



ARTE-
-CIÊNCIA-
-TECNOLOGIA:
o sistema da arte em perspectiva

Débora Aita Gasparetto (Org.)

ARTE-CIÊNCIA-TECNOLOGIA

Débora Aita Gasparetto (org.)

Arte-ciência-tecnologia: o sistema da arte em perspectiva

1ª edição



Silveira Martins
Editora Lab Piloto
2014

Secretaria de Estado da Cultura apresenta:

ARTE-
-CIÊNCIA-
-TECNOLOGIA:
o sistema da arte em perspectiva

Débora Aita Gasparetto (org.)

Financiamento:



Promover a
igualdade faz
a diferença



capa, projeto gráfico e diagramação: Débora Aita Gasparetto

entrevistas e traduções: Débora Aita Gasparetto

revisão: Tânia Maria Flores de Oliveira

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

Arte-ciência-tecnologia [livro eletrônico] : o sistema da arte em perspectiva / Débora Aita Gasparetto (org.). -- 1. ed. -- Santa Maria, RS : Editora Lab Piloto, 2014.
3,12 Mb ; PDF

ISBN 978-85-68185-00-1

1. Arte - Brasil 2. Arte contemporânea - Brasil
3. Arte contemporânea brasileira - História e crítica 4. Arte e tecnologia 5. Arte moderna
6. Artistas plásticos - Entrevistas I. Gasparetto, Débora Aita.

14-05804

CDD-709.0481

Índices para catálogo sistemático:

1. Brasil : Arte contemporânea : História e crítica
709.0481

 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/>.

SUMÁRIO

Apresentação Blanca Brites	06
Introdução Débora Aita Gasparetto	09
Contexto Brasileiro	
Conversa com Anna Barros	16
Conversa com Guto Nóbrega	20
Conversa com Yara Guasque	32
Conversa com Paula Perissinotto	46
Conversa com Suzete Venturelli	52
Conversa com Fábio Oliveira Nunes (Fábio FON)	56
Conversa com Marcos Cuzziol	60
Conversa com Milton Sogabe.....	72
Conversa com Guilherme Kujawski	85
Conversa com Fernando Fogliano	94
Conversa com Gilbertto Prado	111
Conversa com Hermes Renato Hidelbrand	123
Conversa com Ramiro Quaresma	139
Conversa com Patricia Canetti	143
Conversa com Maria Amélia Bulhões	148
Conversa com Venise Melo.....	161
Conversa com Andréia Machado Oliveira	165
Conversa com Tadeus Mucelli Tee	179
Conversa com Cleomar Rocha	192
Conversa com Daniela Bousso	202
Conversa com Alberto Semeler	213
Conversa com Niura Borges	231
Conversa com Lucia Santaella	239
Conversa com Agnus Valente	244
Conversa com André Mintz	252
Conversa com Henrique Roscoe	266
Conversa com Maria Luiza Fragoso	277
Conversa com Maria Cristina Biazus	281
Conversa com Nara Cristina Santos	288
Contexto Internacional	
Conversa com Domenico Quaranta	294
Conversa com Fred Forest	298
Conversa com Roberta Bosco	302
Conversa com Raúl Niño Bernal	308
Conversa com Edward Shanken	312

APRESENTAÇÃO

BLANCA BRITES

Débora Aita Gasparetto organiza este livro tendo como fio condutor a expectativa de ampliar o debate sobre as questões que envolvem a arte digital, denominação que ela prefere usar como uma estratégia de inserção política. Mais especificamente seu interesse concentra-se em discutir a necessidade de inclusão da arte digital no sistema da arte nos moldes vigentes, ou a viabilidade da criação de um sistema próprio para esta arte, ou ainda a perspectiva, como enunciado do próprio título, de um encaminhamento na busca de uma proposta inovadora.

Com base nessas inquietações a autora reúne o conjunto de textos resultantes das entrevistas por ela elaboradas, recurso este que permitiu aos colaboradores um diálogo mais aberto e espontâneo, mas nem por isso menos profundo. Para a realização das mesmas, ela obteve a anuência de renomados artistas, pesquisadores, historiadores, curadores que vivenciam diretamente tais questões. Esses, ao se disporem a discutir os temas propostos, reforçam a importância de um assunto tão candente, que é a legitimação da arte digital na contemporaneidade. Ainda partindo das respostas apresentadas, fica expresso o desejo, por parte de todos, e, sobretudo dos artistas, de terem suas obras reconhecidas, entenda-se como tal a possibilidade de elaboração, circulação e aquisição das mesmas no circuito da arte contemporânea.

A publicação que Débora nos apresenta colabora, pela qualidade dos depoimentos, para estruturar e ampliar esse ponto do debate evidenciado o que torna esta publicação um sólido documento de pesquisa para os que transitam pela área de arte digital. Por outro lado, auxilia também à construção de uma massa crítica, visando sedimentar o debate na área. No entanto,

pelo predomínio de linguagem clara e pelas informações precisas sobre a situação da arte digital na contemporaneidade, sua leitura se faz acessível ao público leigo, mas aberto ao que esta arte propõe.

Débora Aita Gasparetto merece crédito ao buscar a voz de colaboradores com atuação tanto nacional como internacional. No caso brasileiro, embora hoje as fronteiras não sejam mais cerceadoras, sua escolha em apresentar também a experiência de artistas e grupos de pesquisa que transitam fora dos grandes centros, possibilita a divulgação dos mesmos, o que torna ainda mais expressiva essa coletânea.

Ao abordar as questões referentes à arte digital, alguns entrevistados destacaram que, primeiramente se deve considerá-la como arte em seu sentido essencial, independente de seus conceitos e dos suportes em que ela se manifesta. É arte. Claro está que a arte digital tem suas especificidades técnicas que não podem ser ignoradas e merecem a devida consideração. Neste ponto todos estão de acordo, pois essas exigências causam dificuldades aos artistas e suas equipes, para a produção e visibilidade de sua arte, o que ocorre tanto aqui como no exterior.

Vale informar que a desenvoltura intelectual com que Débora aborda as referidas temáticas junto aos seus entrevistados, é resultado de investigações realizadas para responder, em parte, as indagações presentes em sua própria pesquisa de doutorado em História, Teoria e Crítica, que realiza sobre minha orientação, junto ao Programa de Pós Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS.

É necessário ainda externar o mérito, a competência e tenacidade dessa jovem pesquisadora, ao motivar seus interlocutores e coordenar os diálogos apresentados nesta publicação. Voltamos a reforçar que esta é uma leitura que se faz necessária por sua atualidade, e pela soma expressiva

de colaboradores que a autora atraiu, servindo para inquietar, responder e estimular artistas, pesquisadores e demais leitores com interesse em arte digital.



INTRODUÇÃO

DÉBORA AITA GASPARETTO

Esta publicação on-line integra o ambiente virtual¹ do livro “O curto-circuito da arte digital no Brasil”, financiado pelo Edital SEDAC nº 41/2012, do PRÓ-CULTURA RS – Fundo de Apoio à Cultura – FAC das Artes. Seu intuito é reunir o pensamento de alguns dos agentes que trabalham com a arte digital, a maioria deles brasileiros, além de algumas referências internacionais, oferecendo uma reflexão acerca das relações desta produção com o sistema da arte contemporânea.

Esta publicação surge ao percebermos que ainda são escassas as bibliografias relacionadas a estas questões no Brasil. Então, ouvimos as opiniões de quem realmente vive este “mundo” da arte em interface com a ciência, a tecnologia e as mídias digitais. Assim, direcionamos as discussões ao contexto brasileiro, relacionando alguns pesquisadores internacionais, a fim de descobrir semelhanças ou especificidades, para, quem sabe, traçar futuros diálogos.

Sob influência das ideias de Monica Tavares, no texto “Os circuitos da arte digital: entre o estético e o comunicacional²”, buscamos outras referências que ajudassem a pensar a inserção da arte digital em um contexto mais amplo do sistema da arte contemporânea, suas relações entre produção-distribuição-consumo-preservação, ou sua estruturação em um sistema específico. Entre estas referências, inicialmente, nos deparamos com o italiano Domenico Quaranta e com o norte-americano Edward Shankem, os quais deixam evidentes as diferenças que ainda existem entre os dois mundos (o da arte digital e o da arte contemporânea),

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

2 TAVARES, MONICA. Os circuitos da arte digital: entre o estético e o comunicacional? ARS (São Paulo) vol.5 nº. 9 São Paulo, 2007 – Disponível em http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1678-53202007000100009&script=sci_arttext – acesso em 03/03/2014

pautados na noção de mundo da arte de Howard Becker.

Para Becker, existem múltiplos mundos da arte e eles se cruzam, “os mundos da arte não têm fronteiras precisas” (BECKER, 2010, p. 54). No entanto, o que os caracteriza é um ponto de vista sociológico em que cada mundo é concebido a partir de um trabalho cooperado de agentes, que em uma rede, coordenam suas ações e partilham determinados conhecimentos. Conforme ele, a atividade artística exige uma série de procedimentos que incluem técnicas, materiais, equipamentos, instrumentos, tempo, apoio, fundamentações e pessoas capacitadas para executar as ideias e colocá-las em circulação. E o artista, que é o centro dessa cadeia produtiva, depende da cooperação de fruidores, ou seja do público, para a efetivação da obra.

O referido autor ainda aponta que muitos artistas produzem “(...) obras que não se adaptam às estruturas de produção ou apresentação existentes” (BECKER, 2010, p. 47). E, quando tais obras não se adaptam às instituições existentes ou não respeitam certas convenções, elas encontram circuitos paralelos de distribuição e outros públicos e empresários receptivos.

Becker evidencia ainda que convenções sempre fizeram parte da história da arte, mas elas não são rígidas ou imutáveis, entretanto tais esquemas de convenções regem os mundos da arte. Conforme ele, romper com as convenções significa uma diminuição da circulação das obras, mas também amplia a liberdade do artista em sua busca por soluções alternativas. É o que a arte digital parece fazer em relação ao sistema mainstream da arte contemporânea, mas ao mesmo tempo, ela cria as próprias convenções no seu mundo.

Em 2013, apresentamos o artigo intitulado “A arte digital no ecossistema da arte”³ na ANPAP (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas), ocasião em que discutimos

3 GASPARETTO, Débora Aita. A ARTE DIGITAL NO ECOSSISTEMA DA ARTE. Anais ANPAP/Belém, 2013. Disponível em: <http://www.anpap.org.br/anais/2013/ANAIS/simposios/01/Debora%20Aita%20Gasparetto.pdf> – acesso em 03/03/2014

os termos “sistema da arte”, “mundo da arte”, “circuito da arte” e “campo da arte”, expondo brevemente algumas ideias que têm guiado a pesquisa de doutorado realizada junto a UFRGS, sob orientação de Blanca Brites. Essa pesquisa tem como objetivo problematizar a arte digital junto ao sistema da arte contemporânea no Brasil, ao levantar a hipótese de que existe um possível sistema emergente para a produção em arte digital, em diálogo com o sistema da arte contemporânea e, sobretudo, com a cultura do início do século XXI, entretanto com estruturas próprias de produção – distribuição – consumo – preservação.

No contexto desta publicação, utilizamos o termo sistema da arte, pensando nas relações de poder, nas hierarquias e nas estruturas que formam este sistema, desde agentes até instituições, espaços expositivos e mercado, sobretudo no Brasil, procurando entender qual é o lugar da arte digital neste sistema da arte contemporânea. A primeira distinção que precisa ser feita é que falar de arte contemporânea não significa falar de sistema da arte contemporânea, sobretudo de sistema mainstream da arte contemporânea. Nem tudo o que é produzido como arte contemporânea integra o sistema mainstream da arte e muitas produções serão absorvidas anos depois, pois o processo de institucionalização para as novas linguagens, em determinados casos, é lento. Normalmente, é o mercado e os agentes que determinam a inserção mais imediata. Embora as novidades possam ser atrativas ao mercado, algumas delas precisam de uma discussão e de um entendimento maior em relação a sua comercialização, preservação e manutenção. Então, os modelos que já estão prontos e funcionam muito bem são mantidos até que se encontrem métodos e maneiras de produzir, expor, comercializar e preservar as produções emergentes.

A arte digital, produção que emerge nos anos 1990, embora também seja arte contemporânea, ainda não foi totalmente integrada e absorvida pelo sistema da arte contemporânea, sobretudo pelo seu mainstream. Falar

em arte digital significa falar em arte contemporânea, mas também em música, design, arquitetura, pesquisas científicas e tecnológicas, ou seja, uma conjunção e um cruzamento de campos e de experiências (QUARANTA, 2010). Por isso a arte digital é entendida neste contexto como arte-ciência-tecnologia.

Na publicação “O curto-circuito da arte digital no Brasil”, adotamos o termo arte digital como uma estratégia de inserção política, pois em 2009, de certo modo, o termo foi legitimado pelo Ministério da Cultura, que cria uma setorial específica para esta produção. No entanto, na atual publicação, que reúne variados nomes da arte digital do país e do exterior, percebemos que não há um consenso no uso do termo: arte digital, arte e tecnologia, arte computacional, New Media Art, artemídia, entre outros. No entanto, independentemente do termo, estes pesquisadores, ou pelo menos a maioria deles, referem-se à arte-ciência-tecnologia, por isso este se tornou o termo mais adequado para esta publicação.

Em 2013, o 8º Simpósio de Arte Contemporânea, realizado pelo LABART e promovido pelo PPGART/UFSM teve como tema: “Arte, Ciência e Tecnologia”. Nara Cristina Santos, coordenadora do evento, realiza, nesta oportunidade, a curadoria de uma exposição intitulada: Arte-Ciência-Tecnologia: interações transdisciplinares. Esta relação entre as áreas unidas por traços, ao invés de separadas por vírgulas, pareceu-nos mais interessante e coerente com o tipo de produção à qual nos referimos, pois nos passou a ideia de elo, que justifica uma arte engajada com as outras áreas.

Assim no período de maio de 2013 a junho de 2014, pudemos conversar (pessoalmente e via web, por skype ou e-mails) com artistas, curadores, historiadores da arte e pesquisadores que oferecem distintas visões sobre a arte digital e suas relações com o sistema da arte contemporânea. Os registros destas conversas são apresentados nesta publicação, na íntegra, e serão analisados em profundidade na

tese de doutorado.

Em 2011, por ocasião da dissertação de mestrado defendida no PPGART/UFSM, sob orientação da Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos, escolhemos alguns artistas de diferentes lugares e gerações para pensar as questões que emergiam do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica): Anna Barros, Guto Nóbrega e Yara Guasque. Na oportunidade, também conversamos com Paula Perissinotto, uma das idealizadoras do FILE, ao lado de Ricardo Barreto. Estas entrevistas foram atualizadas para esta publicação, embora também tenham sido mantidas as iniciais por trazerem contribuições pertinentes para nossas indagações.

Outras opiniões nos pareceram indispensáveis, entre elas, as dos brasileiros: Suzete Venturelli, Fábio Oliveira Nunes (Fábio FON), Marcos Cuzziol, Milton Sogabe, Guilherme Kujawski, Fernando Fogliano, Gilbertto Prado, Hermes Renato Hidelbrand, Ramiro Quaresma, Patrícia Canetti, Maria Amélia Bulhões, Venise Melo, Andréia Machado Oliveira, Tadeus Mucelli Tee, Cleomar Rocha, Daniela Bousso, Alberto Semeler, Niura Borges, Lucia Santaella, Agnus Valente, André Mintz, Maria Luiza Fragoso, Henrique Roscoe, Maria Cristina Biazus e Nara Cristina Santos. E, entres os nomes internacionais: Domenico Quaranta (Itália), Fred Forest (França), Roberta Bosco (Espanha), Raúl Niño Bernal (Colômbia) e Edward Shanken (Estados Unidos). Outros pesquisadores também foram contatados, alguns não puderam participar e com outros não tivemos tempo hábil para conversar. Por isso, convidamos outros pesquisadores que tenham interesse em contribuir com a pesquisa para que disponibilizem suas opiniões no espaço virtual desta publicação, em um fórum especial para discutir essas questões.

Como a maioria das entrevistas foi realizada pessoalmente ou via skype, elas carregam um tom, por vezes, coloquial, próprio da entrevista oral transcrita, mas preferimos mantê-lo assim, sob o rótulo de conversas sobre arte-ciência-tecnologia e sistema da arte. Nem sempre as perguntas são as mesmas,

mas entre as problemáticas que procuramos abordar, estão de um modo geral: a inserção da arte digital no sistema da arte contemporânea; como o Brasil está preparado para atender às demandas da produção, em termos de políticas públicas; como os espaços expositivos estão preparados para receber a produção; a possibilidade de um mercado à produção em arte digital; qual é a percepção dos entrevistados sobre os redirecionamentos e encerramentos de fomentos específicos; quais são as instâncias de legitimação para quem trabalha com a arte digital; a possibilidade de existência de um sistema para essa produção; qual é o lugar da arte digital hoje, bem como outras especificidades que surgiam em cada entrevista, ou a partir delas. Também coletamos informações sobre o circuito expositivo da arte digital nas regiões em que os entrevistados atuam.

De modo algum, esta publicação poderia trazer conclusões fechadas a respeito das questões levantadas, porque são diversificadas as opiniões sobre tais problemáticas. Mas o que há em comum é um incessante trabalho de cada um destes artistas, curadores, historiadores da arte e pesquisadores entusiastas da arte-ciência-tecnologia, para promover diálogos, cada vez mais estreitos e justos, da arte digital com o sistema da arte contemporânea.

Desta maneira, não buscamos reforçar qualquer gueto, mas reconhecer as especificidades desta produção e valorizar o trabalho daqueles que mantêm o seu mundo em sintonia com as problemáticas deste espaço-tempo contemporâneo. Nossa expectativa é que as opiniões aqui colocadas gerem inúmeras outras conversas e pesquisas, que do mesmo modo contribuam para pensar a arte-ciência-tecnologia, aproximá-la do público e das instituições e agentes da arte contemporânea e reforçá-la enquanto produção artística legítima desde meados do século XX até os dias atuais.

CONTEXTO
BRASILEIRO

ANNA BARRROS

(In memoriam)

"Anna iniciou sua carreira artística na dança de improvisação de Rudolf Laban. Sua formação no domínio do movimento humano e de improvisação, com Maria Duschenes, e com Robert Dunn e Doris Rudko, no Connecticut College, determinou uma percepção especial do espaço e da desmaterialização da obra de arte. A Psicologia de Jung moldou sua sensibilidade pelo arquétipo do feminino, que permanece em profundidade na escolha dos temas e conceitos de seus trabalhos de arte. Anna é artista multimídia, curadora e autora. Recebeu seu bacharelado com honors no Otis Art Institute em Los Angeles, onde viveu por sete anos. A luz especial da Califórnia e os trabalhos dos artistas do grupo Art and Space Art impregnaram-lhe a sensibilidade. De volta ao Brasil ingressou na ECA-USP, quando recebeu o título de mestre, com louvor e distinção, tendo como orientadora Regina Silveira; ingressou depois na PUC-SP, na Pós-graduação em Comunicação e Semiótica, onde fez doutorado sanduíche com o San Francisco Art Institute, tendo como orientadora Lucia Santaella, e pós-doutorado. Foi a primeira artista brasileira a fazer da luz como fenômeno sujeito e objeto, em suas obras. Iniciando com instalações estendeu seu repertório para animações computadorizadas em 3D e em VRML, sempre em busca da desmaterialização e da transparência."

<http://www.annabarros.art.br/bio.html>

em 25 de agosto de 2011 (via e-mail)

Débora: Quais são as mudanças mais significativas que você observa, a partir do ano 2000, no circuito da arte contemporânea, em relação à arte digital?

A arte digital vem crescendo e sendo reconhecida como uma categoria específica de arte, muito pela luta dos artistas e curadores de eventos e exposições. Essa categoria de arte tem se desenvolvido mais nas universidades, pela possibilidade de pesquisa, e por elas poderem contar com hardwares e softwares sempre muito caros para os artistas. A difusão de computadores mais possantes e baratos possibilitou a difusão da arte digital. Entretanto, ela não existiria, no Brasil, sem precursores como Waldemar Cordeiro e Julio Plaza.

O IPAT – Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia, em São Paulo, reuniu nomes que compuseram o pensamento que uniu a arte à ciência e à tecnologia, os quais ainda são importantes nessa área. Participei do IPAT em telecomunicação de varredura lenta (slow scan TV), desde seu início, em 1986. Os trabalhos em telecomunicação antecederam a Web e tinham muito de sonho, trazendo, contudo, por vezes, poucos resultados, ainda que fossem importantes pela participação que se iniciava. Antes de 2000 já existia o SIBGRAPI - Simpósio Brasileiro de Computação Gráfica e Processamento de Imagens, realizado em várias regiões do Brasil que era muito importante. O Instituto Cultural Itaú destaca-se fora das universidades, concedendo bolsas e prêmios e abrigando Emoção Art.ficial, Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural desde 2004; em 1999, foi sede da ISEA- CaihA- Star- Leonardo, um dos mais importantes momentos da arte digital. O Ars Electronica Festival, em Linz, Áustria, é outro momento que tem influenciado os artistas do mundo inteiro. Conformando o campo de investigação e realização de arte digital, no Brasil, poderemos dar como exemplo o #ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia no IDA da Universidade de Brasília, desde 2000. Outros eventos foram criados à sua semelhança.

Débora: Como você vê o FILE no circuito artístico brasileiro?

Em 2000 tem início o FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Paula Perissinoto e Ricardo Barreto montam o festival no MIS - Museu da Imagem e do Som, em São Paulo, com muita coragem e quase do nada. Seu sucesso é proveniente

do imenso trabalho dos dois. Surgindo de duas pessoas, dois indivíduos, quebrou a regra da instituição acadêmica à frente da arte digital, ou eletrônica, como eles preferiram qualificar. Sendo linguagem e eletrônica, tornou-se uma maneira de ampliar o que exhibe. Nacional e internacional, o FILE traz arte do mundo inteiro, facilitando aos artistas brasileiros um maior conhecimento do que está acontecendo pelo mundo e um maior contato com outros artistas. A arte brasileira é vista por esses outros que chegam. Ampliando a realização do FILE para outras cidades, além de São Paulo, facilitou-se a divulgação da arte tecnológica no Brasil. Realizar festivais fora do Brasil é uma grande conquista.

Sendo um festival sob avaliação de projetos enviados, pode incorrer numa modelização de projetos FILE. Hoje está bem diferente de quando começou, mas o mesmo sucede no mundo da arte. A arte interativa conduz ao perigo de propiciar algo mais vazio de conteúdos, em favor da diversão.

O FILE tem sido extremamente importante no circuito artístico brasileiro de várias maneiras e com características inusitadas: não paga seus artistas, não dá dinheiro para fazer a obra, e tem artistas interessados vindos do mundo todo. O prêmio Prix Lux, 2010, foi o primeiro incentivo monetário às obras prontas. A arte que exhibe inclui obras fora da academia, tornando-se o que tem sido o repositório da arte tecnológica, apesar de muitos de seus artistas pertencerem a universidades. O interesse do Banco Santander tem sido de grande importância, não só pelo lado monetário, como também pela possibilidade de realização do FILE nos espaços do banco, em Porto Alegre.

Com sua expansão, o FILE incorre em problemas inevitáveis, a saída para o mundo pode ditar modas, sempre algo a ser combatido em arte. Entretanto, é melhor ditar do que sofrer influências. A videoteca do FILE, por exemplo, é algo importante, pois guarda os trabalhos já exibidos em seus festivais.

Débora: Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

Pobre. Nós artistas, se não estivermos ligados a pesquisas universitárias, padecemos pela realização de obras sem softwares necessários, sem incentivos financeiros. Os poucos incentivos são muito solicitados, e, muitas vezes, incorrem em questões políticas, como vimos presentemente com o MIS - São Paulo, que foi dedicado à arte e tecnologia durante vários anos. O necessário é criar grupos, nos quais as qualificações necessárias à arte tecnológica possam ser encontradas. O FILE iniciou um laboratório de pesquisa que poderia ter tido um grande sucesso pela tro-

ca entre artistas e a possibilidade de contribuição entre eles.

Débora: De que maneira o FILE contribui ou contribuiu para o seu reconhecimento como artista?

Como artista da arte e tecnologia muito contribui ao poder apresentar minhas animações no FILE e meus textos no FILE Symposium. Tem sido realmente de grande importância. É sempre bom estar junto com artistas considerados e ter sua obra registrada em catálogos condignos. Ter sido convidada para o júri do prêmio Prix Lux, muito me honrou. A amizade com Paula e Ricardo é muito gratificante.

Débora: Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente às demandas?

Expor arte e tecnologia no Brasil é muito difícil, mesmo nas ocasiões especiais de festivais que lhe são dedicados. A maioria dos museus não tem uma arquitetura adequada para isso, com pé direito baixo e sem estrutura própria para abrigar câmaras, datashows, etc., necessários à exibição de trabalhos. A quantidade de fios existentes na parafernália tecnológica precisa ser cuidadosamente colocada para não causar desastres. Poucos lugares expositivos possuem tomadas pelo chão. É caro alugar equipamentos, e esses museus, na sua maioria, não podem arcar com tais gastos, revertendo aos artistas essa tarefa. Quanto à conservação das obras, o problema é ainda maior, pois animações e outros trabalhos digitais precisam de programas específicos para ser exibidos e de hardware sempre em evolução.

GUTO NÓBREGA

"Carlos (Guto) Nóbrega é Doutor (2009) em Interactive Arts pelo programa de pós graduação Planetary Collegium (antigo CAiiA-STAR), University of Plymouth UK, onde desenvolveu pesquisa sob orientação do Prof. Roy Ascott durante 4 anos com bolsa de doutorado pleno pela CAPES. Sua pesquisa de caráter transdisciplinar nos domínios da arte, ciência, tecnologia e natureza investiga como a confluência desses campos (em especial nas últimas décadas) tem informado a criação de novas experiências estéticas. Este estudo traz como resultado uma intervenção prático-teórica no campo da arte com foco nas idéias de interatividade, telemática, teorias de campo e hiperorganismos. Guto Nóbrega é artista, pesquisador, Mestre em Comunicação, Tecnologia e Estética pela ECO-UFRJ (2003) e Bacharel em gravura pela EBA-UFRJ (1998) onde leciona desde 1995 e atualmente fundou e coordena o NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos, espaço de pesquisa para investigação na intersecção entre arte, ciência e tecnologia. Seus textos têm sido publicados amplamente em periódicos e livros e suas obras artísticas têm sido apresentadas internacionalmente em conferências e exposições tais como: Arizona College of Fine Arts -Arizona US, ISEA Singapore, University of Quebec in Montreal s Coeur des Sciences, University of Applied Arts Vienna, Sala Parpalló Valência Spain, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijon Spain, Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación Universidad del País Vasco Bilbao Spain, International Institute Of Biophysics Neuss Germany, Roland Levinsky Building, University of Plymouth UK, Art Centre Plymouth UK, Barbican Theatre Plymouth UK, Cornerhouse Manchester UK, IT University - Denmark."

<http://lattes.cnpq.br/4968573350698171>

<http://cargocollective.com/gutonobrega>

1ª parte em 24 de novembro de 2011 (via e-mail)

2ª em 04 de setembro de 2013 (presencial em Santa Maria - RS, durante o 8º Simpósio de Arte Contemporânea)

Débora: Quais são as mudanças mais significativas que você observa, a partir do ano 2000, no circuito da arte contemporânea, em relação à arte digital?

Responderia que é a efetivação da internet (no Brasil) como plataforma para ações artísticas (NET-art). Tanto que naquele momento havia focado meus trabalhos iniciais – naquilo que ficou conhecido como arte digital ou arte mídia – no espaço virtual das redes e suas possibilidades estéticas. “Meio Digital?”¹, um de meus trabalhos daquele momento, questionava exatamente essa condição “digital” e sua manifestação no ciberespaço ao propor um “autorretrato do artista”, possível de ser manipulado, reconstruído por usuários online. A rede permitiu um alcance de visibilidade maior aos trabalhos de artistas que exploraram esse meio; fronteiras foram derrubadas, artistas e curadores foram conectados de forma nunca antes pensada.

Débora: Como você vê o FILE no circuito artístico brasileiro?

O FILE é um festival de abrangência internacional, que reúne em seu escopo um grande número de artistas e instituições com foco nas artes assistidas pelas tecnologias da informação, tem, na minha opinião, por mérito, fazer uma importante amostragem do que vem sendo criado e pensado nesse campo. A tarefa não é nada fácil. Tenho participado de vários festivais internacionais e posso dizer que as dificuldades curatoriais, de montagem ou mesmo econômicas que um festival do porte do FILE está sujeito, é comum a todos os eventos que assumem tarefa dessa ordem (lidar com artistas e trabalhos dentro da diversidade das mídias e ações, próprias aos diálogos entre arte, ciência e tecnologia, é algo complexo). Diria que o FILE tem assumido esta responsabilidade de forma coerente e com relativa competência.

A questão quanto aos festivais dessa natureza é que 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 essas se mantivessem inócuas às contaminações pelos modos de subjetivação promovidos segundo as possibilidades

¹ <http://www.narrativasdigitais.eba.ufrj.br/meiodigital.swf>

tecnológicas de nosso tempo.

Ainda tratamos dos espaços expositivos como estanques para uma experiência compartimentada, muitas vezes, isoladas do contexto maior da exibição. Penduram-se telas LCDs nas paredes como se ainda pendurassem pinturas, gravuras ou desenhos.

Será que estas novas experiências não demandam uma nova experiência espacial, outra noção de curadoria e integração das diversas frentes em jogo? Não são as próprias noções de espaço e território que se encontram em crise? Certamente, estamos mapeando um contexto em fluxo, instável (será que se estabilizará em algum momento?), no qual apresentamos uma coleção de partes ainda para tentar enxergar, entender um todo que nos escapa. Muitas vezes dá uma sensação de desconexão, de saturação, ruído, incoerência. Contudo, vejo a iniciativa de fazer e constantemente repensar festivais dessa ordem necessária e louvável.

Débora: Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

Sou a favor de se pensar acima de qualquer coisa a ARTE. Seja ela digital ou analógica, posto que na base das conectividades estéticas, de toda ordem, estão as conexões sensíveis, afetivas. Sendo assim, o critério para o incentivo seria, em primeiro lugar, para a ideia, para a sensibilidade manifestada, seja na mídia, seja em outra operação que lhe convier. Não gosto desse nome digital. Não faço arte digital, não sei ao certo o que isso significa. Certamente faço, quando o acaso intervém a meu favor, arte. Quanto ao incentivo, o que acho necessário é um entendimento da cultura atual das redes (macro e micro, seu caráter orgânico), das conectividades, e uma subjetividade contaminada pelas interfaces máqunicas que nos mediam cada vez mais. Entendendo melhor esse contexto, podemos formar melhor o outro para o diálogo sensível das artes.

Como incentivar aquilo que não se acessa? Para que incentivar o fluxo, sem entender que o fluxo (das conexões, dos afetos, das informações) é a matéria primordial das ligações sensíveis? O que nos apresenta a arte digital? Que experiência ela propõe? A do digital ou do sensível? Temos incentivo à música, à dança, à poesia, às artes visuais, talvez, porque sejam linguagens consolidadas em suas poéticas. A arte assistida pelas tecnologias, em diálogo pleno com a ciência, ganha corpo através dos sistemas que a estruturam.

O problema é que, muitas vezes, na busca de incentivo, tentamos vender tão somente o sistema, a parte tecnológica. É

deixado de fora o discurso poético (quando existe algum). Por outro lado, muitas vezes é o discurso tecnológico, grandioso que se vende e, no final, tudo acaba em espetáculo. Falar como anda o incentivo é, a meu ver, menos importante do que discutir o que é de fato necessário para fomentar de maneira coerente e substancial um novo estado de arte emergente dessas frentes multifacetadas de saberes e sensibilidades atuais. Qual é o estado da arte hoje? O que estamos a fazer, o que procuramos, como explorar tais fluxos, os movimentos constantes das conexões instáveis que emergem aqui e ali na forma de experiências sensíveis, estéticas? Enfim, gostaria de ver tais questionamentos e idéias receberem incentivo.

Débora: De que maneira o FILE contribui ou contribuiu para o seu reconhecimento como artista?

O FILE certamente contribuiu para a visibilidade de minhas obras. Ajudou a estabelecer uma rede sem a qual nenhum trabalho pode existir.

Débora: Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente às demandas?

Acredito que já tenha respondido um pouco esta pergunta nas questões anteriores. Acho que há de se repensar os espaços. Trago um exemplo. Acabo de voltar de TRANSITIO_MX onde fui artista convidado a apresentar minha obra "Breathing". Fiquei surpreso ao constatar que o espaço expositivo tratava-se, de fato, de um antigo espaço cinematográfico no qual muitas das antigas produções do cinema mexicano haviam sido rodadas. O espaço tem um pé direito típico de arquiteturas para fins cenográficos, onde cidades podem ser construídas ali dentro. No entanto, o aproveitamento desse espaço em sua natureza foi zero. Não importa aqui as razões.

Meu argumento é que se pensarmos o espaço pelo ponto de vista das obras e processos de invenção, ou melhor, de forma conjugada, o espaço pode ser libertador ao processo criativo e vice-versa. As demandas técnicas e tecnológicas certamente são importantes, mas elas não deveriam ser o foco. Afinal, o que não se pode fazer no mundo atual com tantas possibilidades? Não precisamos de tecnologias mais do que precisamos de conexões, conexões de ideias.

Débora: Qual termo você tem usado para definir esta arte em diálogo com a ciência e tecnologia. Na última vez que lhe entrevistei, em 2011, você dizia que fazia arte digital quando convinha. Mudou alguma coisa em relação a este termo?

Na verdade eu não acho adequado o termo digital, não creio que ele represente o conjunto de possibilidades dessa prática, mas é conveniente no sentido de uma política de representatividade na hora de buscar financiamentos, essa questão mais econômica da arte, então você demarca um terreno diferenciado. Mas eu acho que hoje pela manhã, durante o Simpósio de Arte Contemporânea, o Gilberto Prado falou algumas coisas interessantes em relação à poética. Eu creio que, se a arte tem um compromisso, uma funcionalidade, esta é poética, ou, poderia se dizer com a criação de novos horizontes, novos problemas, sempre instáveis. Esta é, talvez, a primeira e única função (a poética) ou talvez o mecanismo pelo qual ela consegue criar lugares, tais quais aquele que você propôs ali na mostra Espaços Inabitáveis. Eu falo das coisas que a arte faz emergir através do sistema e dos dispositivos por ela articulados, para que coisas sejam criadas de uma forma lúcida e ao mesmo tempo lúdica.

24 Ou seja, a gente está aqui diante de uma série de proposições (trabalhos de arte) as quais fora deste contexto da arte ou deste espaço criado pelo discurso artístico, talvez não fizessem sentido. Trata-se da criação de um espaço, de um não-lugar que seja o lugar de maior consciência em termos de presença, de ser, de existir – o não habitável. Por isso eu acho um termo incompleto, pois não se trata tão somente do digital, ou da arte feita através desse meio, trata-se de arte. Eu, como artista, sinto-me tanto nesta vibração, na construção desse espaço, desse lugar que de alguma forma faz mais sentido para mim do que qualquer outro lugar habitável. Os demais lugares são sempre lugares de transição onde você parece estar de passagem para, com sorte, chegar talvez a algum desses espaços emancipados pela arte.

Débora: Guto, como você tem percebido as relações entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea.

Eu estive conversando sobre isso com o ZHANG Ga, que foi curador de um evento no qual eu participei, na China, o Trans-Life, em 2011. Nós nos encontramos no "4º Encontro Internacional de Grupos de Pesquisa Convergências entre Arte, Ciência e Tecnologia & Realidade Mistas – LATIDUTES ↔ ATITUDES", que aconteceu na UNESP em agosto, e eu acho que ele coloca uma questão que está bem próxima do coração do problema em relação a isso

que você está perguntando, essa divisão, esta coisa da arte digital parecer ser um compartimento fora da arte contemporânea. Eu acho que a grande questão passa pela noção do humanismo. Por exemplo, uma das conversas que eu tive com um dos meus supervisores de doutorado era a pergunta se a arte ainda era uma categoria dentro das humanas, se ainda faz sentido. Ou seja, de que forma se relaciona com os preceitos humanos, de que forma é pensado de acordo com o estatuto do que vem a ser humano em nossa contemporaneidade na qual tais limites e definições têm sido alvo de questionamentos. Questões como a concepção da visão, dessa hegemonia do olhar que sempre foi base de uma estrutura histórica artística, que perdura até hoje, inclusive dentro do coração da arte tecnológica, porque muito do que você vê, hoje em dia, ainda é um desdobramento que se dá em cima de uma relação com o olho, de um contrato básico com o olhar. Na década de 1990, por exemplo, nossos sentidos apontavam, acima de tudo, para a tela, repensada interativamente, mas ainda formatada numa estrutura espacial quase renascentista. Falo aqui da experiência interativa, das CAVES e universos virtuais 3D interativos.

Débora: Se ainda permanece toda essa relação, todo esse apelo com o visual, com as telas, qual é a sua opinião sobre o fato de que são raras as obras de arte digital que entram no mercado da arte contemporânea? Você já vendeu alguma obra?

Há várias questões aí, não dá para discuti-las, todas ao mesmo tempo. Você pode abordar esse ponto entrando pela prática artística contemporânea, pelo conceito, pelo circuito da arte, pelas interligações econômicas, através das quais se dá a venda dos trabalhos e produção de capital. Por exemplo, existem artistas dentro da arte tecnológica que produzem máquinas, que estruturam coisas funcionais, mas que fazem desenhos e vendem os desenhos ou as fotografias. Então, a questão da entrada no universo da arte contemporânea a ser medida pela venda torna-se um caso isolado. Artistas como eu, da minha geração, que estejam vivendo economicamente dessa arte dita tecnológica, articulam sua produção artística também por outras vias, que não seja apenas a venda direta de seus trabalhos.

Existe uma economia do conhecimento e, talvez, por ser um terreno que ainda demanda um olhar sobre um processo que é emergente em que as regras estão se modulando, em tempo real, no tempo em que as coisas estão acontecendo, buscam-se sinais, padrões, que é algo relacionado à complexidade, à emergência, padrões esses que vão nos orientar nesse caos que é justamente

entender os papéis atuais nessa rede. Isso tem um grande valor na atualidade. Talvez por isso os artistas que produzem nesse campo da arte em constante diálogo com a ciência e a tecnologia estejam tão próximos dos centros de produção de conhecimento que são as universidades. A venda da obra torna-se secundária num processo em que o estabelecimento da troca e das redes tem valor inestimável. Quando eu falo em padrões, refiro-me à tentativa de dar conta de um processo em pleno movimento. As coisas têm se transformado de uma maneira muito rápida na atualidade. Não se percebe, muitas vezes, a “coisa”, mas seus fluxos, aquilo que lhe dá vida (pensando aqui na produção da obra).

Acredito que não existe ainda uma real compreensão desse movimento contínuo, desse fluxo que substancia as poéticas artísticas atuais. Sendo um fluxo, algo maleável, dinâmico, as coisas que nele se engendram têm características flutuantes, porém interconectadas como nunca estiveram antes, porque a informação necessita dessa conexão para transitar. Então eu acredito que uma parte da economia desse estado é o conhecimento, é a troca, é como se estabelecem as redes, é pelas redes que você recebe de certa forma, que você é “pago” pelo que você faz.

Débora: Então o consumo seria muito mais em nível intelectual, conceitual do que financeiro, pelo modo como você coloca isso.

Talvez agora a questão não seja classificar os eventos atuais sob uma determinada estrutura, pois creio que dessa maneira equivaleria pensar dentro de um modelo anterior. De qualquer maneira, eu não contraporia o intelecto à materialidade. Acho que tanto a idéia, o pensamento, quanto à matéria são manifestações de uma mesma natureza. A rede é tão material quanto seus agentes.

Débora: Mas é exatamente esta sistemática de funcionamento desta outra estrutura, que ainda é emergente, no meu ponto de vista, que eu quero analisar, porque me parece que procurar pela arte digital nestes outros lugares, como museus de arte contemporânea, galerias, bienais ou no próprio mercado, não onde eu vou encontrá-la, ao menos hoje.

Pois é, a minha postura em relação a isso é a de que deveria se criar um contexto onde se discuta arte, não basta você colocar o nome “festival de arte contemporânea” e inserir ali dentro a arte e tecnologia para forçar uma miscigenação; isso não adianta, soa até estranho de certa forma. Então, imagino que a chave para pensar isso seja refletir sobre nossa própria condição humana na atualidade, sobre aquilo que nos orienta em nossas

decisões, em especial naquilo que concerne nossa relação com outros seres no mundo, isto é, naturais, artificiais, vivos, ou não vivos. O que configura esse humano hoje? E aí a contribuição do ZHANG Ga foi, mais nesse sentido, a discussão que ele vem tentando formular, que é muito coerente com o que ele vem fazendo em termos de curadoria, por exemplo. A curadoria da trienal de arte e tecnologia do ano que vem (2014), que trabalha na sequência do TransLife (evento de 2011) do qual eu participei, se chamará Thing, coisa, que pensa essa coisificação, talvez essa importância dos objetos no contexto de uma ecologia mista, híbrida.

Por conta disso, os pensadores como Gilbert Simondon, Bernard Stiegler, que estão pensando o objeto técnico e demais atores dessa rede, usando aqui um termo do Bruno Latour, tem grande importância. Para mim, o modelo de se pensar esse lugar é a teoria de sistemas. Teóricos como Jack Burnham e o próprio Roy Ascott, que foi meu orientador na tese de doutoramento, podem contribuir muito no sentido de fomentar o desenvolvimento desse caminho. O que eu falo em um de meus últimos artigos é que a base moderna e também contemporânea, de certa forma, aponta muito para o processo, o olhar estava no processo e hoje ainda se encontra artistas que levantam essa bandeira: “o que importa é o processo, não é o objeto”. Houve historicamente esse movimento de mudança de foco do objeto para o processo e o Burnham vai falar disso e vai trabalhar a teoria do sistema para pensar esse contexto.

O Roy Ascott vai trabalhar mais a questão do comportamento, da cibernética para pensar esses processos em uma relação mais orgânica entre objeto de arte e observador. Por essa via fica mais fácil de entender como o processo se relaciona intrinsecamente à interatividade, incorporando a noção de interatividade à obra, ao permitir (ou quase demandar) que o observador pudesse atuar sobre tais processos. De certa maneira, a interatividade virou a menina dos olhos dessa arte tecnológica ou eletrônica, ou o que quer que seja seu nome, porque através da interatividade você altera tais processos, exerce uma forma de controle sobre ele. Eu acredito que a gente está vivendo um novo momento em que o relevante não é mais a questão do processo em si. A questão do processo é tornar esse objeto aberto enquanto arte, trazer a possibilidade de inclusão do observador nessa história, apontar para um tipo de comportamento dessa obra.

A questão para mim na atualidade muda, porque, primeiro, pensar esse comportamento e produzir obras ou desenvolver processos que derivam esse tipo de relação com a obra não é tão importante quanto pensar o contexto de sua rede. Temos uma sé-

rie de facilidades atualmente que tornam os processos mais acessíveis e nos libertam para focar em outras questões. Estamos vivendo a revolução das impressoras 3D, como sugere o livro "Makers".

O que a impressora 3D proporciona é materializar e potencializar, no contexto das redes, processos que antes ficavam estancados nos parques tecnológicos, nas indústrias, com as patentes, ou no modo de distribuição. Hoje qualquer um pode criar seus objetos, imprimir, distribuir da forma que lhe convier, distribuindo suas ideias na rede, não só o objeto, mas, acima de tudo, sua forma de conectividade. A impressora pode estar interconectada, fazendo impressões à distância, assim como você pode interligar os conceitos e as estruturas, os sistemas, os esquemas que geram tais objetos. Então, por conta desse universo interconectado, as coisas ganham um papel primordial como atores dentro de um sistema. Não apenas olhamos para o processo, mas a maneira como os interconectamos.

Eu creio que a questão é pensar o que significam essas ligações, essas hibridações para além do óbvio. Pensar como tais tecnologias amplificam certa capacidade humana, pensar como esses objetos refletem uma forma de existir. Como se dá essa troca, como pensar a interligação proporcionada pelas tecnologias e qual vem a ser o nosso lugar dentro desse coletivo. O que estamos construindo com isso? Se você pensar no contexto emergente, não é só o meu desejo, o seu desejo, mas um desejo que passa por um coletivo. É preciso reformular o pensamento para absorver a noção de conectividade. Esse é um aspecto para se pensar essa rede. Por outro lado, temos os afetos, que é questão poética, é questão da arte, que é como lidamos com os elementos sensíveis dentro desse processo mais amplo. A arte é o meio para lidar com as sensibilidades, a poética, essa rede de maneira semântica. Antes mesmo das tecnologias avançadas nos interconectávamos por afinidade, por empatia, por relações sensíveis, por aquilo que era próprio do nosso corpo.

Bem, esse é meu ponto de vista, como falei, refletindo sobre a conversa que tive com ZHANG Ga, a arte contemporânea teria que considerar estes objetos, estas estruturas sistêmicas criadas no contexto da arte em diálogo com a tecnologia de uma forma mais ampla, incorporando o discurso tecnológico como parte da sensibilidade humana, porém não é o que se vê. Percebe-se uma falta de diálogo entre artistas, como se cada um fizesse parte de um extrato diferente da sociedade, como se não falássemos a mesma língua, apesar do fundo do problema ser o mesmo. Uma questão de defesa de mercado, de espaço? Aí tem uma contribuição que eu ouvi do Sérgio Basbaum, certa vez,

em que ele diz que a arte contemporânea chegou onde chegou depois de muita briga, de muita luta e trabalho para congregar certo pensamento, certo olhar sobre o mundo e conseguir se afirmar no lugar que ela se encontra hoje em dia. A produção contemporânea da arte faz sentido independente desse diálogo com a tecnologia, mas só faz sentido dentro de um contexto que ignora os atores não humanos e suas redes imbricadas de uma maneira bem pervasiva na atualidade. É exatamente esse contexto que a própria tecnologia está minando na atualidade. Contudo, a arte contemporânea fala de um lugar conquistado, e, se queremos alçar mão desse lugar de fala, segundo Sérgio Basbaum, é preciso muito trabalho, não vamos entrar de graça, de modo fácil. E para fazer isso tem que se ter consciência do que está fazendo.

É por isso que eu acho que é muito importante pensar no que está sendo colocando como teoria para esse campo. Saber o que mudou é a chave. Há pouco tempo li um texto da Tereza Cruz, um texto que fala sobre uma sensibilidade tecnológica e sobre a questão da penetração dos afectos e da sensibilidade pela técnica. Ela faz a crítica de alguns trabalhos ao dizer que, por traz de um aparente verniz tecnológico, tais trabalhos fazem ainda predominar a hegemonia da visão, enquanto o que está se buscando hoje é algo mais sinestésico, háptico. Tereza Cruz propõe ainda a ideia de uma pele, que me lembra um pouco as ideias do Kerckhove, com aquele livro da Pele da Cultura, no sentido de uma espécie de exteriorização destes sentidos, porém interconectados ao nosso sistema nervoso.

Em resumo, ela vai falar que esta penetração da estética pela técnica vai provocar algo estranho, porque a estética já é um primeiro afastamento dessa ideia de natureza e do fenômeno, ou seja, a estética veio exatamente para criar uma situação, um contexto para se sentir de forma controlada. Eu posso ir para dentro do espaço da galeria e pensar essas sensações num lugar, de certa forma controlado, isso é o que a estética já faz, só que quando a tecnologia penetra de modo incisivo na estética, ela não toma seu lugar. A tecnologia penetra a técnica e produz uma síntese dessa experiência, em outras palavras, a estética nos distancia do fenômeno criando uma certa bolha de experiência, a tecnologia amplifica a tal ponto as sensações dentro desse sistema que ela cria uma segunda natureza, ela é capaz de gerar uma natureza artificializada, de competência tão grande que ela é capaz de suprir (iludir) nossos afectos, ou seja, eu consigo experimentar essas sensações produzidas pelas simulações do tecnológico como se aquilo fosse a sensação dessa experiência desprotegida que eu tinha antes. A Tereza vai falar que essa penetração da tecnologia

cria uma coisa estranha, cria uma espécie de pele, de superfície, algo que, de certa forma, protege-nos e que talvez, cada vez mais, substitua essa experiência do fenômeno, ao criar a experiência da experiência, algo muito amplificado.

Simondon por exemplo, vai pensar esses objetos, esse lugar da técnica, esse contexto, esses organismos, essas estruturas tecnológicas; ele vai falar de modos de existência do objeto técnico, vai dar voz a diversos agentes dessa rede. Isso é importante para se pensar o contexto em que vivemos, mas eu penso, ao mesmo tempo, que há muito mais mistérios na natureza do que a gente consegue absorver. Da mesma forma que a gente precisa de outro olhar para entender o que está sendo criado com a tecnologia, é preciso também uma reeducação do olhar para se aproximar do que é essa ideia de natureza, entender a ideia do orgânico, dos corpos, das coisas vivas.

Há toda uma cultura que pode ser trazida à tona e talvez hibridizada às tecnologias; novos modelos, baseados em antigas tradições, aproximados das culturas indígenas, das culturas orientais, de culturas que não são extremamente enraizadas na questão do olhar, culturas que pensam o espaço de uma forma diferenciada do modo como o espaço ocidental é pensado. No Japão podemos encontrar modelos interessantes, por exemplo. Agora, pensando no que o Gilberto Prado falou, em relação a essa poética desconcertante que tenta tirar de uma região de conforto, dessa base mais estável, o que podemos fazer com as tecnologias é introduzir novos modelos às máquinas, porque a máquina vai se comportar da forma que não é a forma que ortodoxamente é introduzida pela nossa cultura.

Débora: O Domenico Quaranta, um dos autores nos quais eu tenho me baseado para pensar estas relações entre o sistema da arte contemporânea e a arte digital, ao final de sua publicação, pensa em uma aproximação, a partir de uma perspectiva postmedia. No entanto, ele diz que grande parte da New Media Art ainda não está pronta para dar este salto quântico para um universo conceitualmente diferente. O que você pensa em relação a isso? Você acredita em uma integração ou no descobrimento de um modelo, a partir deste outro olhar que você apontou?

Eu gosto da ideia de salto quântico, acredito na ideia de paradigma, de mudança de paradigma, penso que as coisas são estruturadas dentro de paradigmas e o que podemos fazer é rompê-lo de forma a permitir a entrada de novas estruturas cognitivas. Penso ainda que isso é algo que estamos vivendo nesse momento, chegando ao limite de um modelo para que se possa

extrapolar para outro que faça mais sentido; porém, tal operação demanda largar as amarras do anterior e isso pode acontecer de várias formas, pois estamos amarrados em uma estrutura institucional, acadêmica, científica. Mas aí entram as questões econômicas, os interesses políticos e de poder. Em que tipo de pesquisa esta se investindo hoje? Temos que correr o risco, de certa forma atuar no campo da arte, cujo risco deve ser sempre eminente, é uma vantagem. Precisamos dos saltos quânticos, como no momento em que passamos da válvula para o transistor. Chegou um momento em que não havia mais como melhorar o rendimento das válvulas que operavam sob um limite estrutural, baseado no vácuo, na temperatura. Daí surge o transistor, baseado em uma nova estrutura que permite uma miniaturização e que vai integrar os aparelhos eletrônicos e levar a tecnologia do chip e a possibilitar aparelhos como o celular, por exemplo. Se for olhar ali dentro, existe um universo de tecnologia, de técnica e de conhecimento compactado em um único instrumento. Isso só foi possível por conta de uma mudança radical; então, enquanto não acontece esse tipo de coisa, enquanto o pensamento buscar uma análise da situação a partir de modelos com os quais conseguimos lidar, continuamos acumulando teorismos.

Débora: Guto, O Itaú Cultural vem adquirindo um know-how para a produção em arte e tecnologia. Como você observa esta nova estratégia deles com o Programa Rumos e o fechamento da Bienal Emoção Art.ficial, onde a pretensão é inserir a arte e tecnologia ao lado da arte contemporânea?

Eu vivo isso na prática dentro de uma instituição, porque eu dou aula em um programa de pós-graduação que tem uma forte inserção no circuito da arte contemporânea, mas que não tem nenhum diálogo para legitimação das questões que estamos discutindo aqui (apesar de que nos simpósios e nos eventos, em que eventualmente criamos uma intersecção de uma linha com a outra, você verá que as discussões são as mesmas, os problemas básicos são comuns). Se você pensar a arte como primeiro dispositivo, se você for pensar, por exemplo, a questão da presença, do sentido, das afecções, você pode discutir tais conceitos no campo da arte contemporânea ou no campo da arte e tecnologia. Essas questões não são ligadas a uma especificidade da arte desse tipo ou de outro, mas da arte, por conta do que é comum ao discurso poético.

Por isso eu penso que essa proposta de pensar as questões fundamentais de nossa humanidade se faz urgente, porque, ao se debruçar sobre nossa própria existência e suas conexões, mais do que nunca moduladas pelas tecnologias atuais, permitiram-nos reformular as questões mais pertinentes à arte na busca de nos encontrarmos, mais uma vez, no mundo.

YARA GUASQUE

“Yara Rondon Guasque Araujo possui graduação em Licenciatura Plena Em Artes Plásticas pela Fundação Armando Álvares Penteado (1979), mestrado em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina (1998), doutorado em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2003). Foi pesquisadora visitante durante seu estágio de doutoramento no Media Interface and Network Design, MINDLAB, sob orientação do Dr. Frank Biocca, pesquisador de telepresença e diretor do MINDLAB, da Universidade Estadual de Michigan, MSU, nos anos de 2001/2002. Em seu estágio de pós doutoramento no departamento de Comunicação e Estética da Universidade de Aarhus foi orientada por Christian Ulrik Andersen de outubro de 2012 a fevereiro de 2013. Atualmente é professora associada 6 da Universidade do Estado de Santa Catarina. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Telepresença, atuando principalmente nos seguintes temas: telepresença, teleperformance, imersão, arte e tecnologia e arte. Membro fundador do Conselho Científico Deliberativo da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura, ABCiber.”

<http://lattes.cnpq.br/8258852785816571>

CONVERSA COM YARA GUASQUE

1ª parte em 06 de outubro de 2011 (via e-mail)

2ª em 06 de novembro de 2013 (via e-mail e skype)

1ª parte

Débora: Quais são as mudanças mais significativas que você observa, a partir do ano 2000, no circuito da arte contemporânea, em relação à arte digital?

Os festivais dedicados aos móveis predominando a comunicação com celulares e aparatos móveis como GPS. Também as manifestações ativistas. Mobile Fest, Mídias Táticas, Art. Mov., Agora Agora no Santander, a projetos nômades como o Nômades do FILE, a produção sonora Hipersônica do FILE, a intensificação dos workshops de programação, circuit bending e orientações do gênero DIY, os pontos de cultura digital, a peregrinação dos eventos a outros centros que não o eixo Rio-São Paulo; os simpósios e as exposições de games. Mas o mais importante para mim é o prisma político que se coloca mais claramente na cena recente. Entendi que a junção de software livre, debates sobre a preservação do meio ambiente e sobre os grãos geneticamente modificados, proteção aos recursos naturais como a água potável, a perda do espaço público das cidades e das praias são na verdade uma resistência contra a crescente monetarização dos bens considerados públicos.

Débora: Como você vê o FILE no circuito artístico brasileiro?

Foi muito importante no início dos anos 2000 pela coragem do simpósio e exposição. Abrigou o Hipersônica, que destaque como o viés mais importante do FILE, trouxe a questão dos games como arte pela primeira vez. Acabou focando, ao longo dos anos, mais a produção internacional e discutindo menos a nacional e abrindo para projetos que se justificam mais como entretenimento.

Débora: Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

O recurso à produção começou a existir, assim como os projetos de residência artística. Creio que as novas gerações já se iniciam em outra base. Mas é preciso ainda fazer muito. Sinto que os programadores estão conseguindo aprofundar o conhecimento e a prática das artes. Não vejo que os artistas enfrentem com a mesma naturalidade as linguagens de programação. Os editais existentes não dão conta de fortalecer e tornar independente estes artistas se não houver uma mudança estrutural no currículo das artes.

Débora: De que maneira o FILE contribui ou contribuiu para o seu reconhecimento como artista?

Fui colega do Ricardo Barreto nas aulas de filosofia da Otília Arantes nos anos 80 na USP. Voltei a encontrá-lo nas aulas de Artur Matuck na USP em 1998, aula também frequentada por Paula Perissinoto, minha colega, orientanda do Artur no período. Fundamos juntos com o Artur Matuck o Perforum, projeto de performances colaborativa a distância, coordenado por Artur Matuck, que originou o Perforum Desterro que coordenei em Florianópolis. Apresentei o resultado do Perforum já nos primeiros FILE de 2000. Em 2001, pretendi participar a distância, propondo uma performance colaborativa com o Corpos Informáticos, pois estava nos EUA em estágio de doutoramento. Acabei enviando somente um texto “Por uma teoria do gesto” que escrevi sobre a teoria de Vilém Flusser. Acredito que contribui para me manter em contato com artistas do mesmo meio.

Débora: Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente às demandas?

Não atendem. E penso que o lugar da arte digital é mais o espaço coletivo, público do que o museológico. Por exemplo, pensar as cidades como interfaces exibitivas, as aproximações com o que conceituam como Software Cities. As artes digitais devem, a meu ver, ser abrigadas e discutidas dentro do guarda-chuva da cultura digital. É nesse nicho que encontramos as propostas mais radicais. A perda possível é a experiência de um tempo diferenciado que toda arte requer para si, seja a contemporânea, seja a digital. A arte digital sofrerá dentro deste guarda-chuva da cultura digital a pressão por um “tempo” ditado pelo pragmatismo do cotidiano, do dia-a-dia.

Débora: Em nossa entrevista realizada em 2011, você indicava uma série de festivais e eventos que acolhiam a arte digital, como você tem percebido este cenário hoje?

Acredito que há muito mais simpósios e conferências na área, exposições nem tanto. Mas todos coincidem quase na mesma época, segundo semestre, e não há uma curadoria que proponha trazer em relevância aspectos específicos desta produção. Há exceções que atendem à tecnologia ou suporte empregado, como as curadorias dos painéis eletrônicos, Media Facades, atendendo ao que eu falei de pensar as cidades como interfaces exibitivas nas aproximações com o que conceituam como Software Cities, ou dos que unem a interdisciplinaridade de várias áreas da arte, ciência e tecnologia e outros dentro do guarda-chuva da cultura digital que mostram linguagens mais radicais que derivam da programação como Live Cinema, Live Coding. Mas sinto falta de uma firmeza mais teórica e política sobre a produção de arte digital e as questões da produção imaterial da cultura digital. Estamos nos repetindo muito.

Digo, os simpósios são muito genéricos, abertos a vários conceitos debaixo do guarda-chuva da arte digital ou da cultura digital. Até agora os artistas e pesquisadores da área não utilizam de maneira confortável este termo "arte digital". Às vezes o termo aparece no plural, ou mesmo confundido com as TICs, com o Ensino a Distância, com a questão da inclusão de públicos especiais, o que mostra um vínculo mais forte com a cultura digital e menos com arte digital. Não que ser vinculado diretamente à cultura digital seja um erro. Cicero Inacio da Silva havia colocado que no Fórum de Arte Digital no PNC (Plano Nacional da Cultura) os artistas tinham esta posição de defenderem um setor desvinculado do da cultura digital, mas que no final do fórum, puderam perceber que a defesa destes setores tinha várias semelhanças e que, num primeiro momento, unir as forças seria produtivo quanto à questão do acesso e contra o monopólio dessas ferramentas pelas corporações. Também, o cerne do que é arte digital, arte computacional, ou outros termos defendidos, é ainda aberta. Se lermos as ações previstas que resultaram do debate do Fórum de Arte Digital no PNC, muitas delas são vagas, repetitivas, servem para muitos outros propósitos que não o da arte digital.

Fora a necessidade de preservar a produção, de formar coleções, público e crítica especializada; apenas realço daquele documento, a importância de focarmos no currículo dos cursos de graduação e de pós-graduação de artes, na inserção de disciplinas que possam teoricamente abarcar a arte digital, mas também a produção da arte digital.

Não bastam apenas laboratórios equipados. Aliás, esses laboratórios, além de dispendiosos, são difíceis de serem mantidos, ainda mais por instituições federais e estaduais que não podem comprar na internet e que são obrigadas a adquirir equipamento por licitação, o que acaba sendo um processo moroso e não adequado a uma produção que envelhece em meses.

Débora: Em relação aos laboratórios e universidades me parece que você faz uma colocação muito pertinente, pois esta é a base da produção e neste sentido ainda há um déficit muito grande no sistema educacional brasileiro no sentido de incluir a arte digital.

Eu vejo, a partir da minha experiência na UDESC, que por parte dos alunos há muito pouco interesse. A questão é se essa nova geração entende que isso é importante ou não. Então, parece que, ao mesmo tempo em que esta tecnologia é muito mais espalhada, muito mais acessível (câmeras digitais, celulares...), quando nos referimos à linguagem de programação ainda existe muita relutância por parte dos alunos. Em Florianópolis, apesar de ser um pólo tecnológico, o pessoal de artes não se une com o pessoal da ciência da computação, há uma distância e eles acham que unir-se é algo chato. Em sala de aula, eu sempre tento trazer alguém para dar uma oficina de Processing, de Arduíno, ou eu mesma dou alguma introdução. Até o semestre passado eu tive alunos que fizeram trabalhos com Arduíno ou Processing, mas este semestre os alunos de graduação não quiseram participar, apenas os da pós-graduação fizeram trabalhos neste sentido. Penso que existe uma questão política, pois são poucos os professores, estudantes, a própria comunidade acadêmica, que acompanham e que não dependeriam de grandes tecnologias e laboratórios.

Débora: Você aponta que sente falta de uma firmeza mais teórica e política sobre as questões da arte digital e produção imaterial, isso não seria contraditório se pensarmos que grande parte da produção é realizada nas universidades?

Eu digo isso porque em 2011 eu organizei o Simpósio da ABCiber¹, e trouxemos o Cicero Inacio da Silva, que apresentou como a arte digital estava sendo debatida dentro do Plano Nacional de Cultura. Mesmo sendo um artista programador, super engajado e esclarecido sobre as questões inerentes ao digital, ele deixou escapar uma certa inconsistência em seu relato sobre o Fórum da Cultura Digital Brasileira, promovido pelo PNPC do Minc, quanto à terminologia da “arte digital”, que às vezes aparece no singular e outras no plural, às vezes como arte tecnológica, confundindo-se em determinados momentos com as

¹ <http://simposio2011.abciber.com/>

TICs (também é notável a indefinição do que poderiam ser estes centros de produção da arte digital: Espaços de Criação Livres. BR, Mídias Labs PONTOLABS, Laboratórios PONTOLAB); e mesmo quando eu ouço a Suzette Venturelli falar que ela não concorda com o termo “arte digital” porque ainda é arte computacional, eu vejo diferenças e uma certa imaturidade do campo. E em relação à pesquisa teórica, os brasileiros são sempre muito mais teóricos do que práticos, talvez até por causa da questão do recurso dos laboratórios, mas eu percebo que os autores que são utilizados, são autores de anos atrás.

Na Dinamarca, por exemplo, no departamento que eu estagiei no pós-doutorado, Aesthetics and Communication Department, eles têm uma questão bem política sobre a sociedade e a produção imaterial, sobre o governo e o acesso das pessoas. Na Escandinávia tem o partido Os Piratas, então eles têm uma nuance diferente. E quando convidamos os estrangeiros para os eventos, normalmente conhecemos um livro seu ou a pessoa, mas existem vários outros núcleos, independentemente, da localização ou do intercâmbio que esses núcleos tenham, que apresentam outro viés.

Por exemplo, na Letônia tem o Rixc - Centre for New Media Culture, que é completamente diferente, eles têm uma coerência, uma clareza e também uma linha de produção pensando nas questões dos recursos, não estão focados em grandes laboratórios ou em grandes produções. Não é como o Jeffrey Shaw com pesquisas de milhões de dólares e vários anos de pesquisa e laboratórios envolvidos, mas que é importante também que se conheça e, se não conhecemos, não citamos e não temos outras referências.

Débora: E em relação à produção brasileira, a meu ver parece que existem, pelo menos, três vias produtivas distintas, uma mais ligada às questões ativistas, de software livre, nem sempre vinculada às universidades, outra mais experimental, que me parece ser a mais questionada (porque a tecnologia parece falar mais alto do que a poética) e outra que tem uma proximidade maior com as questões conceituais que a arte contemporânea vem trabalhando. Como você percebe essa produção brasileira?

Tem um programa no You Tube que se chama Vernissage TV¹, eles fazem vídeos de exposições importantes na área de arte e tecnologia e eles apresentaram uma abertura do Collective Gambiologia, da Zero1 Biennial, se for este tipo de experimentação que você fala, alcançou o status de arte. No geral, no Brasil, as nossas exposições têm muito pouco tempo para acontecer. As pessoas também não têm muito tempo de instalar e dar a devida

1 <http://www.youtube.com/user/henrichy0205yt/videos>

atenção para isso, e até mesmo a produção dos artistas que estão dentro da academia, incluindo eu. Acabamos nos envolvendo em uma série de atividades administrativas e de produção textual que, se você for comparar com os grandes artistas da área de arte e tecnologia que foram aceitos em bienais de Veneza, por exemplo, nós não chegamos a ter uma produção consistente. Então dos artistas brasileiros quem a gente destacaria? O Lucas Bambozzi, Rejane Cantoni, Leonardo Crescente e outros que estão muito mais fora da academia do que dentro dela. Mas é uma produção em que a gente não dimensiona, a universidade facilita o financiamento de equipamentos, de bolsistas e é possível fazer um tipo de ambiente onde as pessoas trocam mais conhecimento. Sobre o trabalho da Rejane Cantoni, o Infinito ao Cubo, ela me falou que só o espaço físico de aluguel daquele cubo custava um absurdo, apenas para ela armazenar a obra, então imagina o custo da produção, dos profissionais envolvidos, do transporte, enfim, que artistas na universidade tiveram este alcance que a Rejane tem? Você vê que ela não participa de eventos da universidade, não escreve para a ANPAP, ela não está interessada nisso. O trabalho da Rejane Cantoni com a Daniela Kutschat, OP_ERA: Sonic Dimension (2005) pertence ao ZKM. Em relação às três vias que você apontou, da produção brasileira, eu vejo que a mais forte está nos pontos de cultura digital, algo instituído pelo governo no ano passado, em que existem muitas pessoas de outras áreas e da ciência da computação, que são os espaços de invenção.

No entanto, eles não estão muito preocupados com a divulgação, mas em se divertir, compartilhar conhecimento, fazer propostas, eu vejo este grupo muito ativo. Aqui em Florianópolis, durante as manifestações de Junho, o Tarrafa Hackerspace criou um capacete² com antenas onde faziam um tipo de rede mesh e divulgavam vídeos das paralisações da rua para a internet. Porém, eles não estão preocupados se é arte ou não é arte. Tem uma publicação de 2010, que eu acho maravilhosa, Creamier: Contemporary Art in Culture: 10 Curators, 100 Contemporary Artists, 10 Sources, do Brasil eles escolheram a Renata Lucas e o Rubem Mano, mas entre os artistas, havia um coletivo da Rússia, de São Petersburgo, o Chto Delat?³, que tem uma ideia meio panfletária, da estética dos panfletos e uma mistura de mídias e algo muito político. Talvez neste sentido, não estejamos vendo esta produção dos pontos de cultura digital como uma produção de arte, talvez pelo enquadramento que estamos dando à arte. E se formos questionar todo esse sistema que foi montado, do

2 <http://tarrafa.net/blog/2013/06/revolta-da-antena-introducao-objetivos/>

3 <http://chtodelat.org/>

MIS São Paulo, do Itaú Cultural, entre outros, vamos ver que este sistema beneficiou sempre os mesmos artistas. Sempre são os mesmos grupos, os mesmos beneficiados, são estes grupos que se fortalecem, que têm voz. Em Riga, no Media Art Histories⁴, uma das apresentações mais interessantes que eu vi era de um pesquisador que pertenceu a um partido pirata da Suécia, e o trabalho que ele apresentou falava do Hot Line Riot⁵ de 1982, era um telefone público que a Suécia tinha deixado gratuito e que os adolescentes descobriram em 1982, descobriram que duas ou quatro pessoas falando juntas podiam falar gratuitamente, então usaram esta linha de telefone para pedir que as pessoas se juntassem em uma praça, muito antes dos flash móveis e da internet. Então, a polícia apareceu e entendeu como algo subversivo, pois eles não estavam usando as instituições de socialização desenhadas pelo governo, como bibliotecas e clubes, por exemplo. No Transmediale⁶, também aparecem trabalhos que têm muito mais uma conotação política e que causam um estranhamento estético para o pessoal das artes, do que isso que estamos chamando de uma produção de arte contemporânea. Talvez a nossa produção e o viés que estamos procurando, acabe inviabilizando de vermos outros trabalhos como trabalhos artísticos. E já é hora de curar nossos eventos, de ter um tipo de curadoria, isto é muito importante, para ver as diferenças. Nós acabamos sendo um grupo que se repete.

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

5 <http://fffff.at/hot-line-riot-from-1982/>

6 <http://www.transmediale.de/>

Débora: Tem havido uma reestruturação e uma dissolução de vários projetos no Brasil em torno da arte digital, na pretensão de inserir esta produção em um diálogo mais estreito com a arte contemporânea, como você analisa estas iniciativas? (a exemplo do encerramento da Bienal Emoção Art. ficial, da descontinuidade do Prêmio Sérgio Motta (ISM), do reposicionamento do MIS SP, entre outros)

Pode ser que a descontinuidade do ISM e da Bienal Emoção Art. Ficial tenha uma razão econômica. São produções mais caras e exposições que requerem manutenção e equipe especializada. Estive presente na discussão entre artistas da arte digital e o curador da exposição Matter Light II, Richard Castelli¹, durante o ISEA 2011 em Istambul, sobre a inserção da arte digital dentro do mercado mais sério da arte contemporânea. Ele criticou exposições que para ele não são de arte e sim de demonstrações de Design de interfaces.

O interesse dos artistas no mercado da arte contem-

1 <http://refikburakatatur.com/2010/08/matter-light-istanbul/>

porânea insinua que eles também visavam ao mercado de sempre e à valorização da obra única, além da inserção da obra num colecionismo, o que me surpreendeu, pois eu, até então, pensava esta produção como enfatizando mais o processo e mais voltada para uma distribuição como a produção do áudio visual.

O cinema, por exemplo, tem outra ordem de financiamento da produção e de direito de distribuição na qual não há a figura do colecionador, são promotores, produtores, etc. Engraçado, pois até mesmo os museus promovem sessões de exibição de filmes "artísticos". Estrategicamente falando, o fato dos museus não separarem mais arte digital de arte de outros suportes e abarcarem esta produção sob o rótulo de arte contemporânea, pode indicar que essa também seja colecionável e, assim, que este circuito considere esta como uma produção artística e não mais da cena de demos, arte e design e interfaces tecnológicas. Claro que as linhas de fomento não podem ser as mesmas; os espaços de produção podem até se misturar, mas a arte digital tem necessidades específicas de produção.

Débora: Você poderia falar um pouco sobre as especificidades da produção em arte digital?

Quando eu falo em especificidades eu não estou falando da diferença entre a produção de arte digital e de cultura digital, eu estou falando da diferença que você colocou da arte contemporânea para a arte digital. Por um lado os artistas também visavam a esta questão do mercado de arte contemporânea, por outro elas têm especificidades. O fato de o Itaú Cultural deixar o Rumos aberto tanto para a arte contemporânea, quanto para a arte digital pode, por um lado, complicar a questão da produção da arte digital, que depende de laboratórios.

Débora: Quais seriam as principais iniciativas, em termos de circuito produtivo-expositivo em arte digital, em Santa Catarina? Como são os festivais por aí?

Acompanhei algumas destas discussões em Santa Catarina. É muito frequente o entendimento de que laboratórios de arte digital sirvam para a digitalização da produção de artes. O que é um grave erro e mostra que a arte digital não foi compreendida pelo público em geral, apesar das incubadoras tecnológicas, dos polos de games, das empresas da indústria da experiência. Florianópolis não passava antes pelo circuito. Quando o Rumos, do Itaú Cultural, começou a circular pelo país, eles passavam de Curitiba a Porto Alegre, só recentemente eles incluíram Florianópolis, isso ocorria tanto em relação ao Rumos, quanto às outras instituições.

Mas aqui não se tem oficialmente esse interesse, quando eu fiz o ABCiber aqui, o meu propósito era justamente proporcionar workshops, trazer artistas e curadores internacionais que tivessem discutindo a preservação, a produção e a questão da arte e tecnologia, e acho que foram excepcionais os palestrantes, mas vejo que não tinha um público amadurecido para o que eu estava propondo. Na exposição que ocorreu durante o evento, Vinte Mil Léguas, que foi coordenada por Clélia Mello, tivemos a participação da Raquel Rosalem, do Rafael Marchetti, da Marta Strambi, da Vanessa Ramos-Velasquez, do Kauê Costa, que é daqui e trabalha com live cinema. Como vê, tem, sim, pessoas que estão atuando. Tem também o Diego de los Campos, também é daqui, o Tiago Romagnani, que trabalhava com o grupo Cena 11, que, inclusive, foi premiado pelo Sergio Motta como grupo de arte e tecnologia. Esta produção existe, mas não é oficialmente uma frente, oficialmente Santa Catarina não reconhece o Cena 11 como grupo de arte e tecnologia, o próprio Tiago Romagnani, quando houve a discussão aqui sobre arte e tecnologia, ele se opunha sobre a separação entre ambas.

Inclusive, quando eu fui reescrever o edital de financiamento de Elisabete Anderle no Estado, juntamente com o Tiago Romagnani e o Roberto Freitas, eu percebi que o edital, quando falava de arte contemporânea, falava de uma comissão julgadora, então eu entendi que o Cildo Meireles, por exemplo, não seria uma pessoa interessante para ser indicado para uma comissão julgadora de projetos de arte e tecnologia, então teríamos que ter uma comissão julgadora diferenciada e também comecei a ver no programa de residência artística que a residência de arte e tecnologia deveria ser outra, diferente da arte contemporânea. Então, eles acharam que eu estava querendo boicotar o edital e que eu queria dividir o dinheiro que era da arte contemporânea para dar para a arte digital.

E quando teve o Plano Nacional de Cultura, Paraná e Santa Catarina, foram contrários a ter uma cadeira da arte digital, tanto é que eu consegui eleger de Santa Catarina, com o Kauê Costa e o Peter Gossweiler, um músico experimental de Noise; então conseguimos ainda fazer uma representação no Estado, mas do Paraná não teve. A única pessoa que defendeu a representação da arte digital no Paraná foi a Denise Bandeira, mas, no fim, ela foi pela representação do Paraná de Arte Contemporânea. Mesmo assim, há pessoas produzindo, só que é uma questão de legitimação mesmo.

Então as pessoas preferem pular para a arte contemporânea, porque o circuito, as formas de exibição já estão muito mais amarradas. Os estudantes, por exemplo, preferem trabalhar

com obras mais tradicionais à programação, porque eles nem têm garantia de que o trabalho deles vá chegar até a fase final. Há um tempo, até por uma dificuldade de os alunos citarem artistas locais, comecei a mapear esta produção digital no Estado.

No Perforum¹ vários artistas daqui participaram como performances de telepresença, mas nunca colocaram no currículo deles que haviam participado, porque não consideravam aquilo como uma produção artística. Nesse mapeamento resgatamos várias pessoas como o Alexandre Venera e a Juliana Teodoro, de Blumenau, que trabalham bastante na interface dos VJs, e existem muitos trabalhando neste perfil que, nem sequer, são citados como artistas. Lembramos também do Zé Lacerda, que é um artista contemporâneo, com uma geringonça de madeira que mandava para outros locais e ela interferia na TV, passando uma animação criada por ele. Aqui também tem o Jonas Esteve de Bem², que está em Criciúma e dirigia o Centro Cultural de lá e tem uma produção superinteressante, tem também o Coletivo MuSA³. Na exposição Mimesis, em que eu participei como curadora, tem vários nomes interessantes daqui, em Joinville também tem um pessoal produzindo, no Salão dos Novos de Joinville você encontra alguns trabalhos. Mas este mapeamento é muito incipiente, sobressaem mesmo no Rio e São Paulo.

Débora: Qual é o lugar da arte digital no sistema da arte hoje?

No sistema de arte ou no circuito do mercado de arte? No mercado quase nada, nas coleções quase nada, mas no sistema do circuito expositivo, com certeza, a arte digital já tem seu lugar.

Débora: Quais seriam no Brasil, hoje, as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital?

As de sempre: museus, e espaços expositivos. A universidade e seu ranqueamento da produção do artista docente. Mas os eventos e simpósios, que promovem exposições e workshops de curta duração, apesar de contribuírem não deixam com que o artista amadureça a instalação no espaço físico e faça com que esta fase resulte em desdobramentos da arte digital. O fomento, sendo muito atrelado às IES e à produção docente e discente, é complicado. Por exemplo, a participação em simpósios supre a demanda de pontuação da produção para os programas de pós-graduação, mas significativamente não alavanca e nem qualifica a arte digital, e, tão pouco, é questionável, se inserem o público leigo.

1 <http://webceart.udesc.br/perforum/>

2 <http://ideactrlj.wordpress.com/>

3 <http://www.musa.cc/>

Débora: Você acredita que existe, existiu, ainda está por vir, um sistema para a arte digital em termos de produção-distribuição-consumo, ou não há possibilidade de se estruturar enquanto tal? Pergunto isso, pois minha investigação tem se pautado nas considerações do Edward Shanken e do Domenico Quaranta sobre a existência de um “mundo da New Media Art”, em nível internacional, que é distinto daquele mainstream da arte contemporânea, por isso me interessa compreender se este mundo é possível no Brasil.

Realmente não vejo agora como, pois não pensamos em profundidade cada uma destas etapas. Ainda estamos na produção. Há uma carência na formação do público e da crítica, e, apesar de os aparelhos digitais serem de uso comum, as questões de política da produção imaterial, de software e hardware livre, de direito e acesso aos bens comuns, de direito do autor, etc., não são entendidas na mesma profundidade pela população em geral. Acho, por exemplo, importante os Hackerspace como espaços de invenção. A discussão que gera e o convite por uma atividade sem um fim específico. Mas esses, na maior parte, querem permanecer sem vínculos institucionais e questionam as políticas de representação quase sempre atreladas ao poder que engessa. Eu acho isto meio problemático, pois nos eventos internacionais, quando o Oliver Grau fala de preservação, ele fala de trabalhos milionários, quando estes teóricos como o Edward Shanken falam da história da arte, eles falam destes artistas que têm uma produção que exige um investimento alto.

Houve um evento em Istambul em que o Oliver Grau apresentou e depois perguntaram para ele porque ele defendia uma produção que eles caracterizavam como Hollywoodiana, pois também existe um circuito de produção independente em que existem ótimos profissionais, tanto quanto em “Hollywood”, ou talvez mais, se pensarmos em projetos artísticos, com um investimento bem menor. Nos Estados Unidos, a produção independente tem muito mais dificuldade de se inserir neste sistema oficial, falando de cinema, oficialmente.

A Christiane Paul, que é uma crítica e fez as curadorias do ArtPort no Whitney Museum, tem algumas apresentações interessantes, em que ela fala o que seria a arte digital 1.0 e o que é a arte digital 2.0, então por esse viés do pensamento dela, o 2.0 seria o uso pelos artistas, cada vez maior, das mídias sociais.

A Tatiane Bazzichelli, que é curadora do Transmediale, no seu livro, *Networked Disruption*, ela fala em vários outros grupos, não grupos, entidades que para ela são artísticos, e estavam pensando em criar um circuito, uma audiência, uma discussão em torno

dos próprios grupos, eram perfis usados por várias pessoas, tanto nas redes sociais, quando na parte panfletária distribuída, então ela fala do Mont Cantsin, Luther Blisset e do Anonymus, de uma intervenção da Ana Adamolo, na Itália, e outros de hacktivismo e ativismo da Itália, dos Estados Unidos, aquele festival Burning Man, no Estados Unidos, e ela diz que eram artistas que não estavam pensando na construção de um objeto artístico, mas pensando muito mais na arte como plataforma de compartilhamento, nestes circuitos de subjetividade; ela fala também na arte postal.

Há alguns outros trabalhos que são muito interessantes como o web 2.0 suicide machine¹, o Seppukoo - Les Liens Invisibles² citados por Geoff Cox em seu livro Speaking Code. Coding as Aesthetic and Political Expression. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2013³. Mas nós também estamos viciados em pensar na arte que produz um objeto artístico, muito mais do que em uma arte que reinventa o circuito do desejo, vamos dizer assim. Eu não sei dizer. O cinema também tem o seu circuito estabelecido, tem sua linha de financiamento e se considera arte, mas nunca quis estar dentro da pasta 'arte' porque há muito mais financiamento junto à produção audiovisual, ligado à comunicação do que se estivessem atrelados à arte.

Mas, pensando neste sistema da arte digital, houve uma discussão em Brasília sobre uma separação entre arte digital e cultura digital, daí pôde-se ver que também teve outro grupo que ficou de fora, porque não estavam nem no âmbito das grandes corporações de multimídia, nem estavam dentro da arte digital, mas tinham questões comuns. Pensando nesta questão da arte digital para a cultura digital, se analisarmos aquele trabalho do MediaLab da UNB, Geopartitura⁴, ele está muito mais para a cultura digital do que para a arte contemporânea; então, neste sentido, eu acho que agente até perde de pensar em espaços expositivos que seriam até mais interessantes. Outros espaços expositivos seriam muito apropriados para as questões da arte digital como, por exemplo: aeroportos, metrô, rodoviárias, terminais urbanos, o espaço interno dos ônibus, os painéis eletrônicos das cidades, as rádios universitárias, as TVs, também os espaços urbanos, e outros descentralizados, como o Ars Electronica, que tem um painel voltado para o Rio, ou propostas com o meio ambiente.

1 <http://suicidemachine.org/>

2 <http://www.lesliensinvisibles.org/2009/11/seppukoo-com-viral-suicide-goes-pandemic/>

3 <http://project.arnolfini.org.uk/antisocial-notworking>

4 <http://geopartitura.net/>

Débora: Em termos de incentivo e de políticas públicas como você analisa a situação do Brasil hoje?

Parece que há muitos investimentos por parte do MINC, da FUNARTE para as universidades federais, principalmente. Mas passei a não acreditar que esses investimentos tragam bons resultados duradouros. É necessário fortalecer a produção dos que estão ligados às IES, mas também artistas e produtores não ligados a elas. Vejo muito de meus colegas membros efetivos das IES atrelados a muitos projetos que, no final, levam a chancela das instituições de fomento e sem tempo de fazerem um mergulho profundo em seus trabalhos artísticos, acabam administrando as verbas, tendo de produzir muitos artigos para legitimar a sua aplicação e não conseguem produzir algo relevante artisticamente falando.

PAULA PERISSINOTTO

“Paula Perissinotto é especializada nos temas que abordam cultura e linguagem eletrônica digital, é formada em artes plásticas pela FAAP e é mestre em poéticas visuais pela ECA (Escola de Comunicação e Artes da USP). É mestre em Curadoria e Práticas Culturais em Arte e Novas Mídias pela MECAD/IESD (Barcelona/ES). Desde 2000, Paula Perissinotto é co-fundadora do FILE, o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica, organização cultural não governamental sem fins lucrativos que promove e incentiva as produções científicas, estéticas e culturais relacionadas à cultura digital. No FILE, atua na seleção das obras, relações internacionais e também da viabilização formal dos projetos em São Paulo, Rio de Janeiro e Porto Alegre. Atualmente coordena o curso de graduação em Produção Multimídia do IED Instituto Europeu de Design de São Paulo, Brasil.”

<http://lattes.cnpq.br/6704182490524363>

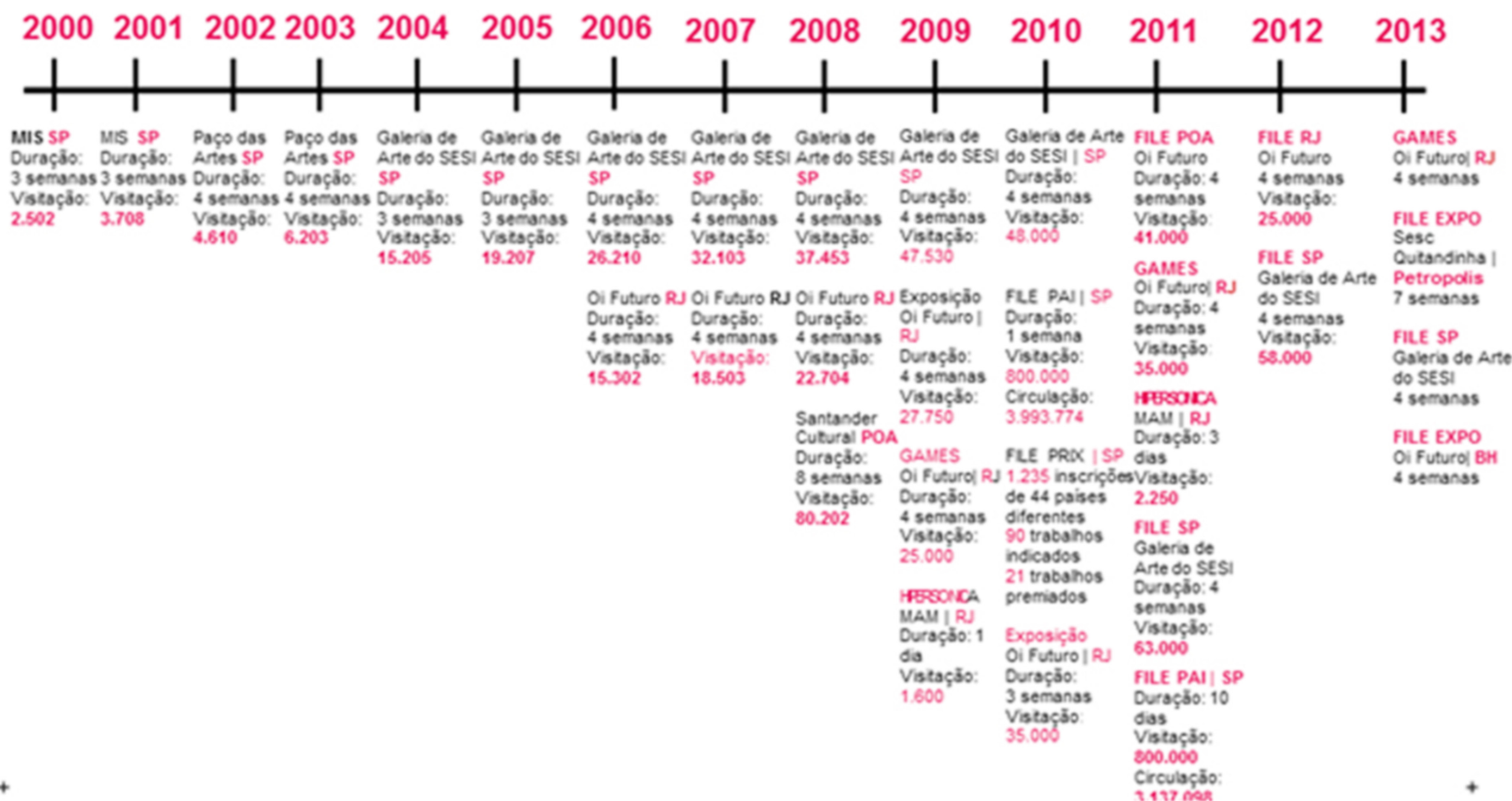
1ª parte em 10 de outubro de 2011 (via e-mail)
 2ª parte em 05 de novembro de 2013 (via e-mail)

Débora: Quais são as fronteiras que o FILE já superou?

O FILE, desde o ano 2000, vem superando fronteiras. Inicialmente, apenas como uma ideia. Este projeto teve seu início nos primórdios da internet quando poucos tinham acesso à internet banda larga. Além disso, era difícil fazer com que as pessoas entendessem por que um projeto de obras produzidas para um ambiente digital deveria ser exposto em museus. Com a conquista do espaço expositivo e da acessibilidade à rede, os desafios vieram com a busca de apoios e patrocinadores. Em 2004, quando tivemos o nosso primeiro patrocinador (SESI SP), pudemos finalmente realizar um evento mais estruturado. Ao longo dos últimos 14 anos, conforme pode ser avaliado no gráfico, houve uma relação crescente de apoios culturais, assim como de público interessado no projeto.



o que é o FILE histórico



Débora: O incentivo à arte e tecnologia ainda é emergente no Brasil. Quais são os desafios que o festival ainda pode enfrentar pela frente?

Sempre existem desafios. O incentivo evoluiu muito. O maior problema é não podermos ter longos contratos de patrocínios, pois isso nos impede de planejar projetos a longo prazo. O planejamento a longo prazo é básico para o crescimento consistente de projetos culturais.

Débora: Como você percebe o processo de legitimação da arte e tecnologia digital no campo da arte contemporânea?

Apesar de ser, no meu ponto de vista, parte de um mesmo contexto, não existe muito diálogo entre o mundo da arte 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. As problemáticas abordadas no universo da arte e tecnologia são complexas e muitas vezes parecem ser desinteressantes para o mundo da arte tradicional. A história da arte tem um tempo próprio e apenas este tempo poderá legitimar este contexto histórico. Isto já tem ocorrido desde os experimentos do grupo EAT na década de 60 e com o posicionamento do filósofo canadense Marshall McLuhan.

Débora: A sigla FILE pode ser entendida como arquivo em inglês. O site do festival já demonstra a preocupação em registrar, documentar e preservar as obras que fizeram parte destes 14 anos de evento. Assim como o Ars Eletrônica, vocês pensam em criar uma casa física para o FILE?

Em princípio não temos como objetivo ter uma sede própria. Temos um arquivo inédito, um dos maiores do mundo. Em qualquer outro país uma iniciativa como o FILE teria apoio estatal direto, no entanto não há esta preocupação no Brasil, não sabemos o que vai ser deste arquivo e tão pouco da história que estamos escrevendo. Existem pessoas acadêmicas estudando e criando estratégias de preservação e como objeto de estudo. Este arquivo tem um valor cultural inestimável e como todo produto cultural é necessário cuidados e investimentos para preservá-lo para a posteridade.

Débora: A característica de descentralização é bastante forte no FILE. Como vocês analisam este processo de descentralização?

A descentralização é característica básica de uma estrutura rizomática. O FILE cresce a partir das conexões sinápticas que

ocorrem, a partir das experiências alcançadas e de uma estratégia de laboratório constante, que tem como compromisso dialogar com a inovação e a criatividade global.

Débora: A internet é amplamente utilizada na divulgação do FILE. Como você observa o ciberespaço na disseminação do festival?

A cada ano se multiplica. No ano de 2013, nossa maior divulgação foi on-line. As redes sociais podem contribuir muito para isso. A cada ano cresce o número de links que falam e promovem espontaneamente o festival online.

Débora: Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente as demandas?

O Brasil evoluiu muito no que tange 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, Coreia e China) e dos EUA (Canadá, México, Austrália). Todos esses países já incorporaram a arte e tecnologia em seus currículos acadêmicos, criaram sistemas de financiamentos e, portanto, acentuaram suas produções com mais propriedade. No Brasil o artista tem que assumir os custos das suas produções e, às vezes, fica tudo muito difícil.

Débora: De que maneira se deu a experiência de curadoria para você?

Foi um processo natural de muita pesquisa e leitura dos projetos que chegaram até o FILE ao longo destes 14 anos.

Débora: Como você tem percebido a reestruturação e dissolução de vários projetos no Brasil, em torno da arte digital, na pretensão de inserir esta produção em um diálogo mais estreito com a arte contemporânea? (a exemplo do encerramento da Bienal Emoção Art.ficial, da descontinuidade do Prêmio Sérgio Motta, do reposicionamento do MIS SP, entre outros.)

Entendo estes encerramentos como perdas, não no sentido de estreitar o diálogo com a arte contemporânea, mesmo porque, no meu ponto de vista, a arte e tecnologia também é arte contemporânea, mas no sentido principalmente de incentivo à produção das obras. Como disse anteriormente, no Brasil, as dificuldades de incentivo a essas produções são latentes e, qualquer perda significa um retrocesso.

Débora: Qual é o lugar da arte digital no sistema da arte hoje?

O lugar da arte digital é o de sempre, ou seja, segue paralelamente. Aqueles que optaram por este caminho seguem se desenvolvendo e se inserindo no contexto cultural conforme as oportunidades surgem, assim como qualquer outra área das artes, mas com menos opção.

Débora: Quais seriam no Brasil, hoje, as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital?

O tempo. Sim, apenas o tempo da história desenha a legitimação. Persistir na produção com seriedade e profissionalismo legitima qualquer área.

Débora: Você acredita que existe, existiu, ou ainda está por vir um sistema para a arte digital, em termos de produção-distribuição-consumo, ou não há possibilidade de que tal sistema se estruture?

Claro que existe esta possibilidade. Existem algumas galerias no mundo e já se sabe que existem colecionadores, mas como se trata de um universo muitas vezes intangível, acontece de, às vezes, não se fazer compreender suas necessidades, limites, manutenção e perenidade, isto é, não se compreender alguns itens que apontam para a complexidade deste tema.

Débora: Em termos de incentivo e de políticas públicas, desde nossa entrevista, em 2011, algo mudou?

Não. Tudo que se esboçou não foi para frente. Como você mesmo apontou, outras iniciativas de sucesso foram interrompidas.

Talvez até tenhamos andando um pouco para traz. Enquanto não houver posições políticas desinteressadas de poder, fica difícil evoluir.

SUZETE VENTURELLI

"Suzete Venturelli realizou pós-doutorado na Universidade de São Paulo, Escola de Comunicação e Artes (2013-2014). Concluiu o doutorado em Artes e Ciências da Arte pela Universidade Sorbonne Paris I, em 1988 e o um dos mestrados em Histoire de l'Art et Archeologie na Universite Montpellier III -Paul Valery, França, em 1981, com a dissertação Candido Portinari: 1903-1962. Graduada em Licenciatura em desenho e plástica pela Universidade Mackenzie em São Paulo. Desde 1986 é professora e pesquisadora da Universidade de Brasília e desenvolve trabalhos em arte computacional. Participa de congressos e exposições com ênfase na relação da Arte com a Ciência da Computação e Tecnologia de Comunicação. Publicou os livros Arte: espaço_tempo_imagem, pela editora da Universidade de Brasília, em 2004 e Imagem Interativa, em 2008, em conjunto com Mario Maciel. Sua produção científica, tecnológica e artística envolve a Arte Computacional, Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Mundos Virtuais, Animação, Arte digital, Ambientes Virtuais e Imagem Interativa. Prêmio XPTA_LAB, Ministério de Cultura e Sociedade dos Amigos da Cinemateca, 2010, projeto rede social wikinarua.com. Prêmio Conexão artes visuais, projeto: ciberintervenção urbana interativa (2010), Edital Proext-Mec (2013): Cultura Digital nas Escolas. Edital Universal 2012; Prêmio Festival latino americano e africano de arte e cultura 2012-UnB."

<http://lattes.cnpq.br/0129810966268826>
www.suzeteventurelli.ida.unb.br

Débora: Como você entende a arte digital (ou computacional) em relação ao sistema da arte contemporânea?

Hoje denomino o que faço como arte computacional, pois digital é um termo datado. Os computadores do futuro não serão mais digitais, mas quânticos. Arte computacional desenvolve estudos e técnicas computacionais numa perspectiva estética. Estamos vivenciando a era pós-biológica. Uma revolução que vem comprovar que a tecnologia faz parte da evolução do ser humano no sentido darwinista.

A arte computacional é diferente de tudo que aconteceu até os meados do século passado. Traz novas inspirações ao artista que também é cientista, pois envolve áreas de conhecimento como a nanotecnologia, vida artificial, mecatrônica etc.

No livro que estou escrevendo intitulado Arte Computacional, discuto que essa baseia-se na constatação de que experimentações nesse domínio envolvem questões comuns mais gerais, *in statu nascendi*, aos domínios artísticos e tecnocientíficos que fornecemos modos de estruturação, a metodologia e as técnicas de programação introduzidas no processo. Arte computacional nem sempre recorre ao computador ou às operações lógico-matemáticas, às vezes está fundamentada na intuição somente, na qual a arte é uma matemática sem lógica e verdade. Fernando Pessoa dizia que a intuição sem conceito não existe; pensava que o conceito sem a intuição é vazio, dessa maneira a arte é a união do instinto (intuição) com a inteligência. A intuição é a inteligência da emoção. Pela arte nos aperfeiçoamos a nós; pela ciência, aperfeiçoamos em nós o nosso conceito, ou ilusão do mundo. O conhecimento é um prazer para o artista, mas também o é para outras pessoas.

Arte digital para mim é diferente de arte computacional, não é sinônimo. Arte digital é a designação que abrange a disjunção de histórias digitais, imagens digitais, música digital, e assim por diante, não é arte, no sentido profundo do termo. Para se entender por que a arte computacional é uma nova forma de arte, é preciso considerar por que a "arte digital" não o é. 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. Já a arte computacional busca

desenvolver métodos e técnicas computacionais numa perspectiva estética. Para ser considerado um trabalho artístico de arte computacional, ele deve ser projetado para executar processos computacionais - para realizar entradas e saídas de dados de informação, seguindo regras formais, ou algoritmos. Um dos aspectos importantes procura tirar proveito do processamento computacional para obter a interatividade. Arte computacional também é multimídia, composta pela música, literatura, cinema, dança, artes visuais e, teatro. Nela o sujeito artista pode parecer às vezes muito ambicioso, se chegasse ao extremo.

A arte contemporânea, muitas vezes, acusada de ser qualquer coisa, escapa às tentativas de avaliação, a partir da metade do século XX, desafiando todo julgamento estético e todo critério de apreciação em vigor; ela suscita, muitas vezes, apenas repulsão e indiferença do público. Incrivelmente, no Brasil, as críticas em relação à arte contemporânea, nunca atingem a arte e tecnologia num contexto mais amplo, porém, a expressão arte e tecnologia suscita desconfiança. A crítica mais comum diz que supervalorizamos a técnica e tecnologia em detrimento da arte. No meu ponto de vista, uma estética da arte computacional com tecnologia digital teria a função de avaliar o contexto cultural e artístico das mutações dentro de todos os setores da pesquisa e da criação desde o seu surgimento, no século passado, e a sua apropriação pelos artistas.

Débora: Como artista que já tem uma produção consolidada, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte computacional, sobretudo no Brasil?

A legitimação no meu caso ocorreu com o reconhecimento da arte como pesquisa nas universidades. Por exemplo, a tecnologia no meu trabalho artístico começou com a fotografia nas performances e videoarte com intervenções urbanas, que fiz com Bia Medeiros na França. Há umas imagens no site: <http://corpos.blogspot.com.br/2008/09/1983-trou-noir-mbm-e-suzete-venturelli.html>, quando nos encontramos na Université Sorbonne Paris 1, na França. Depois, aqui em Brasília (1989) participei da formação do grupo infoestética com Aluizio Arcela, Bia Medeiros, Silvio Zamboni, Tânia Fraga, Paulo Fogaça, Conrado Silva, com trabalhos em arte computacional apresentados em diferentes museus nacionais e exposições internacionais, sempre acompanhadas de publicação literária. Em seguida, passamos a elaborar o programa de pós-graduação em arte e tecnologia da UnB, o primeiro do Brasil, consolidando a área.

Débora: Quais são as especificidades de produzir arte computacional no Brasil e como o país está preparado em termos de políticas públicas para atendê-las?

O contexto cultural, geral, está voltado, desde os anos 1960, para a inovação. A pressão cultural no domínio da tecnologia computacional é forte e por esta razão se desenvolve em ritmo acelerado. Pode-se sentir a pressão também política dos poderes públicos, dos meios de comunicação, das instituições e do setor de atividade econômica, mas também ocorre muita resistência no meio artístico. As produções incentivadas são aquelas oriundas do audiovisual, como o cinema, que é mais aceito, pois é considerado como indústria, modelo social do século XIX, através do qual a indústria gera economia. O Ministério da Cultura tem lançado algumas iniciativas como o programa Cultura Digital.

Débora: Você acredita que é possível dizer que existe um sistema específico para a “arte digital” no Brasil? Caso positivo, como o visualiza em termos de produção, difusão e consumo?

O sistema que eu participo é o mais democrático, pois envolve a educação nas universidades e uma pesquisa transdisciplinar. A difusão ocorre a partir do trabalho dos grupos de pesquisas que organizam encontros, exposições e disponibilizam muito material nas redes. O espaço cibernético popularizou bastante a arte neste contexto. As redes e suas conexões, muitas vezes, são a própria obra de arte. A poética e a estética estão profundamente enraizadas na tecnologia, não há diferença.

Débora: Pensando na institucionalização da produção (seja no sistema da arte contemporânea ou no seu próprio sistema), existiriam modelos a seguir, em nível internacional? Ou é preciso criar o nosso próprio modelo?

Temos um modelo universal, não baseado em cultura somente local que está sendo proposto por pessoas de diferentes lugares e culturas. Pelas trocas de saberes está acontecendo, posso dizer, naturalmente.

FÁBIO OLIVEIRA NUNES (FÁBIO FON)

“Possui graduação em Bacharelado em Artes Plásticas pela Universidade Estadual Paulista (2000), mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas (2003) e doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2007). Entre seus estudos, destaca-se CTRL+ART+DEL: Distúrbios em Arte e Tecnologia, livro publicado pela Editora Perspectiva, em 2010. Tem experiência na área de Artes, com ênfase em novas mídias, atuando principalmente nos seguintes temas: arte e tecnologia, net arte, web arte e poesia digital. Atualmente, é pesquisador em pós-doutorado no Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista (UNESP), com apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (FAPESP). É também integrante do grupo de pesquisa cAt: Ciência/ARTE/Tecnologia do IA/UNESP.”

<http://lattes.cnpq.br/5263332813701846>

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

Débora: Como você entende a arte digital em relação ao sistema da arte contemporânea?

No Brasil coexistem dois sistemas de arte contemporânea: um voltado para as criações em suportes tradicionais e outro mais flexível para as criações em novos meios. Isso ocorre por diversos fatores: o primeiro deles é que os pressupostos conceituais das discussões de arte digital são outros quando comparados com o sistema baseado em suportes tradicionais, em que a interatividade, por exemplo, não é uma discussão comum; outro fator é que existe um preconceito de alguns especialistas mais tradicionalistas que negam a criação em novos meios como se a arte digital compartilhasse a frivolidade e o esvaziamento das mensagens de comunicação de massa, soma-se a isso a falta de familiaridade de um repertório tecnológico, muitas vezes, essencial para a compreensão de várias propostas; há também o fato de que, enquanto os meios tradicionais produzem objetos muito bem acabados – prontos para o mercado – muitas das produções em arte digital têm propósitos mais experimentais. Muitos dos objetos são instáveis, provisórios, ou mesmo, condicionados às condições tecnológicas em que foram inicialmente produzidos. Por exemplo, é bastante comum encontrarmos trabalhos (parcialmente ou totalmente) indisponíveis em exposições de arte e tecnologia, justamente por se pautar em práticas tecnológicas não ortodoxas.

Esse experimentalismo das artes digitais ao mesmo tempo em que pode representar um entrave para sua inserção em circuitos mais amplos é também o que ela possui de mais vivo e enriquecedor para a linguagem. Mas, ao mesmo tempo, vejo que há várias movimentações no sentido de aproximar esses dois sistemas; acho que talvez falte em alguns trabalhos de arte digital o aprofundamento poético dos suportes tradicionais, assim como os novos meios podem implicar novas sensibilidades aos meios mais tradicionais. Vejo essas aproximações como necessárias e bastante desejáveis.

Débora: Como artista que já tem uma produção consolidada, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital, sobretudo no Brasil?

As universidades são responsáveis por uma boa parcela

da legitimação desta produção no Brasil. Na maioria das vezes, a validação ocorre através de especialistas que também são artistas da área, em um processo que naturalmente envolve também, claro, a autolegitimação. Em um plano também importante, temos as instituições que fomentam e/ou levam essa produção para o circuito das artes – através de eventos específicos, como aqueles lançados pelo Instituto Itaú Cultural, em São Paulo desde a década de 90.

Não se trata de todo um universo de instituições, mas, de segmentos bem específicos. Em eventos de grande repercussão, como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE) há também a validação do público que pode ter um olhar mais voltado ao que parece 'entretenimento' na produção, mas que naturalmente evidencia um significativo interesse do público em geral para esse tipo de criação.

Débora: Quais são as especificidades de produzir arte digital no Brasil e como o país está preparado, em termos de políticas públicas para atendê-las?

A opinião que tenho é que os gestores ainda não conhecem bem quais são as especificidades desta produção, especialmente quando saímos dos grandes centros das regiões Sul e Sudeste. Eles evidentemente sabem que as tecnologias digitais estão presentes em vários processos de linguagens já tradicionais, como o audiovisual ou as artes gráficas, ou mesmo, percebem as possibilidades de "recursos multimídia" para a interação com conteúdos dos mais diversos em espaços museológicos, porém, não possuem o necessário olhar dedicado a essas mesmas tecnologias como uma linguagem artística autônoma. Aliás, cabe lembrar que mesmo entre aqueles que se formaram em artes, pouquíssimos tiveram contato com a arte dos novos meios durante a sua formação. É óbvio que esse desconhecimento é refletido nas políticas públicas, dos planos municipais de cultura às diretrizes que norteiam lançamentos de editais de apoio em nível nacional. E na maioria das regiões do Brasil, o que temos são iniciativas pontuais – quase pessoais – de articuladores culturais que reconhecem essa produção e estão dentro de instituições capazes de promover iniciativas – o que está muito longe ainda de se colocar como uma parte de sistemática mais ampla e incorporada às políticas públicas.

Débora: Pensando na institucionalização da produção, existiriam modelos a seguir em nível internacional? Ou é preciso criar o próprio modelo?

A meu ver, depende do tipo de institucionalização

a que estamos nos referindo. Acredito que no que se refere à institucionalização acadêmica, creio que o Brasil acabou - talvez por um cenário bastante propício para isso - criando um modelo bastante próprio, mas, ao mesmo tempo, restrito. A impressão que tenho é de que lá fora outras instâncias institucionais (museus, especialmente) possuem um diálogo mais aberto com as produções em arte digital do que aqui. Mas, não me arriscaria a apontar algum modelo internacional especificamente. Ao mesmo tempo, há de se citar também que algumas manifestações tecnológicas sequer querem ser institucionalizadas, permanecendo à margem do sistema das artes por opção, como é o caso de alguns trabalhos de web arte que independem das instituições.

Débora: Você já vendeu alguma obra em “meios não tradicionais” ou conhece algum brasileiro que tenha vendido? Pois esta é outra questão que acho importante, mas as pessoas não falam muito nesse assunto.

Pois é! É um tema bastante polêmico e, por isso mesmo, necessário. Sobre sua questão: ainda não vendi nenhum trabalho que tenha feito nestes suportes, mas acho que vender talvez seja uma preocupação menor na maioria das vezes. Há uma constatação óbvia de que os suportes digitais implicam uma nova concepção de coleção de arte (os colecionadores tradicionais prezam pela estabilidade de seus objetos – que, quando muito, estão limitados a poucas cópias). Como lidar com aquilo que é somente informação binária e que está fadado a obsolescência? Enfim, é uma problemática bem específica, especialmente quando falamos de instalações interativas, web arte, software art, game art e outras linguagens. Mas, por outro lado, percebo que muitas destas produções em novos meios geram renda para o artista de outras formas. Como são trabalhos experimentais, muitos atuam também em workshops e oficinas que se relacionam com a tecnologia investigada ou com o universo de um trabalho em desenvolvimento. Instituições como o SESC-SP também gratificam o artista por sua participação em palestras ou mesas redondas em que aborde o seu processo criativo. Isso tem sido frequente comigo e com outros artistas que conheço. Embora menos comuns no Brasil, há também os editais e prêmios para desenvolvimento de projetos que envolvem valores, não só para equipamentos/serviços, mas também para o pró-labore do artista.

MARCOS CUZZIOL

“Marcos Fernandez Cuzziol possui graduação em Engenharia Mecânica pelo Instituto de Ensino de Engenharia Paulista (1985), com mestrado e doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo (2007 e 2012). Desenvolvedor de games, sócio fundador da Perceptum Software Ltda. Atualmente é gerente do núcleo de Inovação do Instituto Itaú Cultural. Atua principalmente nos seguintes temas: games, realidade virtual, comportamento artificial e arte e tecnologia.”

<http://lattes.cnpq.br/3949861628617442>
www.itaucultural.org.br

Débora: Marcos, quantas obras de arte digital fazem parte do acervo do Itaú Cultural?

São 17 obras. Existem três itens básicos, três questões neste processo de aquisição. Primeiro é deixar este tipo de exposição visível para o público, esta é uma preocupação fundamental. Se você acompanhar os eventos do Itaú Cultural você vai ver que nunca tem logotipo do Itaú, nunca foi pensado como Instituto voltado para o marketing ou ligado ao marketing, e esse foi um grande diferencial da criação. Você não vai ver a arte do Itaú, não vai ver caixa eletrônico do Itaú, então a preocupação é realmente a divulgação deste tipo de expressão; a outra questão é como lidar com uma coleção dessas, como você mantém uma obra dessas? Uma questão que já aconteceu aqui é como preservar uma obra cujo tipo de hardware necessário não existe mais? Então, o que você faz? Você recria a obra junto com o artista?

Débora: Passa por processos de emulação? Seria esta uma solução?

É, em uma máquina nova com outro sistema operacional. São estas questões complicadas mesmo. E a terceira coisa, mais a médio e longo prazo, é incentivar a criação de um mercado para este tipo de expressão, porque quando você compra uma obra, você está incentivando a criação de um mercado, não tem melhor incentivo do que este.

Débora: E vocês têm toda uma gama de profissionais especializados em arte e tecnologia para trabalhar aqui?

São poucos profissionais para falar a verdade, muita gente pensa que o Itaú Cultural tem um monte de gente, tem muita gente trabalhando, mas neste espaço são poucas pessoas que têm a maior parte do conhecimento.

Débora: Até porque na maioria das instituições museológicas estas obras são expostas, mas, na maioria dos casos, não integram seus acervos. Então parece uma atitude bastante audaciosa e fomentadora.

Uma exposição dessas em João Pessoa, como já aconteceu, ou em Porto Alegre onde tivemos perto de 57 mil visitantes, houve gente que foi tocada por isso e provavelmente

alguém vai começar a se inclinar mais para este tipo de produção, talvez virar um artista, talvez vir a colecionar essa produção, são ações de longo prazo. Não tem ainda como entender tudo o que vai vir dali, mas são ações importantes, é como um investimento.

Débora: E quantos artistas brasileiros fazem parte do acervo?

A grande maioria é de brasileiros, várias obras são feitas em duplas, por exemplo, a Rejane Canoni e a Daniela Kutschat têm duas obras no acervo, OP_ERA Sonic Dimension e [Op_Era] Hyperviews, que é parte do OP_ERA quarta dimensão. Raquel Kogan, com Reflexão, Regina Silveira com Descendo a Escada, a parte técnica quem fez fomos nós, e é uma obra que não inaugurou o acervo, mas marcou uma preocupação maior com este tipo de expressão, entre outros brasileiros. Há algumas obras internacionais que são ícones, por exemplo, Les Pissenlits, de Edmond Couchot e Michel Bret, Text Rain, de Camille Utterback e Romy Achituv, Life Writer, da Christa Sommerer e do Laurent Mignonneau.

Débora: E quanto aos brasileiros, as obras tiveram algum tipo de apoio para a execução, por parte do Itaú Cultural, pergunto em relação à produção, pois o Itaú tinha um espaço de laboratório, certo?

Sim, o ItaúLab, boa parte destas obras tem direta ou indiretamente o apoio do Itaú Cultural. A da Regina Silveira foi desenvolvida aqui, eu fiz a programação em 2002, já faz tempo.

Débora: E você continua produzindo?

Eu faço algumas coisas como hobby, sigo fazendo games, programando, mas não com artistas. Mas no Brasil não é uma coisa que sustente, infelizmente.

Mas, a OP_ERA foi vencedora do Rumos em 2002, mas não foi essa versão que a gente comprou. A obra tem várias versões, a que venceu foi uma versão demonstrada em uma CAVE. Conseguimos esta CAVE do Laboratório de Sistemas Integrados da USP, depois disso, elas desenvolveram o Sonic Dimension, teve a parede sensória e a obra da nuvem que você interage teoricamente com quatro dimensões, não só com três. Essas duas obras a gente comprou, são consequências, digamos assim, de uma obra que foi vencedora do Rumos. A mesma coisa com Reflexão, da Raquel Kogan cujo original é de 2002. Nós compramos uma versão um pouco posterior em que ela já tinha desenvolvido algumas outras coisas. A diferença dessa para a que venceu o Rumos é que a versão original tinha sensores, oito sensores, e, conforme o local

que a pessoa estivesse no espaço expositivo, alterava a velocidade dos números e ela concentrou isso no teclado, para ficar mais evidente, uma escolha da artista mesmo.

Débora: E quem escolhe este acervo?

Eu ajudo na escolha, mas não sou só eu. E o acervo é todo comprado com verba não incentivada. Não é comprado com Lei Rouanet, por exemplo.

Débora: Já, o Emoção Art.ficial era feito por meio de leis de incentivo à cultura?

Sim, mesmo assim, tem uma boa parte do Emoção que não era Lei Rouanet, o salário dos funcionários, por exemplo. Há sempre essa preocupação, agente nunca entrou naquele artigo da Lei Rouanet dos 100%, sempre existe uma contrapartida. Essa é uma postura muito bacana do banco.

Débora: Como funciona a itinerância desse acervo? Existem curadores específicos? Emprestam obras, como funciona?

É uma escolha interna não usar o termo curadoria, a partir do Emoção 3.0 em 2006. O que não significa que não exista alguém pensando sobre isso, mas deixamos de usar o termo porque as escolhas curatoriais e o desenvolvimento do conceito dependiam de muitas pessoas. O Emoção 3.0, 4.0 e 5.0 foi uma trilogia em cima da Cibernética e tinha um ciberneticista americano trabalhando com agente, que era o Paul Pangaro. Como vai se dizer que fulano era o curador e o Paul Pangaro não era? Então é uma coisa complicada, porque começa a ficar muito injusto.

Débora: Também é interessante porque a própria produção tem uma autoria diferenciada, então me parece que talvez seja natural que também a curadoria seja compartilhada.

Mas, quando você fala em curadoria, pode ser compartilhada, curador e co-curador, mas você restringe muito, como eu citei o ciberneticista, o pessoal da produção também participa muito das escolhas, porque com o know-how que foi adquirido de produção, a gente pode já fazer uma seleção de obras que não vão funcionar, um exemplo bem básico, embora seja mais complexo do que isso, mas só para ilustrar: um curador tradicional escolhe uma obra que não cabe no pavimento do Itaú Cultural, então a produção participa do processo. Assim, o que nos pareceu mais justo foi falar concepção Equipe do Itaú Cultural, não é nenhuma falta de respeito aos curadores, mas é uma coisa colaborativa desde o começo.

Débora: Eu estava lendo a entrevista da equipe curatorial da próxima Bienal de São Paulo e parece ser uma tendência não ter apenas um curador, mas um esforço conjunto.

A verdade é que estas formas mais novas exigem conhecimentos de muitas áreas, por isso é cada vez mais difícil ter uma pessoa que domina tudo isso, ainda mais por não existir tanto trabalho teórico a respeito. Então em quem você vai se basear? Quando é uma arte anos 1940, 1950, 1970, algo que já existe material teórico, torna-se mais fácil do que algo que está surgindo no momento.

Débora: E em relação à complexidade expositiva, você acha que os tradicionais espaços expositivos, pensando em museus de arte contemporânea brasileiros, por exemplo, estão preparados para receber esta produção? E em termos de infraestrutura e de profissionais para trabalhar com isso?

Para trabalhar com esta produção específica e para trabalhar para valer, precisa de uma reciclagem geral. Não é uma falha dos museus, é uma questão de foco. Se pensarmos no Itaú Cultural, nestes 10 anos de Emoção, com certeza passamos quatro ou cinco anos construindo um know-how para trabalhar com este tipo de obra, então começou a ficar uma coisa mais natural a partir do sexto, sétimo ano. Não é algo fácil, não estou criticando os espaços que tenham focos diferentes. Mas existe um know-how, existe um repertório extremamente necessário para trabalhar com este tipo de arte, e, quando o seu foco não é este repertório, fica muito complicado você começar e logo dar certo.

Débora: Penso também que passa por um processo de formação nas escolas, nas universidades, pois, embora grande parte da produção seja feita dentro das universidades, nos laboratórios, ainda é segmentado dentro das próprias instituições sem muita abrangência, com pouca abertura. Também passa por um processo de reformulação do ensino.

Vai por aí, você contrata um professor que consiga dar as duas matérias? É difícil. Já começa por aí, contrata-se um professor para arte contemporânea e um professor para arte tecnológica, simplificando.

Débora: Naturalmente a segmentação já está acontecendo.

Débora: E sobre o termo? Entre as várias tentativas de nomear a produção, com qual vocês ficam?

A gente sempre chamou, historicamente, de arte e tecnologia, mas é um termo complicado, porque se você pensar bem, qualquer tipo de arte exige algum tipo de tecnologia, a

diferença é quando essa tecnologia foi criada. Mas é difícil dar um nome que englobe tudo, por exemplo, arte digital eu acho que talvez tenha muito menos problema do que arte e tecnologia.

Débora: Porque já é um pouco mais específico, não é?

É específico, mas você tem formas de arte que não têm nada de digital, são completamente analógicas. Como classificar?

Débora: Marcos, em 2004, o curador da Bienal de São Paulo, Alfons Hug, deu uma entrevista à Folha de São Paulo dizendo que naquela bienal não havia arte e tecnologia porque seu lugar era o Itaú Cultural. E agora como você vê neste novo momento a inserção desta produção no Itaú Cultural? É uma estratégia, acompanhando as tendências e tentando inseri-la em um campo mais amplo, ou passa por questões de orçamento?

Eu me lembro disso, foi muito gentil. Não é uma questão de orçamento. Pensando administrativamente, não é uma boa decisão, deste ponto de vista, terminar com o Emoção, porque pode ser um evento caro, sim, mas ele tinha uma repercussão muito grande, era um dos carros chefes do Instituto. O motivo da decisão não foi por causa de orçamento, pelo contrário, se fosse por causa de orçamento a gente continuaria, mas foi pela necessidade de trabalhar esta brecha que ainda existe, ou seja, no que é considerado arte contemporânea e no que é considerado arte digital.

Débora: E vocês pensam que esta produção tende a circular agora em que vias?

A tendência é que isso seja uma via única, que possamos ter uma obra tradicional ao lado de uma produção como essa.

Débora: Aqui no Itaú Cultural? E nos outros espaços, qual seria o lugar para a arte digital? Festivais, eventos paralelos, ou dentro das bienais, por exemplo?

Dentro das bienais. Falar parece fácil, mas é difícil. O que acaba acontecendo é que, quando o repertório não é suficiente, a análise sempre vai para o lado lúdico, tem interatividade, é lúdico, é um jogo, não é arte. É uma linha de pensamento que a gente sempre tentou fugir. Existe o lado lúdico, mas esse lado leva para outra coisa, faz parte da poética.

Tem uma obra que a gente mostrou em 2006, que eu a uso muito, inclusive na minha tese e que uso muito como exemplo que é o Éden, do Jon McCormack. Funciona assim: são duas telas cruzadas, ela é formada de umas bolinhas azuis, que são umas

criaturas, ela tem um ambiente azulado no qual as bolinhas se movem, a obra tem um aspecto muito interessante, tem uma estética muito bonita, sem mesmo saber o que ela faz, só para quem a vê. Mas cada bolinha dessas é uma criatura digital que tem um DNA próprio, o artista não programou as criaturas, elas têm o DNA e dependem de energia para viver, então, tem uma parte do ambiente que é comida, as que conseguem comer se reproduzem pelo acasalamento. É isso que não é visível, como você avalia que não são apenas bolinhas pulando numa tela, o que poderia ser um vídeo, uma animação, é o que está por trás disso, por isso é necessário um repertório mais técnico.

Débora: Também penso que é necessário nos eventos de arte e tecnologia, muitas vezes, uma mediação mais direcionada, o que ao mesmo tempo é ruim, pois como mediar algo que é para ser uma relação mais direta entre interator e obra, mais interativa. Como mediar este tipo de obra?

A necessidade de mediação não é algo muito recente, por exemplo, uma obra do Hélio, da Lygia, depende de uma mediação, a diferença é que o repertório que você precisa para mediar é diferente. Uma preocupação nossa sempre foi como mostrar isso para o público sem entrar muito no técnico. A emoção sempre veio antes do Art.ficial, sempre. Ainda em relação àquelas criaturas do Éden, elas emitem sons também, está no seu código genético o tipo de som que elas vão emitir, as criaturas que sobrevivem mais tempo são aquelas que estão melhores adaptadas, é Darwin puro. Elas tentam se reproduzir, a prole delas pega metade do código do pai, metade do da mãe, vai ter a tendência de seguir mais ou menos aquilo, mas tem mutação e a mutação é bacana, porque o movimento das pessoas frente às telas vai gerando mais mutação; então, se a pessoa estiver parada, a taxa de mutação é baixinha, mas se a pessoa fica andando, vai aumentando a taxa de mutação. Outra coisa que as pessoas fazem, sem perceber, isso o artista faz de propósito porque ele não deixar claro, é que, se você ficar parado observando alguma coisa em frente à tela, na região em que você está parado começa aparecer mais alimento e então as criaturas vão buscar o alimento ali. O que aconteceu, que ele não previu, e aí que está a força e o resultado da poética... as criaturas começam a se desenvolver quando a obra é ligada, aqui elas ficavam o dia inteiro, e de noite quando desligávamos dava até pena, porque no outro dia elas tinham que começar de novo, mas em algumas linhas evolutivas, não era todo dia que isso acontecia, mas em uma frequência bem alta, elas começavam a usar o som para chamar a atenção das pessoas, para se alimentar e se reproduzir. É



claro que elas não sabem disso, não têm consciência disso, mas o caminho Darwiniano levava às criaturas que chamavam a atenção das pessoas e é bacana porque cria uma simbiose e as criaturinhas estão controlando as pessoas. Eu fiquei vários dias observando e era impressionante porque as pessoas saíam e elas começavam a gritar, as pessoas voltavam para ver o que estava acontecendo e aí elas tinham o alimento para se desenvolver. Por isso eu digo que não é possível você não saber disso para fazer uma seleção de obras desse tipo.

Débora: E qual é o custo para fazer uma exposição deste porte, em paralelo a uma exposição de arte contemporânea?

É um custo maior, a gente pode falar, grosso modo, que é o dobro do custo para a mesma área expositiva, mas grande parte desse custo é equipamento.

Débora: A maioria do equipamento é alugada?

Sim, saía até mais caro do que comprar, mas por estratégia, alugamos. Com uma máquina alugada quando dá problema, em poucas horas, ela é substituída. Isso faz parte do conhecimento de manutenção de uma exposição.

Débora: E vocês têm algum plano para manter a arte digital em algum outro evento paralelo, ou realmente a ideia é mesmo manter arte contemporânea mais tradicional e a arte digital sempre em diálogo?

A gente pode fazer uma exposição só com arte tecnológica, como hoje em dia pode se fazer uma exposição só com fotografia, agora o interesse maior é como a gente coloca essas duas coisas juntas. Você pode ver umas experiências bem sucedidas, no meu ponto de vista, na exposição do Waldemar Cordeiro, em que houve a preocupação de fazer uma nova versão da obra BEABÁ. Nós pegamos o código original, mas fazemos a partir de um princípio diferente daquele que o ZKM faz. O que tentamos fazer é preservar a poética, não o equipamento, recriar o que ele faz, emulado em um sistema mais novo. Tenho certeza de que a tecnologia não é tão fundamental para o resultado final quanto o que o artista se propôs a fazer. Claro, o BEABÁ rodando em um computador atual com uma impressora laser é diferente. Se você olhar pelo lado objeto, ele não vai ser igual, ele rodava em um IBM 360, com uma impressora matricial, folha grande, demorando dois minutos para imprimir uma folha, mas a essência de gerar palavras a partir da estatística de um dicionário, ela está lá. A tentativa é proteger a construção dessa poética.

Débora: E sobre as galerias? Como você vê essa relação da arte digital com o mercado, já que vocês adquiriram obras para o acervo, em que galerias você percebe que esta produção circula?

O nosso objetivo é fomentar um mercado, mas o motivo de não ter um mercado ainda, penso que é em função da manutenção da dificuldade de restauro.

Débora: Pois é, mas existem várias performances e outras obras de arte contemporânea que também têm estas dificuldades, aliadas também a possível efemeridade, mas, mesmo assim, conseguem ser comercializadas.

É, mas normalmente como vídeo.

Débora: Por isso, normalmente são instituições, como o Itaú Cultural, que mantém este tipo de obra no seu acervo.

De qualquer forma, será que desenvolvendo um conhecimento de como se mantém e se restaura, será que não vai entrar no mercado uma hora?

Débora: Eu li sobre duas feiras específicas de New Media Art envolvendo o ZKM, o que sugere que isso já vem sendo pensado. E, atualmente parece que realmente o grande 'gap' entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea é o mercado.

Não diria que é a única coisa que falta para unir a arte digital ao sistema da arte contemporânea, mas certamente é uma delas. O Itaú tem a intenção de começar a exhibir essa coleção como arte contemporânea para tentar quebrar essa barreira. Por isso que no início nós separamos a arte tecnológica, para conseguir criar esse know-how, mas ela sempre foi arte contemporânea, nunca deixou de ser.

Débora: Eu tenho me detido em alguns autores, entre estes o Domenico Quaranta e o Edward Shanken. O Quaranta trabalha com o mundo da New Media Art e o Mundo da Arte Contemporânea e ele visualiza possibilidades crescentes de aproximação, entretanto ele diz que nem toda New Media Art está pronta para dar este salto quântico para o mundo da arte contemporânea.

Com certeza não. Mas será que a New Media Art não está pronta ou será que o sistema da arte contemporânea ainda não está pronto para recebê-la?

Débora: É uma ótima questão e penso que uma grande problemática em relação a isso seja o fomento à produção. Marcos, e em relação à produção, como o Itaú Cultural pensa em incentivar essa arte criando laboratórios, prêmios?



O Rumos é um incentivo, e vamos tirar as caixinhas que separavam as linguagens. É um desafio também. Projetos de pesquisa, residência, produção. Seria muito mais fácil, administrativamente, manter separadas música, literatura, arte contemporânea, porém deixaríamos de fora muita produção que alia outras áreas. Mas o incentivo a esse tipo de arte tecnológica continua através do Rumos, inclusive chamadas para trabalhos, e o acervo vai continuar adquirindo. Não tem respostas simples, é o primeiro Rumos nesse formato. É algo muito ousado e é possível que a gente dê umas cabeçadas. Estamos trabalhando na transição, com algo novo.

Débora: E como vocês pensam que os artistas e profissionais que trabalham com arte digital receberam a notícia do encerramento do Emoção Art.ficial?

Já tem um tempo, foi no ano passado que anunciamos, mas a receptividade foi muito boa. Mas, tem o lado emocional do Emoção.

Débora: A iniciativa é audaciosa, apenas penso que não temos muitos espaços com a infraestrutura do Itaú Cultural para receber estas obras mais complexas e acredito que ainda vai demorar um tempo até que outros espaços se estruturarem para isso, então, por isso me preocupo com a produção.

Mas o incentivo à produção continua, o que muda é que, ao invés de chamar especificamente arte digital, vai ser mais abrangente. O desafio é como fazer isso, como vai ser a curadoria, como vai entender as especificidades de ambos? A curadoria vai ter que ser feita em grupo, talvez como era feita no Emoção Art.ficial, enquanto equipe.

Débora: Marcos, você poderia me indicar outros espaços, no Brasil, capazes de atender às demandas dessa produção em arte digital?

Se fosse no exterior seria mais fácil. Uma coisa que marcou muito é que lá em 2002, quando começamos, essa produção era concentrada em laboratórios, até por isso montamos o ItaúLab, mas a tendência hoje em dia é que seja cada vez mais acessível. Feita muitas vezes em coisas que você tem à mão, como um tablet, um celular. Enfim, a produção é diferente hoje.

Débora: Normalmente, no exterior essa produção se concentra em grandes centros de arte e mídia, a exemplo do ZKM ou do Ars Electronica e ela está, muitas vezes, vinculada ao desenvolvimento e pesquisa tecnológicos, científicos. Como você vê essa produção no Brasil?

Aqui é muito mais restrito neste sentido, por outro lado isso não obriga apenas a uma pesquisa técnica. Em relação aos espaços, gostaria que existissem mais. Outros como Sergio Motta acabaram mudando de perfil.

Débora: E o MIS - SP também, não é? Ficou mais voltado a cinema, vídeo.

A dificuldade de trabalhar nesta área é trabalhar com a mudança. As entidades que trabalhavam com essa área acabaram mudando o foco.

Débora: Até porque em instituições públicas, algumas vezes, mudam as pessoas que assumem os cargos de gestão e acabam mudando os interesses.

É, e essas áreas que exigem um conhecimento mais específico talvez elas sejam mais frágeis, porque é difícil você defender o que não entende.

Débora: Ao longo da nossa conversa e até pela estratégia do Itaú Cultural, com o Rumos, de certo modo você já respondeu esta pergunta, mas, queria saber se você acredita na minha hipótese de que existe um sistema emergente para a arte digital, em termos de produção, distribuição e consumo, ou você a percebe como uma categoria dentro da arte contemporânea?

Eu acho que eu não colocaria nem como categoria, ela é arte contemporânea, aliás, é arte, o mais importante é isso. O principal é que é arte. Ela pode não ser percebida no sistema mais tradicional da arte contemporânea, por estas questões de repertório, pelo fato de ele não vem de uma pessoa só, na maioria dos casos. A gente está arquitetando algumas respostas sobre todas estas questões, eu acho que isso estimula este tipo de estratégia. Existe realmente uma intenção estratégica do Itaú Cultural de integrar tal produção no sistema da arte contemporânea. Ainda esse ano, as Enciclopédias do Itaú Cultural serão integradas, porque se você divide isso em caixinhas acaba perdendo, já está criando uma barreira. A gente quer evitar este tipo de separação, mas como te disse, isso não é uma atitude fácil.

Débora: Eu trabalho com a arte digital como arte contemporânea. E penso que a perspectiva futura é uma integração maior, mas o problema que eu observo é em relação ao sistema e como ela insere neste sistema. Porque percebo que mesmo os museus de arte contemporânea, ainda estão tentando se estruturar para receber as distintas linguagens da arte contemporânea, que não envolvem o digital, a exemplo dos mais variados modos de instalações e

até mesmo o vídeo, se pensarmos em acervo. Então acredito que vocês estão um passo a frente neste sentido.

É, e para aquele que dá o passo a frente, é mais perigoso. Existe um risco e talvez tenhamos que voltar atrás, eu espero que não. Mas na época em que fizemos o Emoção Art.ficial também não foi uma tarefa fácil.

MILTON SOGABE

“Milton Terumitsu Sogabe é Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 2. Tem Licenciatura Plena em Educação Artística - Artes Plásticas, pela Fundação Armando Álvares Penteado - FAAP (1979), mestrado(1990) e doutorado(1996) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Iniciou a carreira docente em 1976 como professor de desenho no CPFAP (cursinho preparatório para o vestibular), na FAAP (São Paulo) na Faculdade de Artes Plásticas da FAAP de 1982 a 1994 e nas Faculdades Integradas Tereza D’Ávila (Santo André) em 1985 e 1986. Desde 1994 é docente do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - UNESP. Do início dos anos 70 até meados dos anos 80 apresenta produção artística em desenho e gravura. Em 1985 inicia pesquisa e produção em Arte-Tecnologia, nessa época mais especificamente em Arte-Telecomunicação, sendo que em 1996 forma com outros artistas o SCIArts - Equipe Interdisciplinar, quando passa a trabalhar com Instalações Multimídia Interativas, baseadas em novas tecnologias e teorias científicas. Atuou como coordenador de curso de graduação, coordenador de pós-graduação, vice-diretor, diretor pro tempore, presidente de comissões do Instituto de Artes da UNESP, membro de comissões da CAPES, do INEP-MEC, parecerista Ad Hoc do CNPq, FAPESP, CAPES e coordenador adjunto da área de artes/música na CAPES(2011-2013)”.

<http://lattes.cnpq.br/7600718608296628>

CONVERSA COM MILTON SOGABE

em 06 de setembro de 2013 (Presencial, em Santa Maria - RS)
conversa gravada por Anelise Witt

Débora: Milton, como você observa a relação da arte digital com o sistema da arte contemporânea?

Já começamos esta discussão em outros momentos, inclusive em Brasília, no #.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia que acontece anualmente, mas paramos, de certo modo, porque não temos muitos dados ainda. É uma pesquisa interessante que você está levantando, porque é algo que está acontecendo agora, acho que você não vai chegar a nenhuma conclusão, mas vai levantar o espírito da época, apresentar e problematizar a situação que se coloca. Acho difícil talvez agora tentar definir alguma coisa. Vamos precisar de mais tempo para a história definir isso. Mas, penso que todo mundo tem uma percepção disso, porque em todas as palestras que a gente vai, escuta-se o pessoal falando que é outro paradigma, que mudou isso e aquilo.

A gente sabe que quando tem uma mudança de paradigma muito grande é porque não é mais aquilo, é outra coisa. Da arte moderna para a arte contemporânea, essa mudança foi de paradigma, e conhecemos a história da arte com essas mudanças em determinadas épocas. E a gente percebe que a arte contemporânea começa em meados do século passado, a arte e tecnologia também começa nesse período, então existe essa questão de que essa modalidade de arte, relacionada à ciência e à tecnologia intencionalmente estão dentro da arte contemporânea.

Mas quando vemos os discursos e as obras, a impressão é que estão em um paradigma diferente do da arte contemporânea. Há coisas que talvez se aproximem, mas há outras completamente diferentes, então parece que tem essa questão, esse pensamento de que a arte-tecnologia está incorporada dentro da arte contemporânea. O que é arte contemporânea? Essa questão é pertinente, é interessante nesse contexto.

Eu percebo que pelo discurso das pessoas, elas mostram outros paradigmas, eu mesmo falo isso, mudou o paradigma da relação do público com a obra de arte, do que é a arte, do que é o artista. E nas linguagens tradicionais, como pintura, escultura e até na arte contemporânea em geral, isso não mudou, ainda se mantém o paradigma quase da arte moderna, com algumas diferenças. Mas acredito que quando caímos na arte-tecnologia,

os paradigmas são muito diferentes. Então fica essa dúvida, será que já é outra coisa? Arte contemporânea é contemporânea como um termo histórico, senão sempre vai ser contemporânea, começa em uma época e termina em outra, senão vai ficar contemporânea pelo resto da vida. O que vem agora? Será que é arte Pós-Humana? Sei lá que nome vai ter depois da arte contemporânea. Mas se não é contemporânea, já tem a semente hoje, como em todos os movimentos, e está brotando. Então pode ser que seja arte tecnológica, mas a mudança é muito rápida, não dá tempo de falar que é isso ou aquilo. A nanotecnologia vem aí e já muda tudo de novo.

Débora: Eu também queria perguntar sobre essas terminologias. Eu tenho utilizado arte digital por uma estratégia de inserção política, em função da ATA do GT, assinada em 2009, no MINC, que de certo modo, legitima este termo, mas há controvérsias quanto ao seu uso. Qual é o termo que você e o Grupo SCIArts têm utilizado?

Eu acho que essa terminologia aconteceu em um contexto político, em função de uma briga por espaço. Não é uma terminologia conceitual, mas entendo, nesse contexto, como “arte digital” para tentar envolver politicamente todas estas manifestações que se utilizam de tecnologia digital. Arte digital remete muito aos anos 1960 e 1970, quando começa a se usar o computador para a produção de arte. Hoje tudo é digital, então não faz mais sentido.

A gente sabe que a velocidade dessas transformações é muito rápida, então é difícil dizer, porque já existem outras tecnologias para além do digital, misturadas com elementos orgânicos como aquela imagem da nanotecnologia, de nanorobôs; parece que já não é mais esse tipo de arte, são coisas misturadas com elementos orgânicos. É difícil perceber tudo isso pela velocidade como as coisas estão mudando, se vai dar tempo de falar que terminou a arte contemporânea, começou a arte digital, mas daqui a pouco já não é mais. Vamos precisar de um tempo maior para ver como a história vai trabalhar isso, mas a história por si não anda sozinha não é? São as pessoas que fazem a história e já está na cabeça das pessoas, já está presente aí. É só tentar detectar o que é agora.

Alguns projetos podem dar certo, outros não. Há artistas que lançam alguma proposta, muita gente acha interessante, mas depois de alguns anos não pega, o grupo não aceita, daí morre, desaparece, e há outros artistas os quais as pessoas vão atrás, vai se criando um grupo de seguidores e acabam consolidando-os na história. Muitos dão certo.

Existem muitos projetos, muitas coisas apontando por

aí, mas uma coisa que eu percebo é o seguinte: todo mundo que tem um discurso mostra um paradigma novo, está mudando, e se está mudando, já não é mais aquilo que era.

Débora: Milton, e em termos de inserção em contexto expositivo e até mesmo de estratégias políticas, qual é o lugar dessa produção de arte digital hoje? Há algum lugar específico para ela? Será que esse lugar é dentro do atual sistema da arte contemporânea, ele tem estrutura para isso?

A arte contemporânea já não tem um espaço definido porque ela já não tem estes espaços institucionalizados, do museu, da galeria. Ela já vem, de certa maneira, tentando resistir a isso, mas é que o mercado e esse sistema são muito fortes, então ela vai se modificando, tentando manter essa produção de arte contemporânea dentro desses espaços. Mas hoje a gente vê muita produção de arte na rua, como grafite, arte urbana, manifestações que tentam fugir dos espaços institucionalizados de arte.

Débora: Mas muita dessa produção que você citou acaba incorporada por este sistema. Se pensarmos, Paulo Bruscky, por exemplo, um artista bastante crítico, nos anos 1970, contra esta estrutura toda e hoje é reconhecido e legitimado por este sistema. Mas em relação à arte digital, você percebe sua circulação pelas estruturas oficiais, digamos assim (bienais, museus, galerias...)?

Existe ainda bastante preconceito e resistência.

Débora: E o que você imagina que sejam as instâncias de legitimação da arte digital no Brasil, hoje?

Eu vejo duas situações, de um lado, um caminho que é a coisa conceitual, a inovação, as novas propostas, uma nova visão de mundo que nega esses espaços institucionalizados, de outro, a arte ainda é feita por pessoas que precisam sobreviver e que criam esse jogo, ainda aceitam a institucionalização de suas obras nesses espaços.

O grafite nos anos 1980, era algo contra esses espaços, ocupava o espaço urbano, mas quantos grafiteiros não foram trabalhar com as galerias, museus e cobram caro por seu trabalho, por motivo de sobrevivência financeira. Então há esse jogo também de conceito, de uma nova visão de arte, de mundo, mas tem o cotidiano das pessoas que também precisam viver, ganhar dinheiro, melhorar de vida.

Há essas misturas todas que sempre existiram e que fazem parte da vida. Mas acho que mesmo a arte contemporânea já não se encaixa mais em museu, ou o museu tem que se modificar muito em seus conceitos.

E, a arte-tecnologia precisa ter espaços de acordo com essa nova visão de mundo, a obra pode estar na natureza, na rua, em casa, em qualquer lugar, no cotidiano, na rede, em diversos lugares. A gente vê exposição de games em museu, o que não é compatível, é preciso um ambiente, algo na sua casa, por exemplo, não é no ambiente de museu que há todo um clima, toda uma história, que vamos para navegar no cyberspaço, parece que não se encaixa. Mas aí tem outra questão, se o museu não tenta absorver essas novas condições, ele morre, então ele tem que se adaptar, por isso há sempre essa transformação, o museu não se encaixa e a obra também não se encaixa no museu, mas os dois vão tentando criar um diálogo.

Conceitualmente eu acho que os espaços institucionalizados de arte não são os lugares para se mostrar este tipo de trabalho. A arte está mais distribuída na sua forma de estar presente no nosso cotidiano.

Débora: E quanto ao mercado, você já comercializou alguma obra de arte, ciência e tecnologia?

Não, eu propriamente não, só para produção, nós artistas recebemos financiamento, pois fica difícil produzir instalações sem financiamento, mas compra de obra ainda não aconteceu, para o SCIArts pelo menos. Mas obras de outros artistas eu sei que têm museus que adquirem, desde a videoarte. Eu vi alguns museus comprando instalações de vídeo e, atualmente, eu já vi aquisição de instalações não físicas, mas programas. Eles compram programas e, quando os museus querem expor, colocam no computador, projetam e é o suficiente para a obra ser vivenciada. Já instalações que possuem uma parte material muito grande são mais difíceis de serem comercializadas, mas o mercado tem experiência, sempre dá um jeito.

A gente vê a arte conceitual, por exemplo, o sistema deu um jeitinho de transformá-la em algo comercial. E na arte-tecnologia, quando começaram a comprar instalações, alguns artistas já começaram a fazer alguns objetos mais vendáveis, interativos. E nessa questão do cotidiano o artista vai se transformando.

Débora:Eu tenho me baseado no Domenico Quaranta e no Edward Shanken para pensar nessa ideia de um mundo para a New Media Art, que também envolveria a arte digital, e o mundo da arte contemporânea, e o Quaranta fala que o grande gap que existe entre os dois mundos se daria pelo mercado, mas que muitos artistas acabam criando formatos variados da mesma obra para poder se inserir neste outro sistema.

É, eu acho que o artista sempre fez isso, ele fazia pintura, mas fazia gravura também, porque a gravura vendia em uma escala maior, custo menor e ao mesmo tempo divulgava a obra, porque pintura era mais difícil vender. No grafite também vimos acontecer isso. Mas varia de artista para artista, alguns se rendem mais a isso, outros menos, mas de qualquer modo acho que as coisas afetam a arte. A arte não é tão pura assim que os artistas entrem em um consenso e digam que a visão de mundo desse tipo de arte é isso, não vamos vender. Quais os dispositivos financeiros para a sobrevivência do artista nessa situação?

Débora: Ainda há certo pudor quando se fala em mercado, mas penso que é necessário falar sobre, porque como você falou, os artistas precisam viver do seu trabalho.

Por um lado tem que se ver esse ponto de vista, o artista tem que sobreviver e tem que ter um mercado, porque ele é um profissional, senão a gente cai naquela coisa romântica.

Anelise Witt: É esse mesmo cuidado que eu vejo que as pessoas têm em relação à arte e entretenimento; às vezes, parece que é um demérito quando falam que ela tem um caráter divertido, que parece uma brincadeira e perde o status de arte.

É, e a arte agora tem isso, tem entretenimento, jogo.

Débora: E muitas obras, mesmo com esse caráter entretenimento, são ativistas.

Eu vejo preconceito também, quando a gente vê arte interativa, há aquela sensação de parquinho de diversões, mas acho que isso é um aspecto positivo hoje. Porque as artes plásticas nunca levaram em consideração o corpo, o prazer do corpo na fruição da obra e hoje nessa visão sistêmica, a obra de arte inclui o corpo, então com o corpo você tem sensações que são muito exploradas em um parque de diversões. E no dia-a-dia a gente aprende, a gente experiencia as coisas, aprende a viver, observa, faz reflexão com o corpo todo e com essas sensações presentes também; então, por que a obra de arte não pode usar isto?

Anelise Witt: Anelise Witt: O game Flow que o MOMA adquiriu também está à disposição para pessoas comuns comprarem.

Acho que vai mudando não é?

Débora: O MOMA comprou para a coleção de design, claro, que é um importante passo, mas ainda não o "legitimou", de certo modo, enquanto arte.

Essas coisas vão se misturando, porque o que era uma obra sagrada, hoje é algo em que o público mexe, interage,

talvez até compre e leve para casa como um brinquedo também, então acho que essas fronteiras vão se borrando e isso pode ser interessante. Não sei se o artista tem o projeto de querer manter a obra como algo sagrado. Aí vão mudando os conceitos, o que é arte, o que é artista, o que é a obra de arte, o que é o público. Está tudo em constante transformação.

Débora: Milton, qual é a sua opinião em relação ao reposicionamento do Itaú Cultural (um dos espaços de maior fomento à arte e tecnologia no Brasil), ao fato de estar inserindo a arte e tecnologia ao lado da arte contemporânea no programa Rumos e de encerrar, na sexta edição, o Emoção Art.ficial, um dos principais eventos específicos de arte, ciência e tecnologia no país?

Para mim ainda é um mistério, se foi uma questão conceitual, financeira ou política. Nem a própria bienal consegue fazer isso, a arte-tecnologia nunca entra, entra vídeo de vez em quando, dependendo do curador, há uma inserção, mas a gente sabe que tem esse preconceito ainda. Bem menos do que nos anos 1970 e 1980, mas ainda tem esse preconceito entre quem trabalha com linguagens mais tradicionais e quem trabalha com arte e tecnologia dialogando com a ciência. Então não sei se o Itaú, conceitualmente, com essa nova visão, vai conseguir incorporar a arte-tecnologia nos seus eventos de arte contemporânea. Para mim é uma incógnita ainda.

E é uma pena porque era um espaço onde a gente tinha como produzir, e muitas das obras do SCIArts nós produzimos com o financiamento do Itaú Cultural, que tinha uma visão interessante. Eles pagavam projetos e sabiam que um projeto artístico poderia dar certo ou não e que, durante a execução, havia modificações. Eles aceitavam as modificações de material, de valor e até que o projeto poderia não dar certo, diferente de qualquer outra instituição. É difícil alguma instituição ter essa visão, essa compreensão; eles entendiam, arriscavam e investiam. Como eles acabaram, fica mais difícil ter algum lugar que faça isso, a gente não tem, diminuiu um campo importante que havia.

Débora: E em relação aos MIS (Museus da Imagem e do Som)? Porque durante algum tempo o MIS São Paulo, por exemplo, tentou ser um lugar para a arte digital. Como você tem observado a atuação destes espaços?

Os museus têm muita política e como é governamental, muda governador, mudam as pessoas, muda a gestão e fica difícil de manter. A ideia de se unir e tentar verba federal é um movimento que tenta estabilizar este tipo de artista que trabalha

neste campo. Mas quando cai nos museus é mais difícil mesmo, a gente vê muitas universidades tentarem manter um laboratório, mas é difícil. Não temos nenhum laboratório de arte e tecnologia no Brasil, já no exterior existem muitos, na Alemanha, no Japão, nos Estados Unidos, na Europa, mas aqui não tem nenhum de peso assim.

Em Goiânia, o Cleomar Rocha, da UFG, está montando um, juntamente com outras áreas, caso contrário não sai, mas não há nenhum que seja só para os artistas poderem desenvolver os trabalhos. Nas Universidades, como a verba é sempre apertada em relação à quantidade de demandas, dificilmente há investimento nesse tipo de “brincadeira para artista”, podem investir na física, na engenharia, mas na arte vai ser difícil.

A gente tem que repensar se o mais plausível é ter laboratórios superequipados ou devemos criar relações com instituições em que a gente possa produzir esse tipo de arte, porque montar um laboratório fica muito caro. Talvez seja mais viável fazer conexões com outros laboratórios já existentes, ou com fábricas e produzir as obras a montar um espaço, equipar, pois se perde logo, os equipamentos ficam ultrapassados rapidamente e não dá para ficar atualizando sempre. Parece ser mais fácil e lógico fazer convênios, parcerias. Acho que a gente precisa mudar essa visão do que seja o local de produção dessa obra. Hoje o foco é mais nas relações das coisas do que nas coisas em si.

Débora: O SCIArts é um grupo à parte da universidade, como vocês conseguem ligar com as especificidades dessa produção?

O SCIArts já existe há 17 anos, desde 1996 e a gente tenta mantê-lo não formalizado, dentro da academia, porque é uma condição que queríamos de trabalhar sem pressão, sem relatórios, sem compromissos, pois isso já tínhamos o suficiente. Porém, toda a nossa produção artística no grupo gera reflexão, como a produção de textos, que estão dentro da academia, da pós-graduação e assim trazemos a obra para o contexto acadêmico. Mas o grupo em si, oficialmente não é acadêmico, não é formalizado como grupo de pesquisa no CNPq, é um grupo de artistas que trabalha de modo independente da academia, mas está relacionado com a academia, a partir de seus membros que são, na maioria, docentes de pós-graduação. Sempre conseguimos nos manter com parceiros como o Itaú Cultural, o SESC, ou ainda por verbas que conseguíamos acumular para produzir outras obras.

Mas ultimamente, como todos acabaram se envolvendo, cada vez mais, com a pós-graduação que exige muita produção,

muitos compromissos, acabamos diminuindo muito o ritmo de produção artística. Procuramos manter pelo menos um trabalho por ano, pois a discussão de projetos não pára, é uma necessidade de artista. A gente vai tentando fazer. Conseguimos também verbas de outras exposições e sobrou um pouquinho, vamos produzindo outras obras, mas está se fechando cada vez mais, não sei como vamos seguir. Não sei se a gente vai levar o SCIArts para os grupos de pesquisa, já que todos têm grupos de pesquisa, ou se vamos conseguir financiamento, é uma fase que estamos pensando sobre isso.

Por outro lado, a gente está se sentindo velho, porque já vieram outras gerações que passaram por cima, com novas questões, novas visões de mundo e não adianta a gente querer correr atrás. A gente não vai produzir igual à geração nova que está produzindo agora, a gente tem a nossa história e talvez seja já o final da produção, a não ser que comecemos alguma nova pesquisa, tenhamos algum novo insight. A gente andou conversando há uns dois anos, quando pintou essa crise, com especialistas de várias áreas, astrônomos, cientistas sociais, filósofos para tentar entender como eles estavam vendo o mundo. Foram vários diálogos, conversas com várias pessoas para ver se nos situávamos; clareou um pouco, mas não deu uma luz ainda que aponte para onde temos que ir, que caminhar, se é só continuar fazendo o que fazíamos, ou, se precisamos procurar alguma coisa nova, mas essas influências fazem parte da nossa vida o tempo todo. Na verdade a gente está ficando velho, vieram outras gerações e passaram por cima, feito um trator.

Débora: Mas, Milton, eu percebo que estes grupos mais maduros têm toda uma preocupação forte com a poética a cima de tudo, é algo que fica muito claro nas obras. Elas não aparecem como um mero entretenimento, ou com a experimentação em si das tecnologias, mas com questões mais conceituais.

Eu tenho um texto que fala dessas gerações. A primeira geração que surge nos anos 1980, surge no contexto da pós-graduação; eu, Gilberto Prado, Suzete Venturelli, Diana Domingues, Paulo Laurentiz, Rejane Cantoni estávamos fazendo pós-graduação, fato que caracteriza a história da arte-tecnologia no Brasil. E em função da pós-graduação, a produção estava com uma preocupação mais teórica, conceitual. Eram pessoas que vinham da área de artes plásticas, alguns, de outros cursos, mas todos estavam no contexto da arte. E, como você sabe, essa arte que trabalha com tecnologias não é feita, necessariamente por artistas, desde a videoarte, é uma arte de pessoas de várias áreas,

como comunicação, design, engenharia, mecatrônica etc. Então, de repente começamos a perceber que havia um garoto que tinha um celular e começava a produzir trabalhos com esse celular, trabalhos artísticos, ou também com programação.

Assim apareceram gerações que não eram acadêmicos e que nem eram artistas oficialmente, mas como a arte virou entretenimento, jogo, começaram a entrar neste contexto, produzindo e curtindo. São gerações diferentes, embora a gente, como primeira geração, já criou a segunda e agora vê outras gerações surgindo. Há artistas que foram nossos orientandos e que já orientaram outros também. Então já vemos outras gerações aparecendo. Eu me sinto tradicional, acho que a minha geração é mais tradicional e conservadora nesse contexto, frente às outras que vieram, mas isso é um fato natural.

Débora: Milton, e ainda em relação aos financiamentos à produção. Teve algum projeto que vocês quiseram muito executar e não conseguiram por questões técnicas ou financeiras?

Tiveram vários, mas quase todos foram executados, o Gira S.O.L demorou quase seis anos, mas foi executado. Tem um projeto que a gente está produzindo há uns quatro anos. De alguma maneira até agora a gente conseguiu executar, às vezes, temos que modificar o projeto por causa da tecnologia que não conseguimos, mas de certa maneira sempre que a gente refaz o trabalho, modifica-o, porque nessa área nunca se faz o trabalho da mesma maneira. Até por causa dessa concepção mesmo, o mundo está sempre em transformação, a gente cada dia é uma nova pessoa e o trabalho também tem que se modificar. Até agora tivemos sorte de conseguir realizar todos os projetos, embora alguns demorem mais.

Débora: E alguma dessas obras produzidas pelo SCIArts integra alguma coleção de museu ou de espaço cultural?

Não, obra em acervo não, até agora nenhuma instituição quis comprar, até porque são instalações difíceis mesmo de manter. Algumas instituições, não no contexto da arte, mas, no contexto das ciências, demonstraram interesse, mas acabamos não conseguindo efetivar a compra, pois o tempo e o compromisso acadêmico não permitiram. O Itaú Cultural, por exemplo, comprava mais softwares, não vai comprar uma instalação igual ao “Meta Campo”, que são várias varetas, espelhos, muitas coisas físicas e precisa de muito espaço. Não há lugar para guardar todas essas coisas e montar tudo cada vez que seja necessário mostrar.

Débora: E onde isso tudo está guardado?

Está em casa e na chácara do Renato em Campinas. Estamos estudando com o SENAC a possibilidade de montar o “Meta Campo” de novo, no mês de novembro, em São Paulo. A Regina Silveira até falou que nós precisávamos vender esse trabalho para algum museu. Mas para que museu? Aqui no Brasil acho muito difícil.

Débora: É uma pena isso, porque faz parte da história da arte e tecnologia no Brasil. E nesse ponto, como a Nara Cristina Santos falou, pela manhã, citando o Edward Shanken, precisamos olhar a história da arte e tecnologia por outras vias, nem sempre por aquelas que estamos acostumados a olhar. E também não do modo como estamos acostumados a escrever.

Quando conseguimos mudar o referencial de observação, conseguimos enxergar as coisas novas. A teoria da relatividade é isso aí, dependendo do ponto de vista do observador, vemos as coisas de um modo diferente. Mas quando a gente tem toda uma história, não tem jeito, a gente sempre vê a partir do modo como a gente viveu, não é?

Débora: E em relação a esse novo paradigma que você falou anteriormente, Milton, é possível apontar um caminho, olhando em retrospectiva a partir dos 17 anos de SCIArts, de toda a sua trajetória, em termos de história?

É difícil, nos anos 1980, quando a gente estava trabalhando com arte e telecomunicação, começando a fazer trabalhos com tecnologias, a gente imaginava que seria preciso laboratórios com computadores potentes, engenheiros, especialização. E não foi isso que se configurou. Hoje cada um tem um, dois celulares, o pessoal faz obra com celular, compra uma plaquinha de Arduíno por R\$ 100,00, há programas disponíveis gratuitamente.

Foi uma mudança que a gente não imaginava. Eu não imaginava que a arte ia caminhar para isso, então é difícil, às vezes, para o artista ter essa visão, uma ideia conceitual de visões de mundo, sim, mas em relação a essas mudanças nunca tivemos. Então fica difícil apontar, querer arriscar, quanto mais velho a gente fica, menos certeza tem. Quanto mais a gente estuda, tem mais conhecimento, tudo fica mais complexo. Hoje eu tenho menos certezas do que quando eu era estudante.

Débora: Ainda em relação à arte contemporânea e à arte digital, tenho percebido que as bibliografias dos dois “mundos” são completamente diferentes, mas, ao mesmo



tempo, tenho visto artistas do mundo da arte contemporânea tentando trabalhar com as tecnologias que estão cada vez mais baratas e disponíveis.

É, tem uma pressão também, não é? Porque, até há pouco tempo, a sociedade e o sistema da arte não aceitavam a arte-tecnologia, agora como parece que entrou na moda, se não tem tecnologia, parece que pega mal. Então, o museu e a escola têm que ter uma disciplina de arte e tecnologia, tem que falar, porque senão, está por fora. Como mencionei, tudo passa pela tecnologia, mas não é uma coisa só, pois há diferenças.

Débora: E como você vê a relação entre estes dois campos conceituais?

As discussões são diferentes, a gente percebe que as referências, as discussões e os temas são diferentes, pois, na relação intencional da arte com a ciência e a tecnologia, a gente vê discussões sobre emergência, sistemas, engenharia genética, nanotecnologia, assuntos que as linguagens mais tradicionais da arte contemporânea não têm interesse, não trabalham sob este ponto de vista.

Em arte contemporânea e arte-tecnologia, as discussões são muito diferentes, de certa maneira são visões de mundo diferentes, ou focos e interesses diferentes. Eu também não consigo ver essa compatibilidade, mas é uma discussão teórica recente, existem poucas pessoas discutindo isso, eu não conheço quase ninguém, porque é difícil de tentar entender. O trabalho que você está fazendo é importante para mapear o que o pessoal está fazendo, o que está pensando e registrar o que está acontecendo agora.

Débora: Eu percebi que a Bienal do Mercosul deste ano, embora não tenha sido aberta ainda à visitação, vem com uma preocupação bastante relacionada à arte, cultura, ciência, também envolvendo as tecnologias, com vários projetos experienciais. Mas um dos únicos artistas que poderíamos dizer que trabalha com arte e tecnologia enquanto sistema complexo é o Eduardo Kac, que já é figura recorrente nas bienais e também é representado por galeria. Porque você acha que não existe quase ninguém deste campo da arte digital, representativo, ao menos nacionalmente, no contexto de uma bienal que tem um tema pertinente à esta produção?

São os curadores que definem quem está ou não nesse contexto. E acho que dentro da curadoria, dentro desta relação com os teóricos da arte, ainda são mais as linguagens tradicionais que aparecem. Hoje eles aceitam mais a arte-tecnologia, muito pela repercussão mundial que já atingiu, porém quando é para

convidar para fazer uma curadoria não colocam obras de arte-tecnologia, por isso acredito que haja preconceito de certa maneira. Eles tentam disfarçar colocando alguém que trabalha com vídeo, colocam alguma coisa, mas essa divisão aparece na prática, não tem jeito. Parece que são mundos diferentes, interesses diferentes.

Débora: E que tipo de habilidades um profissional tem que ter para trabalhar com arte, ciência e tecnologia? É preciso ter algum conhecimento específico?

Há vinte e poucos anos, eu diria que teria que ser alguém especializado, mas hoje não, acho que não precisa ser "artista", ter formação em arte. Atuam nessa área profissionais do design, da comunicação, das engenharias, quem trabalha com as tecnologias, e essas pessoas fazem um trabalho, muitas vezes, que é entretenimento, game, mas que beira ou se insere no campo da arte. O FILE é um exemplo desse fato, é um festival internacional de linguagem eletrônica, não menciona a palavra arte. Então borra todas estas fronteiras, o que é ou não arte, o que é obra, o que é entretenimento ou pura tecnologia.

O tipo de artista já está definido, podemos pegar todos esses eventos e ver qual é a formação, vai ter gente das artes, do design, da ciência da computação, de todas as áreas. Mas a formação do artista sempre foi assim, há algumas décadas, quem tinha diploma ou fazia um curso de artes? Há pouco tempo, a arte como área de conhecimento dentro da academia foi consolidada.

Mas a arte, em diálogo com a ciência e tecnologia, borra essas fronteiras e quem está dentro do sistema da arte é artista, Duchamp já demonstrou isso. Até há vários cientistas da computação que propõem certas coisas que estão fora do seu esquema e que caem no campo da arte, que é o espaço do novo, destas pesquisas, por isso é que está mudando essa imagem do que é o artista, do público, da autoria, da obra de arte. É uma experiência, um brinquedo ou um momento? Mas dentro da arte contemporânea uma pintura é sempre uma pintura, uma escultura é sempre uma escultura, a pessoa vai contemplar, vai participar, agora dentro da arte e tecnologia, não, a arte é outra coisa, é um sistema, é uma vivência, é uma experiência, é um evento.

GUILHERME KUJAWSKI

“Guilherme Kujawski Ramos é graduado em Design Gráfico pela Universidade Paulista (2014). Mestre em artes visuais pela Donau-Universität Krems, Austria (2012). É produtor de conteúdo sênior, com habilidades em pesquisa, curadoria e redação. Desde 1993, colabora em diversos veículos com artigos e ensaios sobre novas mídias e tecnologias. Entre 1999 e 2002, foi editor de tecnologia da revista CartaCapital. De 2002 a 2012 concebeu e organizou eventos na área de arte tecnológica para o Instituto Itaú Cultural, onde também editou CIBERCULTURA, revista sobre arte, ciência e tecnologia. Atualmente é editor de mídias digitais na Select, revista de arte e cultura da Editora3.”

<http://lattes.cnpq.br/8766955158174347>

CONVERSA COM GUILHERME KUJAWSKI

em 15 de outubro de 2013 (Presencial, em São Paulo - SP)

Débora: Guilherme, eu tenho me interessado pelas relações da arte digital com o sistema da arte contemporânea e ando acompanhando algumas de suas ideias. Há alguns pontos que você toca na entrevista à Mostra 3M de Arte Digital (<http://vimeo.com/74156620>) que eu gostaria de compreender melhor. Como você tem percebido a inserção da arte digital no sistema da arte contemporânea, sobretudo após o encerramento da Bienal Emoção Art.ficial, do Itaú Cultural, um dos grandes fomentadores da produção no Brasil?

Você sabe que eu passei por lá não é? O que eu acho, ok, esse novo direcionamento, essa nova orientação política do Itaú Cultural, ok. Eu acredito que, inclusive, eles já estavam ensaiando isso há algum tempo, eu penso que eles estão no caminho certo. Mesmo porque, se você for ver o Rumos, que é um programa de fomento deles, também se amalgamou, não há mais a divisão dos editais por área de atuação, agora é uma coisa só. As enciclopédias também, apesar de que elas ainda estão separadas, mesmo que sob uma plataforma única. Mas as exposições eu acho que não, a tendência é cada vez mais elas estarem híbridas e o programa Rumos segue no rastro.

Agora, para responder sua pergunta eu acho essa “reaproximação” interessante, que é o que eu falo na minha entrevista à Mostra 3M, mas eu ainda sinto que é necessário manter os discursos e manter certa pesquisa das práticas da Artemídia. Eu fico muito desconfiado dos institutos ou do próprio sistema da arte de uma hora para a outra falar “nós estivemos separados, como se fosse um casal, separados por tantos anos, mas agora vamos voltar, vamos nos reaproximar e voltar a morar juntos”. Essas coisas não são assim tão fáceis. Não é de uma hora para a outra. Eu tenho percebido que a arte contemporânea e a Artemídia, ou que os discursos de arte digital, tem se reaproximado agora, muito em função do Itaú Cultural e de outros fatos, como a descontinuidade do Prêmio Sergio Motta, do MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo) que também tinha um direcionamento para a especificidade dessa prática e que agora foi deixado de lado, até mesmo por uma mudança de direção. No MIS-SP sai a Daniela Bousso e entra outro diretor que é muito mais ligado ao audiovisual, logicamente há um interesse maior pelo audiovisual. Tudo isso forma um caldo que você começa a analisar. Afinal o que está



acontecendo? O que está acontecendo é que nos discursos está havendo esta reaproximação, parece que os agentes se cansaram dessa divisão e que agora preferem “achar” que este conflito não existe mais.

Débora: Mas e você como vê? Esses agentes que tentam um diálogo são mais voltados à produção e circulação de arte digital ou são agentes atuantes no sistema da arte contemporânea? Porque me parece que estes agentes são curadores e artistas que trabalham com as especificidades da arte digital, (por exemplo, o Itaú Cultural), os quais de repente ganharam um domínio sobre suas especificidades e que para eles já não faz mais sentido manter um distanciamento. No entanto, do lado de lá, ou seja, do lado do mainstream da arte contemporânea ainda me parece haver um bloqueio, pois do contrário, as bienais, que são as maiores plataformas expositivas deste sistema, receberiam com maior frequência a produção de arte digital, o que não vem acontecendo.

A sua análise é muito boa, isso que você falou é muito preciso. Da parte dos agentes da arte digital, tudo bem, mas dos agentes da arte contemporânea ainda tem uma resistência com relação a essas práticas. Então, me parece que a estratégia correta, e ela dependeria de uma extrema habilidade, seria: nós agentes da arte digital vamos nos reaproximar, vamos ser um pouco menos preconceituosos com relação à arte contemporânea no geral, mas nós precisamos manter o discurso e manter uma pesquisa específica para estas práticas. A prática de arte digital requer uma especialidade, requer um entendimento maior da mídia que está sendo usada. É lógico que há artistas que não tem esta habilidade, mas que trabalham com Artemídia ou arte digital, mas trabalham em um esquema colaborativo, o que eu acho interessante. Por exemplo, quando artistas de arte contemporânea chamam programadores ou mesmo especialistas em linguagens digitais, é interessante, há uma colaboração. Eu não penso que um artista de arte contemporânea que queira se manifestar com as novas mídias tenha que se abster disso por não entender a mídia, ele pode procurar profissionais que entendam da mídia e criar projetos conjuntos. Mas uma coisa que eu acho, para responder sua pergunta é: por que os institutos, que são o carro chefe de manutenção dessas práticas, resolvem, de uma hora para outra, cancelar os laboratórios, ou mesmo eventos específicos nessa área, por que não ter eventos específicos? Eu acho ótimo que eles existam. Quando você fala da bienal, ela precisa se voltar para as bienais antigas, por exemplo, a bienal de 1983, com curadoria do Walter Zanini, quando havia uma abertura para as novas mídias.

É um pouco complexo falar disso porque eu brinquei com isso em um post lá no facebook, e um assistente meu falou “mas elas nunca estiveram separadas estas áreas, elas sempre estiveram juntas”. Eu falei “não, elas são separadas”. Mas o paradoxo é esse, elas estão juntas, mas separadas. É quase como se fosse um problema quântico, como o Gato de Schrödinger, que é a experiência de pensamento onde este cientista alemão, Schrödinger, procurou demonstrar que o estado quântico é um estado ambíguo, ele pode ser sim e não ao mesmo tempo. O gato está dentro de uma caixa e ele está morto e vivo ao mesmo tempo. Então eu acho que são tão complexas estas relações da arte contemporânea com a arte digital, que é possível você afirmar que elas estão juntas e separadas. O que eu não posso aceitar é que as pessoas digam que não existe o conflito, que não existe essa separação, que estes universos convivem harmonicamente, o que é uma mentira. Porque não vivem harmonicamente, é uma relação de amor e ódio. Eu acredito que seja preciso manter os discursos, acima de tudo, e o que eu entendo por discurso são as narrativas com relação à tradição que já existe.

Esta tradição deve ser mantida através dos discursos e através de uma narrativa. Eu falo em uma tradição, porque existem práticas de Artemídia desde a década de 1950, as primeiras experiências com arte cinética, por exemplo, de Le Park que está aí em voga, super incorporado pelo sistema da arte contemporânea. Ele iniciou um projeto de arte cinética ainda na década de 1950. E a arte cinética de certa forma tem princípios de arte tecnológica. A arte cinética está muito perto, embora não seja digital. Aliás, é muito interessante falar isso, a arte digital é apenas um dos aspectos do que eu chamo de Artemídia, pautado no Arlindo Machado. Eu tenho usado esse termo.

Débora: E porque você escolheu usar este termo?

Eu uso este termo, não para criar uma categoria, mas é como se fosse um manifesto em manutenção de um discurso. Eu não quero, e estou longe de querer categorizar, mesmo porque debaixo deste guarda-chuva, temos a arte digital. Por incrível que pareça você vai encontrar algumas manifestações analógicas debaixo deste guarda-chuva. São artistas que trabalham com alguns princípios da computação antes de a computação ser digital, quando ela ainda era analógica.

Os primeiros computadores eram analógicos, existiam válvulas e seu esquema de computação ainda trabalhava com uma determinação contínua, com processos contínuos e não

descontínuos como ocorre no digital. Aí podemos colocar sob este guarda-chuva a arte cinética, por exemplo, pois o termo amplia esse universo.

Débora: Eu uso arte digital por uma estratégia de inserção política.

A arte digital ela está fortíssima, abrangendo software arte, game arte e uma série de outras linguagens. No meu curso, eu falo em Artemídia, mas a chamada da divulgação, que partiu dos organizadores do Instituto Volusiano é “estética digital”. Isso me quebra um pouco, porque meu curso não fala só sobre estética digital. Eu tentei conversar com eles, mas eles queriam colocar isso porque é uma questão de marketing, pois a intenção era atrair estudantes que têm feito os cursos de Processing, de Arduíno, de impressoras 3D neste mesmo instituto.

Débora: Parece que há uma relação que se complementa aqui na chamada do seu curso, então é interessante aproveitá-la.

Eu fiz uma palestra no FILE, em julho passado, e ela estava voltada a alguns artistas que trabalham hoje com computação não convencional. Há uma pesquisa forte neste sentido, inclusive existem áreas dentro das universidades estudando isso, eles chamam de computação não convencional que abrange qualquer tipo de cálculo não digital, envolvendo computadores analógicos, biológicos. A Artemídia é um universo e o digital é uma parte deste universo.

Débora: O que eu acho importante, em relação a minha pesquisa e ao uso das terminologias, independente do termo utilizado, é que se compreenda esta produção enquanto sistema complexo, porque são estas obras, na maioria dos casos, que não entram no universo da arte contemporânea. Até porque é necessário um aporte conceitual e prático em termos de curadoria e espacialização. Muitas vezes, e o Domenico Quaranta até cita isso positivamente, ocorre que os artistas que produzem obras mais complexas, adaptam sua produção, para “pseudo-obras” a fim de se inserirem no sistema, o que, de certo modo é preocupante, pois não é a obra como sistema e sim a obra que se encaixa no outro discurso.

Sim, eu vejo isso. Algumas concessões de ambos os lados, para que este diálogo seja estabelecido, mas aí é um diálogo artificial, se isso não for naturalizado, é artificial. Na 24ª Bienal de São Paulo, 1998, tinha uma sessão de web arte, com curadoria do Ricardo Ribenboim e do Ricardo Anderáos, mas a mostra estava separada. É como se você fizesse uma casa, criando uma analogia e dentro desta casa construísse um quartinho pequeno, no meio

de uma sala. Está no lugar errado! É completamente deslocado, ele não está em uma situação orgânica em relação ao todo. É como se houvesse uma concessão, “vamos dar um quartinho para esta ‘molecada’, para eles brincarem”. Então não se encara isso de uma maneira séria.

Débora: E isso provavelmente prejudique muito a produção. Como você comentou na sua entrevista à 3M, houve um discurso e um campo que se manteve durante certo tempo, uma linguagem comum a estes artistas que trabalham com arte digital, seja para se manter e se fortalecer enquanto campo ou para conseguir apoio e financiamento para realizar as obras e colocá-las em circulação. Isso de certo modo se perde, porque as pesquisas de ponta precisam de um espaço mais sólido para atender suas demandas.

Para isso é preciso manter laboratórios de pesquisa como os Media Centers, é preciso manter estes espaços de pesquisa. É um pouco prejudicial este desmantelamento do ItauLab, por exemplo, que era uma área de pesquisa dentro do Itaú Cultural, que tinha uma tradição desde 1997, que começa com o Arlindo Machado e a Daniela Bousso. O ItauLab foi criado na sequência, em 2001. É uma pena desmantelar uma área e um laboratório destes. Ao invés de desmantelar, por que não incorporar dentro das artes visuais? Por que não pegar este núcleo e trazer para dentro das artes visuais? Se isso fosse feito, as pesquisas continuariam e estariam dentro de um espaço legitimado, não se perderia esta pesquisa. O diretor achou que deveria acabar com as exposições específicas de Artemídia, que seria possível montar exposições de arte contemporânea, mas que fomentassem um diálogo.

No entanto, se não existe um núcleo, não há produção e nem pesquisa, perde-se a rede de contatos que foi estabelecida ao longo de uma década ou mais de uma década. Essa rede é totalmente diluída. Se você for acompanhar uma lista de discussão chamada Crumb (<http://www.crumbweb.org/>), hoje eles estão discutindo as próprias listas de discussão, então é uma meta-discussão. Eu nunca acompanhei com tanto interesse este momento da lista de curadoria em arte e mídia, é sensacional.

É uma rede, se um núcleo se desmantela isso é perdido, perdem-se as pessoas que estavam articulando estas listas, perdem-se as pessoas que estavam em contato direto com os agentes desta prática. Eu sou suspeito para falar porque eu era uma voz minoritária, a minha opinião era de que se fossem descontinuar o ItauLab que, pelo menos, mantivessem o núcleo dentro das artes visuais, porém a direção entendia que, se isso ocorresse, iria contra a nova política do diretor. Eu fiquei 10 anos no Itaú Cultural,

mas neste momento eu acabei saindo.

Débora: Realmente, o Itaú Cultural, de certo modo, era o lugar desta produção no país. E agora, qual é o lugar da arte digital no Brasil?

É uma boa pergunta. Temos ainda algumas iniciativas isoladas, como a própria Mostra 3M, como o FILE, que acabou ficando sozinho nessa área. A minha crítica ao FILE é que, por ser um festival, se generaliza muito. O Emoção Art.ficial era um evento com uma pesquisa temática, o FILE não, o próprio nome já diz, é um festival e ele se adapta ao orçamento, o orçamento é que vai dar a cara do festival. Mas você fez uma pergunta boa, qual é o lugar? Eu acho importantes estas iniciativas em eventos, mas os núcleos de pesquisa, como o Instituto Volusiano, por exemplo, me parecem mais importantes, pois mantêm a produção. É preciso ter cursos específicos de Artemídia, Processing, Arduíno, é preciso este suporte à produção.

Débora: E como você tem percebido as iniciativas em relação ao incentivo à produção? Como você vê o Brasil em relação à Europa, onde você fez seu curso, por exemplo?

O problema do Brasil é diferente do problema da Europa, Lá é um problema de políticas culturais, aqui o problema é de políticas institucionais. Na Europa alguns incentivos foram descontinuados, como na Holanda, mas é geral para o campo das artes e da cultura, o governo direcionou o orçamento que era destinado para isso para outras áreas. No Brasil não é uma questão de orçamento, aliás, se pensarmos no Itaú Cultural, tem um alto orçamento, não é esse o problema. Mas, voltando à Europa, lá existe uma tradição na teoria das mídias e a Europa foi um terreno propício para uma cena de MÍDIA arte (Artemídia).

O ZKM é um grande exemplo sobre a relação entre estes dois mundos, ele tem um enorme acervo de Artemídia, arte digital, arte cinética, games, mas também tem um museu de arte contemporânea. E para isso o ZKM não abriu mão, veja bem, não abriu mão, do acervo e de toda a pesquisa específica em Artemídia. Por que não se basear nisso? Eles têm uma exposição permanente do acervo de arte e mídia, mas também se dão ao luxo de fazer exposições de arte contemporânea ou também de fazer diálogos entre os acervos.

O Itaú Cultural tem um acervo de Artemídia, e agora como vai fazer a manutenção desse acervo, como vai fazer o arquivamento? Tem toda uma pesquisa de arquivo. Existem obras armazenadas em uma mídia que, às vezes, é um DVD, e essa mídia

pode se deteriorar com o tempo. Não só a mídia, como a linguagem utilizada pelo artista também pode, em algum momento, ficar desatualizada. Eu faço estas críticas ao Itaú Cultural, por outro lado tenho elogios. Eu vou fazer o maior elogio ao Instituto Itaú Cultural, pois foram os dez anos mais intensos e bacanas da minha vida, eu devo tudo ao Itaú Cultural, é um instituto excelente, mesmo assim não posso ignorar alguns problemas, sobretudo com relação ao desmantelamento do núcleo de pesquisa de Artemídia sendo que há um acervo de Artemídia, não parece meio ilógico isso? Por esse motivo é que eu falo que no Brasil é um problema de políticas institucionais e não de políticas públicas como é na Europa.

Débora: E em relação aos apoios diretos do governo, como você vê isso? O FILE, por exemplo, é um dos maiores festivais da América Latina e não tem apoio direto, várias das iniciativas são descontinuadas por questões financeiras, como o FILE LABO, o FILE PRIX LUX, entre outros projetos super bacanas. Muito embora uma série de festivais e eventos que ocorrem nesta área, entre eles o FILE, acontecem justamente em função das leis de incentivo à cultura. Como você percebe isso?

Pois é, eles vivem muito na berlinda. Quanto às políticas públicas no Brasil, alguns editais não têm esse entendimento, a Patrícia Canetti é uma pessoa bacana para você conversar, ela tem sido uma das batalhadoras junto ao MinC, para que o MinC reconheça e abra espaço para esta prática.

Débora: Sim, ela está na minha lista.

Débora: E em relação aos custos de uma exposição de arte digital em comparação com uma exposição de arte contemporânea?

Depende. A exposição Emoção Art.ficial tem os números divulgados e se você for ver custa em torno de um milhão e meio, mas é preciso levar em consideração que é uma exposição internacional, tem custo de descolamento de obras, logística, transporte, tem que trazer os artistas, ela ocupa os três andares do Instituto, é uma exposição cara. Mas uma exposição de arte contemporânea, não fica muito distante disso.

Claro que por ser uma exposição de Artemídia requer especificidades, entendimento, domínio do material. Às vezes, pensando em exposições de arte contemporânea, só o seguro de uma obra custa um milhão e meio, então depende.

Débora: Então se o problema não é o custo, qual?

É um problema político. Em primeiro lugar, acontece uma falta de entendimento desse universo e também há o preconceito.

Se “eu” não entendo a sua mídia, então ela não tem importância, “ah, você mexe com linguagem de programação, mas eu não entendo nada de linguagem de programação, então esse trabalho não me interessa, ele não tem valor para mim”. Isso passa pela decisão dos agentes culturais. Mas também há muita gente que trabalha com arte contemporânea que faz umas obras que ninguém entende e entram.

Débora: Eu lembrei do Lev Manovich, com “Duchamp Land x Turing Land”.

É ele fala que a Duchamp Land é conceitual e a Land Turing é numérica.

Débora: Guilherme, para encerrar, queria saber se você acha possível um sistema para a arte digital em termos de produção-distribuição-consumo.

Sim, eu acho que sim. Mas, não por iniciativas gerais e não para depender da crítica contemporânea. São iniciativas isoladas, iniciativas desses apaixonados pela produção, que vão fazer o possível para criar uma consciência, independente se as políticas públicas permitirem isso acontecer ou não. Mas o cenário é destes apaixonados, tem o Rogério Borovik que está por traz do Instituto Volusiano, por exemplo, que já vem fazendo isso, transformando o instituto em uma área voltada para pesquisas em Artemídia. Eu acho isso ótimo. Além dele, existem outras iniciativas em cultura digital. No centro existem alguns grupos pensando sobre isso e existem as universidades. Aqui em São Paulo temos a UNESP, a USP e têm outras áreas que também abordam a Artemídia, como a arquitetura, na FAU-USP, com a Giselle Beiguelman, há também o design. Ainda a PUC, ligada à semiótica, com a Lucia Santaella.

A coisa não morreu, ela está viva e me parece que estes cursos têm uma importância fundamental para mantê-la. E me parece um pouco artificial uma reaproximação, primeiro porque não dá para falar de reaproximação, o Lev Manovich mesmo diz que elas moram na mesma casa, mas estão em quartos diferentes, às vezes se encontram na sala para tomar uma cervejinha, para ver TV, mas é como um adolescente que acaba ficando no seu quarto. Os revolucionários socialistas falavam da doença infantil do comunismo, que era o isolacionismo. A doença infantil da arte contemporânea é isso, é criar uma separação artificial, como se essas crianças muito birrentas tivessem que ficar isoladas nos seus quartos.

FERNANDO FOGLIANO

“Fernando Luiz Fogliano é doutor e mestre em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Bacharel em Engenharia Civil pela Universidade de Mogi das Cruzes, e em Física pela Universidade Mackenzie. É docente e ministra disciplinas relacionadas à Tecnologia e Fotografia Digital e Design de Interfaces Interativas. Desenvolve pesquisas que envolvem o uso e a compreensão das novas tecnologias da imagem em sua inserção na cultura e produção de conhecimento.”

<http://lattes.cnpq.br/2367968348770237>

CONVERSA COM FERNANDO FOGLIANO

em 15 de outubro de 2013 (Presencial, em São Paulo - SP)

Débora: Eu tenho investigado as relações entre a arte digital e o sistema da arte, desde a dissertação, quando percebi de que existia um “curto-circuito” da arte digital pela quantidade crescente de festivais e eventos do gênero no Brasil, que acontecem descentralizados no país, e é esse mapeamento que eu estou ampliando a partir da publicação aprovada no edital FAC das ARTES – Pró-Cultura RS. Isto originou a minha hipótese de doutorado, que parte da ideia de um sistema específico para a arte digital, em termos de produção-distribuição-consumo. Estou conversando com alguns artistas, teóricos e pesquisadores para tentar entender o modo como se estrutura este sistema, partindo da produção. Qual é o lugar da produção em arte digital hoje? Seriam as universidades?

Eu tenho algumas dúvidas, percebo que tem muita coisa sendo feita em centros, não necessariamente ligados às universidades, onde tem produção de arte digital, tem muita gente mexendo com arduíno, muitos cursos. Isso chega a ser importante?

Débora: Creio que é importante sim. Eu procuro partir de onde essa produção é feita, seja em tablets, em casa, ou em estruturas mais organizadas, como estes centros ou universidades. Mas eu ainda tenho percebido que as produções mais complexas, que exigem pesquisa, acabam sendo produzidas nos laboratórios das universidades.

O Milton Sogabe acha que estas pesquisas demandam muita discussão teórica e que isso acaba tendo cara de universidade. Você concorda?

Débora: Eu concordo, exige muita reflexão para não ficar apenas no experimentalismo tecnológico, e é isso que eu percebo em grupos de pesquisadores mais antigos, que tem uma produção consistente pelo menos desde os anos 1980-1990. Eu noto que sempre tem um embasamento teórico para produzir, algo que eu nem sempre observo em jovens artistas, mas penso que a universidade proporciona estes pensamentos mais elaborados, trocas e também a compreensão mais conceitual do potencial desses dispositivos.

Débora: Fernando, pensando nas relações da arte digital com o sistema da arte, como você tem percebido alguns discursos recentes em torno da união destes dois mundos (arte contemporânea e arte digital), em termos de sistema da arte?

Isso foi comentado lá em Brasília, no #.ART, de 2012, porque é uma arte de difícil consumo, por isso não houve tanto interesse em patrocinar este tipo de produção.

D: Pois é, mas eu tenho visto algumas feiras de arte específicas para a New Media Art (por exemplo, a UNPAINTED <http://www.unpainted.net/en/the-fair/>) e algumas discussões em feiras de arte contemporânea, como a ARCO e a Art Basel, que tem me levado a problematizar estas resistências em relação ao consumo. E também tem o intuito do Itaú Cultural, ao encerrar a Bienal Emoção Art.Ficial, entre outras iniciativas que, aparentemente, visam diminuir estas distâncias entre os dois “mundos”.

Pois o Itaú Cultural foi um dos primeiros a pensar esta produção, a dar suporte, a chamar os artistas, a fazer discussões. O SCIArts participou algumas vezes destes projetos e gerava uma questão muito bacana, porque não era só a exposição dos trabalhos, haviam discussões, debates, que tinham tudo a ver. Hoje não se faz quase nada, existe muita galeria que expõe fotografia e não tem um debate, está lá exposto e acabou.

Mas, em uma exposição de tecnologia eu ainda acho que tem que tocar em questões muito contemporâneas, de transformação do pensamento sobre o que é arte, talvez ainda demande maior aprofundamento, porque ainda há muita gente que não entende, que não aceita, porque escapa de um padrão convencional de arte. Eu acho que a gente tem aqui um processo parecido com o que ocorreu no século XX com a arte conceitual, quando você se apropria de coisas, ressignifica, traz para outro contexto e tem a questão da interatividade que sempre é muito presente nesses trabalhos.

Débora: A partir dos textos que você compartilhou comigo, apresentados na UNESP¹ e na UNB², parece-me que seu pensamento em relação a estas transformações no modo de fazer e experienciar arte, passa pelas questões do próprio entendimento da humanidade, do homem, das descobertas da neurociência, da linguagem.

Eu penso que toca profundamente nestas questões. A ciência sempre esteve perto da arte e a arte sempre esteve perto da ciência. Eu estava lendo um texto do Baxandall, Padrões de Intenção, e ele fala o quanto os pintores estavam super ligados às

1 Durante o 4º ENCONTRO INTERNACIONAL DE GRUPOS DE PESQUISA: “CONVERGÊNCIAS ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA & REALIDADES MISTAS” – LATITUDES ↔ ATITUDES. Disponível em: <http://grupocat.wordpress.com/2013/08/27/cartaz-jpg/>

2 Durante o #12ART – Disponível em: <http://medialab.ufg.br/art/wp-content/uploads/2013/08/FFogliano.pdf>

descobertas da fisiologia do olho, em como o olho via o mundo, como é que se construía a imagem, o olho e o cérebro, e eles ficavam fascinados.

Então eu penso que falar “ah, isso não é arte”, bem o que se discutiu lá na época, em Brasília, é que arte e tecnologia é um pleonasma. Isto porque não existe arte sem nenhuma tecnologia, é verdade, mas é um espaço, um território onde os artistas foram ao encontro da tecnologia, eles foram buscar, questionar e problematizar a tecnologia. Enquanto que no campo da fotografia, que é onde eu tenho mais leitura um pouco, existe muita publicação em que se fala de fotografia contemporânea, mas que se ignora completamente a tecnologia, a tecnologia não é tema. Tem um livro da Charlotte Cotton sobre fotografia, que é uma coleção organizada pela Annateresa Fabris e pelo Tadeu Chiarelli que simplesmente trouxeram o que seria a fotografia contemporânea para publicar no Brasil e é uma fotografia que vai buscar o olhar de uma fotografia lá do início do século XX.

Tem uma discussão de uma autora que fala sobre fotografia também, a Laura González Flores com, *Fotografia e pintura: dois meios diferentes?*, em que ela vai traçar um panorama histórico falando sobre o fato de que a fotografia não era muito considerada como arte, que muitos dos critérios de objetivação da arte moderna tinham como perspectiva certos valores, do tipo habilidades motoras, se o artista era bom de desenho... E quando aparece o trabalho do Duchamp, simplesmente aquilo colocou por terra aquela discussão. Com a fotografia acontece muito isso, pois usa o Photoshop, as rotinas, os filtros, o Instagram, já vem com muita coisa pronta e aquilo descaracteriza como arte porque não foi o autor que fez, já está pronto, ou seja, não pode ter valor você se apropriar de alguma coisa que já está pronta. Então continuamos com este tipo de preconceito. Mas na verdade eu estou preocupado em produzir, eu não sei o que os curadores estão pensando, o que os galeristas estão pensando.

Débora: A mim interessa saber o que o artista está pensando, porque os galeristas, curadores e críticos, a meu ver, devem partir daí.

A minha discussão está voltada a pensar que o importante mesmo é a narrativa, é a experiência, o que você vai produzir no interator enquanto possibilidade de transformação da perspectiva que ele tem de mundo. Isso para mim é arte. Muita gente fala “mente, olhos e coração!”. O que é importante mesmo na arte é o que você projeta no mundo e não o que você capta do mundo. Sobre isso eu escrevi um artigo que foi para o Intercom.

Quando você está no seu dia-a-dia e toma uma decisão, do tipo apertar o botão de uma câmera, quando você viu já apertou, quando você tem consciência de que apertou, a foto já saiu. Aí o que é superinteressante é o livre arbítrio. Talvez agora relendo Henri Cartier-Bresson, a partir do momento em que eu exponho essa questão de que na verdade ele não capturou o mundo, não é uma coisa de acertar, mas de que aquilo tirou de mim alguma coisa, eu não tirei do mundo, eu devolvi para o mundo, porque a câmera não captura, ela é um processo de projeção. Eu achei linda essa história. Então, eu queria fazer a fotografia de instantâneo, fiz, brinquei, e eu deveria ter mandado este projeto para algum edital. Mas agora eu vi um projeto que propõe a mesma coisa, o Jump, mas ele não usa sistema nenhum de laser, ele usa uma câmera, um sistema de visão artificial, onde o computador olha, interpreta a imagem e dispara a câmera. O artista usou o Open CV, que é um código aberto, super complexo, mas para fazer algo desse nível é preciso apoio não apenas financeiro, mas técnico. O problema é que você se depara com muitas questões técnicas e de muita complexidade. Eu vi a obra deste artista, entendi o que ele pensou e percebi que ia abrir outras tantas perspectivas para isso tudo, até como pensar que esta decisão já nem passa mais por mim. Aqui entram outras discussões, como arte generativa e inteligência artificial.

Eu estou muito empolgado com um projeto que será iniciado neste ano, de 10 anos de estudos do cérebro, quando pretendem, ao final deste período, fazer uma simulação do cérebro, pois existem avanços na área da Medicina, da Computação, em todas as áreas. Mas eu penso a câmera fotografando, quem vai tomar esta decisão? Onde está este inconsciente? Tem uma questão forte com a ideia do consciente e do inconsciente dessas relações, o inconsciente está aqui, me ajudando a apreender o mundo e devolver para o mundo muita coisa.

Débora: Como você foi parar no mundo das artes Fernando? Porque você fez física, também mexe com programação, conta um pouco. Aliás, o grupo todo tem pessoas de várias áreas, não é?

Sim, você sabe que é um momento interessante até para olhar para a arte e tecnologia, nós de fora da arte, olhar para dentro da arte como um campo de expressão, com outro olhar. Porque o meu olhar não é o olhar de um artista que veio da prática artística, eu sempre gostei muito de fotografia, sempre tive muito envolvido com arte porque a minha mãe gostava muito de pintura, ela era diletante, mas se falava muito de arte, tinha muitos livros em casa.

Eu era engenheiro e fazia mestrado, acho que o Milton estava no doutorado e eu no mestrado e eu falei para ele “puxa eu queria subverter tudo isso que eu ando fazendo”. Bateu uma intuição e eu achava que tinha tudo a ver, na inocência, porque eu nunca tinha ouvido falar de arte e tecnologia. No mestrado, como era na PUC, tinha muito artista, tinha muita troca e começou assim, meio sem querer. E quanto mais eu fui me envolvendo, mais eu fui usando isso como um canal, um caminho para fazer uma experiência de vida, quase científica de tentar entender as pessoas. Eu dou aula no design e sabe o que eu falo para os alunos? Para ser designer, para ser artista, você precisa ser um bom observador do mundo e profundamente conhecedor da alma humana e essa alma humana, para mim, é algo que não vem de um discurso literário, que não vem de uma poética clássica, vem de uma poética contemporânea, de uma poética que está olhando para a ciência e reconsiderando certos paradigmas, quebrando preconceitos, expandindo essa ideia. Eu falo isso pensando na teoria da evolução, nos avanços da neurociência, os quais eu pude encontrar e entender. Isso para mim é arte e eu estou muito feliz fazendo isso e é isso que eu quero fazer mesmo, encontrei o meu caminho meio sem querer. Eu nunca pensei que eu ia trabalhar com arte, porque eu sempre fui ligado a essas discussões, mas nós estamos aqui falando de arte e eu falando de questões científicas. Quando eu entrei na PUC para fazer o mestrado eu pensei “que sorte eu tive em estar aqui agora, neste momento, porque é um momento em que muita coisa que hoje é filosofia veio do campo das ciências”. As ciências trouxeram grandes contribuições, a Teoria do Caos, a Teoria dos Sistemas Complexos, a Mecânica Quântica, todas reviraram muitas ideias. Agora estou lendo sobre o Teorema da Incompletude, que vem lá da Matemática e levanta questões, algumas delas, cito naquele artigo que você leu, abordando os limites que a gente tem.

Débora: É a Juliane Rebentisch, falando sobre os borramentos dos limites?

Não, mas ela fala isso, e eu achei interessante que ela está aqui no século XXI falando da arte como um processo de subjetividade e da impossibilidade de encontrar uma objetividade na construção artística, enquanto isso já tinha sido discutido na década de 1920 na Física Quântica, e esse teorema é da década de 1930. Então muitos anos depois, um filósofo chega a uma conclusão que a Matemática e a Física já haviam chegado há muito tempo.

Não é tanto por esse borramento, é interessante e eu gosto muito, mas acho que não é o principal. Eu encontrei

isso na Teoria dos Sistemas, em que o mundo é sistêmico e os sistemas permitem você compará-los independentemente da sua concretude. Assim, o trânsito e um formigueiro têm características em comum; aí você percebe que tudo é trânsito mesmo.

Mas, mais do que isso é ela (Juliane Rebentisch) dizer que não existem critérios objetivos para julgar a arte. E qual é o critério para julgar a arte? A experiência. Eu já estou atrás disso há muito tempo e por conta de estudar as teorias da linguagem mais contemporâneas, em que os pesquisadores percebem que as experiências conscientes ou Qualia são o grande “barato” da linguagem, porque é onde se fala alguma coisa, e o que vai acontecer é na sua recepção. Não é o que eu estou falando que importa, mas é como você vai receber. E se você receber isso em um processo que faz uma reviravolta na sua cabeça e emociona, essa experiência é estética. E a experiência estética foi esmiuçada recentemente pelo Semir Zeki, revelando que a experiência estética é como se fosse uma adaptação cognitiva para valorizar e memorizar coisas importantes para você. Isso é o que eu acho fantástico! Então isso é arte contemporânea.

Débora: E qual é a relação que você faz dessa arte contemporânea com a arte e tecnologia?

Vou pensar mais abstratamente primeiro. Eu acho que já passamos da fase do encantamento com a tecnologia. Em Brasília, no #12.ART, deste ano, discutimos um pouco isso. Não vale mais fazer porque tem uma tecnologia diferente surgindo ali, porque fascina. E acho que muito da crítica que se fez à produção até agora, tem a ver com o fato de que era um mero exercício do fascínio com a tecnologia. Acho que a gente vai continuar se fascinando com a tecnologia, mas o ato de se fascinar já não é tão novo, porque esta novidade que não para mais, já não é mais novidade. A gente já sabe que é assim, já está acostumado com isso, já faz muitos anos que isso acontece, então quando vemos um trabalho que é artístico, que simplesmente apresenta alguma coisa por pura novidade, já não segura.

Eu penso que agora é o momento de usarmos os recursos e, neste sentido, eu concordo com a ideia de que não tem arte e tecnologia, tem arte, e você usa os recursos necessários para que a sua narrativa cumpra o papel de produzir uma experiência transformadora. Quem faz arte tecnológica é aquele indivíduo pesquisador, artista, inquieto, que vai olhar para estas novidades tecnológicas ou nem tão novidades mais e vai fazer poesia com aquilo. Poesia de verdade, tentando construir uma narrativa que levante estas questões todas, de trazer o corpo de volta, os processos interativos e usar tudo isso dentro dessa perspectiva

nova de arte, mas tendo sempre como objetivo a experiência.

Eu concordo muito com a ideia de que arte não é arte por si só, o papel do curador neste momento passa a ser extremamente importante, e isso está sendo dito por vários teóricos contemporâneos. O curador é aquele cara que não vai trazer o modelo da arte, que vai falar isso é arte, objetivar um projeto artístico, mas ele vai trazer um discurso em que ele conecta os links, ele percebe as relações entre aqueles trabalhos, o que é uma questão conjuntural, são aqueles trabalhos, os quais não são os melhores, nem os únicos. Então não tem mais aquilo de dizer “ah esse é único”, “é o melhor”. Agora, pensando do ponto de vista da produção, isso é problemático. O que tiver que ser será usado, pode ser pintura, por exemplo.

No trabalho “Tempo do Tempo”, o Milton Sogabe e eu queríamos pintar no chão como eram as pinturas nas cavernas rupestres, tanto que eu levei a ideia da caverna rupestre para pensar como é interessante, porque aquela representação de movimento que queríamos discutir, já estava presente, já havia sido inventada há pelo menos 50 mil anos. Ao mesmo tempo, aquilo dialoga com um processo supersofisticado de captura de movimento do corpo que permite, na fotografia, incorporar o movimento do corpo na produção de significado, porque até então a fotografia é um produto para os olhos, não para o corpo, por isso eu estou apostando nesse projeto, e a tecnologia entra no sentido de produzir experiência. Não é só um projeto fotográfico, não é só arte e tecnologia.

Estes tempos eu estava lendo um texto, sobre teoria de games¹, design de games em que fala que há um mecanismo, uma dinâmica e uma experiência estética. O mecanismo é tudo o que eu tiver a mão: a câmera fotográfica, o projetor, o espaço, a parede; a dinâmica é como isso se engendra e se engendra na narrativa, então a narrativa é o cerne da questão, tudo está em torno da narrativa e não em torno da tecnologia. Neste sentido, a questão mais adequada seria tirar a tecnologia do centro e colocar o humano no centro, é ele quem vai receber, mas para que ele receba é preciso que se elabore alguma coisa para ele.

Eu penso que o artista não quer agradar o outro, acho que é isso, ele pensa no outro, porque é um processo colaborativo, é um processo de intersubjetividade, é um processo que é tão antigo quanto a cultura, quanto a gente. Então o artista tem o outro como perspectiva, mas diferente do designer, ele não quer agradar, ele quer incomodar, talvez, colocar mais questões na cabeça daquele indivíduo do que quando ele chegou à exposição, enquanto o design dá a solução.

1 Disponível em <http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>

Tem outro texto que eu estou lendo, da Ellen Dissanayake em que ela fala que esta arte que estamos acostumados a ver, é uma arte do século XVIII, que por uma série de convergências científicas, culturais, tecnológicas, econômicas, tirou o corpo das obras, pelo menos até a década de 1960, o corpo era um obstáculo. Você ia ao cinema, a uma ópera, ao teatro mais clássico e não podia falar, tinha que ficar quietinho, não podia se mexer, tinha que suprimir o corpo, eu creio que a arte contemporânea seja essa que incorpora o corpo e para poder fazer isso vai precisar de alguma tecnologia.

Eu vejo a importância da tecnologia dando suporte para esta nova perspectiva de um corpo que produz significados, recuperando muito do que se perdeu. A tecnologia faz parte do mecanismo que vai dar suporte para dar concretude à experiência. Quando estamos no universo da linguagem, que é este no qual estamos imersos, a cultura é linguagem, estamos no campo da experiência concreta e esta experiência é aquela que a gente chega por meio dos (cinco) sentidos. Não tem como você saber o que eu estou pensando se eu não estimular sensorialmente você, por meio da voz, da imagem, da textura, da forma, pelo vento ou por qualquer outra coisa que estiver a minha disposição para construir esta narrativa, para que você, quando estiver em contato com ela, tenha esta experiência, para que seja tocado por isso.

E neste processo, eu achei outro livro muito interessante de Jean-Pierre Changeux, O verdadeiro, o belo e o bem, em que ele fala de ética, de arte e de ciências cognitivas e diz que é subjetivo. É subjetivo e incompleto porque a minha lógica tem limite, então se eu pensar um sistema lógico com seus axiomas e tudo mais, ele é incompleto, ele vai chegar num momento em que, se ele for tentar demonstrar mais algum teorema, ele vai cair em contradição. Isso é parte inerente do universo, o universo é incompleto, a mecânica quântica deu conta do Teorema da Incerteza, que é intrínseco aos processos, e encontramos uma versão do Teorema da Incerteza no Teorema da Incompletude; conseqüentemente eu vou ter que trabalhar com os contraditórios. Então se você pensa diferente de mim, eu não posso dizer que não está certo, porque o meu sistema é incompleto. Conclusão: só vamos saber o que é, ou pelo menos tentar formular a melhor ideia do que é a partir da discussão, da troca de olhares e esses olhares podem ser contraditórios. Algo que é muito difícil hoje, porque se algumas pessoas falam que isso não é arte, então não é arte e se você falar que é arte, dizem que está errado. Mas, a partir de agora eu posso falar isso é artístico, é um projeto de arte, e você pode dizer que não está vendo, mas nós dois vamos tentar entender isso juntos. O que

isso tudo propõe é um processo colaborativo que vai além da arte objetiva, é muito mais complexo e contém, na sua estrutura, muitas contradições. As discussões que isso permite são muito mais complexas sobre as coisas. Isso já acontece há muito tempo na natureza; há tempos sabemos que a diversidade na biologia é fundamental, é preciso haver as contradições, porque as coisas nunca estarão solucionadas, estamos em um eterno devir, um eterno retorno. Seria uma percepção e um acordo interminável. Os pesquisadores da Biologia vão falar de processos coevolutivos, ou seja, é um fluxo de idas e voltas, de fluxos e refluxos.

Em um passado recente as verdades eram bem definidas, as ideias eram estáticas, agora temos percebido que tudo é fluxo, movimento, que é um processo interminável de expansão; o universo está em expansão e quem está no mundo hoje, produzindo, está expandindo. Fala-se em educação continuada, campo expandido, tudo expandido, híbrido, misturas, recombinações.

É isso a arte agora, e para pensar sobre ela, é preciso ter este tipo de perspectiva, olhar para o mundo e pensar muitas vezes que não era nada do jeito que pensávamos e que bom que há contradições! Você me contradizer não significa que eu estou errado, significa que você está me completando, isso é muito mais interessante, porque coloca as pessoas em um processo de busca pelo diferente e não pelo igual. O igual é bacana, mas o diferente é que completa, mesmo que não complete de forma plena, porque também é incompleto. Essa incompletude que nunca se completa vai trabalhar continuamente na construção dessa perspectiva que os chineses já pensaram há muito tempo, no taoísmo. É isso, é pensar a unidade a partir da contradição, do yin-yang.

Débora: Eu tenho percebido que na arte contemporânea de um modo geral há uma valorização crescente da experiência, de obras que propõem experiência, mas o que eu não entendo é porque obras que envolvem arte digital, enquanto sistema complexo, com estas questões de interatividade que você apontou, praticamente não aparecem ou sofrem resistência do sistema mainstream da arte contemporânea, o que pode ser verificado nas últimas bienais de São Paulo e do Mercosul, por exemplo. Inclusive a 9ª Bienal do Mercosul tem como pretensão a experiência, mas praticamente inexistem obras como as que vemos no #12.ART ou no FILE, ou nestes eventos de arte digital, por exemplo.

Pois é, neste sentido, o Itaú Cultural está dando um passo bacana, eles não falaram que não querem mais arte e tecnologia, o que eles querem é uma boa discussão. Imagino que eles pensaram que existem as artes tecnológicas, mas os critérios de validação

já não são mais os tecnológicos, essa é a questão. Porém existem outras questões que dependem de muita discussão, porque uma vez que o discurso começa ele é mimético, como a ideia que ficou de que se fazia muita experiência vazia. Até aqui no Itaú Cultural eu vi algumas obras que, sinceramente, tinham sérias reservas, muitas vezes me perguntei a que estavam levando!

Mas eu penso que nós não estamos separados das artes plásticas. Nós estamos falando em borramentos, não tem separação mesmo. É claro que há gente que vai querer fazer um trabalho específico, mas no geral os trabalhos não têm mais estas bordas, é para misturar.

O Meta Campo, por exemplo, que expusemos aqui no Itaú Cultural, parecia muito plástico, tinha uma questão do movimento, da luz, do jogo de espelhos, tinha uma experiência visual. O Atrator Poético, que até ganhou um Prêmio do Instituto Sergio Motta, eu adoro, ele é plástico, é bonito e cria uma dinâmica. É isso, eu não vejo separação, eu não acho que tenha que ter coisas especiais para as artes tecnológicas, assim como vejo que não pode excluir, porque está usando tecnologia, e por isso não tem aprofundamento. Agora estamos numa fase de maturação, de pensar esse processo todo a partir da qualidade da narrativa.

Débora: Está sendo ótimo ouvir você falar isso, exatamente porque eu venho pensando o contrário, pensando que esta produção tem muitas especificidades (técnicas, expositivas, conceituais, financeiras) e que por isso caberia afirmar um campo, sobretudo pela falta de inserção no campo da arte contemporânea.

Sabe o que está me parecendo, que estaria acontecendo o que aconteceu com a fotografia.

Débora: Mas eu percebo que a fotografia não fez essa união tão forte entre produção-distribuição-consumo, para constituir um sistema particular dentro do sistema das artes.

Então de um ponto de vista conceitual, pensando naquela filósofa alemã que falamos, a Juliane, borra. Não tem especificidade, tem experiência e materiais que você vai usar para dar concretude ao seu trabalho. Vai da pintura ao kinect, da pintura rupestre ao mapping, o que você precisa, não é de estética computacional, dos recursos do OpenCV, é o que você tem a dizer.

Não é porque o trabalho é mirabolante que ele é artístico, porque senão voltamos ao discurso modernista de pensar em um desenho de altíssima dificuldade e por isso é artístico. Não é! Porque alguém pode pegar um mictório e dizer "isso é

arte”, e não é porque não fui eu quem fez que não vai ser arte.

Eu estou alinhado à ideia de que o importante é a linguagem e a experiência que ela produz, e aí não importa se você vai pegar algo que já está feito, ou não e não me importa se você fez isso em 5 segundos ou demorou 10 anos, importa é o que você vai produzir. Romperam-se mesmo as barreiras e o que eu acho que vai sempre acontecer é que existem pessoas com habilidades, facilidades e interesses, então alguém se dá melhor com arte computacional.

É claro que a gente vai perceber que existem matizes nesse panorama, o cérebro faz isso, a gente classifica, mas que a classificação não sirva para separar, apenas para podermos estruturar essa produção. Temos que pensar que existe um campo gigantesco em que existem localidades. Mas a importância não está por que o artista fez usando inteligência artificial ou pintou com as mãos.

E um dos problemas da arte digital, que eu percebo, é a obsolescência tecnológica. Com fotografia, você compra uma fotografia, paga caro, mas o que eu vejo nas negociações é que se a fotografia envelhecer o artista imprime outra, por exemplo. Na arte e tecnologia não sabemos ao certo qual é a durabilidade da obra, hoje se pensa muito nisso. No cenário da fotografia, há uma preocupação enorme com os formatos de arquivo, com formatos universais para que todo mundo que fotografa possa guardar nesse formato de arquivo, que não dependa de um software específico ou de uma versão, por exemplo. Isso é um problema complicado, porque ninguém quer investir uma nota preta, para daí a certo tempo não funcionar mais, não abrir. A pessoa não está comprando o HD, ela está comprando o conteúdo que está lá e pode se perder. Essa é uma questão que eu nunca parei muito para pensar, mas acho que é um dos limites dessa arte muito tecnológica, que demanda destes dispositivos que caducam.

Débora: Por isso eu acredito que o consumo dessa arte é muito mais da experiência do público do que da aquisição da obra em si.

Ela é muito mais desinteressada. A arte desinteressada aparece entre aspas no texto da Ellen Dissanayake, e quando eu li, interpretei como a arte pela arte, do estético transcendente, toda essa visão estética que nos acompanhou na história até agora. Mas quem cunhou este termo foi o Kant, que vai falar dessa arte desinteressada que era como você olhar para o quadro do céu do Van Gogh e ficar vendo o céu. A arte desinteressada é quando você

tem uma experiência pura, essencial, do belo, não é porque você viu as nuvens ou as estrelas, é o belo como sensação pura, o que eu acho, sinceramente, que não existe. É tão inacessível quanto à verdade matemática, porque tudo o que nós somos capazes de conceber, de dar sentido, dependeu de uma experiência concreta prévia, tivemos que passar pelas experiências e é por isso que eu gosto de ler as ciências cognitivas para tentar pensar a arte, porque eles estão esmiuçando a alma. O que está acontecendo lá dentro? Como eu dou sentido a uma experiência? Como estou construindo isso? Então eles percebem que você só pode construir isso a partir das suas experiências anteriores, que se deram no campo da concretude.

Débora: Eu penso que a contribuição que você traz, tentando compreender estes outros campos para entender a arte é fundamental Fernando, porque senão ficamos sempre no mundinho fechado da arte. É realmente muito importante ter estas outras perspectivas para ampliar nosso olhar.

Sabe que o Jorge de Albuquerque Vieira foi meu professor, um cara que era engenheiro de telecomunicações, com mestrado em Física de reatores e doutorado em Semiótica, esse cara me deixou maluco, ele me influenciou demais! Eu nunca estudei Física de um jeito tão legal quanto eu estudei com ele na PUC, na Semiótica. Há algumas publicações dele muito interessantes, em que ele vai para a Arte, para a Semiótica, para a Física. Mas tudo precisa ficar muito amarrado, muito conectado, porque tem muita coisa em arte contemporânea que vem mal construída, mal formulada, há problemas, e eu acho que os artistas têm que ser muito preocupados com as questões científicas. Muitas vezes você vê projetos em que o apoio da ciência está mal construído, e isso é péssimo, produz grandes malefícios, organiza as ideias para um campo que não faz sentido, é perigoso.

Débora: E enquanto artista, que trabalha com arte e tecnologia, onde você acredita que os artistas precisam circular para serem legitimados? Por onde você circulou? Quem legitimou o seu trabalho?

É algo bastante interessante, porque, em 15 anos de SCIArts, quem abriu as portas para a gente foi o artista do grupo, o Milton Sogabe. Ele é de uma generosidade muito grande, ele falava "é todo mundo, é o grupo". Como o Milton tem formação em artes, está em uma universidade de artes, então ele é o artista. Talvez se eu tivesse ido sozinho, não tivesse entrado.

Débora: E você se considera inserido no sistema da arte contemporânea?

Neste sentido eu acho que eu sou um artista, alguém que tem essa preocupação, que está pensando isso, que quer propor coisas e que vem fazendo isso já há muito tempo. Essa prática é uma prática artística, mas eu também sou professor e passamos assumindo vários papéis. Eu faço isso, não pelo glamour de ser artista, mas como uma função social importante, a partir do poder de transformação que a arte pode proporcionar.

Débora: Eu vejo que a sua geração é super reflexiva, algo que comentei anteriormente, mas como você vê essa nova geração?

A nova geração é a nova geração... eles vão amadurecer e vão dar valor a muita coisa. Na escola a gente percebe que eles leem cada vez menos. Existem algumas discussões interessantíssimas sobre toda essa tecnologia, toda essa informação, esse excesso de estímulos e a quase incapacidade que se tem de focar a atenção em uma coisa só, por algum tempo, isso está gerando sérios problemas. E há muitos autores preocupados com isso, tem gente falando que é um emburrecimento, que a máquina da inteligência pode ser a grande causadora de uma burrice endêmica na sociedade. Inclusive eu estou orientando um TCC no design de interação sobre isso, e o mecanismo é o seguinte: cada vez que você está ocupado com alguma coisa e algo chama a sua atenção e você muda seu foco de atenção, o seu cérebro dá uma descarga de dopamina e é uma delícia, é altamente viciante, você fazer várias coisas ao mesmo tempo, mas isso não leva a nada e está provocando uma sensação de vazio nas pessoas.

Outro dia eu ouvi no rádio sobre uma pesquisa que dizia que as pessoas não se sentem felizes depois de muitas horas, porque ficam naquela busca incessante, chegam a usar a palavra vício, as pessoas ficam viciadas em máquinas, em estar na internet, sem grandes resultados, do ponto de vista do acúmulo, porque você não acumula nada. Quem estuda a fisiologia da atenção afirma que você não consegue prestar a atenção em mais de uma coisa simultaneamente. Quem tentou não conseguiu, a máquina pode ser multitarefa, o cérebro não; as mulheres que são mais multitarefas que os homens, elas têm uma capacidade de análise mais global, mesmo assim, também não fazem múltiplas coisas ao mesmo tempo, elas têm uma capacidade de ter um foco aberto. Falar ao telefone e dirigir, quantos acidentes isso já causou? É como se você estivesse bêbado dirigindo, você perde completamente as reações.

Os alunos, que são essa geração nativa, têm esse contraditório, porque usam o potencial dessa máquina de

inteligência que vai levar a possibilidades de acesso e de conhecimento absurdas. Eu sou de uma geração em que a novidade era a televisão, década de 1960, você pode imaginar o que é para mim, abrir o computador, achar e baixar um livro pela internet, ficar estudando, ter muitos livros na minha mão, porque era muito difícil o acesso, principalmente aos livros estrangeiros. Por outro lado, tem o problema, que é o que eu discuto com os designers, e tem uma área muito importante que é a do design de experiência, onde é preciso focar a questão da experiência nessa capacidade de atenção, porque o que está acontecendo é que tem um erro conceitual na ideia de que, se o usuário está muito excitado, está bom, e se não está excitado, isso é péssimo.

E o problema é ter muita informação e não produzir nenhum conhecimento. O conhecimento é o precursor da ação, e, se você não consegue sair do lugar é porque não virou conhecimento. Então o que você vai fazer com isso? Essa comparação com a máquina tem que parar, porque a máquina é multitarefa, a gente começou a se achar multitarefa. Mas não é!

Débora: Por isso que eu fico pensando, e é isso que sua fala vem apontando, que é preciso, para reconhecer este cenário da arte, sempre partir do ser humano para entender essas outras questões, que é algo que o Guto Nóbrega, assim como você também vem investigando.

Eu acho que é isso. Sempre tem que partir do humano, é humanístico. Você deve ter ouvido falar do Gilbert Simondon, que vai falar da tecnologia como uma coisa humana.

Débora: Fernando, você acha que o que estamos vivendo hoje na arte é um novo paradigma?

Eu acho que é. Vou explicar, mas não tenho muita certeza. Eu acho que é um novo paradigma, porque é uma inversão de perspectivas. Se antes, tínhamos o produto como centro de reflexão, hoje ele não é mais a questão da arte; a questão da arte é a recepção, é a experiência. Como isso começou? Quando começamos a ver esses avanços tecnológicos de realidade aumentada, realidade expandida, os pesquisadores começaram a produzir novas categorias de linguagem.

Eu olhava para aquilo e pensava, mas a realidade não está mudando. Eu ponho um celular e olho para o mundo através dele, mas o mundo não mudou, o que mudou foi a minha visão de mundo. Foi assim que começou essa discussão, eu pensei em me aprofundar nisso, quando no Grupo (cAt – grupo de pesquisa na UNESP, coordenado pelo Milton Sogabe e por mim) eu conversava

com a Prof^a. M^a. Rosângela Aparecida da Conceição sobre isso.

Eu ouvia alguns especialistas falando sobre uma série de realidades, então eu pensei que não era por aí. Isso se parecia com aqueles estudiosos dos planetas que criavam conceitos de epiciclos, até que vem o Newton e explica que as órbitas são elípticas, explicando de uma maneira muito mais simples. Então, ficamos produzindo novos modelos de realidade, como epiciclos, como uma necessária complicação de uma coisa mais simples.

Se você partir para uma ideia como a da Dissanayake, vamos ter uma noção muito mais ampla do que é esta arte europeia que teve seus motivos para chegar a este ponto e não vamos falar que é arte melhor ou pior. É o que deu para fazer, nós chegamos até aqui com ela e ele fizemos o possível sob esta perspectiva. Agora vamos pensar de outras maneiras, como ela propõe, mas ao invés de ficar olhando para fora, é hora de olhar para dentro.

Não é a realidade que é expandida, ampliada. Ampliada é a nossa experiência de realidade. Isso é que está mudando. Talvez seja o momento agora, e talvez isso mude, mas quando o corpo entra na arte, é algo novo, enquanto experiência, por isso é que eu estou tão interessado nesses processos interativos do corpo. O corpo inteiro se movendo denuncia que o indivíduo está passando por uma experiência. Um corpo parado pode estar em um estado de transe metafísico, mas você não sabe. O movimento do corpo talvez seja um índice muito importante para pensar este corpo na arte e pensá-lo como a expressão material da experiência.

O Semir Zeki vai falar de experiência estética como uma experiência transcendental, com muitas áreas do cérebro operando em conjunto, isso gera um estado de êxtase. E o que nós buscamos é expandir a nossa consciência a partir dessas experiências todas, por isso é que eu acho que nós devemos viver essa diversidade, e falar para o mundo da melhor maneira que conseguirmos, usando pintura, usando alta tecnologia ou o que for. E aí é uma arte tecnológica no sentido de que a tecnologia é um tema para o artista, ele a usa como uma crítica social, como uma perspectiva que temos da própria tecnologia, porque falar de tecnologia é falar da gente, então se o artista faz isso ele está no campo da arte tecnológica, porém, usar a tecnologia só porque é bonitinho não produz experiência transformadora.

Débora: E será que isso tudo ainda vai se chamar arte contemporânea?

Talvez por falta de um nome, vamos saber daqui uns trinta anos. Nunca pensei nisso, mas alguém vai ter que nominar,

talvez um bom nome seja arte nova, acabei de ter este insight. É uma arte nova que não tem nada de novo, porque é uma arte que vai se constituir tendo em perspectiva uma arte lá do paleolítico. É tão contemporânea e tão nova que é capaz de recuperar certos aspectos que se perderam no ocidente, pois me parece que esta arte do ocidente deixou de lado muita coisa e que agora, pelo ponto de vista até da tecnologia, vem se resgatando.

GILBERTTO

PRADO

“Gilberto dos Santos Prado, é artista multimídia, coordenador do Grupo Poéticas Digitais e professor do Departamento de Artes Plásticas da ECA – USP. Estudou Engenharia e Artes Plásticas na Unicamp e em 1994 obteve seu doutorado em Artes na Universidade de Paris 1 Panthéon Sorbonne. Foi Professor do Instituto de Artes da Unicamp e Professor Convidado da Universidade de Paris 8. Trabalha com arte em rede e instalações interativas. Tem realizado e participado de inúmeras exposições no Brasil e no exterior como: XVI Bienal de São Paulo, (setor: Mail Art, 1981); Welcomet Mr. Halley , Paço das Artes (1985); City Portraits/Art-réseaux, Galerie Donguy (1990); Mutations de l'image, Vidéotheque de Paris (1994); Arte e Tecnologia no MAC-USP (1995), Mediações no Itaú Cultural (1997), City Canibal, no Paço das Artes SP (1998), II Bienal do Mercosul (1999), Link_Age / MECAD, Barcelona; XXV Bienal de São Paulo (Net Arte, 2002); >=4D, CCBB - Brasília (2004); Corpos Virtuais no Espaço Telemar, RJ; Cinético Digital no Itaú Cultural (2005); Interconnect@ between attention and immersion, ZKM, Karlsruhe Alemanha (2006); Memória do Futuro, Itaú Cultural (2007); Chain Reaction, Museum of the City of Skopje, Macedonia (2008); Bienal: Arte Nuevo InteractivA 09, Museo de la Ciudad, Mérida, Yucatan, México (2009); Galeria Expandida, Luciana Brito, São Paulo; Emoção Art.ficial 5.0, Itaú Cultural (2010); EmMeios#3, Museu Nacional da República, Brasília (2011); III Mostra 3M de Arte Digital: Tecnofagias, Instituto Tomie Ohtake, São Paulo (2012) e IV Festival de Arte e Tecnologia do Recife Centro Cultural Correios (2013). Recebeu o 9º Prix Möbius International des Multimédias, Pequim (Menção Especial, 2001), Prêmio Transmídia Itaú Cultural (2002) e o 6º Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia (2006), entre outros. Publicou em 2003 o livro Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário, pelo Itaú Cultural”.

<http://www.gilberttoprado.net>

<http://lattes.cnpq.br/6055293234902956>

Débora: Gilberto, como você tem percebido as relações da arte digital com o sistema da arte contemporânea? Você acredita que a arte digital se insere no sistema da arte contemporânea ou circula em vias próprias?

Eu acredito que aconteçam as duas coisas. Ou seja, vejo a arte contemporânea como manifestações artísticas que trabalham com as questões de hoje e fazem parte do nosso mundo e do nosso cotidiano. Então, contemporâneo é um elemento que está conectado com o mundo de maneira completamente diferente de 30 ou 50 anos atrás. Isso está em todas as relações que estabelecemos com as obras, com as mídias, interfaces, dispositivos, procedimentos, protocolos, biologia, meio ambiente, entre outras, e que colocam novas questões e implicações entre os homens e suas produções. Mas o que me interessa mesmo é salientar quando as especificidades estão presentes no campo da arte, não só do ponto de vista operacional, mas quando implicam a forma de se pensar e/ou se relacionar no/com o mundo. São artistas produzindo a partir de questões que os afetam na contemporaneidade, como, por exemplo, trabalhar sensivelmente estes dispositivos ou estas situações mediadas, no nosso mundo, ao mesmo tempo em rede e conectadas que respondem às lógicas de difusão, circulação e trocas próprias às tecnologias contemporâneas e às suas possíveis utilizações artísticas.

A tecnologia assim como a ciência e a arte não é neutra, nem sua presença, nem o uso que dela fazemos, inerte ou inocente. Mas também não podemos nos esquecer de que vivemos num mundo cercado de aparatos e interfaces tecnológicas, num mundo onde a hibridização analógico/digital me parece melhor estampar o nosso momento. Ou seja, sem que cedamos a um determinismo tecnológico, a nossa relação com o mundo é afetada por esses aparelhos e pela dinâmica dos fluxos contemporâneos. Trabalhar com isso é de alguma maneira tentar apreender as mutações de nossa época através de suas representações, lembranças e imaginários. Existem especificidades e camadas de conhecimentos e saberes que, às vezes, exigem outros tipos de leitura do nosso meio e que também, como as outras questões, elas precisam ser aprendidas e percebidas. Quando nós vamos formando o nosso olhar e a sensibilidade do mundo, vamos construindo

também a nossa maneira de estar e ler o mundo, ou seja, todo o nosso entorno, e reconhecer determinadas manifestações.

Ninguém fica assustado se você mostrar uma foto e disser que aquilo é arte, bom, embora possa ter ainda hoje alguns que acham que fotografia não é arte, (risos), mas isso é outro problema. Então, nós estamos aqui nessa sala e tem alguns quadros, que particularmente acho muito ruins, mas se você perguntar se isso é do campo da arte eu duvido que a grande maioria vá colocar isso em questão. E aí está certa confusão em relação à mídia e/ou suporte em que esse trabalho foi feito, pois identifica e relaciona a pintura como sendo de natureza artística, porque ninguém vai pintar um quadro se não tiver uma intenção, supõe-se, artística (independente se a qualidade é boa ou não).

O problema da tecnologia quando você a insere dentro do seu trabalho artístico, quando você usa elementos, procedimentos, protocolos, linguagem, programação, mesmo que evidentemente de forma desviada, este estranhamento, esse novo diálogo, nem sempre conseguem ser percebidos como descontextualizados do seu mundo habitual. Como se os mundos da arte fossem separados e estanques e não houvesse implicações, permeabilidades e hibridizações possíveis. Não só enquanto elementos de composição física, como objetos num determinado espaço, ou tratados em nível de metáfora, mas solicitando outros deslocamentos em nível de linguagem que elas também utilizam e implicam. Claro que isso também está aportado no campo da arte, quando o artista vai fazer uma instalação interativa, além da disposição dos elementos, há também todo um outro pensamento poético, de construção e de relações e intervenções com esse espectador que está colocando naquele lugar e/ou situação. Além da construção do espaço tem que se pensar nesses outros elementos que vão compor a obra como dispositivos, máquinas, sensores e sua relação no tempo, as formas de interação (ou não) e a performatividade. O artista vai montar e estabelecer um sistema no qual o público vai eventualmente ter um feedback com máquinas e estabelecer outras relações, com outros participantes ou dados de fluxos do ambiente, do entorno, ou mesmo colocado dentro de uma situação de/em rede.

Débora: Você acha que alguma coisa vem mudando nos últimos tempos em relação ao uso artístico dessas possibilidades?

O que ocorre hoje é que, depois de passados, pelo menos 40 anos, em que há uma quantidade enorme de artistas trabalhando com tecnologias e com uma discussão de forma bastante

continuada, se percebe um alargamento de possibilidades e esse campo passa a ser muito mais compartilhado e o estranhamento acontece mais evidentemente pela qualidade e proposição do trabalho e não mais tanto pelo estranhamento no uso de material tecnológico. E tudo isso me parece que vai entrando de forma gradual no sistema da arte. Se você for pensar na utilização do vídeo, por exemplo, ninguém mais o questiona como uma forma de arte.

Atualmente já há uma banalização do computador, do celular e de todos esses outros instrumentos e interfaces em torno de dispositivos digitais interativos. E o importante é a relação de deslocamento que o trabalho artístico causa, há sempre a questão primeira de como o artista arranja esses elementos e como ocorrem essas leituras e relações desviadas; então, é aí que ele surpreende. É claro que isso exige algumas outras camadas de entendimento, agenciamento e interação também do leitor (que muitas vezes é usuário em outras situações), mas é como acontece também com qualquer outro tipo de arte. Existe um público que é mais ou menos preparado para frequentar e fruir determinados trabalhos, depende sempre, é claro, como em outras manifestações, de determinados repertórios. Mas o que acontece hoje, felizmente, é que essa primeira eventual reação de estranhamento; ou seja, de ter esse elemento deslocado junto a essa percepção, aos poucos, vem sendo transformada. Deixam de ser "só objetos", enquanto elementos de visualidade e composição, mas, sim, também dispositivos que trabalham (outros códigos e linguagens) com o público em diferentes camadas, incorporando eventuais participações.

Pessoalmente, enquanto artista, vejo a utilização dessas possibilidades como uma opção, uma escolha possível, mas que não poderia ser substituída por qualquer outra. A tecnologia também faz parte do meu universo de referências e de vivências. Para mim ela tem um papel fundamental, mas não é ela quem determina o trabalho ou o processo. A relação é outra, é de parceria. É o trabalho/questão que aponta o que é necessário, indica liames, hibridizações, vetores. Cada trabalho é um processo, cada trabalho é um diálogo. Esta é a minha aproximação como artista, tentar explorar essas possibilidades e, de alguma forma, criar zonas de suspensão, abrir hiatos e sonhar o mundo em que vivemos.

Débora: E no seu ponto de vista, quais são as instâncias de legitimação para um artista que trabalha com arte digital no Brasil, hoje? Estas instâncias de legitimação estariam no mainstream da arte contemporânea, como nas bienais e

feiras, ou é um circuito a parte que vai legitimar estas obras enquanto arte?

Isso é muito de época, existem momentos em que há uma moda, a pintura está em voga, a vídeo-instalação, a fotografia, a arte e tecnologia, etc., de vez em quando põem o foco em um, trazem outro, e existe um mercado e instituições muito fortes que estabelecem e tecem relações de circuito em nível nacional e internacional. Claro que isso tem uma influência na relação com o artista e sua produção. Mas acredito que, embora importante e inclusive de sobrevivência, ela deva ser secundária em relação à efetiva produção, que pode ter maior ou menor demanda, maior ou menor incentivo para a realização, mas não tem como forçar a produção de um artista em campos distintos do seu interesse. A arte e tecnologia, de um modo geral, no que diz respeito ao mercado predominante na arte contemporânea ainda é relativamente pequena, embora me pareça consistente, inovadora, mas muito mal aproveitada. Parece-me que há uma grande dificuldade aqui no Brasil de aceitar ou promover, discutir o que já não está amplamente reconhecido, revisto e redito. A relação me parece muito conservadora com o que não está ainda estabelecido. O problema do Brasil é que gostamos de pular etapas, então temos essa questão: será que arte digital é arte contemporânea? Sim, claro que é.

E abrindo um parêntese: têm sido fundamentais os programas de apoio de (eventos, editais e exposições), e entre eles, Itaú Cultural, Prêmio Sergio Motta, Oi Futuro, Paço das Artes, MIS, Emoção Art.ficial, #ART de Brasília, VideoBrasil, FILE, ArtMov, Mostra 3M de Arte Digital, etc., de forma pontual, mas nem por isso menos importante as mostras de WebArte nas XXIV e XXV Bienais de São Paulo, a de Arte e Tecnologia na II Bienal do Mercosul, entre tantas outras que poderiam ser citadas. Outros fatores muito importantes para a disseminação da arte digital, além dos inúmeros festivais, seminários e publicações, são os grupos de pesquisa, os coletivos, os cursos de graduação e pós-graduação em artes visuais, multimídia, arte eletrônica, mídias, design, games, etc. Tudo isso ajuda a formar um público, dinamizar um circuito, estimular artistas, curadores, críticos e pensadores. A criação desta massa crítica e público é e tem sido fundamental. Mas, ao mesmo tempo, existem outros problemas, é necessário um conhecimento específico para fazer e ler os trabalhos e esta é uma das razões porque muitos desses grupos e seus trabalhos são desenvolvidos em universidades, ou através de editais de fomento, pois demandam equipamentos e tempo de desenvolvimento e de

reflexão, de equipes e de pesquisa.

Fechando o parêntese e voltando à questão, o Brasil é mestre em pular etapas, enquanto lá fora existem, ao menos desde os anos 1970, muitos trabalhos de artistas que atuam na linha de arte e tecnologia, ou arte digital, como você chama, em coleções públicas, em acervos, museus, coleções particulares que vão ajudar a construir uma certa história de um período, aqui no Brasil é raríssimo, apesar das inúmeras mostras, editais e exposições como acabamos de comentar. Aqui há um ou outro artista com trabalho em acervo, mas e, em nossos museus de arte contemporânea, onde estão esses trabalhos? Não há! E como os nossos museus acolhem os artistas brasileiros? Enquanto lá fora você vai encontrar artistas dos anos 1970 - e não só com suas obras "mais analógicas" - aos anos 2000, com uma produção preservada, que agora se junta às coleções de arte contemporânea, aqui se pulam etapas.

Não há como trabalhar em um projeto sem levar em conta suas especificidades e custos de produção, o que é diferente para fazer um filme, uma pintura ou uma obra em arte e tecnologia, por isso é que tem que existir editais diferentes, mas volto a dizer, não é porque se separa o que é arte contemporânea e o que não é, é porque existem necessidades específicas para a realização. De repente tudo vira arte contemporânea – e claro que é –, só que não se considera uma parte dessa produção.

Em arte, de um modo geral, sempre existem outras especificidades e custos, mas o problema não é o valor da produção, mas a valorização quase que exclusiva de determinados trabalhos. Então, o que eu acho que faz falta aqui no Brasil, dentro do campo da arte é isto: que se atenham também a essa produção, que não se jogue fora o que foi feito nesses últimos 30, 40 anos. O Brasil tem uma produção excelente e riquíssima, com distintas sensibilidades. Simplesmente, ignoram ou deixam de prospectar o que é feito aqui. Então é preciso sim um olhar mais cadenciado, mais atento a toda essa produção, caso contrário, o que vai acontecer no Brasil é que vai haver um período jogado fora, obliterado. Eu estou sendo meio dramático, mas acredito que realmente acontece. Aqui há um vácuo, o Brasil pára nos anos 1970 e na vanguarda dos 80 com a arte eletrônica, a experimentação maquínico-poética, graças ao Walter Zanini, por exemplo, que soube captar e explorar esses movimentos durante sua própria gestação e efervescência experimental (arte postal, vídeo, slow-scan tv; videotexto, arte-xerox, poesia visual, fax-arte, etc.). E só hoje, 40 anos depois, mais do que merecidamente, começa-se a explorar e a valorizar um pouco desses trabalhos e alguns desses artistas. Mas, essa outra produção e experimentação continuou também nos últimos 40

anos e teve que continuar mesmo, porque ela é importante, existe e é arte contemporânea também, embora haja certo esquecimento, se dá as costas a essa produção eventualmente pelo não entendimento, pelo não conhecimento daqueles trabalhos que começam a escapar do analógico, que é mais comumente perceptível e entram no campo do digital. Talvez daqui a 10 ou 20 anos se comece a discutir e a entender melhor essas poéticas do digital e toda essa hibridização que encanta e assusta. Mas o que falta é esse enfrentamento de ideias, destas obras, que também se fazem fundamentais para compor um conjunto, porque esses trabalhos estão em diálogo direto com as indagações de uma época, suas sensibilidades, costuras e desarranjos, suas interações e disfuncionamentos.

Débora: Gilberto, você tem alguma obra em acervo ou já comercializou alguma obra de arte digital?

Eu estou em negociação com um trabalho, mas não gostaria de adiantar a questão, só posso dizer que é com uma coleção brasileira. Existem outros trabalhos de artistas que conheço que já fazem parte de coleções, eu também tenho algumas obras com particulares, mas creio que ainda é muito pouco em relação ao que foi e vem sendo feito. E existe o problema óbvio aqui do Brasil, que lá fora também há, que é o problema da própria conservação, tem gente que não compra porque não sabe como conservar, não sabe como manusear, como operar; muitas vezes, é o problema da própria conservação mesmo, o que eu acho, sinceramente, uma grande desculpa.

Débora: É, até porque se fosse por isso o ZKM (Centro de Arte e Mídia de Karlsruhe, na Alemanha) não existiria.

Claro. E isso tem que ser enfrentado, e você precisa de um discurso especializado e de curadores que entendam esse tipo de trabalho e que vejam como vão cuidar, conservar, restaurar e expor. Mas é evidente que existem trabalhos em coleções e em vários países. O que eu penso que vai acontecer, apesar de muitos desses trabalhos não estarem mais acessíveis, é que pelo menos as pessoas vão ler sobre isso e a sorte é que muitos desses trabalhos estão sendo feitos em universidades e/ou publicados em revistas e catálogos. Eu já fiz muitos trabalhos que deu uma dor no coração de não ter onde guardar. Existem trabalhos que de repente se perdem ou se perderam, ou são fragmentados para construção de outros. E isso acontece com muitos artistas; são trabalhos que contam a história da nossa

produção aqui, da experimentação aqui do Brasil. E é uma pena, pois muitos são mais lembrados, apontados e citados em livros de pesquisadores que publicam no exterior, e aqui ninguém quer nem saber e, muitas vezes, nem ouviu falar do trabalho. Os museus deveriam, na composição de suas coleções contemporâneas, pensar também nessas obras e artistas. Espero que chegue uma hora em que seja possível contar essa história, pois eu não acho possível que nos últimos anos ninguém ligado à arte e tecnologia tenha feito nada relevante, será que é só o que está sendo mostrado? É só isso? Eu acho que não, eu vejo um grande buraco aí e acho que ainda há tempo de corrigir, porque vai chegar uma hora que estes trabalhos vão se perder, vai se embora nossa memória do futuro... Muitos trabalhos vão ter que ser refeitos e já não é a mesma coisa, aí é outra discussão. Poderia, por exemplo, comprar-se protocolos de obras, documentações de projetos, muitas obras têm outras características também, são projetos de interação efêmeros, de experimentação, de performance, mas existem protocolos, documentos e outras possibilidades. Quantos trabalhos são publicados, colocados em arquivos lá no exterior, porque aqui...

118 Débora: Gilberto, eu tenho notado uma série de discursos que visam convergir o que eu tenho entendido como o mainstream da arte contemporânea, ou seja, a produção que circula entre as bienais, os leilões, as galerias, os museus, as feiras, as revistas de arte, enfim, e a arte digital, que até então vinha circulando em um circuito particular de festivais, centros de arte e mídia e universidades. Porém, parece-me que está havendo esta convergência, mas por parte de curadores que já trabalham com a arte digital e tentam uma inserção na arte contemporânea, bem como por meio de algumas estratégias, como o Instituto Sérgio Motta e o cancelamento do Prêmio específico à arte e tecnologia, e o Itaú Cultural com o cancelamento da Bienal Emoção Art.ficial, que entendo como o cume dessa movimentação, entre outras ações. Como você percebe essas relações?

Já falei um pouco disso sob a perspectiva da especificidade e necessidades, porém sob outra ótica poderíamos ver positivamente, porque, se existiam, de alguma maneira, estes nichos demarcados, e volto a dizer, por questões de sobrevivência ou necessidade de entendimento de um novo campo em construção, isso se dilui. Muitas vezes, a demarcação de uma posição, como nos anos 1970 e 1980, era uma tentativa de entendimento e de resistência, de apresentar uma diferenciação de formas de percepção e de trabalho e por outra parte de incorporar e validar esse pensamento na produção da arte.

Vejo como um processo de maturação mesmo em que o artista mais do que nunca escolhe o que vai usar e a arte sofre uma hibridização muito grande. Ainda bem! Então muitos artistas que trabalham de maneira mais convencional começam a se aproximar das chamadas novas tecnologias. Eu lembro que, quando as primeiras câmeras fotográficas digitais chegaram, muitos criticaram devido à qualidade e diferença da resolução da imagem, que era evidente, mas não conseguiam perceber ou não tinham interesse no potencial de transformação desses instrumentos. Hoje são poucos os que não usam uma câmera digital porque tudo é fotografia. Quem usa as máquinas analógicas, também vai explorar outras coisas. O problema não é o que é melhor ou pior tecnicamente, porque de novo é uma questão técnica e eventualmente pontual. Neste ponto, a questão que me parece mais importante da arte digital é que ela não é só um instrumento de produção, ela responde às lógicas de difusão, circulação e trocas próprias às tecnologias contemporâneas e dinâmicas dos fluxos contemporâneos. E é interessante assinalar que esse universo invadiu um mundo que não era assim. Era um mundo analógico, havia outros procedimentos, de laboratórios, de tempo de captura e de realização, etc., e de repente, com uma câmera digital (que também opera vídeo, som e GPS) o sujeito não vai mais refazer isso necessariamente em laboratório, vai utilizar também o computador e vários programas. Então mesmo entre os curadores e críticos de uma tradição de outros hábitos, eles foram obrigados a se defrontar com o computador, porque era o próprio artista que eles já admiravam anteriormente, que faz eles se sentarem na frente de um monitor de computador para mostrar os seus trabalhos. E por que não se sentar também na frente de outros computadores e dispositivos distintos com jovens artistas? E se o olhar era de preconceito ou estranhamento, porque a secretária usava o computador para digitação de texto, ou havia um computador no banco ou na fábrica, isso vai se abrindo, às vezes até mesmo com o uso banal de acesso cotidiano. Da mesma forma, não é porque o artista faz videoarte que ele só vai usar o vídeo como se fosse uma questão de sequenciamento cinemático de imagens, é um dispositivo, é muito maior que isso. Grande parte dos artistas borra as diferenças, perturba as linhas de separação e as fronteiras entre uma coisa e outra. Se por um lado tem um encantamento, por outro essa relação proporciona hibridizações no sentido de misturar, miscigenar, promovendo construções abertas, em mudança permanente. Então, se todo mundo pode usar isso, não tem porque não misturar. Não importa se é em papel ou outro suporte analógico ou se é digital, e muitas

vezes há artistas que trabalham com o digital e vão lá recuperar o próprio papel, no sentido de um imbricamento, porque há uma preocupação com isso. E essa transformação, no entendimento do que está ali, a partir do uso dos celulares, tablets, computadores, invadiu todos os campos. Hoje por mais tradicional que a pessoa seja, ela precisa ou vai usar muitos destes instrumentos. O que é ótimo, porque as pessoas estão quebrando preconceitos mesmo sem se darem conta através dessas intermediações.

Estes dispositivos que estão aí, apesar de muitas vezes serem utilizados de modo reduzido, enquanto ferramenta, ou mídia, podem quebrar estas barreiras do conhecimento. Isso é algo que passa pelo entendimento, então não é só por afinidade ou porque não gostam, o problema primeiro é a falta de entendimento. Quantas vezes ouvi dizer, “em celular eu não sei mexer, em computador eu não sei mexer, é meu filho que mexe” não que eu também não diga isso sobre os meus filhos (risos), pois eles já nasceram em uma cultura híbrida, analógico-digital, mas isso não diminui em nada meu interesse e curiosidade, ao contrário, coloca-me num momento privilegiado de transição e descobertas. Claro que ninguém tem que gostar de tudo, mas tem que ter alguém que goste ou que se abra para que este diálogo seja feito. Mas voltando à questão da convergência; o mais fantástico é que mesmo com essas pessoas que se recusavam ou que não queriam relação, isso pegou. Há uma grande transformação em curso.

Débora: Mas você acha que pegou, mesmo? Porque eu vejo o pessoal que já tem formação em arte e tecnologia abrir esse diálogo, porém as últimas bienais brasileiras ainda demonstram um distanciamento.

Eu acho que é dos dois lados, em parte já comentei, por outra perspectiva dos que têm mais afinidade com a relação entre arte e tecnologia também abriu e, muitas vezes, esses dispositivos não são os mais tecnológicos, porque o que interessa é muito mais a questão do conceito e desvios. É o dispositivo operando os conceitos que também podem estar presentes em outros trabalhos. E o que interessa é fazer aflorar a poética desses trabalhos, às vezes as mediações são simples, mas elas são fundamentais, e é isso que não pode ser confundido. Não é porque elas são simples ou complexas que elas são dispensáveis ou melhores, então essa mediação no trabalho acontece quando é fundamental. Mas penso que isso acontece dos dois lados; há os artistas que têm interesse nesse tipo de dispositivos e de outro, os que não têm, se é que podemos falar de lados. Existem pessoas que de repente começam a ter acesso ao uso destas ferramentas e tudo vai ficando

corriqueiro, começam a fazer parte da vida. Os adolescentes, de modo geral, não têm nenhum estranhamento ao ver um dispositivo tecnológico, porque eles, de alguma maneira, já nasceram em uma geração imbricada com isso, e, quando você começa a ver aqueles elementos como dispositivos da contemporaneidade, aí você pode ver a arte que está acontecendo.

Muitos dos mais antigos só conseguiam ver naquela máquina um mecanismo analógico de uso direcionado e limitado ou a carcaça de alguma coisa e não a entendiam. Havia muita gente pintando as carcaças, porque não existia uma compreensão dessas camadas que poderiam estar ali sobrepostas. Eu sou otimista neste aspecto e, se caminhar assim, vai ser ótimo, porque se os dois lados começarem a se enxergar, ou os atritos ficam mais visíveis, ou vai ser a forma de recuperar essa produção. É como um sujeito que nunca viu um filme no cinema, mas ele está acostumado a ver fotografia, então ele abre a porta da sala de cinema, vê a projeção rapidamente e vai embora porque ele imagina que é "só" uma fotografia projetada. Mas aquele filme tem uma outra construção, uma outra estrutura e também tem fotografia, mas não se confunde com ela. Então a grande questão é que estes outros novos dispositivos trazem outras implicações, eles exigem do espectador, do leitor e do crítico outra relação, ele vai ter que dedicar outro tempo, outra leitura. É claro e necessário que uma análise fotográfica do filme também pode e deve ser feita, mas não se encerra nela a análise de um filme, é preciso levar em conta todas as outras novas relações.

Débora: Gilberto, você acredita que já existiu, existe, pode vir a existir, ou não tem a menor possibilidade de se constituir, um sistema da arte digital em termos de produção-distribuição-consumo, no Brasil?

Eu penso que existe, é um sistema que vai sendo criado. É o seguinte, toda a produção tem uma massa crítica, tem gente que produz, mas tem que ter um público, tem que ter gente que exponha, se interesse e divulgue. Penso que é algo que tem que ser construído, pois primeiro, eu acho, que se criam determinados nichos e determinadas pessoas que se interessam.

E penso que a gente faz o que a gente gosta, é o que a gente tem tentado fazer. Eu não vou fazer outra coisa só porque vende mais ou supostamente está em voga, isso para mim não tem importância. E não é questão de estar na moda, isso para mim não tem a mínima importância. O que é fundamental é que estamos discutindo questões da nossa contemporaneidade; é o mundo que estamos vivendo e o mundo não é igual para

todos. E o olhar de um artista pode ser focado em determinado ponto e o de outro em outra coisa. Mas de uma perspectiva mais ampla, é importante termos esses distintos olhares, porque isso, querendo ou não, é o que está acontecendo na sociedade hoje, é esse confronto, é essa desconfiança, esse estranhamento. Mas não tem porque não dialogar, aqui fora ou lá dentro, tanto faz. De qualquer maneira a gente não deixa de fazer e de trabalhar. E se existe este campo, é uma questão de legado de uma construção de várias gerações e aí estamos todos implicados. O que nos impulsiona é o desejo de experimentação e diálogo de mundos aparentemente desconexos e distantes. É um caminhar nessas fronteiras, seguindo (e quem sabe tocando) estrelas.

HERMES RENATO

HIDELBRAND

“Possui graduação em Matemática pela PUCSP - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (1977), Mestrado em Multimeios pela UNICAMP - Universidade Estadual de Campinas (1994) e Doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUCSP (2001). Atualmente é professor da UNICAMP e da PUCSP e exerce o cargo de coordenador do Programa de Pós-Graduação do TIDD - Tecnologia da Inteligência e Design Digital, da PUCSP e coordenador associado do Curso de Graduação em Midialogia na UNICAMP. Tem experiência nas áreas de matemática, semiótica, educação, comunicação, marketing, publicidade, propaganda, artes e jogos eletrônicos, com ênfase no uso das tecnologias digitais, instalações interativas e sistemas digitais. Em educação desenvolve projetos de ensino-aprendizagem com metodologia de formação de pessoas para serem utilizadas em escolas, comunidades e instituições empresariais focando o conceito de usuário gerador de conteúdo. Estuda o potencial destas interfaces e ferramentas de interação e mediação para serem utilizadas em processos educacionais e de entretenimento. Em Artes, Ciência e Tecnologia desenvolve reflexões, pesquisas e produções com abordagem em estética, semiótica e em linguagens visuais através das mídias digitais e locativas. Na pós-graduação orienta projetos interdisciplinares nas áreas de Jogos Eletrônicos, Blogs, Ergonomia e Usabilidade, Design de Interação, Uso das Interfaces Digitais e Locativas, Tratamento de Imagens, Semiótica e Artes. Obteve Menção Honrosa do Prêmio Sergio Motta em 2005 e foi Vencedor do 6º Prêmio Sergio Motta de melhor instalação interativas da Secretaria do Estado de São Paulo com o grupo de artistas SCIArts - Equipe Interdisciplinar (ver website no endereço eletrônico www.sciarts.org.br). É parecerista Ad Hoc da PUCSP, UNICAMP, FAPESP e FAEPEX (Unicamp). Orienta trabalhos de conclusão de curso e de iniciações científicas nas graduações onde ministra aulas. Participa de bancas de mestrado e doutorado sobre assuntos relacionados aos jogos digitais, artes, e sistemas interativos que são suas características principais enquanto pesquisador. Tem várias publicações nas áreas de design de interação, produções hipermídias interativas, jogos eletrônicos e artes, ciências e tecnologia. Nestas produções destacam-se as publicações internacionais: 5th Artech 2010 - 5th Internacional Conference on Digital Arts, 4th Artech 2008 - 4th Internacional Conference on Digital Arts, The 14th International Symposium on Electronic Art. Cingapura: ISEA2008 e nos eventos nacionais destacam-se: ANPAP Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas de 2006 a 2013 e nos encontros Internacionais de Arte e Tecnologia realizados na Universidade de Brasília - UnB. Possui publicações de livro e artigos em revistas indexadas nacionais e internacionais.”

<http://lattes.cnpq.br/6263913436052996>

<http://hrenatoh.net/>

Débora: Hermes, como você tem percebido as relações entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea?

A arte digital tem características específicas de equipamentos e isso faz com que ela busque um circuito paralelo para se apresentar. Até há pouco tempo, o Itaú Cultural era uma das entidades que financiava a produção de arte digital no país. Também tínhamos alguns editais promovidos pela Oi Futuro e Banco do Brasil. Atualmente eu tenho realizado produções artísticas utilizando celular e as mídias móveis. Estes trabalhos também dependem de financiamento dos editais. As operadoras de celular e telefones fixos como a Oi, a Vivo e a Claro financiaram alguns projetos nesta área dos sistemas móveis. No Rio, o Oi Futuro financiou alguns trabalhos com celulares e com arte e tecnologia. Em Belo Horizonte, a Claro e a Vivo também têm financiado e dado incentivos para eventos que envolvem as novas tecnologias. O Banco do Brasil também tem financiado alguns projetos. O que tem acontecido é que todos esses financiamentos para as novas tecnologias parecem estar diminuindo.

O último evento que deixou de existir foi o Emoção Art. ficial que era patrocinado pelo Itaú Cultural. Então estamos meio sem dinheiro para produzir trabalhos artísticos de arte digital. Havia também o Prêmio Sergio Motta que reconhecia trabalhos nesta área, mas parece que eles deixaram de premiar estas produções. Outro lugar que financiava os projetos de residência de artistas que utilizam as novas tecnologias era o MidiaLab do MIS de São Paulo. Parece que agora teve outro direcionamento da verba.

De fato, os artistas tecnológicos estão participando de alguns editais, no entanto, somos mais atuantes nos circuitos das universidades. O meu coletivo artístico, o SCIArts – Equipe Interdisciplinar tem desenvolvido projetos com verba própria, guardamos dinheiro de outros projetos que realizamos e estamos utilizando para fazer as nossas obras e montar as exposições. O SESC-SP fez várias exposições de arte e tecnologia para os quais nós fomos convidados a participar, entre 2011 e 2012. Foram três exposições que participamos. Eles fizeram retrospectivas das produções de Artes e Tecnologias desenvolvidas no Brasil e convidaram o SCIArts. Como recebemos o Prêmio Sergio

Motta pela obra "Atrator Poético", ela foi montada em três exposições realizadas por eles. A obra foi apresentada no SESC-Campinas, SESC-Pinheiros e SESC-Santo André. Anteriormente o "Atrator Poético" foi montado duas vezes no Itaú Cultural.

Recentemente vi que há um pessoal do Rio de Janeiro que está promovendo residências artísticas para financiar a execução de trabalhos. Nós temos feito trabalhos, às vezes, com financiamento da própria universidade; propomos o projeto e executamos como parte de nossas pesquisas acadêmicas. Agora vamos montar um trabalho no SENAC em São Paulo que foi desenvolvido para o Emoção Art.ficial. O nome da obra é "Meta Campo" e foi patrocinado pelo Itaú Cultural em 2010. A primeira vez que montamos o trabalho foi no Emoção Art.ficial do Itaú Cultural. Eles financiaram toda a produção e agora que temos quase todo o material para refazer o trabalho, então o custo da produção fica mais barato. Já temos todos os equipamentos e todo o material para elaborar a obra. O Itaú deu tudo para a gente. Em geral, acontecia isso, o material utilizado para realizar a produção é tão específico que eles não querem, eles sedem tudo para os artistas. Nós temos uma série de trabalhos já realizados que estão desmontados e que podem ser remontados. Às vezes fazemos isso. Mas, realmente, os circuitos de exposições que trabalham com produções específicas de arte e tecnologia estão financiando poucos projetos e o dinheiro desta área está diminuindo muito.

Eu, por exemplo, estou participando de alguns projetos que não são expostos em lugares específicos. Usamos a rede (internet) para apresentar as obras. Tenho trabalhado com Andreia Oliveira, Efrain Foglia e Daniel Paz. Temos montado trabalhos no evento Arte Ocupa SM, com a curadoria de Rebecca Stump, em Santa Maria-RS. Ela deve realizar uma nova proposta de intervenção artística no ano que vem. Se ela conseguir realizar, este é um lugar que ainda temos financiamento, mas as intervenções artísticas são parcialmente patrocinadas pelas universidades. Porém, quando temos um projeto aprovado pela universidade, conseguimos comprar e utilizar a verba para os equipamentos. Esta verba nunca vem para os artistas, é sempre para as pesquisas das universidades. Este circuito das universidades é alternativo e nós sempre temos que ir buscando lugares para expor as obras produzidas.

Algumas vezes nas ANPAP's – Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas, tínhamos espaço para expor os trabalhos e para fazer intervenções artísticas. A Suzete Venturelli que realiza os eventos #ART, pela UNB – Universidade de Brasília, todo o ano, tem disponibilizado espaço para exposições de

trabalhos artísticos. Só que ela também não tem muita verba, então os artistas vão para Brasília e montam, por conta própria, seus trabalhos. Em geral as pessoas levam os trabalhos produzidos em outros eventos e contextos. A ideia inicial de criação do Grupo SCIArts foi também dividir as despesas, porque no começo os custos eram muito elevados, então dividíamos tudo.

Quando participamos da 2ª Bienal do Mercosul, a Diana Domingues organizou o evento de Arte e Tecnologia e nos convidou, eu tive que levar minha televisão para a exposição. Fiquei um mês sem televisão em minha casa. No começo das produções do SCIArts, utilizávamos o material da gente para produzir nossos trabalhos. Nada se jogava fora, é uma câmera que poderia ser usada em outros trabalhos, uma placa arduíno que também poderia ser aproveitada, enfim, o material utilizado ia de uma instalação para outra. Hoje temos muitas coisas que adquirimos durante esse tempo, então conseguimos fazer os trabalhos com um custo mais reduzido. Ultimamente os incentivos estão diminuindo, até tivemos uma discussão sobre isso com o pessoal que trabalha com as tecnologias móveis, é o pessoal que promovia o Vivo Art.Mov. Outro evento que deixou de ser produzido é o Mobile Fest, que era financiado pela Claro. Hoje os dois eventos não estão sendo realizados, nem o da Claro, nem o da Vivo.

Atualmente eu estou com uma parceria com um pessoal da Espanha. Na produção artística desenvolvida para a intervenção Arte Ocupa SM, nós colocamos o material produzido na internet. Fizemos um blog, estamos divulgando tudo que foi realizado através da rede. Pretendemos também fazer material impresso para divulgar, porque é um trabalho de registro de narrativas. São trabalhos elaborados com material produzido no próprio lugar do evento. A gente vai ao lugar e registra tudo através de fotografias, vídeos, material gráfico e depois coloca isso na internet. Eu estou utilizando ferramentas de tecnologias gratuitas, sistema open source, sites de uso gratuito, publico as fotos e os vídeos no Flickr e no You Tube. Uso as redes sociais para apresentar o material produzido, mas também não é muito diferente do que já foi feito. A diferença é que antes havia um pouco mais de financiamento, hoje os grupos que financiam estes projetos de arte digital estão deixando de fazer.

Eu me lembro de que o primeiro trabalho que fizemos no Itaú Cultural, o "Entremeios" foi muito "chic", tinha até motorista na porta para pegar o carro para levar para o estacionamento, teve caviar, foi "chiquérrimo", mas na última edição não teve nada disso, a inauguração da exposição foi bem mais simples. Então dá para perceber que, de um modo geral, a verba de financiamento das exposições foi caindo muito.

O Banco do Brasil e a Petrobrás também possuem alguns editais. O Ministério da Cultura tem alguns editais e está financiando arte digital. Então, hoje, os editais do Governo Federal são algumas das alternativas de financiamento. Parece que apresentar trabalhos com as novas tecnologias perdeu um pouco o encanto, o fator novidade deixou de existir. As empresas e os institutos culturais que investiam nesta área faziam isso porque atraía público. Hoje o FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) é uma alternativa de circuito, mas o FILE não financia a produção, o artista leva o seu trabalho. Mesmo assim o FILE vem se mantendo. O evento acontece todo o ano e aí vemos muitos trabalhos usando celulares, tablets, tecnologias gratuitas também.

Débora: Hermes, não há um consenso ainda em torno de um nome para esta produção, que por estratégias de inserção política, eu tenho entendido como arte digital. Como você se refere a ela?

Pois é, isso é um problema, esta forma de produção é chamada de arte digital, arte computacional, alguns chamam de TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação), outros de novas tecnologias, o pessoal da educação está chamando de TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação). Eu estou me referindo a elas como Tecnologias Emergentes, até pela dinâmica da própria palavra que daqui a 5 anos ainda vai ter o mesmo sentido. Arte Digital parece ser o termo mais usado, parece que foi o que mais pegou. Já, o Arlindo Machado chama de Artemídia. Ele acrescentou a questão das mídias no nome, ao invés de separar arte e vídeo, arte e computador, ele junta. Porém, estamos num processo de construção da denominação.

A questão do digital é muito forte, mas também carrega seus problemas, porque está ligado ao dígito, ao sistema binário, e incorporar todas essas características no nome é uma questão complicada, de fato, estamos vivendo a construção desta definição? Hoje nós estamos vivenciando todas estas características juntas ao mesmo tempo. O digital não incorpora todas as características que poderia definir esta forma de produção. O digital ainda carrega a ideia básica do computador que é o sistema binário: o sim e não, passa energia ou não passa energia, o zero e o um. Então dependendo do sistema e da complexidade da produção, isso não basta. Por isso, quando tentamos dar conta da complexidade de um sistema que tem interação com o meio ambiente, um ecossistema no qual a natureza dá sinais e você captura esses sinais, o sim e não do sistema binário não consegue dar conta de todas as possibilidades. Mas hoje ainda estamos neste momento do digital.

Débora: E como você tem percebido as iniciativas públicas de incentivo a esta produção?

Os incentivos não são restritos só para a arte digital. A arte no Brasil nunca teve incentivos financeiros. Eu sou representante junto ao Ministério da Cultura, pelo colegiado de Arte Digital, e tenho acompanhado algumas discussões que ocorrem e percebo que as pesquisas estão acontecendo, mesmo, nas universidades. Podemos observar este fato aqui na ANPAP, o encontro da ANPAP, tem na sua maioria professores, e nós fazemos as pesquisas artísticas dentro das universidades. Lá na UNESP, em São Paulo, existiram alguns eventos patrocinados pelo Grupo GIIP da Rosangella Leote. Porém o incentivo financeiro para as produções artísticas está muito escasso, o máximo que conseguimos, às vezes, é fazer um trabalho de arte.

Débora: Hermes, eu tenho percebido que há um discurso que visa a uma convergência entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea, mas me parece que é muito mais por parte de artistas e curadores que já trabalham com a produção e tentam um fomento e a ampliação da inserção desta produção, e não por parte dos agentes do sistema da arte contemporânea. Como você percebe isso?

128 Eu vejo que tem uma grande diferença, inclusive de quem produz. Eu percebo que ainda existem muitas áreas que ainda não consideram a arte digital como uma forma de expressão artística. Não dá para dizer o que é arte e o que não é arte, mas existe esta discussão. Hoje, o espaço que ela ocupa está associado à questão da novidade do uso das tecnologias, então alguns artistas, eu não acho que seja a maioria, e também não acho que seja natural isso que vou dizer, mas alguns ficam vinculados apenas às novidades tecnológicas e não fazem uma discussão poética.

A ANPAP é muito interessante nesse sentido, porque abre espaço para quem é da área da história, para quem produz obras artísticas e permite as discussões, além de permitir reflexões sobre as produções dos próprios artistas. Mas, aqui dentro ainda temos certa divisão entre o pessoal da arte contemporânea mais tradicional e o da arte digital, todos podem estar juntos, mas não acontece, os comitês e as programações acontecem em grupos isolados.

Os produtores de arte digital são diferentes daqueles da área da crítica, da história ou das outras áreas de produções artísticas contemporâneas. Na arte contemporânea, de um modo geral, a reflexão é mais sobre o próprio trabalho que o artista realiza, já na arte digital, por esta especificidade da tecnologia, é

diferente. Mas também não vejo isso como um problema, porque não somos nós que vamos decidir se esta forma de produção com arte digital é ou não é arte. É uma discussão inútil.

Débora: E no seu ponto de vista, quais são as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital hoje? Se pensarmos do ponto de vista da arte contemporânea, temos as bienais, as documentas, as feiras, as revistas de arte, os museus, as galerias, enfim, será que existem outras estruturas para a arte digital ou são as mesmas?

Eu acho que são as mesmas. O Brasil tem essa característica, até pelo fato de ser um país com pouco investimento em cultura, então o investimento em arte digital é muito pouco. Um evento como a Documenta, em Kassel, na Alemanha, por exemplo, tem trabalhos com as novas tecnologias e com tecnologias tradicionais e não encontramos diferenciações. Mas, eu não saberia dizer, com clareza, quais seriam estas instâncias de legitimação para estes trabalhos. Se considerarmos o trabalho da Anna Barros, ela mesma que patrocinou sua produção, ela trabalhava com nanotecnologia. Então é uma coisa de fazer, fazer e fazer e você vai ficar reconhecido pelo que realizou. Aí você vai ocupando os espaços e é reconhecido por isso. Eu estou vendo muito desse reconhecimento na academia. A maioria dos artistas está desenvolvendo seus trabalhos na academia, principalmente, aqueles que produzem arte digital. A arte contemporânea não precisa, necessariamente, de espaço, porque as produções contemporâneas possuem o espaço expositivo que você mencionou. Como a arte digital está muito relacionada à ciência e a tecnologia, nós estamos indo atrás do meio que produz ciência e tecnologia, que é a universidade.

Em relação às obras com tecnologia de celular, eu tenho alguns trabalhos que foram financiados com verba do governo. São notebooks e aparelhos móveis, como celulares. Nós estamos buscando esse reconhecimento através da CAPES, publicando textos, utilizando as instituições governamentais para realizar trabalhos e a própria ANPAP é um lugar de reconhecimento. Não há dinheiro específico para o desenvolvimento desses trabalhos, mas os espaços estão aí. Então, muitas vezes, você consegue legitimar o seu trabalho na própria academia. Agora, em relação a estas instituições mais tradicionais, a arte digital não é legitimada, talvez apareçam alguns novos patrocinadores. Hoje, o custo de produção destes trabalhos artísticos de arte digital está diminuindo muito. Hoje, a tecnologia está bem mais barata, se antes tínhamos trabalhos que custavam 20 ou 30 mil, agora conseguimos montá-los por bem menos.

Débora: E o que você acha que é preciso para trabalhar com arte digital, enquanto curador, crítico de arte ou até mesmo como artista? Há alguma especificidade para trabalhar com essa produção?

Uma característica, que no meu caso é mais importante, é a questão do trabalho em grupo, porque há a possibilidade de compartilhamento do conhecimento, trabalhando com as tecnologias, você não consegue deter todo o conhecimento. As obras para serem produzidas necessitam de conhecimento de programação computacional, produção de vídeo, imagens e material para a Internet. É possível dar palpites, mas existem situações que precisam de especialistas, principalmente nas questões que envolvem programação. Você precisa de alguém que saiba programar, por isso essa parceria é fundamental.

Existem muitos artistas que vêm de outras áreas, é o meu caso, e o caso do meu grupo, o Fernando Fogliano vem da física, eu da matemática, a Rosangella Leote e o Milton Sogabe, estão mais próximos das artes. Muitos artistas têm formação em outras áreas, a Luisa Paraguai, na engenharia, o Gilbertto Prado também é engenheiro de formação. É possível perceber que este conhecimento da área das exatas é muito importante para as artes digitais e para pensar sobre as tecnologias. Aí é necessário dividirmos os trabalhos.

Hoje, você não consegue programar sozinho e não consegue pensar tudo que envolve uma produção artística sozinho. Você pode ter a ideia de um trabalho, mas a parte da produção é mais complicada de se fazer sozinho. Hoje, mesmo que você não saiba programar profundamente, você pode se apropriar de coisas que já estão prontas e alterar, mas você tem que ter uma noção de como fazer isso. Eu estou usando muita coisa de open source, livres de direitos autorais. Os sistemas estão migrando para modelos onde é possível interagir com eles sem tanta experiência. É o que o Flusser fala, ele trata de dois tipos de produtores: o funcionário e o programador. O programador sabe programar e produz interferindo na programação, o funcionário é aquele que se apropria do software, interfere nele e produz a partir dele. Em geral são coisas que vão além do que aquele sistema tem previsto para fazer. Tem um texto do Paulo Laurentiz em que ele fala sobre o uso da tecnologia de forma branda, que é a ideia de poder extrapolar o que a tecnologia que aquele determinado hardware ou software permite fazer, por exemplo: é pegar um fax e fazer intervenções nele que não estão previstas, pegar um programa e trabalhar nesse sentido também, essa ideia do branda é um pouco isso. Hoje, tanto o funcionário, quanto o programador, que

são os personagens que o Flusser comenta, trabalham com essas tecnologias tendo essa noção do uso. O Manovich fala que tudo é software, *Media After Software*, 2012. Ele diz que as produções atuais dependem do software, dependem da programação.

Débora: O Manovich é meio polêmico, você não acha? Eu acho interessante também, e tem um texto dele, que até o Domenico Quaranta, que é um dos autores que eu tenho utilizado, comenta, onde ele fala da Terra do Turing versus a Terra do Duchamp em que a primeira tem essa relação com o computador, a programação, e a segunda com o conceito. Como você vê essas "terras"?

Eu dou uma disciplina que é sobre arte, ciência e tecnologia e falo para os meus alunos que o Duchamp, com a produção, mostrou essa potencialidade do conceito, a partir dele passamos a pensar sobre as questões da arte conceitual. Ou seja, até o Duchamp há uma linearidade evolutiva da história da arte, e quando chega no Duchamp, parece que abre um leque de possibilidades, ele distorce e deforma a crítica da arte no bom sentido. Ele, na medida em que nega tudo, com o dadaísmo, também coloca algo no lugar. Na verdade, para negar você precisa colocar alguma coisa no lugar e assim a evolução da arte tomou outros caminhos, ampliou-se.

O Itaú Cultural elaborou um pequeno livro que tem um mapa sobre os movimentos artísticos que é muito interessante. Ele mostra que a partir do impressionismo existem duas vertentes de desenvolvimento para a arte, duas linhas de direcionamento, uma visão baseada na razão e na construção e a outra na crise e na emoção. De um lado tem os movimentos do surrealismo e o dadaísmo, que são correntes artísticas que estão mais para o lado da emoção, e do outro encontramos o construtivismo, o futurismo e a arte cinética, que estão do lado racional, mas hoje essas coisas todas se misturam. Eu refiz este mapa e ele pode ser encontrado no meu website. (<http://hrenatoh.net/curso/textos/mapaarte.html>).

Esse conceito de hibridismo, que está presente com as tecnologias, mistura tudo, então os artistas estão trabalhando em algo que parece muito forte que são os contextos narrativos. Na medida em que você tem ferramentas digitais que permitem novas formas narrativas, e que muitas vezes geram as chamadas narrativas transmidiáticas, observamos um novo formato de produção artística em que encontramos a hibridização. São as tecnologias que permitem este processo de convergência dos meios. Com o GPS, por exemplo, que localiza no espaço e no tempo, você pode trabalhar a temporalidade com estas

ferramentas digitais, e hoje esse conjunto de ferramentas das mídias móveis, não proporciona apenas a mobilidade física, mas também a mobilidade do conhecimento. O André Lemos tem uma formulação interessante sobre isso. Ele afirma que, quando estou em um determinado lugar físico, há informação passando por aí. Por exemplo, o meu celular sempre está capturando informações, eu posso estar interagindo com elas ou não, mas as pessoas podem estar me localizando através da informação dada pelo meu celular, porque nós estamos em um espaço informacional e esse espaço é computacional. É aí que tudo se mistura, tem a tecnologia, tem a representação simbólica que podemos fazer, a subjetividade de quem constrói estes aplicativos e as histórias que você passa a contar com estas ferramentas.

No cinema essa discussão sobre a ficção e a realidade já foi feita através dos documentários. Hoje em dia parece que está tudo muito mesclado, tudo misturado em função das mídias digitais e locativas. Eu estou ministrando uma disciplina chamada narrativas digitais em que a ideia básica é esta, pretendemos mostrar que, hoje, os discursos passam pelas narrativas, se constroem narrativas, articulando com maior intensidade, imagem, vídeo, som, usando ferramentas como o twitter. Eu tenho um trabalho que desenvolvemos com o pessoal da Espanha, no evento Arte Ocupa SM que era com o uso do twitter. Tenho outro que tem a questão do deslocamento registrado pelo celular que deve reconhecer os lugares, que foi o primeiro que a gente fez lá em Santa Maria. Todos estes trabalhos são encontrados no meu website (<http://hrenatoh.net/aircity/>). Essas tecnologias estão permitindo a incorporação de formas de deslocamentos que são registrados pelas mídias móveis. Então parece que é dado aos artistas pensar poeticamente sobre essas formas narrativas e usar as tecnologias digitais ou não, o uso do digital é consequência.

O Paulo Laurentiz foi meu orientador e me disse, certa vez, que essa opção é ideológica, no sentido da escolha, isso quer dizer que quando você usa a tecnologia em seus trabalhos de arte, você faz isso por escolha ideológica e, é claro, uma escolha desta tem consequências significativas nas obras produzidas. O Maturana e o Varela falam do conceito de "acoplamento estrutural". Eles afirmam que o acoplamento estrutural é uma forma de interação entre os sistemas (humano e as máquinas) e o meio, a qual é caracterizada pelo fato de que a interação entre esses elementos gera fenômenos que são recorrentes e repetitivos e que são relevantes para a manutenção da organização do sistema. Assim, o acoplamento estrutural é uma condição de existência dos sistemas. O acoplamento define nossas produções pela

via sistêmica, ele acontece em dupla mão, na criação das ferramentas e na produção elaborada por essas ferramentas em conjunto com o meio. O Flusser, o Capra, o Maturana e o Varela estão falando sobre isso, sobre essa ideia da interação sistêmica. Parece que o elemento importante nas produções atuais é a interatividade, que gera o hibridismo e a imersão. Hoje isso ocorre também com os games, com suas características de imersão e de ludicidade, que acontece na arte também, não é?

A arte quando comparada à ciência tem um compromisso com a verdade menos determinado, ela é mais livre, tem um grau de liberdade maior nas formas criadas, ela permite elaborarmos representações onde a poética é o mais importante, é a chamada licença poética que tudo permite em uma representação artística. A Janet Murray, em seu livro "Hamlet no Holodeck" fala do interator. As obras tecnológicas precisam da presença do interator que deve interagir com as produções. A maioria das produções de arte digital não se realiza se não tiver a presença física de alguém, é a presença no sentido da interpretação, elaboração, reconhecimento do que se está vendo e da interação com a obra artística.

Débora: E há muitas obras que se desenvolvem apenas com essa interação, o Marcos Cuzziol, na entrevista que fiz com ele, fala lindamente sobre a obra Éden, que foi exposta no Emoção Art.ficial, demonstrando que as criaturinhas só se auto-geravam, se procriavam e se desenvolviam a partir do momento em que se alimentavam e essa alimentação era feita a partir da presença humana. Então, esse nível de interatividade é incrível e poético.

Nesta exposição, esse foi um dos trabalhos que eu mais gostei, era maravilhoso. Ali a gente podia identificar dois elementos: o primeiro era que as criaturas se escondiam, quando você chegava perto da obra, eles ficavam indiferentes à sua presença, depois, eles precisavam da interação do público para se manifestar; o segundo estágio da interação é que elas aumentavam o som para chamar a atenção do público para poder se alimentar e eram várias formas de manifestação e aí, então, elas criavam um diálogo. De vez em quando aparecem alguns trabalhos muito interessantes, eu vi um, agora de narrativa lá em Brasília, no #12.ART, era de um aluno da Bia Medeiros.

Débora: O trabalho do Márcio Mota, Espião era o nome da obra?

Isso, maravilhoso!

Débora: Eu também achei fantástico, eu disse para a Suzete Venturelli que aquele trabalho merecia um prêmio.

Eu fiz uma gravação dele para mostrar nas minhas aulas. O Espião (que é uma criança de gesso) elabora um discurso. É um vídeo mapeando o rosto do menino que elabora um belo discurso. E há um mapeamento... ele mapeou o rosto do menino e você via que era mapeado no gesso e parecia que o menino de gesso estava movimentando os lábios, quando você chegava perto da obra é que conseguia ver que era um mapeamento, e o texto era maravilhoso.

Débora: Hermes, agora minha pergunta é em relação ao contexto expositivo. Você acha que os espaços de exposição estão preparados para atender as demandas da produção em arte digital?

Ah, não estão! A gente vai construindo os trabalhos no espaço que temos. Ainda estamos lidando com o conceito de exposições mais tradicionais, não existem espaços adequados para as produções de arte digital. Eu penso que não seja difícil de serem adaptados os espaços existentes, porque, quando a gente está lidando com telas, com imagens, é possível adaptar facilmente as obras nos espaços expositivos, porque a imagem é projetada, ou é tela de computador, ou de celular, ou de TV, ou de tablet, muitas dessas obras acontecem nas telas. Agora temos as projeções que são mapeadas nos lugares, onde o artista passa a ocupar o espaço de outro modo, esse tipo de produção adapta-se ao espaço, vários trabalhos de projeção têm resultados muito bons e estão saindo do espaço expositivo tradicional. A potência dos projetores tem aumentando muito, então conseguimos mapear paredes inteiras, paredes enormes.

E há alguns trabalhos de diálogos com o ambiente que eu acho muito interessantes, então essas manifestações são construídas para o espaço externo, são trabalhos que não precisam de lugar nenhum, mas precisam de lugares específicos para serem mostrados, isto é, são os sites específicos. Há um trabalho muito interessante que era feito com balões de gás, que montavam uma parede enorme. Você mandava mensagem do celular para eles e eles iam ascendendo as luzes, a obra dependia dessa conversa com o público. Um balão também conversava com o outro e eles iam sendo coloridos a partir dessas relações. No fundo é isso, os artistas criam seus próprios espaços expositivos, dependendo do tipo de exposição que você faz. Há ainda os trabalhos do Otávio Donasci que são trabalhos de projeções grandes, ele começou criando as videocriaturas que eram menores; depois as projeções cresceram e foram feitas em prédios. Pensando bem agora, eu acho que os espaços internos existem para exposições. Você pode utilizá-los, mas, hoje não precisamos mais deles.

Débora: Hermes, conta um pouco sobre a sua experiência no SCIArts.

O SCIArts está com alguns problemas de tempo dos integrantes, o Milton Sogabe está na CAPES, eu estou coordenando o Programa de Pós-Graduação da PUC, a Rosangella Leote também está coordenando o Programa de Pós-Graduação da UNESP, então nós estamos tendo certa dificuldade de nos reunir, mas, de qualquer jeito, estamos com dois trabalhos em vista, um que já é meio antigo, que está se resolvendo agora, são robôs que interagem com pedras, água, com vários tipos de elementos da natureza e, também, com as pessoas. Nós ainda não conseguimos resolver totalmente os problemas do trabalho. A parte tecnológica está mais ou menos resolvida, os robôs são mapeados por câmeras infravermelhas e conseguimos direcioná-los. Agora falta a parte poética dos trabalhos que ainda não conseguimos resolver. Uma das ideias é que a pedra, por exemplo, reflete o que você está sentindo, ou seja, se você está com mau-humor, essa energia vai para a pedra e ela devolve o mesmo tipo de energia. Quanto mais bruta é a pedra, mais ela reflete. O problema que temos é como capturar esta informação, como passar estes dados para um código de computador e pegar a sensação das pessoas, mas agora é a solução poética que está mais enrolada, e por essa falta de tempo, estamos meio lentos, até nem conseguimos levar o trabalho para Brasília, no #12.ART. Há outro que vamos montar que é o Meta Campo, eu até vou falar dele aqui na ANPAP, é uma obra difícil de montar porque é muito grande, mas conseguimos um espaço no SENAC de São Paulo. A ideia principal do trabalho é a interação do meio ambiente com as pessoas. Este sistema de câmeras infravermelhas que estão sendo usadas neste trabalho também, a intenção é mapear a posição do público no espaço e passar esta informação para o computador, junto com isso temos a informação que vem do ambiente que é a direção do vento capturada por uma veleta (um dispositivo que mostra a direção do vento). Este trabalho foi montado no Emoção Art.ficial. Ele capturava o deslocamento do vento na Avenida Paulista. Assim, você interagia com duas informações e fazia movimentar um ventilador na obra que simula um campo de trigo, o Meta Campo, o qual se movimentava conforme as interações com o vento e com o público. Toda a instalação com hastes de pvc se reflete em espelhos que cercam o espaço expositivo. No grupo a gente vem trabalhando a ideia do sistema como obra, a obra é o próprio sistema, ela não é mais um objeto finalizado, mas é um sistema que produz interações com o público e com outras informações; é um pouco do que é a arte digital está propondo, ela vai por esse caminho, na construção de

narrativas. Eu venho fazendo trabalhos com outras pessoas. Esta é uma característica do grupo: trabalhar junto e também ter trabalhos com outras pessoas.

Débora: Então, em paralelo ao SCIArts você também tem a sua produção independente?

Eu comecei a ter uma parceria com alguns alunos meus e com o pessoal da Espanha. Através das pesquisas acadêmicas, eu comecei a trabalhar com Efraín Foglia. Ele é um artista espanhol que desenvolve trabalhos com arte e comunicação usando as tecnologias móveis.

Na verdade, o SCIArts continua fazendo coisas juntos, mas sem o nome do SCIArts, porque entram outras pessoas. O Efraín vai fazer pós-doutorado com a Rosangella Leote, na UNESP. Eu o conheci na Espanha e já fizemos alguns trabalhos juntos. Eu também faço trabalhos com alunos, que trabalham com as tecnologias.

Tem um projeto que eu comecei agora, que acredito que vá ser bem interessante, entre as cidades de Cunha e Paraty, entre Rio de Janeiro e São Paulo. Antigamente, vinham os tropeiros que transportavam o ouro extraído de Minas Gerais, em Diamantina, passavam em Cunha e desciam até Paraty. O ouro era levado para fora do Brasil, mas eles tinham que passar na Casa do Quinto, onde deixavam um quinto do ouro, por isso eles fizeram vários caminhos alternativos. Eu descobri isso indo a Paraty. Lá encontrei um caminho pela mata que eles chamam de Sete Degraus, são rampas construídas pelos escravos para que os tropeiros conseguissem burlar o pagamento do Quinto. Eu até fiz uma conexão teórica entre estes diferentes trabalhos que venho fazendo no texto que escrevi para o #12.ART: AirCityResearch: trilhos (de Santa Maria), trilhas (de Paraty), caminhos e descaminhos. Nós percebemos que tem muita história contada, e aí se insere a discussão da ficção e do documentário. Faremos uma espécie de documentário, mas sabemos que não é verdadeiro, já ouvi histórias diferentes do mesmo lugar, então vamos registrar essas histórias. Mas é um trabalho que ainda vai demorar, porque temos que fazer um levantamento dessas informações. Eu fui nessas trilhas e elas são completamente fechadas, foi preciso abrir a mata para chegar nos Sete Degraus, mas é impressionante, porque são ruas de pedra, calçadas com paredões de pedras, todas encaixadinhas. Deve ter dado um trabalhão para serem colocadas e... para fazer "contrabando" do ouro, para burlar o imposto cobrado pelos portugueses.

No início o SCIArts tinha muita produção, então não

dava tempo de se fazer outras coisas, como diminuiu a produção, agora dá tempo de fazer outros trabalhos e eu faço isso dentro da universidade.

Débora: E em termos de softwares, com o que você está trabalhando?

Eu tenho trabalhado com o Processing, com o Scratch, com a placa Arduíno e agora consegui com o Efraín, um software que conecta o computador com o celular, através do wi-fi, então é possível interagir entre celular, computador e a placa arduíno. E é o que nós estamos fazendo, conectando o tempo todo os sistemas. Têm muitos aplicativos prontos que podemos usar também. Eu ministro uma disciplina lá na UNICAMP em que abordo o Processing e tenho um site <http://www.hrenatoh.net> onde existem vários cursos e muitos exemplos.

Débora: Hermes, em relação ao sistema da arte, você acredita que já existiu, que existe, que pode vir a existir ou que não há a menor possibilidade de se constituir, um sistema para a arte digital, em termos de produção-distribuição-consumo?

Não sei se dá para classificar desse modo como você classificou. Já existiu algo, porque houve um financiamento grande de instituições, acredito que parte dessas produções depende de dinheiro, isso não é característica só do Brasil. Na Espanha, por exemplo, que hoje tem problemas financeiros, há muita dificuldade para se fazer os eventos e as produções. Mas se formos pensar bem, acho que seriam as três alternativas: existiu, existe e pode vir a existir esse sistema. Ele vai sendo construído a partir de cada circunstância e de cada momento, teve uma época que o próprio governo financiava projetos, foi uma época de grande quantidade de produção. Muitos dos trabalhos, você vai ver que, apesar de serem na universidade, também são feitos por artistas independentes, como por exemplo, o Gilbertto Prado, a Diana Domingues, a Suzete Venturelli. A Suzete tem uma bela estrutura de produção.

Mas em relação ao circuito, hoje está um pouco em queda, pela própria interação, mas o circuito está aí, está aberto e você vai migrando, é algo tão dinâmico que é difícil de classificar assim. Você vê a quantidade de trabalhos que é apresentada aqui na ANPAP, tem muita coisa ligada à pesquisa da academia, porque você precisa fazer e mostrar também, apresentar como projeto, às vezes não é só um projeto, muitas vezes ainda não está resolvido, mas enquanto isso está acontecendo.

O SCIArts tem uma vontade de sair um pouco do Brasil, de

não trabalhar só aqui. A Rosangella Leote já expôs lá no ARTECH, em Portugal; eu já fiz trabalhos com o Efraín, na Espanha, então nós vamos buscando outros caminhos. Há também os eventos mais internacionais, onde encontramos outros artistas, conversamos e trocamos ideias. Temos um trabalho com o Raul Niño Bernal, da Colômbia, mas ele é teórico. De eventos acadêmicos, os mais fortes são a ANPAP e o #ART, então nós conseguimos mostrar os trabalhos e refletir também. A ANPAP teve algumas edições em que dava dinheiro para fazer exposição, mas neste ano não aconteceu.

Enfim, é a dinâmica desse lugar da arte que está sempre mudando. E todo lugar tem opiniões diferentes, não é só na arte e tecnologia, mas claro que com o uso de ferramentas diferenciadas, as opiniões serão diferenciadas e essa é a riqueza, eu não preciso concordar com alguém, eu preciso dialogar com essa pessoa e essas conexões são interessantes. O Andre Parente diz que se tem uma característica para o mundo de hoje é a da rede e a rede tem como característica o "nós", ou no caso, as pessoas e as opiniões, que se conectam, então nem tudo vai se conectar, mas algumas coisas vão se conectar e é aí que se compartilha conhecimento, produção. E esses encontros ajudam muito nesse sentido.

RAMIRO QUARESMA

“Mestrando em Artes, PPGARTES-ICA-UFPA, possui graduação em Comunicação Social - hab. Publicidade e Propaganda pela Universidade da Amazônia (1999). Pesquisa arte e tecnologia e suas aplicações em artes visuais e preservação do patrimônio audiovisual. É curador independente/pesquisador de artes visuais/artemídia e cinema. Idealizou os blogs Xumucuí e Cinemateca Paraense. Contemplado em 2014 no programa Rede Artes Visuais Funarte 10 Edição e em 2013 no Conexões Artes Visuais MINC-Funarte. Idealizou e realizou o I (Oi Futuro), II (Conexão MINC/Funarte/Petrobras) e III (Oi Futuro) Salão Xumucuis de Arte Digital, a exposição Panorama da Arte Digital no Pará (Prêmio Banco da Amazônia de Artes Visuais - 2012) e o projeto “Cinema no Pará: História e Memória” (Edital Projetos Culturais Banco da Amazônia - 2012). Entre 2002 e 2008 trabalhou como coordenador multimídia, projetos culturais e design gráfico para o Sistema Integrado de Museus da SECULT-PA para o Museu da Imagem e do Som, Museu do Estado do Pará e Espaço Cultural Casa das Onze Janelas.”

<http://lattes.cnpq.br/0883078475057237>

<http://xumucuis.wordpress.com/>

CONVERSA COM RAMIRO QUARESMA

em 21 de outubro de 2013 (via e-mail)

Débora: Fale um pouco sobre o Salão Xumucuís de Arte Digital. Como começou, onde está e quais são as perspectivas futuras.

Tudo começou muito inesperadamente. Trabalhei anos com programador visual/designer gráfico de exposições para a Secretaria de Cultura daqui do Pará, em projetos para todos os museus, mas acabei ficando mais ocupado com o Museu da Imagem e do Som do Pará. Passei de designer a pesquisador e na elaboração de projetos para este museu. Fiz uma viagem para pesquisar acervos em 2006, imergi nas exposições da época em São Paulo e no RJ e encontrei muitas exposições com interfaces tecnológicas. A que mais me marcou foi a Rumos Cinema e Vídeo, foi chocante encarar essa possibilidade artística, muito próxima ao cinema e multimídia, era a arte que eu quis embarcar. Fiz muitos projetos para o acervo do MIS-Pará e tentei em vão lá dentro emplacar uma idéia de exposição tecnológica. Saí na mudança de equipe quando trocou o governo. Eu continuei fazendo trampos de design gráfico e freelancer em agências de publicidade (sou formado em comunicação), e também junto com minha esposa, que começou a cursar Museologia na UFPA, abrimos um blog: o Xumucuís (<http://xumucuis.wordpress.com>). Eu usei todo meu acervo acumulado de arte para lançar o primeiro blog em Belém sobre arte contemporânea e com um perfil museológico, coisa mais inédita ainda por estas bandas.

Como eu tinha feito vários cursos para elaborar os projetos do MIS-PA, usei este conhecimento para elaborar projetos para nosso blog; o primeiro foi esse do Salão Xumucuís de Arte Digital em 2010, que fomos contemplados de cara no edital nacional da Oi Futuro, que depois foi premiado pela Funarte para a segunda edição e agora novamente selecionado pelo Oi Futuro, vai para terceira edição em 2014.

Débora: Como você tem percebido a arte digital em relação ao sistema da arte contemporânea?

Percebo uma separação evidente, talvez pela visão de alguns curadores que não compreendem a arte digital como um desdobramento da própria arte contemporânea e de artistas com formações em artes plásticas em período pré-tecnologia da

imagem. Digo isso pensando na minha experiência em Belém, claro. A videoarte é o que mais se encontra quando pesquisamos arte e tecnologia aqui, programação, códigos, cibernética, isso é linguagem da área de informática apenas. A arte não colocou seu pé nos departamentos de eletrônica e computação por aqui, como aconteceu na USP, por exemplo. Mas vejo um interesse dos eventos tradicionais, a arte digital se inserindo devagar até de forma incoerente em algumas exposições aqui, às vezes, forçado até para contemplar. Eles querem projeções, TVs e computadores no espaço expositivo, sem entender muito bem os processos da arte em plataforma computacional.

Débora: Na sua opinião, existem especificidades da arte digital que justificariam sua pouca inserção no sistema da arte contemporânea? Como você percebe a arte digital em relação aos espaços expositivos do tradicional sistema da arte? Eles atendem às demandas desta produção?

Como já disse, ela vem se inserindo gradativamente nas exposições tradicionais ou institucionais, digamos assim, ou sendo preponderante em eventos específicos como é o nosso caso. Temos um grande salão aqui, o Arte Pará e outros dois pequenos, mas também de longa data, o Pequenos Formatos e o Primeiros Passos. Todos ainda recebem os trabalhos apenas via correio e só há pouco tempo modificaram seus editais para o que chamam “mídias contemporâneas” ou “projeto não tradicionais”. O Salão Xumucuí de Arte Digital foi o evento pioneiro em arte e tecnologia aqui no Pará e, apesar de estar apenas na terceira edição, conta com a colaboração das grandes figuras da arte contemporânea local e visitação bem intensa. Até me procuram para saber as minhas datas para não coincidir. Eu consegui apoio de inúmeras instituições para as minhas exposições: todos os equipamentos que quis e precisei, pois era independente. Para estes eventos que são realizados por corporações, o custo de inserir tecnologia nos espaços é bem alto. Falta até mão de obra especializada em montar essa tipologia de exposição, nem sempre os prédios históricos possuem as instalações elétricas necessárias. Toda essa defasagem tecnológica se resolve muito bem simplesmente não selecionando esse tipo de obra e optando pelo não-digital. São especulações, mas percebo muito isso na minha relação com os curadores e produtores culturais em Belém.

Débora: Qual é a sua opinião sobre as políticas públicas de incentivo à arte digital no Brasil?

No nosso caso específico, utilizamos os editais abertos

a projetos de artes visuais e projetos artísticos e culturais de toda a natureza, até porque não me lembro de nenhum específico para arte digital. É fundamental que existam bolsas ou programas para incentivar essa linguagem digital da arte contemporânea, principalmente na Região Norte onde gambiarra e a tecnologia do possível é a tônica da produção nessa interface. Faço mestrado em artes na UFPA e desconheço que haja ou tenha havido algum programa desta natureza. As políticas culturais como um todo estão muito aquém de qualquer expectativa aqui no Pará. Sinto-me até mal em ganhar um edital, sério, e ver artistas fantásticos sem perspectiva. Tenho um projeto de concessão de bolsas neste formato arte-tecnologia que vou tentar colocar em curso.

Débora: Quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital no Brasil?

O FILE, o FAD, a Mostra 3M de Arte Digital e os Salões e Bienais de arte contemporânea como um todo. O artista está preso por livre e espontânea vontade a esse sistema. Só nesta instância institucional eles podem acontecer e repercutir. Vejo alguns artistas que se inserem em circuitos “alternativos”, nas margens do sistema, mas que assim que se destacam são absorvidos pelo sistema que precisa dessa renovação para continuar forte. Esse fluxo é constante em todas as esferas da arte, apesar de novos meios de produção e difusão cultural terem surgido na era da informação, o sistema também se adaptou a esse modelo e até opera como ele.

Débora: Você acredita que existiu, existe ou ainda pode vir a existir um sistema para a produção em arte digital (em termos de produção-distribuição-consumo), ou não há possibilidade de se configurar como tal?

Acredito que a longo prazo possa ocorrer, esses aparatos tecnológicos fazem parte das casas, das ruas; a tendência é a arte digital se tornar um bem de consumo como as artes plásticas. Uma das representações da arte digital, o mapping, já encontrou seu caminho além do sistema da arte, depois de um grande número de festivais específicos e da evolução dos softwares e até da criação de novos softwares para mapeamento digital de superfícies. Os programadores já crakearam os sensores de presença e o infravermelho já está dominando esta arte “interativa” que é a grande estrela das exposições tecnológicas, tudo é infravermelho agora, e essa arte digital, ou artemídia, ou transmídia que é só aparato e pouco conteúdo, não me interessa muito.

PATRICIA CANETTI

“Patricia Kunst Canetti é mestranda no Programa de Pós-Graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital (TIDD), da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob orientação de Lucia Santaella. Atuando principalmente nos seguintes temas: internet, redes complexas, análise de rede social, visualizações de dados, arte contemporânea e história da arte. É artista digital; criadora e diretora-executiva do Canal Contemporâneo, aonde realiza vídeos documentais; cria o Prêmio Registros para o edital Conexão Artes Visuais MinC Funarte Petrobras 2010; e participa da mostra hiper > relações eletro//digitais no Santander Cultural (Porto Alegre, RS), Tudo aquilo que escapa no Museu do Estado (Recife, PE) e do projeto Documenta 12 Magazines (Kassel, Alemanha). Foi palestrante em alguns simpósios, entre eles: Futuros Possíveis: Arte, Museus e Arquivos Digitais na FAU-USP (São Paulo, SP), Colóquio Internacional Arte Contemporânea e Museus: Transversalidades poéticas e Políticas (Porto Alegre, RS), A Crise na Cultura e a Cultura na Crise na Fundaj (Recife, PE), Poéticas do inventário: coleções, listas, séries e arquivos na cultura contemporânea na Casa de Rui Barbosa (Rio de Janeiro, RJ), I Simpósio Internacional do Paço das Artes (São Paulo, SP) e Paper and Pixel / documenta 12 magazines (Kassel, Alemanha). Foi conselheira titular de Arte Digital do Conselho Nacional de Política Cultural, de 2007 a 2012, e integrou o International Advisory Board of the Digital Communities, para o Prix Ars Electronica, de 2005 a 2008.”

<http://lattes.cnpq.br/5006506741939894>
<http://www.canalcontemporaneo.art.br/>

Débora: Como você entende a arte digital em relação ao sistema da arte contemporânea?

São sistemas paralelos que respondem a histórias e teorias diferentes, com contaminações, é certo, mas mais fortemente da parte da arte digital pela arte contemporânea. Seus pontos de contato, quando raramente ocorrem, são percebidos por entrecruzarem estas histórias e teorias. Em relação à arte contemporânea, por ser um sistema mais fortemente constituído e capitalizado, entram em jogo os interesses de poder que tornam possíveis, ou não, esta percepção.

Débora: Sobre estes sistemas paralelos, você acredita que suas fronteiras tendem a se diluir rumo a uma integração ou a tendência é que se ancorem sobre estruturas mais consistentes e independentes?

Não acredito que as fronteiras se diluam, pois entendo que os interesses dos sistemas e suas leis próprias caminham para radicalizações.

De um lado temos o todo poderoso sistema da arte contemporânea com suas funções mercadológicas turbinadas e suas funções institucionais enfraquecidas, ambos como resultado da crise econômica mundial. Acredito que este desequilíbrio reforça os dogmas e o que poderia ser uma fronteira diluída. Com características dos dois sistemas, passa a ser uma fronteira de apagamento da arte digital e domínio da arte contemporânea. É o que eu entendo das falas de André Parente¹ e Marcos Cuzziol².

Por outro lado, a arte digital, mergulhando no numérico, traz consigo possibilidades de cada vez mais envolver novos campos científicos em suas pesquisas, seguindo por um caminho mais conceitual e menos poético. Ao se debruçar na tecnologia como foco de seu interesse - com ela sendo o hub para os diversos campos científicos - a arte digital reforça o caráter processual das obras e traz também novas questões autorais para o campo da arte.

Débora: Quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital, sobretudo no Brasil?

1 http://youtu.be/_9aZ8gjTGU

2 http://youtu.be/V-_az7HyIeY

Neste momento, creio que nos reduzimos à academia por ela ancorar grupos de pesquisa, laboratórios e núcleos de criação, além dos próprios cursos de formação.

Débora: Como você percebe o Brasil, em termos de políticas públicas para a arte digital? O país está preparado para atender às demandas da produção?

Antes de falar de arte digital, acho importante abordar o contexto da arte contemporânea. Nos últimos dez anos, vimos minguar a atuação de instituições voltadas para a arte contemporânea em todo o país. É impossível não relacionar essa situação às políticas públicas que, desde a gestão Gilberto Gil e Juca Ferreira, voltaram-se a segmentos culturais anteriormente desprovidos de qualquer política. A mudança de foco do Ministério da Cultura (MinC) provocou um enfraquecimento institucional, apoiado ainda pelo fortalecimento das relações com o mercado, a partir da exigência e da criação de uma associação de galerias de arte – Associação Brasileira de Arte Contemporânea (ABACT). Com o crescimento da economia brasileira e a conseqüente valorização da arte brasileira nos mercados nacional e internacional, criou-se um desequilíbrio importante no sistema de arte contemporânea no país.

Neste mesmo período, apesar de termos conseguido, em resposta a uma mobilização¹, a representação de arte digital no Conselho Nacional de Política Cultural (CNPC) é importante lembrar que toda a ênfase é dada pelo MinC à cultura digital. Em paralelo, vivenciamos em várias instâncias do ministério uma contínua não compreensão da arte digital, fruto, talvez, de dificuldades conceituais e políticas das fronteiras entre a cultura digital e a arte contemporânea.

Para o Plano Nacional de Cultura (PNC), conseguimos aprovar algumas metas importantes no que tange a certas especificidades da arte digital, sendo a mais importante: a implantação de um núcleo de arte tecnológica em cada unidade da federação, para apoio a pesquisas, intercâmbios, experimentações - em novas mídias, cultura digital, tecnologia e suas aplicações na intersecção da computação e das artes (Meta 43²).

Dentro desse contexto, nos últimos anos, a arte digital perdeu espaço. Museus, centros culturais, bienais, festivais e prêmios, antes voltados ao seu fomento e difusão, deixaram de existir ou simplesmente entenderam que a arte digital

1 <http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000065.html>

2 http://pnc.culturadigital.br/wp-content/uploads/2013/07/DOCUMENTO_TECNICO_METAS_PNC.pdf

estaria contida dentro da arte contemporânea. Como resultado deste retrocesso, entendo que infelizmente o país não está preparado para dar conta desta produção. Como, aliás, não está preparado para lidar com o digital como um todo. O digital, nas políticas públicas, parece reduzido à digitalização, a preocupação de verter um mundo em outro, sem qualquer interesse por novos paradigmas de linguagem, cognição e cultura.

Débora: Qual é a sua opinião sobre os espaços expositivos brasileiros em relação à arte digital?

Débora: Você acredita que é possível dizer que existe um sistema específico para a arte digital no Brasil? Caso positivo como o visualiza em termos de produção, difusão e consumo?

Entendo que no passado recente tivemos instâncias de legitimação na formação, fomento à produção e difusão, porém, ainda sem mercado, e não houve tempo para a constituição de um sistema específico.

Débora: Pensando na institucionalização da produção (seja no sistema da arte contemporânea ou no seu próprio sistema), existiriam modelos a seguir, em nível internacional? Ou é preciso criar o nosso próprio modelo?

Entendo que este modelo ainda precisa ser criado, seja aqui ou no exterior. É muito forte a tendência a se copiar modelos existentes, mas não creio que esses possam dar conta da produção de arte digital hoje e no futuro.

Débora: Conte um pouco sobre a sua experiência no Canal Contemporâneo em relação a esta produção.

O desmonte sofrido na área de arte digital - saída da curadora Daniela Bousso da direção do Paço das Artes e MIS-SP (2011)¹, fim do Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia (2011), fim do Rumos Arte Cibernética e da Bienal de Arte e Tecnologia Emoção Art.ficial no Itaú Cultural (2012)², mudança do Festival SESC_Videobrasil para Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil (2012)³ – ainda é recente, mas

1 Dossiê MIS e Paço das Artes: A morte anunciada de um modelo de gestão <http://www.canalcontemporaneo.art.br/brasa/archives/003591.html>

2 Novos rumos no Itaú Cultural por Juliana Monachesi, Revista Select <http://www.canalcontemporaneo.art.br/brasa/archives/004742.html>

3 18º Festival Internacional de Arte Contemporânea SESC_Videobrasil - Inscrições e informações para artistas <http://www.canalcontemporaneo.art.br/saloese/premios/archives/004955.html>

acho que já podemos afirmar que o espaço possível dentro do sistema de arte contemporâneo para a produção de arte digital é praticamente nulo. O Canal Contemporâneo está focado no campo da arte contemporânea brasileira e nos seus sistemas – estabelecidos, alternativos ou adjacentes – portanto, a partir de sua memória, é possível mapear os resultados deste desmonte.

MARIA AMÉLIA BULHOES

“Possui graduação em História pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1973), mestrado em História pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (1983), doutorado em História Social pela Universidade de São Paulo (1990) e pós doutorado na Universidade de Paris I, Sorbonne (1997) e na Politecnica de Valencia (2008). Atualmente é professor do corpo permanente do PPG em Artes Visuais da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, atuando na área de Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte. Coordena o Grupo de Pesquisa “Territorialidade e subjetividade” e a plataforma de artes visuais www.ig.art.br. Dedicou-se principalmente aos seguintes temas: artes visuais contemporâneas, arte na América Latina e web arte. Escreve, desde junho de 2011, uma coluna semanal sobre artes visuais no jornal online <http://sul21.com.br/jornal/category/colunas/maria-amelia-bulhoes/>”.

<http://lattes.cnpq.br/1775668355438233>

<http://www.ufrgs.br/artereflexoes/site/>

<http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/>

Débora: Maria Amélia, como você tem percebido a inserção da arte digital junto ao sistema da arte contemporânea?

O sistema da arte tem uma estrutura própria, constituída por atores (artistas, críticos, historiadores da arte, filósofos da arte, curadores, marchands, diretores de instituições, professores de arte), por instituições (museus, galerias, escolas de arte, revistas de arte) e por discursos legitimadores (história da arte, estética e crítica de arte). Este sistema garante a legitimidade e reconhecimento dentro da sociedade para as produções que apoia. Ele estabelece o que é ensinado, feito, visto, avaliado e vendido como Arte. De forma interconectada esses atores, instituições e discursos vão se modificando permanentemente, buscando manter certa autonomia em relação à religião, à política e outras instâncias do social.

A arte contemporânea, seja nos seus momentos mais ou nos menos radicais, instaurou uma busca constante de inovação e ruptura, afirmando o lugar-comum e a vida cotidiana como motor de criação. Nesse caminho, objetos oriundos de diferentes campos são integrados ao sistemas oficial, através de diversificadas estratégias. Espaços marginais, tais como galpões, bares e a própria rua, também estão sendo utilizados como locais de exposição ao lado de outros, tradicionalmente museológicos. A variedade de produções e a inexistência de critérios que possam ser minimamente aceitos por todos dificultam, hoje, a definição do que é ou não reconhecido como arte, dilacerando os limites dessa prática e questionando seu próprio conceito.

Se as práticas artísticas utilizando tecnologias digitais em seus primeiros momentos estiveram restritas a institutos de pesquisa e universidades, isso foi um recurso para seu desenvolvimento. Entretanto, me parece que a pluralidade que domina a arte contemporânea hoje favorece que esta produção participe desse sistema. Nele todas as mídias se misturam em uma híbrida convivência de meios, assim, não vejo porque as práticas artísticas que utilizam as novas tecnologias digitais devam ficar de fora.

Débora: Na sua opinião, essa abertura para o sistema da arte contemporânea vem do lado de quem já tem um conhecimento especializado em arte digital e entende que é

possível unir os “dois mundos” ou não? Os agentes do sistema da arte contemporânea já incorporaram essa ideia? Como você percebe isso?

Penso que o uso de novas tecnologias está mais presente dentro do campo da arte no sentido de que existe mais conhecimento e informação sobre elas. Em termos de informação, a produção está saindo aos poucos do meio acadêmico. Entretanto, em termos de efetiva realização, ela ainda está muito ligada aos espaços de pesquisa. No Brasil e no mundo, existem vários encontros onde estas práticas artísticas são apresentadas e discutidas encontro como o #ART, em Brasília, SIIMI – Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas, em Goiânia, mas eles são bastante restritos em termos de divulgação. Paralelamente existem alguns eventos mais voltados para a exposição da produção, alguns deles têm buscado responder a demandas de integração ao sistema da arte, como o Emoção Art. ficial, promovido pelo Itaú Cultural, outros, como o FILE ou Vivo art.mov tendem a manter certa identidade específica.

Débora: Outra questão está relacionada às bibliografias dos “dois mundos” (arte digital e arte contemporânea), que são muito diferentes, fico me perguntando se esta integração não afetaria a carga conceitual que se construiu no mundo da arte digital e suas especificidades produtivas. Mas, ao mesmo tempo em que se perde uma especificidade conceitual, ganha-se um campo mais amplo. Como você observa isso.

Sim, as bibliografias vêm tendo, historicamente, um desenvolvimento bastante segmentado, postulando questões teóricas diferenciadas e isso é bastante problemático. Entretanto, pode-se dizer que hoje muitas pontes estão sendo construídas entre esses dois segmentos da arte contemporânea, que se diferenciam mais pelos meios utilizados do que pelas questões que exploram e pelos desafios que colocam para a crítica. Lembro-me de ter visto algumas discussões interessantes e algumas obras de arte e tecnologia digital em locais bem específicos da arte contemporânea. Nesse sentido, meu livro Web arte e poéticas do território se insere nessa questão, abrindo conexões entre as duas vertentes discursivas. Nele trato especificamente de práticas artísticas produzidas online e com recursos e ferramentas da internet. Utilizo uma abordagem conceitual oriunda da história e da crítica de arte, entrelaçando esses dois campos, procuro trocas que sejam profícuas ao desenvolvimento da arte contemporânea. Assim, me deu muita satisfação que ele tenha recebido um prêmio da associação Brasileira de crítica de Arte, ABCA.

Em função de especificidades e de um histórico de

segmentação, penso que alguns curadores de arte contemporânea sentem-se, as vezes, pouco confortáveis em lidar com essa produção. Tanto por desconhecimento da própria produção, quanto por desconhecimento de suas bases discursivas e dos conceitos explorados. Esse, no entanto, não é um panorama fechado, muitos espaços tradicionais do sistema da arte contemporânea, como, por exemplo, feiras de arte e bienais, têm apresentado produções desenvolvidas com tecnologias digitais lado a lado com e pintura e outras produções como performances ou instalações.

Débora: O Domenico Quaranta tem algumas discussões interessantes na ARCO Madrid, o Edward Shanken, na Art Basel, entre outras participações, o que parece já significar certa abertura. O Domenico, no livro *Beyond New Media Art*, até cita algumas galerias que têm se especializado, mas ele diz que elas abrem e logo fecham, pois ainda não conseguem se manter vendendo arte digital; as que conseguem sobreviver, comercializam o que é feito no meio digital, mas que pode ser impresso, ou comercializado como vídeo, formatos já inseridos no universo da arte contemporânea. Mas agora, em janeiro de 2014, abre uma feira específica de New Media Art, na Europa, e entre os profissionais especializados na área vinculados à feira, está o diretor do ZKM, Peter Weibel.

Parece que são essas pessoas que já têm know-how no campo da arte e tecnologia que percebem que esta produção artística precisa ampliar os seus espaços, conectar-se, articular-se e se inserir no campo da arte contemporânea, porque dentro do espaço específico de arte e tecnologia existe um limite de expansão.

Débora: Você diz isso em termos de mercado?

Em termos gerais, a produção de arte e tecnologia que está restrita a este campo específico tem um limite de atuação que é esse limite mais acadêmico e das instituições especializadas. Quando busca uma inserção maior no campo da arte contemporânea, ela expande seus horizontes; por outro lado, ela encontra resistências. E essas resistências, eu penso que sejam mais por desconhecimento, desinformação, de um modo geral, por parte dos marchands, dos curadores e dos colecionadores, que são atores muito importantes no mercado da arte.

Débora: E como foi a sua experiência de curadoria na Web Arte Bienal de Curitiba?

A experiência na Bienal de Curitiba foi muito interessante. Primeiro porque começou devagar. Eles me convidaram

inicialmente para falar sobre web arte, então enviei meu livro “Web Arte e Poéticas do Território”. Eles leram o livro e depois disso me perguntaram se eu já havia feito alguma curadoria de web arte. Para que tomassem conhecimento, enviei duas experiências que eu tinha realizado, totalmente on-line; uma no MAC-USP, em 2008, quando abrimos um espaço para web arte no site do MAC-USP, na gestão da Lisbeth Rebollo. A ideia, na época, era fazer várias exposições on-line, convidando algumas pessoas para fazer essas curadorias, e eu fui a primeira, com a obra do Mauricio Arango. Ficou no ar, foi legal, mas não houve continuidade do projeto, porque a Lisbeth saiu da direção do museu e, enfim, parou por aí. A outra exposição que eu comentei foi em 2011, no museu da UFRGS, no Fórum Porto Arte, cujo tema era Web arte. A mostra era totalmente on-line também. Nessa, não fiz a curadoria, mas orientei três bolsistas que a fizeram e eu acompanhei todo o processo e o desenvolvimento da curadoria. Delimitamos a temática, tratamos da questão das cartografias, escolhemos este tema e elas abordaram isso sobre diferentes aspectos. Cada uma selecionou três artistas, 3x3, três artistas e três curadoras. Essa foi uma experiência muito desafiadora também. A curadoria do Mauricio Arango foi legal, era um projeto conjunto com o IGART. Ele produziu um trabalho específico para a mostra, tivemos um diálogo ao longo da produção do projeto e depois quando a obra ficou on-line. Mas a curadoria das meninas foi diferente; foi um trabalho feito apenas on-line e, como era mais acadêmico, não foi feito o contato direto com os artistas. Elas montaram o site, colocaram nele textos conceituais e informativos da curadoria e links para as obras selecionadas. No site existiam comentários sobre as obras, articulavam-se as relações entre os artistas, havia uma apresentação do conceito da mostra, mas foi uma experiência diferente.

Então, enviei esses dois trabalhos de curadoria de web arte à Bienal Internacional de Curitiba e eles me enviaram o convite para fazer uma curadoria na edição de 2013. O desenvolvimento da mostra foi bem interessante como experiência, porque só aconteceu do modo como aconteceu, porque eu venho desenvolvendo essa pesquisa há bastante tempo e eu tinha o banco de dados territorialidade /territoriality¹, que tem mais de 300 sites de artistas levantados. Para fazer a curadoria, eu pesquisei e me aprofundei nesse banco de dados, fui olhando todos os trabalhos, todos foram selecionados por mim, mas alguns há muito tempo. Eu venho trabalhando com isso há quase 10 anos, por isso eu não me lembrava de tudo. Mas eu fui selecionando e escolhi os

1 <http://territorialidadeterritoriality.blogspot.com.br/>

trabalhos que eu mais gostava. Com uma seleção de uns 15 ou 20 trabalhos, pedi que os bolsistas procurassem o que esses artistas estavam fazendo atualmente, focando no artista, porque o site, até então, não era baseado em artistas. Depois dessa experiência até modificamos o banco de dados que continua por categorias – paisagem, memória, cartografia e cidades -, mas dentro das categorias, agora os trabalhos estão organizados por artistas. Os bolsistas fizeram um excelente trabalho de pesquisa e trouxeram bastante material. Pude, então, selecionar os 12 artistas, no total, que convidei, dos quais, somente Eva e o Franco Mattes não aceitaram participar. A Bienal Internacional de Curitiba, nesse ano não selecionou tema; então adotei também na minha curadoria essa ideia de não ter tema, não ter foco. A partir daí procurei trazer trabalhos de diferentes correntes e tendências, apontando para caminhos diversos, assim como artistas de diferentes regiões do mundo. Claro que Estados Unidos acabou tendo um peso maior, correspondendo ao fato de que lá há uma grande produção. Na mostra estiveram presentes 3 artistas dos Estados Unidos, 2 da Argentina, 1 artista da Espanha, 1 da Áustria, 1 da Rússia, 1 da Inglaterra e 2 do Brasil. Considerei importante apresentar uma representatividade brasileira. Escolhi dois artistas que têm um trabalho consistente, mas o que percebo na produção local de web arte é que ela não é continuada, existem trabalhos muito esporádicos. São poucos, no Brasil, os artistas que trabalham continuamente com web arte.

Débora: E você acredita que a web arte se insere mais no sistema da arte contemporânea ou se insere tanto quanto as instalações interativas, ou outras obras mais complexas de arte digital?

Não, eu acho que a web arte tem um circuito quase que fora do meio de arte tradicional. Então eu considero que essa mostra na Bienal Internacional de Curitiba foi uma oportunidade de propor uma inserção no meio de arte, esse era um dos meus objetivos. Não que isso seja uma novidade, já houve outras experiências, inclusive na Bienal de São Paulo, com curadoria da Christine Mello, não é uma originalidade, mas é um momento em que isso ocorre e que é importante. Temos um novo impulso dessa arte a partir de 2004 com o desenvolvimento da web 2.0.

Débora: E é interessante a mostra acontecer apenas no espaço virtual mesmo, que é o próprio lugar desta produção. Havia alguma referência no espaço in loco para a mostra on-line?

A mostra acontecia somente online, mas na Bienal, nos seus espaços físicos, digamos assim, havia QR-Codes para acesso

ao site da mostra. Também criamos uma Fanpage para divulgação da mostra e de conteúdos relativos a ela, procurando articular os espaços da arte e os espaços da internet.

Débora: Eram disponibilizados dispositivos para que as pudessem acessar?

Não. Inicialmente, a minha proposta era que fossem disponibilizados no espaço da Bienal computadores e wi-fi para que o público tivesse acesso in loco, mas, por questões técnicas da própria Bienal, isso não foi possível. Considerando que hoje quase todo mundo tem dispositivos móveis, então o QR Code foi considerado uma boa alternativa. Além disso, no site oficial da Bienal também havia um link específico para o site da mostra de web arte.

Débora: E como foi a sua relação com os outros curadores, uma vez que eles são curadores mais tradicionais, não é?

Eu não tive nenhum problema, mas a minha curadoria foi, de certa forma, bem isolada. A Bienal Internacional de Curitiba 2013 teve esse caráter, foram curadorias bastante independentes, eu diria assim. Houve a curadoria do Ticio Ecoabar, a do Teixeira Coelho, a da Tereza Arruda, a minha curadoria, houve também uma curadoria de performance, e cada uma teve a sua autonomia. Como não havia um tema, cada curador fez a sua seleção tentando mostrar o que estava acontecendo de mais interessante e de mais atual dentro do seu pensamento de arte. O Teixeira Coelho focou muito em videoarte e interferências urbanas, o Ticio trabalhou mais com uma arte com certo engajamento, a Tereza Arruda fez uma curadoria com várias linguagens e tendências, com bastante presença da Alemanha onde ela mora. Foram curadorias bem independentes, mas eu encontrei muita abertura, no sentido deles acharem interessante que tivesse esse tipo de proposta online, de verem de uma maneira positiva a presença dessa produção neste momento da bienal.

Débora: E qual é o lugar da arte digital hoje, em sua opinião, agora sem o Emoção Art.ficial e com festivais que vão e vêm, conforme a maré das leis de incentivo à cultura?

Eu penso que o sistema da arte contemporânea está muito "esgaçado", com muitos desbordes, ou seja, ele está meio sem limites, permeado por "n" coisas. É um momento em que ele está aberto para muitas experiências, entre elas, a arte tecnológica, por que não? Penso que a arte tecnológica surgiu em um gueto, mais por uma questão de afirmação. O Gilberto Prado defende a ideia de que deve haver um circuito específico,

na medida em que ela tem especificidades, mas isso é mais no sentido de reserva de verbas, pois, segundo ele, o trabalho com tecnologias envolve um custo muito maior. Mas isso hoje é relativo, o custo da tecnologia está se tornando mais acessível e, possivelmente, a tecnologia consiga se tornar um meio como outros.

Débora: Maria Amélia, e aqui em Porto Alegre, quais seriam os principais lugares, espaços, eventos e festivais que recebem a arte digital?

Existe o Santander Cultural, que começou muito bem, teve um papel importante, acho que ele ainda está aberto. Eles têm uma política de atuação bem diversificada, mas infelizmente ela vem de São Paulo, não é feita aqui, então não sei até que ponto as coisas vão seguir. Mas é um espaço bom e tem verba. Não sei se eles são receptivos, se as pessoas daqui, propondo coisas, elas seriam mais viáveis, mas eu vejo como um espaço que tem esse perfil. Outro espaço que está surgindo bastante voltado à questão das tecnologias é o Estúdio Galeria Mamute. Eles estão tentando abrir um espaço nesse sentido, embora tenham certas restrições de espaço e recursos. Então para montar uma exposição interativa lá fica mais difícil, mas o espaço está aberto a isso, é viável.

Já na Universidade (UFRGS) vejo uma distância nesse sentido, atualmente, ela se abriu muito pouco para questões de arte e tecnologia. Existem disciplinas, mas não existe um núcleo de professores que atuem articulados para este fomento; por outro lado, não existe por parte da maioria dos professores uma aceitação, eu penso. Mas nunca vi evento de arte e tecnologia gerado a partir de Porto Alegre, que eu me lembre, teve o FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), o art.mov, mas todos vindos de fora, com a exposição pronta. Um evento que tenha se gestado aqui eu não me lembro.

Débora: E em termos de produção?

A produção é resultado disso, se não há um fomento, se não se discute isso, praticamente não existe. Só para ter uma ideia, eu nunca recebi um bolsista que soubesse o que era web arte antes de trabalhar comigo!

Débora: Artistas que trabalham com arte digital aqui também são raros, não é?

Sim, não temos, aqui, uma corrente forte nessa linha. Em termos de vídeo existe muita produção e de alta qualidade, mas em se tratando de produções que entrem mais fundo na questão

tecnológica praticamente inexistente. O Alberto Semeler trabalha com instalações videointerativas produzindo algumas obras bem interessantes, mas penso que ele está sendo engolido pelo sistema acadêmico de aulas e outros compromissos. Esta produção artística demanda muito investimento de tempo, de dinheiro e de atividade em equipes. Gente trabalhando em equipe com arte e tecnologia eu não vejo muito disso por aqui, em Porto Alegre e no RS.

Débora: No Rio Grande do Sul, em geral, existem poucas pessoas trabalhando com essa produção.

Existiam dois núcleos mais fortes que eram Santa Maria e Caxias do Sul. Mas eu não sei se em Caxias, com a saída da Diana Domingues, continua. Creio que Santa Maria com a pós graduação está havendo um certo impulso.

Débora: Maria Amélia, você chegou a comentar que a produção brasileira ainda não é muito consistente, em relação à web arte. Na Europa e nos Estados Unidos, por exemplo, existem centros de arte e mídia, onde a produção de arte digital está muito ligada à pesquisa científica e de desenvolvimento tecnológico, em relação muito estreita com a arquitetura, com o design, com a música, entre outros campos. Como você percebe a produção de arte digital no Brasil?

Esta produção no Brasil está muito ligada às universidades, basicamente aos centros de pesquisa e pós-graduação. Como no Brasil, os centros universitários sofrem de uma pobreza enorme, com algumas diferenças, mas enfim, não é uma área com muita verba. Talvez por isso a arte e tecnologia fica muito acanhada, projetos mais ousados não conseguem se desenvolver. Não vejo aqui algum tipo de apoio que sustente projetos mais ousados.

Eu tenho trabalhado não com arte tecnológica em geral, mas com web arte. Quando montei meu primeiro projeto sobre arte e tecnologia, há dez anos, era para trabalhar com mídias digitais em geral. Porém quando eu descobri a web arte, que nem eu mesma sabia que existia, eu comecei a me envolver de uma maneira que já tentei duas vezes ampliar o projeto e colocar mais questões de arte e tecnologia, mas não consigo, porque a internet apresenta, cada vez mais, coisas diferentes, que vão me envolvendo. O meu próximo projeto é me debruçar um pouco sobre as relações dos artistas brasileiros com a internet, porque o que eu percebo nessa produção brasileira, é que existe uma diversidade de experiências que não se poderia classificar como web arte, e eu coloquei na minha pesquisa um recorte teórico de web arte. As práticas brasileiras envolvem a internet entre

outras coisas, mas não só isso. O panorama nacional parece ser esse, mas eu não posso afirmar porque estou começando a fazer um levantamento básico para propor um projeto em cima disso.

O meu interesse pela arte produzida na internet também tem a ver com questões do sistema da arte. Como ele é fechado, excludente e elitista, a internet se coloca numa dimensão oposta, com uma aparente ampliação de participação e democracia. Não é que eu veja a internet tão ingenuamente, mas de qualquer forma, como instrumento ela traz muitas aberturas. Claro que ela tem os limites que a própria sociedade impõe.

Débora: No seu livro *Web Arte e Poéticas do Território* você chega a comentar que as mesmas instituições que dão as regras no sistema da arte contemporânea, assumem seu papel de legitimadoras na internet também. Como você vê isso em relação à web arte?

É diferenciado. Existem várias feiras, galerias, museus que detém espaços on-line, mas o que eles fazem, na verdade, é mostrar ali o que se realiza fora do espaço virtual. Trazem para dentro do ciberespaço o que está sendo feito fora dele, um uso enquanto exposição, difusão, divulgação e não enquanto produção. Por isso que eu diferencio a web arte, que seria esta produção que se realiza dentro da própria internet, utilizando as ferramentas, os instrumentos e tudo que ela disponibiliza. Quando as instituições do campo da arte se utilizam da internet, trazem um pacote fechado, apesar disso há projetos bem interessantes, alguns museus, como o Whitney e o Guggenheim, que abriram seção de web arte. Há outros que também seguiram esta linha.

Débora: E como você percebe isso, será que isso pode ser visto como uma tendência da virada para o século XXI? Porque vários destes museus fizeram exposições de web arte e também de arte digital neste período e depois pararam. Como você vê isso agora, será que estão retomando algumas iniciativas ou houve uma parada?

Não sei se a questão é retomar. Eu penso que talvez essa produção emergiu, procurou espaços e foi vista. Hoje o que acontece é que, por um lado, ela se acomodou um pouco ao sistema, no sentido de que é menos alternativa, uma produção que já está mais inserida, estabelecida; por outro lado, há uma produção muito mais viral, quase hackerativista que está ligada principalmente a essas novas possibilidades da web 2.0. Esse é um fenômeno novo, muito mais participativo e interativo, ligado às redes sociais, que desde 2004 traz uma nova dinâmica para o campo da web arte e da internet.

Débora: E você acredita que existe, já existiu, pode vir a existir, ou não há a menor possibilidade de se configurar, enquanto tal, um sistema específico para a arte digital em termos de produção-distribuição-consumo?

Se analisarmos bem, nós podemos dizer que já existiu e existe um sistema em paralelo ao campo da arte contemporânea. Existiu e existe este sistema específico, mas ele tem uma série de restrições, ele é muito específico, eu não o vejo em crescimento. Talvez ele até esteja em recessão.

Débora: Você observa essa recessão no Brasil apenas, ou em um contexto internacional? Porque na Europa, por exemplo, por uma questão de recessão financeira, alguns projetos e investimentos foram cortados, já o Brasil, teoricamente, aparece como um país emergente, em termos de desenvolvimento econômico, pensado que ele integra o BRIC.

Eu penso que esta recessão está relacionada às questões de investimento, políticas públicas, é uma recessão em termos de financiamento. Eu não acredito que no Brasil seja diferente. Creio que o modo como o país aplica suas verbas no campo cultural é bem restrito para a cultura, no geral. E há outro problema: temos o pouco investimento no campo da cultura, tanto público, quanto privado, e, articulado a isso, nós também não temos um grande público para as artes visuais. Aliás, existe muito pouco público para a cultura em geral.

Débora: Seria um problema de formação?

Os projetos de arte-educação têm repercutido no campo da arte, principalmente no público mais jovens, mas isso faz parte da própria formação cultural do país, pois é um país que não tem uma sólida formação cultural em geral, em função do Ensino Básico no Brasil. É um problema de formação, mas um problema de formação mais amplo do que simplesmente falta de ensino de arte. Eu lembrei agora de uma frase do Arthur Danto que abre a minha coluna no Jornal o Sul¹, onde ele diz: "Mas há tanto trabalho engenhoso, tanta inteligência, tanta dedicação, e realmente um espírito tão elevado no mundo da arte que, fossem eles partilhados pelo resto do mundo, teríamos entrado numa idade de ouro." E ele diz isso no contexto dos Estados Unidos, imagina o que resta para nós aqui no Brasil. Eu acredito que talvez seja isso que nós gostaríamos que se expandisse mais para a sociedade e que não está acontecendo. É uma questão de investimento, de investi-

1 Disponível em: <http://www.sul21.com.br/jornal/colunas/maria-amelia-bulhoes/nostalgias-emma-do-mundo-da-arte-em-e-de-emo-fim-da-arteem/>

mento não só de dinheiro, mas de esforço, de empenho, de inteligências e de criatividade.

Débora: E quais seriam, no seu ponto de vista, as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital hoje?

Eu penso que o caminho mais fácil é o nicho específico da arte e tecnologia. Isso porque ele já está aberto, já existem as instâncias específicas de difusão e legitimação. Mas talvez ele não seja o melhor. Possivelmente, valha a pena buscar inserções no sistema da arte contemporânea, utilizando práticas conjuntas que favoreçam o desenvolvimento de projetos mais audaciosos e também se reforcem em termos de reconhecimento. Além disso, esse tipo de ação pode concorrer para modificar um panorama segmentado que não condiz com o mundo atual, em que cruzamentos e hibridismos são a tônica cultural.

Débora: E qual é a sua opinião sobre a 9ª Bienal do Mercosul, de um modo geral, e mais especificamente sobre o fato de que o discurso apresentado era relacionado à arte, cultura, natureza, experiência e tecnologia, e em contrapartida, praticamente não contemplou obras de arte digital nas exposições?

Eu achei que essa Bienal, no geral, tinha muito discurso e pouca obra. Eu não sou totalmente contra, tenho ouvido reações muito críticas, mas, particularmente, tenho mais dúvidas do que certezas. Quando algo me incomoda, eu procuro pensar sobre o que isso traz, qual é o sentido disso. Não é uma rejeição do tipo: não gostei. O que eu tenho percebido é que no campo do teatro, do cinema, dos shows, a visualidade tem entrado com toda a força, muitas vezes, superando o texto, o conteúdo, as narrativas, de modo muito impressionante. Em compensação, no campo das artes visuais, tenho notado certo abandono e retração do visual. É como se a arte estivesse se despindo da visualidade, cruzando com questões sonoras, com textos, por exemplo; muitos trabalhos são descrições e o visual fica mais na imaginação. Que isso aconteça me parece que é um fenômeno que precisa ser pensado, não dá para ter posturas fechadas em relação a isso. É preciso pensar o que isso traz. Por outro lado, existe aquela questão forte com foco no texto e no discurso também das práticas colaborativas com empresas, o que me deixa com outra interrogação, pois existe uma tradição das práticas colaborativas ligadas à comunidade e aos grupos sociais marginalizados, já nesta bienal, o foco são estas práticas realizadas com empresas. Qual é o sentido disso? Como se dá essa incorporação dos artistas nas empresas, o que isso traz para o campo da arte e o que pode trazer para o campo

da indústria e da técnica? Então a minha opinião é muito mais de questionamentos, de se pensar sobre o que está acontecendo. Por que isso está emergindo? Qual é o sentido desse discurso por parte de curadores ligados a coleções privadas, como é o caso de Sofia e coleção, a Cisneros. Sobre estas questões eu acho importante pensar. Mas em relação à arte digital, a ausência está voltada à falta de conhecimento dos curadores sobre esta produção. Essas obras digitais caberiam muito bem no contexto desta bienal; muitos trabalhos como os da Christa Sommerer e do Laurent Mignonneau, ou do Gilberto Prado com as Amoreiras, por exemplo, entrariam perfeitamente neste conceito. Então é desinformação mesmo, são campos que não estão se cruzando.

Débora: E quais são as perspectivas no seu ponto de vista?

Tenho uma posição filosófica de vida em que não olho para trás como idades de ouro e nem olho para frente como um possível futuro perfeito. Eu olho sempre para o nosso momento, é aqui que as coisas estão acontecendo e é aqui que nós tecemos nossos compromissos com o futuro.

WENISE MELO

“Professora Assistente, curso de graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Doutoranda em Tecnologia (UTFPR), Mestre em Estudos de Linguagens (UFMS). Especialista em Imagem e Som (UFMS). Graduada em Artes Visuais pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (1997). No período de 2000 a 2008 fez parte do corpo docente das seguintes universidades: Universidade Católica Dom Bosco nas áreas de Comunicação e Design, UNIDERP- Universidade para o Desenvolvimento do Estado e da Região do Pantanal e IESF- Instituto de Ensino Superior da Funlec, atuou também como Designer Gráfico na Fundação Educativa de Rádio e Televisão/MS. Experiência na área de Comunicação, Design e Artes”.

<http://lattes.cnpq.br/8298296522722370>

Débora: Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

Muito fraco.

Débora: Em relação à infraestrutura, como você entende o espaço de exposição dedicado à produção digital no Brasil? Estes espaços atendem técnica e tecnologicamente as demandas?

Em relação ao Estado de Mato Grosso do Sul, a infraestrutura é bastante inadequada à produção digital. Especificamente na capital do estado, em Campo Grande, os locais de exposição pertencentes ao Governo do Estado, organizados pela FCMS – Fundação de Cultura do Governo do Estado do Mato Grosso do Sul (dentre os mais importantes estão MARCO - Museu de Arte Contemporânea, Galeria do Memorial da Cidadania e da Cultura Popular Apolônio de Carvalho e o Centro Cultural Otávio Guizzo) e pertencentes à Prefeitura Municipal de Campo Grande, organizados pela FUNDAC – Fundação de Cultura de Campo Grande (Galeria Morada dos Baís e Espaço de Exposição Armazém Cultural) não possuem equipamentos ou espaços adequados à arte digital (salvo o MIS – Museu da Imagem e Som/FCMS, que focado apenas em projeções de vídeo, disponibiliza de projetores com razoável resolução, equipamentos de som e uma sala de projeção, e, ainda assim, há poucas pessoas envolvidas nas questões técnicas para o funcionamento destes equipamentos.

Devido a esse cenário, não há a possibilidade de muitas atividades nesta área. O FAT – Festival de Arte e Tecnologia/UFMS é um dos poucos eventos que tenta se “aventurar” e incentivar a produção nesta área, encontrando e enfrentando muitas dificuldades na execução de parte do evento, principalmente quando direcionado às questões expositivas das obras inseridas na Mostra de Arte/FAT.

Débora: Tem havido uma reestruturação e uma dissolução de vários projetos no Brasil em torno da arte digital, na pretensão de inserir esta produção em um diálogo mais estreito com a arte contemporânea, como você analisa estas iniciativas? (a exemplo do encerramento da Bienal Emoção Art.ficial, da descontinuidade do Prêmio Sergio Motta, do

reposicionamento do MIS SP, entre outros)

V: No meu ponto de vista, tanto como pesquisadora, quanto como artista, acredito ser muito importante a “não rotulação” da arte digital, como algo sempre a ser visto em separado da arte contemporânea, porém, assim como os espaços expositivos tiveram que se adequar às novas linguagens artísticas, tais como grandes instalações e objetos, há de se reestruturar esses espaços para que possam receber as obras digitais. E ainda, não apenas a reestruturação dos espaços e equipamentos, mas a atualização nas ações das curadorias, dos editais de Salões e Mostras nacionais e também dos processos educativos para que haja uma melhor compreensão do público receptor.

Débora: Quais seriam as principais iniciativas, em termos de circuito produtivo-expositivo em arte digital, em Mato Grosso do Sul?

Um grupo de professores-pesquisadores na área, inseridos nos Cursos de Graduação Artes Visuais e Música/UFMS, além do Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens/UFMS, vem tentando gerar estímulos, tanto para o fomento da pesquisa teórica quanto para a produção prática nesta área. O FAT – Festival de Arte e Tecnologia/UFMS é um exemplo desses esforços. O evento que em 2013 realizou sua 5ª edição, contou com o apoio da FUNDECT/MS – Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado de Mato Grosso do Sul, da PREAE/UFMS– Pró-Reitoria Acadêmica e Extensão/UFMS, ambos contribuindo com a viabilização de passagens e diárias para os principais palestrantes do evento e também para a viabilização das impressões do material gráfico do evento. Desde o ano de 2012 recebemos também o importante apoio da FUNARTE para a promoção de oficina na área. Recebemos também o apoio do MIS/FCMS para o espaço expositivo de determinadas obras.

Débora: Conte sobre sua experiência no FAT.

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.

Débora: Quais seriam no Brasil, hoje, as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital?

Creio ainda não possuir este panorama nacional de modo claro. Talvez, em nosso Estado (MS), por vários motivos, especialmente pelas dificuldades de produção, financiamento e exposição, a legitimação esteja ainda na academia e ainda muito distanciada de determinados centros culturais; por outro lado, talvez pelos mesmos motivos, nos grandes centros, a legitimação está ainda focada em eventos muito específicos, com curadorias e grupos participantes também bastante específicos. Talvez falte uma abertura e quebra de barreiras, talvez o fato de não rotular e separar as especificidades da arte digital, inserindo-a no grande campo da arte contemporânea seja um passo para pensarmos em possíveis mudanças.

Débora: Você acredita que existe, existiu, ainda está por vir, um sistema para a arte digital, em termos de produção-distribuição-consumo, ou não há possibilidade de se estruturar enquanto tal?

Volto à resposta anterior, acredito que o sistema de produção-distribuição-consumo não deveria estar separado ou desvinculado do sistema da arte contemporânea. As artes visuais sempre tiveram seu espaço, então seria necessário quebrar estas barreiras e possíveis preconceitos. É necessário compreender e aceitar que a arte está em um processo de transformação (quando ela não esteve?), hoje os recursos são outros, pois fazem referência às tecnologias de nosso tempo, mas ainda assim deve ser legitimada como tal, financiada e exposta como tal. O mundo se transforma, a arte se transforma, por que os marchands, os curadores e os centros culturais não?

ANDRÉIA MACHADO OLIVEIRA

“Andréia Machado Oliveira tem Doutorado em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS - Brasil e pela Université de Montreal/UdM - Canadá, Mestre em Psicologia Social e Institucional pela UFRGS e Graduada em Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais pela UFRGS. Atualmente é membro dos grupos de pesquisa: Corpo, Arte e Clínica - UFRGS; SenseLab research-creation group - Concordia University, Canadá; Arte e Tecnologia - UFSM; e coordenadora do gpc InterArtec/Cnpq e do LabInter (Laboratório Interdisciplinar Interativo) - UFSM. Artista Multimídia com experiência nas áreas de arte e tecnologia, subjetivação contemporânea, sistemas interativos, TIC e EaD; bem como produção de projetos culturais e educacionais. Professora Adjunta 2 da UFSM no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais no Centro de Artes e Letras e do Programa de Pós-Graduação em Tecnologias Educacionais em Rede no Centro de Educação; professora pesquisadora I da Universidade Aberta do Brasil, membro do Núcleo de Tecnologias Educacionais e Coordenadora do curso de Especialização de TIC aplicadas à Educação/NTE/UAB/UFSM-Brasil. Membro do Colegiado Setorial de Arte Digital e Conselheira suplente na representação do plenário do CNPC do Ministério da Cultura; e membro da Associação Nacional dos Pesquisadores de Artes Plásticas/ANPAP”.

<http://lattes.cnpq.br/7243757837987821>

Débora: Andréia, como você percebe a inserção da arte digital no sistema da arte contemporânea? Esta produção se insere no tradicional sistema ou cria suas próprias estruturas em outras vias de circulação?

Acredito que as duas situações. Por um lado, percebemos o interesse do atual sistema de incluir a arte digital, mesmo com algumas resistências pontuais; por outro lado, a própria arte digital cria novas vias de circulação devido as suas especificidades. A arte digital (ou arte e tecnologia ou mídia arte ou arte computacional) insere-se dentro do quadro da arte contemporânea e do sistema da arte vigente, uma vez que observamos sua legitimação ou não pelo sistema via à construção de uma teoria e história da arte digital (media art history) e a sua inserção em mostras de arte contemporânea e no mercado da arte.

Questões levantadas na arte digital não surgem com a tecnologia digital, já que há certa continuidade e desdobramentos de problemas apontados desde os anos 50/60/70 em relação ao sistema da arte: como sair do cubo branco dos museus e das galerias como ocorre nas intervenções urbanas, nas performances, nos happenings; como abordar relações entre arte e vida desde a Pop Art; como pensar o próprio suporte da arte, etc. Ainda, o sistema de arte tem o cuidado de não deixar extraviadas as produções emergentes. Se pensarmos nos anos 60, como as obras de Bruce Nauman, de Allan Kaprow, de Marina Abramovic, de Lygia Clark, de Helio Oiticica e de vários outros artistas que trabalharam com a arte imaterial, observaremos que o sistema da arte tem seus registros e criou sua maneira de capturar esta produção. A arte digital também se insere neste quadro, tanto é que as grandes mostras de arte digital e publicações, dentro e fora do Brasil, exibem nomes recorrentes e atribuem valorações distintas no mercado de arte.

Entretanto, ao mesmo tempo, a arte digital não consegue se inserir completamente dentro da arte contemporânea e do sistema da arte, porque ela tem suas especificidades, sendo uma delas o próprio uso da tecnologia digital, ou seja, suas operações tecnológicas. Assim, quando falamos de arte e tecnologia, realmente falamos de duas áreas distintas do conhecimento, ou melhor, de arte, ciência e tecnologia, áreas que

dialogam de modo transdisciplinar dentro do que chamamos de arte digital. A relação entre arte e tecnologia sempre esteve presente nas poéticas artísticas, mas quando se instaura o campo de Arte e Tecnologia no final do século XX incorpora-se as operações tecnológicas ao fazer estético. Logo, o fazer estético constitui-se na problematização das operações tecnológicas e, com isso, insere-se abordagens sobre uma cultura técnica no campo da arte, com referência em autores como Walter Benjamin, Gilbert Simondon, Bruno Latour, Vilém Flusser, Jean-Louis Déotte, Jacques Rancière, Brian Massumi entre outros.

Isso faz com que a arte digital apresente alguns aspectos que fogem ao da arte contemporânea. Por exemplo, a legitimação do artista vinculado à formação e/ou atuação na área de Artes torna-se sem sentido na arte digital. Eu fiz uma parte do doutorado na Concordia University, em Montreal, onde eles têm um curso de graduação chamado Computer Art, e constatei uma formação muito híbrida, com disciplinas de Engenharia da Computação, Sistema de Dados, Ciência da Computação, Design, Artes, Estética, Ciências Humanas, muito diversificada. Mesmo nas mostras de arte digital, você percebe a presença, não somente de artistas visuais, mas também de músicos, dançarinos, atores, designers, engenheiros, cientistas, que problematizam e investigam em sua produção aspectos tecno-estéticos em suas produções. Poderíamos dar vários exemplos se fossemos para a bioart, para a web arte, para modelagem 3D etc. Isto desloca o campo da arte digital e deste modo não podemos dizer que ela pertence somente à arte contemporânea.

Débora: E como você percebe os espaços expositivos brasileiros, eles estão preparados para receber esta produção?

Eles não estão preparados para receber esta produção. Esta também é uma das particularidades da arte digital, a sua museografia e museologia são desafios significativos, principalmente no Brasil que carece de espaços expositivos para essa área. Fora do Brasil existem centros de arte digital, como o ZKM, o Ars Electronica, o Banff entre outros, que pensam além da produção a exibição e distribuição, com espaços adequados que levam em conta o isolamento sonoro de cada obra, a instalação eletrônica tanto no aspecto técnico como estético, a manutenção dos equipamentos funcionando por períodos longos etc. Quando pensamos no número de produção existente e os espaços adequados disponíveis, não se equivalem no Brasil.

Na maioria dos casos, há necessidade de adaptação das obras nos espaços expositivos ou dos espaços às obras,

tornando a museografia uma saga para as instituições, como a exposição do FILE no espaço cultural do Santander em Porto Alegre. Até em espaços destinados às obras digitais no Brasil, como o Oi do Rio de Janeiro, em que percebemos problemas como o isolamento acústico entre as obras. Mesmo com a velocidade de transformação tecnológica high tech muito rápida, ela é precária em vários sentidos. Sabemos que os computadores, dependendo da temperatura e pressão, funcionam ou não funcionam, sendo um desafio montar e manter uma exposição de arte digital, porque isto demanda um custo muito alto.

Débora: Andréia, o que você percebeu no Canadá em termos de incentivos ou de espaços, pergunto isso, pois lá existem festivais importantes e duradouros, centros de arte e mídia, enfim, quais são as experiências que você percebe que poderiam ser reaplicadas por aqui?

Eu vejo que lá eles têm uma experiência bem interessante, especificamente em Montreal, com incentivos a diversos festivais, como o Elektra e a espaços de produção de arte digital, como o SAT¹ (Society for Art and Technology) e o Hexagram² (Centre for Research-Creation in Media Arts and Technologies). Há uns 15 anos, mais ou menos, o governo canadense adotou uma atitude política descentralizada de investir na produção de arte digital e fundaram o Hexagram, um centro interinstitucional que não pertence a uma única instituição específica. Ele está localizado em duas universidades, na Concordia University e na UQAM, mas não pertence às instituições, uma vez que pesquisadores e artistas que tenham projetos em arte digital e que queiram desenvolvê-los, podem submeter projetos e usufruir desses espaços. O governo, no lugar de investir em instituições isoladas, fomentando vários laboratórios separadamente, investe em um hiperlaboratório, com uma caixa preta invejável para experiências imersivas e interativas. Este sistema descentralizado é algo que o Governo brasileiro poderia se espelhar e ter como referência.

Neste sentido, o projeto piloto RedeLabs que está se estabelecendo aqui no Brasil como uma rede de laboratórios, segue um pouco este princípio, no momento em que estes laboratórios vão estar instalados em cinco universidades, mas eles não pertencem às universidades. Os Labs estão sob a responsabilidade de alguns professores dentro das universidades, mas estão abertos a outras instituições também utilizarem via projetos; então já existe um pouco esta ideia de descentralização. A instalação destes laboratórios teve a parceria da Setorial

1 <http://sat.qc.ca/>

2 Disponível em <http://hexagram.concordia.ca/>

de Arte Digital, que pensa e propõe políticas públicas para a área de arte digital. Uma das questões que a Setorial de Arte Digital estabeleceu quando aceitou esta parceria foi que os laboratórios teriam que ser um em cada região do país. Como havia somente quatro laboratórios naquele momento, priorizou-se regiões menos favorecidas, ficando a região Sudeste para um próximo momento, pois esta concentra a maior parte da produção de arte digital no Brasil. Assim, com essa intenção de descentralização dos laboratórios eles se intensificam tanto interinstitucionalmente como regionalmente. Esperamos que o MinC realmente dê a devida atenção a esse projeto e retome seu apoio financeiro, pois nesse momento o projeto se encontra parado novamente.

Outro ponto positivo observado no Hexagram é a ideia de uma metodologia chamada pesquisa-criação, ideia que estamos tentando trazer para o Brasil. Dentro da pesquisa-criação se considera os aspectos práticos e teóricos na produção do conhecimento, promovendo a produção, a formação e a reflexão sobre a pesquisa neste campo da arte digital.

Débora: E no Brasil, o que você tem percebido em termos de políticas públicas de incentivo, sobretudo, agora que você faz parte da Setorial de Arte Digital e pode nos falar lá de dentro?

É muito complicado falar sobre as políticas públicas de incentivo na área da cultura em geral no Brasil, na arte digital mais ainda. Tenho observado por parte do MinC uma dinâmica que desfavorece discussões objetivas e efetivas para a implementação e execução de políticas públicas. Desde 2010, eu estou envolvida com as políticas públicas voltadas à arte digital, sendo eleita, em 2012, representante da Região Sul do Colegiado da Setorial de arte digital e representante suplente do Conselho Nacional de Política Cultural.

Há um grupo anterior que batalhou arduamente para que a arte digital tivesse um colegiado no CNPC, inclusive a professora Nara Cristina Santos/UFSM esteve envolvida neste processo desde o começo (mais ou menos há 10 anos). O Colegiado atual, primeiramente, busca reconhecimento e visibilidade para um campo do conhecimento chamado Arte Digital e, conseqüentemente, a criação e implementação de políticas públicas voltadas para a produção/formação/distribuição/preservação de arte digital no país. Inicialmente, havia uma discussão, que agora já foi praticamente superada, e a arte digital deveria ficar dentro das Artes Visuais ou ficar junto com a Cultura Digital.

Houve um entendimento de que seria inviável estar

dentro das artes visuais, já que quando falamos em arte digital falamos em artes visuais e tecnologia, música eletrônica, dança e tecnologia, teatro e tecnologia, literatura e tecnologia, como mencionamos anteriormente, é um campo transdisciplinar dentro do próprio campo da Arte e de outras áreas do conhecimento. Ainda, esclarecemos que arte digital e cultura digital não são sinônimos e diferem em natureza, pois a arte digital pertence a uma área do conhecimento distinta e a cultura digital reflete um fenômeno cultural que perpassa todas as áreas do conhecimento.

Todavia, tal entendimento ocorre teoricamente, sendo que na prática a arte digital ainda não tem um local definido dentro do Governo que seja responsável e dê apoio e incentivo para as políticas públicas dessa área. A FUNARTE, em sua estrutura atual, está dividida nas áreas do teatro, da dança, das artes visuais, da música e das artes integradas (onde a arte digital se encontra na teoria, pois, na prática, não temos apoio em editais, nem verba destinada).

Então, o Colegiado da Setorial da Arte Digital voltou-se a estratégias para dar visibilidade à área, para propor espaços de reflexão sobre as políticas públicas para a área e para implementar as metas do Plano Nacional de Cultura que dizem respeito à área, como a meta 43 que prevê a implantação de núcleos de arte e tecnologia em cada Estado até 2020. Neste sentido, membros do Colegiado têm participado de eventos de arte digital com mesas da Setorial de Arte Digital para discutir as políticas públicas e contar com a participação da sociedade civil para a construção do Plano Nacional da Setorial de Arte Digital; estas pessoas estão organizando um evento de arte digital para ocorrer em maio em Guarulhos e há uma página no facebook para informações e sugestões.

O que me parece mais interessante nessa participação, junto ao MinC, é estar em contato com alguns órgãos administrativos do Governo e ver o que se está fazendo em termos de políticas públicas no Brasil. Posso dizer que é uma experiência bem paradoxal, pois, de um lado, ficamos entusiasmados com o potencial de ações e verbas existentes (há muito dinheiro no Brasil), mas, por outro lado, nos causa uma grande frustração o descaso de alguns políticos e a falta de comprometimento com o bem público na distribuição e repasse de verbas e ações efetivas.

Este Colegiado se formou em 2013 e seus membros têm como função agir como conselheiros do Ministério da Cultura para pensar cada área da cultura. Ele é formado pela sociedade civil com representantes de todas as regiões do país, mas também pelos representantes do Governo, como da Secretaria

de Economia Criativa, da Secretaria de Políticas Culturais e da Secretaria do Áudio Visual. Esta Setorial de Arte Digital é um grupo bastante dinâmico e está sempre pensando onde pode inserir a produção em arte digital dentro destes outros setores para dialogar e fazer parcerias.

A primeira parceria que fizemos foi com a Secretaria de Políticas Culturais, referente à implementação do projeto dos laboratórios em rede, citado anteriormente, o RedeLabs. Existiam equipamentos que estavam em caixas guardados há 3 anos e precisavam ser utilizados. No mesmo momento, a Setorial sugeriu que estes laboratórios ficassem um em cada região do país e é no que estamos trabalhando agora. Atualmente, os laboratórios estão sendo implementados e está sendo criado um projeto realmente em rede, todavia encontra-se parado novamente por falta de interesse político. A ideia é a de que sejam espaços abertos a projetos diversificados, mas que, pelo menos, haja um projeto em rede que conecte todas as regiões do país. O projeto ainda está bem no início, já recebemos e estamos instalando os equipamentos, estamos montando um plano de trabalho e ainda aguardando verba do Governo, via Secretaria de Políticas Culturais que se comprometeu com o projeto, mas ainda nada foi viabilizado em termos de verba. No entanto, sem dúvida, é um movimento muito importante para a arte digital no país, uma vez que é um primeiro passo para se fomentar a produção.

Tanto no Brasil quanto fora do país, a arte digital é bem polarizada neste aspecto da produção, ou seja, pode-se produzir e distribuir com a tecnologia digital com muito mais facilidade, por exemplo: todo mundo que tem um celular pode fazer alguma proposta de arte digital e colocar na rede. Nesse aspecto, a produção e a distribuição são muito mais democratizadas e, ao se colocar na rede, evita-se os mediadores, como galerias, marchands, curadores, criando-se sistemas de arte alternativos que não haviam antes, este é um lado do polo. Entretanto, mesmo sendo uma tecnologia de baixo custo, ainda é uma minoria que tem acesso à produção devido a desigualdades sociais e a falta de investimentos na Educação Básica Pública no Brasil. Nesse sentido, precisamos de políticas públicas que incentivem espaços e projetos voltados às comunidades de baixa renda e isolados geograficamente para acesso e inclusão na área de arte digital.

Do outro lado do polo, há obras que são muito caras de serem produzidas e exibidas, a high-technology é uma arte que poucos têm acesso à sua produção. Neste sentido, se quisermos fazer alguma produção pensando na tecnologia de alta qualidade, precisamos de laboratórios. O panorama do

Brasil é o mesmo que o internacional, a produção acontece dentro das universidades onde existem centros de pesquisa e laboratórios. Cerca de 70% da produção, no mínimo, é feita neste modelo e é muito difícil ter artistas que realmente consigam trabalhar nos seus laboratórios próprios, com suas equipes e que consigam patrocínios para mantê-los, como é o caso do artista mexicano-canadense Rafael Lozano-Hemmer. Em geral no Brasil, os projetos são desenvolvidos dentro das universidades pelos professores que correm atrás de editais e da viabilização dos projetos, contando com mais apoio do MEC do que do MinC.

Nos países desenvolvidos há apoio do seu governo, como mencionei no Canadá, é este tipo de apoio que estamos precisando no Brasil, porque, além da produção e distribuição/difusão/exibição há a questão da preservação. O artista e pesquisador Oliver Grau está constantemente levantando a bandeira da preservação, até porque outros países já se encontram em outro momento, com uma produção significativa, por isso se preocupam em como preservá-la. Como já mencionamos, a preservação também torna-se bastante onerosa. É um campo que demanda muito investimento financeiro e este passa, com certeza, pelas políticas públicas do governo.

Débora: No Brasil nós temos o Instituto Itaú Cultural que foi um grande fomentador da arte digital, que inclusive é um dos poucos lugares do Brasil que têm um acervo em arte e tecnologia, coisa que os museus de arte contemporânea não têm. Em 2012 o Itaú Cultural encerrou a Emoção Art.ficial, um evento específico de arte e tecnologia no intuito de inserir a produção no mesmo espaço da arte contemporânea, assim como o Projeto Rumos, específico para a produção. Como você percebe esta série de redirecionamentos, tanto do Itaú Cultural, quanto do ISM, com o encerramento do prêmio de arte e tecnologia, quanto de outros espaços da arte digital que têm se voltado à arte contemporânea?

Eu vejo uma relação problemática entre teoria e prática. Teoricamente é interessante, porque, quanto mais integrados estiverem estes circuitos, melhor. Entretanto, na prática, acaba sendo uma perda muito grande, porque como não se tem apoio das políticas públicas do governo, acaba sendo nestas instituições privadas onde se consegue dar visibilidade e formar público para a arte digital. Eu acredito que seja uma perda muito grande e não consigo justificar além da questão econômica o fechamento destas fontes de fomento. Na minha opinião, utilizou-se uma questão teórica que não é pertinente neste momento no contexto da arte brasileira para se justificar uma escolha econômica que vem ao encontro dos interesses das instituições privadas.

Débora: E em relação ao mercado, como você observa a inserção desta produção em arte digital?

Como eu disse anteriormente, o sistema da arte contemporânea está sempre ligadíssimo em tudo que está acontecendo e capturando as novas tendências. Se pensarmos no caso de Basquiat, o mercado o capturou, deslocando-o do espaço da rua para dentro das galerias e atribuindo um valor significativo para sua obra. Da mesma maneira, o mercado está de olho na arte digital e está capturando esta produção e se adequando a ela. Outro exemplo é o caso dos coletivos *epidemiC* e *0100101110101101.org* que fizeram a obra *biennale.py*, que é vírus de computador, e, posteriormente, esse trabalho foi convidado para participar da Bienal de Veneza 2001, gerando-se a polêmica de a obra ter uma atitude hacker e um discurso ativista e estar dentro de uma instituição de arte. Sabendo-se que o que é legitimado pelas instituições de arte é alvo de ser absorvido pelo mercado.

Estamos falando, até agora, de um mercado oficial de arte, mas há, simultaneamente, um mercado aberto e com possibilidades bem diversificadas decorrentes da própria tecnologia. Como a obra do artista francês J.R.¹ que não está engajado no sistema de galerias ou de instituições de arte e ganha visibilidade via rede online, assim como diversos artistas que trabalham com a arte digital e criam redes novas com mercados alternativos. A cibercultura modifica parâmetros econômicos, políticos, sociais e artísticos, como o mercado de arte. Portanto, há este mercado informal e alternativo que vai se construindo pelas possibilidades da tecnologia, bem como há o mercado instituído do sistema da arte que cria seu público, suas necessidades com sua rede de artistas.

Débora: Eu tenho percebido uma mobilização deste mercado mais instituído da arte contemporânea pela arte digital, a ARCO e a Art Basel, há anos vem desenvolvendo debates sobre colecionismo e preservação, mas em 2014 abriu uma feira específica de New Media Art, na Alemanha, porém ela não foi criada pelos tradicionais nomes do mercado da arte contemporânea e sim por pessoas que já têm uma trajetória em New Media Art. Aparentemente o grande gap entre o mundo da arte digital e o mundo da arte contemporânea era o mercado, mas há uma estrutura se formando e uma estrutura conceitual diferenciada para trabalhar também o mercado da arte digital, ao menos internacionalmente, o que parece efetivamente trazer a tona um sistema específico para a arte digital. E aqui no Brasil você acha que é possível pensar em um sistema específico para a arte digital em termos de produção-distribuição-consumo?

1 Disponível em <http://www.jr-art.net/>

Entendo que em termos de pesquisa e produção isto já acontece, como laboratórios de produção de arte digital e eventos específicos atrelados às universidades, como em Brasília, o #ART, em Goiânia, os Simpósios da UFG, aqui em Santa Maria, o Simpósio de Arte Contemporânea. Em termos de produção-distribuição-consumo, penso que ainda é muito insipiente, eu desconheço. Eu não saberia te falar realmente se no Brasil temos um mercado e um sistema específico para a arte digital.

Débora: E se pensarmos em termos de Bienais ou de Museus de arte contemporânea, destas estruturas mais convencionais, como você observa?

Se pensarmos nas bienais, um espaço destinado à arte contemporânea, e voltarmos no tempo, observaremos tendências diversificadas em cada época: a pintura, depois a fotografia e o vídeo, e agora há indicativos de espaços para a arte digital nas bienais. Penso que está se abrindo um espaço maior dentro da arte contemporânea.

Débora: E como você percebe a produção em arte digital dos artistas brasileiros em relação à produção internacional?

Eu considero a produção brasileira bem significativa, sobretudo, qualitativamente. Aqui os artistas são bem engajados, pensam e produzem intensamente, sendo que o que se diferencia, consideravelmente, é a falta de infraestrutura brasileira. Há muitos artistas que são também professores/pesquisadores que estão vinculados às instituições universitárias, estando envolvidos na formação, produção, exposição, divulgação, organização de eventos, desenvolvimento de projetos... ou seja, fazem de tudo um pouco. Percebo que há um grande esforço para conseguir manter os laboratórios abertos, viabilizar as produções e organizar eventos da área. Felizmente, observamos recentemente um grande número de eventos em arte digital no Brasil, mas me parece que estão mais vinculados a apoios por parte do MEC para eventos ligados à pesquisa em geral do que a um apoio específico aos artistas que trabalham com arte digital.

Então, pensar que estaríamos em um momento em que teríamos todo um suporte para pensar a arte digital autônoma, ainda não. Pela experiência nos últimos anos junto ao MinC, observo a carência de verbas e editais específicos à arte digital; nenhum fomento específico, bem diferente do audiovisual, por exemplo. Eu vejo que o audiovisual, sim, é uma área que já tem seu campo específico, já têm suas dinâmicas e políticas de financiamento fortalecidas. A arte digital ainda não, não é o panorama que se apresenta agora.

Débora: No Plano Nacional de Cultura, eu percebo que muitas das iniciativas que incluem a arte digital parecem se aproximar mais do audiovisual, e em alguns casos da cultura digital. Você percebe isso como uma problemática ou como um benefício a mais, saindo um pouco do campo das artes visuais?

Eu penso que as parcerias só enriquecem, mas é problemático quando no lugar de fazer parcerias, procura-se diluir os campos e se sobrepõem. Esta discussão assemelha-se àquela que mencionei de a arte digital pertencer às artes visuais, o que já está mais resolvido. Mas, surpreendentemente, às vezes algumas poucas pessoas querem retomar esta discussão em relação à cultura digital. Eu não vejo sentido nesta discussão, eu acho que são questões diferenciadas, porque a cultura digital não é um campo de conhecimento específico, vivemos na cultura digital (na cibercultura), não existe esta possibilidade de não estar inserido nela. Mas não é porque estamos inseridos e compartilhamos várias questões em comum que a arte digital ou o audiovisual vão se tornar cultura digital. A arte digital é diferente, uma vez que é uma área de conhecimento, ela produz o seu conhecimento e nisso ela tem suas especificidades. Se pensarmos em desenvolver estas parcerias é ótimo, mas pensar que arte digital e cultura digital são a mesma coisa, não tem o menor sentido (apenas uma intenção política muito duvidosa). A cultura digital é muito mais ampla e tem questões muito mais diversificadas. A arte digital tem que batalhar para que as suas questões específicas façam sentido e sejam conquistadas.

Existem várias propostas de arte digital que estão super-relacionadas ao cotidiano, às questões sociais, e que aparecem tanto nas discussões da cultura digital como na arte digital, como experiência em metareciclagem, gambiarra, ativismo político. Eu fui em um evento de cultura digital em que numa mesa havia três pessoas que apresentaram trabalhos que tinham sido apresentados anteriormente no ISEA (o simpósio internacional mais reconhecido de arte digital). Então, as pessoas circulam e umas alimentam as outras. O campo da arte digital está relacionado à cultura digital, porque trabalha com questões dos usos da tecnologia digital e a cultura digital inclui a arte digital dentro das suas questões mais amplas. Só não dá para dizer que as duas são a mesma coisa, porque são especificidades diferenciadas. Como o audiovisual que também tem especificidades e batalha pela produção, difusão, formação e políticas públicas no seu campo.

Débora: E em termos de Rio Grande do Sul, como você observa a produção e o circuito?

Muito problemático. Eu diria que na região Sul, de um modo geral, esta questão é bastante delicada. Há o isolamento geográfico, mas claro que não se simplifica somente nisso. Há uma produção muito individualizada, não sei por quais motivos. Existem alguns artistas que se inseriram no campo da arte digital, que fazem sua carreira, mas não têm a preocupação de criar uma rede dentro da região, não se preocupam em fomentar a produção de um modo mais geral. É perceptível que alguns professores da academia tentam fazer esta rede, pelas suas pesquisas e pelas pesquisas dos seus alunos. Aqui no Rio Grande do Sul, por exemplo, tem a Prof^a. Dr^a. Nara Cristina Santos que sempre busca fazer esta rede em nível nacional, não quer ficar apenas no regional. São alguns nomes que se destacam, com trajetória nacional e internacional, que aparecem recorrentemente, mas não criam uma rede de produção e não criando esta rede, não se criam espaços de produção, nem de exposição. Mesmo a região Norte, com todas as suas carências e problemas de desigualdade acentuadas, há tentativas de fomentar a produção por meio de alternativas mais low-tech e diferenciadas. Eu acho que das regiões brasileiras, a Sul é a mais problemática.

Débora: Andréia, eu tenho percebido que alguns curadores e críticos da arte digital têm realmente conseguido produzir mostras mais abrangentes, incluindo outras linguagens da arte contemporânea, mas me parece que os tradicionais nomes em termos de curadoria e crítica de arte ainda não tocam na arte digital. Como você observa estes diálogos?

Eu vejo dos dois lados este isolamento. Talvez nem tanto na arte digital pela sua interdisciplinaridade e inserção na arte contemporânea. Mas mesmo assim, eu vejo certo preconceito dos dois lados. Para ser bem sincera, escuto algumas pessoas que trabalham com arte digital tecerem certa tendência hierárquica nos seus discursos, como se somente a arte digital pudesse dar conta do contexto em que vivemos, o que é um preconceito tamanho. Bem como escuto do lado contrário, as linguagens tradicionais não querendo se abrir às novas questões conceituais e estéticas trazidas pela arte digital, não conseguem entender e absorver o que está se produzindo em arte digital. E, por não entenderem estas questões, não se abrem, ficam no seu campo. Eu vejo o preconceito dos dois lados.

Débora: E a tendência é se diluir este preconceito?

Eu acredito que sim, a tendência é se diluir. Como falamos das bienais, observamos um número crescente nas mostras. O próprio público, através do acesso às grandes exposições, está

mais receptivo. E a própria inserção da tecnologia nos museus interativos também acaba trazendo esta linguagem ao grande público que extrapola ao da arte digital. Os museus interativos de história natural também trazem estas experiências interativas, mesclando imagem, programação, texto, som, objetos; a linguagem digital está ficando mais viável por diversas vias, enfim vivemos na cibercultura.

Também há outra diluição disciplinar do conhecimento, sendo muito mais interessante o que se produz nesta linha inter/transdisciplinar do que ficar em um campo específico fechado. Eu participei, em 2013, de um evento em Montreal, com o grupo SenseLab. Realizamos uma residência artística de cinco dias em um projeto interdisciplinar com um grupo bastante diversificado: performers, dançarinos, músicos, artistas multimídia, arquitetos, professores e pesquisadores. A etapa final foi uma intervenção no SAT - Society for Arts and Technology, que é outro espaço de arte e tecnologia bem importante lá em Montreal, onde há uma forte pesquisa sobre imersão. No SAT há um ambiente imersivo enorme, um dome, aonde se faz experiências imersivas. Foi uma intervenção totalmente interdisciplinar e o conhecimento que se produziu neste cruzamento das disciplinas resultou muito interessante.

Outro exemplo de diluição são os eventos interdisciplinares. Eu tenho um colega professor da Concordia University, o prof. Ricardo Dal Farra que coordena um evento que está na terceira edição, o Balance-Unbalance¹; é um evento de arte, ciência, tecnologia e meio ambiente. Ele convida pessoas de várias áreas do conhecimento para pensar a questão ambiental e, principalmente, porque a arte está pensando o meio ambiente, por meio de exposição e discussões. No Brasil, já existem algumas iniciativas, o HiperOrgânicos², o Tropixel³, o projeto Nuvem⁴, mas estamos começando nestas questões. O Tropixel, por exemplo, tem uma proximidade bem grande com a comunidade, principalmente no sentido de oferecer workshops para que a comunidade pense e produza com as tecnologias de modo crítico.

Também existe um interesse por parte do Governo na internacionalização, que é algo muito importante para abriremos nossas redes e podermos conviver com outros pontos de vista, com diversas abordagens. Atualmente, vejo que ainda temos poucas abordagens diversificadas sobre todas estas questões que temos conversado, uma vez que as pessoas envolvidas na área

1 <http://www.balance-unbalance2013.org/about.html>

2 <http://www.nano.eba.ufrj.br/?tag=hiperorganicos>

3 <http://tropixel.ubalab.org/>

4 <http://nuvem.tk/>

acabam mantendo suas redes, frente a muitas outras de diversos países. Cada lugar tem suas especificidades e contribuições práticas e teóricas, assim como nós também temos as nossas.

TADEUS MUCELLI "TEE"

"Tadeus Mucelli "Tee", é atuante nas Artes desde 1998. Atualmente é sócio fundador e idealizador do Festival de Arte Digital - FAD em Belo Horizonte. Tem experiência na área de Artes e Tecnologia, atuando principalmente nos seguintes temas: arte eletrônica e novas mídias. Produtor musical e audiovisual autodidata e por meios eletrônicos, com trabalhos publicados no Brasil e no exterior. Organizador das publicações; FAD catálogo & ensaios (2011), FAD retrospectiva com ensaios científicos (2012). Atua também na concepção, direção artística, consultoria e gestão de projetos de cultura que envolvam novas mídias. Como pesquisador, está desenvolvendo por meio da Universidade do Estado de Minas Gerais e Fundação Municipal de Cultura de Belo Horizonte o projeto sobre Estabilidade versus Instabilidade da Arte Digital e sua relação com os espaços expográficos e a curadoria".

<http://www.festivaldeartedigital.com.br/>

CONVERSA COM TADEUS MUCELLI TEE

em 25 de janeiro de 2014 (via skype)

Débora: Tadeus, eu gostaria que você falasse um pouquinho sobre o FAD. Como começou, onde está agora e quais são as perspectivas futuras?

Primeiramente acho importante comentar que eu comecei na arte como DJ, algo que eu fiz por 14 anos e acabei me envolvendo com a produção audiovisual. Em 2005, eu conheci o Henrique Roscoe que é meu parceiro no FAD e aí comecei a fazer trabalhos audiovisuais, por volta de 2004, 2005. Nós participamos de vários festivais nacionais e internacionais também com apresentações de performances audiovisuais, muito ainda dentro da cultura de Vj, Dj, áudio em sincronia e tudo mais. Participando destes festivais fora do país, percebemos que Belo Horizonte não tinha nenhum festival deste tipo, então pensamos "porque não fazemos um?". Por conta da lei de incentivo daqui ser uma das mais solidificadas do país, tanto pelo aporte financeiro, quanto pela qualidade do edital, amadurecemos neste tempo e como aqui tinha vários festivais - aqui tem festival de tudo, de curta, de animação de massinha, de música até com alguma relação com as mídias -, mas nada específico. Este cenário começa a ser construído por conta de pessoas como, Eder Santos, Patrícia Moran, Eduardo de Jesus, Chico Marinho, o Eduardo Kac também, que é uma referência nesta questão das novas mídias, mas eram projetos isolados, projetos de residência, fazendo um papel de ampliar o acesso a artistas e de mostrar o trabalho. Não tinha nada voltado às novas mídias para um campo ampliado de ações (exposição, oficinas), então partimos para este lado.

A partir da nossa experiência nos outros festivais, percebíamos que alguns investiam muito em performance, outros na questão dos games, outros ainda investiam quase na tecnologia pela tecnologia. 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. A concepção deste projeto aconteceu em 2006, mas ele teve a primeira edição em 2007. Mesmo que haja muita opção na área de cultura, a cidade de Belo Horizonte é super resistente à aceitação de novas ideias.

Por isso, nos primeiros três anos do festival, levamos este projeto para lugares bem públicos, já no formato gratuito em todas estas atividades, exatamente para criar uma relação com as pessoas, oferecendo o acesso à arte sem gastar; assim elas poderiam participar e acabar gostando disso. Realizamos o festival no primeiro ano na FUNARTE, no outro ano dentro do metrô, em outro ano usamos um galpão, bem no centro de Belo Horizonte; depois o FAD começou a ir para um circuito de museus e espaços expográficos, ganhando este aporte. Mas isso acontece diante de uma questão que tínhamos definido: a de que o festival tinha sido pensado para a comunidade, assim as pessoas começaram a entender que o evento era algo interessante, independentemente de onde fizéssemos. A questão da itinerância é que os custos são altos e, para um festival de arte e tecnologia, isso é muito complicado. Locar a estrutura para um festival de arte e tecnologia itinerante é algo que precisa de muito dinheiro e no momento em que estes custos começaram a tomar conta da questão dos custos artísticos – e o festival foi criado por dois artistas – então, optamos por direcionar o festival para locais mais estruturados, a fim de que pudéssemos continuar propiciando a oportunidade deste espaço artístico. No contexto geral, começamos focados em performances audiovisuais e fomos nos transformando nesses quatro pilares que comentei. Hoje o FAD é um festival de novas mídias, de arte digital, mas diante da necessidade das pessoas por interação, por participação e por serem coautoras das obras, e acho que isto está muito bem difundido, começamos a perceber uma mudança de direcionamento. A partir de 2012 nós começamos a focar em um festival de arte contemporânea e não em um foco puramente na mídia. Nosso intuito é ser um festival muito mais poético, às vezes com muitas coisas que são contemplativas e não exigem interação, porque nos sentimos à vontade para fazer isso agora.

Débora: Mas isso tem alguma relação com os custos da montagem de uma exposição de arte e tecnologia ou é por uma questão conceitual?

Por uma questão ideológica de que há um amadurecimento. Temos experiências do cotidiano, onde tudo é interativo, então acreditamos que isto já está bem difundido. Chegou o momento em que dividimos o FAD em duas partes: uma mais institucionalizada, voltada à arte e educação através da tecnologia, e outra que é o festival, focado na questão expositiva, mas sem pensar que temos que oferecer algo interativo e colaborativo o tempo inteiro. Chegou um momento em que aqueles que

participam e se iniciaram no nosso setor educativo, começaram a produzir coisas, não só como espectadores. Assim, abrimos para uma questão mais poética, mais contemplativa, uma questão ideológica e conceitual de como produzir arte, independente do suporte. Hoje em dia, diante da ideia de se criar arte sem que estejam envolvidos diretamente, ou apenas, artistas com uma formação acadêmica, é mais do que natural ter pessoas desenvolvendo projetos. São engenheiros da área de computação, da tecnologia da informação, que estão desenvolvendo trabalhos que, por alguma subjetividade, podem se tornar um conteúdo artístico. Então abrimos muito o leque. Nunca quisemos nos tornar um festival que fosse confundido com uma feira de tecnologia, é uma questão de posicionamento. Nós vemos alguns festivais tornando-se, não uma feira tecnológica, mas focando em algumas temáticas como games, entre outras. Henrique e eu damos muita importância para os games, para aqueles educativos também - inclusive é uma questão que eu simpatizo, é uma parte que eu vejo mais como um ponto à frente até no nível de economia criativa, antes do audiovisual, da área de cinema-, mas nós nunca quisemos trabalhar por este lado, de se aproximar muito de entretenimento. Sempre focamos no cunho artístico, na questão poética; então, para manter isso, estamos mais próximos da arte contemporânea em si, das artes visuais, do que em ser um festival puramente focado na questão da tecnologia, até porque há pessoas produzindo coisas muito interessantes que não estão usando só alta tecnologia, além disso, são muito híbridas hoje as relações com estas áreas.

Débora: É muito interessante ouvir você falando isso, porque a minha tese no doutorado está levantando a possibilidade de existência de um sistema para a arte digital no Brasil, em termos de produção-distribuição-consumo, por isso tenho pensado as relações entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea. Como você percebe a relação entre estes dois mundos até este momento, sobretudo, após o redirecionamento de uma série de fomentos e iniciativas, desde o Emoção art.ficial ao Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, entre outros, e agora do FAD, visando à inserção da arte digital neste sistema mais amplo da arte contemporânea?

Eu me posiciono a partir da nossa experiência com o FAD, enquanto artista e entusiasta, e há um exemplo que eu gosto de usar que é um trabalho que fizemos de audiovisual. Foi na época em que os celulares começaram a ter a possibilidade de ter players de vídeo, então Henrique e eu fomos chamados para produzir uns vídeos que já saiam dentro de alguns celulares da Nokia e alguns

vídeos para o Portal da Vivo. Quando começamos a produzir aquilo, vimos uma evolução das ferramentas, de aplicativos, de tecnologia e de coisas possíveis de serem feitas e fomos engolidos por aquilo. Na sociedade e na vida também é assim, a gente é inserido nas coisas sem perceber.

Quando começamos o festival, a intenção era trabalhar a arte e interação, a arte imersiva, de ambientes programados, mas ao mesmo tempo, chega um momento em que, por mais que a arte digital não seja mais uma coisa tão nova, ela acaba se enquadrando dentro dos padrões de arte e conceitos que estão aí há mais tempo. Um exemplo é o artista Herman Kolgen, que quando começou a sair a tecnologia do FullHD, ele já fazia Live Cinema ao vivo, trabalhava com edição ao vivo, e a gente foi a um festival em Genebra e ele apresentou um projeto em que mudou todo o aspecto estético da sua obra; era o mesmo tipo de roteiro, de ensaio, de absorção de ideia para esta tecnologia. O trabalho dele era o mesmo, porém com esta questão da tecnologia FullHD o seu trabalho ganhou muito com aquilo.

O que eu quero dizer é que a gente começa um processo envolvido pela tecnologia, a gente se transforma, mas a gente volta para o mesmo lugar que é uma discussão da arte em si, essa é a impressão que eu tenho. É lógico que a gente vê avanços, surgimento de novas linguagens, a linguagem de programação, por exemplo, nunca fez parte do campo da arte quanto faz agora. Antigamente, quem estava preocupado com isso era quem trabalhava com a indústria de games ou o pessoal da tecnologia de informação; hoje quando você fala de ambientes programados, é algo muito amplo, você pode falar isso dentro da engenharia pura ou também pode falar de arte.

Débora: Vários festivais emergiram legitimando esta produção e ela também ganha inserção junto ao Minc, nos últimos anos, aí chegamos à questão das políticas públicas. Como você percebe o incentivo à arte digital no Brasil?

Eu tenho me interessado por isso, inclusive tenho trabalhado em um projeto para o mestrado neste sentido. É sobre a relação de estabilidade e instabilidade da arte digital. Por que algumas obras de arte digital são instáveis, seja no nível de suporte, seja no nível de linguagem? Quando eu falo de suporte, é em relação ao driver não existir mais, ao computador não existir mais, destas obras se perderem e aí eu remeto a uma questão de memória, da memória do digital. Não só da memória digital enquanto acervo, mas de ter possibilidades de uma construção histórica e que as pessoas tenham acesso a isso. Também no que

se refere à memória digital, no ponto de vista do público ter acesso a um museu da imagem e do som e gravar sua experiência. Além de toda a problemática de como fazer a preservação dos dados em si.

Nós temos muita coisa arquivada de forma digital, mas, ao mesmo tempo, não está guardado, você acha que tem acesso a isso, mas você esquece também. Então a minha pesquisa é em torno da linguagem, para chegar ao ponto de uma discussão entre curadores de espaços de museus e center medias, os quais quase não temos no Brasil, ou melhor, não temos, porque quase ninguém está preocupado com isso. Quando eu falo em políticas públicas, eu vejo neste sentido, porque o que elas podem trazer, principalmente dentro da arte digital, é a produção de center medias, o Brasil precisa produzir locais onde o digital é o foco, pensando nas questões de preservação para, na sequência, pensar em questões educativas e formar uma massa crítica de pessoas que vão estar aptas para trabalhar com a produção digital. É preciso preservar as coisas que estão acontecendo agora, tanto em nível documental, quanto de informação; aqui eu falo nos níveis de economia, política e também no campo da cultura. Isso é necessário ser pensado agora porque, enquanto a gente está falando, as coisas estão sendo perdidas e estão longe de serem vistas para se pensar em refazer alguns trabalhos e ter acesso a eles para no futuro desenvolver novas coisas.

Ao mesmo tempo, eu vejo certo avanço sim, nós temos a arte digital dentro da cultura audiovisual, ou algo que eles chamam de intermédias, separadas, temos pessoas que estão começando a ser chamadas dentro do Ministério da Cultura para discutir isso, nós temos alguns editais que já conseguem colocar isso dentro de uma subcategoria. Porém eu penso que temos que sair destas subcategorias e precisamos ser tratados naturalmente, porque é arte visual. A questão é que se criou um acesso ao Ministério da Cultura, mas temos que amplificar isso do ponto de vista estadual e municipal, onde ainda não se tem estas preocupações. Um fato em relação a isso é não termos feito a edição do FAD no ano passado (2013), o FAD tem um custo alto, mas a gente "tira leite de pedra". A evolução é tão grande da questão da arte digital que a Petrobrás não tinha o foco na produção especificamente; seu foco era em cultura digital, mas fomos contemplados, em 2011, com um prêmio da Petrobrás. Exatamente no ano em que eles criaram esta categoria, fomos premiados com mais outros dois festivais. Em 2012, ganhamos um Prêmio da FUNARTE de artes visuais, que também é um reconhecimento, porque havia muitos projetos bons no caso de Minas Gerais, nós ganhamos

aqui em Minas. Eram trabalhos já sedimentados dentro de outro foco, mas acabamos ganhando. E o que ocasionou não termos realizado o FAD no ano passado, é que como é um festival muito caro, precisamos de verba de todos os níveis: federal, estadual e municipal, e, às vezes, até de apoios institucionais que a gente recebe.

Então, após cinco anos sendo aprovados na lei municipal, de um projeto com 100 pontos, nós fizemos 97 e ficamos com mais outros 30 projetos, os quais receberam quase a mesma pontuação e não foram aprovados por causa do teto orçamentário. Isso causou uma discussão na cidade, porque lançamos uma nota dizendo que respeitávamos a decisão da comissão, mas que era estranho um festival único na cidade não ter uma continuidade.

E ainda podemos ir mais a fundo, se nos perguntarmos por que toda a questão de preservação que é discutida é em cima do cinema? Eu entendo que o cinema no Brasil ainda sofre com certa marginalidade, sobretudo, do ponto de vista de preservação, mas a discussão do digital já chegou ao cinema. Inclusive agora há uma discussão recente sobre o fato de que não vai mais haver o transporte de filmes, tudo vai ser on demand, totalmente digital. Não vai mais haver filme arquivado na sala de cinemas, então por um lado estamos muito ligados a questão do cinema e do audiovisual, mas seria importante desvincular um pouco para discussões específicas da arte digital, porém, é um processo de amadurecimento. Sou bastante otimista, eu acho que está chegando este momento.

Aqui em Belo Horizonte eu participei de várias reuniões onde se agrupou produtores importantes da cidade, em vários segmentos, para a criação do Museu da Imagem e do Som, que não existe ainda e é uma demanda existente há mais de 14 anos. É um projeto que já foi engavetado diversas vezes, sempre era colocado em pauta, mas não andava e agora existe uma atitude que quer colocar o projeto em prática, no entanto o projeto estava sendo levado com um cunho político, mas foi entendido que, se fosse levado desta forma, não teria legitimidade. Agora foi aprovada pela AAMIS (Associação dos Amigos do Museu da Imagem e do Som) a criação deste Museu da Imagem e do Som, que deve acontecer nos próximos dois anos, o que prova também que estão preocupados com o digital. Por isso eu fui convidado a participar da comissão de criação do estatuto, pela percepção de que era preciso ter alguém que fale pelas novas mídias para poder colocar o que é importante em relação a essa produção.

Débora: Até porque é natural que um Museu da Imagem e do Som do nosso tempo inclua as novas mídias e a arte digital,

penso que esta é uma de suas funções hoje. O que pensa?

Esta questão do MIS e da função dos museus é algo que está sendo bem discutido, até participei de um evento aqui sobre isto: sobre o novo papel dos museus. Eu acompanhei de perto um projeto interessante no MIS-SP, encaminhado pelo Marcos Guzman, um projeto de Sunsets no MIS e foi um dos projetos que mais transformou o público do MIS, migrando para um público mais jovem e mais assíduo. Ai o MIS começou a trabalhar com todos estes tipos de exposição dentro dele.

Débora: Tadeus, na pesquisa que eu estou realizando sobre o circuito da arte digital no Brasil, percebi que em 2010, por exemplo, o circuito em Minas Gerais estava em alta, com uma série de projetos, de exposições e festivais, mas me parece que nos últimos dois anos diminuiu o ritmo. O FAD não aconteceu em 2013, O Vivo Art Mov, que era bem forte aí também não. Como você observa este circuito aí em Minas atualmente?

Nós temos que analisar, em relação a este período, o país no qual a gente vive; onde há sete anos existe uma preocupação com a copa do mundo e com eventos esportivos. Eu acho que o momento político e econômico do país – e sou da opinião de que estamos vivendo uma recessão, apesar de que a forma com que eles colocam os números nos faça pensar diferente, e falo isso de uma maneira apartidária – teve um reflexo aqui em Minas para a captação de recursos para estes projetos de arte e tecnologia. E também diminuiu a vontade das pessoas em apresentar projetos na área diante dessa dificuldade, então apenas projetos consolidados continuaram se inscrevendo, mas continuam com dificuldade de captação, você mesma citou o festival relativo à arte móvel. E eu também acredito que houve uma coincidência, mas creio que este ano ainda vá ser assim. Também houve uma demanda das empresas e aí vamos trabalhar em cima de uma problemática de leis de incentivo à cultura, até mesmo o estado de Minas Gerais mudou a lei. Antes era uma alíquota maior para que as empresas pudessem participar e agora mudou para uma alíquota mais baixa de 2%, 5% e 7% para que empresas de menor porte pudessem participar também. Mas esta lei entrou no meio do ano de 2013 e ainda não trouxe reflexos, não chegou ao mercado cultural daqui. Acreditamos que vá trazer resultados entre 2015 e 2016.

E neste período, as verbas também não estarão alocadas aos projetos de esporte, pois estes projetos, via lei e renúncia fiscal, tomaram conta mesmo. É de se entender, são momentos econômicos, o país vai receber dois grandes eventos esportivos e é natural. Estamos falando de business e são poucas as empresas

que têm realmente uma preocupação com o campo cultural, ou que têm um setor cultural dentro delas para pensar em continuar investindo em cultura. A Petrobrás, que é a maior investidora em cultura no país, teve um prejuízo astronômico em 2013, isso vai refletir. Embora tenham muitos projetos consolidados aqui na cidade, são projetos que já existiam há quatro ou cinco anos, projetos de residência artística. Embora eu esteja fazendo uma análise externa, percebo que houve um esvaziamento, exatamente por uma dificuldade de captação. E ainda, muitos destes projetos eram atrelados a uma empresa de telefonia, que foi comprada, o que ocasionou a troca de toda a diretoria do setor cultural que estava lá há 10, 15 anos construindo uma questão histórica, um cenário importante na cidade com estes projetos, em várias áreas, teatro, dança, música, audiovisual e isso foi trocado e incorporado agora a uma nova visão de marketing cultural. Então são situações em que temos que analisar algumas coisas de maneira isolada e algumas coisas dentro de uma visão macro.

Eu acredito que estes dois anos foram os anos mais difíceis. Juntou muita coisa ruim ao mesmo tempo: empresa que troca de diretoria e é incorporada por outra, prejuízo do maior investidor de cultura, prejuízo de outros investidores também. Já o Bradesco, que é o segundo maior investidor neste país, não teve prejuízo, mas teve uma mudança de comportamento. E também temos a secretaria do estado de cultura trabalhando bem, mas ainda assim sendo concorrente dos produtores culturais. Nestes últimos quatro anos, nós tivemos o circuito Praça da Liberdade, que é um circuito onde todos os prédios históricos que eram do governo e todos os órgãos públicos mudaram para a nova sede, então temos ali oito prédios históricos que recebem incentivo e aporte da Secretaria da Cultura, por meio de grandes empresas. E a reforma destes prédios históricos custa algumas centenas de milhões de reais. A secretaria trabalha bem, mas minha crítica é pontual, ao fato de que ela permite uma concorrência ainda desleal para os produtores culturais. A gente tem que investir nos produtores culturais, porque eles dependem disso para viver, os artistas também dependem disso para viver, então estes mecanismos devem ser em prol dos artistas.

Enfim, juntando todos os fatos, nós temos o surgimento da crise econômica após 2009, temos o surgimento do projeto antigo desta praça que se consolidou no ano passado e ainda vai perdurar uns dois ou três anos para exigir investimento; é ano de copa do mundo; há uma crise de empresas importantes no Brasil e um corte de investimentos na área de cultura. Há gente que pode ter um olhar mais pessimista e pode pensar que é a questão

da corrupção, do clientelismo na área da cultura, que há também, seja em Minas, São Paulo, seja em qualquer outro lugar, mas eu sou otimista e acredito em uma mudança política. Há cargos que estão sendo administrados por pessoas novas, com uma cabeça melhor, com uma visão melhor sobre cultura, sobre acessibilidade. Por isso, eu acredito que estas coisas irão se direcionar a um cenário melhor dentro dos próximos anos e acho que teremos uma efervescência melhor, como aconteceu entre 2003 e 2005 aqui.

Débora: E o FAD, acontece este ano de 2014?

Eu não tenho como afirmar ainda. Existem conversas, estamos participando de reuniões de incentivo com patrocinadores, mas não posso afirmar ainda. A questão é que todo mundo reconhece que o FAD é um grande festival, no sentido em que ele abre muitas vagas para os artistas se apresentarem, desde palestras até exposições e performances, mas ao mesmo tempo as empresas demonstram que têm pouca verba e perguntam o que dá para fazer com esta verba menor. No ano da FUNARTE, já foi um FAD reduzido, já fizemos uma edição menor, claro que mantivemos os quatro pilares, trouxemos obras importantes, foi um evento bem feito. Talvez o FAD aconteça este ano também assim, de uma forma reduzida, e não no modelo como ele foi em 2010 e 2011. E o que posso dizer em relação ao FAD é que neste tempo de mudanças e reflexões, eu fiz um novo planejamento estratégico dele e estamos partindo para um lado de institucionalização muito grande, que é o fato de o FAD se tornar mais um instituto voltado à pesquisa e à arte e educação com tecnologia, já a questão do festival, deixaremos para os editais de cultura, como uma coisa de publicização, este é o caminho, é o nosso objetivo estratégico.

Débora: Tadeus, voltando um pouco ao momento em que você fala sobre transformar o festival, cada vez mais em um espaço de arte contemporânea, mesmo que em relação com a arte digital, queria que você analisasse um pouco o outro lado. Como você percebe que os tradicionais curadores, críticos de arte e os próprios espaços expositivos da arte contemporânea estão recebendo a arte digital? Como você vê a arte digital inserida neste sistema mainstream da arte contemporânea?

Eu ainda sou da opinião de que a arte digital ainda é o patinho feio, ela é marginalizada ainda. As pessoas são ávidas pela arte digital, mas ela não tem esse espaço que a arte performática, que a fotografia, que as exposições de artes visuais, cinema já conquistaram. Um exemplo interessante que eu trago disso, e aqui eu falo do meu papel como artista e diretor artístico, é que em um edital público da cidade, em que o único projeto que havia de arte

digital era o que eu tinha proposto, o projeto ficou em 3º lugar, eram dois premiados e a diferença foi de um ponto, eu não discuto estas decisões, mas discuto a percepção de que ainda há uma barreira. Há também um medo, uma restrição. Existem discussões que também não cabem mais do ponto de vista conceitual, há uma barreira, mas eu acho que é porque as pessoas estão conectadas a um modelo em que a arte digital não se encaixa. Você não vai vender um quadro depois de uma exposição destas, talvez vá ter um catálogo, mas o catálogo não vai trazer a obra. Há uma conexão com certo modelo de exposição, com certo modelo de projeto e isso só vai mudar mesmo com a mudança destas pessoas que estão pensando naquele modelo. E aí é um processo natural de mudança.

Débora: E você acredita que existam especificidades na produção de arte digital que justificariam esta pouca inserção no sistema da arte contemporânea?

Sem dúvida, em questões de suporte, de localização. Hoje a gente tem no FAD uma categoria que estamos tentando implementar desde 2012, mas ainda não conseguimos, por uma questão de que puxa muito para o orçamento e aí precisaríamos ter um projeto à parte, que é o IPI (Intervenções Públicas Interativas), que é voltar ao início do FAD, é a arte fora do cubo branco. Como a arte digital é muito mutante e muito por conta do suporte, é muito difícil realmente definir padrões. Outro dia eu tive uma discussão sobre como fazer um startup de arte digital, a princípio as pessoas só conseguem pensar em um startup de arte digital como um negócio para se vender arte se fosse uma questão mais voltada para os games e se fossem mais focados nos educativos, com uma relação com conceitos históricos, culturais, mas são coisas que não têm modelo. E existe também a questão da replicação, há replicação ou não há? E se as coisas fossem replicadas seria possível fazer em uma escala em que as pessoas pudessem consumir? É complicado.

Débora: Em janeiro de 2014 aconteceu a primeira edição da Unpainted, uma feira específica de New Media Art na Alemanha, e já existem conversas sobre colecionismo e preservação dentro de outras feiras tradicionais de arte contemporânea como a Arco e a Arte Basel, que parecem tentar suprir o gap de mercado para arte digital, que até agora era praticamente inexistente.

Olha, o meu sócio, o Henrique, é um sujeito muito criativo e ele fez um trabalho que eu falei que ele deveria replicar, porque daria mercado. Então, no nosso tempo livre sempre colocávamos

o assunto em pauta, pensando como seria a linha de produção daquilo, como iria se comportar na casa das pessoas, mas começaram a surgir vários problemas do ponto de vista de que a arte digital é viva, então como dar suporte? Do ponto de vista do consumo, de algo que as pessoas pudessem consumir em escala; desta forma, a questão de tiragem e a linha da cadeia produtiva disso tornam-se muito grandes. Hoje empresas poderiam fazer algumas coisas nesta linha, então a gente começa a pensar em mercado, e a evolução deste mercado depende de fatores gigantescos que os artistas já não teriam domínio, talvez com direito autoral. Mas daí vem toda a questão dos direitos autorais, como pedir direitos autorais sobre a arte generativa, interativa? Aqui o objeto um dia está de um jeito, no outro é algo diferente, e ainda tem a colaboração de várias pessoas.

Débora: E como artista, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital no Brasil?

Eu ainda acho que é a publicidade. Um bom exemplo disso é o videomapping. Eu participei em 2010 com o Henrique do Mapping, que é um festival que acontece em Genebra, é um dos melhores festivais que existem nesta linha, eu recomendo as pessoas que tiverem a oportunidade de irem até lá, porque não é um festival muito grande, mas é impressionante a qualidade dos artistas que expõem lá, pela qualidade das obras e a visão futurística que eles têm. Em 2010 a questão do mapping estava muito divulgada, em 2011 começou a chegar ao Brasil. Algumas pessoas foram capitanear isso como o Spetto em São Paulo, e aqui, em Minas, o Henrique Roscoe também começou a fazer isso para alguns clientes grandes. A própria Secretaria de Cultura do Estado de Cultura, o Memorial de Minas Gerais, empresas que queriam fazer a fachada, e aí as agências de publicidade começaram a enlouquecer e vender isso para todos os clientes.

Então, a publicidade ainda é o carro chefe que faz esta conexão. E é uma possibilidade de trabalho para os artistas, que trabalham com direção de arte, com desenvolvimento. Atualmente, existem duas agências aqui em Belo Horizonte que têm artistas que trabalham com arte digital, com programação no seu quadro de funcionários. E são as produções mais bacanas que saem por aqui. Enfim, a publicidade é este carro chefe fazendo esta conexão do mundo isolado da arte, levando uma pontinha do iceberg para o mundo externo.

Débora: Para finalizar, Tadeus, queria saber como você observa os espaços expositivos da arte, de um modo geral, eles estão preparados para atender as demandas da arte digital?

Eu tenho um amigo que atualmente é professor em uma universidade estadual das mais importantes em artes, e a discussão hoje é outra, é mostrar para os alunos que eles não são artistas e que não vão trabalhar com arte, ao menos não como estavam pensando que trabalhariam, a questão é a desconstrução. Eu também sou da opinião da desconstrução, a arte para mim é importante, mas ela não se explica sozinha. Contudo, enquanto esta desconstrução não for feita, os curadores, alguns ou a maioria, não estão preparados para trabalhar com a arte digital; os espaços expográficos não estão preparados para a arte digital. Podemos dizer seguramente que existe apenas um local no Brasil, que também está passando por transformações, que é o Itaú Cultural, que é o que talvez esteja mais "antelado" em entender a questão dos espaços expográficos. Além do Itaú Cultural, O Oi Futuro talvez, o Google Institute; é difícil imaginar outros locais que estejam abertos a esta questão, o espaço para receber esta produção no Brasil ainda não existe e é para isso que eu estou batalhando aqui em Belo Horizonte. A minha intenção é sensibilizar a construção de um Center Mídia na cidade, mas eu sei o meu tamanho, isso não é algo meu ou do FAD, é algo para a cidade. Eu tenho tentado captar pessoas do Brasil inteiro para fazer parte disso. Mas, locais preparados para isso ainda vão surgir, basta que as pessoas entendam a importância dos Center Mídias. E eu não posso deixar de mencionar que há alguns novos curadores, poucos, mas que estão se preparando para desenvolver este trabalho e que têm esta visão, mas que ainda não estão em posições importantes para isso. Porém, eu sei que dentro da Secretaria da Cultura daqui, existem pessoas que têm uma visão para novas mídias e tecnologias e que futuramente poderão se posicionar quanto a isso. A mudança já começou e existem pessoas com uma boa percepção, mas elas ainda estão se posicionando. As pessoas têm que pesquisar, porque hoje alguns trabalhos pincelam as coisas, estão passando à margem daquilo que as pessoas mais tradicionais conhecem, ou que talvez conheçam um pouco, mas elas tentam dar uma pincelada. É preciso fazer um trabalho mais a fundo, mostrando uma preocupação com o futuro.

CLEOMAR ROCHA

“Cleomar de Sousa Rocha é Bolsista de Produtividade em Pesquisa do CNPq - Nível 2. Possui graduação em Letras pela Faculdade de Educação Ciências e Letras de Iporá (1991), mestrado em Arte e Tecnologia da Imagem pela Universidade de Brasília (1997), doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas pela Universidade Federal da Bahia (2004), pós-doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP (2009) e pós-doutorado em Estudos Culturais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (2011). Atualmente é professor adjunto da Universidade Federal de Goiás, onde coordena o Media Lab UFG. Tem experiência nas áreas de Artes, Comunicação e Design, atuando principalmente nos seguintes temas: Arte Tecnológica, Design de Interfaces e Mídias Interativas”.

<http://lattes.cnpq.br/5039948128955710>

Débora: Cleomar, como você percebe a inserção da arte digital no sistema da arte contemporânea?

Eu não vejo qualquer problema neste sentido. A mim, parece que a arte digital, que eu particularmente prefiro chamar de arte tecnológica, está perfeitamente assentada na cultura contemporânea e na arte contemporânea e, inclusive, compõe uma série de mostras gerais, como bienais e panoramas. Ela está absolutamente integrada e já não é mais uma exceção à regra. Eu acabo de publicar um capítulo de um livro na Colômbia em que discuto justamente isto: a arte tecnológica já não é mais uma exceção, contudo longe de ser regra, porque arte não é regra. Mas, no circuito da arte contemporânea nós não temos uma distinção, senão a distinção própria da vertente artística como a performance, o vídeo, a arte computacional, ou qualquer outra vertente específica da arte contemporânea.

Débora: E como você percebe que os espaços expositivos brasileiros estão preparados para receber a produção em arte digital?

Eu acho que eles não estão preparados, eles estão buscando se organizar para mostrá-la, justamente, porque esta vertente tecnológica da arte se assenta na arte contemporânea. Galerias e museus têm buscado meios e modos para responder às demandas específicas, inclusive em relação a acervo. Longe de ser uma questão distinta, o que eu vejo hoje é que estes espaços buscam, de um modo ou de outro, mais acertado ou menos acertado, organizar-se para receber este tipo de mostra. Este tipo de coisa não tem volta, do mesmo modo que há algum tempo nós não tínhamos mobiliário específico para esculturas em uma pinacoteca ou outro espaço, da mesma maneira que alguns locais só tinham paredes e que outros locais não tinham nem parede e era preciso colocar estruturas para que os quadros fossem afixados, nós estamos vendo agora surgirem espaços com tomadas, com redes, com o arsenal necessário para este tipo de mostra; às vezes até criando uma área específica para este tipo de mostra, o que é algo distinto do que já vinha existindo.

Débora: Na minha tese de doutorado, eu tenho pensado na possibilidade da existência de um sistema específico para a arte digital no Brasil, em termos de produção-distribuição-

consumo, claro que sempre em diálogo com o sistema da arte contemporânea, mas também assumindo certa estrutura particular. Você acredita que já existiu, que existe ou que pode vir a existir este sistema da arte digital no país?

Eu acho que este sistema, assim como qualquer outro, surge em função de demanda. Se nós pensarmos que a área de vídeo é, talvez, a mais importante em termos de educação visual no Brasil, e no mundo - porque as crianças veem muitos vídeos, veem muitos filmes, elas acabam tendo um arsenal da visualidade baseado em vídeo - e vídeo ainda é algo novo em vários espaços expositivos. Então, nós começamos a enxergar como este circuito se organiza e como, às vezes, a nomenclatura arte ainda é exclusivista de dizer isto é ou não é, isto cabe aqui ou cabe lá, de um modo que se convencionou, por algum motivo, que somente é arte o que está em museu ou galeria, o que, de certo modo, a arte contemporânea tensiona. Se verificarmos, por exemplo, que a performance tensiona isso porque ela não vai para estes espaços, ou não tem uma permanência nestes espaços, mas ela se molda em função dos espaços in-situ e também ex-situ, enfim, nós temos construções de práticas sócio-culturais que organizam isso. Então, por mais que a gente diga que a arte contemporânea está na intervenção urbana, está extra-muro, está na Internet, está na TV, ainda há um tensionamento. Por incrível que pareça, existem estas relações.

A mim, parece que a arte tecnológica ajuda a tensionar, mas ela não é o elemento tensionador, porque isso já vem sendo tensionado há muito mais tempo. Há uma demanda específica de a arte contemporânea ocupar canais, cinemas, salas e não apenas mostras específicas. Mas, ao mesmo tempo, há uma reivindicação de que os espaços ditos da arte qualifiquem esta produção. Daí nós vemos, por exemplo, a Marina Abramović, no MoMA, fazendo um trabalho belíssimo como ela fez, mas é a grande mostra. Ora, será que o que ela fez na China não seria um trabalho tão denso quanto a retrospectiva que ela fez no MoMA? Ou o nome MoMA ainda coroa esta noção de ser arte? Certamente coroa, e isso é uma prática sócio-cultural. É a sociedade que define que o MoMA é mais importante que a grande Muralha da China, de modo que, a mim, parece que estes espaços são buscados na tentativa de coroação, de consolidação deste mecanismo enquanto arte, mas, ao mesmo tempo, estes trabalhos fogem destes espaços.

Eu me lembro de uma mostra que eu participei do Itaú Cultural, há alguns anos, em que havia um mapeamento da produção brasileira em arte tecnológica e eu ficava pensando que em um trabalho feito para a Internet, de net art, qualquer

um pode acessar em qualquer lugar, mas estar em uma mostra é diferente, vê-lo em um espaço que enuncia de um modo diferente, com a caracterização enunciativa do espaço expositivo, dá uma visão diferenciada. Do mesmo modo que, se a Marina fosse para praça pública fazer o "Artista está presente", não teria o mesmo impacto que ela teve no MoMA, naturalmente. Enfim, a mim, parece que esta acomodação acontece, nós já temos os espaços expositivos que lidam com esta produção.

O sistema já existe e, do mesmo modo que na performance, o que é lançado para o dito comércio da arte, não é a performance em si, são os registros, os documentos que resultam disso, assim como a fotografia, a gravura. Nós já tínhamos mecanismos de reprodução destes trabalhos e de registros deles, de modo que a arte tecnológica não inaugura no circuito da arte novos mecanismos, ela contribui em determinados tensionamentos que já vinham sendo construídos há algum tempo. A novidade está na mídia e na forma de distribuição, mas nós temos práticas culturais que privilegiam estes espaços porque eles consolidam e autorizam a arte. Já que esta consolidação é dada pela cultura e não por qualquer pessoa, é pela cultura como um todo.

Débora: Você começou a falar um pouquinho sobre mercado, eu queria saber suas percepções em torno do mercado da arte digital?

Existem vários artistas que têm um mercado muito profícuo neste segmento. Sei que alguns trabalhos brasileiros já foram adquiridos, mesmo em arte tecnológica. A base é justamente verificar quantos são e respeitar aquele modelo simbólico, porque a arte é simbólica. Agora, o mercado de arte não é tão simples, porque é um bem simbólico, não vendemos um artista ou um trabalho pelo preço da tinta, nós vendemos por um valor simbólico que é atribuído a partir de uma série de questões.

A arte tecnológica é historicamente muito recente. Se observarmos que no mundo da pintura temos alguns milhares de trabalhos e pouquíssimos alcançam um mercado interessante, não seria diferente na arte tecnológica. O que me parece é que o mercado começa a entender a lógica deste tipo de trabalho, como um dia ele teve que fazer com a fotografia, com o vídeo e com todos os outros gêneros de arte. Mas isso tem acontecido e não é inédito. E nós também temos que inventar o que vamos vender, se é a instalação como um todo ou o quê.

Eu lembro que o Salão da Bahia, por exemplo, tinha um determinado problema, porque colocava no edital na categoria prêmio aquisição, não lembro exatamente o valor, mas era em

torno de R\$ 5.000,00, e o artista deixava tudo, todos os equipamentos lá. Ocorre que para montar um trabalho em arte computacional, às vezes existem equipamentos que custam R\$ 10.000,00. Então, às vezes, dizia “eu não posso correr o risco de ganhar o prêmio, porque eu vou perder muito dinheiro”. Há pouco tempo isso foi corrigido, não precisava deixar o equipamento, mas sim a informação. O equipamento é o museu que tem que dar conta de comprar, a galeria, no caso era o MAM da Bahia, com seu Salão. Mas, é interessante observarmos como as coisas começam a se moldar em função de demandas e de iniciativas específicas.

Débora: Você, também participa do Projeto RedeLabs, que está iniciando pelo MinC, e eu queria saber, em termos de políticas públicas, como você entende que o Brasil tem caminhado em relação à arte digital?

Nós estamos a passos lentíssimos. Se observarmos algumas outras iniciativas em vários países, veremos estruturas pelo poder público que trabalham com a produção, a divulgação, enfim, nos grandes centros internacionais de arte tecnológica. Aqui no Brasil não temos até agora um grande centro mantido pelo poder público. A nossa referência até agora era o Itaú Cultural, que, de certo modo, é bancado pelo dinheiro público, mas o selo e o processo curatorial são absolutamente privados. Nós estamos engatinhando neste eixo. Acredito que o RedeLabs é uma estrutura importantíssima e atrasadíssima e ainda tem alguns percalços porque nós somos cinco e deve entrar mais um, a FUNARTE-Brasília, como o sexto laboratório integrado, quando nós temos uma realidade muito maior do que este projeto. Então, a mim, parece que ele começa atrasado, tacanho e mal integrado, mas ele começa. O bom de ter o RedeLabs - a Rede de Laboratórios em Cultura, Arte e Tecnologia – é que tenha começado, finalmente.

Débora: Eu percebo que a região centro-oeste é bem integrada neste sentido, já existem algumas redes na própria região, de colaboração entre as universidades. Mas queria que você me falasse como é o circuito aí, sobretudo, em Goiás, que é onde você atua.

Eu estou em Goiás há cinco anos e meio e assim que eu cheguei trouxe uma prática que eu já vinha desenvolvendo, de trabalhos colaborativos. Então aqui temos a Rede Nacional de Artes Interativas, onde a Lucia Santaella é a vice-coordenadora, temos iniciativas como o SIIMI, e a integração com algumas outras redes (muito embora eu esteja tentando sair do nome “rede”, porque parece que trava, não dá conta do que está ocorrendo de fato). O que eu tenho tentado discutir é que, se a gente sai

de uma matriz cuja metáfora é um mar de informações, e passa para a metáfora de uma nuvem, eu não tenho mais a ideia de rede como aquilo que pesca, eu tenho a ideia de outra coisa que não é rede, talvez circuitos conectivos, que é o que temos feito aqui. Temos batalhado para manter um lastro que reúne e integra pesquisadores de várias instituições, então sempre que posso estou discutindo e propondo encontros com a UNB, com a UFRJ, com a UFBA, com a UFRB, com a UFRN, com a UFSM, com a UFRGS, com a UDESC, enfim, todo o trabalho aqui tenta estabelecer estes vínculos. Até porque, o nosso Media Lab, até onde eu sei, é o primeiro, e até aqui o único, com as características específicas de um Media Lab, que integra várias áreas, que não pertence apenas a uma área de conhecimento, que trabalha com várias áreas de conhecimento e é um prédio exclusivo para este trabalho. Neste prédio tem: gabinetes, laboratórios, salas de exposição, estúdios, e serve para que vários pesquisadores, mestrandos, doutorandos, entre outros, venham e produzam seus trabalhos em nossas instalações. E este tipo de coisa até então não existia.

Para produzir um trabalho em arte tecnológica é difícil, porque não existem computadores à disposição, não existem projetores, então temos que sair pedindo ou comprando estas coisas porque não tem jeito. Mesmo quando trabalhamos com algumas mostras, e eu tomo como exemplo o nosso #ART (Encontro Internacional de Arte e Tecnologia), em Brasília, que já vai para a 13ª edição em 2014, sempre com exposição, mas não temos este arsenal de equipamentos para todos os artistas, os artistas têm que levar. No Media Lab da UFG, nós estamos compondo este arsenal, para dizer: “venha, porque aqui você vai encontrar um laboratório pronto, com vários equipamentos que você pode usar, você pode trocar informações com um cientista da computação, para que você possa ajudá-lo em algum aspecto da pesquisa dele e ele ajudará você na sua pesquisa”, enfim a proposta é desenvolver um trabalho colaborativo. No Media Lab e aqui em Goiás o que temos feito é tentar servir de ponto de encontro para trabalhos colaborativos, é nisso que temos apostado. E ficamos não apenas com os circuitos nacionais, mas temos tentando implementar uma estrutura de trabalhos internacionais.

Débora: E este espaço é aberto para residências artísticas também?

Já tivemos uma experiência em residência artística, com dois equatorianos, que estiveram aqui e passaram três semanas trabalhando com a gente. Foi uma ação conjunta com uma ONG

local, chamada Casa da Árvore e o patrocínio da Petrobrás. Neste momento seguimos uma estrutura que a Casa da árvore já possuía e esse foi o primeiro ensaio que nós fizemos, entrando como parceiros. E há um programa que estamos tentando viabilizar de residências artísticas e científicas no prédio do Media Lab.

Débora: Cleomar, em 2012, aconteceram vários redirecionamentos, incluindo o fechamento do Emoção Art. ficial, do Prêmio Sérgio Motta, do MIS-SP, enfim, várias iniciativas fomentadoras da arte digital no Brasil acabaram se fechando nos últimos anos. Como você percebe isso para a produção?

Eu vejo como um processo natural. É bem verdade que nós perdemos alguns benefícios e algumas iniciativas que foram muito importantes para que a nossa bandeira fosse vista e fosse assentada. Por outro lado, eu vejo que não temos mais a necessidade de trabalhar com exceções. Seria muito mais importante para a gente que todos os outros espaços se abrissem também para esta vertente, do que ficarmos com nichos no Itaú, na Casa das Rosas e em outros espaços.

Parece-me que este tipo de assentamento da arte ocorre como um processo de normalização. Normalização no sentido de tornar-se normal, não de se tornar norma. Este processo de normalização da arte tecnológica encontra espaço exatamente na finalização de uma etapa que foi importante, mas que, ao mesmo tempo em que nos elevava, ela nos excluía de um circuito um pouco maior, já que tratava de um modo absolutamente diferenciado, que a meu ver, não procede. Não porque a arte tecnológica seja como qualquer outra, mas porque a singularidade dela é comparável à singularidade da pintura, da escultura, do vídeo, da fotografia, porque a arte é singular por natureza, mas ela não precisa ser exceção, na sua própria singularidade. Desde que consigamos estes outros espaços que nos foram negados por muito tempo, eu vejo este processo de eliminação de uma bienal específica como absolutamente normal, vejo como uma prática sócio-cultural este tipo de avanço.

A mim estranharia se continuássemos com estes nichos separados, isto me causaria estranheza porque do mesmo modo que quando a gente quer fazer uma distinção específica, a gente cria condições desta distinção até o momento que ela não é mais necessária, como acontece, por exemplo, com o sistema de cotas nas universidades, onde é necessário por um determinado momento, mas não é o ideal. O ideal é que não se necessite deste tipo de coisa.

A mim parece que assim como os espaços específicos

como a Pinacoteca, que trabalha com estilos específicos, com características específicas de arte, nós podemos ter museus ou espaços que lidem com arte tecnológica, mas que a gente tenha também nestes outros espaços, possibilidade de trabalhar. E se observarmos as grandes mostras internacionais, as obras de arte tecnológica já estão lá, não estão apenas nestes outros espaços, já estão lá. Não há distinção tamanha, não exceção, é singularidade.

Débora: E você acredita que existiriam especificidades na arte digital que justificariam a inserção ainda lenta no sistema da arte contemporânea?

Nós temos o seguinte: primeiro a dificuldade de produção, que até a RedeLabs está tentando ultrapassar esta barreira, o que não é fácil, do mesmo modo como não foi fácil trabalhar com videoarte, e hoje é mais fácil. Mas, no início, os equipamentos eram caríssimos, tinha que fazer curso para saber mexer com as câmeras, editar, então, era bem difícil. Mas faz parte da história. Nós temos ainda dificuldades de acesso a esse tipo de equipamento, a esse tipo de tecnologia.

Contudo, hoje está muito mais fácil trabalhar com isso. Um exemplo é a criança fazendo uma série de trabalhos com um nível de complexidade que, às vezes, resolve bem um trabalho de arte tecnológica. Então, nós temos um avanço na área de interfaces computacionais e de sistemas interativos que permite que o artista execute uma série de procedimentos computacionais que resultam no trabalho que ele está querendo fazer.

Eu não acho que necessitamos de espaços absolutamente distintos, eu acho que precisamos de características específicas, mas em espaços comuns, até porque eu entendo que a arte é algo absolutamente dado à sociedade e não feito em laboratórios, para ficar fechado ou alguma coisa assim. E quando eu vejo trabalhos que deixam os espaços expositivos e acontecem na rede, nas praças, eu me empolgo.

Eu lembro-me de uma determinada palestra que eu fiz para professores, acho que era da rede estadual, aqui de Goiás, e um professor me perguntou: "mas como fazemos para que o aluno tenha acesso à arte se é tão difícil ir à galeria ou ver determinados trabalhos?". Eu falei para ele que, por incrível que pareça, nunca na história da humanidade (risos), foi tão fácil acessar trabalhos de arte. Arte computacional, por exemplo, você pode acessar de qualquer computador, é só esquecer que arte só existe em galeria. Você pode pegar uma série de vídeos e trabalhar com vídeo e arte computacional, e sem ser a cópia como a gente faz com aqueles livros de história da arte, estamos diante do trabalho, então nunca foi tão fácil acessar a arte como na contemporaneidade.

Débora: Cleomar, e quanto às instâncias de legitimação? Quais seriam aquelas que legitimariam quem trabalha com arte digital no Brasil, atualmente?

São as mesmas que sempre foram para todas as outras áreas. Há um circuito específico, que nós podemos chamar de cultura e essa cultura é muito mais complexa do que dizermos que é o curador, o marchand, o galerista ou o museu. A arte trabalha com uma relação que é atemporal, então alguma coisa que é produzida hoje, que não é arte, pode vir a ser, pode ser legitimada. Se nós lembrarmos que a arte rupestre não foi produzida como arte, não havia nenhum conceito de arte na época, que o Arthur Bispo do Rosário não fazia exatamente arte, o que ele fazia era um desígnio que Deus deu a ele, e que isso foi trazido para o circuito, vamos verificar que quem define o que é e o que não é, é a cultura.

De uma forma menos ampla, certamente, os espaços de galerias, e nós da arte tecnológica temos o espaço das academias, com uma série de escritos sobre os nossos trabalhos, que ajudam a validar, existe uma série de dissertações e teses que reivindicam exatamente esse lugar ao sol da arte. Mas, isso compõe um espaço maior, de um modo que se hoje, nós, com os nossos títulos de doutores em arte, estamos validando os nossos trabalhos como produção em arte, nós, com os nossos eventos específicos de arte com um trabalho de exceção, - e a partir de agora nós esperamos que seja muito mais de especificidade do que de exceção - validamos isso. O tempo e a cultura é quem validam. Eu acho que isso já está validado, nós não precisamos mais nos erguer com aquele fervor de algum tempo, para dizer "isso é porque é arte".

Nós estamos quase completando cem anos da fonte de Duchamp, que é algo incrível em termos de questionamento da arte, em termos de tensionamento do que nomina ou não a arte. Eu penso que não tem porque hoje, quase cem anos depois, continuarmos com algumas discussões que parecem, ou que deveriam estar, vencidas. Quem valida a arte é a cultura, a partir do tempo, e em um determinado momento, um trabalho pode ser chamado de arte, mas daqui a pouco ele não tem permanência. Eu chamei a isso, em uma pesquisa que eu fiz, de a diferença entre deslumbramento e encantamento. Alguns trabalhos são deslumbrantes, mas daqui a três dias eles não dizem mais nada, porque era uma coisa de momento. Algumas outras coisas são encantadoras, são poéticas de fato, e neste sentido, elas permanecem. A mim parece que do mesmo modo que as telas de Vincent Van Gogh não foram valorizadas em uma

determinada época e encontraram eco para ser um dos grandes eixos da arte contemporânea, do mesmo modo que o tempo deu esta validação a ele, e, claro, o tempo da cultura, pois não existe o tempo fora dela, dirá se isso permanece ou não, dirá se foi um deslumbramento de alguns pretensos artistas, ou se é o encantamento de uma cultura. No meu ponto de vista, é encantamento da cultura, o meu trabalho é tentar suscitar isso.

DANIELA BOUSSO

"Vitoria Daniela Bousso graduou-se em Artes Plásticas pela FAAP em 1980. Mestre em História da Arte Brasileira pela Escola de Comunicações e Artes da USP (1992) e Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2006). É teórica, crítica de artes visuais, curadora, docente, dirigente cultural e criadora. Entre as exposições em que atuou como curadora destacam-se Excesso (1996) Paço das Artes, São Paulo; Mediações (1997), Itaú Cultural, São Paulo; Salas Denis Oppenheim e Tony Oursler, XXIV Bienal de São Paulo (1998); 2000); Artur Barrio: a metáfora dos fluxos 2000/1968, (2000) e Rede de Tensão (2001), Paço das Artes, São Paulo, esta última também realizada na Fundação Bienal de São Paulo em seu projeto de 50 anos; Sala Especial Rafael França na Bienal do Mercosul (2001), Porto Alegre; Metacorpos, São Paulo, Paço das Artes (2003); hiPer > relações eletro / / digitais, Santader Cultural, Porto Alegre/RS (2004); Organizou o projeto Ocupação no Paço das Artes,(2005); Inter@conect exposição de 12 artistas brasileiros no ZKM Centro de Mídia Arte, Alemanha, (2006); 3º Paralela à Bienal SP, (2006); Passagens , Museu Reina Sofia, (2008); Pipilotti Rist, MIS/Paço das Artes (2009), "Infinito paisage", Espacio Fundação Telefônica, Buenos Aires, 2011, "As tramas do tempo na arte contemporânea, estética ou poética?", Coleção Dulce e João Figueiredo Ferraz, Ribeirão Preto, SP, 2013".

<http://lattes.cnpq.br/0056137103805108>

CONVERSA COM DANIELA BOUSSO

em 30 de janeiro de 2014 (via skype)

Débora: Daniela, eu tenho pensado sobre as estruturas que formam o mundo da arte digital no Brasil, buscando compreender suas conexões com o mundo da arte contemporânea. Para isso, tenho me pautado em dois autores que discorrem sobre o mundo da New Media Art, internacionalmente, o Domenico Quaranta e o Edward Shanken, ambos baseados no Howard Becker. Inicialmente eu gostaria de entender como você tem percebido estas relações entre arte digital e sistema da arte contemporânea aqui no Brasil.

Esta é uma tendência no exterior. Com a ideia das colaborações, dos Media Labs e dos Media Centers, é uma tendência fluida e recorrente que vemos na Europa e não sei se tanto assim nos Estados Unidos. Nos Estados Unidos, porém, existem Centros de Mídia Arte muito bem montados e também no Canadá, onde as pessoas podem realmente fazer o seu trabalho de um modo aprofundado e diferenciado. Quando isso ainda era um embrião de tendência no mundo, em 2006, nós começamos a formular para o MIS-SP (Museu da Imagem e do Som de São Paulo) esta ideia de ele ser um museu veículo, sempre pensando na questão da tradição fotográfica e cinematográfica, que era a tipologia inicial do MIS.

No entanto, entendemos que o MIS ter também um segmento voltado às novas mídias, seria uma decorrência normal desta tradição. A ideia de se fazer um Media Center, um Lab público, em que a política pública poderia contemplar vários artistas, pensadores e pesquisadores começou a ser implementada e no curto tempo em que sobreviveu, alavancou uma geração de jovens artistas, como Anaisa Franco, Denise Agassi, Cláudio Buenos e alguns outros ligados à mídia arte. Eu entendo que se o MIS tivesse continuado, de 2011 em diante, até o grupo ligado à cultura digital que veio pelas mãos da política pública federal já estaria agregado a este tipo de Lab, uma vez que a política pública da cultura digital sofreu um enfraquecimento com o final da gestão do Gilberto Gil.

Eu acredito que tenha havido uma forte conexão e, depois, uma descontinuidade. Há tentativas de retomada em São Paulo e há Media Centers nascendo, como é o caso do Media Lab da UFG, em Goiás, sob a gestão de Cleomar Rocha. Agora, na universidade isso se torna menos utópico, mais possível. No MIS,

hoje, com uma política não voltada à educação e formação, isso se inviabilizou na medida em que as políticas públicas no Estado de São Paulo passaram a exigir que os museus tivessem um grande afluxo de público. Conduziram os museus a operar muito mais em uma escala de indústria cultural propriamente dita do que em uma perspectiva de cultura e formação; isto é, sem o tempo que ela tem que levar para a sua maturação. Não vejo no Brasil essa possibilidade do ponto de vista da política pública, mas ainda tenho alguma esperança de que na universidade ainda possamos ter espaços de experiência e experimentação, que ainda possamos contar com este espaço.

Débora: Em 2007, você foi responsável pelo reposicionamento do MIS-SP, com o direcionamento desse às novas mídias, entre vários outros projetos que coordenou e exposições que curou, com ênfase em novas mídias. Como você observa a série de reposicionamentos que cessam o incentivo específico a esta produção, entre elas a interferência do Estado no MIS, o encerramento do Prêmio Sergio Motta e do Emoção Art.ficial?

São duas questões que se movem na contramão uma da outra. Na primeira, há um problema em relação às propostas no âmbito das colaborações, e a segunda é de ordem política. Até que idade o artista pode operar de forma colaborativa? Até o momento em que há um entendimento real de que a arte contemporânea engloba o sistema das artes e que esse sistema é uma conjunção complexa, formada por mercado de arte, instituições, museus, agentes, colecionadores, entre outros. Se esse é o sistema das artes, parece que a arte tecnológica não conseguiu - pelo menos entre nós aqui no Brasil - inserir-se nesta seara (do sistema das artes), pois ela não tem mercado, não tem colecionadores, não tem galerias, não é exposta em museus... Você já viu grandes exposições de arte tecnológica na Pinacoteca do Estado, por exemplo, que é uma das vitrines museológicas do mainstream brasileiro?

O que acontece é que esta falta de inserção começou a gerar, entre artistas em meio de carreira, um desejo de estarem inseridos no mercado. Melhor do que eu, o Lucas Bambozzi, por exemplo, pode lhe dizer quais são as nuances que ele enfrenta em relação à galeria, à venda ou não de seus trabalhos. Então, começou haver este desejo de inserção e se terminou por absorver os discursos da crítica e da curadoria conservadores e de dirigentes culturais, tais como: "o que é isso de arte tecnológica?", "não existe arte e tecnologia, existe arte contemporânea"; "se a arte contemporânea é boa, ela naturalmente estará inserida". Artistas e teóricos compraram esse discurso e isso levou realmente a um

retrocesso da política pública.

Quando o Prêmio Sergio Motta, de alguma maneira, percebeu que tinha passado o momento de ebulição dele próprio frente a artistas que tinham dado sustentação à sua existência, houve desânimo. Porque quando um grupo de artistas dá sustentação, isto cria representatividade e acaba chamando mais dinheiro, ou dos patrocinadores, ou da própria política pública. Era toda uma energia que estimulava o pessoal do Prêmio Sergio Motta a ir atrás de recursos também. No momento de sua extinção, em 2012, participei de um jantar a convite da direção do prêmio e senti distanciamento e falta de compromisso dos interessados no prêmio. Mas, esta é a minha leitura. Acredito que você poderia pesquisar e conhecer outras leituras, eu não quero que as minhas palavras sejam dadas como verdade única.

O Itaú Cultural também deixou de apoiar esta vertente da arte, mas isso é algo que atribuo à atual gestão, muito mais voltada, hoje, a realizar programas de alcance massivo. Uma pista a se observar é como eles divulgaram o edital do Rumos 2014 e conseguiram obter cerca de 16.000 inscrições. Isso quer dizer que, de alguma maneira, eles estão se inserindo no circuito cultural como se fossem o próprio Ministério da Cultura, divulgando o edital exaustivamente, além da divulgação na mídia e nas redes, em vários locais do país. O que é que será contemplado? Esperamos que sejam projetos de excelência, vamos aguardar os resultados para ver. No campo das artes visuais, a Regina Silveira é a pessoa indicada desta área no júri, eu espero um bom resultado. Estou curiosa para ver como eles irão dar vazão a esta demanda, porque se for contemplado um pequeno grupo de projetos, com mínima verba anual, vai ser frustrante. Uma vez que a ação se apresenta nesta escala de grandiosidade, o resultado terá que ser compatível com o barulho feito, mas temos que esperar para refletir.

Do ponto de vista político, há um conjunto de ações de desmonte do apoio à Midia Arte: acabou o Emoção Art.ficial do Itaú Cultural, acabou o Prêmio Sérgio Motta e tudo começou com a violência da desconstrução do nosso projeto no MIS. Foi um atentado à democracia e à própria lei que rege os estatutos das OSs. A gestão de Andrea Matarazzo (Secretário de Estado da Cultura do estado de São Paulo em 2011), passou por cima de dois conselhos no MIS. O conselho foi desrespeitado com a imposição de membros indicados pelo então secretário, o que contraria totalmente a legislação de OSs.

A trama urdida junto à mídia, com noticiário mentiroso e sensacionalista sobre o nosso trabalho - você pode conferir o

que estou dizendo verificando as matérias publicadas pela Folha¹ entre Dezembro de 2010 e Junho de 2011, publicadas por Silas Martí e Morris Kachani, com a posterior cessão de todo o espaço expositivo do MIS, por três meses (um espaço público, cedido à revelia da programação), a um único veículo de comunicação, por ocasião dos seus 90 anos - atingiu a diretoria e a instituição. Isso revela que o desmonte foi feito para se impor uma política de indústria cultural, com exposições blockbuster, como a do Stanley Kubrick e a do David Bowie. Não que eu seja contra essas exposições, mas museu não é lugar de entretenimento POP. O museu é lugar de política pública que deve estar voltada à formação propriamente dita e à formação de público e isso não acontece no MIS hoje. Este conjunto de fatos é político, sim.

Débora: E falando em políticas públicas, como você percebe, no Brasil, o incentivo à arte digital?

Em termos de Governo Federal, esta política arrefeceu no Ministério da Marta Suplicy. O governo Dilma é omissos em relação à cultura. Isto é muito claro. Se, de um lado faz-se um governo razoável, de outro a sua face cultural é pálida. E ele é equivocados, tanto do ponto de vista conceitual quanto do ponto de vista de uma visão cultural prospectiva para o país.

Débora: Como você percebe a arte digital em relação aos espaços expositivos do tradicional sistema da arte? Eles atendem às demandas desta produção?

Eles não atendem às demandas. Como curadora, eu, Daniela Bousso, sempre busquei fazer curadorias em que estivessem em convívio as duas vertentes da produção de arte contemporânea, a digital e a das artes visuais. Isto foi criticado, principalmente no início dos anos 2000, quando montei uma exposição dos 50 anos da Bienal de São Paulo, que se chamou "Rede de Tensão". Esta exposição tem dois tomos de publicação. Fiz uma parte na própria Bienal de São Paulo, em um andar inteiro, e outra parte no Paço das Artes e cada instituição publicou o seu catálogo. Se você verificar os dois, você verá que no começo dos anos 2000 - ela aconteceu em 2001 - esta mostra não podia ser outra coisa senão criticada. Porque era uma exposição que misturava arte, design, arquitetura e novas mídias. Você chegava no pavilhão da Bienal e via estas obras lado a lado com instalações de arquitetos, com plantas.

¹ Disponíveis em <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq1812201014.htm> e <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/ilustrad/fq0506201109.htm> acompanhe os links disponibilizados pelo Canal Contemporâneo em <http://www.canalcontemporaneo.art.br/brasa/archives/003591.html>

Se você consultar o noticiário da época, na Folha de São Paulo, artistas e críticos conservadores na época, criticaram, não entenderam nada, disseram que era uma salada. Tem um artigo da Aracy Amaral na revista da USP¹, na época, que é grosseiro, dizendo que ela “salta fora”. O artigo demonstra entendimento curto da questão artística contemporânea. Ela foi pouco capaz e pouco generosa para poder entender ou dialogar, porque escrever um artigo desses sem conversar com a curadoria, arbitrando apenas pelo que vê, reincide naquilo que constantemente reprochamos no jornalismo cultural... Havia sim obras agressivas, mas como curadora, eu deveria censurar o artista? Tinha um vídeo da Shirley Paes Leme em que ela colocava a câmera parada sobre uma vaca defecando e dava um close na defecação, então ela montou uma instalação com excrementos de vaca e vídeo. E o que o curador faz em uma hora destas? Ele vai abordar o artista e dizer: “não, você não vai expor este trabalho porque eu não quero que fique esse cheiro dentro da bienal?”. Quando você trabalha ao redor de uma questão e o artista apresenta um trabalho, ele tem que ser livre para apresentar o que quiser, senão, nem o convida. Isto é o que eu penso, se você convida o artista, você tem que segurar a onda e mostrar o que ele quer mostrar, não é você quem diz o que ele vai mostrar. Você discute com ele e ele traz o olhar dele a respeito do assunto, porque ele não está na universidade recebendo as críticas do professor na rodinha da avaliação dos trabalhos, ele está sendo convidado para uma exposição. São dois profissionais em ação e não é o curador que diz o que é a arte. Aqui volto ao Marcel Duchamp e volto a dizer: quem diz o que é a arte é o artista. Cabe ao curador articular conjuntos e o espírito do projeto “Rede de Tensão”, nas duas instituições, era o de tensionar e abrir para a diversificação de ações e tendências, além do debate.

Débora: Daniela, eu tenho percebido que os curadores que já trabalham ou tem uma formação em arte digital conseguem, na prática, fazer um diálogo entre arte digital e arte contemporânea nas mostras, mas do lado dos tradicionais curadores e até mesmo dos jovens curadores, com formação em arte contemporânea, ainda não há esta conexão. Como você percebe estas relações?

Eu acredito que existe um problema específico, é uma questão de bibliografia. A mídia arte tem uma bibliografia muito específica que muitos curadores não acessam, nem nos Labs de formação de curadores, nem em suas pesquisas. E eu penso que deslizar das artes plásticas para a arte digital requer um trabalho

1 Disponível em <http://www.usp.br/revistausp/52/03-aracy.pdf>

de estudo e de pesquisa de, no mínimo, três anos de leituras e aprofundamentos para se começar a entender. São muitos títulos, muitos autores, não dá para pegar o Lev Manovich, o Edmond Couchot, a Lucia Santaella, o Pierre Lèvy e pensar que você vai entender tudo, porque não vai, pois é uma gama muito ampla de assuntos. Eu mesma, por exemplo, se você me perguntar sobre a especificidade dos games, ou para dar uma aula de games, tenho que estudar uns dois meses para preparar uma aula sobre este assunto, que é algo menos recorrente para mim. Então, tem games, tem GPS, tem arte e ciência, Realidade Virtual, Realidade Aumentada, etc.... são tantas especialidades, são muitas formas de atuar e não dá para dizer que você é especialista em tudo. O que eu procuro fazer é ver a produção de arte contemporânea de artistas de todos os lados. Para você ter uma ideia, a arte digital ou tecnológica, entre nós e no exterior, tem este desejo de estourar as costuras e de migrar para o campo da arte contemporânea, o próprio Videobrasil se reformulou e agora se chama Festival de Arte Contemporânea Videobrasil.

Débora: E você acha que estas aberturas estão maiores pelo lado da arte contemporânea para receber a arte digital? Pergunto isso porque nas duas últimas bienais de São Paulo e do Mercosul pouquíssimo se viu de arte digital.

Creio que esteja tudo atrelado ao que eu disse anteriormente, esta abertura não existe, é tudo uma mentira.

Débora: Você participou de um debate sobre novas mídias e mercado pelo Instituto Sérgio Motta, em 2002, daquelas discussões até agora o que mudou no sentido da participação da arte digital no mercado da arte da arte contemporânea?

Nada mudou. Eu diria que piorou, o que mudou é que piorou realmente (risos), pois, entre 2002 e 2006 havia o debate que criamos no Prêmio Sérgio Motta, super intenso. Foram 5 anos de debates consecutivos com publicações. Para você ter uma ideia, nós editávamos as publicações pessoalmente, Camila Duprat e eu. Estes debates eram super envolventes e procurávamos inserir a crítica tradicional da arte a cada júri de premiação, então mesclávamos, por exemplo, Arlindo Machado, Lucia Santaella, Gilbertto Prado, André Parente à Lisette Lagnado, Tadeu Chiarelli, Fernando Cocchiarale. E também trazíamos jovens críticos como a Juliana Monachesi e Fernando Oliva que faziam os verbetes das obras nos catálogos. Então integrávamos um crítico tradicional a um teórico da arte e tecnologia para promover integração e familiaridade com o assunto. E houve discussões muito

interessantes nestes júris e debates, mas afinal, não sei até que ponto a proposta foi absorvida.

Débora: É até uma ironia não haver esta continuidade e preocupação do mercado brasileiro com a arte digital, porque internacionalmente, feiras como a ARCO Madrid, a Art Basel já vem, há tempos, promovendo debates sobre o assunto, inclusive recentemente aconteceu a Unpainted, uma feira específica de New Media Art e arte digital. E no Brasil, ao mesmo tempo em que proliferam as feiras de arte, há este delay em relação à arte digital. Será que isso é um problema do Brasil, especificamente?

Acredito que sim, porque, no Brasil, os gestores se incomodam com o trabalho que a arte e tecnologia dão para ser mantida durante uma mostra. Quando você monta qualquer obra que tenha interface, joystick, botão de interatividade, mesa de interação, sensores, enfim, este tipo de obra dá problema no decurso de uma mostra. Eu diria para você, que fora o vídeo, que é mais normal, quando há arte interativa, é preciso ter um técnico de plantão no lugar da mostra e tem que ter um contrato de manutenção de obra em uma exposição e que ele se compromete a não demorar mais do que 6 ou 7 horas para chegar no lugar, consertar e fazer a manutenção. Fica caro fazer uma mostra bem montada e que funcione. Por exemplo, o grande problema do Itaú Cultural era que, muitas vezes, você chegava lá e a obra não funcionava, em quantas instalações do Itaú Cultural eu entrei e a obra não funcionava! Muitas vezes eu tive que ir e voltar três vezes para ver uma obra funcionando. Isto também acontecia no MIS e no Paço das Artes, porém não tão frequentemente e por períodos curtos, porque tínhamos este sistema de técnicos e mediadores treinados para mexer com estes equipamentos.

Débora: Em sua opinião, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital no Brasil?

As instâncias de legitimação são aquelas que permitem que ela esteja inserida no sistema das artes. São idênticas às da arte contemporânea.

Débora: E qual é o lugar da arte digital, hoje, no Brasil?

Nenhum.

Débora: Nenhum? Nem nas Universidades?

Não é só ter disponibilidade para apoio à pesquisa. O problema é poder produzir uma arte de ponta e isso demanda equipamentos e trabalho de equipes também. A universidade

garante este espaço de experimentação, de experiência, de vivência e de pesquisa para quem está dentro dela, porém, realizar a obra é outro momento que depende sempre de uma instituição e de um galerista que a queira, por isso seria bom a universidade estar equipada e preparada para poder abrir seus espaços também aos que já saíram dela.

Outro problema das instâncias de legitimação destas obras é que o colecionador compre, além dos museus. Se o colecionador comprar, de alguma maneira a obra está em uma ou outra coleção e o artista é legitimado. Agora, porque o colecionador não compra? Porque faltam ainda mecanismos de lida e de venda destas obras. Falta uma dinâmica entre instituições e mercado.

Então, existe outro passo que o artista no Brasil tem que dar para se legitimar, primeiro ele precisa sair um pouco dos seus Labs para conseguir acessar melhor os museus, os colecionadores, criar diálogos e aproximações com instituições e com galeristas. Um outro ponto refere-se a planejamento; quando você faz uma obra de arte tecnológica, ela tem que vir acompanhada de um manual. Quando você compra um eletrodoméstico não vem um manual que diz como liga, desliga e como lidar com ele?

Os nossos artistas precisam se profissionalizar mais nesta direção. É tudo uma questão de envolvimento, pois o marchand desanima logo na segunda exposição do artista, quando não consegue vender o trabalho.

Débora: E em termos de produção, como você visualiza a produção em arte digital brasileira, contrapondo-a com a produção internacional? Você acredita que já chegamos a um nível de alcançar o mercado?

É difícil, porque o mercado não quer algo mambembe, ele quer algo que funcione, que seja belo, que crie filas nos estandes das feiras. Mas não é isso que eu estou propondo para que esta arte se legitime. O que eu proponho, não é uma arte que tenha conotação massiva, mas obras bem executadas, profissionais. Penso que este tipo de arte pode tentar desenvolver parcerias com empresas. Este seria um pouco também o papel do marchand e do galerista, isto é, chegar nestas empresas, criar instâncias de apoio e patrocínio, de desenvolvimentos conjuntos, abrir espaço para a invenção mesmo, o que é uma questão de mentalidade. Os gestores institucionais, porém, atrapalham a criação desta mentalidade, ao invés de ajudar.

Débora: E em relação aos festivais de arte digital, a exemplo do FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), como você percebe estas mostras específicas?

O FILE também se transformou em um evento de massa, não se sabe ao certo o que vem a cada edição. A falta de qualidade de muitas obras que circularam pelo FILE gerou uma antipatia muito grande do grupo tradicional da arte contemporânea e precisamos admitir que nós temos um problema sério de conceito, de poética e de acabamento nos trabalhos de arte tecnológica. A primeira coisa que surge quando nos reunimos com outros curadores, em júris, é que eles perguntam se a obra tem que entrar só porque é tecnológica... ou seja, sempre tivemos que lidar com esta questão conceitual e com a indagação constante de "a que vem o trabalho?". É difícil aparar estas arestas.

As operações no terreno da arte conceitual foram extremamente sofisticadas, por exemplo, a Land Art, com todos aqueles trabalhos que foram feitos na terra. Eles são super elaborados, os artistas usaram maquinários enormes, gastaram muito na realização daquelas obras. Nós precisamos estar em condições de competir com a produção de arte internacional e já temos artistas que eu expus muito, como Rejane Cantoni, André Parente, Kátia Maciel, Lucas Bambozzi e outros em totais condições de competir em instâncias internacionais e que orientaram vários artistas que estávamos formando no LABMIS. E aí está a importância da residência artística no MIS que acontecia do seguinte modo: o artista era selecionado por um júri, por meio do projeto e do edital, e quando ele entrava, fazia uma residência artística no MIS e também vinha um artista de fora para fazer, assim ele já estava em contato com este artista de fora. Mas aí todos eles tinham acompanhamento conceitual e técnico, nós tínhamos remuneração prevista para isso. O artista escolhia seu acompanhante, mas se, de repente, ele apresentasse alguém que achássemos que, do ponto de vista conceitual, fosse alguém só com domínio da tecnologia, mas frágil em poética, procurávamos orientar para outro lado. Várias pessoas interessantes, tanto artistas, quanto teóricos, orientaram estas residências. Então tínhamos, acompanhando o artista selecionado: um teórico, um artista e um técnico para o desenvolvimento de interfaces, isto durante 3 (três) meses no uso do laboratório. E era obrigatório que o residente trabalhasse, pelo menos, 5 (cinco) horas diárias no Lab e fizesse apresentações públicas do seu trabalho. Então, depois disso, garantíamos a colocação de todos eles, brasileiros, que tinham passado pela residência no MIS, em alguma outra residência em instituição de fora, com quem nós tínhamos conveniado, como o MediaLab Madrid, MediaLab Prado, Can Xalant, Arte Leku, na Espanha. Na Inglaterra, tínhamos convênio com a Impact, entre outras residências e tinha também um Media

Lab na Tailândia e outro no Canadá. Eram três meses aqui e três meses fora, era super possível de se fazer e nem era tão caro.

Quanto ao FILE, ele tem a especificidade de não ter curadoria, não sei se a Paula Perissinotto é contra, mas o Ricardo Barreto é totalmente contra curadorias. É uma visão antiga que ele tem que advém dos artistas dos anos 1970 no Brasil.

Quanto ao # ART de Brasília, em 2013 eu não fui, mas em 2012 eu apresentei um texto, mostrando várias obras de realidade aumentada. Mostrei projetos inseridos na Documenta, por exemplo, como o da Janet Cardiff, um trabalho com GPS e celular e outro com áudio; formulei um texto chamado Arte Hoje, sobre a inserção da Midia Art no sistema das artes, que é o que estamos discutindo aqui.

Débora: Parece-me que a Documenta é um dos espaços internacionais do mainstream que mais acolhe esta produção. A Bienal de Veneza também, mas um pouco menos.

É, a Bienal de Veneza exhibe vídeos e vídeoinstalações de artistas do mainstream, artistas de sucesso e traz coisas muito boas, por exemplo, a obra do Peter Greenaway, que foi uma releitura da obra "As Bodas de Canaã", de Paolo Veronese, na 53ª edição (2009). A obra instalada era maravilhosa, muito forte. Mas é o que eu te digo, o artista está muito bem inserido, mas as suas obras não têm problemas tecnológicos, são uma maravilha, assim como as obras do Bill Viola, do Gary Hill, são obras feitas com tecnologias de ponta e nestas mostras as obras funcionam e têm a grande capacidade de embalar o espectador, de realmente envolver de uma forma muito forte. O que nos falta é um trabalho sistemático, de política pública e de inserção. A obra de arte se faz a partir do seu diálogo com o seu público.

Débora: Daniela, muito obrigada, é excelente poder contar com a visão de quem vive este circuito, uma visão um pouco pessimista, mas realista do que a produção em arte digital está vivendo atualmente.

É uma visão deste momento, com esperança de que em algum momento as coisas mudem para melhor.

ALBERTO SEMELER

“Possui graduação em Artes Plásticas(1991) e mestrado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1995). É doutor em Poéticas Visuais pelo PPGAVI UFRGS (2011). Atua junto ao Departamento de Artes Visuais do Instituto de Artes UFRGS como professor Adjunto nos cursos de Artes Visuais e História /Teoria e Critica da Arte ministrando disciplinas de Arte e Tecnologia e História da Arte e Tecnologia. Atualmente Coordena os Laboratórios de Arte e Tecnologia e Laboratório de Tecnopoéticas, Neuroestética e Cognição no do curso de Artes Visuais do DAV/IA/ UFRGS. Tem experiência em Arte Abjeta, Arte Digital, Animação e Arte Interativa Computacional. Atualmente pesquisa Neuroarte, Neuroestética, processos contemporâneos de naturalização da estética(fisiologia da percepção estética) e interfaces não convencionais para interação na arte (EEG, Micro-Controle e Engenharia Reversa)”

<http://lattes.cnpq.br/2897459119711239>

Débora: Alberto, conte um pouco sobre os primeiros passos da arte e tecnologia na UFRGS?

A precursora na questão do vídeo, que era a arte tecnológica mais acessível na época, foi a Romanita Disconzi. Ela fez um mestrado nos EUA, no Art Institute de Chicago (AIC) e trabalhou com o Image Processor, um sintetizador de imagem feito por Nam June Paik e Shuya Abe. A Romanita começou este trabalho com videoarte em Chicago, mas quando voltou para Porto Alegre, para o Instituto de Artes da UFRGS, ela teve uma dificuldade muito grande, no início dos anos 1980, de introduzir a pesquisa com o vídeo, porque na época o equipamento era muito caro. Por isso ela acabou desistindo e fazendo uma espécie de leitura da imagem eletrônica, da linha de varredura e criou uma série que ela chama de Pintura Pós-TV. Nesta série ela usa a ideia do pixel e do scanning, que é a linha de varredura que produz a imagem no vídeo e na TV. Eu a conheci no final dos anos 1980, em 1988 e, nesta época, eu estava trabalhando com vídeo também. Naquele momento era muito difícil, porque os equipamentos eram muito caros. Eu até tenho uma vídeo performance registrada, onde eu fiz um trabalho para a TVE e consegui uma câmera emprestada para registrá-la.

Também fiz um trabalho juntamente com um ator, o Fabiano Menna, em um Festival de Cinema de Gramado, que foi registrado, mas perdemos o contato com a pessoa que registrou e perdemos também o registro. Eu tive ainda um grupo de música e multimídia em que apresentávamos shows à noite. O nome desse grupo era Molly Guppy (1986/1990), mas os registros feitos em vídeo destes trabalhos ficaram com uma pessoa e ela não tomou os cuidados necessários e isso se deteriorou e acabou se perdendo, pois a fita magnética vai desmagnetizando com o tempo e perde-se a informação, é um material efêmero. O vídeo tem essa natureza, que é da degradação da imagem. Bem, mas a partir daquele momento eu comecei a trabalhar com a Romanita, fiz o mestrado, mas na época não utilizei o vídeo, naquele momento não era possível. Acabei utilizando no mestrado uma espécie de arte abjeta ou pintura matérica, pintura mórbida, e alguns objetos que eu utilizava nos quadros eram oriundos dessas vídeo performances. Paralelamente ao mestrado, eu trabalhei

em agências de publicidade, onde fiz os meus primeiros contatos com o computador, isso acontece no início dos anos 1990.

Depois que eu concluí meu mestrado, passei em um concurso em 1996-1997, no Instituto de Artes e comecei junto com a Sandra Rey a introduzir a linha de pesquisa de arte e tecnologia no instituto. Eu participei de um projeto com a Romanita em que aprovamos pela FAPERGS a compra de uma ilha de edição que na época era o que havia de mais avançado, era Super VHS. Então nós desenvolvemos alguns trabalhos em Super VHS, porém, este projeto tinha um foco muito direcionado a um produto para a indústria. Desenvolvemos um projeto para a Gerdau, que no final acabou não dando muito certo, mas, de qualquer forma, o equipamento ficou dentro do Instituto de Artes e deu este start para começar um trabalho com vídeo e com vídeoarte.

Simultaneamente a isso, eu trabalhava com interatividade, comecei a fazer trabalhos com o Macromedia Director, um software produzido para fazer CD-ROM multimídia, na época. Mas eu sempre tentei trabalhar nesta linha de subversão, de pensar para que foi feito o software e para que eu vou usá-lo. Então, a partir desta época eu comecei a trabalhar também com interatividade, que é algo que tenho investigado ainda nos dias de hoje. Acabei desenvolvendo vários trabalhos durante os anos 2000 a 2008, mais ou menos, usando interfaces de jogos ou Arduíno para produzir interatividade no vídeo, ou em imagens produzidas no computador. Talvez seja interessante também frisar que o meu trabalho sempre envolveu questões relacionadas à arte abjeta, que é produzir no espectador uma reação fisiológica. Nas vídeo performances, por exemplo, eu usava cabelo humano, naquela época eu trabalhava com um grupo de meninos de rua (1986/1990), então andávamos nos bairros e pegávamos restos de cabelo nos salões de beleza e também restos de açougue e o trabalho era uma espécie de um ritual com cabelo e ossos. Isto tinha uma intenção de produzir no espectador uma reação fisiológica e estomacal.

Hoje eu tenho investigado mais esta questão da fisiologia estética, a questão da neuro-estética, que foi proposta primeiramente por Semir Zeki, no início dos anos 1990. Ele publica um livro chamado Visual Brain, que é simultaneamente uma história da neurologia, porque os estudos de neurologia começam com o córtex visual, em função da facilidade de acessar na caixa craniana o córtex visual, pois ele ocupa uma área maior e é relativamente exógeno em relação às outras áreas. Então, os estudos de neurologia têm um vínculo muito forte com a visualidade, em função dessa acessibilidade do córtex visual na caixa craniana.

Também é interessante falar que a Computação Visual (David Marr 1980) vai se desenvolver a partir das pesquisas do córtex visual, por exemplo, os algoritmos para criar as interfaces gráficas de visualização eles utilizam descobertas da neurobiologia sobre o córtex visual para produzir os algoritmos de visualização. Então há um processo de retroalimentação nisso.

Débora: E como você observa a produção em arte digital hoje no Instituto de Artes da UFRGS e em Porto Alegre também?

Eu acho que o vídeo se popularizou muito. Ele se tornou um meio fácil de trabalhar e relativamente barato. Diferentemente do que era nos anos 1980 e 1990, o vídeo se transformou nesta tecnologia mais acessível. Mas eu, particularmente, vou me filiar a uma ideia do Frank Popper, que vai dizer que o vídeo é datado, porque está muito relacionado ao suporte eletromagnético. Então, se nós formos pensar em videoarte, ela tem um início e um fim, assim como a fotografia de película, por mais que exista uma tentativa de estender essa vida.

Eu penso que hoje existe uma leitura um pouco leviana em função disso, porque confundem o uso do vídeo para registrar um trabalho que não é tecnologia, ou de pensar em produzir alguma coisa com vídeo pensando que isso pode ser ligado à videoarte. É preciso pensar um novo nome para isso, até porque diferentemente do início, quando os artistas mudavam a voltagem para produzir cor no vídeo, havia uma interferência muito mais formal na pesquisa com a videoarte. Mas hoje tudo está disponível de um modo muito elementar nos softwares de edição de vídeo, como Final Cut, Adobe Premiere, Avid, entre outros. Eu percebo que no Instituto de Artes da UFRGS, atualmente tem essa confusão, que é evidente que eu tento - e imagino que alguns colegas também devam tentar - desmontar um pouco essa questão do vídeo, contextualizando-o.

Eu vi um erro no FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) que aconteceu aqui em Porto Alegre, neste sentido, no qual apresentavam trabalhos que foram realizados em película, transcodificados para vídeo, como videoarte. Então acho que existe uma confusão conceitual nisso. E claro que é o papel dos historiadores desfazerem estes equívocos que se apresentam de um modo muito recorrente. Mas, ocasionalmente aparecem alunos brilhantes. Eu tive a oportunidade de orientar um desses alunos, o Anderson Sudário que agora está fazendo mestrado no Japão, na Osaka University. Ele concorreu internacionalmente por uma bolsa que o consulado japonês oferece e ganhou. Ele trabalha com interatividade e com engenharia reversa, esta significa pegar um dispositivo que é produzido para uma função e utilizar em outro

sentido. Essa é a função da engenharia reversa, sempre subverter o uso dos dispositivos, criando interfaces de interatividade não convencional. O Anderson, por exemplo, trabalhava bastante com o Kinect, com a captura dos movimentos do corpo para fazer vídeo mapping e para criar interação no vídeo e na imagem digital.

Tenho pesquisado muito também isso. Eu co-orientei um projeto de mestrado em Rennes. Fui para lá agora em janeiro participar de uma banca. Pude conhecer o pessoal de lá, eles trabalham muito com a questão da subversão da interface ou de tentar construir interfaces novas usando microcontroladores, como o Arduíno, que é o mais popular, mas existem outros aliados a softwares que servem para produzir essa comunicação com o computador, chamadas de interfaces não convencionais de interação, diferindo-se do mouse, por exemplo.

A tecnologia muda muito rapidamente, por isso eu penso que o papel das artes não é tentar acompanhar esta velocidade. Às vezes, estar um passo atrás e explorar uma tecnologia mais antiga, a Low-tech, também é interessante. Então eu tento transitar com os alunos neste campo, procurando pensar o que uma máquina pode apresentar, pensando na obsolescência, na oportunidade de acoplar outros dispositivos novos que gerem outro tipo de trabalho. Por exemplo, em Brasília, no #ART, eu apresentei com meu grupo de pesquisa, o Tecno-poéticas, neuroestética e cognição, um trabalho participativo em que usamos um computador de 13 anos. Este grupo de pesquisa é composto por mim, pela aluna bolsista Fapergs Léa Alison Hélène Ciquier- francesa-, pelo professor Leônidas Taschetto psicólogo e pesquisador do grupo La Salles, Juliano do Carmo Santos que é filósofo, pesquisador e professor da UFPEL e o Alexandre Alves, um técnico administrativo que trabalha comigo no Instituto de Artes, programador no laboratório de arte e tecnologia da UFRGS. Eu tenho tentado criar um grupo, porque a tecnologia implica um trabalho de grupo, pois são muitas coisas para pensar, por exemplo, a parte funcional do trabalho, como eu vou comunicar um dispositivo com um computador ou com um dispositivo pós-PC, como um tablet ou um smartphone. E como eu vou produzir esse conteúdo que vai ser posto, porque vai ter uma parte que vai demandar de uma produção de imagem, de uma solução visual gráfica interessante, de um conteúdo interessante, e ao mesmo tempo de um processo que é numérico, que é programação e é dado e metadado, que vai rodar por trás deste resultado visual.

Obviamente, existem alguns artistas que vão trabalhar pensando em questões mais conceituais do computador, mas eu acho que o computador, de certa maneira, conflita um pouco com

isso e os trabalhos acabam ficando muito pobres. Eu respeito este tipo de escolha, mas eu tento trabalhar dentro de uma linha que vai envolver uma retomada dessa questão da visualidade nos trabalhos, não só da visualidade, mas do corpo inteiro, da sensorialidade e da sinestesia. Atualmente, tento investigar uma forma de controlar no espectador qual é o caminho que quero percorrer no cérebro dele a partir do trabalho que eu e o meu grupo estamos propondo. Eu tenho feito uma pesquisa, inicialmente teórica, pois ainda não disponho do equipamento necessário, que é um equipamento caro. Eu tenho me dado conta de que estas interfaces de participação são cada vez mais fáceis e baratas de serem adquiridas ou construídas e que a questão está mais em uma pesquisa de conteúdo e de uma intenção do que você quer produzir no seu espectador.

Alguns artistas que chamam isso de redes neurais, eu chamo de neuroarte, que é bem diferente. Não é pensar que o computador vai cumprir um papel parecido com o cérebro humano ou algo do gênero, mas pensar no computador como uma forma de desvendar o funcionamento do cérebro e tentar apropriar isso dentro de um trabalho artístico e que produza efeitos "direcionados", como excitar o espectador ou deprimi-lo. Este projeto eu chamo de Artista-Hospedeiro/Espectador-Cobaia. A ideia é que o artista vai estar contaminado pela tecnologia e, de certa forma, vai fazer do espectador uma cobaia para sua obra. Eu coloco isso não de um lugar futuroológico ou ingênuo, porque já somos alvo disso cotidianamente pela neurocinemática, pelo neuromarketing. A neurocinemática é uma área do cinema que pesquisa os efeitos dos filmes nos espectadores. Hollywood pluga espectadores e vai ver onde tem uma maior excitação no córtex, assim eles escolhem aquelas cenas para a edição e para o trailer, para atrair o espectador para as salas. Já o neuromarketing vai organizar as coisas nas prateleiras do mercado de um modo que faça o público consumir. Porque não podemos ter a ingenuidade de pensar que a tecnologia é neutra. Até eu penso que em si ela é neutra, mas dentro da forma como ela é utilizada ela sempre tem um fim. O fim é o lucro, é o resultado imediato. Eu penso que nós, que pesquisamos as artes e a estética, temos que invadir este campo, nós temos que investigar e estar cientes para poder aplicar isso nas nossas obras cotidianas ou nas nossas pesquisas. Eu não gosto muito dessa palavra obra de arte porque ela fecha demais, ela pressupõe um sujeito genial, ou algo do gênero. Atualmente, eu prefiro trabalhar em grupo ou equipe, até para poder neutralizar essa ideia do humano como algo superior, não é nem do gênio, nem do artista, é do humano. Isso porque já se sabe que a individualidade de um sujeito fica no córtex pré-frontal e,

se esse indivíduo tiver um acidente e lesionar o seu córtex pré-frontal, ele vai acordar outra pessoa – o sujeito é carne. Existem exemplos em que se atravessa uma barra de ferro no córtex pré-frontal e a pessoa muda completamente de personalidade. Então, parece que a gente começa a chegar a um momento de equiparação, por exemplo, com as máquinas, que é o que o Simondon vai propor em Modos de existência dos objetos técnicos, em que esses têm uma vida e uma existência próprias, independentemente do humano, ele critica, de certo modo, o humanismo.

Este ano eu pretendo me dedicar a captar um recurso para a compra de equipamentos. Inicialmente eu sonhava alto e acabei caindo na real. Eu queria uma ressonância funcional modificada, ou pelo menos ter acesso a isso, mas eu vi que é bastante difícil, então eu quero comprar um capacete, um aparelho de eletroencefalograma antigo para poder medir os sinais eletromagnéticos do cérebro e transferir para um modelo tridimensional no computador. Inicialmente eu tenho pensado em usar, como cobaias, pessoas que estão muito envolvidas nos seus processos de criação, podem ser pintores e escultores, e naquele momento de envolvimento eu quero plugá-los para descobrir o que está sendo excitado ali, que área está funcionando, para poder ter uma experiência empírica com isso. E posteriormente, descobrir qual é o mecanismo que vai estimular isso, como eu vou produzir, que tipo de forma eu vou estimular, por exemplo, o córtex frontal, o córtex parietal e outras áreas específicas do cérebro.

A minha pesquisa com neuroestética e com neurologia em si vem do fato de que eu sou epilético, então eu pesquiso há muito tempo sobre isso, porque eu sofro no próprio corpo os efeitos de uma doença neurológica. Há mais de sete anos, eu tenho pesquisado isso de um modo bastante obsessivo, porque existe um jargão específico, que é da medicina, em que é preciso aprender primeiro um léxico para poder interpretar um texto. O Semir Zeki, por exemplo, é um cientista, ele não escreve para artistas. Por isso é preciso ter um domínio muito grande desta linguagem para entender o que ele está falando. No último livro do Zeki, *Splendors and Miseries of the Brain: Love, Creativity, and the Quest for Human Happiness*, ele foca mais no público leigo, ou no público de artistas, com quem ele faz um amálgama de sua teoria, propondo uma forma de aplicá-la no campo das artes. Apesar desta obra de Semir Zeki estar mais acessível ao público, teóricos e historiadores da arte em geral, eu questiono e evito esse tipo de bibliografia que tenha uma intenção mais para a venda: “escrita de cientistas para leigos”, eu tento fugir um pouco disso, apesar de eu ser um grande admirador dele e de entender que

ele não chega a esse ponto nesse livro, ele é, sem dúvida, o de leitura mais fácil...

Então, na segunda etapa do meu projeto, eu quero desenvolver dispositivos móveis para a interação, utilizando microcontroladores como o Arduíno como dispositivos captadores de medição de ondas cerebrais. O meu foco é a arte tecnológica. Eu acho que a neuroarte não vai se reduzir às artes tecnológicas, mas o meu foco de pesquisa é a arte tecnológica, a arte digital, aliás, ainda não existe um consenso de que nome dar a esta produção. Cada artista tenta dar um nome que abarque tudo, a Suzete Venturelli, por exemplo, vai usar o termo Arte Computacional, Florence Meredieu vai preferir o termo arte digital. Eu penso que temporariamente a gente pode até se vincular a algumas dessas definições, mas elas são muito efêmeras. Assim como a videoarte, que teve um auge quando ela era a arte tecnológica mais popular, mais acessível, o que aconteceu entre os anos 1970-1980. Hoje, chamar alguns tipos de produção com vídeo de videoarte, na minha opinião, é forçar a barra. O Frank Popper, por exemplo, faz uma análise somente sobre a videoarte no seu livro *Art of the Electronic Age*; ele faz uma divisão sobre o que é um registro, o vídeo para registrar arte conceitual ou outras formas de arte, o que é o vídeo sendo usado formalmente para produzir uma obra, que é o caso do trabalho do Nam June Paik e o caso da Romanita Desconzi, que falamos anteriormente, experimentando questões formais do vídeo.

Débora: Alberto, e quanto às exposições de arte digital, como você percebe que os espaços expositivos estão preparados para atender às demandas da produção?

Não estão preparados. Eu tenho experimentado isso nos lugares onde eu mostro meu trabalho, pois tenho que levar uma grande parte do equipamento. Quando estes espaços são propostos, são propostos dentro de um mainstream cultural, onde existe um excesso de tecnologia, com um uso um pouco inadequado, a meu ver. Mas, eu acho que isso é para o bem e para o mal. Eu tenho participado de algumas mostras pelo Brasil, como é o caso do #ART, em Brasília, onde os artistas acabam solucionando problemas ou encontrando problemas nos trabalhos, o que faz com que trabalhem colaborativamente na própria montagem da exposição. Eu penso como o Marshall McLuhan, quando ele diz que, conforme a tecnologia avança, a tendência é ficar mais barata e mais fácil. Mas, eu ainda vejo uma pobreza nos espaços expositivos. Nós não temos ainda uma mostra séria de arte e tecnologia. Existem essas intervenções via bienais e estas grandes exposições,

que para mim estão completamente coladas no século XX, são cadáveres ambulantes que ficam poluindo a paisagem cultural do planeta. Esporadicamente há algum trabalho significativo nestas mostras, normalmente são trabalhos históricos, que têm toda aquela aura ao seu redor. Esta superconcentração de recursos em eventos megalomaniacos como estas bienais acaba atrapalhando, porque concentram os recursos públicos. No Brasil toda a produção cultural é fomentada por recursos públicos e acaba inibindo esses processos que a arte tecnológica vai propiciar, que é, justamente, de desmontar interfaces, de reconstruir objetos e de talvez de propor soluções novas para a ciência e tecnologia contemporânea.

Débora: Eu tenho pensado nesta minha pesquisa de doutorado se seria possível pensar em um sistema específico para a arte digital no Brasil, em termos de produção-distribuição-consumo, porque vejo muito pouca inserção da arte digital neste sistema mainstream da arte contemporânea. Então me pergunto qual é o lugar e quais são as estruturas da arte digital hoje? Você acredita que é possível pensar em um sistema específico para esta produção aqui no Brasil, ou ela é incorporada pelo grande leque da arte contemporânea?

Eu creio que as coisas têm que coabitar, não posso pensar que tudo tem que ser só arte digital. Mas, ao mesmo tempo, eu penso que se fazem necessários espaços específicos para a produção, porque a arte tecnológica ou digital tem um custo e demanda de um esforço que não é barato. Não raramente são os artistas que utilizam seus próprios recursos para produzir. No meu caso, eu produzo a partir dos meus próprios recursos. Como você está vendo, eu tenho meu Mac Pro, o meu scanner 3D, minha câmera de gravação em Super Slow; enfim, todos os equipamentos que adquiri com meus próprios recursos. Se eu fosse calcular tudo o que eu já gastei produzindo arte tecnológica, acho que eu poderia ter comprado alguma coisa (risos). Então, trabalhamos muito por amor.

Isso acontece, talvez, porque a arte tecnológica não produz algo concreto, palpável, no final das contas é o palpável que demanda tanto a arte contemporânea, quanto as outras formas de arte. A arte contemporânea pode ainda produzir um objeto concreto que tem um preço; uma pintura, por exemplo, pode surgir como uma pintura contemporânea, ela pode apresentar novos elementos. Eu não vejo a pintura como um cadáver completo. Eu não me adequo à tese dos modernistas e pós-modernistas da morte da pintura, da imagem, do suporte, por exemplo. Mas, apesar do discurso de UTI, a arte contemporânea tem esse potencial de se objetualizar e de se transformar em algo

para o mercado.

A arte digital, em função dos suportes serem efêmeros, de necessitar essa transcodificação, muito da produção se perde. A arte tecnológica é essencialmente efêmera. Um trabalho produzido em um computador lá dos anos 1980 não existe mais, não funciona mais, só vai existir enquanto registro. A arte tecnológica está muito ligada à questão do registro por ela ser efêmera. Não que com isso não possa existir um mercado de consumo, de divulgação e de trânsito, muito pelo contrário, talvez ela tenha esse papel do instantâneo, de apresentar uma perspectiva de um mundo instantâneo, de alguma coisa que vivemos no momento e que provavelmente vá ficar para a história, para as narrativas, para os livros, para alguns processos de transcodificação. Alguma coisa sobrevive e é transcodificada de um formato para o outro. Mas claro que trabalhos que vão envolver interatividade, participação e dispositivos, que são produzidos naquela época específica, perdem um pouco. Talvez a solução seja algo relacionado ao código, que se possa produzir algo que se mantenha enquanto código, que possa ser reativada ou virtualizada dentro de um dispositivo novo.

Débora: Eu tenho acompanhado algumas questões referentes a colecionismo, preservação e conservação da arte digital, inclusive em algumas feiras de arte contemporânea, como a Arte Basel e a Arco Madrid. Parece que o grande gap é, realmente o mercado. Mas isto é muito em nível internacional. Como você percebe aqui no Brasil estas discussões e sua prática?

Houve um momento em que era uma espécie de emergência em função da evolução tecnológica e de uma facilidade de produzir. Então, houve um momento de modismo com a arte tecnológica, de ela ser a bola da vez, naquele momento aconteceram algumas coisas. Hoje eu vejo, mesmo dentro da escola, esta produção posta de lado, ou reduzida simplesmente ao vídeo, que é mais fácil e que serve simultaneamente ao registro e a uma produção, se adequando de um modo mais pontual e mais fácil dentro de produções contemporâneas genéricas, que ora utilizam de suporte, como o próprio vídeo, se é que dá para chamar o vídeo de suporte, ora com uma pequena intervenção com projeção, mas não vejo, atualmente, um espaço ou uma preocupação realmente levada a sério. Principalmente em função destes mega eventos, em que as curadorias normalmente são postas para as pessoas que cumprem um papel político e não são conhecedoras do problema. Assim fica quase impossível trazer à tona uma problemática de um modo de produção de arte num contexto onde não existe uma valorização dessa produção

de base, que é onde o sujeito vai produzir e com que recursos.

Por exemplo, no Instituto de Artes da UFRGS, já tivemos momentos em que estivemos muito bem equipados, com equipamentos caros, câmeras, scanners 3D, mas hoje está tudo muito sucateado. O instituto de artes, querendo ou não, é uma referência para a cidade de Porto Alegre. Eu não conheço nenhum outro espaço público que tenha uma linha de pesquisa neste sentido. Em outros lugares do país existem seminários, simpósios, mas aqui em Porto Alegre ainda não temos tido nenhum evento sério, com participação dos pesquisadores, ou do Brasil, ou do exterior que estejam produzindo. Eu vejo que o cenário está muito pobre, as pessoas estão focadas em uma facilidade da tecnologia, ou no vídeo digital ou na fotografia digital. O vídeo acabou, tem um início e um fim, hoje vivemos em outro momento. O Philippe Dubois vai dizer que vivemos em um "estado vídeo", que o vídeo morre, mas que ele está em todos os lugares: no celular, na televisão, nos circuitos de vigilância, na internet. Sim, o vídeo, como uma entidade própria, com aquela força, com aquelas características plásticas, feedback, chroma key, entre outras, não existe mais. Isso é uma característica formal de uma obra tecnológica que ocorreu em um período muito específico, se expandirmos a existência dele a um tempo muito longo, paramos nos anos 1990-2000, no máximo. Mas, hoje muitas coisas são possíveis com o vídeo, como o controle por iTracking. Por exemplo, essa menina que eu coorientei, a Léa Alison Ciquier, que apresentou o trabalho na França, utilizou eletrostática para fazer a interação com o vídeo, ela trabalhava com mestiçagem e usou aqueles recipientes de metal onde se queima incenso, interrompendo o circuito eletrostático e fazia o vídeo rodar, produzindo interatividade, uma interface não convencional de interação no vídeo. Existem muitas possibilidades para o vídeo, mas ele morre na forma que ele tinha inicialmente.

Existe um movimento da videoarte que é a vídeoguerrilha, com uma função política em que o vídeo era contra a televisão, então ainda neste sentido existe uma potência. Mas eu não vejo esse uso, ao menos aqui em Porto Alegre, percebo um uso um pouco ingênuo do vídeo.

Débora: E onde você tem exposto suas obras Alberto? Tem algum lugar específico aqui em Porto Alegre para receber esta produção?

Tem a Mamute, que trabalha mais na interface do vídeo, mas ainda não estabeleci um diálogo com eles. Aqui eu não tenho tido uma aceitação do meu trabalho, chegou um momento que eu me cansei. Eu não posso dizer que não tenho um reconhecimento,

porque estou até citado no livro dos 100 anos do Instituto de Artes e eu fui uma das pessoas que introduziu a tecnologia nesta instituição.

Débora: Eu gostaria que você falasse um pouco do laboratório de Arte e Tecnologia da UFRGS, Alberto.

Aqui em Porto Alegre é o primeiro laboratório de pesquisa em arte e tecnologia, surgiu em 1996-1997, por uma iniciativa minha e da Sandra Rey. Na época eu era o coordenador, o Nico Rocha também trabalhava lá, ele era chefe de departamento. Os computadores eram muito ruins e eu e a Sandra resolvemos trocá-los por Apple, porque na Apple a gente pedia um tipo de computador e recebia. Naquela época os computadores eram muito montados em fundo de quintal e podiam funcionar ou não, mas a Apple era mais confiável. Claro que isso proporcionava uma plasticidade do computador, de poder montar e desmontar. No primeiro momento, eu fazia o papel de técnico e de professor, montava, instalava, configurava rede, eu estava pegando o alvorecer da popularização da internet. Mexia com hardware, então eu pude também me aproximar de outra experiência que tive na adolescência, quando eu trabalhei como radiotécnico, consertando rádio e televisão. Então o computador já vinha com placas prontas e eu tinha essa facilidade de mexer porque conhecia um pouco de micro-eletrônica.

Isso ajudou no meu processo de criação e, quando eu encerrei minha fase de pesquisa matériaca. Eu tenho isso como uma característica, de não retomar algumas coisas que são de determinado momento, assim eu comecei a focar apenas na arte digital. Eu lembro que inicialmente tínhamos um Performa da Apple com uma saída de vídeo Super VHS, que produzia pequenas animações de poucos segundos, algo assim, que na época era o possível. Eu trabalhei muito com ele, era no início o único Mac que tínhamos na sala. Hoje eu já quero outra coisa, estou interessado nestes equipamentos de escaneamento e de varredura de córtex, porque eu vejo que estas outras interfaces de interação vão chegar nesse momento que o vídeo está hoje, o de banalização. Por isso eu penso que a preocupação agora cruza ciência e tecnologia. É descobrir como funciona o processo no espectador e no sujeito que se pretende criador da obra, tentando conduzir, de certo modo, isso. Eu penso que o futuro da arte tecnológica, que é neuro-arte, é justamente produzir efeitos muito pontuais no espectador, claro que nunca vamos ter um controle absoluto, isso é impossível, mas, pelo menos, temos que tentar estimular as áreas cerebrais. Por exemplo, se eu estimular uma área de córtex,

como a zona V4, V5, V3 e V2 no seu córtex visual primário, eu vou produzir um efeito, se eu estimular em outro sujeito eu vou produzir outro efeito. Eu tenho trabalhado muito com animações que estimulam a visão periférica, elas ficam estimulando o tempo todo a visão periférica, chega um momento em que, em algumas pessoas, ela vai produzir um escotoma, que é uma espécie de cegueira no campo visual, que obviamente é temporária.

Débora: Pois eu cheguei a ler o Semir Zeki e percebi que as análises que ele faz são aplicadas às artes tradicionais. Nas suas obras, como você aplica estas análises à arte digital?

O Semir Zeki vai elevar o papel do artista, vai dizer que o artista é um cientista, um neurologista, porque eles estão descobrindo o funcionamento do cérebro, sem querer os artistas estão desvendando o funcionamento do córtex visual. Se formos pensar na pintura dos impressionistas, lá no final do século XIX e início do século XX, eles vão descobrir a fusão ótica e o pontilhismo, que depois vem ser a base para a construção da televisão. O Lev Manovich fala muito sobre isso, ele diz que a tecnologia não é tão nova assim, que ela vai beber em outros meios mais antigos. Ele não vai chamar de arte, ele vai preferir chamar New Media, fugindo um pouco da arte com "A" maiúsculo, inacessível, para poder abarcar esta produção que é periférica, que não está inserida nestes grandes circuitos e que, de certa forma, não tem uma autoria pura. Eu entrevistei o Fred Forest e, casualmente, a esposa dele, Sophie Lavaud, estava trabalhando com um kinect e animando uma pintura do Miró, eu já vi trabalhos parecidos com este em diversos lugares. Mas eu não acho que isso seja problemático, isso acaba fazendo com que aconteça um processo colaborativo com a tecnologia, porque o artista, como o Semir Zeki vai pontuar, tem um papel de cientista. Então o fato de o Cleomar Rocha estar pesquisando algo parecido com a Sophie Lavaud, não é algo pejorativo. Você vai perceber nas artes tecnológicas alguns modismos, interfaces que são usadas, hoje é moda video mapping, kinect, iTraking, que são as tecnologias que vão ficando mais baratas para serem usadas. É evidente que dentro de toda essa amostragem, vai ter um sujeito que vai conseguir ter uma visão mais profunda e conseguir fazer uma modificação naquele dispositivo. Não podemos esquecer que quem criou os sintetizadores de imagem foi o Nam June Paik, quando ele coloca o eletro-ímã e mexe no feixe de elétrons do tubo de raios catódicos da TV, ele é o precursor dos sintetizadores de imagem que depois vão evoluir para o que hoje temos digitalizado no computador, na interface gráfica do computador.

Por isso eu penso que New Media é um nome mais adequado... porque não vai necessariamente dar um status de criador para o sujeito, porque é uma criação em cima de algo que já está criado, é uma "descrição", ou o que o Flusser vai propor, isto é, uma desconstrução, temos que entrar dentro da caixa preta, que temos que desmontar, subverter a máquina. Mas temos um papel muito importante neste desmonte, que é para o processo evolutivo dos objetos técnicos, aliás, progresso, pois o Simondon vai falar em evolução para humanos e em progresso para os objetos técnicos.

Débora: Alberto, como você entende que o Brasil está preparado atualmente para atender as demandas desta produção em arte tecnológica, com todas estas novas interfaces que você aponta, relacionadas à neuroarte?

Eu penso que o Brasil está preparado por um lado e totalmente despreparado por outro. Se formos analisar as escolas de primeiro e segundo graus, hoje há um acesso crescente às tecnologias, as escolas são superequipadas, já há uma familiarização com as tecnologias, mas são subaproveitadas. Primeiro os pacotes com computadores com sistema operacional LINUX. Agora a moda são os tablets, mas é preciso fazer algo em relação a isso. Eu penso que deveria ter disciplinas específicas, deveria ter uma licenciatura em programação, para que houvesse professores de programação nas escolas de primeiro e segundo graus para iniciar estes sujeitos, para que eles já cheguem a uma idade de independência, de criação, com um background de como gerar algoritmos, o que é um algoritmo, de como programar uma linha de comando ou um código. E isso já poderia ter acontecido nesta primeira leva de máquinas nas escolas com o sistema Linux. Existem algumas tentativas do Estado de trazer oficinairos. Eu tenho orientado alguns projetos de graduação de licenciatura, até por interesse, para tentar ter uma entrada nesses lugares, porque eu vejo que isso tudo é subaproveitado. As pessoas têm uma ideia do computador como se tivessem recebido um anel de diamante, que vai ter aquele valor e vai durar para sempre, mas o computador tem uma vida muito curta, ele é um objeto técnico que tem uma vida muito curta, com muita sorte, se for de uma marca muito boa, dura uns 10 anos. Eu acho que temos os recursos físicos, mas faltam recursos humanos para trabalhar com isso.

Débora: É, e isso passa exatamente pela questão da formação até mesmo nas universidades, pois, embora existam disciplinas específicas de arte e tecnologia nas universidades, e falo a partir da UFRGS e da UFSM, que foram aquelas por onde

passsei, vejo os alunos da graduação trabalhando muito mais na teoria do que na prática, ou, como você citou anteriormente, trabalhando com vídeo digital e fotografia digital.

É, na UFRGS, nós estamos em um momento de sucateamento do laboratório de arte e tecnologia, eu já fiz vários projetos que não foram aprovados, então eu parei um pouco para focar no meu trabalho. Eu vou esperar um momento mais positivo para tentar encaminhar novos projetos. Eu sempre encaminho projetos ambiciosos, não existem projetos baratos com tecnologia.

Eu penso que um dos papéis da universidade é oferecer para o aluno, justamente, o que ele não dispõe em casa, uma experiência profissional mais densa. Mas se perdeu aquilo que lá no início estava efervescente. Hoje temos apenas dois professores no quadro fixo, eu e a Sandra Rey, e os demais são “emprestados” e eventualmente ministram uma disciplina de EAD na universidade. E o Instituto de Artes é isolado no Campus do Centro, o que inviabiliza algumas trocas. Talvez se estivéssemos mais próximos da computação, das engenharias, das outras áreas, isso surgisse naturalmente. E outro fator que prejudica um pouco a produção aqui no Rio Grande do Sul é que os gaúchos têm uma dificuldade de trabalhar em grupo, de colaborar. Nós perdemos muito por isso. Eu tenho observado nos outros lugares que isso é muito diferente, eu vejo o pessoal de Goiânia, do Rio de Janeiro, de Brasília trabalhando juntos, criando um festival que é único no Brasil e vejo que por lá as coisas estão crescendo. Mas quando volto para cá me frustro muito, porque há realmente esta dificuldade muito grande de trabalhar colaborativamente, as pessoas estão mais focadas na ideia de ser um artista. Talvez esta seja a herança mais nefasta de ser uma Escola de Belas Artes. Por mais que se tenha trocado o nome, que tenha se realizado uma mudança de currículo, ainda é muito forte o papel do sujeito criador. Então temos que pular esse muro e aprender a colaborar. Eu estou oferecendo uma disciplina em que recebo os alunos da dança, do teatro e das artes visuais, o que é muito importante para formar trocas.

E há um problema muito grande que apareceu nos últimos tempos, que é o EAD, onde se atendia um aluno, agora se atende mil alunos. Há um sucateamento da universidade por parte do Governo Federal. A educação a distância acontece naturalmente no mundo tecnológico, claro que pode haver pontualmente um curso ou parte dele a distância, mas a EAD, no Brasil, foi tomada por aventureiros, por pessoas que não sabiam salvar arquivos ou ligar computadores. Isso compete muito com os recursos em relação

à produção de base, ou seja, em relação aos alunos que tenham realmente um conhecimento e um acesso à tecnologia dentro da universidade, com algo que eles não terão fora dela. Eu penso que o MEC, a CAPES e o Governo Federal têm que se dar conta desse papel. Gosto da ideia do Bourriaud que é a relação de pós-produção, que está relacionada, não apenas a trabalhar na produção dos dispositivos, mas que é possível trabalhar em um processo de pós-produção no sentido do que você vai criar com aquilo. Nós já perdemos este barco de sermos produtores de tecnologias de base, de ter a tecnologia como commodities no Brasil. Por isso eu acho que temos que utilizar a tecnologia. Por exemplo, os japoneses produzem as melhores câmeras de cinema do planeta, mas não produzem o melhor cinema. Dominar a tecnologia de uma forma absoluta, não significa nada, porque ela é apenas uma ferramenta.

Débora: E como artista, quais você acredita que são as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital no país?

Eu acho que acabam sendo as mesmas de quem trabalha com arte contemporânea, mas existe uma especificidade da arte tecnológica e uma questão virótica desta produção que irá contaminar a arte contemporânea. Eu penso que a arte contemporânea está, na verdade, abrigando um inimigo, de certa forma. Porque a arte tecnológica é muito mais do que simplesmente um dispositivo, ela é também a pesquisa em cima destas descobertas que a tecnologia vai propiciar e penso que isso vai gerar um contágio nas outras formas de arte. Talvez a gente esteja no alvorecer de uma forma que vai tomar conta. Eu penso que a arte contemporânea vai ser “contagiada” pelas artes tecnológicas, aliás, já está sendo. Mas vais ser terreno devastado.

Débora: Alberto, há no Brasil, uma série de redirecionamentos nos fomentos específicos para a arte digital, como o fechamento da Bienal Emoção Art.ficial, do Prêmio Sérgio Motta, o redirecionamento do MIS-SP. Enfim, como você percebe esta “conceitual” inserção da arte digital ao lado da arte contemporânea? Porque, me parece, que estes redirecionamentos acontecem mais do lado de quem já adquiriu certo know-how em arte digital e não tanto pelos tradicionais agentes e espaços da arte contemporânea.

Eu penso que estes prêmios e estes incentivos que surgiram no auge, quando a arte tecnológica era um modismo, quando era vista como a bola da vez, eles surgiram naturalmente. Mas, uma condição de marginalidade não indica um fim para uma produção, pelo contrário. Eu trabalho muito com jovens e esta

produção é muito atraente para eles, eu vejo que eles pensam que já que é assim, um pouco marginal, vão justamente produzir neste sentido. É o caráter transgressivo do artista.

Talvez a instituição não tenha achado um modo de perceber isso e de capitalizar isso. Esse “modelão” de bienal, de Itaú Cultural, de Santander, são carcaças que carregamos do século XX, tem que sucumbir para surgir outras coisas. Se formos pensar que a arte tecnológica tem cento e poucos anos, que alguns historiadores, como a Margot Lovejoy, irão falar de uma tecnologia que vai surgir desde o princípio, nos modos de construção da imagem que irão dar origem às imagens tecnológicas. Se formos analisar, notaremos que no teatro sempre foram usadas técnicas e tecnologias para fazer movimentos de sobe e desce do palco e outros efeitos ilusionistas.

De qualquer maneira, Florence Meredieu vai colocar, como marco para a arte tecnológica, o surgimento do tubo de raios catódicos, porque ele não vai surgir de um experimento, como o cinema vai surgir. O cinema surge com os experimentos no teatro e dos dispositivos pré-cinema, que o Arlindo Machado, irá analisar muito bem em Pré-Cinemas, cinemas e Pós-cinemas. Mas Meredieu irá dizer que o tubo de raios catódicos, a televisão e o computador, em um determinado momento, surgem a partir de pesquisas teórico-científicas.

A televisão vai evoluir, ela surge com o disco perfurado, onde passava luz para as células de selênio e elas eram foto-condutivas e geravam sinais, criando a imagem. É o primeiro experimento que surge das descobertas da física e da ótica para criar o tubo de raios catódico, o que é utilizado até 2005, mais ou menos, quando entram as TVs de Led e de plasma no mercado. É a televisão mecânica de Nipkov, ou disco de Nipkov como ficou conhecido posteriormente. Enfim, este método deu origem ao sistema de televisão, em 1920.

Débora: Eu tenho observado muita produção em arte digital, em nível internacional, relacionada a este desenvolvimento, que acaba gerando frutos em outros campos, nem sempre no campo da arte, a partir desta interdisciplinaridade. Como você observa esta produção no país e quais seriam suas especificidades?

Eu penso que acaba tendo um relacionamento em função mais do esforço e do investimento pessoal de alguns artistas do que por parte do Estado. Porque deveria ter uma lei de incentivo específica que pensasse que a arte e tecnologia vai gerar outros dispositivos. Eu creio que por falta de conhecimento, por parte das autoridades, isso não acontece. Há uma ignorância

em relação a isso por parte dos nossos gestores, de não pensar nesse lugar de experimento, nestes Media Labs, como lugares da metafísica dos dispositivos técnicos. A tecnologia necessita de um lugar de reflexão, um momento para repensar seu ritmo veriginoso. E é justamente neste espaço que envolve a produção artística com experimentações aleatórias, onde se desmonta e se busca fazer outra coisa com os dispositivos técnicos com fins específicos previstos pela indústria que a arte irá apontar outras possibilidades, outras saídas para a tecnologia. Mas, infelizmente as pessoas que estão gerindo são incompetentes em todos os planos, de curadorias a ministérios e não conseguem ver o ganho que o país teria investindo em uma questão de base de produção e centros voltados à arte e tecnologia. De qualquer maneira, as pessoas continuam produzindo, por paixão, ou o que for, nós seguimos indiferentes a estes percalços. Penso que é da natureza de alguns, justamente, querer lutar contra estas dificuldades. De certa maneira nos fortalece, mas isso não pode ser excessivo, temos que ter um ponto de apoio para poder produzir e ter esse reconhecimento, essa captação de recursos específicos ou de espaços específicos, como era este do Itaú Cultural e do Prêmio Sergio Motta. Este Prêmio no início, inclusive, era muito confuso, destinando prêmios para artistas conceituais, que não eram da arte e tecnologia, faltava um pouco conceber coerentemente as ações. Mas a história está aí para provar e pouco fica disso tudo.

NIURA BORGES

“Niura Borges é Mestre em Artes Visuais – PPGAVI/UFRGS. É pesquisadora CNPq Processos Híbridos na Arte Contemporânea - IA/UFRGS. Pesquisadora CNPq Pesquisas em Artes Visuais - FURG/RS. É proprietária e diretora da GALERIA MAMUTE. Dirige o NÚCLEO DE VIDEO RS, projeto da Mamute dedicado à videoarte. Em 2013 recebeu o Prêmio Açorianos de Artes Plásticas na categoria Espaço Institucional. Em 2008, recebeu o Prêmio Açorianos de Artes Plásticas, na categoria Mídias Tecnológicas. Atua nas áreas da Produção Cultural, Arte e tecnologia, videoarte, audiovisual documental e experimental. Há 14 anos vem realizando produções no segmento audiovisual, pesquisando processos de criação e produção no campo artístico. Sua mais recente direção é o filme documentário Teresa Poester – 10.357 Km em linha que apresenta o processo de criação desta artista plástica gaúcha. Dirigiu e Roteirizou A Obra Gravada de Pedro Weingartner; Código Pessoal da artista plástica Eliane Santos Rocha; Meus Mortos, Meus Vivos: diálogos com a Gravura e a Memória, da artista plástica Miriam Tolpolar; Entre-Águas: música silenciosa, da artista visual Márcia Rosa; Núcleo XX Anos, do Núcleo de Gravura do Rio Grande do Sul; IAIOO evento comemorativo dos 100 Anos do Instituto de Artes da UFRGS.”

www.niuraborges.com.br
<http://www.galeriamamute.com.br/>

Débora: Niura, eu gostaria que você contasse um pouco sobre como a Galeria Mamute começou e sobre essa relação da galeria com o vídeo e a arte e tecnologia.

A Galeria iniciou como tudo o que a gente propõe e faz, muito em função das necessidades pessoais, do que quero como ser humano, no que acredito e daquilo que eu posso fazer para levar mais adiante, para ultrapassar a questão pessoal e levar ao coletivo. Então, assim começou a proposta da Galeria Mamute. Ela foi pensada com intuito de trabalhar o vídeo e as tecnologias, mas sempre partindo de dentro das artes visuais, como é o caso da videoarte. E isso acontece a partir de um trabalho pessoal, pois eu já vinha fazendo isso desde que comecei a fazer uma produção mais intensa em artes visuais.

Eu me dediquei ao vídeo e fiz mestrado para pesquisar a parte teórica desta linguagem e desenvolver a parte prática. Assim, por uma necessidade pessoal, eu me dei conta de que havia uma lacuna. Não havia aqui em Porto Alegre alguém que se dedicasse a isso e que quisesse abraçar, valorizar e dar corpo a esse meio como uma obra de arte, pois até hoje a gente sabe do preconceito que existe em relação a esta linguagem e em relação a considerar esta produção como arte, mas a videoarte está aí desde os anos 1960. E existem artistas que trabalham só com vídeo, ou com vídeo e outra linguagem, há outros que trabalham com pintura ou gravura e trabalham também com o vídeo. Então, esse meio está muito presente hoje nas produções artísticas, mas não havia e ainda não há um espaço dedicado a essa arte dentro das artes visuais. Eu constatei isso a partir das pesquisas que realizamos antes de abrir a galeria.

Na academia há este espaço, mas a academia é um espaço mais fechado para as pessoas que querem trabalhar uma pesquisa mais intensa. Então, eu vi que era preciso sair da academia e trazer esse conhecimento e a informação para um espaço público em geral, pois os artistas e as pessoas vinculadas ao campo das artes já conhecem essas linguagens, mas o público em geral ainda desconhece. Para este público é como se a produção tivesse sido inventada agora, muitas vezes, confundindo-se com outras ações. Se pensarmos, como sugere o Philippe Dubois, o que é o vídeo hoje? O vídeo é o aparelho de vídeo, é a câmera de vídeo, é o conceito vídeo, enfim, vídeo pode ser muitas coisas. Então,

pensando nisso, eu propus esta galeria focada no vídeo, não como algo específico das artes visuais, mas algo que é trabalhado por todos os meios e que gera imagem e movimento. Eu também tenho aqui na galeria projetos de cinema, mas pensando nesta posição de um cinema muito menos industrial e mais em uma produção experimental, além da questão do vídeo expandido. Depois de ver e entender essa necessidade, visando suprir essa lacuna, eu comecei a trabalhar criando projetos dentro da galeria. Para mim, fica muito claro quando coloco as ações em projetos, por isso comecei a focar em projetos direcionados a essas atividades de arte, tecnologia e vídeo, inserindo-as em programas para que elas pudessem acontecer com mais propriedade.

Eu criei a Mamute como Galeria de Arte que trabalha com arte contemporânea, e junto com ela, um projeto específico, o Núcleo de Vídeo RS, com viés institucional, para fomentar produções em videoarte. O Núcleo de Vídeo é fomentado por várias ações que fazemos. Atualmente, estou articulando o Projeto Mamute no Cinema que é pensado para criar vídeos e conhecimento para quem trabalha com vídeo, mas não conhece muito bem a prática, ou não tem recursos para produzir. Criamos este programa que envolve toda a produção cinematográfica ligada à imagem e ao movimento, desde a direção até a montagem e finalização. E a partir daí existem outras atividades.

O que pode ser curioso é pensar o porquê destas atividades em uma galeria de arte. Geralmente as galerias não têm estas atividades, elas fazem circular a obra de arte, mas não trazem uma reflexão sobre aquele fato. Então, este é o objetivo, é trazer reflexão sobre aquilo que se faz hoje, sobre o que se produz hoje, coisas que passam pela galeria, que vão trazendo questões e problemáticas que dão origem a estes projetos. Tem um projeto que nasceu agora que é o Vídeoresidência Território Expandido, que acontece da necessidade de oferecer para os artistas um espaço de criação e produção. É um projeto que envolve uma série de atividades que podem ser acompanhadas no site¹.

Também temos para este ano o programa Janela Videoarte Mamute, que é a possibilidade de inserção da videoarte nos cinemas e na televisão. A cada semana, será inserido antes do filme, nos cinemas, um videoarte. O objetivo é divulgação, é fazer com que as pessoas saibam da existência desta produção, mas é muito fechado em um mundo específico e as pessoas pouco têm acesso. E quando elas têm esse acesso, elas gostam muito. No entanto, é preciso estabelecer o acesso, e esse projeto tem esse objetivo.

1 <http://www.galeriamamute.com.br/#!sobre/c161y>

Há outro projeto que é a Coletânea de Processos de Criação, que, como o nome diz, é um projeto de produção de documentários da galeria. O projeto é uma produção artística da galeria que propõe uma série de documentários sobre os processos de criação dos artistas de todas as áreas. O primeiro que foi realizado é o da Teresa Poester. Eu venho das artes visuais e a Teresa também, então eu me apaixonei pelo trabalho dela e quis documentar sua produção feita com canetinha Bic. Fiquei muito curiosa para saber como ela fazia, então montei o projeto, desenvolvi o vídeo que está aí para quem quiser ver, é Teresa Poester - 10.357 Km em linha.

Débora: Niura, a galeria abriu, em agosto de 2012, com a exposição *Condutores Digitais*, envolvendo obras de arte digital. Como você percebe esta relação das galerias, mais especificamente, da Galeria Mamute, com a arte digital, produção que envolve interatividade, virtualidade, imersão em obras que vão desde a nanoarte à robótica, à software art, enfim, entre outras linguagens envolvidas?

Pois é Débora, eu não consigo separar, pode ser que exista de fato uma separação, mas eu ainda não consigo ver uma separação entre arte digital e arte com tecnologias. Penso que isso é arte contemporânea. Arte digital é arte contemporânea, porque não importa o meio em que é produzido, importa o modo como está se fazendo, importa muito mais o conceito do que o meio. Pode-se fazer arte contemporânea com uma pedra, com um carvão e também com o computador. Então eu não consigo separar isso, para mim é arte contemporânea, mas depende das formas como isso é apresentado.

Débora: Em 2013, nós fizemos aqui na galeria Mamute, o curso *Arte digital e sistema da arte: desafios e oportunidades*, uma ação que complementava a exposição *Entre Sensíveis Pixels: espaço-tempo-agora*, que também tem essa relação que você falou de aproximar e tornar mais acessível essas linguagens do público em geral. Eu pergunto: como você está preparada, enquanto galeria, para atender as demandas dessa produção?

Toda obra, se formos analisar, quando a proposta é de qualidade, tem um custo alto, mesmo que seja pintura, e, com as tecnologias, acontece a mesma situação. Aqui na galeria, especificamente, eu geralmente disponho de alguns equipamentos para o artista. Eu penso que talvez, uma diferença entre a arte digital e as artes mais tradicionais é que nas artes tradicionais o artista já detém esse meio e já traz o trabalho pronto para a apresentação.

Já na arte digital, geralmente, o artista não detém este meio, a menos que ele entre em projetos ou disponha por conta própria dos equipamentos. Mas, o custo é alto, então é preciso que as galerias tenham uma estrutura.

Na verdade as galerias precisam dispor de alguns equipamentos para a apresentação do trabalho do artista. Por outro lado, quando o artista propõe algo, ele deve pensar também na apresentação dos trabalhos, ele tem que pensar no início, no meio e no fim, mas não existe essa preocupação. Se eu estou fazendo um trabalho, eu tenho que pensar como isso vai ser apresentado, em TV, em computador, em projeção, em dispositivos portáteis, em tablets ou em celulares. Acredito que o maior comprometimento dos artistas é quando uma obra é pensada do início ao fim. Quando isso não acontece, o trabalho acaba sendo prejudicado, pois a apresentação pode desvalorizar o trabalho, se ela não for bem pensada. Eu falo isso a partir da proposta do artista e do objetivo do trabalho que têm toda essa relação com a apresentação, ou seja, o que é pensado e o que é exposto, se eu pensar o trabalho com a relação de interação com o espaço, e for apresentado em uma televisão, realmente não vai funcionar, mas, se houver um diálogo com espaço, com projeção e outras interfaces, com certeza, vai se destacar e não vai perder a proposta inicial do artista.

Débora: E como você percebe a produção de arte digital aqui em Porto Alegre?

Eu creio que a produção especificamente de arte e tecnologia digital praticamente não existe aqui em Porto Alegre. Eu não sei por que não existe esta produção aqui, talvez seja pela sofisticação das tecnologias que geram certa dificuldade para os artistas em produzir. É preciso chamar uma equipe para trabalhar junto, com pesquisadores de outras áreas, matemáticos, físicos, entre outras. Não é uma produção em que o artista possa trabalhar sozinho. É muito raro em uma produção de arte digital interativa ver um artista trabalhando sozinho, é recorrente chamar pessoas de outras áreas.

Débora: Isto que você aponta é diferente do vídeo, não é Niura? Porque eu vejo muita gente trabalhando com vídeo por aqui.

É, porque eu penso que o trabalho de arte digital traz certa dificuldade para o artista. Porque trabalhando em vídeo, hoje, apenas uma pessoa pode fazer todos os processos, ela grava, edita, finaliza, é tudo muito simples. Não há grandes sofisticações,

claro, não estou falando em cinema industrial, estou pensando em produções de vídeo, produções mais experimentais. Eu mesma já tive a intenção de fazer um trabalho interativo e tive que voltar e adequar, porque eu preciso ser fomentada pelas leis de incentivo, pois é necessário ter uma alta verba para produzir, para chamar e pagar as pessoas que vão entender dos softwares e dos equipamentos. Isso é um desafio. Eu não penso que isso aconteça porque o artista não quer fazer, até comigo mesmo já aconteceu de eu ter vontade de fazer e recuar por falta de verba. Aqui em Porto Alegre eu vejo que também há outra questão, que é a dos profissionais que não são das artes, é difícil encontrar físicos, engenheiros que queiram e estejam preparados para trabalhar com arte, porque é uma situação diferente, tem que ter um diálogo muito específico até para não gerar certo conflito e aí o trabalho, com certeza, não vai se desenvolver na sua qualidade.

Débora: Você falou um pouco sobre as políticas públicas, como você entende que o Brasil está preparado, em termos de editais, leis de incentivo à cultura e fomentos para atender as demandas da produção em arte digital?

Eu penso que tudo, no Brasil e no mundo, precisa ter certo início, certa imposição, entrar com certa força para que as pessoas elaborem e se debrucem sobre essa produção. Se deixarmos em aberto, como tem ocorrido, provavelmente os valores, as receitas de verbas destinadas à arte sejam bem aquém das necessidades dessas produções, que são altas. Talvez até por isso não tenham ainda criado estas políticas. Acredito que até já se tenha percebido esta carência de editais direcionados para projetos de interatividade, de arte digital, mas como o valor a ser despendido é alto, isso inibe ações mais consistentes.

Débora: E como você observa os redirecionamentos de instituições que foram algumas das principais fomentadoras do setor no país, como Itaú Cultural, com o encerramento da Emoção Art.ficial, no intuito de promover diálogos com a arte contemporânea? Querida saber como você vê esses redirecionamentos e se você percebe o mesmo movimento por parte dos tradicionais agentes do sistema da arte contemporânea?

Eu acho que como já foi com o vídeo, com a fotografia anteriormente, a arte digital ainda é condenada. Penso que aos poucos isso vai sendo culturalmente absorvido e conforme vai sendo absorvido, vai sendo aceito e espaços vão propondo e fazendo a ligação entre estas produções. Mas eu não consigo separar a arte contemporânea da arte digital. Penso que dentro

do universo da arte contemporânea, existe uma produção voltada para estas produções interativas. Não é algo fora da arte contemporânea, eu não gosto de trazer para fora da arte contemporânea ou da arte, porque acaba saindo do sistema das artes, e isso impede essa produção de se inserir. Se pensarmos no Museu de Ciências da PUC, há muita coisa interativa, existem várias ações que não são arte, então pode correr esse risco de se propor coisas pensando apenas no digital, fora da arte contemporânea. Deveria haver editais específicos para a arte digital, assim como tem editais para exposições só de pintura, que selecionam somente pintores ou gravuristas. Então, porque não fazer editais específicos para obras que tenham esta característica da interatividade?

Débora: Niura, a galeria Mamute representa algum artista que trabalha com arte digital? Você já comercializou algum trabalho em arte digital?

Pois é, nós já expusemos obras de arte digital interativa, mas ainda não representamos nenhum artista que trabalhe especificamente com arte interativa. Temos artistas que trabalham com vídeo, com produções envolvendo os meios digitais, mas que finalizam o trabalho como algo concreto, ainda não. A maioria dos artistas trabalha nestas linhas, com foto, vídeo, mas não são produções exclusivamente digitais, não são produzidas e expostas e “consumidas” neste meio, não envolvem interatividade.

Débora: E como você tem visto esse tipo de obra no mercado, você tem acompanhado essa produção?

O mercado tanto do vídeo, quanto da arte digital ainda é muito mais voltado para museus e instituições do que para colecionadores particulares. E como eu te disse, o público em geral desconhece estas produções; por isso ele precisa destas introduções para chegar a este entendimento. E eu vou te contar algo que é muito engraçado, mas é preciso falar: quando eu digo para as pessoas que tenho uma galeria de arte e o foco é no vídeo, elas acham que eu tenho uma locadora. (risos). Então, para você ver como é, e não são pessoas sem formação ou informação, são pessoas de outras áreas, até mesmo da comunicação.

Débora: E como você foi recebida pelos profissionais da área de artes visuais aqui em Porto Alegre?

Fomos muito bem recebidos, foi um prazer ter encontrado este lugar e penso que também veio para suprir uma necessidade que estes profissionais tinham. Como falei, é um

projeto individual, mas que pensa no coletivo, eles também tinham essa necessidade de mostrar os seus trabalhos, de ser reconhecidos, de ter um espaço para apresentar seus trabalhos. E eles também queriam um espaço que não fosse um atelier, mas que sustentasse esta produção e a institucionalizasse. Então, desde o início já expus claramente que é uma galeria de arte, que não é um atelier, que tem um trabalho muito sério aqui com as pessoas e para as pessoas.

Débora: E você pensa em ampliar para a arte digital também esta relação que você já vem desenvolvendo com o vídeo, em termos de residência artística e fomento?

Eu acredito que isso vai acontecer naturalmente, eu, muitas vezes, falo em arte e tecnologia, porque é o que está se produzindo hoje. Eu tenho interesse em mostrar, trazer para dentro da galeria e fomentar o que está acontecendo hoje. E é interessante também pensar sobre essas diferenças e essas especificidades, é interessante quando conseguimos visualizá-las nestas misturas, porque essas especificidades se valorizam. Mas, ao mesmo tempo, este borramento, estas indefinições também têm suas qualidades. É importante colocar estas diferenças para se perceber com que estamos lidando e, geralmente, sabemos dizer o que as coisas não são, é mais difícil dizer o que elas são. Por exemplo, o que é vídeo? Eu sei que várias coisas não são vídeo, mas é difícil dizer o que é vídeo.

Débora: E qual você acha que é o lugar da arte digital hoje no Brasil? Existe em sua opinião um lugar que atenda às necessidades desta produção, que fomente o debate e estimule a produção?

Eu acho que não existe. Eu penso que já está na hora de abirmos espaço para a arte digital interativa.

LUCIA SANTAELLA

“Lucia Santaella é pesquisadora 1 A do CNPq, graduada em Letras Português e Inglês. Professora titular no programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUCSP, com doutoramento em Teoria Literária na PUCSP em 1973 e Livre-Docência em Ciências da Comunicação na ECA/USP em 1993. É Coordenadora da Pós-graduação em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, Diretora do CIMID, Centro de Investigação em Mídias Digitais e Coordenadora do Centro de Estudos Peirceanos, na PUCSP. É presidente honorária da Federação Latino-Americana de Semiótica e Membro Executivo da Asociación Mundial de Semiótica Massmediática y Comunicación Global, México, desde 2004. É correspondente brasileira da Academia Argentina de Belas Artes, eleita em 2002. Foi eleita presidente para 2007 da Charles S. Peirce Society, USA. É também um dos membros do Advisory Board do Peirce Edition Project em Indianapolis, USA e um dos membros do Bureau de Coordenadores Regionais do International Communicology Institute. Foi ainda membro associado do Interdisziplinäre Arbeitsgruppe für Kulturforschung (Centro de Pesquisa Interdisciplinar em Cultura), Universidade de Kassel, 1999-2009. Recebeu o prêmio Jabuti em 2002, em 2009 e 2011, o Prêmio Sergio Motta, Liber, em Arte e Tecnologia, em 2005 e o prêmio Luiz Beltrão-maturidade acadêmica, em 2010. Foi professora convidada pelo DAAD na Universidade Livre de Berlin, em 1987, na Universidade de Valencia, em 2004, na Universidade de Kassel, em 2009 e na Universidade de Évora em 2010. Foi pesquisadora associada no Research Center for Language and Semiotic Studies em Bloomington, Universidade de Indiana, em repetidos estágios de pesquisa, especialmente em 1988, pela Fulbright, Nessa mesma universidade, fez pós-doutorado em 1993, pelo CNPq. Desde 1996, tem feito estágios de pós-doutorado em Kassel, Berlin e Dagstuhl, Alemanha, sob os auspícios do DAAD/Fapesp. 206 mestres e doutores defenderam suas dissertações e teses sob sua orientação, de 1978 até o presente e supervisionou 5 pós-doutorados. Tem 37 livros publicados, dentre os quais 6 são em co-autoria e dois de estudos críticos. Organizou também a edição de 11 livros. Além dos livros, Lucia Santaella tem perto de 300 artigos publicados em periódicos científicos no Brasil e no Exterior. Suas áreas mais recentes de pesquisa são: Comunicação, Semiótica Cognitiva e Computacional, Estéticas Tecnológicas e Filosofia e Metodologia da Ciência”.

<http://lattes.cnpq.br/8886485096957731>
<http://www4.pucsp.br/~lbraga/>

Débora: Lucia, dentro da perspectiva que você aponta de uma ecologia pluralista da comunicação, da cultura e das artes, como você percebe a arte digital em relação ao sistema oficial da arte contemporânea? Esta produção se insere no mainstream da arte contemporânea ou circula por outras vias?

Antes de tudo, devo explicitar que significado dou para ecologia pluralista, característica que concebo como dominante na cultura e nas artes contemporâneas. Desde a invenção da fotografia no século XIX, as linguagens humanas começaram crescentemente a se diversificar. Junto com a fotografia, o telégrafo e as rotatórias movidas à eletricidade, explodiu o jornal. Depois da fotografia, vieram o cinema, o rádio, a gravação sonora, a televisão e o vídeo. Esses meios tecnológicos de produção de linguagem também foram, de uma forma ou de outra, apropriados pelas artes, provocando uma notável expansão de suas fronteiras e crescimento de sua diversidade. Com o advento da cultura computacional, quando o computador se tornou uma metamídia capaz de absorver e hibridizar quaisquer outras mídias e suas respectivas linguagens, o pluralismo e a diversidade se tornaram regra. É a essa condição que tenho dado o nome de ecologia pluralista. Afinal, as mídias e as linguagens tendem a se comportar como os organismos vivos. Quando encontram habitats propícios, misturam-se e crescem exponencialmente. Como se insere a arte digital nesse ambiente? Está no prelo um artigo recente a que dei o título de "O hibridismo radical da arte digital". Isso quer dizer que a arte digital, além de exibir todas as características do plural e do diverso, amplifica-as, aumentando a diversidade que domina no cenário da arte contemporânea. Isso quer dizer que discordo de qualquer visão separatista entre a arte digital e a arte contemporânea. A arte digital faz parte inseparável daquilo que vem sendo chamado de arte contemporânea. Aliás, esta última está longe de poder ser concebida de modo monolítico; ao contrário, é dominada pela multiplicidade tanto nos seus meios de produção, na variedade de suportes em que se realiza, nos seus meios de exibição, museus, bienais, feiras, galerias, festivais, nos seus meios de divulgação, hoje fortemente incrementados pelas redes digitais e nos seus modos de recepção e consumo possibilitados pelo enorme número de museus, centros culturais e galerias espalhados

por todo o mundo. Diante disso, também considero bastante complicado e até mesmo falso considerar a existência de uma área de produção artística estritamente digital em oposição a uma área de produção não-digital. A realidade computacional está cada vez mais penetrando em todas as produções humanas. Mesmo quando a aparência final de uma obra não revela a presença do digital, alguma participação do digital, maior ou menor, tende a se fazer presente, quer nos meios e processamentos de produção e pós-produção, quer nos meios de emissão, visualização, exposição, distribuição, transmissão, difusão, quer ainda nos meios de armazenamento, arquivamento, recuperação ou nos meios de recepção, troca e compartilhamento. Em suma, a tendência que se descortina é aquela da intromissão crescente do digital não apenas nas artes, mas em todos os setores das práticas humanas. Isso parece proibir, cada vez mais, uma separação arbitrária entre arte digital e arte contemporânea.

Débora: Como você percebe a arte digital em relação aos espaços expositivos do tradicional sistema da arte? Eles atendem às demandas desta produção?

Quando surgem as novas formas de arte não são imediatamente absorvidas nos circuitos existentes. O processo de aceitação da fotografia como forma de arte é exemplar dessa questão, que se repetiu com o vídeo e, então, com a arte computacional. Sempre leva um certo tempo até que espaços de exibição e recepção adequados sejam re-adaptados ou que apareçam espaços antes inexistentes. Entretanto, quando falamos de arte digital hoje, essa expressão não tem o mesmo significado e o mesmo campo de referências que tinha vinte anos atrás. Quando surgiu, a arte digital estava fortemente ligada ao mundo da net. Esse campo foi gradativamente se expandindo, seguindo, inclusive, a própria evolução ininterrupta da Web e dos novos potenciais das tecnologias digitais. Paradigmas desses novos potenciais encontram-se no mundo dos games, cujo desenvolvimento tecnológico toma a dianteira, apresentando recursos que são absorvidos por outros campos do entretenimento e das artes. Ademais, aquilo que é chamado de "tradicional sistema da arte" também vem passando por modificações profundas. Os museus, galerias, institutos, feiras etc. estão enfrentando um elenco de novos problemas decorrentes da proliferação de obras de arte das mais diversas proveniências: analógicas e digitais, mecânicas e eletrônicas, multimídias e transmídias, exibindo uma formidável diversidade que se expressa em hardwares, softwares, sistemas eletrônicos, imagens das mais diversas origens, materiais tradi-

cionais misturados (elementos pictóricos e escultóricos), assim como materiais não tradicionais (materiais e técnicas industriais). A Documenta de Kassel-2012 funciona como o exemplo mais cabal dessa diversidade.

Débora: Qual é a sua opinião sobre as políticas públicas de incentivo à arte digital no Brasil?

Tenho repetido que a cultura e a arte contemporâneas tornaram-se tão complexas quanto à física nuclear e a biologia molecular. O grande problema que se apresenta é que nenhum leigo ousa emitir julgamentos ou intervir nas questões dessas últimas, enquanto que a cultura e a arte são vítimas do amadorismo e do obscurantismo. A escolha dos representantes institucionais neste país é baseada em interesses políticos e não na habilidade e competência. Para piorar ainda mais o cenário, há sempre um descompasso temporal entre os avanços naturais da produção artística e os órgãos públicos que estão sempre lamentavelmente atrasados em relação ao ritmo de crescente complexidade que é próprio da cultura e especialmente da arte. O mundo digital vem despontando e tomando conta da cena cultural desde os anos 1980. Os órgãos públicos e grande parte das instituições ainda pensam que a arte se limita à produção de pinturas e esculturas. Com isso, não quero dizer que pintura e escultura sejam obsoletas, longe disso, elas são partes integrantes da ecologia pluralista das artes tanto quanto a game arte também o é. Mas, a bem da verdade, a arbitrariedade da política pública relativa às artes no Brasil não se limita à arte digital, mas, infelizmente, expande-se até atingir todos os campos das artes. Deixo essa questão por aqui, pois já perdi a esperança de que haja melhoras em relação a isso no nosso contexto.

Débora: Na sua opinião, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital no Brasil?

Os circuitos das artes e suas formas de legitimação se tornaram muito intrincados e, ao mesmo tempo, muito diferenciados. Por exemplo, um trabalho artístico que faz uso de tecnologia artisticamente ainda inexplorada, pode encontrar sua legitimidade em um circuito distinto do tipo de legitimidade que é auferida por um trabalho curatorial e expositivo. Esse é o caso dos prêmios em festivais frequentados por estudiosos como os festivais de Linz, na Áustria e muitos outros da mesma espécie existentes no mundo. A arte se tornou um bem simbólico altamente valorizado, não apenas em termos de investimento do capital, mas também em termos de valor aspiracional, no sentido de consumo simbólico.

Daí o aumento no número e da diversificação dos espaços destinados à arte.

Débora: Você acredita que existiu, existe, ainda pode vir a existir, um sistema para a produção em arte digital (em termos de produção-distribuição-consumo), ou não há possibilidade de se configurar como tal?

Nas sociedades hipercomplexas atuais, os sistemas não têm estabilidade. Vivemos sob o signo da emergência e adaptabilidade, dada a aceleração do ritmo de transformações econômicas, políticas e culturais. Ora, o setor que sempre foi e continua sendo ponta de lança das transformações de sensibilidade e pensamento é a arte. A arte cria linhas de fuga dos sistemas estáveis. É o sistema que corre atrás da arte e não vice-versa.

AGNUS VALENTE

"aGNuS VaLeNte é artista híbrido e desenvolve pesquisa artística com projeto temático em hibridismo nas Artes. Doutor (2008) e Mestre (2002) em Artes Visuais pela Universidade de São Paulo, na Escola de Comunicações e Artes - ECA/USP, e graduado (1987) em Artes Plásticas pela Universidade de São Paulo - ECA/USP. Atualmente é Professor Assistente Doutor no curso de Graduação e Pós-Graduação em Artes no IA-UNESP, exercendo também a função de vice-chefe do Departamento de Artes Plásticas, na gestão 2010/2012 e 2012/2014. É Coordenador do Núcleo de Ensino no Campus São Paulo IA/UNESP. É líder, em parceria com Wagner Cintra, do Grupo de Pesquisa Poéticas Híbridas IA/UNESP/CNPq. Atua como Pesquisador nos Grupos de Pesquisa Artemídia e Videoclip (IA/UNESP), cAt - ciência/ARTE/tecnologia (IA-UNESP) e do Grupo Poéticas Digitais (ECA/USP). É coordenador geral do evento/projeto de extensão "L.O.T.E. - Lugar, Ocupação, Tempo, Espaço", concebido e coordenado em parceria com José Spaniol e Sérgio Romagnolo, incluindo projetos para ocupação e "Residência Artística L.O.T.E. na Serrinha". Tem experiência na área de Artes, com ênfase em Artes Visuais, atuando e orientando TCC, PIBIC, Pós-Graduação Mestrado e Doutorado numa perspectiva do Hibridismo em Artes: hibridismo de meios, de sistemas e poéticas; linguagem tridimensional; instalação inter e multimídia; site-specific; intervenção urbana; web-arte e arte/tecnologia 2D/3D. Apresenta sua produção artística em exposições e festivais, bem como profere palestras e publica artigos em revistas e anais de congressos nacionais e internacionais sobre seus temas de pesquisa artística".

<http://lattes.cnpq.br/5634804722088553>

<http://www.agnusvalente.com/>

Débora: Como você visualiza atualmente a arte digital em relação à arte contemporânea, em termos de sistema da arte?

Compreendo a produção artística digital como uma categoria dentro do sistema da Arte em geral, como muitas outras categorias tais como: Pintura, Gravura, Desenho, Escultura, Instalação, Intervenção etc. Como categoria pertencente a esse sistema, não vejo toda obra de arte digital necessariamente como arte contemporânea, pois o que confere contemporaneidade a uma obra não é o meio de produção ou suporte contemporâneo empregado; o que confere contemporaneidade a uma produção artística, a meu ver, seria antes o pensamento ser contemporâneo – isso seria dizer que é fundamental a sincronicidade do pensamento ou da sensibilidade de um artista com o seu tempo e a realidade prospectiva ao elaborar uma obra de arte. Com um pensamento modernista, um artista pode utilizar tecnologia contemporânea de ponta e ainda assim produzir obras de cunho modernista.

Seria um grande equívoco considerarmos a contemporaneidade dos meios de produção, ou sua atualidade, para determinar a contemporaneidade de uma obra, pois o pensamento contemporâneo de um gravurista comparece em sua gravura e o de um pintor em sua pintura – desse modo podemos concordar que existe Pintura e Gravura contemporâneas; ainda que seus suportes não sejam digitais, eles são contemporâneos com o lastro da tradição de seus suportes.

Débora: Você tem percebido, de um modo geral, que os profissionais que trabalham com arte digital têm se aproximado do sistema da arte contemporânea, ou você percebe um distanciamento? Seria este distanciamento proposital para o fortalecimento de um campo?

Eu creio que haja, no contexto da arte digital, um movimento pendular entre se aproximar e se distanciar do sistema (tradicional) da arte contemporânea. De um lado, isso se deve ao fato de que estamos construindo uma história da arte contemporânea imersos nessa própria história; essa situação paradoxal nos impõe a necessidade de buscar um distanciamento para compreender e destacar a arte digital dentro de um contexto geral, compreendê-la e, sim, fortalecê-la como um campo da arte; por outro lado, sentimos a necessidade de uma contrapartida no

sentido de buscarmos uma aproximação através de uma práxis de inserção e de consagração de um estatuto de arte – e para alguns, de arte contemporânea. Vale mencionar o esforço de Frank Popper em relatar a história da arte eletrônica em suas bases fundadas na arte cinética – esse seria o ponto de ligação com a História da Arte geral através de processos e procedimentos análogos que permitem uma identidade da arte digital com movimentos precedentes que contribuem para uma iluminação de seus princípios. Na mesma perspectiva, Oliver Grau associa o pensamento da realidade virtual com as câmaras obscuras do Renascimento. Contudo, lembremos que Julio Plaza, ao estudar o videotexto na década de 80, relacionou a lógica visual dos pixels (unidade digital) às pastilhas (ou tecelas) dos murais da Arte Bizantina. O meu ponto de vista a respeito é o de que – quer consideremos a arte digital como tributária do modernismo da arte cinética, do Renascimento, quer de uma arte antiga como a Bizantina – o estatuto de Arte não depende unicamente de seus antecedentes, mas da potência transformadora e da capacidade de uma forma de arte sobreviver à contemporaneidade imediata dos meios de produção de seu próprio tempo e lançar-se prospectivamente ao futuro.

Débora: Qual é a sua opinião sobre as políticas públicas de incentivo à arte digital no Brasil?

O problema principal, a meu ver, diz respeito à complexidade do termo “arte” – infelizmente, há muito espaço para que produções digitais de outras áreas, que não são necessariamente produções de Arte, sejam contempladas, pois ainda se pergunta se o que produzimos é “Tecnologia como arte” ou “Arte como tecnologia”; Julio Plaza nos recorda Benjamin sobre a questão que realmente importa: como a arte se coloca frente aos meios de produção de seu tempo? Eu diria que, para compreendermos bem essa questão, basta lembrarmos, por exemplo, o Manifesto do Movimento Spaziale per La Televisione, com texto de Lucio Fontana assinado por outros artistas, no qual defendiam e reivindicavam, digamos assim, a apropriação do rádio e da televisão como novos paradigmas de criação artística, uma vez que esses meios de comunicação e produção correspondiam ao que esses artistas “esperavam” para o tipo de arte que praticavam.

Outro aspecto, a meu ver, seria a dificuldade em se compreender a autonomia da arte digital enquanto Arte e não apenas como uma forma subsidiária de outras áreas de produção do conhecimento; ou seja, é preciso um olhar atento para a diferença entre “o fazer arte” e “a arte do fazer”, respectivamente

representando a Arte e o ofício – vemos casos de projetos nos quais se privilegia o ofício do fazer digital em outras áreas do conhecimento.

Débora: Como você percebe a arte digital em relação aos espaços expositivos do tradicional sistema da arte? Eles atendem às demandas desta produção?

Eu vejo que a relação da arte digital com espaços expositivos é bastante limitada pelas dificuldades próprias de montagem e logística. Os espaços expositivos tradicionais não atendem adequadamente às demandas da arte digital. Não atendem, talvez porque não pressuponham a tecnologia como meio legítimo ou autêntico de produção de arte, ou, porque talvez também compreendam a arte digital como um sistema à parte, como um nicho estranho a esse sistema tradicional. Certamente, um suporte recente não tem a tradição de uma linguagem estabelecida como um suporte histórico e tradicional...

Essas dificuldades parecem, a meu ver, criar uma espécie de contingência do artista digital a buscar espaços alternativos. Paradoxalmente, essa contingência se torna, ela mesma, um dado importante em termos de independência ou autonomia do artista digital para investir em outros espaços/ambientes coerentes em termos de linguagem, encontrando na web um campo de ação e de disseminação de sua obra. No meu caso, articulei várias estratégias.

A primeira estratégia foi evitar o portfólio virtual que difunde produções não digitais e criar o site oficial www.agnusvalente.com como um site de artista e disponibilizar nesse endereço a minha produção artística digital. Ao acessar o endereço, o visitante pode optar pelo link "ARTE DIGITAL ART" na home-page e fruir as obras que compõem projetos de arte digital como "PARABOLA-IMAGO" (1997-2002) e "ÚTERO portanto COSMOS" (2002-2008), em seu próprio meio original de produção e recepção.

A segunda estratégia foi a de investir nos eventos de arte que ofereciam a possibilidade de conexão com a web, de modo que o público, no espaço dessas exposições, pudesse acessar o endereço do projeto e visualizar as obras diretamente do site do artista. Nesse caso, apresentei projetos artísticos no "FILE – Festival Internacional de Arte Eletrônica" e em edições do "#ART Encontro Internacional de Arte Eletrônica". Essa estratégia, de certo modo, coloca toda a produção num nicho em separado dos espaços tradicionais de exposição, fato que, a meu ver, não reduz sua importância; ao contrário, explicita a existência de um novo espaço em ascensão, espaço esse que não podemos chamar

de “espaço expositivo”, já que as obras não estão “expostas”, elas estão “disponíveis” – lembrando aqui o discernimento de Julio Plaza que entendia que os meios de produção técnica (devido à sua capacidade de reprodução) ampliaram o poder de exposição das obras, enquanto que os meios tecnológico-digitais (devido à sua capacidade de armazenamento e acesso remoto de conteúdos) colocaram as obras digitais disponíveis ao público a qualquer tempo.

A minha terceira estratégia baseou-se no conceito de “cidade digital” de Fred Forest e numa atualização de “campo expandido” de Rosalind Krauss. O projeto “vendogratis.com”, de 2006, tem o título de seu próprio endereço na web, onde estão disponibilizadas obras digitais que, no conjunto, discutem o e-commerce, com obras de minha autoria e dos artistas convidados Nardo Germano, Antoní Muntadas, Julio Plaza, Regina Silveira, Carmela Gross, Augusto de Campos e Fred Forest que discutiram o tema do mercado, do comércio ou da propaganda em outras décadas, articulando a linguagem de painéis eletrônicos, neon, logotipos etc.; as obras foram todas transpostas ou atualizadas para a linguagem digital atual. Nesse projeto, abordei a web do ponto de vista de seus fluxos e promovi o que chamei de “intervenções e-urbanas” com características de site-specific, com time-specifics focando em datas de caráter afetivo como dias das mães, dos pais, dos namorados etc., interferindo nos mecanismos de busca do Google, visando a produzir desvios de fluxo de público desse ambiente para o site www.vendogratis.com através da utilização de ads artísticos (advertisings) e specific key-words ligados ao comércio virtual.

A quarta estratégia é a utilização de live video streaming como forma de proporcionar uma interatividade em rede por envio de dados ou em telepresença com o público, performativamente, pela web ou espaços artísticos que possuem conectividade. Nesses casos, no espaço da exposição, demanda-se apenas um aparato para a projeção das imagens (um monitor, um cubo, uma simples parede ou teto), como propus em apresentações do projeto “corpo-tele-corpo” em 2012, com imagens ao vivo projetadas num cubo aberto de três faces, de performers atuando a distância e interagindo com o público, propondo interformatividades ou “hibridações interformativas”, conceito que criei em 2008 em função dessas experimentações entre formatividades. O projeto foi desenvolvido com colaboração do Grupo Poéticas Híbridas, do qual sou um dos líderes, no Instituto de Artes da UNESP. Em 2013, apresentamos em coautoria, Nardo Germano e eu, a

obra “Constellations – Online Interactive Sky-Art” (1982-2008), um e-poema interativo projetado no teto da galeria do Museu Nacional de Brasília, a partir do próprio site onde a obra está disponível e em constante atualização de dados. Com a interferência das projeções das outras obras ao redor, criou-se um “entreimagens” de constelações virtuais visíveis numa aurora de cores mescladas, instaurando uma poiesis biocibernética entre o homem e o universo.

Essas estratégias representam uma busca de meios de disseminação da obra nas quais o próprio artista é o agenciador de sua inserção e fortalecimento no circuito de arte, enfatizando, em diferentes graus, uma necessária práxis artística à parte, autônoma ou independente, do mercado de arte.

Débora: Quais seriam as instâncias de legitimação, no seu ponto de vista, para quem produz arte digital no país?

A meu ver, uma forma de legitimação desse contingente de artistas que produzem arte digital estaria relacionada a uma inserção tanto no circuito como no mercado de Arte sem a necessidade de especificação da palavra “tecnologia” ou da palavra “digital”, ou mesmo da palavra “computacional”. Essas palavras funcionam como um apêndice que os discrimina como artistas bem como sua produção das demais manifestações artísticas. Essas especificações existem e são necessárias no momento da produção e solicitação de fomentos, mas, nas instâncias maiores ligadas à exibição e disseminação das obras (instituições, organizadores, curadores, crítica, marchands, público etc.), é fundamental que se considere, antes de tudo, a qualidade artística de cada proposição e não suas especificidades técnicas ou tecnológicas. Arte é Arte.

Débora: Na sua opinião, existem especificidades da arte digital que justificariam a pouca inserção no sistema da arte contemporânea?

Eu diria que nenhuma especificidade em qualquer arte deveria justificar sua pouca inserção no sistema da arte contemporânea – creio que apoiar-se em especificidades para justificar a pouca inserção seria endossar o discurso que justifica a resistência à inserção da arte digital. Eu acredito que a inserção de uma categoria de arte é um processo lento que, muitas vezes, inaugura uma crise no sistema tradicional, desarticula o contexto e vai gradualmente sendo compreendido e assimilado – é um processo similar ao da fotografia, que sobreviveu ao fardo de arte subsidiária das demais formas de arte até ser

compreendida, ela própria, como uma categoria de arte com linguagem própria, ou como foi o rádio, o vídeo e a televisão. Agora somos testemunhos de um processo análogo com a arte digital. Dentre suas especificidades, creio que a interatividade já poderia ser vista com mais naturalidade face às experiências participativas de Hélio Oiticica, Lygia Clark e Lygia Pape – sobretudo se considerarmos que o meio digital, devido à sua imaterialidade (outra especificidade), não se desgasta com as ações do público como se desgasta o “Parangolé” de Oiticica, o lençol do “Divisor” de Pape e os “Bichos” de Clark na extensão do uso continuado por participantes.

Contudo, vale lembrar o caráter não permanente de produções que demandam hardwares e softwares específicos: com o tempo esses recursos são desabilitados e as obras tornam-se indisponíveis para fruição. Foi por conta dessa falta de permanência da produção realizada em videotexto no início da década de 80 que concebi e realizei em 2002 o projeto “VTX.R – Videotexto Revisitado” como uma forma de transposição e atualização de obras e videotextos de meus mestres Julio Plaza, Regina Silveira e Carmela Gross para o sistema digital de hoje, tornando possível disponibilizar para o público atual os videotextos que, desde 1995, com a desabilitação oficial do sistema Télétel francês, estavam fora do circuito de arte. O projeto também foi exibido em 2010 na exposição TÉKHNE, realizada pela FAAP/Fundação Armando Álvares Penteado, com curadoria de Denise Mattar e Christine Mello, no MAB/Museu de Arte Brasileira. Essas obras, hoje, estão disponíveis para fruição em meu site com navegador Internet Explorer (navegador utilizado na ocasião) e Google Chrome (desde que seja clicado o ícone de link quebrado na barra de endereços do navegador) – contudo, será que daqui a dez anos, estarão ainda habilitados os mesmos sistemas operacionais, navegadores e players?

Débora: Você acredita que existiu, existe, ainda pode vir a existir, um sistema para a produção em arte digital (em termos de produção-distribuição-consumo), ou não há possibilidade de se configurar como tal?

Eu creio que existem categorias dentro do sistema de arte que representam a arte digital assim como outras categorias possuem seus representantes (sejam associações, escritórios de arte, colecionadores, museólogos, apreciadores ou agitadores culturais, fomentadores), ainda que em parâmetros diferenciados. Talvez não haja necessidade de se configurar um sistema à parte e o que falte seja uma unificação dessas categorias do circuito da

arte digital entre si e com o restante do circuito de arte tradicional. A ação dessas categorias já prenuncia o conflito de ideias quanto a essa necessidade de uma unificação – e suas produções revelam sintomas tanto da possibilidade como da dificuldade de inserção da arte digital no sistema tradicional. É um processo gradual que se desenvolve seja através de parcerias com esse sistema, seja através de ações separadas que as legitimem perante esse sistema – ainda que tenhamos dúvidas quanto a desejarmos efetivamente essa inserção em detrimento, talvez, da autonomia e independência que acreditamos (ilusoriamente?) possuir estando à margem do sistema tradicional.

ANDRÉ MINTZ

“André Góes Mintz é bacharel em Comunicação Social pela Universidade Federal de Minas Gerais (2009), mestrando em Comunicação Social, linha Pragmáticas da Imagem, pela mesma instituição. É professor da Associação Imagem Comunitária (AIC) atuando no no curso técnico em Produção Multimídia da Oi Kabum! Escola de Arte e Tecnologia em disciplinas da área de mídias e artes digitais. Atuou como coordenador do núcleo de audiovisual do Espaço do Conhecimento UFMG, onde também foi assessor de audiovisual, responsável por atividades relacionadas à fachada digital e ao planetário digital fulldome. De 2009 a 2012 foi um dos coordenadores do Marginalia+Lab, laboratório colaborativo de arte e tecnologia e membro do coletivo Marginalia Project.”

<http://lattes.cnpq.br/1784057827010257>

<http://andre-mintz.com/>

<http://www.marginaliaproject.com/>

Débora: André, eu gostaria que você falasse sobre o Marginalia Project, sobre o Laboratório, como começou e como está agora?

Nós encerramos o projeto mesmo. O Marginalia começou como um coletivo artístico, depois é que virou um laboratório. Começamos em 2008, o Pedro Veneroso, que também é daqui de Belo Horizonte e eu. Na época eu estava fazendo um intercâmbio na Argentina e surgiu o Festival Conexões Tecnológicas, do Instituto Sergio Motta. O Pedro e eu já tínhamos feito alguns projetos juntos, algumas experimentações, em 2007. E em 2008, muito motivados pela oportunidade deste Festival, resolvemos tentar fazer um trabalho juntos à distância, eu da Argentina e ele de Belo Horizonte. E este trabalho foi um protótipo que apresentamos no festival, que chamamos de Marginalia 1.0 Beta. O nome Marginalia nasceu por causa deste protótipo, que era um conceito que eu estava interessado em desenvolver. Marginalia tem vários sentidos, mas o sentido que nós estávamos buscando, vem de pesquisadores que trabalham com a história do livro. Marginalia é o plural, no Latim, das inscrições nas margens de livros. Existem historiadores da leitura e do livro que pesquisam essas Marginalia, que são as inscrições feitas pelos leitores nas margens do livro. Naquele momento, a nossa proposta era, justamente, pensar a arte do ponto de vista do espectador e pensar que tipo de experiência nós poderíamos proporcionar a ele. Isto ocorreu a partir de uma pesquisa que o Pedro já desenvolvia e na que eu me envolvi também, pelo viés do vídeo, que era de Fotografia Light Painting, ou seja, a fotografia de longa exposição e iluminação com lanternas. Então, fizemos esta instalação que simulava a experiência do Light Painting no ambiente expositivo. O público iluminava com uma lanterna uma projeção, que na verdade não projetava nada, pois a princípio estava preta e, ao iluminá-la com a lanterna, ele ia revelando partes de um vídeo, que passava ali. A partir deste protótipo, quando eu voltei da Argentina, apresentamos isso em São Paulo, foi quando ficamos motivados a dar continuidade a estas experimentações e fomos muito estimulados pelas pessoas com as quais tomamos contato na época e por alguns professores com os quais tínhamos contato aqui em Belo Horizonte. Assim, resolvemos dar continuidade e chamamos para ser produtora do

Marginalia, a Aline X, que é uma artista aqui de Belo Horizonte, que também é produtora. Já em 2008, nós queríamos tentar um espaço mais contínuo de experimentação e apresentamos um projeto na Lei Estadual de Incentivo à cultura aqui de Minas Gerais que, a princípio, era para ser um laboratório de experimentação em que nós três íamos conviver com outros artistas de Belo Horizonte, onde íamos convidá-los para participar deste laboratório durante 06 meses. Este projeto foi aprovado nesta Lei Estadual e percebemos que ele poderia ser pensado com o algo mais aberto. Conseguimos captar junto à empresa de telefonia Vivo, muito em relação com o Projeto Vivo arte.mov, como qual eu já vinha trabalhando, com alguns vídeos de registro do festival, a partir do convite do Rodrigo Minelli que era curador do festival e também meu professor na universidade. Como conseguimos aprovar este projeto, eles inseriram o Marginalia no contexto do Vivo Arte.mov que na época estava se estruturando como um programa cultural da Vivo. O pessoal do Vivo Arte.mov estava fazendo a curadoria desses projetos que iam integrar essa rede, então inseriram o Marginalia+Lab dentro dessa proposta. E foi aí que o projeto cresceu e ganhou corpo. Então, em 2009 nós começamos a executar o projeto e na época era um laboratório itinerante, não tinha muito bem um espaço físico. Fizemos muita atividade com os laboratórios da universidade, pois tanto o Pedro quanto eu éramos da graduação da Universidade Federal (UFMG) e conseguimos articular para realizar este primeiro ano do Marginalia+Lab¹. Este momento se estruturou em torno de alguns Workshops, que foram realizados nos espaços da universidade, nos laboratórios do curso de comunicação, de arquitetura e de artes visuais. E fizemos uma chamada para seleção de projetos em uma espécie de incubadora de projetos, de trabalho colaborativo, de troca de ideias. Com isso, selecionamos em torno de dez projetos quase todos de Belo Horizonte, exceção de um, que era da Cíntia Mendonça, do Rio de Janeiro. Nós organizávamos alguns encontros destes artistas, pesquisadores e curadores, daqui e de outros lugares do país. Participaram destes encontros Marcus Bastos, de São Paulo; José Cabral, um professor da Arquitetura; Eduardo de Jesus, professor da PUC-Minas; o Claudio Santos, um designer daqui. Houve também alguns workshops locais, um deles foi ministrado pelo Pedro e por mim, de Processing; outro foi com o Gambiologia, com o Fred Paulino, o Lucas Mafra e o Ganso, um workshop superbacana, chamou-se Introdução aos estudos Gambiológicos I. Enfim, realizamos estas atividades naquele ano e como fechamento, realizamos uma mostra no Cento e Quatro,

1 Marginalia+Lab www.marginalialab.com

e lançamos uma revista², com o registro deste primeiro ano. Estes encontros foram espaços de crescimento das propostas e a articulação de uma espécie de comunidade, de uma rede de artistas com interesses comuns.

Na metade de 2010, modificamos um pouco o formato e aprovamos dois projetos complementares, um relacionado à continuidade do laboratório, e outro que estava vinculado à realização do Interactivos³. Em 2010 mudamos um pouco o formato, porque conseguimos alugar um espaço físico para o laboratório e criar uma estrutura mínima de desenvolvimento dos projetos e, naquele ano, fizemos uma chamada de residentes, quando foram selecionadas uma residência local, uma nacional e um coletivo que fez uma residência internacional. Recebemos neste ano o Ímpar, o Henrique Roscoe, de Belo Horizonte; o Breno Rodrigues, de Brasília, e o coletivo internacional, que era majoritariamente da Bélgica, !Co LAPse KoDe. Então acolhemos os três projetos e realizamos workshops com os artistas, saindo do modelo de incubadora e partindo para uma residência artística mesmo. Ficamos dois meses desenvolvendo estes projetos no laboratório em um processo de colaboração.

Débora: E como acontecia este modelo, vocês ofereciam todos os equipamentos necessários para a produção destes trabalhos e a experiência técnica?

Mais ou menos. Porque tínhamos uma discussão muito grande, em 2009, até em função de eu ter feito o meu trabalho de conclusão de curso em torno do tema dos laboratórios, e de termos em função disso uma inspiração muito grande em alguns laboratórios, especialmente com o Medialab-Prado, de Madrid, tínhamos uma convicção de que existe uma mudança de paradigma desses laboratórios de meios. Anteriormente se baseava nos grandes laboratórios tecnológicos, como o Medialab do MIT ou o Xerox Parc, muito voltados ao desenvolvimento tecnológico, mas com um pensamento bem avançado de design e incursões na arte. Eles foram pioneiros, mas em um momento em que a tecnologia tinha ainda uma dimensão muito inacessível. Mesmo a experiência do Experiments in Art and Technology (E.A.T), em Nova York, articulando os desenvolvimentos da indústria tecnológica com os artistas, muito baseada no acesso à tecnologia e ao conhecimento técnico, em uma ideia de conjugar o trabalho do artista ao trabalho do engenheiro. Mas, o Marginalia estava baseado em uma ideia que não era tanto esta, porque hoje a tecnologia é muito mais

2 <http://marginalialab.com/p-publicacoes>

3 <http://interactivos.marginalialab.com/>

acessível e a separação entre o artista e o engenheiro, na arte e tecnologia já não condizia muito com o que acreditávamos. Então, o atrativo não era tanto a infraestrutura técnica, mas a possibilidade de ficar um tempo se dedicando ao desenvolvimento do projeto. Nós prevíamos um pró-labore, havia um orçamento muito pequeno, na verdade, mas havia um orçamento de materiais necessários para o desenvolvimento do projeto, o espaço e as relações, a troca. Até porque a nossa formação não era uma formação técnica, então era mais um espaço de troca, do que de suporte técnico, estávamos mais baseados neste modelo.

Débora: E havia discussão conceitual e teórica em torno das obras, ou era mais um espaço de produção mesmo?

Havia discussões sim, mantivemos sempre o encontro de abertura de processos do artista, onde também era convidado algum outro artista, pesquisador, crítico ou curador para discutir juntamente com os artistas e trazer contribuições.

Débora: E estas pessoas eram da área de arte e tecnologia ou eram nomes mais consagrados do sistema da arte contemporânea?

Misturado. 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. Nós tentamos fazer isso nas comissões de seleção do Marginalia, misturando, o que gerava alguns embates muito interessantes. Em 2010-2011¹, por exemplo, convidamos para o júri a Júlia Rebouças, curadora do Inhotim e o Jarbas Jácome, que tem formação em computação e é do circuito da arte e tecnologia. Então, gerava algumas discussões muito interessantes. Neste ano teve a Júlia, o Jarbas e também a Raquel Rennó.

Então, nós continuamos com os workshops e as residências, buscando estes cruzamentos, embora o eixo estruturante do laboratório fossem as residências. Também neste ano, tentamos criar alguns grupos de pesquisa no laboratório, articulando nossos interesses dentro do Marginalia, a interesses comuns a outras pessoas na cidade. Estes grupos não deram muito certo, convidamos pessoas da universidade, de laboratórios com os quais sempre tivemos contato, desde o primeiro ano. Convidamos professores da comunicação, vinculados ao LabMídia, professores da arquitetura vinculados ao Lagear, professores da escola de

¹ http://marginalialab.com/downloads/Release_encontro_2011.pdf

belas artes, além de grupos e coletivos aqui de Belo Horizonte que tinham interesse nessa ação mais continuada, por exemplo, tivemos a participação do Azucrinal², que sempre participou das atividades do Marginalia+Lab. Mas era difícil manter a rotina de encontros em meio ao tanto de coisa que todo mundo faz.

E em 2010 tivemos uma ação que considero muito importante, que foi o Interactivos, com o Medialab-Prado, que tem um modelo metodológico do evento. O Interactivos começou a ser realizado em Madrid e depois o próprio Medialab-Prado realizou em outras cidades, como Nova York, em parceria com o Eyebeam, também na cidade do México e em Lima, no Peru, que foi quando eu tive contato. Mas as realizações sempre eram do Medialab Prado com os parceiros locais. E o que começou a acontecer depois, já na Espanha e em Belo Horizonte, e tem acontecido com a Nuvem³, também aqui no Brasil, além de vários outros lugares, é o Medialab cedendo o modelo metodológico para outras instituições fazerem o evento. Então, havia certo apoio institucional deles na divulgação, também certa consultoria na execução do projeto. Sempre tivemos muito diálogo com o Marcos García para tentar pensar o melhor modo de fazer o evento, com discussão temática e tudo o que envolve, mas é uma realização dos laboratórios locais mesmo. Essa edição do Interactivos em Belo Horizonte foi uma experiência muito bacana. Foram oito projetos, tentamos manter sempre aquela relação de projetos locais, projetos nacionais e projetos internacionais, também com um foco na América Latina.

Então, recebemos aqueles oito projetos para o desenvolvimento no laboratório com apoio de três tutores que ajudavam no desenvolvimento do projeto. E entre os tutores tivemos o Fernando Rabelo que é daqui, o Kiko Mayorga, do Peru e o Arturo Castro, da Espanha. O Interactivos aconteceu durante vinte dias, em novembro de 2010, e a exposição aconteceu juntamente com a exposição Gambiólogos que o Fred Paulino organizou, ambas no Cento e Quatro.

No final do Interactivos, abrimos a chamada para a residência que comentei anteriormente, que ocorreu no primeiro semestre de 2011. E no segundo semestre de 2011, abrimos a chamada para os próximos residentes e realizamos, no espaço do Marginalia+Lab, uma exposição, relativa à realização de um projeto que iniciamos em 2008, anteriormente era o Marginalia 1.0 Beta e aprovamos, no Prêmio Filme Minas, um programa de estímulo ao audiovisual, a realização da instalação inteira. O que havíamos

2 <http://www.blog.azucrinal.org/>

3 <http://nuvem.tk/>

apresentado antes foi o protótipo, então esta exposição se chamou “lugaralgum | otherwhere”. Esta também foi uma tentativa de manter o laboratório como um espaço de experimentação artística.

Em 2012, tentamos remodelar um pouco o laboratório, mas foi um ano que o Pedro e eu começamos a nos afastar um pouco no dia a dia do laboratório, em função de outros projetos pessoais. E a Aline acabou tocando o laboratório e formando uma nova equipe. Neste momento, teve a participação do Thiago Hersan, que é de São Paulo e já havia participado do Interactivos; ele foi uma pessoa bem importante para o laboratório, porque ele tem uma formação em engenharia e tem uma relação muito próxima com a arte. Então, ele foi o coordenador técnico do Marginalia neste ano. Pedro e eu, neste momento, ficamos mais na parte de concepção artística do que na execução mesmo do projeto. Em 2012 fizemos outra seleção de residentes, que dá para conferir no último site do Marginalia⁴. Este ano teve um desenho um pouco diferente da equipe do Lab, mas também foi um ano em que conseguimos fazer quatro residências: Robert Mathy (Áustria); Mar Canet e Varvara Guljajeva (Espanha-Estônia), Cecília Lucchesi e Juliana Perdigão - nacional; e Lívia Chagas e Wemerson Machado (local).

O que acabou acontecendo é que no segundo e no terceiro últimos anos a exposição já aconteceu no Teatro Espanca, porque o Cento e Quatro acabou se tornando um espaço muito grande e, em geral, muito caro para a escala que assumimos. O Teatro Espanca é bem menor e fica na região baixo centro de Belo Horizonte. É um grupo de teatro aqui da cidade, que mantém este lugar e é um pessoal muito bacana, que tinha tudo a ver com o nosso projeto. Então, fazíamos a exposição e sempre havia performance e outras atrações. Mas, acabando o ano de 2012, e já no final de 2011, houve um problema que foi depender do patrocínio da iniciativa privada.

Débora: E durante todos estes anos, vocês foram fomentados por leis de incentivo à cultura?

Isso. Tínhamos lei de incentivo à cultura, mas esta lei depende da captação de recursos de empresas privadas. E houve uma reviravolta na empresa de telefonia Vivo, neste período e aconteceu uma descontinuidade de vários projetos culturais aqui de Belo Horizonte, e me parece que de outros lugares do país. Com isso, já estávamos um pouco desarticulados como equipe no laboratório e, com essa perda de patrocínio, percebemos

⁴ <http://marginalialab.com/>

que no nosso nível de articulação, não íamos conseguir dar continuidade seja com patrocínio seja de forma autônoma.

Então, nós, e, na verdade, mais a Aline X, que seguiu tocando o projeto em 2012, começamos a passar o espaço da sala que ocupávamos para outro grupo, que é quem ocupa atualmente a sala, que é o grupo Georgette Zona Muda¹, cujos integrantes, muitos já haviam participado como residentes do Marginalia+Lab. É uma turma bem diversa que trabalha com som, dança, que me parece bem legal. Eu mesmo já não mantive muito contato nessa transição, já estava em outra.

Débora: André, em sua fala, você chegou a tocar em um tema que é muito próximo da minha pesquisa, que é esta relação da arte contemporânea com a arte digital. Em meu doutoramento junto à UFRGS, eu viso compreender as estruturas de um possível sistema da arte digital aqui no Brasil, se é que podemos dizer que ele existe. Eu queria saber como você percebe estas relações entre arte digital e sistema da arte?

Eu fiz meu trabalho de conclusão de curso sobre o Marginalia+Lab, em 2009. E o Eduardo de Jesus participou da minha banca. Naquele momento, eu discutia na primeira parte, como tratar esta produção, se era arte digital, arte e tecnologia ou artemídia, enfim eu tinha um capítulo em torno das questões conceituais. Então, na minha banca de defesa o Eduardo falou algo assim “eu achei muito bom, você conseguiu discutir bem, mas eu acho isso uma bobagem, eu chamo isso de arte contemporânea, ponto. E o pessoal fica doido”. E teve todo um movimento, até o Festival Vídeobrasil passou por isso, começou como festival de vídeo, depois passou para arte eletrônica e agora é um festival de arte contemporânea, em sua denominação. O Eduardo falou para mim que esta colocação dele na minha banca teve muito a ver com isso. E eu tenho uma visão muito parecida...

Mas eu fico entre duas discussões, uma é essa do Eduardo em que ele acha que tentar separar é uma bobagem hoje, e eu, em grande parte concordo, porque do ponto de vista da arte, fazer esta separação assim, apenas por princípio, já não faz muito sentido. Em certo sentido, penso que muitos dos bons temas da arte digital não são restritos a esta ou aquela mídia e podem, como também são, discutidos na arte contemporânea. A arte digital acabou se relacionando muito fortemente com a arte e ciência, isso também é uma questão da arte contemporânea, claro que em um nicho temático específico, assim como existem vários outros nichos temáticos. Existem exemplos de trabalhos que

1 <http://georgettezonamuda.wordpress.com/>

não precisam ser somente em arte eletrônica ou arte digital, mas podem estar relacionados ao papel da ciência na contemporaneidade, aos meios tecnológicos, mas não precisam necessariamente se vincular a um eixo, como um eixo paralelo que acabou se desenvolvendo na história da arte, que não é proveitoso nem para este eixo autônomo da arte e tecnologia, nem para o que se chama da arte contemporânea, é necessário tentar mais conversas.

Por outro lado, penso que há alguma produtividade neste eixo paralelo, que tem menos a ver com uma produção artística específica e mais com o ponto de vista das comunidades que se articulam neste outro eixo. Esta é uma discussão que eu já presenciei várias vezes. Eu gosto muito do modo como a Raquel Rennó se posicionou uma vez em relação a isso, lembro de uma discussão que aconteceu em um dos festivais da cultura digital, quando foram em São Paulo. As discussões estão ligadas às licenças permissivas, à colaboração, que são oriundas de uma cultura de software livre, que foi trazida para o âmbito da cultura, da ideia do Creative Commons, da ideia da cultura Remix, que não está apenas ligada à arte digital ou mesmo à arte, mas com a cultura como um todo. Neste sentido, eu penso que existe uma discussão que aí sim é bastante produtiva e está muito ligada às questões da arte digital, mas que não precisa ser chamada de arte. E o posicionamento da Raquel Rennó, foi muito interessante, ocorreu em uma discussão em que o pessoal dizia que não existe arte digital na Bienal de São Paulo, ou que o curador da Bienal na época não teria a menor ideia do que é arte digital, mas aquele momento era de crise na Fundação Bienal e eu lembro que a Raquel Rennó falou: “gente, mas vocês estão querendo entrar em um barco que está afundando?” Nem saberia dizer se o diagnóstico poderia seguir valendo, mas achei boa a provocação. E ela disse que o pessoal com quem ela trabalhava, que era da “arte digital” nem se considerava artista. Que é algo de outra dimensão, não necessariamente ligada à arte, que as pessoas não se consideram artistas, mas que estão relacionadas a uma cultura hacker, ao ativismo, a uma cultura que não tem essencialmente pretensões artísticas, mas isso em um conceito de arte ainda tradicional. Mas são pessoas que têm propostas políticas muito fortes, são ativistas e têm um pensamento cultural aliado à tecnologia, que no meu entendimento se torna cada vez mais presente na arte contemporânea, ainda que em circuitos alternativos, mas que ainda tem particularidades neste domínio externo, elas não se reconhecem nesse universo, mas têm relações muito próximas com a arte digital.

Então, o que eu penso, sobre estas questões que você coloca “se é possível existir um sistema da arte digital”, eu creio que

sim, é possível, mas eu não sei se vale à pena sob esse universo da arte digital. Eu acho que faz mais sentido quando pensamos neste universo da cultura digital, no sentido mais ampliado, que não necessariamente precisa ter pretensões artísticas. Eu penso nesse universo dos hacklabs. E no que toca a arte, eu penso que há exemplos de instituições grandes e legitimadas como o ZKM ou o Ars Electronica, que desenham um entendimento das temáticas contemporâneas em uma relação entre arte, ciência e tecnologia, mas pensando isso muito mais como temática do que apenas como linguagem. Tentar estipular a arte digital como um grande domínio da arte como poderíamos falar da pintura, da gravura ou da escultura, eu penso que não cabe. Dentro desse universo do fórum de cultura digital, discutiu-se muito sobre a necessidade de haver uma cadeira no conselho de políticas culturais no Ministério da Cultura. Eu penso que, conceitualmente, discutir do ponto de vista da cultura digital seria mais importante; em todo caso, uma divisão se justificaria como um posicionamento mais político.

Débora: Eu acredito que estas discussões, que renderam realmente um espaço no Ministério da Cultura, estão muito vinculadas à falta de políticas públicas adequadas para atender às demandas da arte digital, porque este tipo de produção artística tem algumas especificidades, tanto produtivas quanto expositivas e até mesmo de profissionais preparados para compreendê-las. Mas, em relação a estes redirecionamentos que falávamos anteriormente, como o Itaú Cultural e o Videobrasil, você também os tem percebido pelo lado do sistema da arte contemporânea, ou seja, esta integração tem ocorrido na prática no sistema da arte contemporânea, no seu ponto de vista?

Eu penso que do ponto das políticas públicas, realmente existem algumas especificidades, o que é justificável na criação desta cadeira, que eu sou a favor. No entanto, não pensando que existe uma especificidade essencialista quanto a ser outra linguagem. Eu penso que ainda existe uma dificuldade de entender estas poéticas e o pensamento político relacionado às tecnologias no âmbito da arte contemporânea, eu vejo isso. É algo bem evidente e é evidente também nas políticas públicas, em que a nova mídia ainda é o vídeo, muitas vezes. A nova mídia é o vídeo, mas há exposições e mesmo bienais em o que mais exibem é vídeo. O vídeo não é a nova mídia, mas é quase a mídia hegemônica da arte contemporânea. Essa ênfase nas novas mídias é a novidade, então é muito arriscado, e muito do preconceito em relação à arte e tecnologia, tem relação com isso do "novo", e que é muito gratuito na maioria das vezes, ou seja, essa de que artista fica só dando ideia para a publicidade ou a indústria de inovação sem

receber. Existem alguns trabalhos de arte que realmente fazem isso, com uma interface boba, ou até legal, mas que não têm um pensamento estético, político relevante. Em alguns momentos algumas inovações foram importantes, inclusive para a indústria de inovação tecnológica. Na verdade, existe um posicionamento político da arte e tecnologia e faltou, em algum momento, uma compreensão maior do que se estava explorando e isso criou problemas. Então, em certo sentido, eu entendo muito bem o argumento de quem vê certo “oba-oba” e as tentativas de integrar o pensamento da arte e tecnologia para a arte contemporânea, como o Videobrasil ou o Itaú Cultural. Uma coisa que o Emoção Art.ficial fazia muito bem, por exemplo, era pensar temáticas artísticas, relacionadas ao diálogo mais íntimo da arte com a ciência contemporânea e que se realiza, muitas vezes, com os meios tecnológicos. E existem alguns valores que a cultura digital construiu que têm sua poética própria. Existem alguns trabalhos, como o de um grupo do qual eu gosto muito, que é muito interessante, o F.A.T. Lab¹. Eles têm uma proximidade com a cultura hacker e estão muito ligados à tecnologia e talvez não seria muito compreendida pelo universo da arte contemporânea, mas que trazem discussões muito interessantes, em projetos simples, cômicos e lúdicos. Então, neste sentido, talvez o trabalho com tecnologias tenha alguma especificidade.

Atualmente, eu dou aula em uma escola de arte e tecnologia aqui em Belo Horizonte, a Oi Kabum, que comprou uma impressora 3D e, então, eu fui pesquisar algumas referências nesse sentido para mostrar aos alunos. Claro que eu encontrei muitos trabalhos bacanas, em projetos mais ativistas e cômicos, por exemplo, o Blablalab², de Barcelona que fez um trabalho muito interessante em 3D, mas eu encontrei também coisas do Anish Kapoor³, que já é bem inserido no circuito da arte, em que ele constrói umas impressoras 3D de grande porte, e tem trabalhado com as tecnologias de impressoras 3D. Então, quando eu vejo estes trabalhos do ponto de vista da escultura, inclusive em uma estética que está muito próxima da estética da arte contemporânea hoje, existe um diálogo. Dá para perceber que a arte contemporânea tem tentado trazer algumas questões da tecnologia para o seu universo. Mas, como a Arte, com “a” maiúsculo é uma instituição que tem um tempo muito mais lento do que essas iniciativas mais pulverizadas, essa incorporação vai ser mais lenta, como foi mais lenta, por exemplo, a incorporação do vídeo.

1 <http://fffff.at/>

2 <http://www.blablalab.org/>

3 <http://anishkapoor.com/>

Como levou tempo – talvez ainda leve – para trazer experiências como a do Paik e outros daquela turma. O que vale a pena pensar, me parece, passa por uma cultura digital, do ativismo, das questões tecnológicas, penso que é entender realmente no que essas mediações tecnológicas importam hoje, muito mais do que tentar reproduzir na tecnologia um modelo artístico que ela vem, de certo modo para destituir. Isso é um pouco repetir algo que o Walter Benjamin já falou, mas tentar julgar a arte com meios tecnológicos hoje, com os critérios da arte contemporânea que ainda estão presos a um histórico que a instituição ainda carrega, ainda muito focados no autor e do gênero artístico que, embora a arte contemporânea tente desdizer isso, parece-me que está, sim, muito presente, e a arte e tecnologia vem para questionar isso, inclusive do ponto de vista do modelo institucional.

Ao mesmo tempo em que me parece um pouco natural que se fuja deste modelo institucional da arte, querer chamar de arte, no sentido tradicional, talvez possa significar um enquadramento. Talvez até nos trabalhos mais potentes destes artistas, acredito que eles se recusariam a chamar de arte. Outros vão dizer que talvez sejam artistas. Mas ao mesmo tempo os integrantes do F.A.T.Lab se intitulam artistas e dá para ver que alguns deles têm séries que são feitas para vender em galerias. É claro que essas identidades são muito ambíguas. É claro que já existem galerias antenadas para isso. Mas eu acho que o perigo é quando os trabalhos começam a se enquadrar demais ou criar nichos muito específicos, forçar um isolamento artificial.

Débora: André, para finalizar eu queria saber como você tem percebido o circuito da arte digital aí em Minas, porque eu percebi que em 2010 era muito forte e atualmente não tenho visto muitas atividades. Qual é o lugar da arte digital hoje aí em Belo Horizonte?

Está, há um tempo já sem acontecer alguns eventos, como o FAD, que não aconteceu no ano passado. Em 2013 nós tivemos uma exposição itinerante do FILE, mas algo menor, comparado ao que já tivemos. Passou o momento em que havia muita coisa para se restringir a algumas poucas mais recorrentes e consistentes, como o Simbio. Existem iniciativas de formação como um curso de graduação na Escola de Belas Artes da UFMG, que é o curso de animação e arte digital, que apesar do nome, tem uma ênfase em arte digital, mas até onde eu percebo, os alunos acabam se concentrando mais no cinema de animação e quem se aproxima da arte digital é mais pelo lado dos games. Ouvi dizer que isso está mudando em algumas turmas. Artistas interessados nessa linguagem são poucos, embora exista, claro, uma força grande

no audiovisual, no cinema, no vídeo. O Gambiólogos continua atuando. Tem a escola Oi Kabum, em que eu dou aula, que tem um curso pensando nisso, é um curso técnico. Nós temos entrado nestas questões da arte digital, mas pensar isso na perspectiva do ensino é um desafio. Há também aqui um pessoal trabalhando com arte sonora, com música contemporânea, que são poucos, mas são bastante atuantes. Também existe o Ja.Ca¹, que é um espaço relacionado aqui em Belo Horizonte, que me parece ser um bom exemplo das tentativas dessas pontes, trabalhando muito no referencial da arte contemporânea, mas recebendo artistas também desse circuito da arte e tecnologia. Realmente, deu uma grande esvaziada nos últimos tempos. Esta parada do Vivo Arte.mov e esse gap do FAD contribuem muito para essa ausência.

Outro lugar, onde até atuei por um bom tempo, mas tive que sair esse ano, que tem potencial de atuar mais fortemente nesta frente, é o Espaço do Conhecimento UFMG², que é um museu da universidade muito voltado para a divulgação científica, mas tem duas mídias particulares, onde tentamos criar um pensamento voltado para a uma pegada mais experimental, que é a fachada digital e o planetário digital com projeção fulldome. Quando eu ainda trabalhava lá, abrimos chamada de ocupação destes espaços para a arte. Foi uma experiência muito interessante, mas são mídias muito específicas e teve muito pouca procura. Acabou sendo também um edital muito pontual, porque instituições como esta têm um orçamento flutuante que dificulta algumas ações.

Em todo caso, parece-me que, apesar de certa caída, em todas estas frentes esta cena de Belo Horizonte está latente e tem potencial de novas emergências fortes. Vejo isto nas conversas, nos interesses comuns que vão aparecendo. Está meio sem lugares claros, mas alguns começam a se desenhar.

1 <http://jacaarte.org/>

2 <http://www.espacodoconhecimento.org.br/>

HENRIQUE ROSCOE

“Henrique Roscoe é artista digital, músico e designer. Trabalha na área audiovisual desde 2004. É graduado em Comunicação social pela UFMG e Engenharia Eletrônica pela PUC/MG e tem especialização em Design pela FUMEC. No início de 2008 iniciou um novo projeto audiovisual conceitual e generativo chamado Hol, com o qual já se apresentou nos principais festivais de imagens ao vivo no Brasil como FILE, ON_OFF, Live Cinema, Multiplicidade, KinoLounge, FAD e também no exterior, na Itália (LPM), Suíça (Mapping Festival) e Bolívia (Dialectos Digitales). Participou de festivais de vídeo em vários países como Alemanha, França, Espanha, Holanda, EUA com documentações de suas composições. É um dos curadores e idealizadores do FAD – Festival de Arte Digital que acontece em Belo Horizonte desde 2007. Desenvolve instalações interativas, programando em processing, max/msp e vvvv e cria instrumentos e interfaces interativas usando sensores e objetos do cotidiano, gerando construções inusitadas. Produz video-cenários para bandas como Earth Wind and Fire, Skank, Roberto Carlos e eventos no Brasil, Alemanha e Estados Unidos. Como VJ participou dos festivais Skol Beats, Creamfields, Nokia Trends, Motomix, Eletronika, entre outros.”

<http://www.1mpar.com>
<http://hol.1mpar.com/>

Débora: Henrique, você pode contar um pouco sobre a sua trajetória entre engenheiro – artista – curador?

Eu comecei desde criança na música, depois fui trabalhar com comunicação e design e, em 2004, comecei a trabalhar como VJ, quando me interessei por performances audiovisuais e mixagem de vídeo em tempo real. Em 2006 eu passei a me interessar por algo mais personalizado. Tinha começado com os softwares convencionais que os VJs usam e depois fui percebendo que eu queria fazer outras coisas, sem ficar preso a essa rigidez do software que já tem tudo pronto, ou seja, te dá todas as funcionalidades prontas e não dá margem a variações. Eu queria acrescentar outras coisas, queria fazer algo do meu jeito. Foi quando comecei a pesquisar outros softwares que faziam coisas do zero, em que você poderia criar seu próprio software, sua interface. Pesquisei bastante e cheguei aos softwares que uso até hoje: max/msp, vvvv e processing. Mas, voltando à Engenharia, eu sou formado em Engenharia Eletrônica e em Comunicação Social também, em Publicidade, no entanto sempre quis trabalhar com arte e fui tentando me aproximar dela por estas outras áreas. Fiz esses cursos pensando que eu iria encontrar o que eu queria fazer lá dentro. Em relação à Engenharia seria isso de construção dos instrumentos, de objetos e de instalações, porém o curso era puramente teórico, então não tinha nada que me incentivasse, muito pelo contrário, eu terminei o curso e nunca trabalhei especificamente nesta área. Daí, parti para a comunicação, para essa parte mais visual e de criação na publicidade, mas também não era isso que eu queria. Na publicidade você sempre trabalha para um cliente, vendendo um produto, não é um trabalho de arte essencialmente.

A partir de então, eu sempre fui fazendo as duas coisas, desenvolvendo meus trabalhos autorais e trabalhando com projetos comerciais para ganhar um dinheiro e conseguir viabilizar esse meu lado artístico. Em meados de 2006, comecei a trabalhar com Arduino e também a construir os meus objetos, projetos e instalações que envolvem interatividade, sensores, botões, etc.; tudo isso buscando trabalhar o som e a imagem de um modo interessante, personalizado e inovador. Às vezes, estes projetos aconteciam através do uso de som e imagem sincronizados, e,

em outras, produzia imagens para um Dj, um evento, uma banda. Trabalhei muito tempo e ainda trabalho com a produção de cenografia em vídeo. Em 2008, criei o Projeto HOL¹, em que faço o que eu sempre quis fazer, que é essa conjunção de som, imagem, conceito, interfaces, instrumentos específicos construídos para determinada performance, em que trabalho cada elemento sonoro, cada elemento visual, até a própria interface ou instrumento que eu crio.

Tudo unificado para tratar de um tema que eu penso e desenvolvo em cada uma dessas áreas, e, no meu entendimento, todas têm que fazer sentido. Não há nenhum som ou nenhuma imagem que está lá simplesmente porque eu gosto ou os acho bonitos; tudo tem uma função dentro da performance. O HOL é o que eu mais gosto, o que eu priorizo mais, juntamente com outro projeto chamado Ligalingha, minhas instalações e esses projetos que eu considero autorais, em que trato de temas que me interessam, não são trabalhos para clientes. São trabalhos em que eu exponho o que quero e o que penso. Então, desde a criação do HOL eu fui me aprimorando e criando novas performances. O último projeto que criei é o PONTO, um videogame sem vencedor, para o qual construí um instrumento totalmente autônomo, que não passa pelo computador. Também fiz toda a parte de programação das imagens e dos sons. Eu não uso sample, não uso imagens e nem sons de outras pessoas, eu crio tudo e quase sempre do zero, através de síntese. Nesse projeto eu consegui juntar tudo o que eu queria, a parte de construir um objeto, a ideia de sair do computador e fazer algo personalizado, a parte de gerar todos os sons e imagens, a participação do público que acrescenta um lado imprevisível à performance e ainda fazer uma crítica aos próprios videogames e a alguns aspectos do comportamento humano.

Trabalhei também bastante tempo como VJ, em festas, mas percebi, depois de alguns anos, que não era o suficiente para mim. Eu criava narrativas e imagens, produzia todo o conteúdo e ninguém dava valor, porque as pessoas estão lá para dançar, poucos olham para a imagem, ou se interessam por isso. A maioria das pessoas vê o trabalho de alguém que produziu todo o conteúdo e que está lá, tocando, mixando, fazendo a performance durante a noite inteira, do mesmo modo como vê outra pessoa que aperta o play de um vídeo que baixou da internet. Muito pouca gente percebe a diferença disso em função do ambiente no qual o trabalho está inserido. Aos poucos eu fui perdendo o interesse em fazer trabalhos como VJ, mas uso os mesmos conceitos e técnicas nos meus projetos, como no HOL. E há outro

¹ <http://hol.1mpar.com/>

projeto que eu tenho, mais musical, que envolve construção de interfaces: é o LigaLingha², no site há vídeos dos shows, mas também de demonstrações dos instrumentos que criamos para o projeto. Nós criamos instrumentos personalizados e tocamos com eles ao vivo nos shows, mas isso já é algo mais para a música do que para uma performance conceitual.

Débora: Você consegue fazer essa divisão? É arte ou é música? Eu pergunto isto, pois tenho trabalhado na minha tese com a hipótese de um possível sistema para a arte digital no Brasil, pois a partir da minha pesquisa de mestrado identifiquei que a arte digital raramente circula pelos espaços do mainstream da arte contemporânea, e seus agentes são outros. Então tenho me pautado em alguns autores que pensam o mundo da New Media Art, como Edward Shanken e Domenico Quaranta que dizem que esta produção é arte contemporânea também, mas não só, porque ela, por vezes, pode também ser música, pode ser design, arquitetura, pesquisa tecnológica, entre uma ampla gama de disciplinas que se cruzam sob esse guarda-chuva.

É uma questão realmente complexa e que muda ao longo do tempo. Há pouco tempo, por exemplo, não existiam, ou pelo menos, eu não conhecia galerias de arte que trabalhassem com a arte digital. Eu mesmo sofri um pouco com isso de pensar como ia fazer para ganhar dinheiro com o meu trabalho. No caso das performances, eu acho que é um pouco mais fácil, porque é um cachê que você ganha. Mas esta questão da arte contemporânea com o digital eu vejo um certo preconceito das pessoas da arte contemporânea em relação à arte digital, o que atrapalha no seu desenvolvimento e ampliação. Penso que tudo passa também pela questão da nomenclatura. Arte contemporânea, dependendo da forma como é analisada, é a arte feita atualmente, então existem vários conceitos de arte contemporânea, e, dependendo de qual deles você seguir, pode encaixar ou não a arte digital nesse meio. Mas eu sinto que há certo preconceito, inclusive dos artistas que trabalham com os meios tradicionais em relação à arte digital. Os artistas não se interessam, não procuram saber, assim como os curadores. Claro que é algo que vai mudando com o tempo, as coisas vão sendo incorporadas, como já foi a fotografia e há pouco tempo o grafite, que agora é mais considerado pelas galerias e pelos curadores. Hoje em dia, o grafite é considerado arte, na verdade, nem o grafite, nem fotografia mudaram. Demora um pouco para entrar e também para as pessoas assimilarem as novidades. E o digital tem isso. Existem trabalhos essencialmente

² <http://ligalingha.blogspot.com.br/>

digitais, existem outros que podem ser feitos por meios digitais, mas que eu não considero arte essencialmente digital, por exemplo, o vídeo. Você pode gravar um vídeo em uma câmera digital, mas você poderia ter feito isso com uma câmera analógica e o resultado seria praticamente o mesmo, pode ter mais trabalho com um ou com outro, mas a essência do trabalho não vai mudar por ser digital. O que eu chamo de arte digital, até pela minha experiência com isso, são as obras que passam por programação; tem que passar por algum meio numérico.

Penso que aí está a especificidade do digital e de trabalhos que só podem acontecer nesse meio, por exemplo: um trabalho generativo em que você vai fazer uma animação aleatória, na qual há a combinação de vários elementos e ela vai se repetir apenas daqui a um milhão de anos. Isso é algo que, na maioria dos casos, acontece através de programação, até poderia ser feito analogicamente, mas é algo que com o digital se tem muita facilidade de fazer. Gerar números aleatórios que vão gerar notas, ou uma sequência de notas ou de acordes que nunca vai se repetir. É disso que eu mais gosto e é isso que me interessa no digital. Isso significa você ter a possibilidade de dialogar com a máquina. Por exemplo, em uma performance minha, coloco vários elementos sob os quais eu tenho controle total e outros que eu não tenho nenhum controle. Então, quando vou tocar, estes elementos precisos e os aleatórios vão criando um diálogo e tornando a performance mais dinâmica, única e de resultado imprevisível. Entre os elementos que podem ter uma programação randômica estão quase todos os que entram na performance, mas poderia dar exemplos como a posição dos objetos na tela, a cor de cada objeto, movimento, etc. De acordo com o que aparece na tela, a partir de um feedback disso e vou dialogando com o programa, com a máquina e com o resultado que está aparecendo. Nesse sentido, o digital é importante, é fundamental e é onde ele pode ser considerado único. Mas em relação à arte contemporânea, eu penso que, assim como as outras artes, a arte digital, em algum momento vai se inserir. Na verdade, ela já está participando de alguns projetos da arte contemporânea. Por exemplo, há uma escultura, mas que tem um circuito que faz alguma coisa específica que produz movimento ou vai gerar uma imagem - já está acontecendo essa mistura. O digital já está misturado com a arte contemporânea, até essa mais "convencional", permitindo a possibilidade do acréscimo desses outros elementos que seriam específicos do digital. Esse diálogo já está acontecendo e eu acho que a tendência é que talvez o que é puramente digital mesmo - não sei se vai desaparecer - mas a tendência mais forte é se misturar com estas outras áreas.

Já há muita coisa sendo feita com dança também, capturando o movimento do bailarino e controlando uma projeção a partir dele em tempo real. E também na música, como isso que a gente faz nesse projeto que comentei, onde construímos os instrumentos; ao mesmo tempo em que tem uma guitarra e uma bateria eletrônica, tem um instrumento que construímos que é um cilindro em que a gente toca. Este cilindro tem LEDs dentro e é controlado pelo computador. Tudo acaba sendo uma mistura de meios convencionais e novos. No caso da música, colocamos no mesmo palco uma guitarra e, uma guitarra que eu construí, que é totalmente digital e que gera todos os sons e imagens por ela mesma, ou seja, não passa pelo computador. Tem essa mistura e aos poucos as pessoas vão se acostumando, vão entendendo, passam a gostar e vão deixando esse tipo de arte entrar nos circuitos mais tradicionais.

Débora: Henrique, como você percebe uma série de redirecionamentos e encerramentos de programas específicos para a arte digital no Brasil, a exemplo do MIS-SP, do Itaú Cultural e do Prêmio Sergio Motta?

Esses fechamentos e redirecionamentos, no meu ponto de vista, aconteceram cedo demais, precisava de mais um tempo. Uma das justificativas do Itaú Cultural com o Rumos para a arte tecnológica, principalmente, foi a de que já havia acontecido essa mistura da arte digital com os outros tipos de arte e que ela não precisava mais de um edital específico, e que agora haveria um edital geral de arte contemporânea, sem uma restrição para o digital, mas penso que isso foi cedo demais. Na Europa, já há muitos anos acontecem os festivais e eles continuam acontecendo, festivais específicos de arte digital e de live cinema e eles continuam com a mesma intensidade. Inclusive tem acontecido um aumento no número de festivais deste tipo e também de artistas que participam deles. E aqui, no Brasil, eu tenho uma visão de que as coisas talvez não tenham funcionado ou ainda vão demorar para funcionar. Falando ao mesmo tempo do FAD (Festival de Arte Digital)¹, evento que eu faço a curadoria e do meu trabalho, vejo muita dificuldade do público em entender e participar como ele participa de outras áreas, como teatro, dança e outras que já estão aí há mais tempo. Na Europa, claro que demorou alguns anos para se estabelecer, mas se estabeleceu. Eu vejo que há um público. Já participei de alguns festivais e eles lotam, há muito público interessado em participar. Mas aqui, eu não sei, talvez seja em função de o Brasil ser um país mais analógico... eu fico tentando

¹ <http://www.festivaldeartedigital.com.br/>

achar soluções... Eu vejo festivais que existiam e deixaram de existir, os que continuam são pouquíssimos.

Débora: E será que isso passa pela falta de políticas públicas diretas para, pelo menos, aos principais eventos?

No FAD, nós sofremos por ter que todo ano batalhar por incentivos. Primeiro inscrever na lei estadual, na lei municipal, ser aprovado, depois procurar os patrocinadores na captação. Tudo isso para fazer um evento, que fazemos muito mais pelo objetivo de divulgar a arte digital do que para a gente mesmo. Não fazemos este festival para o ganho financeiro ou ganho de imagem; isso interessa muito pouco. Eu, como artista, sei o quanto é difícil fazer esse tipo de trabalho e não ter lugar para apresentar. Algumas vezes pensei em desistir e em não fazer mais o festival, um dos poucos que tem abertura para performances e instalações de arte digital, mas pensando pelo lado dos artistas que participam dele, resolvi continuar, mas a relação com outras áreas é muito desproporcional. Raramente existem editais especificamente para a produção de trabalhos de arte digital. Antes havia o Rumos, do Itaú Cultural, o Prêmio Sergio Motta, etc. Não que estes resolviam o problema, mas, pelo menos, davam alguma visibilidade à área e aos artistas participantes. Mas, atualmente, depende muito das leis de incentivo à cultura, e quem julga, muitas vezes, não conhece este tipo de produção, então é muito difícil ser aprovado competindo com outras mídias tradicionais e de maior apelo popular ou histórico. E aí entra um pouco do que eu falo do Brasil ser um país muito mais voltado para essas manifestações culturais populares, do que para manifestações que envolvam o digital, que é algo que vai mais para o abstrato. As pessoas não estão acostumadas, envolve certo tempo para entender e é preciso uma alfabetização destas linguagens, para que as pessoas possam entender e apreciar esse tipo de arte. Assim como a arte contemporânea também tem as suas especificidades, pois não é todo mundo que a entende, então demanda certo tempo para isso acontecer.

Mas em relação aos editais, teve um que eu vi que era muito desproporcional, pagavam algo como R\$100 mil para fazer roteiro para um curta e R\$ 8 mil para fazer um trabalho de arte digital, que também envolve roteiro, programação e várias outras coisas. O roteiro seria um dos itens entre todos esses e, mesmo assim, ganharia 10 vezes menos do que um roteiro para cinema. E não aparecem muitos editais específicos para a área digital, tentamos fazer a nossa parte com o festival, mas depender sempre de editais é complicado.

Vejo uma diferença entre o Brasil e a Europa. Lá os VJs

começaram a aparecer nos anos 1990 e no Brasil apareceram logo em seguida, uns cinco anos depois. Mas festivais de arte digital já acontecem há anos ou décadas na Europa e isso não deslança no Brasil, principalmente no que tange às performances audiovisuais. O público fica mais ou menos o mesmo. No FAD, em alguns anos há mais público, outros, há menos, não é algo crescente em que você investe e sabe que haverá retorno, que no ano que vem aquelas pessoas e mais algumas que não conhecem vão aparecendo, fazendo girar o público e fazendo as coisas funcionarem. Na parte expositiva até que temos uma boa resposta, inclusive surpreendendo muita gente que encara o digital como algo frio e insensível, sem poesia. Muita coisa passa pela questão do público, pois não adianta você ter incentivo para produzir, se não tiver o público. Juntamente com esse incentivo para os artistas é preciso ter um modo de divulgar e popularizar essa arte, com políticas de formação de público. Eu assisti a um debate no Festival Multiplicidade¹, onde estavam falando de formas de fomentar ou financiar trabalhos de arte digital e de performance, mas não foi tocado nesse assunto de formação de público, que é muito importante, porque sem o público esta produção nunca vai andar com as próprias pernas, sempre vai depender desse incentivo.

Enquanto isso, na Europa, existem festivais que têm entrada paga e ficam lotados, tanto de arte digital, quando de arte experimental. E, arte digital você pode falar desde o VJ, do live cinema, até o noise, algo superexperimental, é até difícil colocar tudo isso junto. Claro que existem eventos que passam por dificuldades em sua realização, mas tenho uma sensação de que as pessoas por lá estão mais abertas a este tipo de arte.

Por aqui, no geral, é isso que acontece: existe muito pouco incentivo, tanto para o público, quanto para os artistas. E, quando há, é muito pouco dinheiro comparado às outras áreas. Para estes trabalhos de arte digital que faço no Projeto HOL, eu crio um roteiro, eu produzo as imagens, o som, os objetos, a programação, faço os circuitos e, certamente, eu precisaria de muito mais incentivo do que "apenas" fazer um roteiro. Não menosprezando o roteiro, mas tem que haver pelo menos um equilíbrio, pois para produzir arte digital é preciso de várias áreas diferentes. No meu caso, eu consigo fazer tudo, mas outros artistas e grupos precisam de várias pessoas e o certo é que elas recebam por isso. O ideal é existir um edital que entenda que é necessário abranger outras áreas para construir uma performance ou uma instalação, isso eu acho que é o mais crítico. No meu caso, isso é a coisa de que eu mais gosto e não vou parar de fazer, mas já vi várias pessoas

1 <http://www.multiplicidade.com/site/>

desistirem porque não tinham lugar para apresentar o trabalho. São projetos muito mais complexos e demorados para produzir do que um disco de música, por exemplo.

E na música você tem muito mais espaço para apresentar, são vários festivais no Brasil, vários lugares para tocar, o que no trabalho em arte digital não tem. Então tudo é mais difícil, desde reunir as pessoas para fazer, pessoas criativas que entendam do assunto; são vários parâmetros que têm que funcionar, para no final, depois do trabalho pronto, não ter espaço para apresentar.

Débora: Henrique, nesse ano de 2014 o FAD acontece?

Nós já fomos aprovados no edital do CCBB - BH, agora temos que conseguir captar a verba estadual. Para a verba municipal nós já temos uma empresa, mas só com essa verba não dá para fazer o evento. São várias áreas - exposição, simpósio, performance, workshops. Então, precisa realmente de dinheiro, pois pagamos cachê para os envolvidos, pagamos passagem, estadia, pagamos tudo, do mesmo jeito que eu gostaria de ser recebido quando eu participo de um festival. Existe festival que não paga cachê nem passagem para os artistas. Nós tentamos manter um cachê bom, pagar as passagens, hospedagem, etc. Mas só com a lei municipal nós não conseguiríamos fazer isso, estamos esperando a captação na lei estadual, para ver se teremos a verba maior para viabilizar tudo. Já está até marcada a data, para outubro, mas depende dessa captação.

Débora: E em relação aos espaços expositivos, como você percebe que o Brasil está preparado para receber a arte digital?

Uma vez nós fizemos no Oi Futuro um FAD e tivemos um problema de montagem. Não sei se pela estrutura, porque na verdade, galeria é galeria, tem que fazer o evento acontecer dentro daquilo que eles oferecem. Mas eu penso que há uma grande diferença entre uma exposição que tem, como a nossa, onze instalações - trabalhos complexos, que usam computadores, projetores, estrutura de montagem de objetos e outras exposições que não envolvem tamanha complexidade. E o que aconteceu foi que neste ano tivemos alguns atrasos em relação ao tempo e à finalização da exposição. Com certeza, se fosse uma exposição de quadros ou mesmo vídeos, a montagem seria muito mais simples e rápida. As pessoas tinham uma expectativa de um tempo e foi outro, porque realmente, eram obras complexas e difíceis de montar. Então, existe na prática uma diferença entre montar uma exposição de arte digital e uma exposição com trabalhos em outras

linguagens artísticas mais convencionais, como pintura, escultura ou até mesmo vídeo. Estes são trabalhos que, normalmente, não envolvem sensores que você tem que calibrar de acordo com a luz do ambiente. Ou, então, você monta o trabalho em um computador, liga o computador e tem alguma coisa que não funciona direito, porque não é o computador no qual você montou originalmente, etc. No caso do FAD, tentamos oferecer computadores bons, que consigam rodar bem os programas, mas há outros eventos em que os computadores são mais antigos, com estruturas mais precárias. Aí o artista tem que mexer no trabalho, não é só pegar o DVD e colocar para rodar no projetor; este tipo de obra envolve vários outros fatores, e, por isso é preciso um tempo maior para montar.

Débora: E esses equipamentos que vocês disponibilizam são locados?

Tem uma parte dos equipamentos que nós compramos, como alguns projetores e computadores, mas nós compramos isso em 2010, então, com o passar do tempo, já vão ficando desatualizados. Muitos artistas, para as instalações interativas, nem usam imagens de alta resolução, e o que temos para oferecer são projetores 1024x768 que suprem a necessidade, mas não são projetores Full HD. Claro que se o trabalho exigir, vamos locar um projetor com mais resolução. Mas tentamos evitar, pois a exposição dura pelo menos 30 dias e fica inviável alugar um projetor de alta potência ou resolução por este período. Nós precisaríamos atualizar os projetores e os computadores constantemente, mas, por outro lado, o foco do FAD mudou um pouco. Enquanto curador, eu procuro trabalhos que tenham a ver com o processo que eu estou fazendo, ou tendências que vejo que estão surgindo no mundo. Meu intuito agora é tentar ir além do uso de equipamentos convencionais, computadores ou interfaces como o mouse. Normalmente procuro obras que sigam esta linha: quanto mais personalizado o trabalho, mais tem a ver com o que eu busco e com o que levo para o FAD, pois embora o computador facilite a montagem da exposição, ele padroniza muito também. Como nós temos buscado obras que, às vezes, nem usam computador, essa questão de não ter os computadores atualizados até que não está fazendo tanta falta.

Débora: Henrique, e quais seriam hoje as instâncias de legitimação para quem trabalha com a arte digital no Brasil? As mesmas da arte contemporânea, como bienais, expor e ter trabalhos em um acervo de museus de arte contemporânea, ter um texto sobre seu trabalho em uma revista de arte ou são aquelas dadas pelo circuito da arte digital e seus festivais, pela academia e seus agentes específicos?

Como a arte digital se desdobra em vários setores, fica um pouco difícil falar genericamente. Em relação a performances audiovisuais, existem festivais, curadores e críticos pensando, analisando e discutindo sobre o que está sendo feito, e é este o lugar dos artistas. No FAD temos sempre uma publicação que é, no mínimo, um catálogo, mas que geralmente aproveitamos para disponibilizar os textos que foram apresentados durante o evento ou outros textos acadêmicos. Neste caso, os festivais funcionam como as grandes exposições ou bienais para a arte contemporânea. Já quem trabalha com instalações que envolvem arte digital tem um caminho um pouco mais fácil, pois, além de participar dos eventos específicos da área, também conseguem alguma penetração em galerias ou exposições voltadas para arte em geral. Mas ainda estamos bem no início e falta muito até o reconhecimento merecido aparecer. Sei que isso é um processo pelo qual já passaram várias formas de arte e que, mesmo se demorado, tende a se concretizar nos próximos anos.

Débora: Conte um pouco sobre o seu interesse sobre os construtivistas russos e a influência deles no seu trabalho.

As principais influências no meu trabalho não têm nada a ver com digital - são os pintores russos Malevich e Kandinsky. Gosto do trabalho deles e, em especial, dos livros e manifestos que escreveram, falando sobre os elementos fundamentais da imagem e, no caso de Kandinsky, também sobre a relação entre som e imagem. Malevich chegou nos limites da (não)representação ao pintar um quadrado preto sobre um fundo branco, o que chamou do máximo da não objetividade. Ele buscava outros caminhos depois que a fotografia esvaziou a necessidade de retratos fiéis feitos pelos pintores. Buscava a forma em si. Com ele aprendi a analisar os elementos mínimos e fundamentais em uma composição e, a partir deles, seguir para trabalhos mais complexos. Para ele - e também para Kandinsky - as cores e formas são pontos de expressão da imagem que, mesmo parada, busca reproduzir a sensação de um movimento. Os elementos em si têm sua força e não precisam representar nada.

No meu trabalho, entretanto, acrescentei uma parte simbólica que não fazia parte do que esses pintores estavam tratando, para conseguir criar narrativas. Claro que existem narrativas completamente abstratas e não representacionais, mas o que tento fazer é, sem passar por elementos figurativos convencionais, expressar-me e "contar uma história". Tento usar os elementos fundamentais de uma narrativa e os efeitos que eles proporcionam nas pessoas para extrair sensações, direciona-

mentos, metáforas, a fim de conseguir comunicar o tema que estou tratando.

MARIA LUIZA FRAGOSO

“Maria Luiza (Malu) Fragoso possui Licenciatura em Educação Artística, com Habilitação em Desenho, pela Universidade de Brasília (1984), mestrado em Fine Arts, major in Printmaking, pela George Washington University (1993), e doutorado em Multimeios pelo Instituto de Artes da UNICAMP (SP) (2003), e Pós-Doutorado em Artes Visuais pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da ECA, USP (2014). Sua pesquisa de caráter transdisciplinar nos domínios da arte, ciência, tecnologia e culturas tradicionais investiga processos de transculturalidade provocados pela transposição entre áreas de conhecimento. Parte do diálogo entre culturas, seus respectivos conhecimentos e modos de expressão inseridos no contexto da multimídia e da arte computacional ao explorar o potencial estético a partir de uma aisthesis reinventada. O trabalho de pesquisa produz como resultados estudos teórico-práticos no campo da experimentação artística envolvendo ambientes telemáticos, performances e instalações computacionais. Professora no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília entre julho 1993 e fevereiro 2009, orientadora na linha de pesquisa Arte e Tecnologia do Programa de Pós-Graduação em Arte, onde participa até hoje como pesquisadora colaboradora. Coordenadora do curso de Comunicação Visual Design e representante da linha de pesquisa Poéticas Interdisciplinares no PPGAV, ambos na EBA-UFRJ entre 2010-e 2012. Vice-coordenadora do PPGAV entre 10/2012-8/2013. Membro eleito da Diretoria da ANPAP, exercício 2011-2012. Coordenadora do grupo de pesquisa REDE - Arte e Tecnologia Redes Transculturais em Multimídia e Telemática (desde 2004), credenciado no CNPq, e coordenadora do NANO Núcleo de Arte e Novos Organismos <http://nano.eba.ufrj.br>, (desde 2010), junto com o professor Dr. Guto Nóbrega, ambos espaços de pesquisa para investigação na intersecção entre arte, ciência e tecnologia.”

<http://lattes.cnpq.br/6228855946764716>

Débora: Como você entende a arte digital em relação ao sistema da arte contemporânea?

Considerando arte contemporânea como a manifestação de nosso tempo, considero a arte digital como inevitável, expressão do meio de produção imagético mais poderoso do momento e, conseqüentemente, uma arte que expande seus campos de expressão a cada inovação tecnológica que se sustenta na computação. No entanto, compreendendo a arte contemporânea enquanto maneira ou estilo, decorrente de um movimento oriundo das artes plásticas, não vejo a inserção da arte digital como significativa. Existe, ao meu ver, uma separação de modos de produção que criou caminhos, conceitos e pensamentos diferenciados, principalmente no que diz respeito à inserção tecnológica nos processos e produtos.

Débora: Como artista que já tem uma produção consolidada, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital (ou computacional), sobretudo no Brasil?

No Brasil, as instâncias de legitimação estão, sobretudo, nas instituições públicas de ensino e pesquisa, justamente pelo acesso à tecnologia e a ambientes transdisciplinares que possibilitam o diálogo e as colaborações entre arte, ciência e tecnologia. Isto no que se refere à produção das obras. No entanto, ao pensar o acesso ao público, eventos e instituições privadas, como a Bienal do Mercosul e centros culturais como o CCBB DF, a CEF DF investiram em exposições e o Oi Futuro (RJ) e Itaú (SP), estiveram à frente desse incentivo. Espaços culturais de fundos governamentais estão abertos aos projetos, mas não dispõem de recursos e de espaços adequados para as produções.

Débora: Quais são as especificidades de produzir arte digital no Brasil e como o país está preparado, em termos de políticas públicas para atendê-las?

No Brasil, se existem, são tímidas as políticas públicas para arte digital. O que se percebe, desde o final da década de '90 e início do século, é um investimento em políticas de inclusão digital por programas como o GESAC do Ministério das Comunicações. Inclusive, tive oportunidade de colaborar com alguns projetos e elaborar junto com Wagner Barja e,

posteriormente, ministrar um curso de inclusão digital para professores de Educação Artística, Ensino Médio da rede pública do DF, num ponto de presença instalado pelo GESAC no Instituto de Artes da UnB. Com a mobilização de representantes das artes no Conselho Nacional de Cultura e a crescente demanda pela área de arte digital, percebe-se na FUNARTE uma iniciativa de abrir espaço para editais nessa área. Em 2012, o NANO - Núcleo de Arte e Novos Organismos, que coordeno na UFRJ junto com o artista e professor Guto Nóbrega, realizou a terceira edição do evento Hiperorgânicos com apoio da FUNARTE e da RNP no Palácio Capanema (RJ), sede da FUNARTE Nacional. O evento marcou o início das atividades do programa de Laboratórios de Experimentação em Arte e Tecnologia da Funarte, viabilizado pela parceria entre o Ministério da Cultura, através da Secretaria de Políticas Culturais e a Funarte; e a Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP), criada pelo Ministério da Ciência e Tecnologia.

Débora: Você acredita que é possível dizer que existe um sistema específico para a arte digital no Brasil? Caso positivo como o visualiza em termos de produção, difusão e consumo?

Não tenho conhecimento de um sistema específico para arte digital no Brasil.

Débora: Pensando na institucionalização da produção (seja no sistema da arte contemporânea ou no seu próprio sistema), existiriam modelos a seguir, a nível internacional? Ou é preciso criar o nosso próprio modelo?

A Arte Digital, se assim podemos denominar a produção em arte e tecnologia da informação, adquire novo perfil a cada momento. No início do século, ainda tomando como referência as pesquisas em laboratórios como MIT e centros de pesquisa como ZKM, a ambição, minha e de outros artistas, era de constituir espaços altamente tecnológicos como laboratórios de produção. O ferramental técnico era de domínio institucional, os preços do maquinário eram impraticáveis, o acesso à capacitação, difícil.

Esse cenário se reproduziu durante alguns anos sem que as universidades conseguissem implementar programas transdisciplinares que permitissem o compartilhar da infraestrutura entre áreas de pesquisa. Centros culturais ofereceram bolsas de produção e alguns até apoio de laboratórios, mas ainda tudo muito restrito.

Nos últimos seis anos, percebemos um movimento de jovens artistas que se apropriaram do ferramental (software e hardware) para criar os laboratórios de garagem, as residências artísticas e o compartilhamento de conhecimentos e experiências.

Junto com o movimento do DIY (faça você mesmo) surge uma estética voltada para questões políticas ambientais, sociais, econômicas, dentre outras que foge do padrão dos grandes laboratórios para pequenos núcleos de criação como os FABLABS.

Essas mudanças ocorreram fora do Brasil e, com a velocidade da telemática, rapidamente se multiplicaram por aqui. Não é um modelo a ser seguido, é uma prática que esta se multiplicando e realizando uma inclusão digital no mundo das artes e da inovação, sem a necessidade de institucionalizar, ou promover políticas públicas. Seus praticantes participam dos laboratórios e acreditam em Copyleft, promovem aplicativos e constituem comunidades a favor de código aberto; militam em manifestações políticas como Occupy New York, ou seja, compartilham de pensamentos de renovação social, muitas vezes contrários a políticas governamentais atuais. Universidades e instituições de ensino, centros culturais e museus estão absorvendo os espaços criativos laboratoriais e atraindo, cada vez mais, artistas e estudantes para as experiências em arte e tecnologia. Naturalmente, a maneira brasileira de fazer isso surge e se expressa internacionalmente.

A meu ver, as políticas públicas de incentivo institucional da arte digital e seu contexto criativo laboratorial devem abrir portas e oportunidades; deixar que os artistas investiguem, dialoguem, criem redes de pesquisa e de produção transdisciplinares, conjugando arte, ciência e tecnologia. Os investimentos devem ser direcionados aos espaços coletivos, aos programas de estímulo criativo comunitários, à capacitação técnica e à criação de centros de exposição onde a arte dialogue com as mais diversas áreas de conhecimento e se integre com as comunidades em seu entorno.

MARIA CRISTINA BIASUZ

“Professora da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, vinculada ao Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, atuando como docente nesta unidade e Coordenadora do Programa de Pós Graduação em Informática na Educação - doutorado nível 6 / PGIE / CINTED/ UFRGS. Desenvolve pesquisa na área das Tecnologias Digitais, coordena o N.E.S.T.A - Núcleo de Estudos em Subjetivação, Tecnologia e Arte, dentro da LP - Linha de Pesquisa: Interfaces Digitais em Educação, Arte, Linguagem e Cognição. Trabalha com as disciplinas: Laboratório de Informática no Ensino das Artes Visuais; Estética das Redes e do Ciberespaço. É pesquisadora da Propesq onde desenvolve o Projeto ApreDi: aprendizagem dinamizada por objetos tendo a arte como o fio condutor, no qual trabalha em processos de mídia educação via ambiente virtual de aprendizagem. Professora Visitante CAPES/Fulbright na The Ohio State University/2012 no Depto de Arts Administration, Education and Policy. Graduação em Licenciatura Plena em Desenho e Plástica pela Universidade de Caxias do Sul; Especialização em História da Arte - UCS; Mestrado em Psicologia do Desenvolvimento pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS; Doutorado em Informática na Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul - UFRGS.”

<http://lattes.cnpq.br/0968244004421569>

Débora: Maria Cristina, a minha pesquisa de doutorado tem pensado nas relações da arte digital com o sistema da arte contemporânea. Neste contexto, busco entender as estruturas específicas de produção-distribuição-consumo-preservação da arte digital. Como você percebe que esta produção tem chegado às redes de ensino, superior e também às escolas?

Você aponta algo muito interessante no seu foco de pesquisa que é a questão da preservação. Quando falamos em arte digital, sabemos que ela depende de uma tecnologia específica de um dado tempo da história, mas também sabemos que essa tecnologia logo vai se tornar obsoleta. Então como fica a possível futura apropriação dessa obra? Na educação, nós também temos tido experiências que nos defrontam com isso, porque nos trabalhos que fizemos com alunos ao longo da vida acadêmica, com mestrado, doutorado, cursos de especialização para professores e de formação continuada, sempre nos deparamos com a questão de como poderemos nos apropriar, de retomar, até para discutir, obras que são feitas com tecnologias que já não estão mais disponíveis. Como se pode garantir que esta produção, que de algum modo nos possibilitou a produção de sentidos nessa intenção, continue tendo essa possibilidade também? Percebo que para a educação, a arte tecnológica em geral é muito bem vinda, e é trabalhada por um grande número de professores, embora nem sempre bem compreendida. Mas o que me preocupa no meu trabalho, é pensar o que eu posso fazer com a tecnologia que eu tenho disponível hoje e como eu posso ainda dispor do que já foi feito com tecnologias às quais eu não tenho mais acesso. Esse é um foco importante, essa questão da preservação e de como isso irá afetar a obra dos artistas em geral.

Débora: A Silvana Bonne, em 2013, defendeu na UFRGS uma tese em que ela comprovou que, embora muitos museus de arte contemporânea exponham a arte computacional, como ela preferiu referir-se à produção, a grande maioria deles não adquire obras deste tipo. São raras as obras de arte-ciência-tecnologia que integram os acervos brasileiros. Como você percebe que esta produção é recebida pelos agentes e as instituições do sistema da arte contemporânea?

O meu olhar é sempre aquele olhar da educação. Com esse movimento que acredito bem salutar de que todas as grandes

mostras, os grandes eventos que mobilizam um público expressivo e que dependem de um grande público, devem ter também um setor de educação. Eu vejo que esse sistema quase específico da arte digital está tendo muito mais espaço hoje e é um espaço, que paulatinamente vai se agregando. Eu lembrei agora que no início da década de 1980 enviei um trabalho para um salão e ele não foi aceito porque era em Xerox. Não tinha como um objeto ser aceito em um salão, em uma época em que não havia ainda a categoria objeto. Desde um processo tecnológico como este, que não era uma tecnologia digital, mas já era um processo mediado por uma máquina, subvertendo até mesmo sua própria função, passando nesses trinta anos, pelos videotextos do Julio Plaza que aos poucos foram sendo mostrados em locais públicos como em aeroportos, isso também vai acontecendo com imagens de arte computacional.

Se compararmos este acesso e esse processo da inserção da tecnologia com a realidade atual, acredito que estamos tendo uma recepção relativamente boa. Eu acredito que este fato de o museu não comprar estas obras está ligado àquela questão da manutenção, de como fazer a reprodução de uma obra em uma tecnologia que provavelmente não estará mais acessível daqui a alguns poucos anos. Enquanto não for resolvido esse tipo de problema, essa obra talvez seja simplesmente registrada e mostrada, mas acredito que esta questão ainda está em aberto. Acredito que não é porque a obra não é aceita pelo próprio sistema, mas sim pelo receio desta questão da preservação, creio que isso tenha certo impacto e com relativa importância.

Débora: Há outra questão que me parece pertinente e está relacionada ao fato de que muitos museus têm se equipado tecnologicamente, utilizando a tecnologia como ferramenta para oferecer ao público acesso à informação de obras que não são digitais, em suas exposições, seja por tablets, ou por sites. Talvez, no futuro, esta aproximação com as tecnologias sirva para inserir também a arte digital. Como você tem observado isso do ponto de vista da educação?

Eu acredito que seja uma questão de custo também, porque para fazer um programa de interação com as obras que são do acervo do museu demanda um investimento. Grande parte das exposições é transitória e acredito que, cada vez mais, a tecnologia wireless vai influenciar diretamente nessa relação do público com as obras digitais ou não. Tablets, celulares, smartphones serão cada vez mais utilizados e apropriados por estas instituições e não apenas aquele programa que o museu preparou para aquela interação. Eu orientei uma tese de doutorado no PGIE,

do André Silveira, em que ele fez um sistema chamado “Diálogos”¹, onde o visitante que tivesse um tablet acessava informações posicionando-o sobre os QR-Codes. Fizemos uma experiência em uma mostra que aconteceu na Mostra Xico Stockinger, no MARGS e outra em sala de aula, em uma escola. Os QR-Codes eram posicionados ao lado das obras e o tablet capturava-os e encaminhava o público ao projeto “Diálogos”. Percebo que nos museus da Europa é recorrente utilizar este tipo de estratégia para oferecer informação sobre a obra, como uma ficha técnica, mas o objetivo do André ia mais além, porque a informação é meramente um detalhe, você pode colocar uma etiqueta, acessar um catálogo, pode ler em sistema de vídeo-descrição, mas esse projeto permitia que você acessasse não apenas a informação da obra, mas possibilitava a inserção de informações por parte do público, suas impressões sobre a obra e isso era armazenado no sistema. Realizamos visitas com grupos de alunos, e a professora, assim como os próprios alunos e o público, podiam acessar na escola ou no seu computador pessoal todo esse diálogo que tinha ocorrido. Acessava-se o sistema e era possível ter acesso às perguntas, às respostas e também às informações prévias. Então, nesse caso, o que importava era essa interação com a obra via tecnologia. Para o setor cultural, este tipo de ação é um grande avanço, em termos de acesso e de registro tanto para o artista quanto para os setores que cuidam dos sistemas de preservação de processos culturais. Isso pode ser trabalhado posteriormente pelos professores também. Existe então esse acesso à informação, muito difundida, e só o que muda, além do catálogo e da etiqueta, é o uso de tablet e smartphone, mas o que nós estamos propondo, em termos de educação, é uma interação real do público, ou seja, um registro de como foi este acesso a esta obra ou a esta mostra.

Débora: Como você percebe que o Brasil está preparado, em termos de políticas públicas, para atender às demandas da arte digital, sobretudo de produção?

Sei que houve reuniões sobre o Plano Nacional da Cultura, procurando atender a essas demandas. Não sei neste momento se há uma relação direta entre a necessidade e as estratégias. Você fala em termos de Brasil, o que me assusta um pouco, porque é um país grande e as necessidades são muitas. Eu não teria a audácia de fazer uma análise neste momento, mas eu sinto que quem está trabalhando na linha de frente em arte e educação relacionada às tecnologias e aos sistemas culturais, percebe que está sempre aquém da necessidade da demanda. Eu acredito

¹ <http://www.sistemadiálogos.net>

que nessa área também estamos precisando muito mais apoio e financiamentos públicos para que realmente ela possa deslançar.

Hoje a questão que está em evidência é o “selfie”, ou seja, o autorretrato mediado pelos dispositivos móveis, uma tecnologia que tem acesso ao virtual, à interatividade e ao tempo real. Podemos falar que ela é uma possível arte digital, não que todo selfie seja, mas ele pode vir a ser. Estamos vivendo em um momento em que as pessoas produzem imagens, não significa que elas produzem arte, mas eu creio que é um momento fantástico de efervescência, de produção de conhecimento em termos imagéticos. Então, como podemos transformar isso em conhecimento? Como esses milhares de imagens podem ser trabalhados de um modo produtivo, ou como podem fazer parte de uma construção cultivada pelo pensamento sobre a imagem? Essa é uma questão que a arte digital hoje tem certo ganho por um lado, pois todo mundo produz imagens, mas há que considerar-se, de outro lado, até que ponto essa produção é recebida, tratada ou sequer aceita como possível meio de se começar a pensar em uma produção de arte, ou formação dentro dessa área de arte e educação, ou ainda de criar o gosto por essa questão cultural da arte.

Acredito que estamos em um momento de grandes possibilidades de abertura, justamente porque hoje as pessoas têm acesso a essa produção. As pessoas registram os ambientes e a natureza usando imagens. É preciso pensar o que isso pode render em termos produtivos, éticos e estéticos. Temos esta questão da ética e da estética que vai casar muito bem com essa produção imensa e irrestrita de imagem e precisamos pensar como fazer para que essa relação entre o público e o privado, essa geração de imagem possa ser realmente canalizada para uma produção dentro do que esperamos de uma produção artística. Se prestarmos a atenção veremos que as produções contemporâneas digitais passam a ser incorporadas aos fazeres sociais, e o “game” agora passou a integrar a coleção do MOMA. Há o Ars Electronica, de Linz, que tem um prêmio com diversas categorias para produções de imagens, desde a animação a outros projetos inovadores que pensam a tecnologia na sociedade. A arte digital realmente está em um momento de florescimento muito importante.

E em relação à sua questão, se o sistema público a aceita ou não, se está dando o devido suporte, é uma questão de tempo. Normalmente, dizemos que não está dando suporte, mas o que eu vejo é que a arte digital tem uma produção expressiva e não vejo como o sistema não integrar essa produção ou não considerá-la, ou não passar a considerá-la com maior atenção dentro desse

quadro em que as sociedades hoje observam esta fartura na produção da imagem. A possibilidade de trabalhar os elementos estéticos está fervilhando na sociedade e se observa artistas refletindo em suas poéticas essas imagens e suas possibilidades.

Débora: Maria Cristina, muitas escolas públicas são equipadas com dispositivos tecnológicos, tablets, computadores, entre outros, mas a partir da sua experiência, como você percebe que a academia está formando profissionais para trabalhar em processos de programação em interface com a arte?

Você tocou em um ponto muito importante. A tendência mundial que se tem acompanhado é a de que a programação passe a fazer parte dos currículos em um futuro muito próximo. Vários países em que há investimento em massa na educação já adotaram estes processos. Ao trabalhar com a arte educação, estou tentando introduzir essa compreensão de que cognição e expressão andam juntas. Ao se expressar, seja qual for a manifestação artística, se utiliza também o pensamento lógico, todo o conhecimento construído sobre aquele assunto está sendo acionado. Acredito que estejamos também nesse período de transição e que as pessoas possam entender que, no momento em que elas conseguem programar o que elas querem fazer, não ficarão sujeitas a responder apenas a projetos ou programas que tenham sido feitos para elas. Cada vez mais, estamos introduzindo essa noção de programação, de linguagens de programação nos fazeres da arte e também do professor de arte, para que ele possa não apenas depender dos softwares profissionais ou de tecnologias já comprovadas para realização de tarefas com objetivos específicos ou com fim comercial. Então, estamos procurando desenvolver essas ações de programação com nossos alunos, focando no uso dos softwares livres, como o Scratch, Processing, Arduino, entre outros.

Débora: E em termos de iniciativas relacionadas ao circuito de produção, em Porto Alegre, o que você destacaria?

Eu tenho visto a questão das residências, como a Galeria Mamute, com vídeo residência, este é um espaço que se abre aqui. Essas iniciativas permitem que as pessoas venham mostrando seus trabalhos, como na curadoria que você realizou lá no ano passado na exposição Entre Sensíveis Pixels: espaço-tempo-agora. São estas iniciativas que já começam a respirar um pouco a arte digital no sentido de agenciamento social para mostrar a questão do vídeo e da arte digital.

Débora: Na sua opinião, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital hoje?

Eu percebo que na Europa, por exemplo, é comum vermos projeções de mapping nas ruas, nos prédios, isso é um acesso que ocorre talvez por efeito de alguma publicidade, mas reúne um público grande que participa de uma virtualização daquela imagem. Mas também observo que este tipo de ação está se organizando, não apenas em festivais, mas em iniciativas particulares. São poucas iniciativas, algumas vezes isoladas, mas começam a aparecer aqui no Brasil. Quando os artistas tiverem a ousadia de se permitir e conseguir apoio para fazer essas intervenções, certamente vão conseguir, pois, geralmente, elas têm um público garantido, conversam com o povo e trazem essa contemporaneidade. Então, o lugar do artista é onde ele consegue se inserir, seja na bienal, seja a partir de um patrocínio. Mas essa busca talvez não mude muito daquelas que os artistas faziam com as outras linguagens também.

Débora: Desde 2011 tem havido uma série de redimensionamentos na arte digital, instituições como o MIS-SP, o Instituto Sergio Motta e o Itaú Cultural, que eram os principais fomentadores no país, descontinuaram projetos específicos à arte e tecnologia. Como você percebe essa série de redirecionamentos e qual é o lugar da arte digital hoje sem esses fomentos?

Eu vejo que é um desmonte, talvez uma reação das outras áreas também em querer buscar o seu lugar nessas instituições. Percebo o FILE como um espaço que tem resistido bastante e utiliza muito também as redes sociais para manter vivo este contato com a arte eletrônica. Mas penso que é uma questão de luta, de resistência mesmo, pois, se os próprios artistas não buscarem a sua independência e o seu lugar, a área se enfraquece. Mas, ao mesmo tempo, não tem como se enfraquecer porque hoje já faz parte do dia a dia e, talvez, isso represente a perda da novidade, ou seja, o que na virada do século era algo muito novo, hoje já está mais disseminado, essa produção imagética já está diluída no contexto social. É o momento dos artistas lutarem para que essas instâncias e esses espaços sejam reapropriados, reconquistados. Eu diria que é uma questão de pensar as estratégias para que isso volte ao status que tinha anteriormente com estes fomentos importantes, para que as pesquisas não se restrinjam apenas às universidades, que é onde ainda é seu lócus, com os laboratórios e pesquisas. São poucos os artistas independentes que conseguem manter a produção constante fora do contexto das universidades. Nós professores, sofremos com o fato de não ter onde levar o aluno para ver este tipo de exposição de arte digital, de recorrer apenas aos vídeos e imagens, isso é bem restrito.

NARA CRISTINA SANTOS

Nara Cristina Santos realizou Pós-Doutorado em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio de Janeiro/UFRJ (2012-2013). É Doutora em Artes Visuais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul/UFRGS (2004), com ênfase em História, Teoria e Crítica da Arte e fez Doutorado Sanduiche na Paris VIII, França (2001). Mestre em Artes Visuais pela UFRGS (1997), Bacharel em Desenho e Plástica Habilitação Desenho Artístico (1990) e Licenciada em Educação Artística Habilitação Artes Plásticas pela Universidade Federal de Santa Maria/UFSM (1988). É Professora do Departamento de Artes Visuais/DAV (1993 -), Centro de Artes e Letras/CAL/UFSM, onde atua no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais/PPGART e nos Cursos de Graduação Bacharelado e Licenciatura em Artes Visuais. Foi coordenadora do PPGART/Mestrado em Artes Visuais desde sua implementação (2007-2011). Desenvolve pesquisa na área de Artes Visuais, em História e Teoria da Arte Contemporânea, com ênfase em Arte e Tecnologia Digital. Coordena o Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais/LABART e lidera o grupo de pesquisa Arte e Tecnologia/UFSM - CNPq. Também integra os grupos de Pesquisa A Imagem na Arte e Cultura/UFRGS, GIIP/UNESP e REDE/UFRJ - CNPq. É avaliadora Institucional e para área de Artes no INEP/MEC. É membro do Comitê Brasileiro de História da Arte/CBHA, e da Associação Nacional dos Pesquisadores em Artes Plásticas/ANPAP. Integrou o GT Arte Digital do Ministério da Cultura/MINC (2009-2011), Delegada Nata do Colegiado Setorial de Arte Digital.

<http://lattes.cnpq.br/0024977948247395>

em 16 de maio de 2014 (via e-mail e presencial)

Débora: Como você percebe a arte digital em relação ao sistema oficial da arte contemporânea? Esta produção insere-se no mainstream da arte contemporânea ou circula por outras vias?

A produção em arte digital insere-se no sistema da arte quando integra uma Bienal como a do Mercosul em 1999, embora em espaço específico, quando faz parte de um evento como a Bienal Emoção Art.ficial, que não existe mais. E no meu entendimento, ambos são "oficiais". A produção circula pelas vias que existem, se há abertura, e gera vias específicas para buscar legitimação.

Débora: Como você percebe a arte digital em relação aos espaços expositivos do tradicional sistema da arte? Eles atendem às demandas desta produção?

Os espaços tradicionais de exposição não atendem à demanda de uma produção artística em que a tecnologia digital se faz presente, porque foram pensados, de modo geral, para expor linguagens tradicionais. A arte digital demanda um ambiente onde computadores, projetores, dispositivos, aparatos tecnológicos e eletrônicos precisam de um espaço para fazer a obra/projeto em processo, acontecer. Nesse sentido, há necessidade urgente de novos espaços que propiciem a valorização da produção em arte digital e, sobretudo contribuam para facilitar as condições de interatividade ao público. Um museu tradicional como o Louvre tem seu sentido de existir e um, como o do ZKM, apresenta um novo sentido de existência, atento às demandas tecnológicas atuais.

Débora: Qual é a sua opinião sobre as políticas públicas de incentivo à arte digital no Brasil?

Inicialmente compreendo por arte digital a produção contemporânea que mantém algum vínculo estreito com o computador. Mas em uma concepção bem abrangente, ela também pode incluir outras produções artísticas, de acordo com a proposição feita pelo GT de Arte Digital/MINC, que integrei de 2009 a 2011. Esta abrangência, ao mesmo tempo em que aceita como arte digital a fotografia e vídeo digitais, acaba por não valorizar a produção mais específica em arte computacional,

entendida como sistema, por exemplo. Desde 2012 há um Colegiado Setorial de Arte Digital instituído junto ao MINC para discutir e propor políticas públicas que começa a esboçar um apoio na área. Alguns editais da Funarte e do próprio MINC, assim como do MCT, têm apontado uma abertura para incentivo e fomento da arte digital no Brasil, de modo ainda incipiente.

Débora: Qual é a sua opinião sobre o redirecionamento de alguns dos principais programas de fomento brasileiros, como o ISM, o MIS-SP e o Itaú Cultural, no intuito de inserir a produção no amplo leque da arte contemporânea?

Acredito que este redirecionamento pode parecer uma posição pouco interessante para quem atua na área de arte digital, embora possa vir a contribuir para o entendimento da arte digital como mais uma produção no vasto campo da arte contemporânea. Afinal, se queremos que a produção em arte e tecnologia digital seja entendida como integrante da arte contemporânea, não será caminhando paralelamente ao sistema da arte que vamos conseguir reconhecimento. É evidente que, por exemplo, a Bienal Emoção Art.ficial do Itaú Cultural teve e tem um lugar cativo na história recente da arte brasileira, mas pensar que a arte digital pode concorrer a outros programas de fomento e ser exposta mais amplamente, como passar a integrar a Bienal de São Paulo ou a Bienal do Mercosul no mesmo plano das demais linguagens artísticas, continuamente, pode ser bem mais enriquecedor para todos.

Débora: Na sua opinião, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com arte digital no Brasil?

Não podemos pensar em instâncias de legitimação muito diferentes do sistema da arte que aqui está e que, de um ou outro modo, mal ou bem, buscamos integrar. Acredito que, por exemplo, os eventos que vêm se espalhando, cada vez mais pelo país, como os festivais, com espaços expositivos mais ou menos adequados, proporcionam à arte digital um processo inicial de legitimação. O FILE é um exemplo de legitimação nacional e internacional, mas festivais como o FAD, o FAT entre outros com abrangência universitária, marcam presença e fortalecem a mostra e a discussão da produção recente. Outras exposições de arte e tecnologia digital, que acontecem em galerias, museus, salas de exposições, vinculadas a encontros e simpósios, também exercem seu papel legitimador ao expor e discutir a produção na área.

Débora: Você acredita que existiu, existe, ainda pode vir a existir, um sistema para a produção em arte digital (em termos

de produção-distribuição-consumo), ou não há possibilidade de se configurar como tal?

Parece contraditório buscarmos o reconhecimento da produção em arte digital no campo da arte contemporânea e sua inserção no sistema das artes, se propusermos um sistema específico para a arte digital. No entanto, me parece evidente neste momento que o atual sistema não está preparado para absorver esta produção. Então não sei o que vai acontecer: se um novo sistema se impõe somente para arte digital ou se o sistema que existe, atualiza-se para absorver as novas demandas. Talvez nesse percurso, possa surgir um outro sistema da arte.

Débora: Conte um pouco sobre o Simpósio de Arte Contemporânea que realiza na UFSM, onde em vários anos trabalhou questões de arte e tecnologia.

O Simpósio de Arte Contemporânea foi pensado como um evento contínuo, com uma temática diferenciada a cada ano, preferencialmente no campo da arte e tecnologia, 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 à pós-graduação e à graduação no país. Os artistas investigam novas possibilidades criativas, extrapolam o campo da arte contemporânea, aproximando-se de outras áreas de conhecimento, ao mesmo tempo em que os teóricos, historiadores e críticos problematizam a arte atual, reafirmando a necessidade da pesquisa na área. Em 2014, chegamos à nona edição do evento, que tem contribuído efetivamente para a formação artística e cultural no contexto da região Sul do Brasil. Este ano, juntamente com o Simpósio acontecerá a primeira edição do FACTORS (Festival de Arte-Ciência-Tecnologia do Rio Grande do Sul).

Débora: Como você vê o Rio Grande do Sul em relação aos demais estados brasileiros em termos de produção e exposições de arte digital?

O Rio Grande do Sul (RS) tem iniciativas interessantes como a nossa em Santa Maria vinculada à UFSM, com a linha de pesquisa em Arte e Tecnologia do Mestrado em Artes Visuais desde 2007 e o Simpósio de Arte Contemporânea realizado pelo LABART, que se encontra na 9ª edição. Nas exposições que integram o evento, são convidados todos os anos artistas nacionais reconhecidos internacionalmente e são revelados outros locais e regionais.

Em Caxias do Sul, vinculada à UCS, iniciativas do Grupo

Artecno foram pioneiras na relação com a arte digital com atuação no Estado até meados da década de 2010, promovendo exposições com a participação de artistas internacionais. Em Porto Alegre na UFRGS, apesar da tradição e tempo de existência do Mestrado, que remete ao início dos anos de 1990 e do Doutorado em Artes Visuais, as exposições em arte digital são mais significativas na última década. Em comparação com a UnB, em Brasília, para citar um exemplo e nos mantendo no campo acadêmico, o Mestrado em Artes, iniciado em 1993, apresentava três linhas de pesquisa: Construção e Animação de Imagens Bi e Tridimensionais; Hipertexto, Multimídia e Realidade Virtual e Luz, Geometria e Som. Com mais de duas décadas em pesquisa, produção e exposições na área, o mestrado hoje mantém a linha de Arte e Tecnologia e promove neste ano o 13º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia com exposições de grande repercussão, ou seja, a produção e a discussão em arte digital no RS são emergentes nesta comparação com o DF.

CONTEXTO
INTERNACIONAL

DOMENICO QUARANTA

“Historiador da Arte, um dos fundadores do Link Center for the Arts of the Information Age <http://www.linkartcenter.eu/>. Curador da Expanded Box – ARCO Madrid 2009 e 2010, escreve regularmente em revistas como a Flash Art e o portal Rhizome, entre muitos outros. Desde 2005 é professor na Academia de Belas Artes de Brera, em Milão, desde 2006 é professor na Academia de Belas Artes Santa Giulia, na Brescia e desde 2006 é professor na Academia de Belas Artes de Carrara”

Outras informações em:
<http://domenicoquaranta.com/>

Débora: Domenico, na sua publicação *Media, New Media e Postmedia*, você discorre sobre “o mundo da New Media Art” e suas aproximações e distinções com o “mundo da arte contemporânea”. Pergunto se você visualiza a emergência de um sistema para a New Media Art, algo que se estruture sob uma nova lógica (produção – distribuição – consumo), ou acredita que nesta era postmedia, o mundo da arte contemporânea se encarregará de absorver essas produções?

Creio que um sistema para a New Media Art já existe e é também muito sólido. Espero sinceramente que este sistema resista e que seja possível se reforçar tanto em termos institucionais, quanto de identidade. Seu desaparecimento seria um dano estrondoso que tornaria impossíveis centenas de projetos que estão além dos limites da produção e ideologia dos outros mundos da arte, mas é importante que existam para o desenvolvimento do nosso tecido cultural.

A condição postmedia decorre da condição pela qual muita arte “anteriormente conhecida como New Media Art”, mas que agora não se reconhece mais neste modelo e neste mundo, desenvolva-se e venha a ser compreendida em um contexto mais apropriado à sua natureza e às suas expectativas; mas não coloca fora de jogo o mundo da New Media Art que ainda tem muito para dar às práticas “de fronteira”.

Débora: Como você visualiza o mundo da New Media Art, três anos depois da sua publicação?

Não me parece que tenha havido mudanças significativas nestes três anos, pelo menos em nível macroscópico. Infelizmente, por toda a Europa há cortes no financiamento público que, por vezes, como foi o caso da Holanda, colocou em discussão o próprio modelo da New Media Art, que neste caso foi calorosamente convidada a escolher de que lado ficar: arte contemporânea ou indústrias criativas?

Do mesmo modo, no mundo da arte contemporânea os sinais de abertura se multiplicam, mas sem que isso signifique uma mudança significativa que também inclua o mundo mainstream da arte. O debate que foi aberto sobre o artigo publicado por Claire Bishop, em setembro de 2012 na *Artforum*, dedicado às “novas mídias da arte” é significativo neste sentido.

Débora: E como você tem visto a participação da New Media Art no mundo da arte contemporânea? Esta aproximação ou distanciamento é uma escolha ou uma imposição do mundo da arte contemporânea?

Não, eu não falaria em imposição. Hoje um artista interessado em trabalhar com as mídias digitais e a investigar as implicações culturais da era da informação tem enfrentado uma escolha (que não havia antes dos anos 1990): trabalhar em um território interessado em primeira instância na tecnologia e na sua aplicação artística e criativa, ou operar em um território interessado em primeira instância na arte. Esta escolha implica a adesão a certas convenções, mas a possibilidade de desafiá-las. E estão à disposição do artista novas liberdades, como aquelas de mover-se inescrupulosamente pelas diferentes mídias, de dar vida a artefatos, lidando com artistas que não usam mídias digitais, mas com quem sentem afinidade formal e de conteúdo.

Débora: Quando você diz que segregar a New Media Art apenas no mundo da arte contemporânea significa renunciar a sua especificidade e a sua história, creio que seja uma grande contribuição para o fortalecimento do próprio mundo desta produção. Mas minha pergunta é: como os críticos e artistas desses dois mundos têm recebido suas ideias?

Esta não é uma questão fácil de responder. Na Itália o livro produziu muitos feedbacks positivos, mas quase nenhum debate. O debate foi bastante forte no mundo anglo-saxão, graças a um extrato publicado no Rhizome e a análise de *We Make Money Not Art*. Todavia, isto está imerso em uma fenda que se abriu entre os europeus, que já tem familiaridade com as diferentes estruturas institucionais da arte contemporânea e da New Media Art, e os norte-americanos cujo sentido desta separação é menos claro, eles são mais otimistas sobre a possibilidade de uma integração com o mundo da arte contemporânea. Isso não me surpreende, uma vez que nos Estados Unidos o termo New Media Arte aplica-se desde artistas da Cory Arcangel à Ryan Trecartin, que já fizeram esta transição, ou aos que nunca fizeram parte do mundo produtivo e discursivo da New Media Art.

Débora: Como funcionam, na Europa, as políticas públicas de incentivo à produção em New Media Art?

Eu já respondi parcialmente esta pergunta, referindo-me aos cortes que, nos últimos anos, têm afetado de formas diversas alguns países europeus. Na realidade, a situação está longe de ser uniforme. Se na Europa Central e Oriental, como também nos países

como Espanha ou Eslovênia, uma longa tradição de financiamentos públicos e privados produziram um próspero sistema de festivais e centros (agora um pouco prejudicados pela crise econômica e políticas de prevenção), em outros países como na Itália esta situação não se desenvolve. Na Itália, as poucas iniciativas neste sentido se baseiam nos esforços voluntários de poucos, e estes poucos financiamentos privados são provenientes de instituições bancárias e, às vezes, das entidades locais. Mas como você sabe, temos a classe política mais corrupta da Europa e um patrimônio a proteger...

Débora: Como você tem percebido a proliferação de festivais de arte e tecnologia pelo mundo, uma tendência ou o fortalecimento de um mundo?

Esperamos que ambas as coisas.

FRED FOREST

Artista nascido em Mascara, Argélia Francesa, co-fundador dos movimentos Arte Sociológica (1974) e Estética da Comunicação (1983). É um dos pioneiros no uso das mídias, trabalhando com meios de comunicação tradicionais como telefone, rádio, televisão, vídeo e jornais e também com mídias digitais, em projetos de web arte e arte telemática, o artista trabalha com performances, instalações e intervenções públicas. Entre as participações em exposições, destaca-se: Bienal de São Paulo (1973,1975), Bienal de Veneza (1976) e Documenta Kassel (1977-1987). Participou da Emoção Art.ficial - Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural, em 2004. Em 2006 o artista propõe uma exposição alternativa à Bienal de São Paulo, denominada Bienal 3000, no MAC USP. Também em 2006 o Paço das Artes, em São Paulo, realiza a exposição: Circuitos paralelos: retrospectiva Fred Forest, com curadoria de Priscila Arantes. Entre as exibições mais recentes, estão as performances no MoMA (Museu de Arte Moderna) "PROMENADE SOCIOLOGIQUE OU VISITE AUGMENTEE AU MoMA", em 2014. Fred Forest é Doutor pela Universidade Sorbonne (1985) e lecionou na École Nationale Supérieure d'Art, Cergy-Pontoise, na Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne e na Université Nice Sophia Antipolis. É autor de vários livros sobre arte, comunicação e tecnologias, incluindo Pour un art actuel. L'art à l'heure d'Internet (Éditions l'Harmattan: Paris, 1998), Fonctionnements et dysfonctionnements de l'art contemporain: un process pour l'exemple (Éditions l'Harmattan: Paris, 2000).

<http://www.fredforest.org/>

http://www.fredforest.org/book/html/en/bio_en.htm

<http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr>

http://www.fredforest/textes_critiques/textes_divers/2manifeste_art_socio_fr.htm#text

http://www.fredforest/textes_critiques/textes_divers/3manifeste_esth_com_fr.htm#text

<http://www.biennale3000saopaulo.org>

http://www.webnetmuseum.org/html/fr/expo-retr-fredforest/actions/17_fr.htm#text

Débora: Em 2006, você realizou uma ação paralela à Bienal de São Paulo questionando o sistema da arte e o mercado como você observa a relação entre a arte digital e o sistema da arte contemporânea?

Minha prática artística, antes de usar os suportes ou os meios de comunicação ou digitais adequados, é uma prática crítica. Ela estabelece nas obras os princípios da arte sociológica e da estética da comunicação dois movimentos dos quais eu sou co-fundador. Em 2006, no Brasil, como pioneiro na utilização do digital, eu fiz a Bienal 3000. A Bienal 2000 eu criei em 1975, sob o regime militar, com o apoio de Walter Zanini, uma bienal crítica e paródica contra o regime. O digital não existia naquela época, então a estratégia elaborada utilizava os meios de comunicação de massa que permitiam divulgar amplamente a mensagem. Trinta e um anos mais tarde, o digital me permitiu relançar a Bienal 2000 sob o nome de Bienal 3000. 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. Desta vez é com o acordo de Lisbeth Rebollo, na época diretora do MAC, que eu pude conseguir montar esta operação ao declarar obsoletas as condições da 27ª Bienal de São Paulo e gerar uma polêmica com Lisette Lagnado, sua curadora.

Colocando em evidência a utilização das vantagens dos meios digitais:

- Uma bienal sem curadores, portanto, totalmente democrática;
- Uma bienal sem os grandes orçamentos sequer necessários na atualidade;
- Uma bienal que se desenvolve no espaço virtual mundial.

A bienal foi objeto de uma revisão técnica, na ocasião do ano da França no Brasil, em 1989, e é apresentada novamente no MAC de São Paulo - USP, para a inauguração da galeria de arte.

Débora: Como um artista que já tem uma produção consolidada, pergunto quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com a arte digital?

As instâncias de legitimação para a arte incluem sua dependência dos valores do mercado, impostas pelo sistema capitalista da arte, com seus grandes colecionadores e com a cumplicidade objetiva das instituições museais que sustentam os

valores estabelecidos de uma maneira arbitrária.

Em grandes competições internacionais Art Basel, Bienal de Veneza, Bienal de São Paulo, FIAC, Frieza, etc., a arte digital ocupa uma posição marginal, praticamente inexistente. As verdadeiras instâncias de legitimação para os artistas são os próprios artistas, ou algumas instituições como o ZKM, o Festival de Graz ou o Centre des Arts d'Enghien-les-Bains, na França.

Este estado das coisas é inerente à mudança cultural (a revolução) que introduz o digital brutalmente em nossas civilizações. Esta revolução afeta a todos os setores: social, industrial, econômico, político, educacional, cultural, ainda com resistência, com estruturas cada vez mais inadequadas. O mercado da arte estruturado no comércio de objetos, vive, na nossa opinião, seus bons dias antes de um colapso total e uma renovação baseada em novos valores.

Por exemplo, o problema atualmente com o digital é a conservação das obras, porque o ser humano está ligado à existência de objetos físicos. Mas a economia do digital se integrará a cada um de nós amanhã com a natureza do efêmero, em outra percepção da arte e, obrigatoriamente seu valor de legitimação será consequência destas mudanças.

É uma questão de geração e de tempo que nenhum profeta pode prever no momento atual, logo o tempo é necessário. É nas nossas cabeças que a revolução digital está em curso e o reconhecimento na arte de sua especificidade quanto à legitimação apenas poderá ser feita sobre novos critérios estabelecidos pelos meios e seus usos.

Débora: Quais são às especificidades da produção em arte digital em níveis de produção - distribuição - consumo em nível internacional?

A produção digital é específica na medida em que se produz e difunde por uma única ferramenta que leva o nome de computador. É específica ainda porque a captura sempre e, em primeiro lugar, ocorre pela interface de uma tela. É feita de uma série de 1 e de 0 que traduzem os resultados em formas, cores, texto e som. Pode ser enviada por redes remotas, instantaneamente, e contrariando a todas as proibições das alfândegas. Como eu vejo a distribuição? Pelo Facebook, Twitter, ou redes específicas que serão criadas operacionalmente por cooperativas de artistas ao seu serviço.

Quanto ao consumo, se for reivindicado, ele permanecerá dependente da elevação do nível cultural do público-alvo. Nenhuma obra poderá ser apreendida por alguém sem algum



aparelho intelectual e sensível para fazê-lo. Segue o link para um site participativo que eu criei para uma percepção crítica das mídias <http://www.flux-et-reflux.org>

Débora: Você acredita que é possível dizer que há um sistema específico para a arte digital na Europa?

Não que eu saiba, mas eu não sei o suficiente sobre os sistemas da arte digital de outros países do mundo para ter uma opinião mais formal sobre o assunto.

ROBERTA BOSCO

Roberta Bosto é jornalista especializada em arte contemporânea e novas mídias. Desde 1998 ela escreve ao lado de Stefano Caldana sobre arte e cultura digital no blog do jornal EL PAÍS, El Arte en la Edad del Silicio: <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/>. Em 2013, Roberta e Stefano organizaram junto à ARCO Madrid um projeto on-line participativo: <http://arcobloggers.wordpress.com/>. Também desenvolvem projetos curatoriais, como Conexión remota*, Digital Jam**, Web as Canvas***, entre outras. Roberta é co-autora de Arte.red (1994-2005) - <http://www.arte-red.net>.

*<http://www.macba.cat/es/expo-conexion-remota>

**<http://www.artfutura.org/2001/digitaljam.htm>

***http://www.artfutura.org/02/expo_lared.html

Débora: Como você entende a arte digital em relação ao sistema da arte contemporânea? Você acredita que a arte digital está integrada ao sistema da arte contemporânea ou que segue um caminho diferente?

Na realidade, eu creio que o objetivo final seria que a arte digital se tornasse parte do sistema da arte contemporânea, como qualquer outra disciplina ou qualquer outro tipo de arte. É um erro que sempre se tenha que definir a arte. Sempre dizemos pintura e não dizemos a arte da pintura, poderia ser simplesmente digital, mas esta é uma questão semântica. Então, o que acontece é que o sistema da arte, assim como qualquer sistema na nossa sociedade, funda-se a partir de alguns paradigmas econômicos, gostemos ou não, mas essa é a realidade.

O sistema da arte, mais do que outros, é especialmente vinculado a certas dinâmicas econômicas e essas não respondem ao que é a arte digital, ou vice-versa. A arte digital, na atualidade, ou a grande maioria da arte digital, não se ajusta ao paradigma econômico da arte contemporânea por diversos motivos, tais como problemas de conservação e manutenção, já que é uma arte que ainda não se sabe bem se manterá seu valor, se este valor vai aumentar ou diminuir. E, sobretudo, porque os artistas digitais não respondem, em grande parte, ao paradigma do artista romântico, do gênio criador, em que seu próprio nome ou sua própria pessoa dá valor a uma obra. Mas as obras de arte digital são mais parecidas, digamos assim, com as obras do Quattrocento, com as obras do Renascimento, quando eram feitas no âmbito de um atelier, de uma escola e muitos participavam da produção da obra. Isso é típico da arte digital. São obras em que participam muitas pessoas, inclusive o público, aliás, muitas dessas obras não teriam razão de ser, se não fosse o público. A obra de arte interativa só está completa quando o público está envolvido. Por outra perspectiva, existem cada vez mais artistas que vêm da arte tradicional, do vídeo, da performance, ou de outras disciplinas e, de repente, introduzem elementos tecnológicos e digitais em suas obras. Para eles o discurso é um pouco diferente, porque já tem um status, suas obras, muitas vezes, já estão no mercado da arte.

No que se refere à pertinência da arte digital ao

¹ Esta entrevista é o resultado da transcrição de uma conversa realizada por videoconferência com Roberta Bosco, assim, ocasionalmente, a estrutura do texto pode ter um formato coloquial.

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. Também acredito que a arte eletrônica e digital aparece tão pouco no contexto das grandes exposições internacionais ou bienais por simples desconhecimento. Entre os curadores e conservadores de museus, são poucos os que conhecem a arte digital realmente bem, por isso é mais difícil introduzi-la, e como sempre, existem muito mais obras do que espaços para exibi-las. Por isso eu acredito que, quando chegar uma nova geração de curadores, pessoas como você, que estão estudando-a nesse momento e pesquisando estas questões, então será quando poderemos observar uma mudança e quando, realmente, essas práticas entrarão em todos os âmbitos do sistema da arte contemporânea.

Débora: Roberta, eu tenho me guiando em dois teóricos, que de formas diferentes, percebem que há um mundo de New Media Art, o italiano Domenico Quaranta e americano Edward Shanken, e desde então tenho investigado quais são as estruturas deste mundo, se é que ele existe, aqui no Brasil. Aqui a nossa produção está intimamente ligada às universidades e estas obras pouco circulam pelo mainstream da arte contemporânea, buscando assim outras instâncias de legitimação como os festivais. E na Europa, quais seriam, no seu ponto de vista, as instâncias de legitimação para aqueles que trabalham com a arte digital?

As instâncias de legitimação são as mesmas para qualquer outro tipo de arte. Creio que é importante manter a especificidade da arte digital, para que se exponha e se difunda em seu contexto, mas também creio que é importante não incentivar uma guetização, fechando-se em um gueto onde o público é cúmplice juntamente com os artistas e curadores, porque creio que é importante sair desse âmbito. Creio que seja importante o trabalho de artistas como Evan Roth, Rafael Lozano-Hemmer ou Rafael Rozendaal. Tenho, juntamente com Stefano Caldana, escrito sobre eles no blog do jornal El País, El Arte en La Edad del Silicio¹. Estes artistas estão trabalhando tanto em um âmbito alternativo e absolutamente independente, mas ao mesmo tempo, em estreito contato com as instituições, museus e galerias de arte.

Evan Roth, por exemplo, frequentemente trabalha em posições diferentes. Por um lado, com projetos que misturam arte,

1 <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/>

grafite e hacktivism e por outro, em tradicionais obras objeto. Ela até foi agraciada em 2013 com o prêmio Design Award do Smithsonian Cooper-Hewitt National Design Museum, de Nova York. A posição de proximidade com as instituições e as necessidades do setor também se confirma pelo contrato de compra e venda de projetos de net.art², proposto por Evan Roth e Rafael Rozendaal para estabelecer um modelo para a venda e exposição de obras de arte digital.

Débora: Roberta, depois da crise de 2008, como você percebe o incentivo à arte digital na Europa?

Como você mencionou, a arte digital tem pouca produção em espaços tradicionais, como os centros de arte, galerias, museus. Além disso está um pouco parado, porque estes espaços não estão preparados nem do ponto de vista técnico, nem do ponto de vista de pessoas capacitadas para este tipo de trabalho, portanto, também aqui na Espanha a maior parte da produção está na universidade, como, por exemplo, a mesa musical Reactable, produzida pelo Grupo de Tecnologia musical de Sergi Jorda, da Universidade Pompeu Fabra, de Barcelona, que foi usada pela Björk, que a descobriu no You Tube. Agora foi convertida em uma pequena mesa que pode ser vendida também ao público do mundo todo, não tem um preço alto e se manteve em um âmbito de produção independente. Mesmo que empresas como a Playstation tentassem comprá-la, não quiseram vendê-la para manter suas características de objeto criativo e artístico independente. Mas, também aqui os poucos Media Labs que existem estão centrados no âmbito universitário. Outro incentivo à produção, do tipo econômico, são as bolsas de criação e os prêmios, e isto também diminuiu um muito, antes existiam mais, agora existem cada vez menos. Na Espanha, mantém-se um prêmio muito importante que é o Prêmio Vida Artificial Life Art, da Telefônica, que distribui € 80 mil, que é muito dinheiro. É o prêmio de maior destaque neste contexto, juntamente com o prêmio ARCOmadrid/BEEP de Arte Electrónico, um prêmio de aquisição, concedido a cada ano na feira de arte contemporânea ARCOmadrid³.

Débora: E como têm acontecido os festivais de arte digital na Europa, parece-me que se proliferam?

2 <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2013/11/un-acuerdo-que-materializa-lo-virtual.html>

3 <http://blogs.elpais.com/arte-en-la-edad-silicio/2014/02/una-colecci%C3%B3n-de-arte-electronico-en-el-despacho.html>

Parece-me que sim, digamos que eles seguem existindo, mas neste momento, toda a explosão é um pouco mais contida, porque existem menos coisas acontecendo e menos dinheiro. Por outro lado, existem outros tipos de eventos como The Wrong Biennale que são eventos com um preço de produção relativo e existe a possibilidade de envolver muita gente, estando aberto a muitas expectativas.

Débora: Roberta, você mencionou que existem aspectos específicos da arte digital. Mas existiriam também características específicas para os profissionais que trabalham com essa produção?

Creio que as novidades desta situação estão relacionadas ao fato de que o artista costumava vir de um campo humanista, ou das belas artes, ou da história da arte ou de todas as outras formas de estudos humanísticos, a mudança aqui é que assistimos, cada vez mais, a presença do artista que vem da Ciência, da Engenharia, da Matemática, incluindo a Química, a Física, então esta é uma característica diferente. Outra característica é o conceito de gênio criador, que tem desaparecido, pois o trabalho é resultado da interação entre muitas pessoas e muitas situações. Outra característica destas obras é a possibilidade de ser produzida de modo simultâneo e conjunto, por diferentes centros, que têm a possibilidade, muitas vezes, de também expô-las de modo simultâneo e conjunto. Quero dizer que, se dois museus produzem uma obra tradicional, esta é exposta uma vez em um museu, e logo em outro, mas com as obras de arte digital se pode produzir e apresentar em dois ou três centros ao mesmo tempo e a própria obra em si, seu desenvolvimento e sua realização envolve todos os centros que a produzem e isso é um elemento inédito da arte digital.

Débora: Em algumas feiras de arte contemporânea, tem havido um diálogo entre os dois mundos, o da arte contemporânea e o da arte digital, recentemente, Domenico Quaranta participa da ARCOmadrid e Edward Shanken da Art Basel, por exemplo. Assim, como você observa a possibilidade da arte digital entrar no mercado da arte contemporânea?

A ARCO foi uma das primeiras feiras que há muito tempo tem uma seção dedicada à arte, primeiro eletrônica, agora digital. Antes do Domenico Quaranta houve outros curadores como a Cláudia Gianetti, que é brasileira. Claro, existem poucas galerias, não é um grande mercado, mas, cada vez mais, galerias estão dedicadas a isso, por exemplo, Bitforms⁴ em Nova York, a Max

⁴ <http://www.bitforms.com/>

Estrella⁵ em Madrid, a N2⁶ em Barcelona, a OMR⁷ no México e a XPO Gallery⁸ em Paris.

Débora: Minha pergunta, já concluindo, é sobre um sistema da arte digital, você acredita que é possível existir um sistema específico, em termos de produção-distribuição-consumo? Ele existiu, existe, pode vir a existir ou não se qualifica como tal?

Creio que deve haver uma solução híbrida, ou seja, é certo que a arte digital tem algumas peculiaridades em nível de produção, exibição e consumo, que são estas que comentei; acredito que é importante levar em conta estas características, mas a especificidade não deve gerar simplesmente um novo circuito, um novo sistema, ou um novo campo. É preciso levar em conta as características da arte digital sem encerrá-la em um gueto. A arte digital tem todo o direito de estar com as outras expressões artísticas da contemporaneidade, na hora de produzi-la, na hora de expô-la, na hora de vendê-la e na hora de conservá-la.

5 <http://www.maxestrella.com/>

6 <http://www.n2galeria.com/>

7 <http://www.galeriaomr.com/>

8 <http://www.xpogallery.com/en>

RAÚL NIÑO BERNAL

É professor e pesquisador no departamento de estética da Faculdade de Arquitetura e Design da Pontificia Universidad Javeriana (Colômbia), onde trabalha desde 1997. Raúl é presidente e sócio-fundador da Corporação Cultural Maniyé - Dita, desde 2011. É graduado em Restauração de Mobiliário, tem especialização em Gerência e Gestão Cultural, Mestrado em Estudos Políticos e Doutorado em Ciência Política, Biopolítica e Complexidade: vidas e emergência. Entre os livros publicados, destaca-se: "Nuestros museos de Bogotá" (1996), Giro cultural de la estética contemporánea" (2003), "Indicadores estéticos de cultura urbana" (2006), "Cognción y subjetividades políticas. Perspectivas estéticas para la ciudadanía global" (2008) e "Estética y sistemas abiertos. Procesos de no-equilibrio entre el arte, la ciencia y la ciudad" (2013).

http://190.216.132.131:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000177911

Débora: Como você entende a arte digital em relação ao sistema da arte contemporânea? Esta produção se integra ao sistema da arte contemporânea ou segue um caminho diferente?

A arte digital emerge como um sistema aberto à criação, em relação às possibilidades de inovação que foram se formando no sistema da arte contemporânea. O contexto temporal no qual acontecem estas mudanças é a partir do momento em que as tecnologias computacionais, eletrônicas e outros dispositivos começam a inquietar o mundo das artes atuais. Neste sentido, a arte digital cria subsistemas que, além dos espaços de exposição em galerias e museus, flui como informação através das redes eletrônicas; adquire novos suportes e, de maneira versátil, cria possibilidades para sua exibição e interatividade.

Entre os diferentes caminhos ou bifurcações da arte contemporânea, poderia se afirmar que o aspecto-chave destes sistemas é a sua proximidade e domínio conceitual aos temas da ciência, a mesma inovação tecnológica baseada em linguagens binárias, matemáticas e, tanto o vídeo quanto a imagem, adquirem níveis de complexidade para sua elaboração, assim como para sua abstração. Esta abstração exige também para os interatores alguns domínios em campos interdisciplinares. Seguindo as explorações teóricas de Peter Weibel, estamos testemunhando a convergência metodológica e a hibridação das ciências e disciplinas, as quais constituem uma robusta teoria para os sistemas das artes digitais.

Débora: Na Colômbia, quais são as instâncias de legitimação para quem trabalha com a arte digital?

Na Colômbia, podemos destacar várias instâncias de legitimação da arte digital e estão relacionadas, principalmente, à consolidação de espaços artísticos sob os auspícios das políticas públicas. Podemos citar o caso da Plataforma¹, da Galeria Gilberto Alzate Avendaño², que é uma instituição da Secretaria da Cultura de Bogotá, mas nos últimos anos suas convocatórias estão orientadas a atrair obras de arte digital. Claro que existem outros exemplos

1 <http://www.plataformabogota.org/>

2 <http://www.fgaa.gov.co/>

na cidade, como NC-Arte³, Museo del Banco de la República⁴, como também em outras cidades do país, porque o interessante é que as políticas culturais se inscrevem nas agendas públicas, nos pressupostos da economia política para ampliar os espaços acadêmicos e de expressão nas artes. Rupturas estruturais são necessárias na vida acadêmica, nas faculdades de artes, para que exista apoio à investigação nas questões da arte digital. Os laboratórios de Realidade virtual, em várias instituições de formação e investigação, são um exemplo de legitimação, de como o sistema das artes digitais, os processos computacionais já não têm como epicentro só o desenvolvimento de programas, o conhecimento e softwares, mas também a programação e o conhecimento de algoritmos genéticos, sistemas artificiais, programação, simulação com eventos relacionados desde a Física, a Biologia, a Química ou as mesmas condições sociais como a instabilidade social e cultural.

Débora: Como você percebe o incentivo à arte digital na Colômbia?

Os incentivos no país estão amplamente vinculados a vários fatores. Inicialmente ao conhecimento a partir da pesquisa que se associa imediatamente com a inovação científica e tecnológica de um sistema global que começa nos setores da educação, principalmente na educação superior, em níveis de graduação e pós-graduação; podemos mencionar a pesquisa em artes e os projetos criativos. Além disso, a abertura das instituições dedicadas às artes, que dão prioridade às questões de pesquisa e à ciência ligadas aos temas digitais, uma vez que o sistema da Ciência e Tecnologia, por meio do sistema de royalties (provenientes dos recursos do minério e do petróleo) é destinado ao financiamento de projetos de pesquisa e criação artística.

Débora: E como acontecem os festivais de arte digital na Colômbia?

O Festival de la Imagen⁵, realizado anualmente na cidade de Manizales, organizado pela Universidad de Caldas, é uma indicação nítida do nível e importância da arte digital, de seus artistas e pensadores. Ao olhar sua página na internet, a qualidade do programa, seus convidados nacionais e internacionais, além do comitê científico para selecionar os trabalhos inscritos nas diversas mesas do evento isso se comprova. A arte digital também tem a capacidade de se associar a outras artes como a visual, a

3 <http://www.nc-arte.org/>

4 <http://www.banrepcultural.org/>

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

dança, os campos perceptivos táticos, assim como a ciência do sensível e criar hibridações com a política, a ecologia, a economia, a eletrônica, entre outras.

Débora: Como você percebe a possibilidade de entrada da arte digital no mercado da arte contemporânea?

A arte digital está no mercado da arte contemporânea há anos, inclusive se pode mencionar que, desde o início do século XXI, quando se promove o conceito de Economia Criativa, a partir da UNESCO, surge com força o mercado global da arte digital e suas obras na rede, páginas da web e blogs de artistas estão presentes e em crescimento no ciberespaço. Economias como as do vídeo-game on-line são amplamente marcantes em seus resultados financeiros, pois se cativa um público potencial jovem; poderíamos dizer que os nativos digitais têm um amplo domínio quase natural sobre os dispositivos tecnológicos e computacionais. Também se fala na Economia Laranja, do Networking, sociedades em rede ligadas à inteligência coletiva de multidões que têm a experiência como uma questão chave da arte digital, para encontrar no sistema de redes outras maneiras de imersão com as tecnologias. Concluindo, a arte digital apresenta grandes possibilidades para os criadores, para as economias em emergência e para os nichos de inovação e gestão do conhecimento.

EDWARD SHANKEN

"Escreve e ensina sobre o entrelaçamento da arte, ciência e tecnologia, com foco nas práticas interdisciplinares envolvendo novas mídias. É professor visitante associado do Digital and Experimental Media Arts (DXARTS), na Universidade de Washington e professor de Media Art History na Donau University, em Krems, na Áustria. Seus cargos acadêmicos anteriores incluem: Dorothy Kayser Hohenberg Presidente de Excelência em História da Arte na Universidade Memphis, Professor universitário de New Media na University of Amsterdam, Diretor executivo do programa Information Science + Information Studies, na Universidade de Duke, e Professor de Art History and Media Theory, no Savannah College of Art and Design. As associações incluem: National Endowment for the Arts, American Council of Learned Societies, UCLA, University of Bremen, e Washington University em St. Louis. Edward realizou seu doutorado e mestrado em História da Arte na Duke University, um MBA na Yale University, e o bacharelado em Artes no Haverford College. Suas publicações recentes e prestes a serem publicadas incluem ensaios em arte e software, historiografia da arte, land art, investigatory art, arte sonora e ecologia, e investigações sobre o gap entre new media art e arte contemporânea. Seu último livro, *Inventing the Future: Art, Electricity, New Media*, que já foi publicado em Espanhol em 2013 como *Inventar el Futuro*, está sendo traduzido com versões em português e chinês em papel e e-book. Ele editou e escreveu a introdução para a coleção de ensaios de Roy Ascott, *Telematic Embrace: Visionary Theories of Art, Technology and Consciousness* (University of California Press, 2003). Sua pesquisa, elogiada pela crítica, *Art and Electronic Media* (Phaidon Press, 2009) foi ampliada na *Online Companion*, uma extensão multimídia que pode ser acessada em: www.artelectronicmedia.com." Acesse também: <http://artexetra.wordpress.com/>

Débora: Edward, o mundo da New Media Art, como você coloca, com suas instituições, conceitos, eventos e profissionais, autônomos aos do mundo mainstream da arte contemporânea, pode ser entendido como um sistema específico, sob outra lógica de produção-distribuição-consumo? Ou este mundo é incorporado pelo sistema da arte contemporânea?

Eu penso que é um pouco de ambos. Como eu tenho argumentado, o mundo da New Media Art (NMA) criou sua própria e ampla infraestrutura de instituições culturais, revistas, departamentos universitários e outros mecanismos de apoio que sustentam suas operações, operações essas que, como se pode notar, raramente envolvem compra e venda de objetos preciosos. E este sistema funciona, de certa maneira, autonomamente daquilo que eu chamo de mundo mainstream da arte contemporânea (MCA), que defino em termos de museus, bienais, revistas, feiras de arte, casas de leilão e galerias, que o sustentam, principalmente, na base do comércio. Portanto, existem duas economias e dois discursos muito diferentes em jogo aqui. Ao mesmo tempo, existem evidências de que cruzamentos significativos estão ocorrendo entre esses dois mundos. Assim, um dos desafios importantes enfrentados pela New Media Art é preservar a integridade dos desafios críticos que ela representa para a arte contemporânea e para a tecnocultura.

Eu penso que isso é inevitável - parto do princípio de que isso já está dado - que a New Media Art será absorvida pelo mainstream da arte contemporânea, de uma forma ou de outra. Nós vimos isso acontecer historicamente com a fotografia, com o filme e com o vídeo experimental. Então, agora o vídeo é o queridinho do mundo da arte contemporânea; você não pode ver uma exposição de arte contemporânea sem ver vídeo. Mas o vídeo que você vê no contexto do MCA geralmente recapitula e reforça os valores e imperativos do mercado, do sistema de galerias e esse não é o vídeo que oferece os desafios mais intensos para o status quo da arte contemporânea¹.

Com relação à assimilação da fotografia pela arte

1 O historiador de cinema Ji-hoon Kim escreveu sobre as reclamações institucionais divergentes do cinema expandido em seu ensaio "Reassembling Components, Hybridizing the Human and the Machine: Cross-disciplining Expanded Cinema and the Possibilities for a Discourse of Interfacing" (2011).

moderna em meados do século XX, John Tagg observou que as primeiras formas da fotografia, que realmente desafiaram, de modo interessante, a arte moderna, não ganharam aceitação institucional como “belas artes” quando museus como o MoMA começaram a colecioná-la e historicizá-la nos anos 1940. Pelo contrário, a fotografia, que foi assimilada, era um trabalho que reforçava e recapitulava os valores da arte moderna.

Então, o MoMA podia dizer: “Bem, agora nós incluímos a fotografia”, mas a fotografia que foi incluída não era realmente a fotografia mais desafiadora, pois permaneceu excluída da história institucionalmente autorizada. Como eu tenho afirmado, a partir de uma perspectiva new media, a fotografia mais interessante no século XIX e início do século XX é aquela que realmente envolvia os aspectos de tempo, por exemplo, as práticas cronofotográficas de Etienne-Jules Marey, Eadweard Muybridge, Thomas Eakins e, mais tarde, de Harold Edgerton. Estas não são as práticas fotográficas que a arte moderna inicialmente aceitou e estes artistas/cientistas permanecem figuras relativamente menores em termos de MCA e de sistema comercial da arte.

Marey era um renomado fisiologista e as investigações fotográficas de Muybridge foram muito conduzidas nas interseções da arte com a ciência. Ambos estavam profundamente envolvidos com os estudos da fisiologia e do movimento, lançando as bases para a biomecânica. Depois do famoso estudo com cavalos, comissionado pela Leland Stanford, o trabalho de Muybridge foi apoiado pela Universidade da Pensilvânia, onde produziu, sistematicamente, mais de 100 mil imagens em três anos. Para limitar o nosso entendimento do trabalho deles, as imagens visuais, injustamente, excluem considerações a respeito do complexo amálgama da ciência e arte e os aparatos tecnológicos inteligentes que eles conceberam a fim de congelar o fluxo de movimento no tempo e capturá-lo como imagens estáticas discretas. Foram necessárias décadas para artistas como Duchamp e Boccioni incorporarem as inovações formais da cronofotografia na pintura e na escultura. E as experiências de Duchamp com movimento, que são inspirações importantes para NMA, continuam a ser um aspecto marginal de sua obra dentro da história da arte mainstream. Esta história da fotografia prenuncia práticas interdisciplinares contemporâneas, envolvendo colaboração entre arte-ciência. Ela também antecipa concepções estéticas da arte, não apenas como um objeto, mas como um processo que inclui os meios de produção, como na Caixa de Robert Morris com o *Sound of Its Own Making* (1961).

Então, se a história se repete, eu antecipo que a New

Media Art que se tornar aceita pelo mundo da arte comercial não será a mais interessante New Media Art. Não vai ser a arte mídia que causa os desafios mais intensos ao status quo do MCA. E, 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.

Penso que há algo de importante sobre a NMA, que é romper com sua situação de autonomia, ou semi-autonomia, porque quando você está nesse mundo, você não tem esse tipo de reconhecimento mais amplo que os artistas que trabalham no MCA obtêm. É muito difícil sustentar sua carreira porque você não pode vender seu trabalho, pois não existe um mercado para isso. Ele opera em uma economia alternativa.

As pessoas falam sobre um gueto da New Media Art e eu penso que isso é um equívoco. Este é o termo errado porque o gueto da New Media Art é realmente um tanto luxuoso e bem financiado, com grandes instituições, como o ZKM e o Ars Electronica, além de grandes festivais como ISEA, Zero One, Transmediale. Isso está realmente crescendo e não apenas em termos de locais para exibição, mas em termos de academia. A criação de departamentos acadêmicos por todo o mundo, com Programas de Pós-Graduação baseados na prática, em grande parte estão focados na produção e na teorização da New Media Art. Então, é um gueto muito bem financiado, um gueto muito luxuoso. Ao mesmo tempo, ele não parece ser capaz de obter a audiência, ou o reconhecimento crítico, ou do mercado do MCA.

Eu gostaria que as novas mídias tivessem o tipo de atenção, o número de espectadores, a atenção da crítica do mainstream da arte contemporânea, mas eu não quero que isto signifique... perder suas entranhas, perder o que é significativo, crítico e valioso sobre ela no processo. É importante para aquela nossa comunidade do NMA desempenhar um papel muito pró-ativo no sentido de assegurar que a New Media Art seja aceita pelo MCA em seus próprios termos, e não sendo apropriada ou cooptada nos termos do mainstream da arte contemporânea. Caso contrário, a NMA perderá a sua capacidade crítica para realmente impactar e dar forma à arte contemporânea mainstream de um modo significativo.

Débora: Três anos depois da publicação do seu ensaio "Contemporary Art and New Media: Toward a Hybrid Discourse"¹, o que mudou?

¹ <http://hybridge.files.wordpress.com/2011/02/hybrid-discourses-overview-4.pdf>

Esta é uma questão interessante. Algumas galerias comerciais de arte estão se tornando mais receptivas a New Media Art. Parece que a maioria das galerias quer ter um artista das novas mídias em sua “coleção”. Penso que os debates em torno da chamada arte Pós-Internet e da Nova Estética têm chamado a atenção de artistas e do público de fora da NMA. Cada vez mais os artistas do mainstream da arte contemporânea estão usando o vocabulário das práticas new media, o vernacular da cultura new media em rede, mesmo que eles não sejam particularmente sofisticados sobre as questões teóricas.

Além da Bittforms, em Nova York, que está centrada exclusivamente em New Media Art, você observa novas galerias entrando em cena, como a Carroll Fletcher Gallery¹, em Londres, que tem realmente um forte programa estético, combinando artistas que trabalham com mídias mais tradicionais, com artistas que trabalham com as novas mídias, sem fazer distinções entre eles e causando um impacto na cena. Por vários anos a Postmaster Gallery², em Nova York, teve um tipo similar de abordagem. E a Young Projects³, em Los Angeles, também tem um forte programa que está defendendo o trabalho em novas mídias. O proprietário Paul Young está também curando a Silicon Valley Art Fair, em 2014, com o objetivo de introduzir tais trabalhos para o público das indústrias tecnológicas que poderiam constituir uma base significativa de colecionadores. Estudiosos, incluindo Domenico Quaranta (Itália) e Pau Waelder Laso (Espanha), estão estudando o mercado potencial da New Media Art.

Ao mesmo tempo, na edição de setembro de 2012 da Artforum, o artigo de Claire Bishop Digital Divide⁴ ignora totalmente a New Media Art, exceto para dizer que é outra coisa e que não merece consideração dentro do quadro do mainstream da arte contemporânea. A Artforum é um tipo de barômetro do MCA, o mundo comercial da arte, do qual ela é dependente e, de fato, não poderia existir sem as verbas publicitárias das galerias comerciais. E elas são ainda muito resistentes à New Media Art.

Isso foi muito decepcionante para mim, porque essa edição de aniversário de 50 anos da Artforum foi a primeira edição com editoria de Michelle Kuo, cuja pesquisa de Ph.D. em Harvard era focada no E.A.T. (Experiments in Art and Technology). Eu esperava mais dela como editora. Anne Wagner, quem ela comissionou para escrever sobre a exposição Software, de Jack Burnham, está

1 <http://www.carrollfletcher.com/>

2 <http://www.postmastersart.com/>

3 <http://www.youngprojectsgallery.com/>

4 <http://artforum.com/talkback/id=70724>

longe de ser uma especialista sobre o assunto. Caroline Jones, que escreveu no *Systems Esthetics*, de Burnham, não havia previamente contribuído para a literatura de Burnham. Mas estas são historiadoras da arte muito ilustres, muito superiores no mainstream; uma é professora emérita em Berkeley e a outra professora titular do MIT, então ficamos muito seguros, visualizações centristas. As vozes do mundo da New Media Art estão completamente ausentes, seja como autores, seja em notas de rodapé.

A Artforum oculta completamente os historiadores, curadores e críticos como Oliver Grau, Charlie Gere, Christiane Paul, Sarah Cook, Steve Dietz e outros que reagrupam e abordam as questões que têm sido endereçadas à NMA por décadas. Lendo essa edição, você pensaria que a Artforum e seus autores descobriram Jack Burnham e a New Media Art por sua própria conta. Isto está longe neste caso, porque Kuo, Jones e Wagner, todos conhecem meu trabalho. Isto é realmente ultrajante.

Novamente, ao invés de abrir-se para a NMA e seu discurso, promovendo um diálogo com seus praticantes e teóricos, o MCA apropriou-se dele para si, dando a impressão de que o descobriu, de que não havia historiografia, nenhum estudo prévio, nenhuma literatura. Isso é completamente enganoso.

Assim, enquanto existem evidências de que o gap entre NMA e MCA diminui, eu penso que ainda há muita resistência e um longo caminho a percorrer. Eu penso também que é uma negociação muito, muito difícil, porque o mainstream da arte contemporânea literalmente possui a arte contemporânea e o seu discurso e percebo muita resistência para permitir que qualquer um ameace o seu poder sobre isso. As pessoas que dirigem esse mundo, que têm um interesse muito profundamente investido (em ambos, capital financeiro e cultural) em mantê-lo como ele é, são muito resistentes a mudanças significativas, particularmente às mudanças que eles realmente não entendem. Como pode Claire Bishop falar sobre arte digital, quando ela não sabe nada sobre teoria das novas mídias? Quero dizer, como você pode ter uma discussão séria sobre novas mídias e nova cultura das mídias, quando você realmente não sabe sobre teoria das novas mídias? E muitos poucos historiadores da arte sabem.

Então, eu acho que, realmente, não mudou muito nos últimos 3 ou 4 anos, e penso que as coisas estão muito bem, assim como elas eram. Aquela edição da Artforum de setembro de 2012 gerou tal efusão de raiva e frustração para a comunidade da New Media Art, inicialmente, no próprio fórum de discussão on-line da Artforum (mas leia, eu suspeito que apenas pela comunidade New Media Art). O debate todo (se é que podemos chamar assim;

não houve realmente um debate muito real) só serviu para reforçar as coisas e reiterar a tensão entre esses mundos da arte que real-mente não estão em sintonia. E isso demonstrou como o MCA manterá sua preciosa vida sob o controle que ele tem em seu domínio.

Débora: Aqui no Brasil, conceitualmente, há um redirecionamento de curadores, artistas e instituições privadas que promoviam a New Media Art para o mundo da arte contemporânea. Como você percebe estes redirecionamentos internacionalmente? Será que as fronteiras entre os mundos estão se diluindo?

Eu percebo que há um grande potencial fora de lugares como Londres, Nova York e Berlim, para pessoas e instituições tomarem suas próprias direções e não marcharem ao passo dos ditames do MCA. Eu quero saber mais sobre o que está acontecendo no Brasil. Eu amo o Brasil, já estive aí 3 ou 4 vezes e eu realmente o aprecio. E eu admiro artistas brasileiros de Lygia Clark e Hélio Oiticica a Eduardo Kac, Mario Ramiro e Rejane Cantoni. Eu sei que Roy Ascott passou bastante tempo e ganhou muito apoio no Brasil e que Diana Domingues editou uma versão em português do Media Art Histories originalmente publicado pela MIT Press. Então, eu penso que é maravilhoso que curadores, diretores de museus e organizações culturais como o Itaú Cultural, realmente apoiem e promovam tanto a New Media Art quanto à arte contemporânea.

Talvez Londres, Nova Iorque, Berlim e Los Angeles possam seguir o modelo brasileiro. Eles podem e realmente devem prestar atenção, porque o Brasil é um excelente exemplo da efervescência criativa da hibridação cultural e, mais recentemente, da globalização. Do mesmo modo, na Austrália, a bifurcação entre new media art e arte contemporânea mainstream não existe na mesma intensidade dos contextos norte-americano e europeu.

Olhando para fora do enquadramento euro-americano, pode ser realmente útil e talvez se o trabalho das instituições e museus brasileiros pudesse ser feito de modo mais acessível para as pessoas que trabalham fora do Brasil e traduzido para o inglês, poderia ajudar a preencher essa lacuna. Eu, pessoalmente, ficaria muito interessado em saber como a fusão entre a new media art e a arte contemporânea mainstream tem sido feita – e em acompanhar seus desdobramentos – no Brasil.

Débora: Mas, por enquanto, estas iniciativas têm ocorrido conceitualmente e por agentes e instituições especializados em new media art, não está acontecendo, por exemplo, na Bienal de São Paulo.

Débora: Edward, e como você tem percebido a abertura do mercado da arte para a new media art?

Bem, essa é outra questão difícil (risos). Parte do desafio para o mercado da New Media Art é fornecer aos colecionadores garantias de que suas obras não irão “morrer” prematuramente. É necessário haver uma maneira confiável e aprovada pelo museu/mercado de manutenção às obras digitais e emulá-las com diferentes tecnologias, quando as suas tecnologias de base se tornarem irreparáveis, obsoletas, ou insubstituíveis.

Se o problema fosse resolvido, o mercado abriria consideravelmente. Existem algumas iniciativas importantes em curso para resolver esses problemas. Um consórcio entre MoMA, o SFMOMA e a Tate, está tentando resolver alguns desses problemas. Isto é financiado pelo New Art Trust, uma fundação criada pelos Kramlich, que são grandes colecionadores de vídeo e new media art.

Colecionadores se sentirão mais confortáveis em pagar altos preços para trabalhos NMA, uma vez que eles saberão que os trabalhos têm suporte e uma vida útil longa. Em outras palavras, eles precisam de garantias que a tecnologia ainda vai trabalhar, ou mesmo que, se a tecnologia se tornar obsoleta, poderá ser emulada em um modo autorizado de tal forma que seu investimento não será afetado, assim, podem ser comprados e vendidos em mercados secundários.

Mais uma vez a comparação com a fotografia é esclarecedora. Não havia mercado significativo para a fotografia até a década de 1980, quando a fotografia se tornou muito colecionável e cara, ela era fotografia e não como fotografia, por si só, mas fotografia como arte: pessoas como Cindy Sherman e Andreas Gursky.

A fotografia foi um grande investimento nos anos 1980 e 1990, uma vez que uma das dez impressões Untitled # 96 (1981), de Cindy Sherman, foi vendida por cerca de \$ 4 milhões. Nós não temos visto preços como estes com o vídeo ainda. Creio que o preço mais alto pago por um trabalho de videoarte foi cerca de \$700.000,00 para uma peça de Bill Viola. Então, parece-me que a videoarte ainda é desvalorizada, e eu realmente não vejo preços para a NMA indo muito além daqueles do vídeo, o que se comprova no mercado. Não é que os artistas e as obras sejam de algum modo, incompletos, pois na verdade, existem importantes figuras como Nam June Paik, cujo significado histórico ao longo de décadas parece bastante seguro. E eu tenho certeza de que as gerações subsequentes de artistas estão trabalhando com novas mídias em modos que são indubitavelmente originais e relevantes

para o discurso do MCA. É realmente uma questão que Peter Weibel chama de “injustiça da mídia” - um preconceito injustificado do MCA, do mundo da arte comercial, contra o trabalho feito com as novas mídias.

Outro desafio para a aceitação das novas mídias no contexto institucional e de mercado, mais amplamente, é descobrir como apresentar certos tipos de new media no contexto expositivo. Isto é particularmente difícil para obras e formas de trabalho que realmente desafiam os museus como o local autorizado para a apresentação e visualização da arte. Por exemplo, com a net art, o que significa exibi-la no contexto do museu? Parece-me que uma das mais importantes e significativas contribuições artísticas da net art, conceituais e teóricas, é exatamente contestar o museu ou galeria como o lugar da experiência artística. Ao invés disso, ela pode ser vista e experienciada por qualquer pessoa, em qualquer lugar com conexão à internet: em meu pad em casa, no meu computador do escritório ou em meu dispositivo móvel onde quer que eu esteja. Qualquer lugar pode ser local para a visualização da arte, participando de uma troca artística. Existem curadores que têm trabalhado sobre esses problemas há anos, como Christiane Paul (Whitney) Rudolf Frieling (SF MOMA), Sarah Cook e Beryl Graham (CRUMB) e Steve Dietz.

Essas pessoas têm enfrentado muitos desafios e questões relacionadas à apresentação da New Media Art no contexto institucional do museu e têm escrito extensivamente sobre este tema, fornecendo informações úteis para outros curadores¹. Não é que os problemas tenham sido resolvidos ou que serão resolvidos “de uma vez por todas”, mas que as questões expositivas e convenções institucionais do próprio trabalho, exigem expandir a concepção da arte e a relação entre artista, obra, público, exposição e lugar.

Apesar da profissionalização da curadoria em novas mídias, o mundo dos museus ainda está atrasado em relação ao entendimento e à apresentação do NMA. Esta não é apenas uma crítica ao mundo dos museus, porque eu penso que a New Media Art, muitas vezes, não ressoa em contextos de museus do modo como a arte tradicional ressoa. Uma razão para isso é que muitos artistas que trabalham com novas mídias, especialmente jovens artistas, não têm tanta experiência em trabalhar com isso, ou estão menos preocupados com a materialidade física do objeto. No caso da chamada arte Pós-Internet, lugares em tensão relacio-

* Veja, por exemplo, C Paul, ed. *New Media in the White Cube and Beyond: Curatorial Models for Digital Art*, 2008 e B Graham and S Cook, *Rethinking Curating: Art After New Media*, 2010.

nados a objetos reais e virtuais preconizam a proliferação de várias versões de uma imagem, por vezes, a ênfase do objeto em si e a valorização do arquivamento, a proliferação e a disseminação das imagens do objeto.

Deste modo, eu acho que há uma curva de aprendizado. Artistas estão aprendendo e experimentando, enquanto curadores também estão aprendendo e experimentando e, finalmente, creio que as coisas irão melhorar e que haverá uma convergência maior de discursos. Quero dizer, se é meta para a net art ser exibida em qualquer lugar e em todos os lugares, então ela é útil – como uma prática crítica da arte – em certa medida poderá ser o grau no qual ela não funciona em museus e galerias do MCA. Mas se os museus podem descobrir estratégias de apresentação que estendam suas possibilidades, permitindo, ao mesmo tempo, o NMA ressoar convincentemente e em relação aos outros modos de práticas artísticas, então podemos ter um contexto muito mais complexo e inclusivo, no qual se experiencia e se entende o que está acontecendo na arte contemporânea.

Débora: Pensando nos espaços de produção e exposição, em relação às políticas públicas, como os Estados Unidos estão preparados para atender às demandas da New Media Art?

Eu não acho que os EUA estão preparados para atender às demandas de exposição, eles estão muito melhor preparados para atender às demandas da produção. Nos EUA, ao contrário da Europa, uma grande parte da prática em New Media Art aconteceu dentro dos departamentos das universidades.

Algumas das principais figuras no NMA estão de fato, nas universidades nos EUA, por exemplo, Victoria Vesna e Casey Reas no Design | Media Arts da UCLA¹, George Legrady, Marcos Novak, e Marko Peljhan no Media Arts and Technology da UCSB², meus colegas Juan Pampin e James Coupe, em DXARTS, na Universidade de Washington³. O que nós não temos nos Estados Unidos, que existe na Europa, são grandes instituições financiadas pelo Estado, como o ZKM ou o Ars Electronica que proporcionam espaços para exposição, performance, festivais e bolsas de estudos. Os Estados Unidos está fazendo muito bem a formação de jovens artistas para usar as novas mídias e de um modo que não é apenas tecnicamente adaptado, mas que é conceitualmente desafiador. Eu penso que esta é uma das razões pelas quais é inevitável que a New Media Art entre para o mainstream da arte. Os jovens estão

1 <http://dma.ucla.edu/>

2 <http://www.science.ucsb.edu/>

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

crescendo, usando as ferramentas digitais para fazer arte, assim como no passado eles cresceram com os pincéis, o carvão vegetal e o mármore... Então computadores, software, vídeo, e muito em breve, prototipagem rápida, biotecnologia, e nanotecnologia, serão considerados materiais e técnicas tradicionais. E, nós vemos nas universidades e escolas de arte que existe uma enorme demanda entre os estudantes para aprender e dominar estas novas ferramentas, para fazer arte usando isso ou para conseguir um emprego como um artista comercial em produção digital, design, games e assim por diante. Este é um setor em real crescimento na arte e educação. Então, eu penso que os Estados Unidos são realmente bons em produção, mas não em exibição. Eu creio que é o contrário da Europa, apesar de existirem alguns programas fortes por lá também. Ao mesmo tempo, os Estados Unidos têm sido relativamente lentos na construção de Programas de Doutorado que têm se proliferado no Reino Unido e na Austrália.

Débora: Na sua opinião, quais seriam as instâncias de legitimação para quem trabalha com New Media Art, hoje? Nos Estados Unidos, seriam as Universidades?

Sim, eu creio que nos Estados Unidos podemos olhar para as universidades como instâncias de legitimação da NMA. Em parte como resposta à demanda dos alunos para os cursos, mas também como uma demonstração do reconhecimento de que este campo de prática é importante em si mesmo, pois, desde meados da década de 2000, houve um enorme crescimento do corpo docente com experiência em mídias digitais. Isso por si só é um modo de legitimação, uma vez que as universidades estão realmente pagando as pessoas para ensinar NMA e prosseguir pesquisas artísticas em relação a isso. Embora os programas de doutoramento sejam poucos e distantes entre si (muitos artistas/instituições continuam a se ajustar ao MFA como o último grau), existem muitos programas MFA envolvendo novas mídias, como parte de uma diversificação geral do currículo de graduação em Artes. Outras instâncias de legitimação estão acontecendo nas publicações. A Leonardo¹, que desde 1969 tem sido a principal revista acadêmica com conhecimento específico no estudo da Arte e Ciência, expandiu suas ofertas com a Leonardo Electronic Almanac. O Rhizome.org ganhou um parceiro institucional do MCA, o New Museum. E existem muitas publicações mais recentes que parecem fundir NMA e MCA ou que servem como um contexto para o estudo interdisciplinar no qual NMA é reconhecida como uma forma importante de prática cultural. Recentemente o

¹ <http://www.leonardo.info/>

Museum of Art and Design, em Nova York organizou “Out of Hand”², a primeira grande exposição utilizando prototipagem rápida e design assistido por computador para arte generativa. Essa exposição inclui algumas obras muito interessantes, tais como Ghraib Bag, de Michael Rees, uma grande escultura pública na Broadway, ao lado do Central Park. Mas, igualmente importante é o belo catálogo que legitima ainda mais este modo de trabalho.

Débora: Edward, você acredita que existe um mainstream da New Media Art?

Eu creio que a New Media tenha um mainstream. E estou certo de que faço parte dele! Eu penso que o mainstream da NMA é ditado pela crítica, pelos estudos e pelas exposições. E é por isso que eu fiquei tão interessado quando você falou sobre as iniciativas no Brasil, pelo alto nível de diretores de museus e curadores que levarão a NMA para o contexto mainstream. Porque, quando eu vou a festivais NMA, eu vejo as mesmas pessoas e de novo e outra vez, há um circuito, e ele não é fechado para outras pessoas, mas há definitivamente uma espécie de mainstream para ele. E eu penso que a New Media Art vai se beneficiar por não estar rigidamente fixada no seu próprio mainstream, em suas próprias convenções, modelos teóricos e cânones. Eu creio que um modo de fazer isso é por meio do aumento da abrangência internacional do seu mundo. Sei que existem festivais no Brasil, como o FILE, que cria um contexto internacional para diálogos em NMA e cultura digital. Infelizmente, eu não tive oportunidade de participar disso. Mas eu penso que isto também esteja relacionado às mudanças econômicas e à criação de uma riqueza na América Latina que se torna mais uma força econômica, haverá mais oportunidades para as pessoas do México, Brasil, Argentina, Chile e toda a América Latina, para viajar e apresentar seus trabalhos em outros contextos internacionais e para instituições de arte da América Latina levar artistas internacionais (espero que sejam os artistas e estudiosos do NMA!) para os seus países, para compartilhar ideias e expandir diálogos e discursos.

Como escritor e estudioso, eu estou limitado ao que tenho experienciado pessoalmente, e parte dos meus limites são linguísticos. Eu não falo português e vivo longe do Brasil, por isso é difícil viajar, ter estes diálogos, experienciar o trabalho pessoalmente e realmente entendê-lo o suficiente para incluí-lo em meus estudos.

Com a notável tradição em artes visuais de artistas como Hélio Oiticica e Lygia Clark, todo o movimento Tropicália, a poesia

² <http://madmuseum.org/exhibition/out-hand>

concreta do grupo Noigandres há uma rica e sofisticada herança, isso sem falar da extraordinária mistura de culturas do Brasil. Eu realmente gostaria de saber mais sobre o que as novas gerações de artistas brasileiros estão fazendo com as novas mídias, como eles estão aproveitando o que é único e especial sobre o contexto brasileiro e criando trabalhos que ressoam internacionalmente em relação à nova cultura das mídias.

Em meus livros, *Art Electronic Media* (2009) e *Inventar el Futuro* (2013, em espanhol, que está sendo traduzido para o português como *Inventando o Futuro*)¹ eu realmente tentei incluir a mais ampla representação internacional que pude, mas infelizmente o meu conhecimento da NMA contemporânea na América Latina é limitado. Eu espero ter a oportunidade de corrigir esta falha no futuro. Uma maneira pela qual estou tentando superar meus próprios limites é permitindo que as pessoas escrevam a sua própria crítica e história, o que se torna parte de um grande arquivo. Assim a *Online Companion*², uma Wikipedia de arte eletrônica, acompanha os meus livros. As pessoas da América Latina podem escrever entradas multimídia, incluindo vídeo, som, etc, em português ou espanhol, sobre seus trabalhos nesse campo e submetê-los à publicação. Deste modo, a *Online Companion* será um recurso altamente inclusivo, com o conteúdo que se expande muito além dos limites do meu conhecimento, baseado na experiência das pessoas ao redor do mundo. Eu tenho usado isso no meu ensino durante anos e aprendi muito sobre vários artistas através dos artigos dos meus alunos. Eu realmente penso que, ao colocar meus textos disponíveis em vários idiomas e ao expandir a amplitude linguística da *Online Companion*, haverá um intenso aumento no conteúdo sobre os artistas que trabalham na América Latina e em outras partes do mundo. O objetivo é criar um maior compartilhamento e diálogo sobre as práticas NMA internacionalmente.

1 www.inventarelfuturo.com

2 www.artelectronicmedia.com

