na formação de novos artistas. O FAD oportuniza oficinas com os seguintes temas: “Oficina para LIVE PA produção em softwares de código livre”; “Circuit Bending: Modificação de circuitos eletrônicos para produzir instrumentos”; e “Controladores móveis - oficina de controle de dispositivos móveis para mixagens audiovisuais e VJing”, esta última ministrada por um Vj pioneiro no Brasil: VJ Spetto, de São Paulo.

Esta primeira edição traz indicativos do que o evento se tornaria na sequência: um espaço sério de reflexão, exposição e formação. Conforme se pode observar no catálogo que reúne as três primeiras edições “A formação de jovens criadores é outro alvo do FAD” (Catálogo FAD, 2010, p. 10). Conforme dados disponíveis neste catálogo, reuniu cerca de 3 mil pessoas já na primeira edição.

Henrique Roscoe lembra que em 2008 o FAD acontece como uma exposição dentro do festival Eletronika. Conforme o curador esta foi uma mostra mais reduzida.

Em 2009, o FAD abre passagem para 38 obras de artistas de 14 países que, durante três dias, transformaram três estações de metrô de Belo Horizonte em um espaço artístico. Na ocasião o público pôde experimentar o FAD Interativo, o FAD Galeria e o FAD Performance. Neste ano o patrocínio também foi da Natura e aqui se estima que o público alcançado tenha sido em torno de 12 mil pessoas.

Participaram do FAD Interativo nomes nacionais, alguns bastante conhecidos no circuito da arte digital como

Silvia Laurentiz e Andrei Thomaz, Fernando Velásquez, que na oportunidade fazia parceria com Bruno Favaretto e Francisco Lapetina, Ricardo Nascimento, Anaísa Franco, além de Bruno Vianna, Fernando Rabelo, Sonia Labouriau, Dellani Lima e Marc Lee (sediado em Zurique). Nas performances, Markus “Maki” Dorninger convida Gustavo Gagliardo, Leandro Waisbord, Pedro Perelman e Martin Tibabuzo (Aut/Arg), além dos brasileiros Luiz Duva, Didigarden e Spetto. No FAD Galeria, participaram os brasileiros Carlo Sansolo e Dellani Lima; bem como os estrangeiros: os norte-americanos Levi Hammett, Alan Bigelow, Edmond Salsali, Daniel Iglesia, Chris Thompsom, Curt Cloninger, Tirza Even; o argentino Tomas Rawski, o holandês Peter Luining, os franceses Grégoire Zabé e Nicolas Clauss, o português André Sier, o suíço Bjorn Wangen, o alemão Patrick Raddatz, o inglês Julian Konczak, a austríaca Lia, além de Jer Thorp do Canadá e Lemeh 42 da Itália. Na ocasião o FAD apresentou também uma sessão denominada FAD Vídeo.

A 4ª edição do FAD (2010) é patrocinada pelo Oi Futuro e acontece no espaço do Oi Futuro BH, tomando proporções maiores em nível institucional. Uma parte do evento, o FAD Webart acontece na Quina Galeria onde artistas nacionais internacionais exibiram seus trabalhos entre as categorias: FAD Galeria, FAD Performance, FAD Webart e FAD Vídeo. Compuseram o evento atrações como o FAD LAB o FAD Simpósio, mantendo o espaço de oficinas e discussões desde o início propostas. Em 2010 acontece uma aproximação mais intensa com a universidade através do Centro Universitário Newton Paiva<sup>34</sup>, que juntamente com o FAD realiza encontros e oficinas entre teoria e prática da arte digital.

O público estimado, nesta edição de 33 dias de festival, é de 7 mil pessoas, havendo um bom comprometimento com as poéticas artísticas. Conforme o texto curatorial:

---

34 <http://www.newtonpaiva.br/>



Não nos interessa o vazio da tecnologia pela tecnologia, mas sim um uso inteligente e sensível por parte do artista, que cria esculturas, projeções e objetos interativos que, de alguma forma, transmitem poesia ao espectador. (Catálogo FAD, 2010, p. 65).

2011 traz a 5ª edição do FAD<sup>35</sup>, como mencionado anteriormente, um patrocínio da Petrobrás. São 33 dias de programação no Museu Inimá de Paula e neste ano o FAD realiza uma parceria com o roBOT, um importante festival que acontece em Bolonha. Desta conexão, além da troca de artistas, os festivais realizam um workshop. Esta é a primeira vez que o FAD ganha um eixo temático curatorial pautado na arte cinética, em que expõe, não apenas obras que utilizam os meios digitais, mas também obras de arte cinética. O FAD Simpósio deste ano contou com a presença de Gilberto Prado, Nina Gazire, Eric Marke e o Italiano Francesco Salizzoni. Entre os expositores estavam presentes 23 artistas/grupos de 06 países.

A edição 2012 do FAD tem o tema Interfaces Relacionais, oportunidade em que também se abre a possibilidade de receber obras que não fazem uso do computador, pois foca mais na temática do que na questão tecnológica. Neste ano as categorias são: FAD Performances Audiovisuais, FAD Galeria, FAD Laboratório e FAD Simpósio. Também neste mesmo ano, acontece o MIB (Momento Itália Brasil), oportunizando novamente o intercâmbio entre os artistas de ambos os países.

É interessante apontar o edital do FAD que oferece amparo aos artistas expositores, como cachê, transporte, hospedagem e montagem da obra ou da oficina/workshop. Os custos que excederem o previsto devem ser pagos pelo

---

<sup>35</sup> Confira o catálogo desta edição em <http://issuu.com/festivalfad/docs/fad-catalogo-edicao2011> - acesso em 13/03/2014

artista. Em 2012, o Espaço Funarte Casa do Conde recebe os seguintes artistas selecionados: No FAD Galeria: Carlo Bernardini (Itália), Felipe Castelblanco Olaya (Colômbia / EUA) e os brasileiros: Anaisa Franco, Lucas Carvalho Rôla Santos, Ana Moraes Vieira. No FAD Performance: Marcelo Kraisner (Brasil), Fernando Velázquez e Francisco Lapetina (Uruguai), Transforma (Alemanha/França) e Francesca Fini (Blind). Na 6ª edição acontece o lançamento do livro FAD Retrospectiva, uma coletânea com textos e os melhores trabalhos que já passaram pelo evento. Conforme Tadeus, esta edição foi mais enxuta em relação aos anos anteriores.

Em 2013 os organizadores o evento fazem um comunicado:

Informamos que, devido a não aprovação do projeto encaminhado para a Lei Municipal de Incentivo à Cultura de Belo Horizonte, a 7ª edição do Festival de Arte Digital – FAD, programada para ser realizada em 2013, terá que ser cancelada. A decisão contraria os objetivos do festival, realizado de forma ininterrupta desde a sua criação em 2007. Ao longo desses anos, o FAD se consolidou como pioneiro do gênero no estado e contribuiu para promover o crescimento da criação e ampliou o acesso a trabalhos artísticos experimentais desenvolvidos a partir do uso de tecnologia digital<sup>36</sup>.

Em 2014, a 7ª edição do FAD foi contemplada pelo edital do CCBB-BH (Centro Cultural Banco do Brasil - BH), para a ocupação do espaço e está prevista para se realizada neste ano. Tadeus demonstra uma preocupação futura do FAD, com foco na questão da institucionalização, voltando-se para a educação em arte e tecnologia.

---

<sup>36</sup> Excerto extraído do comunicado oficial referente à edição 2013. Disponível em: <http://www.festivaldeartedigital.com.br/comunicado/> - acesso em 13/03/2014

Entre as principais problemáticas que este evento levanta, destaca-se o fato de que, mais uma vez, é imprescindível a participação direta da iniciativa pública para este tipo de evento, pois o FAD não tem uma casa ou um lugar fixo para acontecer, dependendo de editais de ocupação de espaço e leis de incentivo à cultura. Se por um lado isso permite uma itinerância interessante e o acesso a um público mais amplo, por outro interfere na logística do evento, pois conforme contam os organizadores, é um evento que tem um alto custo.

Uma importante contribuição do FAD, além de ativar o circuito local, oportunizar a troca entre brasileiros e estrangeiros, está no fato de proporcionar este espaço de laboratório e formação; algo que já integra outros eventos, inclusive no âmbito da cultura digital e que se percebe como um fator fundamental para o estímulo à produção e à formação de profissionais especializados.

## SALÃO XUMUCUÍS DE ARTE DIGITAL

O Salão Xumucuí de Arte Digital<sup>37</sup> inicia em 2011, como uma idealização de Ramiro Quaresma, que também faz a curadoria do evento cuja coordenação é de Deyse Ane Ribeiro Marinho. A primeira edição é executada a partir de um edital do Oi Futuro que abre chamada para participação de artistas. Na ocasião, são selecionados – por Orlando Maneschy, Flavya Mutran e Roberta Carvalho – 29 artistas, sendo que 05 deles são premiados.

Entre os selecionados estão os artistas: Aieda Freitas, Diego Mac, Mirian Duarte, Grupo TELEKOMMANDO, Luis Henrique Rodrigues, Diego de Los Campos, IO, Vitor Lima, Cibele Fernandes, Daniel de Nazareth, Denis Siminovich, Flaminio Jallagueas, Nilvana Mujica, Ricardo

---

<sup>37</sup> <http://xumucuis.wordpress.com/salao-de-arte-digital/>

Macêdo, Ruma, Valério Silveira, Victor de La Roque, Wily Reuter, Cesar Garcia, Coletivo Hyenas, Camila Buzelin, Lu Magno, Bruno Cantuária Ricardo Macedo, Dalila Camargo, Fernando Velasquez, Ricardo O’Nascimento, João Penoni, Junior Suci, John Fletcher. Os premiados são: Coletivo Hyenas, Flaminio Jallagueas, Mirian Duarte, Ricardo O’Nascimento e Victor de La Roque. Ainda recebem menção especial Fernando Velásquez e Ricardo Macêdo.

A mostra também conta com trabalhos dos artistas convidados: Armando Queiroz, Keyla Sobral, Lúcia Gomes, Melissa Barbery e Roberta Carvalho. Neste ano a exposição ocorreu no Museu Casa das Onze Janelas e, conforme dados disponíveis no catálogo<sup>38</sup>, mais de 2 mil pessoas visitaram a mostra e outras 100 participaram de palestras e workshops.

Já em 2012, Ramiro faz a curadoria, juntamente com John Fletcher, da exposição Panorama da Arte Digital no Pará<sup>39</sup>, um projeto contemplado pelo Prêmio Banco da Amazônia de Artes Visuais 2012. Neste mapeamento da produção local, expõem seus trabalhos: Cláudia Leão, Jorane Castro, Orlando Maneschy, Luciana Magno, Victor de La Roque, Flavya Mutran, Roberta Carvalho, Ricardo Macedo, Bruno Cantuária, Keyla Sobral, Melissa Barbery, Carla Evanovitch e Alberto Bitar.

Em 2013, o II Salão Xumucuí de Arte Digital tem o patrocínio do Conexão Artes Visuais e um edital do Minc/FUNARTE/Petrobras. O eixo temático da edição está pautado em @mazônia artemídia. Na ocasião são selecionados Andrei Thomaz, Bruno Costa, Cláudia Zimmer e Fabiola Scaranto, Coletivo Hyenas, Diogo Brozowski, Daniel Duda, Eduardo Montelli, Ellen Nunes, Giuliano Giagheddu, Hol, Joao Paulo Racy, Junior Suci, Lea Van Steen, Lugas Gouvêa, Marcelo Armani, Nacho Durán, Neuton Chagas, Ramon Reis, Shima e

---

38 Disponível em: <http://xumucuis.wordpress.com/panorama-da-arte-digital-no-para/> - Acesso em 15/03/2014

39 <http://xumucuis.wordpress.com/panorama-da-arte-digital-no-para/>

Viviane Vallades. Esta edição premiou Lea Van Steen, Lucas Gouvêa e Nacho Durán.

O evento conta com atividades que se estendem por quatro meses, entre bate-papos, oficinas, uma mostra de videoarte e duas exposições. Para isso são criados 4 Hiper\_Espaços: o Hiper\_Espaço 01 envolve uma exposição na Galeria CCBEU, com obras de artistas paraenses convidados e selecionados: Armando Queiroz, Cinthya Marques, Daniel Silva, Débora Flor, Evna Moura e Renata Rodrigues. O Hiper\_Espaço 02 acontece no Museu do Estado do Pará e recebe os artistas convidados: Ruma, Orlando Maneschky e Rodrigo Sabbá e o projeto Dossiê: por uma cartografia crítica da Amazônia. O Hiper\_Espaço 03 conta com ações formativas, em parceria com a Galeria Gotazkaen. E dele participam Henrique Roscoe (HOL) e Lea Van Steen. Outros bate-papos, mesas de discussão e oficinas também são realizados. E no Hiper\_Espaço 04 é realizada a Videodrome: Mostra de Arte Digital em Espaços Públicos, uma pareceria envolvendo o Espaço Cultural Casa das Onze Janelas e o Museu da Imagem e do Som com mostra de videoarte.

O edital da III edição do Xumucuís, com a chamada para o evento de 2014 vem em tom de manifesto. Sob o tema Mídias Selvagens, o salão não propõe categorias e visa a uma “não-exposição” ao tomar a cidade como espaço expositivo. “O Salão nasceu independente, sem uma instituição que lhe suporte, e não queremos depender da boa vontade dos espaços expositivos possíveis, queremos o impossível”<sup>40</sup>, diz o edital. Está previsto o pagamento de dois prêmios em dinheiro para esta edição, um para artistas da Amazônia e outro para artistas do Brasil. Esse edital também traz um desabafo que dialoga com esta pesquisa:

---

<sup>40</sup> Edital 2014. Disponível em <http://salaoxumucuisdeartedigital.files.wordpress.com/2014/03/edital-manifesto-iii.pdf> – acesso em 15/03/2014

Belém possui pouquíssimos espaços expositivos dedicados à arte contemporânea, 04 museus com salas temporárias e outras poucas galerias privadas, e se pensarmos em lugares apropriados para exposições de arte contemporânea não temos nenhum<sup>41</sup>.

Assim como em Belém, muitos estados brasileiros – a maioria deles – não têm sequer espaços para as linguagens mais institucionalizadas da arte contemporânea, menos ainda para a arte digital. Para os artistas e curadores, resta a criatividade e a proposição de novas rotas para que o público possa experimentar a arte digital. Deste modo, mais uma vez, percebe-se que é sempre um desafio montar um evento de arte digital no Brasil, mas um desafio que não impede a ação dos entusiastas.

## CONTINUUM – FESTIVAL DE ARTE E TECNOLOGIA DO RECIFE

O Continuum<sup>42</sup> é um evento produzido pela Rec-Beat Produções, sob a direção geral e curadoria de Antonio Gutierrez. É em 2009 que o evento entra para o calendário brasileiro dos festivais que envolvem arte-ciência-tecnologia.

Em 2009, na primeira edição, o Continuum<sup>43</sup> tem o patrocínio do Funcultura, o apoio do Centro Cultural Correios e da Embaixada da Espanha no Brasil – AECID, e acontece na Torre Malakoff e Centro Cultural Correios. Nestes ambientes o evento se estrutura do seguinte modo: Instalações, Intervenções/Exibições, Mostras (de vídeos em celulares e mídias móveis e de games), Música, Seminários e Workshops, “categorias”

---

<sup>41</sup> idem.

<sup>42</sup> Confira algumas imagens sobre o evento em: <http://www.flickr.com/photos/continuumfestival/sets/72157629293136192/>

<sup>43</sup> Disponível em: [http://recbeat.uol.com.br/continuum2009/?page\\_id=14](http://recbeat.uol.com.br/continuum2009/?page_id=14) – acesso em 13/03/2014

que se mantêm nas edições seguintes. O evento tem a parceria do Circuito Vivo Arte.mov na sessão vídeo/mídias móveis.

No espaço das Instalações o Continuum expôs artistas como: Jarbas Jacome, Andre Mintz, Bruno Viana, Cristiano Rosa, Fred Paulino e Rafael Marchetti. No espaço das Intervenções/exibições compunham as atrações: o Colectivo Fuss além de exibições de Laser Tag e do Filme Kynemas, de Pedro Rocha. Entre os workshops: serigrafia low tech, chipmusic, o pequeno museu dos papelossauros, circuit bending, Atari punk console, tela tátil engrenagem e ambientador – colectivo fuss.

Em 2010, acontece a segunda edição<sup>44</sup> do Continuum, nos espaços da Torre Malakoff, do Centro Cultural Correios e do Memorial Chico Science. A mostra traz nesse ano a mesa interativa Reactable, de Sergi Jordà. Jarbas Jácome, Raquel Kogan, a turma do Gambiologia, Ricardo Brasileiro e Lucas Bambozzi são alguns dos renomados artistas brasileiros participantes, que dialogam com artistas locais, como Pauliño Nunes. Os artistas expositores oferecem oficinas sobre a construção das próprias obras, o que evidencia este campo de criação aberto e conjunto representado pela arte digital.

A terceira edição do Continuum, em 2012, acontece no Paço Alfândega e na Livraria Cultura, com o patrocínio do Programa Petrobras Cultural e do Funcultura. Neste ano 27 atividades compõem o festival, como exposições, mostras de games, sonoridades, mídias móveis, seminários e oficinas. As exposições priorizam artistas brasileiros, entre estes, nessa edição, participaram das exposições: Fernando Rabelo, Cristiano Figueiró, Lucas Bambozzi, Jarbas Jácome, Lucas Werhtien e Jaston Aston (BR/EUA), Paulo Waisberg, J. Azevedo, Autom.ato e Sílvio Meira e Paulo Beto. O evento tem pela primeira vez um eixo temático que aborda as consequências do consumo tecnológico, pensando nas relações

---

<sup>44</sup> Confira outras informações em: <http://www.youtube.com/watch?v=oqCgrpYSzhY> – Acesso em 15/03/2014

entre novas e velhas tecnologias, tratando da obsolescência. Conforme release do evento, o tema está pautado no seguinte contexto:

O fluxo de informações não para de crescer e as novidades no mundo da cultura digital surgem a todo instante. Desta forma, é natural conviver com produtos, softwares e fenômenos cada vez mais efêmeros e descartáveis. A obsolescência é um processo natural do consumo tecnológico – ignorado ou pouco discutido –, e por muitas vezes intencional, quando se fala de obsolescência programada como motor de um mercado de consumo que move o planeta. Por isso mesmo, poderia soar paradoxal um evento dedicado à arte e à tecnologia de vanguarda adotar como tema a Obsolescência. O Continuum em sua programação de eventos quer ressignificar o sentido do que é ou não ultrapassado. Uma vez que a arte convencional ou de vanguarda frequentemente utiliza como suporte materiais descartados por sua condição obsoleta, esta dicotomia entre arte e “velhas” tecnologias precisa ser melhor entendida.<sup>45</sup>

Em 2012 o evento oferece as seguintes oficinas fundamentadas na produção de arte e tecnologia e na interatividade: Pure.Data, Infláveis, Máquina e Código, Webradio e Podcast, Metareciclagem, Controladores DIY e Introdução ao Live Cinema.

A 4ª edição (2013) está focada na temática da cidade - “A cidade que vive em mim” - e acontece no Centro Cultural Correios. Nas exposições/instalações, são expostas obras de Raquel Kogan e Lea Van Steen, Roberta Carvalho, Grupo Poéticas Digitais, Gisele Beiguelman e Fernando Velázquez, Guto Nóbrega, Claudio Marinho, Ricardo Brasileiro e Ricardo

---

<sup>45</sup> Disponível em <http://www.continuumfestival.com/continuum/2012/> – Acesso em 15/03/2014



Brazileiro e COLAB.re, uma rede social desenvolvida pela empresa de Marketing Digital Quick, por Gustavo Maia, Paulo Pandolfi, Bruno Aracaty, Josemando Sobral e Vitor Guedes, além de atrações nas categorias seminários, oficinas/workshops e sonoridade que integram o evento.

Em 2014 o Festival Continuum completa a 5ª edição e traz o tema “Memória”. Também esse evento abre chamada para artistas propositores em duas convocatórias: obras e/ou instalações e mídias móveis/vídeo. Os trabalhos inscritos em mídias móveis/vídeo concorrem a um prêmio no valor de R\$ 2.000,00, julgado pelo público.

Percebe-se, a partir das informações coletadas, que o festival mescla obras de arte com outras experiências produzidas com as tecnologias; sobretudo, na sessão Games, onde não é exposta apenas a gamearte, mas os games criados no contexto industrial, como aqueles expostos na 3ª edição: “Pac-man”, “Space Invaders” e “Super Mario Bros”, porém o que é mais interessante é que estes games, que já fazem parte da cultura visual, dialogam com a temática do evento, a obsolescência. E no ano de 2012, ou seja, na 4ª edição, o Continuum traz a cidade como tema do evento e dos games, quando nem todos são gamearte. Outra questão bastante evidente no evento é sua relação com a música e a arte sonora, pois mescla uma série de atrações. Ainda é preciso reconhecer que o festival trabalha fortemente a questão das oficinas e valoriza a produção nacional, a tal ponto que todas as atrações, em todas as edições, são de artistas ou pesquisadores brasileiros.

### 3.4 A arte digital e suas 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, que sejam capazes de fortalecer seu mercado. Na sequência, serão abordadas algumas das especificidades da arte digital que afetam esta relação entre a produção, as instituições e agentes contemporâneos que são percebidas por meio dos festivais anteriormente citados.

É através das equipes transdisciplinares que se inicia essa pauta. Como já foi visto, surgem, principalmente vinculados às universidades e a centros de pesquisa, grupos interdisciplinares, que conectam artistas, programadores, matemáticos, cientistas, engenheiros, entre outros. Diana Domingues argumenta 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).

Nos festivais que percorremos, é possível observar que principalmente os games, as instalações interativas e as obras com maior grau de complexidade em sua execução 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 ateliê<sup>1</sup> destes artistas está nas universidades, porque o desenvolvimento de obras/projetos/trabalhos que abarcam a

<sup>1</sup> 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.

tecnologia digital pode ter alto custo, devido à necessidade de atualização tecnológica constante e também porque nesses ambientes é possível envolver profissionais de diversas áreas, estimulando a pesquisa, pois esses ambientes proporcionam experiências práticas e embasamento teórico para a produção das obras. Com o passar do tempo, conforme comentam os entrevistados para esta pesquisa, é possível produzir arte digital sem recorrer às tecnologias de ponta, em obras low tech, que permitem que o artista produza na sua casa e em “qualquer” lugar. De qualquer modo é preciso pensar estratégias que dinamizem a produção também fora da academia. Esta produção precisa de suportes para dar um passo além, caso queiramos que seja inserida também nas grandes exposições e no mercado da arte.

A arte digital tem especificidades que justificam a manutenção de um campo e, se houvesse apoio direto do governo aos principais festivais de arte digital do país, possivelmente poderiam ser criadas estruturas de Labs de produção e de espaços para a preservação da arte digital brasileira, fortalecendo essas estruturas e oferecendo subsídios e condições de existência para a produção no país. Enquanto isso ainda não acontece, as opções de sobrevivência para quem trabalha com a arte digital são poucas, ou seja, conectar-se às universidades, contar com a sorte para ser aprovado em algum edital, financiar seus próprios projetos, ou virar refém da iniciativa privada.

A obra de arte digital não é mais um objeto acabado, aqui ela é obra/projeto/trabalho, a qual está em processo e depende do público para acontecer. Este público não é mais contemplador, nem participante, agora ele é interator e atua ativamente na construção da obra, modificando-a a cada interação.

A tecnologia integra quase todas as tarefas do cotidiano do público. E o 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. Isso tudo 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 isso, 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 que se concentrem em uma nova produção, a qual muitas vezes 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, criticam-na.

Gonçalves (2006) também percebe que, com a arte contemporânea, existe uma troca no espaço de comunicação da arte, que migra da crítica dos 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 e passam a ser o lugar da crítica.

Ao pesquisar sobre os eventos e festivais citados na mídia, 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 ou entrevistas que servem como publicidade do evento, mas, de modo algum, constituem uma crítica.

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 em que 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, por exemplo, do FILE, do #ART e do FAD.

A arte digital também afeta o papel dos mediadores que precisa ser revisto, pois esta produção presume noções básicas de tecnologia, de modo que esses e outros agentes devem adequar suas funções, aprimorando-se, para trabalhar com estas manifestações artísticas. Acredita-se que estas obras/projetos/trabalhos precisam de mediação especial, principalmente, quando o público tem certo receio em interagir, mas também é preciso deixar o interator livre para fazer suas escolhas, e evidentemente, é preciso que o mediador também seja treinado para eventuais resoluções de problemas técnicos. Treinamento esse que conforme Daniela Bousso, em entrevista à autora, acontecia no MIS-SP, ao menos para resolver pequenos problemas técnicos.

Giselle Beiguelman colabora com a 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 dessa 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.

Em outras palavras, Beiguelman acredita que vem se desenvolvendo 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 esse circuito. Afinal, se há uma nova produção, essa precisa de novas maneiras de agir que passa da produção, à exposição e venda. Giselle parece ter adotado na prática esta postura, pois seu nome tem aparecido, cada vez mais, no mainstream do sistema da arte contemporânea também.

Giselle cita ainda que a montagem de muitas obras digitais, devido à complexidade de várias delas, acaba resultando em um vídeo de registro da obra e não na obra em si, porque ela precisa adaptar-se a um ambiente que não está adequado para exibi-la. O pensamento de Guto Nóbrega (In: GASPARETTO, 2014), em relação às adaptações que obras e artistas acabam sofrendo, vai por outro caminho. 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 e legitimação, 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, e ela precisa ser muito mais eficaz e duradoura do que aquela que vem sendo realizada até então.

A arte digital ainda tem um tempo de experimentação diferenciado, pois 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!*, 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. 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 que 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 infância<sup>2</sup>. Neste espaço, o artista conduz o público a olhar a si mesmo e deixar sua imagem compartilhada com as pessoas que pularão na sequência. “É como pintar usando o seu próprio corpo como pincel” (Yacine Sebti, 2008).

Diferente de um espaço expositivo que utiliza suportes tradicionais de exposição, em que o público passa, para,

---

<sup>2</sup> Informações colhidas em entrevista com o artistas, contida no CD FILE 08 POA.



olha, mantendo certa distância, obras como esta, exigem que este público interaja, levando em conta também os dispositivos tecnológicos, 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 infraestrutura adequada, outros por uma tradição que não se ajusta à produção digital.

Assim, a partir dessas, entre outras especificidades levantadas pela produção digital, desenvolve-se um circuito expositivo emergente, muitas vezes, à margem do circuito da arte contemporânea. Este circuito, abriga, dissemina, fomenta e legitima a arte digital. Suas estratégias de disseminação abusam do ciberespaço e diluem barreiras.

Tavares também aponta algumas especificidades, demonstrando um circuito particular a esta produção. A partir das suas interpretações sobre como a arte digital conecta-se com este circuito, ela verifica algumas transformações que 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, pela 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 Tavares, acredita-se 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 desse sistema se dá por conteúdos e não por obras.

Tavares elenca, ainda, 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, 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. Assim como a produção exige profissionais renovados, também exige novos conceitos ou termos, promovendo novas significações para o campo de conhecimento.

Enfim, a partir de Tavares, levanta-se uma dúvida, será que o sistema da arte contemporânea também rege a arte digital, ou esta configura-se um outro sistema, estruturado para atender suas especificidades, utilizando vários princípios do sistema contemporâneo? Pergunta que fica em aberto. 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 nominação 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 às 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 da pesquisa de mestrado, percebemos uma profusão de eventos que aconteciam como um “curto-circuito”, independente de estar nos espaços institucionalizados ou em “paralelo” a eles. Assim, entendemos que o título mais adequado à dissertação seria “Arte digital e circuito expositivo: um ‘curto’ em torno do FILE”. Com base neste título e nas relações que são descritas a seguir, percebemos que seria interessante manter a relação de “curto-circuito” também para esta publicação.

No campo das exatas, um “curto-circuito” é entendido como “(...) um elemento do circuito no qual a resistência é aproximadamente zero”<sup>1</sup>. 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”<sup>2</sup>. Um “curto-circuito” elétrico ocasiona reações violentas a partir da dissipação de energia em que acontecem explosões, dissipação de calor e produção de faíscas<sup>3</sup>.

No circuito da arte digital, de 2000 até 2012, podíamos dizer, aproveitando a metáfora de Priscila Arantes, em relação aos “circuitos paralelos”, que os “curtos-circuitos” eram ocasionados pelo incentivo crescente à produção, especialmente, pelo financiamento de eventos de arte e tecnologia por organizações

1 (Alexander, 2008, p. 41). Alexander, Charles K. Fundamentos de circuitos elétricos. São Paulo: Ed. McGraw-Hill, 2008, 3ª Edição.

2 (GARDINI; LIMA, 1982, p. 389). GARDINI, Giacomo; LIMA, Norberto de Paula. Dicionário de Eletrônica. São Paulo: Editora Hemus, 1982.

3 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

privadas e seus institutos culturais, editais, prêmios e eventos, possibilitados pelas leis de incentivo à cultura. Este estado de potência elevada em que vivia o circuito expositivo da arte digital, também foi 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 público. É pela participação constante do público que eventos de arte digital conseguem apoio entre as organizações privadas, pois elas vislumbram a oportunidade de promover lembrança de marca e legitimação de seus valores organizacionais junto a um público considerado como “novos consumidores”<sup>4</sup>.

Todavia, é preciso lembrar que um “curto-circuito” provoca danos na própria corrente elétrica como também no elemento que causou o seu curto<sup>5</sup>. Ao conduzir essas relações para o circuito da arte digital, podemos, atualmente, entender que os danos causados ao próprio circuito 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 elas podem prejudicar a imagem institucional da organização<sup>6</sup>, ou ainda cessar os incentivos específicos, como foi o caso do Itaú Cultural, do Instituto Sergio Motta e da Vivo. Muitas vezes, a arte digital é condicionada às estratégias

---

4 (LEWIS; BRIDGES, 2004)

5 Conforme informações disponibilizadas na Wikipédia em relação ao curto-circuito. Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Curto-circuito> - acesso em 10/01/2012

6 Como foi o caso da exposição Nan Goldin, 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.

comunicacionais das organizações que a incentivam, a fim de se estabelecer em um circuito até ganhar autonomia.

É por isso, que os festivais promovidos pelos entusiastas independentes e também pela academia, citados nesta publicação, ganham representatividade; ou seja pela seriedade com que expõem, debatem, fomentam e, como é o caso do FILE, preservam a produção. O FILE é apenas um dos pontos, uma das “faíscas” deste “curto-circuito”, vários outros eventos têm se articulado e movimentado o circuito no país, o que pode se perceber ao aprofundar o capítulo três desta publicação.

Outros aspectos muito discutidos deste circuito em “curto” dizem respeito ao caráter entretenimento que estes eventos remetem, ao possível encantamento tecnológico e à efemeridade das suas obras. 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 e de flexibilidade.

A arte digital é inadequada para as tradicionais estruturas, pela inadequação aos parâmetros expositivos institucionalizados e comerciais do sistema tradicional das artes, pois 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, deparamo-nos com especificidades do circuito expositivo da arte digital, muitas vezes, geradas pelas particularidades das obras/projetos/trabalhos computacionais, como a virtualidade, a interatividade e a imersão em variados níveis e em tempo “quase real” em que a obra acontece em processo e é entendida como sistema, em muitos casos, resultando em obras que

adquirem comportamentos autônomos e complexos. Essas 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, apresentamos uma retomada entre a produção em arte e tecnologia e o contexto histórico, o que demonstra o porquê de, no decorrer dos tempos, a arte, ciência e tecnologia criarem vínculos inseparáveis e os artistas terem, nesta união, a amplificação das suas poéticas. Também, é através destes contextos, que percebemos a tendência à descentralização na sociedade e também nos eventos de arte, o que vem a ser comprovado nos capítulos seguintes.

Ainda, entendemos como fundamental a reflexão sobre conceitos referentes à produção em arte e tecnologia, muitos esclarecidos por Malu Fragoso, em banca de qualificação. Essas compreensões levaram-nos 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”, tem sido coerente com a visão estratégica e política do seu uso, pois 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.

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 vêm passando. Consideramos 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, quando novos espaços -

“caixa pretas” - são construídos, porém em um novo contexto. Nesta nova circunstância, os espaços expositivos são montados e reorganizados de acordo com cada exposição, atendendo obras/projetos/trabalhos, muitas vezes, criados especificamente para aquele espaço; outras vezes, a rua ou a rede se tornam espaços expositivos.

Contudo, muitos museus de arte moderna<sup>7</sup> se reconfiguram, adaptam-se para receber as produções contemporâneas. Em relação ao espaço expositivo do museu, cabe destacar a percepção de Gonçalves que 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 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 desse tempo, nada mais natural que os museus proporcionem ao público este

---

<sup>7</sup> 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 obras 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



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.

Além disso, o modo de expor arte deve ser adequado ao modo de produzir arte, então estas instituições perdem em não perceber isso. Entretanto, acreditamos 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, o que certamente vai alterar hábitos e gerar uma maior procura por cultura, arte e entretenimento.

Contudo, tem razão Gonçalves, quando afirma que os museus precisam encontrar atrações específicas que os diferenciem. Por isso, acreditamos ainda que este seja o momento adequado para a criação de novos espaços de produção e exposição para atender às particularidades e necessidades tecnológicas da arte digital. A criação de tais espaços fomentaria a economia e a cultura das cidades, inserindo-as no circuito da cultura mundial, como Gonçalves aponta em relação aos anos 1970/1980, com os “museus/monumentos”. Essas medidas aumentariam a sua circulação, sua crítica e talvez até o mercado da arte digital.

Assim, destacamos 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 ao afirmar:

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. Acreditamos que o circuito da arte digital faça parte do grande circuito das artes, mas desenvolve articulações diferenciadas para atender às demandas dessa produção que 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 vivenciarmos e analisarmos, sobretudo o FILE, mas também outros eventos deste circuito, após entrevistarmos artistas, teóricos, críticos e pesquisadores vinculados à arte digital, abriram-se várias questões tratadas no último subcapítulo. Este capítulo é o ponto de partida para percebermos 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 na primeira década do século XX; ou seja, é praticamente inexistente o apoio direto do governo brasileiro à arte digital no referido período. Evidentemente há o financiamento cultural por meio de leis de incentivo à cultura as quais, embora ainda necessitem ajustes, têm sido as principais responsáveis pelo investimento público-privado em arte digital através de eventos, editais ou prêmios. Ao mesmo tempo, a tomada de consciência, por parte das organizações privadas, traduzia um cenário promissor de 2000 a 2012, o que deixa apenas sinais de fumaça, sobretudo entre 2012-2013.

É preciso ressaltar 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, para que venham a ter 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, assim 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 se sujeitam a uma adequação, conforme as estratégias comunicacionais de organizações patrocinadoras.

No decorrer da pesquisa sentimos 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, o que vem contribuindo diretamente para a emergência do circuito expositivo particular da produção a partir dos anos 1990. Contudo, optamos por focar mais nas questões do circuito de exposição da arte digital em um âmbito mais geral e abrir caminhos para investigações futuras, de modo mais específico.

Assim, a partir desta pesquisa, ficou evidente que ainda existem distanciamentos entre a arte digital e o circuito mainstream da arte contemporânea, mesmo que o circuito da arte digital esteja ganhando visibilidade e autonomia; além disso, 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, embora ainda não haja como medir as profundidades dessas modificações. Entretanto, há como afirmar que os processos comunicacionais, cada vez mais, orientam o sistema da arte e que uma nova estética já está estabelecida, como já menciona Tavares (2007).

Desta maneira, acreditamos que a arte digital oferece muitos desafios aos profissionais e agentes da arte e a todo o circuito, sobretudo relacionados ao mercado e à sua preservação. Então, é necessário conhecer os novos parâmetros que cercam a produção e repensar os modos de inserção, disseminação, exposição, comercialização e preservação, a fim de garantir seu papel legítimo neste contexto cultural.

Enfim, esta pesquisa revela a potencialidade do tema que ganha diferentes questões, conforme ocorrem transformações tecnológicas, políticas, culturais e sociais e apenas demonstra o início de uma jornada em torno das particularidades e especificidades da arte digital e de seu circuito.

---

---

## REFERÊNCIAS

### LIVROS

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.

BULHÕES, Maria Amélia. Web arte e poéticas do território. Porto Alegre: Zouk, 2011

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.

GASPARETTO, Débora Aita. Arte digital e circuito expositivo: um “curto” em torno do FILE. Dissertação de Mestrado. Santa Maria: UFSM. 2012.

GASPARETTO, Débora Aita (Org.). Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva. e-book, 2014

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, Katia; PARENTE, André (orgs.). Redes Sensoriais: arte, ciência, tecnologia. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2003.

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.

NUNES, Kamilla. Espaços autônomos de arte contemporânea. Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2013.

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, Gilberto. Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário/Apresentação Arlindo Machado, Julio Plaza — São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

POISSANT, Louise. Esthétique des Arts Médiaiques. Montreal : Presses de l'Université du Québec, 1995.

POPPER, Frank. Art of the Electronic Age. London: Thames & Hudson, New York: Abrams, 1993.

QUARANTA, Domenico. Media, New Media, Postmedia. Postmedia Srl, Milano, 2010.

QUARANTA, Domenico. Beyond New Media Art. Link Editions, Brescia, 2013.

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.

SHANKEN, Edward. 2009. Art and Electronic media. Phaidon.

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.

SANTAELLA, Lúcia. A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade. São Paulo: Paulus, 2010.

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.

Trilhas do Desejo: Arte Visual Brasil. Rumos Itaú Cultural, São Paulo: Editora SENAC, 2009

VENTURELLI, Suzete. Arte: espaço\_tempo\_imagem. Brasília: Edunb, 2004.

#### ANAIS DE EVENTOS:

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

VENTURELLI, Suzete (Org.). 12# Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: Prospectiva Poética (#12.ART) e Exposição de Arte Computacional EmMeio # 5.O. Brasília, 2013. Disponível em: file:///C:/Users/Luiz/Desktop/Livro12art\_final\_colorido\_2014.pdf

VENTURELLI, Suzete (Org.); ROCHA, Cleomar; MEDEIROS, Maria Beatriz de. ART - Arte e Tecnologia: Modus Operandi Universal. 1. ed. Brasília: Programa de pós-graduação em arte da UnB, 2012.

VENTURELLI, Suzete (Org.) . 9 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: sistemas mistos, artificiais e naturais. 1. ed. Brasília: PPGARTE-Universidade de Brasília, 2010.

VENTURELLI, Suzete (Org.) #7. Art. Arte e Tecnologia: para compreender o momento atual e pensar o contexto futuro da arte. Editora da Universidade de Brasília. Brasília: 2008.

#### CATÁLOGOS

IV Mostra 3M de arte digital: Ficções Radicais/ Curadoria de Gisela Domschke; Tradução de Petrizzi Soluções em Idiomas. São Paulo: Elo3 Integração Empresarial, 2013.

Catálogo do Festival Internacional de Arte Mídia (FAM). Brasília: Programa de pós-graduação em arte da UnB, 2011

Catálogo Panorama da Arte Digital no Pará. Disponível em: <http://xumucuis.wordpress.com/panorama-da-arte-digital-no-para/> - acesso em 15/03/2014

---

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

ITAULAB (org.). Emoção art.ficial 3.0: interface cibernética. São Paulo: Itaú Cultural, 2007

ITAULAB (org.). Emoção art.ficial 4.0 emergência. São Paulo: Itaú cultural, 2008

ITAULAB (org.). Emoção art.ficial 5.0 autonomia cibernética. São Paulo: Itaú cultural, 2010.

ITAULAB (org.). Emoção art.ficial 6.0. São Paulo: Itaú cultural, 2012. Disponível em <http://issuu.com/itaucultural/docs/catalogo/15?e=1414382/4907596> Acesso em 09/03/2014

Mapeamento nacional da produção emergente: Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 2001/2003 / Coordenação Fernando Cocchiarale, Cristina Freire, Jailton Moreira, Moacir dos Anjos - São Paulo: Itaú Cultural, 2002.

Martins, Camila Duprat; Castro e Silva, Daniela; Motta, Renata (Org.), Territórios recombinantes: arte e tecnologia - debates e laboratórios. São Paulo: Instituto Sérgio Motta, 2007

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

Primeiro Salão Xumucuís de Arte Digital. Ramiro Quaresma, Flavya Mutran, Marisa Mokarzel. 1ed. Belém: Xumucuís, 2012

Mostra 3M de Arte Digital, 1ª. [S.l.]: Elo3, [2010].

Mostra cultural Hiper: relações eletro digitais / [textos, texts André Parente ... et al. ; tradução, traducción, translation Glen C. Johnston ... et al.]. Porto Alegre : Santander Cultural, 2004

Nano: poética de um mundo novo: arte, ciência e tecnologia. Anna Barros;

---

Maria Izabel Branco Ribeiro; Francisco Carlos Paletta (orgs). São Paulo: FAAP, 2008.

Sansolo, Carlo; Fraenkel, Erika. (Org.). Prog.:ME. Rio de Janeiro: Centro Cultural Telemar, 2005

Silva, Ramiro Quaresma da; Marinho, Deyse Ane Ribeiro. II Salão Xumucuí de Arte Digital: @mazônia Artemídia. Belém: Secul, 2013

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.

VENTURELLI (Org). Exposição EmMeio#4.0 // 11º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia. Brasília, 2012

#### TESES

FRAGOSO, Maria Luiza P. G.. Experimentação Multimídia em Arte Contemporânea e Internet: Projeto tracaja.net.Tese de Doutorado, Unicamp. 2003.

SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.

BOONE, Silvana. O efêmero tecnológico e a ausência da arte computacional nos acervos brasileiros. Tese de Doutorado UFRGS, 2013.

#### 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.

PAULA, Douglas de; AGRELI, João H.L. Cursor: Exposição Itinerante de Arte e Tecnologia. Anais ANPAP, 2011.

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](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, Sílvia 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](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\\_inicio\\_cientifica/Trabalhos/Inicia%20o%20de%20o.pdf](http://www.facef.br/novo/iv_congresso_de_inicio_cientifica/Trabalhos/Inicia%20o%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](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](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](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](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202007000100009&script=sci_arttext) – acesso em 03/11/2011

## 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](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](http://www.fecomercio-rj.org.br/publique/media/Pesquisa%20Cultura_Jovensevolucao.ppt) - visita em 20/01/2011

PERISSINOTO, Paula. Cultura Digital. Debate 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](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](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/ult9Ou601334.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/ult9Ou62541.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-tera-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





---

# APÊNDICE

## PESQUISAS RECENTES:

### A ARTE DIGITAL NO ECOSSISTEMA DA ARTE

GASPARETTO, D. A. . A ARTE DIGITAL NO ECOSSISTEMA DA ARTE. In: ANPAP - 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas, 2013, Belém. Anais do 22º Encontro Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas: Ecosistemas Estéticos / Afonso Medeiros, Idanise Hamoy, (Orgs.) -- 1. Ed. -- Belém: PPGARTES/ ICA/UFPA, 2013.. Belém-PA: Biblioteca do PPGARTES / UFPA, 2013. p. 1898-1912.

---

## Introdução

Ao concluir a dissertação de mestrado, já verificávamos que em torno do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), principal evento do gênero na América Latina, se formava um “curto-circuito”. Percebia-se a ocorrência de uma série de festivais, eventos e espaços responsáveis pela legitimação, circulação e exposição da arte digital, na maioria das vezes distintos do tradicional circuito da arte contemporânea, articulando-se em ritmo acelerado. Naquela ocasião, o foco do estudo era o circuito expositivo, denotando uma obsolescência das tradicionais instituições da arte para responder as demandas da arte digital. No decorrer da pesquisa, novos dados e textos conspiravam para que chegássemos à hipótese inicial da pesquisa de doutorado: a emergência de um sistema específico para a arte digital, algumas vezes em intersecção com o da arte contemporânea, partilhando dos mecanismos correspondentes a este, ou organizando-se sob outra estruturação em processo. É neste caminho que seguimos a pesquisa de doutorado.

## O(s) sistema(s) da arte

Inicialmente, situam-se os conceitos de campo, mundo, sistema e circuito da arte, a fim de evitar confusões conceituais. Brevemente se pode constatar que os conceitos “campo” e “mundo” são diferenciados basicamente pelas relações de poder, evidenciadas por Bourdieu no campo artístico; enquanto o mundo da arte de Becker é concebido por meio do trabalho cooperado entre os indivíduos atuantes neste mundo graças a um conhecimento partilhado. Para Becker são múltiplos os mundos da arte; já para Danto, está relacionado ao contexto e a teoria que mantém os objetos como arte; enquanto o mundo ou círculo da arte é desenvolvido a partir de uma teoria institucional, conforme George Dickie.

Apesar das diferenças conceituais, parece que o campo e o mundo da arte abrangem todos os sistemas ditos artísticos, de um modo mais geral. Os sistemas também desenvolvem suas estruturas, sempre em processo, assim como as instâncias de legitimação, agentes e instituições, em níveis hierárquicos, porém

---

eles são mais específicos, como o que rege a arte contemporânea, abrangendo circuitos artísticos próprios, os quais estão interligados, como os circuitos de performance, pintura, fotografia, entre outros.

É importante reconhecer que não existe apenas um sistema para todas as produções artísticas, mas sim uma série de sistemas que coexistem e interagem entre si, regidos por uma organização maior que é a do “campo” ou “mundo” da arte em interface com a cultura. Nota-se que a cada momento há um que se sobressai, constituindo-se como o “sistema oficial”, entretanto sua estrutura não é permanente, e sim transformada conforme a necessidade das produções artísticas e sua circulação, mesmo que muitas vezes esta transformação seja lenta.

No discurso de Bourdieu (2007) sobre o campo relativamente autônomo, três pontos são fundamentais, o primeiro diz respeito à importância que ele confere às relações de poder, o segundo está vinculado às estruturas que mantêm o campo, e o terceiro é o contexto do período onde vigora a arte moderna, digno de uma narrativa particular e pouco abrangente. É neste contexto que ele pressupõe a existência de uma autonomia relativa do campo, em níveis hierárquicos, entendendo as relações entre produção, circulação e consumo de bens simbólicos conforme a especificidade destes bens.

É deste modo que o autor descreve as instâncias de legitimação da arte conforme os momentos históricos

Todas as relações que os agentes de produção, de reprodução e de difusão, podem estabelecer entre eles ou com as instituições específicas (bem como a relação que mantém com sua própria obra) são mediadas pela estrutura do sistema das relações entre as instâncias com pretensões a exercer uma autoridade propriamente cultural (ainda que em nome de princípios de legitimação diferentes). Desarte, esta estrutura das relações de força simbólica exprime-se, em um dado momento do tempo, por intermédio de uma determinada hierarquia das áreas, das obras e das competências legítimas (BOURDIEU, 2007, p.118).

---

E mais adiante,

Segundo as tradições históricas próprias a cada formação social, as funções de reprodução e de legitimação podem estar concentradas em uma única instituição, como no caso da Academia Real de Pintura no século XVIII, ou então, divididas entre instituições diferentes - como o sistema de ensino, as Academias, as instâncias oficiais ou semi-oficiais de difusão (museus, teatros, óperas, salas de concerto etc.) Pode-se ainda acrescentar certas instâncias cujo âmbito de reconhecimento é menor (embora possam exprimir de modo mais direto as reivindicações dos produtores culturais) como as sociedades eruditas, os cenáculos, as revistas, as galerias, tanto mais inclinadas a rejeitar os vereditos das instâncias canônicas quanto maior e mais sólida a autonomia do campo intelectual (BOURDIEU, 2007, p. 121).

Cada campo desenvolve sua própria lógica, constituindo seu sistema de legitimação específico e tais instituições citadas pelo autor adquirem níveis hierárquicos que garantem o funcionamento de um campo. Assim, se em meados do século XVIII vigora nas artes visuais o sistema regido pela Academia, pelo Salão de Paris e por um mesmo júri, com uma composição extremamente rígida e uma produção voltada ao clero e a nobreza, ao final do século XIX esta estrutura, ainda insipiente, abre espaço ao sistema da arte moderna.

Neste, que tem início aproximado nos anos 1860, a posição ocupada pelo intermediário (marchand e crítico) é fundamental, pois é ele que “suscita as necessidades” no consumidor, na maioria dos casos, a burguesia em ascensão. Sob a ótica de Cauquelin este novo sistema ocorre em um esquema linear, baseado no regime industrial de consumo, com posições muito bem definidas entre produção – distribuição – consumo. Assim, se os mecanismos do antigo regime

---

não davam conta de atender este novo momento da arte, novas instâncias de legitimação são articuladas fora do sistema oficial.

É o intermediário que movimentava o mercado e o “aquece”, em sintonia com o momento de liberalismo econômico na Europa. O artista é “marginal”, para que seja visto à parte das negociações do mercado, organizando-se em um dos grupos de vanguarda sustentados pelo discurso de um crítico. Já, na outra ponta da cadeia está o consumidor, o colecionador, responsável pela compra das obras e disponibilização ao grande público.

Todavia, no momento em que a sociedade passa do século da velocidade e do consumo (XIX), ao século da comunicação (XX), novas organizações se estabelecem no campo da arte, resultando na emergência de um novo sistema, o da arte contemporânea, em torno dos anos 1960, oportunizando outras relações entre os agentes, o mercado e o público. Ou seja, a arte moderna, balizada pelo mercado, abre espaço às estruturas da arte contemporânea, regidas pela comunicação (CAUQUELIN, 2005).

Cauquelin demonstra a transição entre ambos, reconhecendo que o sistema da arte contemporânea é “(...) o produto de uma alteração de estrutura de tal ordem que não se podem mais julgar nem as obras nem a produção delas de acordo com o antigo sistema” (CAUQUELIN, 2005, p. 15). A arte contemporânea se articula sobre uma complexa rede de relações, em que os atores do circuito são ativos conforme as conexões que fazem para disponibilizar a informação. Aqui ainda existem níveis de hierarquia e há uma ordem estrutural que mantém este sistema interconectado, entretanto os papéis podem se repetir, um artista pode também ser curador, crítico e consumidor, entre outras opções. Tal rede de comunicação é estabelecida a partir de princípios da comunicação como “(...) bloqueio, saturação e nominação – que darão conta de seu estatuto contemporâneo” (CAUQUELIN, 2005, p. 73).

Ela evidencia uma diferença essencial entre os dois regimes, se as vanguardas buscavam a autonomia da arte, questionando o mercado oficial, “(...) no caso da arte contemporânea pretende-se uma absorção da autonomia pela comunicação” (CAUQUELIN, 2005, p. 76). Enquanto esta autonomia se dá em um nível

---

---

comunicacional, a arte contemporânea ganha alta valoração no mercado e a construção de seus valores acontece a partir da repercussão que ganha no circuito, muito mais do que pelo fato de ser único, genial, belo, ou por cumprir certos critérios estéticos (CAUQUELIN, 2005).

O que fica claro no esquema proposto por Cauquelin é a circularidade do atual sistema da arte contemporânea. Assim, dentro da sociedade da comunicação há um campo específico da arte, onde se encontram produtores, consumidores e obras, os quais estão dentro ou fora do sistema, a partir das conexões que estabelecem dentro da rede.

Em um artigo publicado pela Porto Arte, no início dos anos 1990, Maria Amélia Bulhões reconhece as relações que permeiam o sistema da arte naquele período, cada vez mais próximo das regras da “sociedade de consumo”, oportunizando estreitas afinidades com o mercado. Ao discorrer sobre a absorção das “artes plásticas” por aquela sociedade, assinala “(...) a complexidade crescente dos mecanismos de legitimação destas práticas e dos seus produtores – os artistas” (BULHÕES, 1991, p. 27). Ela entende que existem diversas etapas de legitimação capazes de inserir a arte em um circuito comercial, cabendo às articulações entre os agentes deste circuito, em um contexto institucional, a estipulação dos critérios de legitimação.

Baseada em Becker e Bourdieu, Maria Amélia constrói sua definição para o Sistema das artes plásticas:

Conjunto de indivíduos e instituições responsáveis pela produção, difusão e consumo de objetos e eventos por eles mesmos rotulados como artísticos e responsáveis também pela definição dos padrões e limites da ‘arte’ de toda uma sociedade, ao longo de um período histórico (BULHÕES, 1991, p. 29).

Ela complementa que tal sistema é totalizante e, ao mesmo tempo, dinâmico, no sentido de ser um conjunto que está em movimento, e não aborda apenas a obra de arte, mas também

---

---

fatores externos a ela. Seu texto ainda afirma uma hierarquização, o que oportuniza uma “dominação simbólica” dos participantes do mesmo em relação aos demais.

Quanto às instituições de arte ela reconhece que: “A institucionalização mantém e renova os rituais, estabelecendo discriminações e hierarquizações dentro do variado universo das atividades plásticas” (BULHÕES, 1991, p. 31). Entretanto, reconhece que as artes plásticas têm sofrido constantes alterações, sobretudo relacionadas ao contexto capitalista, no qual estão imersas. E ainda, tal sistema é datado e jamais universal.

Anos mais tarde, ao abordar a web arte, Maria Amélia (2011), também reconhece as distâncias que ainda existem entre a produção digital e os tradicionais espaços de legitimação da arte. Conforme ela:

Esta produção por meio da imagem e estética muito específicas acaba rompendo com “(...) pressupostos básicos do sistema de pensamento tradicional da arte, questionando os conceitos de autoria individual, de permanência e de originalidade da obra, abalando as bases que respondem pelo funcionamento do sistema da arte” (BULHÕES, 2011, p.51)

Maria Amélia também destaca a importância do ciberespaço para o circuito artístico, aumentando a possibilidade de entrada na rede, de difusão e de acesso. Contudo, alerta que novas relações de poder são estabelecidas e, sobretudo, que as poderosas instituições da arte também transferem sua influência para o ciberespaço, valorizando e legitimando artistas e obras. Ou seja, para os agentes do campo da arte, a opinião dos tradicionais legitimadores ainda é um guia, enquanto para os leigos, as possibilidades de acesso se ampliam.

Sarah Thornton (2010), ainda que proponha uma pesquisa menos densa de problematizações, discorre sobre a arte contemporânea no início do século XXI, por meio de uma série de entrevistas e visitas à algumas das principais instituições da

---

arte: o leilão, a crítica, a feira, o prêmio, a revista, a visita ao ateliê e a bienal. Embora sua intenção seja revelar os bastidores deste mundo, em uma espécie de “diário pop”, traz uma contribuição importante para pensar a arte hoje. Já na introdução demonstra o momento diferenciado da arte contemporânea em relação à história da arte, onde o público é crescente, o mercado está em alta e o artista pode usufruir deste “aquecimento”.

Ao pensar as instâncias de legitimação da arte neste sistema contemporâneo, ela argumenta que:

Desde os anos 1960, diplomas de belas-  
artes se tornaram o primeiro elemento  
de legitimação na carreira de um artista,  
seguidos por prêmios e bolsas, um contrato  
com um marchand primário, resenhas e  
perfis em revistas de arte, inclusão em  
coleções particulares de prestígio, validação  
museológica na forma de mostras individuais  
ou coletivas, participação internacional em  
bienais bem-frequentedas e a valorização  
indicada por um grande lucro na revenda em  
leilões (THORNTON, 2010, p. 63).

Sarah não chega a abordar a arte digital em sua publicação e, dissecando sua constatação, nota-se que esta produção nem sempre segue tais regras. A figura do artista graduado em belas artes se mescla às equipes interdisciplinares, muitos artistas são reconhecidos como tal, mesmo com formação em outras áreas, como a comunicação social, a informática, o design. Na maioria dos casos a figura do marchand é exercida pelo próprio artista e equipe, que faz suas conexões pela rede; são raras as renomadas revistas tradicionais de arte que abrem espaço para críticas à produção. A arte digital não tem um histórico relevante de colecionismo ou venda em leilões, poucas vezes é comercializada. O trânsito por instituições museológicas ainda é pontual, muitas vezes pela falta de suporte físico dos museus para atender as suas especificidades. Quanto às Bienais, a participação fica por conta da abertura do “dispositivo” bienal, embora tenha aumentado, exceto no Brasil,



---

onde nas duas Bienais mais relevantes São Paulo (2012) e do Mercosul (2011e 2013), é evidente uma carência.

Ainda há um déficit em relação ao sistema de ensino. A formação do público em arte digital está muito mais no próprio cotidiano, no contexto social e cultural no qual reinam os meios digitais, do que nas escolas de arte ou instituições museológicas. Em produções de web arte, por exemplo, o usuário não precisa se deslocar até um espaço expositivo in loco de uma galeria ou museu, basta entrar na rede, então o acesso parece não ocorrer em um nível hierárquico.

O que se pode averiguar a partir das observações levantadas, é que cada núcleo artístico dialoga com o espaço-tempo onde atua, com a cultura na qual está inserido, estabelecendo seus próprios mecanismos e estruturas de atuação. É a partir desse pressuposto, que se visualiza um novo momento para a produção digital, em trocas constantes com esta cultura digital, interativa, conectada, convergente e plural, estabelecendo intersecções com a arte contemporânea, mas também com outros campos como o da ciência e da tecnologia.

Afinal, a arte digital é uma das linguagens do leque contemporâneo, porém traz especificidades que alteram as estruturas do que já está estabelecido. Assim, as produções que envolvem tecnologia circulam pelo sistema da arte contemporânea, seja em vídeo, obras sonoras, fotografia e até mesmo em pequena escala, arte digital; mas as variadas produções da arte contemporânea não percorrem o circuito da arte digital, a menos que tenham envolvimento com as mídias digitais e envolvam o público em experiências mais complexas.

Lúcia Santaella (2010) parte de um ponto de vista pluralista para entender a arte digital em relação ao sistema da arte. Ao seguir o pensamento de que a arte e a cultura são processos comunicacionais, propõe noções de uma ecologia pluralista da comunicação, termo que também é aplicado à arte e à cultura. A referida autora introduz a problemática referenciando Walter Benjamin e sua concepção de que a fotografia alterou a própria natureza da arte. Nesta linha, compartilhamos de sua crença quando argumenta que em cada envolvimento da

---

arte com um novo meio, altera-se a percepção da própria arte.

A este pensamento pode-se acrescentar as ideias de Bourdieu, que parecem ressurgir neste instante em que a arte digital ainda gera uma falta de percepção estética por parte do tradicional sistema da arte. Ele argumenta que quando são inseridos novos instrumentos de produção, transformando a obra de arte, há um processo lento de transformação na percepção estética do público e por este motivo os períodos de ruptura são percebidos por padrões que não correspondem à nova produção, são habitus que precisam ser readequados (BOURDIEU, 2007). Porém, agora a falta de habitus não é reconhecida no público, o qual tem frequentado em ritmo crescente os eventos de arte digital, mas nos agentes do sistema da arte até então vigente.

Um possível sistema para a arte digital

A arte digital nasce a partir dos anos 1990, trazendo uma série de especificidades. As estruturas, os profissionais e os mecanismos de legitimação do sistema da arte contemporânea precisam ser reavaliados, “reeducados” e direcionados para um novo momento, atrelado às mídias digitais, porém suas especificidades são tamanhas que parece requerer um contexto mais específico.

Ao mesmo tempo em que as instituições oficiais da arte se fecham para a produção digital, são abertas outras possibilidades de ativar o circuito artístico, de modo marginal em relação às “estruturas oficiais”. Entretanto, este circuito paralelo tem seus próprios mecanismos e ganha força neste início do século XXI, porém com uma estruturação sempre em processo.

Esta estrutura emergente junto ao sistema da arte é oportunizada pela proliferação de festivais de arte e tecnologia, como o FILE e o FAD, entre muitos outros; pelos eventos interativos que se misturam à dinâmica das cidades, a exemplo da galeria de arte digital a céu aberto do prédio da FIESP e do Vídeo Guerrilha; por Centros de Arte e Mídia, como o ZKM, o ICC e o Ars Electronica Center; pelos Labs, como o MIT, e um dos mais ativos no Brasil, o MidiaLab da UNB; pelas revistas especializadas, como a Leonardo e a Select, no Brasil; pelos portais especializados, entre eles o Rhizome e, no Brasil, o TecnoArte News; pelas equipes

---

interdisciplinares, como o SCIArts; pelas comunidades em redes sociais; por espaços expositivos virtuais, a exemplo do Adobe Museum e do DAM Museum; por prêmios específicos como o Vida e o PSM. Estes são apenas alguns, entre os muitos exemplos, que levam a crer que outras instâncias de legitimação são válidas, novas organizações são efetuadas, o que oportuniza a entrada de outros agentes e instituições no campo artístico, em um espaço que extravasa o próprio campo e se mescla à sociedade e à cultura digital.

Monica Tavares (2007), em uma tentativa de reconhecer este sistema emergente, parte das ideias de René Berger (1977) e seu entendimento de que um “objeto de arte” condiciona-se aos meios de comunicação disponíveis no seu contexto, vinculando-se a uma informação, a qual é acionada em vários circuitos. Ela também se baseia especialmente em Cauquelin (2005) para demonstrar que a produção digital se vincula diretamente à “dimensão cultural”, relacionando-se com outros campos.

Para esta autora, o sistema da arte digital tem como representante a imagem interativa em três categorias: projetada, reativa e funcional e estas imagens interativas são ativadas pelo público. Tavares prevê três categorias de agentes que atuam na produção, conservação, distribuição e consumo da arte digital, todos estruturados em rede e organizados em níveis hierárquicos: produtores (centros de pesquisa, empresas voltadas à informática, centros culturais, instituições e agentes voltados à produção, disponibilização, exposição, consumo e preservação da arte digital, os quais, algumas vezes, se confundem com a trama que move a arte contemporânea); consumidores e as obras, entendendo o conteúdo e sua recepção como algo inseparável. Ela afirma que o mercado movimentado pelos produtores é de conteúdos, não de obras, pois, a arte digital se organizaria sob o regime ideológico da comunicação, estruturado a partir de uma lógica “operatória, circular e sistêmica”. E ainda, observa a importância que o consumidor ganha neste sistema.

Este texto de Tavares demonstra a sistemática da arte digital. Todavia, nota-se que mesmo existindo um sistema específico para a produção, suas conexões são estendidas ao circuito da arte

---

contemporânea, a fim de proporcionar um diálogo mais estreito com o mercado e com o público, afinal conforme Becker “os mundos da arte não tem fronteiras precisas” (BECKER, 2010, p. 54). O modelo proposto por Tavares pode ser pensando em uma abertura cada vez maior e mais rápida no âmbito da cultura, compreendendo seu desenvolvimento por meio dos agentes, das instituições próprias, e, sobretudo, do público, peça fundamental neste sistema, seja como interator, produtor, colecionador ou “curador”.

Tem-se observado tentativas de diálogos entre o “mundo” da arte digital e o “mundo” da arte contemporânea. Em 2009, a Feira Arco Madrid contou com o espaço Expanded Box, cuja curadoria foi de Domenico Quaranta, o qual dirigiu também o Forum New media art. Entre el aislamiento y la integración, inter-disciplinarietà y especificidad medial. Domenico (2010) é um dos principais teóricos a tratar das relações conflituosas entre os dois “mundos”.

Ele percebe que a New Media Art não conquistou a crítica oficial, nem mesmo o “mundo da arte contemporânea”. Para ele as tentativas de aproximar os dois mundos falham grotescamente. Entretanto, acredita que tal produção não precisa mais de um mundo da arte específico, mas percebe que estar em um mundo específico fornece um contexto para que seja produzida, discutida e exposta. Domenico afirma que New Media Art não é uma categoria artística, um gênero ou um movimento, é sim um mundo, onde se produz, discute, critica e consome esta arte. Conforme o autor:

Passar de um mundo ao outro não coloca apenas problemas de tradução, como impõe também uma renúncia a sua própria especificidade e sua história. A New Media Art como categoria ou setor autônomo não é concebível dentro do mundo da arte contemporânea (QUARANTA, 2010, p. 24).

Quanto às perspectivas destas relações dentro e fora da arte contemporânea, ele visualiza complexidade, e aqui talvez esteja uma das maiores coerências de seu pensamento, pois segundo Domenico, o mundo da New Media Art:

(...) nasce como território multidisciplinar de

---

---

pesquisa em reação as rígidas convenções de uma série de outros mundos: aquele da arte contemporânea, mas também aquele do espetáculo, da música, do design, da pesquisa industrial. (...) Reduzi-lo a um nicho do mundo da arte contemporânea é não apenas impróprio, mas historicamente infundado, assim como considerá-lo uma incubadora de pesquisa industrial (QUARANTA, 2010, p. 152).

Edward Shanken (2010), sob outros aspectos, também discorre sobre as relações entre os dois mundos, partindo de um debate que mediou durante a Art Basel, em junho de 2010, entre Michael Joaquin Grey; Peter Weibel, o “homem mais poderoso da New Media Art”; e um dos curadores “mais poderosos da Arte Contemporânea”, Nicolas Bourriaud. Shanken destaca que os dois mais poderosos de “cada mundo” jamais haviam se encontrado, o que enfatiza a clara distância entre os mundos. Por meio da argumentação de ambos e também das exposições que tem acompanhado, verifica que a New Media Art tem aparecido com maior frequência em exposições de arte contemporânea, mas normalmente são aquelas obras que se encaixam nas regras do mainstream da arte contemporânea. Na maioria das vezes, é no seu próprio mundo, de modo mais ou menos autônomo, que se estabelece. E neste mundo, a acessibilidade é um dos grandes diferenciais.

Santaella tenta conciliar os opostos, afirmando que ainda existe uma visão pluralista, onde as produções se misturam e coexistem. É este sistema hipercomplexo e interligado que esta autora compreende por “ecologia pluralista das artes e da cultura”, onde se torna difícil “emoldurar” a arte dentro de narrativas legitimadoras, seguindo as propostas de Danto para a pós-modernidade. É assim que quanto mais se busca tomar uma posição, mais incertos são os limites e as instâncias de legitimação da arte.

É consenso para Lúcia, Monica, Domenico e Edward, que para entender a arte deste tempo é preciso compreender a cultura deste tempo, sobretudo para ponderar sobre a arte digital,

---

em diálogo constante com os meios digitais disponíveis agora. Assim, a arte digital depende de uma série de fatores que estão além do seu campo, em dependência direta com a tecnologia, a comunicação, a ciência, a economia, o design, entre outros.

Aqui se torna interessante fazer uma conexão com a noção de “pós-autonomia do campo”, abordada por Canclini (2012), a qual parece fazer muito mais sentido quando relacionada à arte digital e a sua transdisciplinariedade, embora Canclini se debruce muito superficialmente sob esta produção e seu foco seja a arte contemporânea como um todo. A pós-autonomia para ele é pautada nos deslocamentos, em uma vinculação da arte com outros campos, com espaços urbanos, comunicacionais, e até mesmo de participação social. Esta pós-autonomia estaria vinculada ao conceito de “Sociedade sem Relato”, ou seja, não existiria mais um único relato, responsável por manter uma estrutura, mas sim relatos fragmentados, dispersos e interdependentes.

Para Canclini a teoria dos campos, de Bourdieu, tem grande mérito, mas está ligada ao mundo moderno e a existência de um relato. Entretanto, afirma que agora, enquanto há uma interdependência global e uma circulação internacional da cultura, não é mais possível manter campos autônomos isolados. É assim, que se reconfiguram os circuitos e valores simbólicos, levando em consideração o papel das mídias digitais. É a partir de uma arte expandida por entre a vida social, que ele sugere tecer este momento através de uma análise transdisciplinar.

Mesmo pensando a pós-autonomia da arte, Canclini deixa claro que não se pode afirmar que há uma morte da arte e de sua autonomia, apenas por entender que ela vai além de seu campo. Deste modo, os artistas que compartilham desta nova lógica, na maioria jovens artistas, criticam o sistema e ao mesmo tempo fazem parte dele, para estes, o percurso “dentro e fora” do mundo da arte é muito natural.

É com base nestas transformações que se percebe a arte digital como uma estrutura complexa dentro e fora do campo da arte, em um diálogo cada vez mais próximo com o público, reconfigurando o papel dos agentes, aos quais se requisita sempre um conhecimento interdisciplinar, e ampliando as relações

---

institucionais. Já não se tem certeza se é arte ou política; arte ou publicidade; arte ou entretenimento; arte ou demonstração tecnológica; arte ou ciência; mas certamente estão nas fronteiras borradas entre estes campos as ampliações das possibilidades e organizacionais, como em uma rede interconectada.

Aqui parece que o papel das tradicionais instituições da arte enfraquece, pois sua força vem sendo dissolvida, e novos modos de institucionalização vão se organizando. Durante o século XVIII os salões e a Academia geriam as regras do que entrava ou não no campo da arte; do final do século XIX a meados do século XX, os ateliês, os museus, as galerias, as Documentas, as Bienais, entre outros eventos, e a rede de pessoas envolvidas com a institucionalização da arte garantiam sua circulação; durante o período em que reina a arte contemporânea figuras como o curador, e instituições reconfiguradas, entre estas os novos museus construídos a partir dos anos 1980, e ainda as instituições culturais privadas, ganham força, ainda uma série de novos agentes conquistam seu lugar no campo da arte, dinamizando o sistema e legitimando as produções. Contudo, a organização das instituições parece ser a mesma.

No sistema da arte digital, mesmo que novas instituições sejam responsáveis por sustentá-lo, sua configuração é outra, as instâncias de legitimação podem estar nos centros culturais e tecnológicos, nos institutos de pesquisa, nos Labs, nos museus, galerias, nos eventos, na imprensa, na articulação dos agentes, mas também está nas redes sociais, nos espaços virtuais, na arquitetura dos espaços urbanos, nas ruas ou na percepção e validação direta do público, sempre em conexão com as mídias.

### Considerações Finais

Mesmo que a produção em arte digital englobe diferentes linguagens e técnicas em busca de legitimação cultural, sendo possíveis a partir da distinção que as conecta, ou seja, da interface tecnológica, ela não respeita os limites do campo da arte. Não existem normas ou critérios, a arte digital pode se envolver com artes visuais, performance, música, literatura, publicidade, política, ciência ou qualquer outra linguagem já legitimada ou não. A arte

---

---

contemporânea também ultrapassa os limites do campo, mas segue condicionada a um sistema onde as estruturas ainda estão em transição em rumo a pós-autonomia a qual sugere Canclini.

De modo distinto, são os dispositivos tecnológicos, as experiências complexas e a pouca aceitação dentro do próprio sistema da arte contemporânea que enfatizam uma ruptura. Mas, da mesma maneira que estas diferenças relacionadas à arte digital podem configurar a existência de um sistema específico, por abranger uma série de particularidades, sob uma nova estrutura, também sugerem uma transcendência da autonomia do campo artístico e um espaço de intersecção, com o próprio sistema da arte contemporânea e, quem sabe, com o mercado da arte.

#### REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- BECKER, Howard. *Mundos da arte*. Lisboa: Livros Horizonte, 2010.
- BOURDIEU, Pierre. *A economia das trocas simbólicas*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- BULHÕES, Maria Amélia. *Considerações sobre o Sistema das Artes Plásticas*. Porto Arte, Porto Alegre, v.2, n.3, maio 1991.
- BULHÕES, Maria Amélia. *Web arte e poéticas do território*. Porto Alegre: Zouk, 2011.
- CAUQUELIN, Anne. *Arte contemporânea: uma introdução*. São Paulo: Martins, 2005.
- CANCLINI, Néstor. *García. A Sociedade sem Relato: Antropologia e Estética da Iminência*. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2012.
- DANTO, Arthur. *O mundo da arte*. *Artefilosofia*, Ouro Preto, n.1, p.13-25, jul. 2006.
- DICKIE, George. *El círculo del arte: una teoría del arte*. Buenos Aires: Pídos, 2005.
- HEINICH, Nathalie. *A Sociologia da Arte*. Bauru, SP: Edusc, 2008.
- QUARANTA, Domenico. *Media, New Media, Postmedia*. Postemedia Srl, Milano, 2010.
- SHANKEN, Edward. *Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse?* Disponível em: <http://hybridge.files.wordpress.com/2011/02/hybrid-discourses-overview-4.pdf>. Acesso em 28/04/2013.
- SANTAELLA, Lúcia. *A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade*. São Paulo: Paulus, 2010.
- SANTOS, Nara Cristina. *Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital*. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.
- SILVA, Luiz. *Arte digital e mundos artísticos: Becker revisitado*. *Actas dos ateliers do Vº Congresso Português de Sociologia. Sociedades Contemporâneas: Reflexividade e Acção*. Atelier: Artes e Culturas (p. 55-59). Portugal, 2004. Disponível em: [http://www.aps.pt/cms/docs\\_prv/docs/DPR460e8247be6ff\\_1.pdf](http://www.aps.pt/cms/docs_prv/docs/DPR460e8247be6ff_1.pdf) - acesso em 30/01/2013
- 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](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202007000100009&script=sci_arttext) – acesso em 03/11/2011



**Débora Aita Gasparetto.** Doutoranda em Artes Visuais pelo PPGAV/ UFRGS (2012 -), com ênfase em História, Teoria e Crítica de Arte, com Bolsa CAPES REUNI, orientada pela Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Blanca Luz Brites. Mestre em Artes Visuais pelo PPGART/UFSM (2010-2012), na linha de pesquisa Arte e Tecnologia, orientada da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Nara Cristina Santos. Débora é integrante do LABART/CNPq (Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea Tecnologia e Mídias Digitais) e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq. Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Publicidade e Propaganda pela FACOS/UFSM (2005). Atuou como professora do curso de Comunicação Social UNIJUÍ 2012. Trabalhou como Marketing/Planejamento Comercial no Grupo RBS em Santa Maria, de 2006 a 2010. Desenvolve pesquisa na área de Artes Visuais, em História e Teoria da Arte Contemporânea, com ênfase em Arte e Tecnologia Digital. É curadora independente, publica artigos e apresenta trabalhos regularmente em eventos como ANPAP, # ART (Encontro Internacional de Arte e Tecnologia – Brasília), entre outros.

<http://lattes.cnpq.br/1722113830390578>

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-915414-1-6



9 788591 541416

Financiamento:



Promover a  
igualdade faz  
a diferença



Secretaria da Cultura