



arte e novas mídias

a experiência da exposição

ORIENTAÇÃO
PROF.^a DR.^a MARIA CHRISTINA DE SOUZA LIMA RIZZI

Arte e novas mídias:
A experiência da exposição

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES**

Camila Correia Guerreiro

Arte e novas mídias: a experiência da exposição.

*Trabalho de conclusão de curso de
graduação em Artes Visuais – Habilitação
em Multimídia e Intermídia, apresentado
ao Departamento de Artes Plásticas*

Orientação:

Prof.^a Dr.^a Maria Christina de Souza Lima Rizzi

São Paulo

2019

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados inseridos pelo(a) autor(a)

Guerreiro, Camila Correia

Arte e novas mídias: a experiência da exposição / Camila Correia Guerreiro ; orientadora, Maria Christina de Souza Lima Rizzi. -- São Paulo, 2019.
155 p.: il.

Trabalho de Conclusão de Curso - Departamento de Artes Plásticas/Escola de Comunicações e Artes / Universidade de São Paulo.

Bibliografia
Versão corrigida

1. Novas mídias 2. Arte e tecnologia 3. Arte digital 4. Exposições de arte I. de Souza Lima Rizzi, Maria Christina II. Título.

CDD 21.ed. - 069

Elaborado por Alessandra Vieira Canholi Maldonado - CRB-8/6194

Àqueles tão preciosos que fizeram parte desse episódio de cinco anos, um agradecimento de coração.

À Chris. Pela amizade, carinho e atenção. Pela alegria de tê-la como orientadora e professora. Pelas tardes de sexta-feira que fazem os olhos brilharem.

À minha família. Pela paciência. Por proporcionar coragem. Pelo o dia-a-dia.

Ao meu irmão Thiago. Pela imensa e dedicada colaboração com este projeto gráfico.

À Alicia, Jéssica, Julia, Leticia, Luana, Matheus, Michele e Victor. Pela nossa amizade, minha joia.

Aos colegas do Sesc Santo André. Pelos meses mais radiantes da minha graduação. Pela ternura.

À Andressa. Por se lembrar de mim e apresentar a oportunidade de vivenciar esses meses.

À Silvia e os membros do Realidades. Pela simpática solicitude.

À Josi e Guilherme. Pela ajuda e serenidade.

Aos colegas da USP. Pela convivência gentil e enriquecedora.

À Rosangella Leote e Milton Sogabe. Por todo o tempo cedido na leitura do trabalho e na banca. Pelos comentários valiosos.

[...] Mas desde que os números foram transcodificados em cores, formas e tons, graças aos computadores, a beleza e a profundidade do cálculo tornaram-se perceptíveis aos sentidos. Pode-se ver nas telas dos computadores sua potência criativa, pode-se ouvi-la em forma de música sintetizada e futuramente talvez se possa, nos hologramas, tocá-la com as mãos. O que é fascinante no cálculo não é o fato de que ele constrói o mundo (o que a escrita também pode fazer), mas a sua capacidade de projetar, a partir de si mesmo, mundos perceptíveis aos sentidos.

Vilém Flusser
O mundo codificado

RESUMO

Este trabalho explora a relação das expressões artísticas compreendidas como arte e novas mídias e a sua prática expositiva contemporânea em seus espaços institucionais. Ao identificar algumas das características e comportamentos inerentes à arte e novas mídias, são apresentadas as questões que surgem a partir dessa relação com base em relatos de casos de exposições na visão dos vários agentes envolvidos; dentre elas, as experiências expositivas do grupo de pesquisa de arte e tecnologia digital Realidades, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo. É também comentada a importância e os papéis do fenômeno da exposição de arte e dos espaços em que está inserido, de modo a melhor nortear as práticas expositivas dessas expressões artísticas. Desse modo, demonstra-se que a arte e novas mídias, como manifestação de comportamentos inéditos no campo da arte, tem lançado desafios ao *modus operandi* dos espaços expositivos contemporâneos, modificando as atividades e experiências daqueles que fazem parte desses processos: como artistas, curadores, produtores, mediadores, conservadores, público.

Palavras-chave: Novas mídias. Arte e tecnologia. Arte digital. Exposições de arte.

ABSTRACT

This study explores the relationship between artistic expressions known as new media art and their contemporary exhibitional practices on institutional zones. By identifying some of the aspects and behaviours inherent to new media art, resulting issues from that relationship are then presented based on case reports from the various involved subjects; one of them, the exhibition experiences of art and digital technology research group Realidades [Realities], from Escola de Comunicações e Artes [School of Communications and Arts] of University of São Paulo. It is also mentioned the relevance and the roles of the exhibition event and its associated zones, in order to accordingly conduct the exhibitional practices of those artistic expressions. Thus, it is demonstrated that new media art, as a phenomenon of distinctive behaviours on the art field, have been introducing challenges to the modus operandi of contemporary institutional exhibition zones, modifying actions and experiences of those who are part of those processes: such as artists, curators, producers, facilitators, conservators, audience.

Keywords: New media. Art and technology. Digital art. Art exhibitions.

SUMÁRIO

1 Introdução // 9

2 Faces da arte, tecnologia e novas mídias // 15

2.1 A desmaterialização do objeto // 19

2.2 A interatividade // 24

2.3 A hibridização e convergência dos meios // 30

2.4 Redes, interredes, mídias locativas // 37

3 Arte e novas mídias nos espaços institucionais // 43

3.1 A exposição de arte // 53

3.1.1: *Comunicação e forma* // 53

3.1.2: *Concepção e montagem* // 61

3.1.3: *Por uma maior inserção da arte e novas mídias nos espaços institucionais* // 65

3.2 Desafios para os espaços
expositivos contemporâneos // 69

3.2.1 *O virtual no espaço real* // 71

3.2.2 *O tempo das novas mídias* // 80

3.2.3 *Interatividade e participação* // 82

3.2.4 *Adaptação e emulação* // 87

4 Outras perspectivas // 93

4.1 A experiência de
expor dos membros do Realidades // 95

4.1.1 *Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida* // 100

4.1.2 *R Scuti* // 103

4.1.3 *Dynamic Crossings* // 106

4.2 A experiência como público no FILE São Paulo 2019 // 110

5 Considerações finais // 127

REFERÊNCIAS // 130

APÊNDICES // 138

_introdução

Este trabalho de conclusão de curso nasceu do interesse de trabalhar na junção de dois assuntos pelos quais me atraí, convivi e estudei durante o percurso da graduação. Um deles possui vínculo direto com a escolha da habilitação em Multimídia e Intermídia. Sempre possuí inclinação, por afinidade e pequena experiência, pelas mídias digitais. Encontrei no programa do curso, em grande parte ministrado pela Prof.^a Dr.^a Silvia Laurentiz, um campo de discussões e referências da relação entre a arte e tecnologia, até então totalmente desconhecidos por mim. Foram ótimas descobertas e aprendizados. É uma área que se mostra possuidora de numerosas possibilidades de investigação, em constante expansão, principalmente diante dos crescentes papéis das tecnologias e da internet nos vários domínios da vida, de forma cada vez mais proeminente; suscitando no campo da arte não só uma diversidade de meios como também de explorações e debates a respeito desses papéis. Deve-se a isso a inclusão desse primeiro assunto neste trabalho.

O segundo assunto possui semente no meu estágio, junto à equipe de Programação do Sesc Santo André. Durante aproximadamente um ano e meio convivi com o trabalho e as discussões da produção de diversas ações culturais. Foi experiência valiosa, por também me apresentar a um campo de atuação pelo qual ganhei grande interesse e apreço; a partir dessa experiência, conduzi meus estudos na graduação.

Iniciei no semestre seguinte ao fim do estágio a matéria CAPO308 – *Arte/Educação em Museus e Exposições*, ministrada pela orientadora desta pesquisa, Prof.^a Dr.^a Maria Christina de Souza Lima Rizzi. Muitas das questões levantadas durante e após as visitas às diversas exposições que visitamos no percurso do semestre perpassam o campo da produção e comunicação de exposições. Foi para mim um dos pontos altos nosso encontro com Suellen de Souza Barbosa, então animadora cultural responsável pelas exposições do Sesc Pompeia. Ao apresentar um panorama do *backstage* de uma exposição de arte, acendeu minha vontade de fazer dessa área parte deste trabalho de conclusão de curso.

Quando se trata de produção e comunicação expositiva nos espaços institucionais, as minhas experiências como público de exposições de arte e tecnologia – e a experiência daqueles que me acompanhavam – parecem suscitar mais comentários e notas em relação a outros meios e conteúdos expositivos a que se está mais acostumado – as obras inertes na parede ou no chão. São observações derivadas de incômodos, de curiosidades, onde o resultado da produção não se mostra confortável – não é comum nos depararmos com quadros tortos ou alto demais, mas talvez com sons que interferem entre si; obras que deixaram de ser ligadas; obras que pararam de funcionar; obras com fila de espera e tempo marcado; etc. São momentos em que a relação do espectador para com os trabalhos se mostram constantemente transformadas; questões que encontram raiz desde as próprias características do que foi exposto quanto ao modo em que se foi escolhido apresentá-las.

Como o cerne deste trabalho está na investigação da relação entre as naturezas da arte e tecnologia e os espaços expositivos contemporâneos, o primeiro capítulo - *Faces da arte, tecnologia e novas mídias* - pretende capturar os aspectos das obras apresentadas que, diante de seus elos com as constantes mudanças tecnológicas, suscitam fenômenos – ou melhor, são os próprios fenômenos – inéditos. É base para este capítulo principalmente o quinto e sexto capítulo do livro *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*, de Edmond Couchot. Ao introduzir o que existe de elementar na arte e novas mídias a partir dos anos 1960 – o computador (números) – serão apresentadas suas particularidades mais evidentes: *a desmaterialização do objeto; a interatividade; a hibridização e convergência dos meios; redes, interredes e mídias locativas.*

A partir disso, o capítulo *Arte e novas mídias nos espaços institucionais* explora as relações e conflitos entre a natureza da arte e tecnologia e os espaços expositivos contemporâneos, passando pela discussão da importância e objetivos de expor nestes espaços. A apresentação e descrição de casos – de exposições, obras – se dará de modo a melhor entender e descobrir os desafios e soluções que surgem no ato de torná-las públicas em locais institucionais de arte.

Por fim, o capítulo *Outras perspectivas* trará o relato das experiências expositivas do grupo de pesquisa *Realidades*, parte do Departamento de Artes Visuais da Escola de Comunicações e Artes da USP. Inserido na área da arte e tecnologia, faz parte

das atividades do grupo a produção de obras, por conseguinte expostas em espaços institucionais. Também trará a experiência desta que escreve, como público, do Festival de Linguagem Eletrônica – o FILE São Paulo, na edição do ano de 2019. Parte-se do entendimento de que estes relatos - principalmente do grupo Realidades - poderão ser proveitosos não só como um meio de se aproximar da compreensão dos dados como também são fonte de outros olhares.

Assim, como a arte e tecnologia não só possui particularidades a serem melhor averiguadas e absorvidas pelos espaços expositivos contemporâneos como também desafia suas práticas convencionais, o objetivo desse trabalho é de apresentar e explorar questões pertinentes como: os novos formatos artísticos dialogam ou fazem sentido em tais espaços? Como eles devem se apresentar? Quais experiências eles proporcionam em tais ambientes e circunstâncias? Como guardar as obras, adaptar para as mostras, exposições, acervos?

Segundo Paul (2008, p. 4), a arte em novas mídias é geralmente caracterizada como “processual, *time-based*, dinâmica, em tempo-real; participativa, colaborativa, performativa; modular, variável, generativa, customizável”.¹ São comportamentos geralmente dissonantes a um lugar de permanência como um museu, por exemplo, essas e outras questões podem

1 New media art is often characterized as process-oriented, time-based, dynamic, and real-time; participatory, collaborative, and performative; modular, variable, generative, and customizable.

atravessar tanto os corpos das instituições de arte e cultura como os artistas, em um diálogo de busca pela continuidade de coerência de intuítos, vontades, estéticas.

A metodologia desta pesquisa é de finalidade explicativa e exploratória com abordagem qualitativa, utilizando como métodos de investigação a análise dos objetos a partir de referências bibliográficas, estudos de casos e entrevistas.

**_faces da arte,
tecnologia e
novas mídias**

O que são as novas mídias? [...] Internet, websites, multimídia, jogos de computador, CD-ROMs e DVD, realidade virtual. Isso é tudo o que se entende por “novas mídias”? [...] E quanto aos longa-metragens que se utilizam de animações em 3D e composição digital? Deveríamos caracterizar esses como as novas mídias? Nesse caso, e quanto a todas as composições entre imagens e imagens e texto - fotografias, ilustrações, layouts, anúncios - que também são criados em computadores e então impressos no papel? Onde devemos parar? (MANOVICH, 2001, p.43, tradução nossa).²

Antes de iniciar, é preciso esclarecer sobre a relação da arte com o que se chamam as “novas mídias”. Segundo Manovich (Ibidem), geralmente identifica-se o termo “novas mídias” com o uso do computador para distribuição e exibição, não produção: de modo que, por exemplo, textos distribuídos na internet seriam considerados novas mídias, enquanto aqueles em papel não.

2 What is new media? We may begin answering this question by listing the categories which are commonly discussed under this topic in popular press: Internet, Web sites, computer multimedia, computer games, CD-ROMs and DVD, virtual reality. Is this all new media is? For instance, what about television programs which are shot on digital video and edited on computer workstations? Or what about feature films which use 3D animation and digital compositing? Shall we count these as new media? In this case, what about all images and text-image compositions — photographs, illustrations, layouts, ads — which are also created on computers and then printed on paper? Where shall we stop?

Essa definição, porém, não comportaria os efeitos da computadorização na sociedade; estamos numa nova revolução das mídias – um “deslocamento de toda nossa cultura em formas de produção, distribuição e comunicação mediadas por um computador” (MANOVICH, 2001, p.43, tradução nossa).² Em contraste com outras revoluções – a prensa móvel e a fotografia, em que a primeira altera uma fase da comunicação cultural (a distribuição de mídias) e a segunda um tipo de comunicação, a mídia da imagem estática – as mídias de computador afetam todas suas fases como aquisição, manipulação, armazenamento e distribuição; e também todos os tipos de mídia – textos, imagens estáticas e animadas, som, dimensões espaciais. Todas as mídias existentes, diferentes entre si, podem ser traduzidas em dados numéricos acessíveis por um computador – em uma mesma linguagem. Em resumo - a mídia torna-se nova mídia (Ibidem).

Não existe, porém, consenso terminológico sobre o termo e sua relação com as práticas artísticas (ARANTES, 2005, p.23). As expressões mais usadas mostram-se alteradas ao longo do tempo – arte cibernética, arte informática, arte e tecnologia, arte numérica, arte eletrônica; atualmente, ciberarte, arte das novas mídias e *artemídia* (Ibidem, p. 24), entendendo-se esse último termo como as

[...] formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas (MACHADO, 2002, p.20).

Arantes, por sua vez, escolhe usar o termo “arte em mídias digitais”; designando uma produção artística que, diante da notável influência da revolução da informática e das tecnologias numéricas, “atua não somente na interface com a informática, mas também na confluência com os meios de comunicação mediados por computador” (ARANTES, 2005, p.24). Abrangeria, assim

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

Essa monografia não deseja debater ou encerrar a questão terminológica. Utiliza, assim, os termos de modo intercambiável, sugerindo uma arte que se apresente mediada e/ou veiculada pelo computador e dispositivos digitais, de modo que tal relação se demonstre qualidade indivisível das obras.



WHITELAW (2008, p.5)

Uma das visualizações possíveis da *Infome Imager Lite*, de Lisa Jevbratt, 2002-2005. A obra é uma tradução visual de dados obtidos da Web a partir das escolhas do usuário (WHITELAW, 2008, p.5)

2.1 A desmaterialização do objeto

A arte em mídias digitais não é uma corrente autônoma, mas parte integrante do contexto da produção artística contemporânea. Nesse sentido, apesar de suas particularidades, ela retoma questões colocadas em debate no campo da arte contemporânea, no que diz respeito à crise dos suportes tradicionais, bem como ao rompimento com a dicotomia obra/público, ao aspecto processual e temporal das práticas artísticas, à aproximação da arte com a vida e à ruptura com os espaços expositivos tradicionais como museus e galerias de arte (ARANTES, 2005, p.25).

Segundo Rush (2006, p. 1) existe uma percepção geral de que uma das características da arte do século XX é o rompimento dos meios tradicionais de representação. Esse rompimento desencadeia um caráter experimental da produção artística, em que aqueles que produzem incorporam novos materiais e meios não mais para uma representação “objetiva”, mas expressão pessoal, de significados e conceitos, de novas ideias de tempo e espaço. Segundo o autor, este último século também criou, com velocidade, um planeta eletronicamente conectado; a diversidade de meios possíveis expandiu as práticas artísticas diante da liberdade do artista de incluir “qualquer coisa que possa ser analisada como sujeito ou substantivo [...]. Esta inclusão denota uma preocupação central do artista contemporâneo, que é encontrar o melhor meio possível de fazer uma declaração pessoal de arte” (Ibidem, p.1).

A presença do meio neste processo do último século não se desprende do fato de que a arte possui, invariavelmente, um caráter material; “para ser produzida, ela depende de suportes, dispositivos e recursos. Ora, esses meios, através da qual a arte é produzida, exposta, distribuída e difundida, são históricos” (SANTAELLA, 2008, p. 151). Ao predispor – e não definir – a arte, o desenvolvimento das técnicas e a complexidade crescente da automatização foram, assim, decisivos para o campo artístico a partir da segunda metade do século XX (COUCHOT, 2003, p.18). Ou seja: a técnica de se produzir arte, do Renascimento à Revolução Industrial, era artesanal - feita à mão. A partir desta última, o surgimento de uma máquina que produz imagens

– a câmera fotográfica – representou o nascimento das artes tecnológicas. Um dispositivo é tecnológico quando “(...) for capaz de encarnar, fora do corpo humano, um saber técnico, um conhecimento científico acerca de habilidades técnicas específicas” (SANTAELLA, 2008, p. 152). A arte tecnológica seria, então, uma produção mediada por um dispositivo que materializa um conhecimento científico.

A introdução do computador como meio de criação na arte no meio da década de 60, porém (COUCHOT, 2003, p. 195) representou grande mudança para a arte tecnológica; trata-se não mais de formas de “reprodução”, como aquelas produzidas pelas câmeras fotográficas e cinematográficas, mas de “produção” (RUSH, 2006, p. 162). A presença do numérico como linguagem dos computadores – alimentados por algoritmos e cálculos – produz rompimento nas relações entre a imagem, o objeto e o sujeito: a imagem numérica não é mais uma projeção ótica com ligação com o real – o aspecto visível do mundo – mas expressão daquela linguagem específica, uma simulação ao invés de representação (COUCHOT, 2003, p.157). Essa simulação

[...] atribui ao artista materiais e ferramentas que alteram profundamente sua relação com o real.

Os materiais e ferramentas da simulação não são mais aqueles do mundo real. O artista não trabalha mais com a matéria, nem com a energia, mas com símbolos (Ibidem).

Isso não quer dizer, porém, que não exista uma dimensão real da simulação numérica – segundo Couchot, ela é de outra natureza, paradoxal (2003, p. 173). A imagem numérica assume aparência perceptível não só por meio das interfaces³ (que também são constituídas de números) como os suportes materiais e energéticos como os circuitos de computador; a impressora; a tela de vídeo, etc. Ela é real no momento que tomamos como medida o lugar de onde é vista; mas o mundo que ela mostra não pertence a essa realidade, pois sua existência não é física, mas computacional – um conjunto de cálculos (Ibidem, p. 174). Essa característica perpassa tanto os objetos reais numerizados – transformados em bits, unidade mínima da estrutura dos computadores – quanto aqueles que são *modelizados*, fabricados por operações numéricas. Ambos são informação capaz de ser duplicada, multiplicada e reproduzida. E os objetos não estão limitados à imagem – uma vez que a tecnologia digital possibilita a conversão de qualquer informação física (visual, sonora, gestual) em bits, dissipando completamente, em sua estrutura interna, as diferenças entre si (ARANTES, 2005, p. 67). Tornam-se a mesma linguagem de código binário.

Assim, segundo Arantes (2005, p.57), a morte e declínio do objeto nos processos de ruptura com a estética tradicional – a crise da representação no início do século XX – anunciaram o processo de desmaterialização do objeto e a passagem para uma

3 As conversões das entradas e saídas em linguagem comum e perceptivas que permitem a interação entre homem e máquina (COUCHOT, 2003, p. 171). O próximo capítulo desenvolve brevemente esse conceito.

prática artística que não levaria em conta o aspecto objetual ou físico da obra; se manifestando também com o advento das tecnologias de telecomunicação e, eventualmente, com os trabalhos artísticos em mídias digitais, “uma vez que aqui a obra de arte se torna pura informação, percorrendo os fluxos de corrente elétrica que ligam um ponto a qualquer outro do planeta” (ARANTES, 2005, p. 57).

O desenvolvimento dos computadores expôs uma necessidade e outra característica no caso das imagens numéricas – que depois se estendeu para outras formas além das imagens – a *interatividade* ou *modo dialógico*, como nomeia Couchot (2003, p. 164).

OP_ERA: Sonic Dimension, de Rejane Cantoni e Daniela Kutschat. Na instalação imersiva, “luz e som em múltiplas intensidades são produzidos quando o observador toca as centenas de linhas luminosas, ou quando sua presença é captada por diversos microfones sensíveis e sensores eletrônicos” (KUSCHAT, 2010).



UOL ENTRETENIMENTO (2008)

2.2 A interatividade

Em arte, os conhecimentos visuais não mais se limitam ao “objeto”. Eles precisam abranger o universo fluido, sempre mutável, que existe dentro do computador e o novo mundo que o computador facilita: um mundo artístico interativo que pode ser virtual em sua realidade e radicalmente interdependente em sua incorporação do ‘espectador’ à finalização da obra de arte. Quando Duchamp sugeriu que a obra de arte dependia do espectador para que este completasse seu conceito, mal sabia ele que, até o final do século, algumas obras de arte (por exemplo, filmes interativos) dependeriam literalmente do espectador, não apenas para completá-las, mas para iniciá-las e dar-lhes conteúdo (RUSH, 2006, p. 165).

A interatividade se encontra no íntimo da relação entre o computador e o humano. Segundo Couchot (2003, p. 165), as primeiras calculadoras eletromecânicas e eletrônicas levavam vários dias para apresentar o resultado de um modo muito abstrato; um progresso foi feito com o tubo catódico, representando o nascimento da imagem eletrônica. Eventualmente, os anos 70 viram uma situação sem precedentes na história da imagem; o que a tela mostrava não eram mais “esquemas e símbolos, mas verdadeiras imagens (em três dimensões – ou 3D – e algumas vezes em movimento) se abrindo sobre um mundo, realista ou abstrato, simulado matematicamente, com os quais o usuário poderia dialogar” (COUCHOT, 2003, p. 165, grifo nosso).

Couchot classifica essa interatividade presente no diálogo humano/máquina como *exógena* (2003, p. 166). A presença de dispositivos de entrada cada vez mais diversos tem permitido captar também dados dos mais variados - *mouses*, teclados, joysticks, canetas, roupas transformam movimentos, pressões e volumes, emanações concretas do mundo real, em dados puramente simbólicos. Essa diversidade também está presente nas saídas; a tela pode se transformar em projeção e a ela pode-se adicionar outras percepções além da visual (Ibidem, p. 166).

Segundo o autor, um dos fatores que possibilita a interatividade no numérico – a rapidez do tratamento das informações – provoca uma ruptura radical na relação que temos com o tempo. Quando a resposta entre os dispositivos e o computador se percebe imediata, é possível dizer que ela se

faz em “tempo real”. A intervenção do observador modifica, de modo compreensivamente simultâneo, a realidade simulada (COUCHOT, 2003, p. 168). O tempo do modo dialógico seria, assim, tempo aberto: sem fim nem começo, ele se reinicializa de acordo com o observador/ator e o autor; tempo *ucrônico*, uma vez que, pela imagem numérica ser simulação e não representação (ou seja, nenhum objeto lhe preexiste) ela

não reenvia mais a um presente já vivido, que o observador revisita, mas a uma multiplicidade de presentes originários, mais ou menos prováveis, suscetíveis eventualmente de se atualizar pela tela. O tempo *ucrônico*⁴ não substitui nem “o que foi” se referindo ao passado, nem “o que é” reenviando a um presente *perpetual*, mas um “isso por ser”, aberto a inúmeras eventualidades (Ibidem, p. 169, grifo do autor).

Couchot argumenta que o modo dialógico entre o humano e a máquina não pode, porém, ser confundido com outras formas de interatividade, como a de um ceramista e seu torno e um pintor e seus pincéis, por exemplo; o computador só opera as ações nos limites de compreensão de sua própria linguagem, ou seja, a interatividade numérica só acontece quando a linguagem programa se interpõe entre a máquina ou o usuário. O autor exemplifica: um toque de dedo no teclado só é interpretado sem

4 De *ucronia*, não-tempo.

erro porque se atribuiu um valor numérico a esse gesto que é então traduzido em uma letra e transformado em pixels que surgem na tela; o computador é capaz de codificar ação (clique com o *mouse*), gesto (deslocar o *mouse*) e, em um sentido de retorno, a percepção (uma imagem sobre a tela, um som, um efeito tátil, etc.). À essas conversões de linguagens em comum que permitem a interação entre o humano e a máquina dá-se o nome de interfaces (COUCHOT, 2003, p. 170-172).

Assim, as interfaces permitem a troca de informações tanto entre sistemas da mesma natureza (como dois computadores) como de naturezas diferentes (o computador e o usuário); e, por se tratar de relação semântica – a tradução das informações – as artes numéricas introduzem um intermediário inexistente nas produções simbólicas anteriores, uma vez que são mediadas pelas interfaces (ARANTES, 2005, p.64-65). Segundo Anne-Marie Duguet (1995), elas podem ser vistas como “o coração do trabalho artístico em mídias digitais, pois elas explicitariam não somente a forma e o desenvolvimento do trabalho, como também a maneira pela qual o interator se relaciona com a obra” (apud ARANTES, p. 66). Se antes a dicotomia entre forma e conteúdo foi motivo de investigações entre tantos modernos quanto contemporâneos – do abstrato dos anos 1910 ao processual dos 1960 – a arte em nova mídias manifestaria outra, entre interface e conteúdo, onde a “escolha de uma interface em particular é motivada pelo conteúdo da obra a tal ponto em que não se é mais possível pensá-las separadamente. Interface e conteúdo se mesclam em uma

só entidade, e não podem ser desassociadas” (MANOVICH, 2001, p. 78, tradução nossa).⁵

Falar sobre o interativo é hoje, porém, termo mais abrangente para descrever a qualidade, o tipo de arte da era digital (RUSH, 2006, p. 165). As obras se estendem para além do inevitável clicar e digitar e possuem em seu intento um outro grau de participação e modificação em tempo real; segundo o autor

Artistas interagem com máquinas [...] para criar uma interação posterior com espectadores que ou criam a arte em suas máquinas ou a manipulam ao participar de rotinas pré-programadas, as quais podem variar (até agora, apenas de forma limitada) de acordo com os comandos, ou simplesmente movimentos, do espectador. (Ibidem, p. 165).

Diante da superação dos limites do objeto e da obra de arte acabada – orientações compartilhadas por outras expressões além das artes digitais, como as instalações, performances e arte cinética – a dimensão processual e participativa (em oposição ao inerte e contemplativo) surgem como uma produção que chama o público a explorar a obra de arte com sentidos além do olhar (ARANTES, 2005, p. 35-36). São partilhas onde a arte numérica, em par com a técnica, foi mais exposta aos modelos

5 That is, the choice of a particular interface is motivated by work's content to such a degree that it can no longer be thought of a separate level. Content and interface merge into one entity, and no longer can be taken apart.

cibernéticos; com a evolução e proliferação das tecnologias numéricas, o interesse pelo processo encontra eco na capacidade de simulação do computador, e a participação do espectador se transforma em interatividade (COUCHOT, 2003, p. 197). O computador permite “tratar com maior exatidão as informações trocadas entre a obra e o espectador, alargar o leque de modalidades perceptivas (imagens, textos, sons, gestos, etc.) e obter os efeitos em tempo real” (Ibidem, p. 221).

Essa evolução (capacidade de cálculos mais complexos em tempo real, representações gráficas mais potentes) tornou as proposições da interatividade numérica cada vez mais variadas, culminando em um gênero que Couchot nomeia como *mergulho na imagem* – “a exploração de sua profundidade tridimensional” (Ibidem, p. 229). Assistimos hoje ao seu desdobramento na realidade virtual; o usuário imerge em um mundo simulado, com o ajuda de dispositivos como os óculos de realidade virtual, luvas de dados etc., que reage aos seus movimentos e “cuja realidade existe contemporaneamente com a do observador” (RUSH, 2006, p. 202).

Figura 3: Movie-Drome de Stan VanDerBeek, 1963-1966/2012. Exposta aqui na Go! You Sure? Yeah, Luma Foundation, Zurique. A obra é uma espécie de “cinema esférico” onde é possível observar e ouvir diversos filmes ao mesmo tempo.



E-FLUX Foto: Stefan Altenburger Photography

2.3 A hibridização e convergência dos meios

As mídias digitais com suas formas de multimídia interativa estão sendo celebradas por sua capacidade de gerar sentidos voláteis e polissêmicos que envolvem a participação ativa do usuário. As duas bases principais para isso estão na convergência de mídias anteriormente separadas e na relação interativa entre o usuário e o texto híbrido que este ajuda a construir. A convergência das mídias diz respeito à ligação sem precedentes da imagem fotográfica fixa com mídias que antes lhe eram distintas: áudio digital, vídeo, gráficos, animação e outras espécies de dados nas novas formas de multimídia interativa (ARANTES, 2005, p. 146)

Segundo Couchot (2003, p.265-266), diante da lógica preponderante da desespecificação no campo da arte durante a segunda metade do século XX – a insurgência contra as especificidades, a abertura a todas as técnicas, seus cruzamentos e experiências estéticas – as práticas artísticas numéricas se mostram não só as mais aptas a se hibridar àquelas já existentes como reforçam a tendência da desespecificação. Essa tendência é o que Machado apresenta como uma passagem de *divergência dos meios para a convergência dos meios*.

Machado (2010, p.58) apresenta uma representação gráfica que melhor exemplificaria as delimitações iniciais dos meios do início desse processo⁶: “[...] círculos que definem cada meio interceptam, nas proximidades de suas bordas, os círculos definidores de outros meios, com maior ou menor grau de penetração, segundo o grau de vizinhança ou parentesco entre eles” (Ibidem, p.58). Segundo o autor, os campos seriam ainda melhor representados se, no lugar do vazio, fossem preenchidos por manchas gráficas de densidades variáveis (mais densas de dentro para fora); onde o centro representaria a especificidade de cada meio, ou seja, aquilo que o distingue como tal – “conceitos, práticas, modos de produção, tecnologias, economias e públicos específicos” (Ibidem, p. 59). Na proximidade das bordas e nas intersecções, as especificidades já não são tão

6 É importante notar que Machado propõe os esquemas gráficos para efeito de argumentação, uma vez que, segundo ele, “Na prática, é impossível delimitar com exatidão o campo abrangido por um meio de comunicação ou uma forma de cultura” (MACHADO, 2010, p.58).

evidentes, e as distinções podem ser transportadas, as práticas e técnicas compartilhadas, os públicos podem ser os mesmos; ao longo da história e dos pensamentos sobre os meios, existem deslocamentos ora para os núcleos, ora para as intersecções (MACHADO, 2010, p. 60).

Segundo o autor, durante o período que compreende os anos 50 aos 80, meios como a fotografia, o cinema, a televisão e eventualmente o vídeo – apesar de próximos em muitos aspectos – foram pensados e praticados de forma independente, por grupos e pessoas que não se comunicavam ou trocavam experiências entre si (Ibidem, p. 63). Nesse sentido, porém – em que as especificidades são alvos de embates, conflitos, movimentos antagônicos – Machado exprime que a metáfora da figura é imperfeita, uma vez que o mundo da cultura e dos meios não é estático; o repertório das obras produzidas constantemente se expande:

[...] tanto os círculos como os seus “núcleos duros” vivem um movimento permanente de expansão e, nesse movimento, as suas zonas de interseção com outros círculos também se ampliam. Chega um momento em que a ampliação dos círculos atinge tal magnitude que há interseção não apenas nas bordas, mas também nos seus “núcleos duros” (Ibidem, p.65).

Esse momento é o ponto de ruptura; os núcleos densos dos círculos, as especificidades dos meios, passam a se confundir com os outros; é o momento da convergência dos meios. (Ibidem, p.65).

As teorias e práticas da convergência dos meios passam pelo *cinema expandido* de Gene Youngblood (cinema como arte do movimento, integrando a televisão, o vídeo e a multimídia, ou seja, o audiovisual); pela *escultura em campo expandido* de Rosalind Krauss (a escultura que sai às ruas, em diálogo com a paisagem e que cumpre missão pública); por uma *fotografia expandida* de Rubens Fernandes Jr. (a fotografia que se hibridiza, importa técnicas e ferramentas de outras artes e, atualmente, migra para o digital); e também pelo *vídeo expandido* de Roberto Cruz (o vídeo de forma múltipla, variável e complexa, ocorrendo numa variedade infinita de manifestações) (MACHADO, 2010, p. 66-68). Segundo Machado, “é como se o conceito de ‘expansão’ cumprisse, pelo menos num primeiro momento, um papel estratégico na superação do regime da especificidade” (Ibidem, p. 68). Uma vez que o “específico” pode ser encontrado em outros meios, Machado sugere então que, ao invés de bidimensional, a representação da convergência fosse tridimensional:

dependendo do ângulo de visão, os vários círculos se sobrepõem, se ajustam, se repetem, se interceptam perpendicularmente e se confundem. O núcleo duro de um meio, além de já expandido, ecoa em outro. Não por acaso fala-se tanto hoje em sinestesia – a música é visual, a escultura é líquida ou gasosa, o vídeo é processual, a literatura é hiper-mídia, o teatro é virtual, o cinema é eletrônico, a televisão é digital (Ibidem, p. 71-72, grifo do autor).

Todo esse processo de desespecificação foi reforçado pela evolução tecnológica, eventualmente encontrando no numérico os meios ideais para acontecer plenamente diante da capacidade de simulação do computador (COUCHOT, 2003, p.265-266) – simulação que permite sua difusão através das mídias (tornando uma mídia numerizada indistinta, inicialmente, da mídia analógica) – “que vai desde os programas gráficos até os diversos dispositivos integrantes das técnicas de numerização (*scanners*, *captors*, etc.)” (Ibidem, p. 252). Graças à convergência das mídias no numérico, a hibridização se torna princípio constitutivo, essência da ciberarte (SANTAELLA, 2008, p.136).

Um outro modo de abordar as passagens das mídias analógicas para as digitais e a convergência dos meios é citando a remediação (*remediation*) apresentada por Bolter e Grusin: “nós chamaremos a representação de um meio em outro *remediação*, e argumentaremos que a remediação é uma característica fundamental das novas mídias digitais” (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 45).⁷ Um dos extremos é quando a forma digital do meio anterior é representada sem crítica aparente: CD-ROMS que se propõem uma galeria de imagens (com pinturas ou fotografias digitalizadas), onde o meio eletrônico não é colocado

7 Again, we call the representation of one médium in another *remediation*, and we will argue that remediation is a defining characteristic of the new digital media.

em oposição à pintura física, original, como se o conteúdo da mídia anterior pudesse ser simplesmente despejado em uma nova; o objetivo é que a mídia se mostre transparente⁸ (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 45).

Outro caso pode estar na tentativa de enfatizar a diferença entre a mídia anterior e a nova. Nesse caso, a versão digital é apresentada como incrementada, mas ainda possuindo ligação com a anterior, uma vez que a essência ou característica principal ainda está presente em diferentes níveis: as enciclopédias em CD-ROMs não se propõem apenas seu antigo híbrido (textos e imagens) como inserem também sons e vídeos, sistemas de procura diferentes e *hyperlinks*; ainda assim, porque o que se apresenta são “artigos individuais em ordem alfabética sobre assuntos técnicos, elas ainda encontram identificação na tradição das enciclopédias impressas do século XVIII” (Ibidem, p. 46).⁹

Ainda é possível ser mais agressivo – quando as novas mídias remodelam (*refashion*) as anteriores ao mesmo tempo que as mantêm sua presença, sustentando um senso de multi-

8 Bolter e Grusin definem a transparência como a lógica das mídias digitais de apagarem a si mesmas, objetivando que aqueles que façam uso dela não percebam a mediação por um computador, ex: o caso da imersão da realidade virtual. A essa transparência deu-se o nome de *immediacy*.

9 Yet because they are presenting discrete, alphabetized articles on technical subjects, they are still recognizably in the tradition of the printed encyclopedia since the eighteenth-century *Encyclopédie* and *Encyclopedia Britannica*.

plicidade e hipermediação (*hypermediacy*).¹⁰ Esse seria o caso das próprias interfaces a que se está acostumado no computador, onde diferentes programas representando diferentes mídias aparecem em cada janela: documento de texto em uma, uma fotografia digital em outra, um vídeo numa terceira; enquanto o usuário controla essa passagem entre as mídias (BOLTER, GRUSIN, 2000, p. 46-47).

Por último, os autores apresentam um tipo de remediação em que as novas mídias tentam absorver a anterior completamente, de modo a reduzir suas diferenças;¹¹ por exemplo, jogos como *Myst* e *Doom*, em que os jogadores se transformam em personagens que comandam a narrativa e os planos de câmera (apontar para onde se deve olhar em primeira pessoa) remediaram o cinema e são algumas vezes chamados de “filmes interativos”; ou no caso da edição digital e efeitos especiais no cinema, em que o objetivo dessas intervenções é se mostrar o mais natural possível, como se realmente tivessem sido fisicamente gravadas. (Ibidem, p. 47-48).

10 A hipermediação se manifesta como multiplicidade; segundo Bolter e Grusin, uma das práticas mais evidentes de hipermediação está nas páginas da World Wide Web, na interface do desktop, nos programas multimídia e nos jogos de videogame – exemplos onde um espaço heterogêneo é apresentado e, nele, a representação não é uma “janela para o mundo” como em *immediacy*, mas como uma “janela de janelas” (*windowed*), onde cada uma abre para uma representação de outras mídias. (2000, p. 31-34).

11 Sobre isso, Bolter e Grusin argumentam que “o próprio ato de remediação, porém, garante que o mídia anterior não possa ser completamente apagada; a nova mídia permanece dependente da anterior de modos perceptíveis ou não” [The very act of remediation, however, ensures that the older medium cannot be entirely effaced; the new medium remains dependent on the older one in acknowledged or unacknowledged ways] (2000, p. 47).



KITEV

Website da Tank-Fx, do grupo Kitev, 2004. Como um FX de reverb analógico (efeito de som de reverberação), o usuário adiciona um arquivo de áudio de até 60 segundos que é transmitido e tocado em tempo real dentro de um grande tanque de água construído em 1932, na Alemanha. O som mixado é simultaneamente gravado e retorna ao usuário e ao website para ser baixado e ouvido (KITEV).

2.4 Redes, interredes, mídias locativas

À medida que a arte migra do espaço privado e bem definido do museu, da sala de concertos ou da galeria de arte para o espaço público e turbulento da televisão, da Internet, do disco ou do ambiente urbano, onde passa a ser fruída por massas imensas e difíceis de caracterizar, ela muda de estatuto e alcance, configurando novas e estimulantes possibilidades de inserção social (MACHADO, 2002, p. 31).

Os processos de pesquisa de interatividade na arte nas questões da transmissão e modos de ligação de informações passaram a ser modificados a partir dos anos 60: as técnicas de

comunicação como o telefone, o fax e a televisão “passam pouco a pouco do analógico ao numérico e entram na dependência direta da televisão” (COUCHOT, 2003, p. 242). A metade do anos 80 assiste ao aparecimento dos *modems* em contraponto às tecnologias ainda custosas, permitindo cada proprietário de um computador e de uma linha telefônica a transmitir textos, imagens e sons - democratizando o uso das telecomunicações, os usuários dos computadores puderam se conectar a inúmeros outros (Ibidem, p. 245-246).

Segundo Couchot (Ibidem, p. 246) as vocações artísticas que nasceram dessas redes passaram a instaurar um outro espaço perceptivo, simbólico e cultural, duplicando e se contrapondo, em certos casos, com as redes tradicionais de difusão de arte como museus, galerias e exposições – os “ateliês” e “cafés eletrônicos” aparecem como encontros de coletivos de artistas de tendências e países diversos. A estética que se apreende no uso das novas mídias nas práticas artísticas não é mais de se apropriar e subverter o funcionamento e o sentido da comunicação de massa, mas

de se conectar, de mergulhar na rede, de aí navegar, de explorar seu espaço e tempo, sempre participando de sua construção e de ir tecendo sua teia [...] se propõe, mais precisamente, a jogar sobre o imediatismo e a reversibilidade fluida das redes, de se dispersar através delas para participar de uma “consciência” reticular que marca uma nova forma de socialização (Ibidem, p. 246).

Couchot cita as experiências do artista britânico Roy Ascott para exemplificar duas noções-chaves que surgem das práticas artísticas em rede – a do “autor distribuído” em oposição ao tradicional autor individual e uma de “consciência planetária”, o que o artista chama de *télenoia*. (COUCHOT, 2003, p. 248). Na quebra da centralidade do artista, ele não é mais uma individualidade separada do resto do mundo, mas “se torna um sistema complexo e largamente distribuído”, onde “a arte emergiria da multiplicidade das interações no espaço dos dados”; o movimento é de construção a partir do interior, não de apreciação pelo exterior (Ibidem, p.248).

A explosão das redes interconectadas no início dos anos 90 mudaram ainda mais a paisagem tecnológica; a Internet passa a se abrir para o grande público (Ibidem, p. 249). A World Wide Web, serviço que permite um acesso facilitado a milhares de outros servidores, é inserida como categoria na edição de 1995 do *Ars Electronica Festival*¹², cujo critérios de seleção do vencedor daquele ano evidenciam o que se propõe uma estética das interredes: “‘presença distribuída, construção e coesão comunitária, potência metafórica, criação de entidades virtuais resistentes’ e se apresentava como um ‘modelo de auto-organização, de pensamento coletivo e de tratamento de informação em tempo

12 Festival de arte e novas mídias promovido desde 1979, mesmo ano de criação do Instituto *Ars Electronica* em Linz, Áustria. Segundo o site do Instituto, o Festival foi concebido de modo a tomar a ocasião da Revolução Digital como um meio de explorar potências futuras nas convergências entre arte, tecnologia e sociedade.

real'” (COUCHOT, 2003, p. 250). Estão também presentes os efeitos de mergulho¹³ e encontro¹⁴, sendo aquele não mais uma imersão no espaço tridimensional, mas em uma estrutura sem distinção de fundo, arborescente, composta pelos *hyperlinks*; e este como interação à cada link que conduz a outros links, a todo os dados potenciais da rede, dispersando-se nas suas “ilimitadas e flutuantes ramificações” (Ibidem, p. 251).

Com o desenvolvimento das mídias móveis, como o celular e atualmente o *smartphone*, a conexão do usuário nas redes já não se mostra limitada pelos fios e abre uma nova linha de frente para as práticas artísticas – algumas delas, a apropriação do que estão sendo chamadas de “mídias locativas” (SANTAELLA, 2011, p. 134). As mídias locativas podem ser definidas como “um conjunto de tecnologias e processos info-comunicacionais cujo conteúdo informacional vincula-se a um lugar específico”, implicando numa “relação entre lugares e dispositivos móveis digitais até então inéditas” (LEMOS, 2007, p.1). As informações digitais emitidas a partir dos lugares/objetos são processadas por mídias móveis conectadas a redes como Wi-Fi, Bluetooth, GPS, 3G e 4G ou identificação por rádio frequência, RFID - podendo ser utilizadas, assim, para funções de monitoramento, mapeamento, localização, anotações e jogos, potências para as

13 Segundo Couchot (2003, p. 229), o mergulho é a exploração da profundidade tridimensional da imagem por meio da interatividade.

14 Segundo Couchot (Ibidem, p. 234), o gênero do encontro trata de colocar o espectador em contato com objetos ou seres virtuais que reagem ao seu comportamento.

explorações criativas de escrita e releitura dos espaços urbanos “como forma de apropriação e ressignificação das cidades”: o termo mídias locativas (*locative media*) foi, na verdade, proposto em 2003 pelo RIXC – Center for New Media, na Letônia, para distinguir essas explorações pelo campo da arte do uso dos serviços pelo meio corporativo (LEMOS, 2007, p. 1-2).

A relação entre mídia e cidade é atualmente marcada por processos pós-massivos das mídias móveis digitais – formas comunicacionais descentralizadas, horizontais, multipolares, ubíquas e sencientes – reforçando a hibridização do espaço físico com o ciberespaço, uma vez que “as referências das cidades não se vinculam apenas às marcas territoriais físicas, mas a eventos informacionais dinâmicos, embarcados nos objetos e localidades [...]” (Ibidem, p. 10). Essas transformações configuram a *ciberurbe*, na qual

A *ciberurbe* é o urbano¹⁵ da cibercidade, a forma (genérica) da atual sociedade da informação. *Ciberurbe* é a dimensão simbólica, informacional das cidades contemporâneas. Cibercidade é o urbano na cibercultura [...] espaço, mobilidade e tecnologia formam o tripé para a compreensão das mídias locativas em sua relação com a *ciberurbe* (Ibidem, p. 10-11).

15 Segundo Lemos (2007, p.10), o urbano não é a cidade, mas a alma da cidade, o conjunto das diversas forças que a compõem – o que “emerge dos processos de industrialização, de racionalização das instituições, dos meios de comunicação de massa, das diversas redes sociais (técnicas, culturais, políticas) [...] podemos dizer que a cidade é o espaço físico das práticas sociais e o urbano a invenção dessas práticas”.

A mobilidade informacional das mídias locativas permite, assim, vivências e formas de apropriação e transformação do espaço urbano similares à prática do “andar como arte” dos situacionistas, dadaístas e surrealistas, atualizando suas formas de deriva e permitindo formas de desterritorialização e territorialização (LEMOS, 2007, p. 11-12). Os projetos podem explorar os espaços geopolíticos das cidades por meio geoanotações, inserindo nas paisagens urbanas seu próprio conhecimento social; ou assumir propósitos documentais, buscando “conectar, aos lugares, significados ocultos, resgatando a memória coletiva de sua iminente perda” (SANTAELLA, 2011, p. 144).

As mídias móveis no século XXI transformam a visão dos computadores fixos como caixas sobre mesas obsoletas – eles estão em todos os lugares, passando dos celulares, agora conectados às redes 3G e 4G, aos ambientes, atualmente se enraizando aos objetos; a computação é ubíqua, o ciberespaço sempre disponível; a realidade é aumentada¹⁶ (Ibidem, p. 136). A oposição real/virtual, segundo Beiguelman (2013, p. 147) é um anacronismo do século XX, pois somos hoje “corpos ‘ciborguizados’ pelos celulares, uma espécie de ponto conexão permanente que nos expande para além do aqui e nos insere em um tempo de eterno agora”.

16 Segundo Santaella (2011, p. 135), a realidade é aumentada pois objetos cotidianos e lugares “estão sendo aumentados com processamento de informações que dilatam sua disponibilidade (*affordance*)”, ou seja, físico e virtual coexistem com o acréscimo de dados a um determinado objeto ou local. Um dos exemplos são os aplicativos de realidade aumentada que já não são limitados à tela, mas se tornam dispositivos como óculos (ex. Google Glass) ou até lentes de contato.

**_arte e novas
mídias nos espaços
institucionais**

O capítulo anterior buscou apresentar algumas das características das novas mídias que podem exercer novos desafios e configurações na institucionalização de seus produtos culturais – sua aquisição, preservação, documentação, exposição. É verdade que levantar questões como efemeridade, interatividade, hibridização e possibilidades fora de lugares institucionais de arte não é exclusivo das novas mídias; passamos por processos que resistiram e resistem à objetificação e estagnação, se manifestando em diversas expressões a partir dos anos 50 como as performances, instalações, *happenings*, *land art*, arte urbana; e mesmo a lógica da reprodutibilidade e ausência do objeto único encontram-se também nos campos da fotografia e da gravura. As artes digitais, contudo, possuem especificidades que ocasionam uma dificuldade de absorção pelos espaços institucionais; e, mesmo quando em algum momento algumas soluções já pareçam encaminhadas, a rapidez com que se atualizam as mídias, os equipamentos, os sistemas, as linguagens, as funcionalidades – fadados à obsolescência – lançam esforços sempre contínuos.

A escolha de uma curadoria de expor uma obra digital antiga pode passar, por exemplo, por decisões em sua adaptação que jogam com a continuidade de linguagens, materiais, contextos, comportamentos. Beiguelman (2014, p.15-16) cita alguns dos recursos possíveis nesse exercício, que serão eventualmente apresentados no capítulo 4 – como simulação e emulação. Segundo a autora, exposições como “The Art of Participation: 1950 to Now” (SFMoMa, 2008), “Waldemar Cordeiro: fantasia

exata” (Itaú Cultural, 2013), “Expoprojeção 1973-2013” (Sesc Pinheiros, 2013) e “Circuitos Cruzados” (MAM, 2013) constituíram “experiências interessantes de montagem que exigiram procedimentos de reinterpretação, emulação e migração de equipamentos”, principalmente diante do eixo conceitual das exposições de revisitação de “obras de artemídia historicamente relevantes” (BEIGUELMAN, 2014, p. 16)

Breves exemplos: em “The Art of Participation”, *Nachrichten* (Notícias, 1969) de Hans Haacke, o telex foi substituído pelo RSS¹ e adicionou-se uma impressora matricial [5, 6]. A obra ganhou novo contorno na ausência de seu contexto original, as notícias transmitidas naquela época acerca da separação da Alemanha; na exposição “Waldemar Cordeiro: fantasia exata”, foi necessária a reprogramação completa de obras computacionais [7]; em “Circuitos Cruzados”, a obra *Moon is the Oldest Television* (1965-1967), de *Nam June Paik* [8], “criada com imãs nos tubos catódicos de monitores de televisão”, foi digitalizada e adequada a novos *displays* (Ibidem, p. 17-19).

1 “RSS é um formato de escrita digital que permite, mediante programas de leitura específicos, agregar automaticamente conteúdos sobre um determinado tema para posterior leitura, sem demandar o acesso direto a cada uma das fontes consultadas” (BEIGUELMAN, 2014, p. 15).

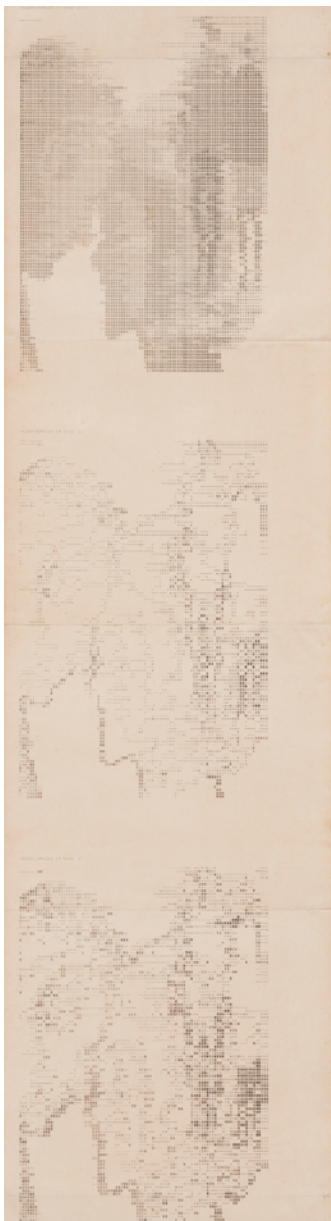


MEDIA ART NETa



BAROK, NOORDEGRAAF, VRIES (2019) Foto: Dušan Barok

Figuras 5 e 6: A instalação “Nachrichten” em sua primeira exibição (1969) com um aparelho de telex. Ao lado?, sua segunda versão de 2008, com a impressora matricial que recebe notícias em RSS. A foto é da exposição *Nothing Stable under Heaven*, no SFMOMA, em 2018.



CORDEIRO (2014, p.612) Foto: Edouard Fraipont.

Figura 7: Transformação em Grau Zero/ Transformação em Grau 1/Transformação em Grau 2 de Waldemar Cordeiro e Giorgio Moscati (1969). A obra foi produzida usando um computador IBM/360-44 com saída para uma impressora de linha, transformando uma fotografia pelo processamento das operações de cálculo elaboradas por Cordeiro e Moscati. A obra foi considerada o primeiro desenho realizado em computador no Brasil (ITAÚ CULTURAL, 2014, 24-27).



PACCE (2013).

Figura 8: Moon is the oldest TV, de Nam June Paik (1965-1967). A obra é exposta atualmente com DVDs e monitores de tela plana (BEIGUELMAN, 2014).

Essas ocasiões revelam uma diversidade de métodos: no caso de Haacke, por exemplo, “a reprogramação resultou em uma nova obra, com tecnologias e conceitos atualizados”, enquanto na de Cordeiro “os resultados foram mais próximos das práticas consolidadas de recuperação de patrimônio artístico e cultural” (BEIGUELMAN, 2014, p. 19).

De fato, Rinehart (2003, p.25) faz uma distinção acerca dos métodos de adaptação; neste caso, adaptação do acervo do Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive (BAMPFA) para futuras exposições e pesquisas. Pergunta:

Queremos preservar essas obras ou mantê-las vivas? A primeira abordagem trata um trabalho de mídias variáveis² como um registro musical, trancando no tempo uma performance primorosa. A segunda abordagem trata o trabalho mais como uma partitura, a mesma peça aberta para futuras iterações. Porque esses trabalhos não se auto registram, auto documentam ou existem em um meio estável, preservação é um ato interpretativo. Tanto registros quanto partituras são recursos valiosos para o futuro (RINEHART, 2003 p. 25, grifo nosso).³

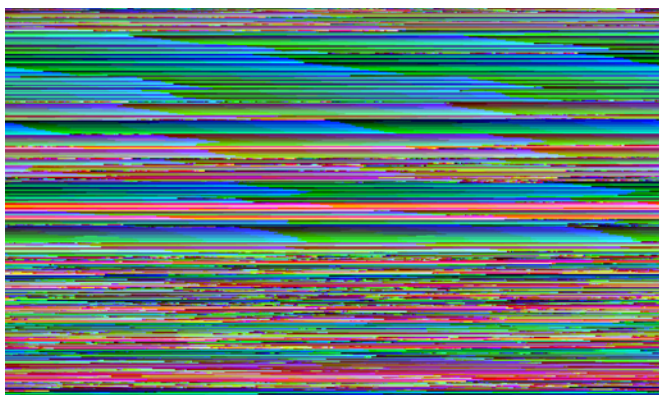
Rinehart argumenta que como já não existe um artefato único e monolítico, a sua perpetuação também não precisa sê-la; no lugar, precisaríamos de uma estratégia que admita “fragmentos e traços, softwares de emulação, recriações e re-assemblagens” (Ibidem, p. 25).⁴

2 O termo “mídias variáveis” (*variable media*) é usado aqui englobando trabalhos em “formatos efêmeros”, inclusive obras em mídias digitais.

3 As I think about the variable media art in the Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive collection, I ask, “Do we want to preserve this art or keep it alive?” The former approach treats a work of variable media like a musical recording, locking in time some masterful performance. The latter approach treats the work more as a musical score, the same piece open to future iterations. Because these works don’t self-record, self-document, or exist in a stable medium, preservation is an interpretive act. Both recordings and scores are valuable resources for the future [...]

4 Instead, we need a layered preservation strategy that admits fragments and traces, emulation software, re-creation, and reassemblage.

As categorizações e definições presentes nos processos de exibição e documentação da arte e tecnologia demonstram-se também mais complexas diante de sua hibridização, virtualidade e processualidade. Cook e Graham (2010, p. 5-6) descrevem como apreender e enfatizar os comportamentos e contextos no lugar da *mídia* ou *meio* - do hardware - podem servir de modo mais adequado à essas expressões. Além da *mídia*, a tendência de categorizar as obras em espécies estabelecidas (ex., instalação) ou assimilá-las exclusivamente pela sua manifestação visual - efeito da tradição estética da arte - podem levar a equívocos: Lev Manovich (2002, 2007, apud COOK, GRAHAM, 2010, p. 6) comenta como os trabalhos de Lisa Jevbratt são constantemente classificados como “arte abstrata”, quando na verdade são altamente informacionais como traduções de dados e códigos [9].



WHITELAW (2008, p.4)

Figura 9: Uma das interfaces de 1:1, de Lisa Jevbratt (1999/2002). O trabalho é uma tradução de endereços de IP captados em pixels com valores de cor definidos. São gerados diferentes mapeamentos de acordo com diferentes conjuntos de regras executados, apresentando diferentes formas de representação de dados (WHITELAW, 2008, p. 4).

Outros desafios estão no campo prático da relação do fruidor com as obras. Como já apresentado, as novas mídias apresentam altas possibilidades de interação; muitos trabalhos enveredam por essa direção em contraste ao espectador passivo. Isso implica muitas práticas não habituais em exposições, como uma manipulação e contato físico constante com as obras; um novo tempo e espaço de fruição (a realidade virtual, por exemplo, com os óculos individuais e um tempo determinado de imersão, ou não); a escolha da presença ou não de “instruções de uso” ou de uma mediação explicativa, uma vez que são diversas as mídias e seus comandos para interação, sua programação, seus modos de apresentação. O conhecimento anterior daquele que interage com algo novo sempre fará parte da experiência desse encontro (CURY, 2005, p. 38); a maior complexidade inerente (e geralmente não proposital) das interfaces de interação e seu manejo nas novas mídias, porém, podem se mostrar indesejáveis e um empecilho à boa qualidade da experiência e às propostas do(s) artista(s).

As próprias configurações dos espaços expositivos e os edifícios em que estão inseridos podem posar como adversidades. Ao contrário da consistente inércia, dimensões fixas e montagens tradicionais a que tais espaços foram pensados ou adaptados para abrigar, não é incomum se deparar com obras e instalações digitais que necessitam de condições particulares ou maior reclusão e quantidade de área - seja por emissões sonoras e visuais, garantia de bom funcionamento dos sensores de captação (luz, som, profundidade etc.) ou movimentação do

público durante a experiência; além da exigência acentuada de fornecimento de energia (não mais reservada somente à iluminação da expografia, por exemplo) e de equipamentos técnicos específicos que, se não já possuídos (provavelmente não), serão adquiridos (para talvez não serem eventualmente utilizados diante das especificidades e da obsolescência) ou alugados pela instituição. E poderão causar dificuldades de manutenção, caso necessária, durante seu período de exibição.

Algumas dessas questões serão melhor apresentadas nos próximos capítulos. É preciso, no entanto, escrever sobre o fenômeno da exposição e os espaços que a propõem, a fim de entender suas relevâncias e papéis que exercem atualmente na sociedade, além de suas formas; assim, é possível buscar coerência e sentido não só na tentativa de inserção adequada da arte e novas mídias em tais espaços, em geral incongruentes – inserção essa, qualitativa e quantitativa – quanto nas escolhas em todo o processo de produção de tais exposições: da concepção, à montagem, ao *feedback*.



CANTONI CRESCENTiC, Still de vídeo

Figura 10: AUTO-IRIS, de Rejane Cantoni e Leonardo Crescente. Aqui exposta na Consciência Cibernética, Itaú Cultural, em 2017, a obra é uma instalação imersiva e interativa, um “cinema luz de imagens fractas pulsantes geradas, em tempo real, através do mecanismo de controle de abertura de íris de câmeras” (CANTONI CRESCENTiA)

3.1 A exposição de arte

3.1.1: COMUNICAÇÃO E FORMA

As exposições de arte, nos sentidos que lhe são dadas hoje, nasceram junto com a concepção do museu – instituição aberta ao público, em permanente diálogo com a comunidade, participando do processo de construção simbólica e identidade;

instituição que se volta “para memória do passado e para a construção do futuro”, em que os objetos expostos sejam reconhecidos coletivamente como possuidores de um fundamento social, uma representação sensível de um mundo, com um consenso ao seu estatuto de patrimônio cultural (GONÇALVES, 2004, p.16). Tal reconhecimento é o início do processo de *musealização* de tais objetos, ou seja, uma valorização do objeto e uma transferência de seu contexto para o contexto dos museus, integrando preservação e comunicação no entendimento de que esta última é finalidade inerente da documentação: “preservar para ensinar, preservar para comunicar” (GUARNIERI, 1990, apud CURY, 2005, p. 24-25). O processo da musealização inicia-se “ao selecionar um objeto de seu contexto e completa-se ao apresentá-lo publicamente por meio de exposições, de atividades educativas e de outras formas” (CURY, 2005, p. 26). As exposições, assim, não só nasceram junto aos museus como são parte integrante da sua natureza.

Segundo Cury, esse museu, em contraste com o museu *autocrático*⁵, é definido como o museu *comunicativo* – as exposições são concebidas para serem compreendidas ativamente pelo público, derivando-se daí indagações sobre o que e como

5 Segundo Cury, o museu autocrático possuía exposições com enfoque taxonômico, contemplativo, “organizadas com base na apresentação das estruturas classificatórias das coleções. Eram exposições herméticas, pois somente pesquisadores eram capazes de perceber e compreender essas estruturas classificatórias, provocando uma atitude passiva do visitante comum” (CURY, 2004, p. 37).

se está ensinando, como se está aprendendo, quais as melhores estratégias expográficas de comunicação (CURY, 2005, p. 37). A questão da exposição contemporânea como forma de comunicação e sua função social será levada adiante nos próximos parágrafos. O adendo que se faz aqui é de que essa concepção expositiva – que nasce com os museus e lhes é parte essencial – é o que permite que o fenômeno da exposição de arte transborde para além deles, sendo proposta também por galerias e instituições culturais. Em geral entidades despossuídas de acervo ou de um trabalho de pesquisa e conservação, as obras são expostas temporariamente, o que é possibilitado pelos diferentes regimes de empréstimo de obras de uma ou mais coleções – privadas, de outras instituições, do acervo de museus. É claro que os próprios museus já não se limitam a expor apenas o seu acervo, podendo propor mostras com materiais externos a fim de atingir a proposta comunicativa idealizada.

Esta monografia, assim, utiliza-se também de referências bibliográficas que tratam da exposição museológica para tratar da exposição como um fenômeno além do museu, partindo do entendimento de que, mesmo fora dele, tal fenômeno possui muitos elementos em comum no que tange à (algumas) de suas finalidades. Seria inclusive contraproducente apartá-las, uma vez que muitas manifestações expositivas da arte e tecnologia se encontram fora dos museus (e fora de seus acervos, talvez por resistirem ainda à musealização), se constataando em espaços especializados, mostras e festivais. Isso não isenta a importância da preservação e coleção da arte e novas

mídias, uma vez que, como já apresentado, muitas exposições propostas apenas são permitidas diante da existência desse trabalho anterior.

De volta ao espaço comunicativo das exposições. Segundo Gonçalves (2004, p. 29), a exposição de arte se faz sempre com uma finalidade, ou seja, uma apresentação intencionada que “estabelece um canal de contato entre um transmissor e um receptor, com o objetivo de influir sobre ele de uma determinada maneira, transmitindo-lhe uma mensagem”.

É “uma situação de comunicação”, porque produz, transmite e articula um todo coerente, respondendo a objetivos determinados, que sempre têm a ver com um discurso “autorizado”. Por isso a exposição é um espaço social de contato com um determinado saber. (DAVALLON, 1999, apud GONÇALVES, 2004, p. 30).

Gonçalves também cita René Vinçon (1999) para destacar a dimensão estética da exposição de arte; o autor francês propõe a ideia de “ativação” para compreendê-la como uma apresentação de obras que ativam uma experiência ao mesmo tempo estética e social: “a exposição é, para esse autor, um campo para a vivência do efeito estético e para a aproximação de um conhecimento sensível da realidade”, colocando-a em “uso social”, isto é, “uso prático”, sendo esta uma “prática estética”:

A ativação é a implementação de uma obra, é a sua apresentação, a sua mise en situation, seu colocar-se em funcionamento, é a sua exposição [...] a ativação é perpassada por visões de mundo [...] não se trata de simples preenchimento de uma função neutra. Ela é sempre permeada por posições ideológicas (VINÇON, 1999, apud GONÇALVES, 2004, p. 30).⁶

Na experiência da fruição de uma exposição, o exercício da cidadania é propiciado no contato com temas relativos não só aos códigos culturais estéticos do ser humano, mas também à sua natureza social, política, espiritual e científica (RIZZI, 1998, p. 216). Preparar as exposições sob a ótica do público é procurar oferecê-lo a “oportunidade para um comportamento ativo cognitivo (intelectual e emotivo), interagindo com a exposição”, ou seja, procurar a interação “entre mensagem expositiva e o visitante, para que a exposição permita uma experiência de apropriação de conhecimento” (CURY, 2005, p. 38).

É, por isso, “necessário entender como melhor construir a experiência e como ela é vivenciada pelo público”, necessidade associada às pesquisas de recepção de público e de comunicação: os “modos e resultados de encontro entre a mensagem e seu destinatário”; nunca se pressupondo, porém,

6 A autora ressalta, ainda segundo Viçon, como é importante sempre nos interrogarmos acerca dos fundamentos que legitimam a ativação; não há neutralidade de conteúdo na comunicação.

que se busque atingir alguma recepção universal, impraticável uma vez que o receptor interpreta a mensagem “a partir do seu universo referencial” (CURY, 2005, p.38). O que se mostra importante não é a exposição por si só, mas a interação entre os atores expositivos (o museu, o artista, a exposição em si) e o público (Ibidem, p.39):

O exercício da apreciação em museus e exposições tem como uma das finalidades reduzir a lacuna existente entre o que estimulou o autor (ou artista) a fazer o artefato (ou a obra) e o fruidor, permitindo que uma multiplicidade de significados sejam expressos, interpretados, compartilhados e revelados [...] o artefato/obra de arte opera em relação ao autor/artista e o fruidor como um “intervalo de criação”, pleno de tensões criativas e possibilidades entre o estímulo gerador inicial e o leitor” (RIZZI, 1998, p. 216).

Uma vez que se entende a exposição como “meio e transmissora de mensagens [...] um espaço de construção de valores” visando a um comportamento ativo e síntese subjetiva do público, os elementos de construção expográfica, ou seja, sua forma, o o que e como expor – ganham relevância e merecem debate dos profissionais envolvidos na concepção e montagem da exposição (CURY, 2005, p. 42). A forma da exposição

Diz respeito à maneira como vamos organizá-la, considerando a organização do tema (ênfase temático e seu desenvolvimento), a seleção e articulação dos objetos, a elaboração de seu desenho (a elaboração espacial e visual) associados a outras estratégias que juntas revestem a exposição de qualidades sensoriais (CURY, 2005, p. 42).

Trata-se de uma nova estética de exposição assumida nos últimos trinta anos do século XX, em que o papel de um curador “vai muito além da reunião de um conjunto de telas, esculturas, objetos ou instalações [...] o curador concebe a exposição como um projeto crítico [...] mediante uma cenografia pensada por um especialista” (GONÇALVES, 2004, p. 41). É uma forma que se desponta na contramão de outra também em voga, o espaço “neutro” de paredes brancas (o cubo branco), no fundamento de que a arte em si mesma é uma experiência autônoma, impelindo qualquer interferência que o espaço possa causar (Ibidem, p. 43).

As formas das exposições têm ligação direta com sua retórica – seus atos de representação sobre quem, o que e como está sendo representado. As exposições de arte, que podem ser consideradas como a “mídia” da arte contemporânea, ou seja, sua principal agência de comunicação, são parte vital da indústria cultural (FERGUSON, 2005, p. 126-128). Se assim entendido, podem ser reconhecidas como arranjos retóricos a fim de gerar e formar atenções para a arte de qualquer época:

a exposição de arte temporária, particularmente, se tornou o principal meio na distribuição e recepção de arte e portanto é a principal agência nos debates e críticas em torno de qualquer aspecto das artes visuais [...] um jeito mais simples e compreensível de dizer isso seria que os modos nos quais a arte é falada sobre, compreendida e debatida são largamente determinados por (pelo) meio da exposição - pela exposição como uma complexa representação simultânea de valores institucionais, sociais e, paradoxalmente, por vezes pessoais (FERGURSON, 2005, p. 129).⁷

Todos os elementos que compõem uma exposição, assim, combinam-se como parte ativa da sua retórica, capazes de “ênfatizar, de-ênfatizar e re-ênfatizar” narrativas, todas contribuindo para o modo como a arte é recebida e compreendida (FERGUSON, 2005, p. 129-130). É necessário considerar os papéis dos envolvidos e tomar decisões acerca desses elementos textuais (narrativos) a fim de oferecer uma experiência de qualidade

7 No longer restricted to the exposition of an academic thesis, or the animated exposure of the connoisseurship of the collection of a museum, the temporary art exhibition, particularly, has become the principal medium in the distribution and reception of art and therefore is the principal agency in the debates and criticism around any aspect of the visual arts [...] A simpler and more comprehensive way of saying this is that the ways in which art is talked about, understood and debated are largely determined through the medium of exhibitions – through the exhibition as a complex representation of institutional, social and, paradoxically, often personal values, simultaneously.

ao público que esteja de acordo com um princípio “continuidade de interação”, ou seja, um processo integrado composto pelas experiências anteriores do público influenciando positivamente suas experiências futuras (CURY, 2005, p. 43-44). Desenvolve-se, assim, em direção à consumação, experiência integral:

Estar na exposição, caminhar por seu espaço, observar os objetos, apreender o seu conteúdo temático, apreciar os efeitos expográficos e sensoriais, observar, analisar, julgar, criticar, comparar, relacionar, lembrar, rejeitar, concordar, discordar, emocionar-se [...] [a consumação] compreende a integração dos aspectos que envolvem a visita com a apreciação: cada momento da visita tornou-se essencial, seja na relação entre todos os momentos/ etapas, seja considerando a sua importância para a narrativa do resultado (Ibidem, p. 44-45).

3.1.2: CONCEPÇÃO E MONTAGEM

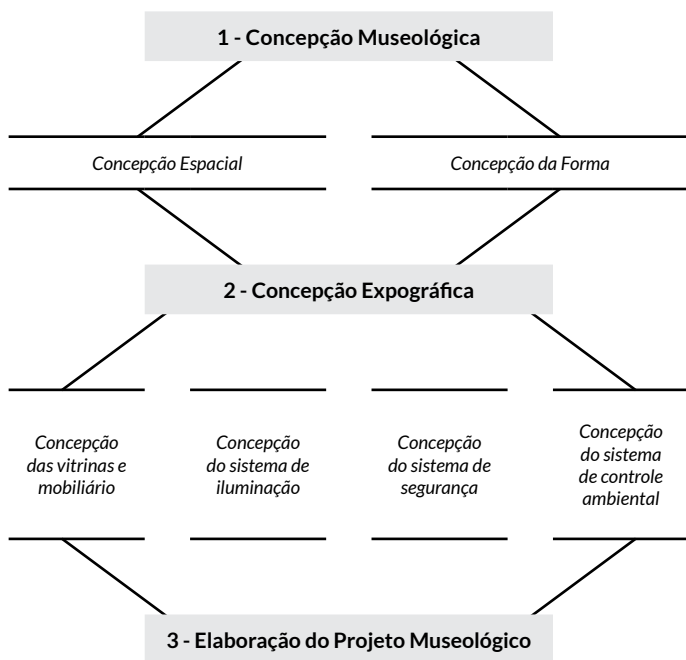
Esse capítulo procurará se deter brevemente nos passos geralmente empregados por uma variedade de profissionais de diversas áreas na produção de exposições. Serão eles apresentados a fim de compreender quais as possibilidades de atuar conscientemente nas decisões que, como apresentado, influem diretamente na experiência do público; além de assimilar seus aspectos para comentá-los eventualmente nos capítulos em relação às exposições com arte e tecnologia.

Segundo Cury, os quatro pontos mais cruciais do processo, base da qualidade interativa da exposição e estruturadores da sua linguagem, estão:

na escolha do tema e sua aproximação com o público alvo; na seleção e articulação dos objetos museológicos na construção do discurso expositivo e nas concepções espacial e da forma (2005, p. 99, grifo da autora).

Trata-se de um processo de complexidade variável de acordo com a proposta expositiva formado por um conjunto de “atividades sequenciais e interdependentes”; dependentes de um eixo central, uma meta (CURY, 2005, p. 102). Partindo-se da ideia de que “exposição é conteúdo e forma e que a forma está intimamente associada ao conteúdo, sendo sua materialização”, Cury divide a questão em dois pontos: as discussões expológicas e de conceito (*concepção museológica*) e as discussões espaciais e de forma (*concepção expográfica*) (Ibidem, p. 102). Esse é o primeiro processo, e o segundo a execução, ou montagem. Apresenta, assim, fluxogramas sintéticos (a fim de não definir um modelo de tomada de decisões) como forma de representar graficamente o fluxo do processo. É possível notar sua interdependência [11].

Será elaborado aqui um quadro [12] na configuração do fluxograma com as características de cada passo da concepção, suas definições e criações, segundo a autora (2005, p. 103-105).

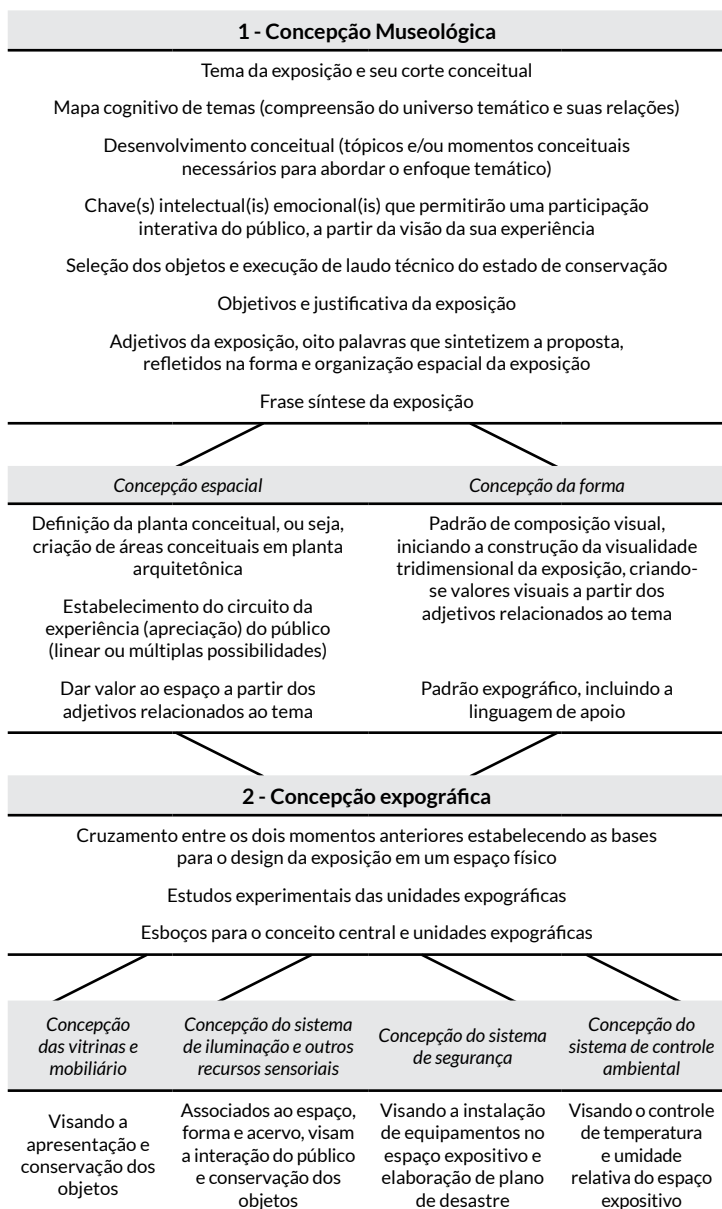


CURY (2005, p.103)

Figura 11: Fluxograma sintético de concepção de exposição segundo Cury.

Escolheu-se omitir nesse quadro o passo 3 – *Elaboração de projeto museológico* por menor relevância na pauta deste trabalho; esse passo diz respeito às documentações, redação, plantas, orçamentos e cronogramas, ou seja, aos materiais produzidos no planejamento do projeto como um todo.

A segunda parte - *execução ou montagem* – também deixará de ser apresentada uma vez que se deseja explorar o tema de expor arte e novas mídias em seus aspectos ainda na fase



CURY (2005, p.103-105)

Figura 12: Fluxograma de concepção de exposição com descrição dos passos segundo Cury.

conceptiva, isto é, nas discussões e tomadas de decisão em todos os passos necessários, sempre em relação às formas e discursos que assim se estabelecem. A montagem deve ser respeitada na concepção de modo a se fazer possível e coerente em sua execução, mas investigar sua aplicabilidade efetiva em todas as suas dimensões técnicas não é o foco desta monografia.

Os passos de concepção serão retomados e comentados na apresentação de casos de exposições e obras de arte e tecnologia. A proposta de apresentá-los não foi a fim de examinar cada parte do processo nas exposições em que se está inserida a temática da arte e novas mídias, mas para entender que, mesmo em um momento onde apenas uma obra que possa ser definida como tal esteja presente numa grande exposição, as escolhas de o *quê* e *como* devem se mostrar coerentes frente a um conjunto maior, assumindo a responsabilidade das narrativas e experiências que se formam a partir delas.

3.1.3: POR UMA MAIOR INSERÇÃO DA ARTE E NOVAS MÍDIAS NOS ESPAÇOS INSTITUCIONAIS

Sabemos que as instituições de arte possuem notável predomínio nos mecanismos de legitimação, divulgação, socialização e preservação da arte. É fato que a arte e tecnologia, na maioria das vezes, nasce e se faz fora desses locais tradicionais, configurando novas possibilidades de inserção social e reformulando significados: ao se manifestar, por exemplo, no ambiente urbano, no computador pessoal e na Internet; ao modificar

as estruturas e dimensões do acesso às obras e seu modo de se relacionar e ser vivenciada; ao transformar a autonomia dos artistas e grupos na dominação (em diferentes graus) da transmissão de seus trabalhos; e ao resistir à lógica objetivista de um mercado de arte (COUCHOT, 2003, p.113; MACHADO, 2002, p. 31; RUSH, 2006, p. 206-210).

É fato também, como escrito, a importância de tais instituições (e suas exposições de arte) na ativação de vivências sociais, educacionais, estéticas; e na salvaguarda e manutenção de legados culturais. O potencial de possibilidades e energia criativa na confluência da arte com as mídias não deve ser desprezado e nem julgado, reduzido e governado à e por categorias “assentadas e familiares” e por “legislação teórica prefixada” (LYOTARD, 1982, apud MACHADO, 2002, p. 29), mas pode ser inserido adequadamente e constantemente discutido se houver “inteligências e sensibilidades suficientes para extrair frutos dessa nova situação” (MACHADO, 2002, p. 30). É possível dizer que artemídia digital, como uma das expressões mais evidentes e atuais da arte que se faz com os meios de seu tempo (é, nesse caso, a “arte do nosso tempo”), é também umas das mais capazes de tematizar também os desafios da vida e sociedade também do nosso tempo – como a engenharia genética, os corpos pós humanos, a imagem e a revolução da mídia e a explosão do conhecimento humano, o processo de globalização, para citar alguns (GRAU, 2014, p. 97-98). É assim “vívido aspecto da contemporaneidade”, porém

Ainda que haja festivais muito frequentados ao redor do mundo, projetos colaborativos patrocinados, fóruns de discussão, publicações e projetos de documentação de bancos de dados, a arte mídia é ainda raramente reunida em museus, pouco apoiada pelo circuito da história da arte e tem relativamente pouco acesso do público e de pesquisadores (Ibidem, p. 98).

Por sua própria natureza, as instituições causam certo atraso na apreensão de novos movimentos, para não falar de sua própria capacidade de transformar as percepções sobre eles: “[...] uma ‘nova arte’, como as pessoas geralmente citam de modo um pouco vago, pode ser reconhecida pelo fato de que ela não é reconhecida” (GALLOWAY, 2006).⁸ Tal atraso, porém, já se pode ser considerado excessivo, uma vez que as primeiras manifestações do que (hoje) se considerada arte aliada ao computador podem ser rastreadas até os anos 1960. Mesmo diante da alta complexidade dos mecanismos dessa esfera cultural que se entende por hoje arte - e das capacidades das novas mídias de expandir os campos e se abrir para além dos locais de legitimação - as instituições possuem expressivo peso na práticas (e na criação de práticas) dessa esfera: como a documentação, a apreciação, a investigação e a reinterpretação de um produto cultural.

8 One never sees a new art, one thinks one sees it; but a ‘new art,’ as people say a little loosely, may be recognized by the fact that it is not recognized.

As transformações contínuas causadas pelas novas tecnologias no século 21 são evidentes; elas são agora parte intrínseca das sociedades. Assim, como uma das expressões mais válidas e também capazes de demonstrar, assumir e discutir essas transformações, a ausência da inserção adequada da arte e tecnologia nessas práticas da esfera cultural da arte manifesta o apuro de “uma sociedade tecnocultural que não entende seus desafios, que não é igualmente aberta para a arte de seu tempo” (GRAU, 2014, p. 102).



Figura 13: Montagem da obra AUTO-IRIS, instalação imersiva e interativa de Rejane Cantoni e Leonardo Crescente.

CANTONI CRESCENTIB

3.2 Desafios para os espaços expositivos contemporâneos

[...] não dúvidas de que as instituições de arte tradicionais devem se transformar se quiserem acomodar a arte em novas mídias. Um museu que queria integrar arte em novas mídias deve “interfacear o digital”, um processo que requer a elaboração de formatos de apresentação e trocas entre instituições, curadores, artistas, obras, e audiência. Muitos curadores e outros praticantes nas novas mídias desejam “teleportar” essa arte para fora de seu gueto e introduzi-la para um público maior (PAUL, 2008, p.53).⁹

9 [...] there is no doubt that traditional art institutions must transform themselves if they want to accommodate new media art. A museum wanting to integrate new media art must “interface the digital”, a process requiring the development of presentation formats and exchanges, between institutions, curators, artists, artworks, and audiences. Many curators and other practitioners in new media seek to “teleport” the art out of its guetto and introduce it to a larger public.

Segundo Paul (2008, p.53-54), cada uma das características presentes nas obras de mídias digitais posa suas dificuldades – elas podem ser temporais e dinâmicas, interativas e participativas, customizáveis e variáveis. São características que não são exclusivas das mídias digitais, mas que se apresentam de modo distinto nelas. Os desafios se encontram desde às questões práticas como a constante manutenção (por vezes, muito especializada e específica) à ausência um “ambiente de exposição flexível e tecnologicamente equipado, nos quais edifícios de museus (tradicionalmente baseados no modelo do ‘cubo branco’) podem nem sempre fornecer” (Ibidem, p. 54).¹⁰ A caixa preta (*black box*), espaço de preferência das manifestações em vídeo, também não se demonstra necessariamente melhor (a menos que a obra a exija, como a criação de um espaço imersivo ou de modo a servir à melhor captação de sensores) e já é possível projetar visivelmente em salas claras (apesar de exigir equipamentos custosos por sua potência) ou instalar uma variedade de outros dispositivos de exibição (Ibidem, p. 54-55). Além da problemática do próprio espaço, serão exploradas suas especificidades (o que as mídias digitais possuem de diferente) em relação ao ato de expor em espaços institucionais.

10 [...] a flexible and technologically equipped exhibition environment, which museum buildings (traditionally bases on the “white cube” model) cannot always provide”.

3.2.1 O VIRTUAL NO ESPAÇO REAL

A imaterialidade das obras em novas mídias produz uma atenção muito distinta em suas propostas de instalação – elas têm a capacidade de se manifestar fisicamente de diferentes formas, e essas manifestações podem estar intimamente conectadas ao espaço e ocasião em que elas se apresentam, demonstrando uma constante reconfiguração das obras. Equipamentos como computadores, projetores e telas são geralmente alugados e cedidos pela instituição. As dimensões dos trabalhos são diversas. O tamanho do monitor ou da projeção não é fixo, e a decisão de suas características (tamanho e qualidade, por exemplo) pode estar submetida a questões maiores como as especificidades do local, sua relação com outras obras e a proposta curatorial. Isso não é limitado apenas aos dispositivos de imagem, mas qualquer tipo de suporte que possa ser exigido e que permita flexibilidade – é possível inclusive levantar a questão se o espaço da obra de arte em novas mídias é sempre *site-specific* (PAUL, 2008, p. 55-56; COOK, GRAHAM, 2010, p. 54). As relações entre as obras e os espaços em que estão sendo exibidas mostram-se cada vez mais indivisíveis, exigindo uma compreensão crítica de todos os agentes presentes na produção de uma exposição (ou na arte da exposição) (DZIEKAN, 2012, p.76).

Outra questão que contribui para o caráter da obra como específica da ocasião da exposição está na processualidade. Novamente, ela não é exclusiva das obras em novas mídias; ganha, porém, novas feições diante da interatividade

e capacidade de obter dados e informatizar estímulos externos em tempo real, constituindo continuamente e simultaneamente a obra. O vídeo, por exemplo, possui uma natureza temporal explícita; é, porém, composto por lógica de um produto final e linear. No caso das novas mídias, uma obra pode se mostrar dinâmica e não-linear: nela se pode fazer presente a captação de dados que não se repetirá, promovendo uma reconfiguração constante. O fruidor, portanto, captaria apenas um momento, uma possibilidade – demonstrando uma dependência de explicitação do contexto das obras – sobre os dados captados, de onde vêm, e como se portam na obra, uma vez que possa não existir familiaridade com o que se está olhando (PAUL, 2008, p. 54). *Black Shoals: Stock Market Planetarium*, de Lise Autogena e Joshua Portway, por exemplo, é uma instalação que mostra “estrelas” projetadas em um domo remetendo à um planetário; as estrelas, porém, são controladas por dados ao vivo que reagem às transações nos mercados de ações americano (a instalação estava baseada em Londres, o que causava atividades na imagens em momentos esquisitos) [14, 15, 16, 17] (COOK, GRAHAM, 2010, p.96).

A *net art* também suscita muitas discussões e divergências em sua implementação nos espaços institucionais. É, afinal, arte feita para a Internet, ciberespaço sempre disponível e acessável em qualquer lugar por qualquer um que possua um computador e conexão; e a questão mais básica de o porquê inserir tais obras nos espaços expositivos é constantemente trazida à tona (Ibidem, p. 71). Deve-se pensar em como tirar



BLACK SHOALS (2016) Foto: Tate Britain



BLACK SHOALS (2016) Foto: Joshua Portway

Figuras 14 e 15: Black Shoals: Stock Market Planetarium, de Lise Autogena e Joshua Portway, na exposição Art and Money Online (TATE Britain). Ano de 2001. Ao lado, os equipamentos para funcionamento da obra.



BLACK SHOALS (2016) Foto: Copenhagen Contemporary Art Centre



Figuras 16 e 17: A obra no Nikolaj Copenhagen Contemporary Art Centre, em 2004. Ao lado, os servidores junto à um espelhamento da projeção, expostos junto à instalação.

proveito das vantagens do espaço expositivo de modo a manter a coerência, como comenta Christiane Paul sobre a exposição *Data Dynamics*:

Eu acredito que não exista uma regra ou modelo para [apresentar esse tipo de arte em um espaço físico]. Eu sempre decidiria caso a caso. [...] Eu não acredito que a projeção é necessariamente a melhor solução porque pode acabar criando uma experiência similar a assistir TV – uma pessoa com o controle remoto e 50 outras assistindo ao fundo – o que poderia prejudicar a obra. Todas as obras de net art na *Data Dynamics* são mostradas como instalações-projeções mas principalmente porque todas elas fazem sentido no espaço físico ou já possuem esse elemento (COOK, 2001).¹¹ [18]

As decisões curatoriais de apresentação variam enormemente, e no caso da *net art* uma tela única de computador pode tomar variadas formas: de interfaces encomendadas *high-tech* como os “portais” na *Let’s Entertain* [19], à monitores na pare-

11 I believe there is no one rule or model of [presenting this type of art in physical space]. I would always decide on a case by case basis. [...] I don’t believe that projection is necessarily the best solution because it can end up creating an experience similar to watching TV - one person having the remote control and 50 people watching in the background - that could really hurt the piece. All of the net art pieces in *Data Dynamics* are shown as projection-installations but mainly because all of them make sense in physical space or already have that component.



Figura 18: netomatTM, Maciej Wisniewski, do ano de 1999. Exposta na Data Dynamics no Whitney Museum of American Art em 2001, a obra se utiliza do massivo conteúdo de informação da Internet, desassociando-o das interfaces dos web browsers e sites para onde foram originalmente exibidos: os visitantes digitam palavras e frases que resgatam textos, imagens e áudios na rede, simultaneamente exibindo-os nas telas da sala (WHITNEY MUSEUM OF AMERICAN ART, 2002).

WHITNEY ARTPORT (2002)



DIETZ (2003)

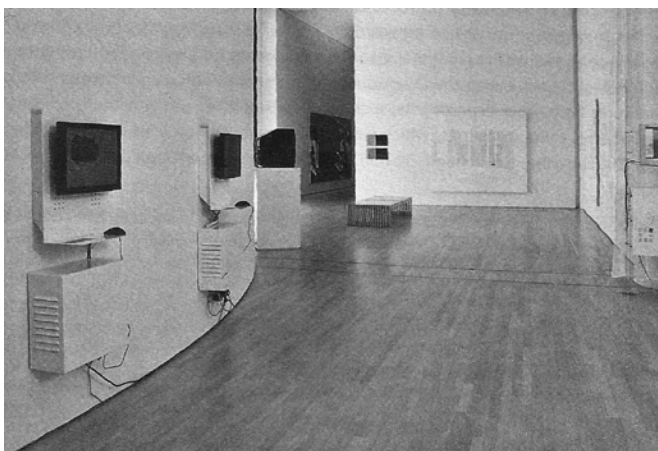
Figura 19: "Portal-porta" (door-portal) na Let's Entertain, no Walker Art Center, 2001.

de com estruturas para suporte dos dispositivos de interação (como o mouse) na *010101: Art in Technological Times* [20], à disponibilização de um ou mais terminais em uma mesa como na *Database Imaginary* [21].

Também é necessário pensar na presença das obras de simulação e imersão em um espaço virtual: já não é possível se falar em como “mostrar” ou “expor”, uma vez que o trabalho se manifesta na própria experiência do espectador (aqui, como usuário que navega na simulação); e o trabalho da instituição pode estar mais comumente em disponibilizar os equipamentos (como um *headset* e um *joystick*), um espaço adequado e quaisquer outros serviços necessários: na instalação *Ephémère*¹² (1998) de Char Davie na National Gallery of Canada, por exemplo, os usuários “precisaram assinar formulários de responsabilidade e serem treinados nas ações físicas exigidas para navegar no cenário digital” [22, 23] (COOK, GRAHAM, 2010, p. 79).¹³

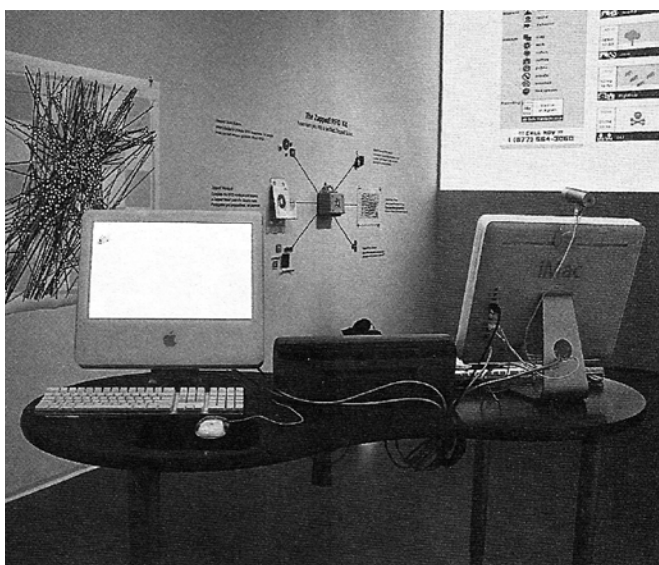
12 *Ephémère* (1998) é uma instalação imersiva em realidade virtual que se utiliza, além do tradicional capacete com *display* e som, um colete com sensores de respiração. A respiração do usuário é um dos modos de controle de navegação no espaço virtual (IMMERSENCE, 1998).

13 [users] had to sign disclaimer forms and be coached in the physical actions required to navigate the digital landscape.



COOK, GRAHAM (2010, p. 196) Foto: SFMOMA

Figura 20: Parte da exposição 010101: Art in Technological Times, no SFMOMA, 2001. No canto esquerdo, duas web-stations.



COOK, GRAHAM (2010, p. 294) Foto: Sarah Cook

Figura 21: Computadores de acesso a obras net-art na Database Imaginary, no e-space da Universidade de Toronto. Ano de 2004.



THWAITES (2005, p. 5) Foto: Immersence Inc.

Figura 22: *Ephémère*, de Char Davie. A imersão acontece em uma sala privada. Uma outra sala permite que os visitantes presenciem a imersão externamente: o som gerado é compartilhado nos fones de ouvido disponibilizados, e tanto o que está sendo exibido no display do capacete quanto a silhueta do usuário são projetados (THWAITES, 2005).



THWAITES (2005, p. 5) Foto: Immersence Inc.

Figura 23: Os racks de controle. A obra é rodada em um PC (Ibidem).

3.2.2 O TEMPO DAS NOVAS MÍDIAS

A “duração” das obras em novas mídias varia enormemente, mas é também questão cara para as instituições:

Obras que requerem um período estendido de tempo são problemáticas por si só – uma vez que visitantes de museus e galerias tendem a passar apenas um tempo breve com a obra – mas a natureza temporal da arte em novas mídias é muito mais problemática que aquela do filme ou vídeo graças às suas qualidades não-lineares inerentes ao meio digital (PAUL, 2007, p. 253, apud COOK, GRAHAM, 2010, p. 100).¹⁴

Uma pessoa possui expectativas sobre o tempo deverá passar em uma sala de cinema, um concerto ou uma exposição; as obras em mídias digitais, porém (além da videoarte, *soundart* e performances) podem possuir uma duração exigida ou compulsória que pode variar de segundos a horas; assim como a etiqueta dos vídeos mencionam sua extensão (apesar de geralmente negligenciado), curadores como Hannah Redler atentam para a importância da audiência entender o nível de comprometimento com antecedência (COOK, GRAHAM, 2010, p. 101). O engajamento de longa-duração também demanda atenção ao gerenciamento do fluxo de pessoas,

14 Artworks that require an extended viewing period are problematic per se - since museum and gallery visitors tend to spend only a minimal amount of time with the work - but the time-based nature of new media art is far more problematic than that of film or video owing to the inherently nonlinear qualities of the digital medium.

principalmente nas obras de engajamento individual (COOK, GRAHAM, 2010, p. 101).

A questão toma caminhos mais incertos e contornos mais difusos ao se tratar da questão do tempo em obras de maior complexidade interativa (a interatividade será comentada no capítulo a seguir):

Você não pode aplicar as regras do vídeo ou do cinema, por exemplo, em instalações interativas que podem não possuir restrições de tempo, ou que não possuem um início e fim predefinidos. Exceto por algumas obras, como a *Osmose de Char Davie*¹⁵, os participantes podem interagir com uma obra eletrônica por quanto tempo eles quiserem; e, nesse sentido, elas não são “atrações de arte” com estatísticas de parques de diversões como “capacidade de visitantes por hora” (LOZANO-HEMMER, 2001b, apud COOK, GRAHAM, 2010, p. 102).¹⁶

15 *Osmose* (1995) é o trabalho precursor de *Ephémère* (1998). A obra é uma instalação imersiva em realidade virtual que utiliza um capacete com um display e um colete com sensores. A exploração no espaço virtual é modificada e guiada pela respiração e balanço. Depois de explorar um ou alguns dos *world-spaces* (*Clearing, Forest, Tree, Leaf, Cloud, Pond, Subterranean Earth, Abyss, Code e Text*), o *LifeWorld* aparece após 15 minutos, encerrando a sessão (*IMMERSENCE*, 1995).

16 You cannot apply the rules of video or cinema, for instance, to interactive installations that may not have time-constraints, or that do not have a predefined start and end. Except for a few pieces, such as Char Davie’s *Osmose*, participants may interact with an electronic artwork for as long as they want and in this sense the pieces are not “art rides” with theme-park statistics such as “client throughput per hour”.

Por fim, obras que se valem da constante capacidade generativa dos computadores – aquelas que fazem dos dados possuídos ou absorvidos uma constante transformação – também modificam o estatuto do tempo de uma exposição, convertendo-a não em um evento que se deve manter íntegro e inerte em toda sua duração, mas em um acontecimento dinâmico e em permanente construção (OBRIST, apud COOK, GRAHAM, 2010, p. 109).

3.2.3 INTERATIVIDADE E PARTICIPAÇÃO

Segundo Cook e Graham (2010, p. -113) o termo “interatividade” é comumente aplicado às obras em novas mídias para se tratar, geralmente, de uma “reação” do computador a estímulos externos em nível mais simples (pressionar teclas ou desencadear sensores); a computação, porém, é, capaz de desencadear reações altamente complexas, afetando a experiência de uma audiência em “termos de escolha, navegação, controle, engajamento, tempo e espaço” (Ibidem, p. 113).¹⁷ Já a participação implica que o participante introduza dados que modificam o conteúdo da obra; ele possui uma parcela de responsabilidade pelas formas que ela toma. (Ibidem). Assim, interatividade e participação com as novas mídias já acontecem para além do “evento mental da experiência” – navega-se na obra e contribui-se ativamente a ela. (PAUL, 2008, p. 54). Qualquer

¹⁷ In terms of choice, navigation, control, engagement, or (as already explored in this book) time and space.

sistema participativo dentro de uma instituição também implica uma maior atenção tanto ao seu espaço físico quanto às suas dimensões legais em termos de riscos, seguro das obras e integridade física dos visitantes (COOK, GRAHAM, 2010, p.126).

Também já não se aplica o clássico “não toque na obra”, mas grande parte da audiência ainda reluta em se engajar fisicamente (PAUL, 2008, p. 54). No contexto institucional da arte, a participação é uma experiência relativamente nova para os envolvidos, e a garantia de uma qualidade significativa posa como uma dificuldade (COOK, GRAHAM, 2010, p. 128). O engajamento nunca deve ser tomado como uma inclinação universal dos visitantes e sua recepção precisa ser considerada com a mente aberta por aqueles que a propõem em todas suas formas:

Muitos que lançam projetos participativos acabam desapontados com a escala e profundidade de participação que eles são capazes de sustentar, mas aqueles que possuem êxito geralmente o adquirem ao evocar a experiência nas práticas dos processos de participação e ao usar métodos híbridos que existem tanto online quanto off-line (COOK, GRAHAM, 2010, p. 128).¹⁸

18 Many who launch participative projects are disappointed with the scale and depth of participation that they manage to sustain, but those that do succeed often do so by drawing on working experience of the process of participation and by using hybrid methods that exist both online and off-line [...]

A familiaridade com as interfaces e os sistemas de navegação mostram-se como um ponto de partida para um bom envolvimento com a obra e não é possível assegurar que todo visitante possua essa familiaridade (PAUL, 2008, p. 54). As preocupações também se endereçam no sentido das qualidades e naturezas da contribuição dos participantes quando esses tornam-se também os autores – “como julgaremos obras nas quais o conteúdo é produzido pelos usuários?” (DIETZ, 2005, p. 92, apud COOK, GRAHAM, 2010, p.128).¹⁹ As soluções institucionais para garantir um bom encaminhamento de problemas que podem surgir devem se mostrar criativas de modo a não cair em simples mecanismos de censura (COOK, GRAHAM, 2010, p. 128).

Os artistas das novas mídias que observam as reações às suas obras participativas em seus diferentes níveis ao longo dos anos obtêm, assim, esclarecimentos acerca das relações da relação do humano com a máquina dentro de projetos criativos – principalmente sobre como a limitação de um computador programado se porta diante de mais vastas possibilidades que a interação humana pode oferecer (COOK, GRAHAM, 2010, p. 130). Os curadores também experientes com a prática de trabalhar com a interação de diferentes visitantes em espaços públicos estarão habilitados a lidar com os conflitos e a reconhecer “as lacunas entre a intenção, realidade e documentação, além das potenciais lacunas entre diferentes experiências do mesmo processo” (Ibidem):²⁰

19 How are we to judge works where the input is the user's?

20 [...] the gaps among intent, reality, and documentation, as well as of the potential gaps between diferente experiences of the same process [...]

[...] diferentes expectativas ou experiências do projeto [de arte pública] são tão diversos: o artista pode ter achado que foi terrível, mas um participante pode ter achado que foi fantástico. Existem tantas diferentes combinações de bom e ruim, eficaz e ineficaz. Eu fico bastante interessado em como um projeto como esse [Interference]²¹ envolve grupos tão diferentes e tantas percepções diferentes de qualidade e de sucesso (MINICHBAUER, 2003).²²

Ainda assim, outras barreiras além da não familiaridade do público com as novas mídias existem e devem ser tratadas de modo a otimizar as experiências. Diminuir a tensão entre as obras voltadas para uso individual e em grupo podem estar em mudanças simples no mobiliário; optar por assentos que podem ser movidos ou que permitam um número maior de pessoas frente a uma tela de computador geram uma apropriação por parte do público mais orgânica e complacente. A persistência da tradição do “não toque” também pode ser prejudicial, e exposições que possuem tanto obras interativas quanto não interativas são passíveis de causar confusão aos visitantes e ao corpo de funcionários como orientadores ou seguranças [24] (COOK, GRAHAM, 2010, p. 131-132).

21 *Interference* foi um projeto de interferência urbana com sons, participativo, além de produzido por diversos artistas.

22 [...] different people's expectations or experiences of the project are so diverse: the artist might have thought it was terrible, but a participant might have thought it was fantastic. there are so many different combinations of good and bad, effective and ineffective. i am very interested in how a project like this involves so many different parties and different perceptions of quality and of success. [sic]

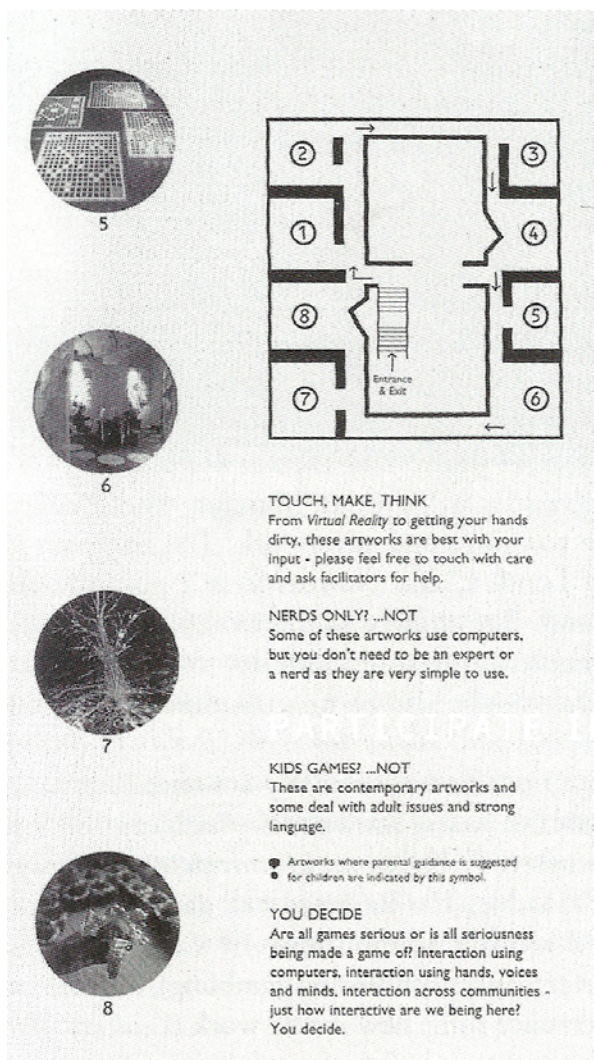


Figura 24: Panfleto da exposição *Serious Games*, exposta na Barbican Art Gallery em Londres, 1997. Os textos encorajam o toque (“essas obras são melhores com seu input - sinta-se a vontade para tocar com cuidado e pedir ajuda aos facilitadores”) e buscam reduzir algum receio que possa existir (“algumas dessas obras usam computadores, mas você não precisa ser um expert ou um nerd, uma vez que elas são muito simples de usar”).

3.2.4 ADAPTAÇÃO E EMULAÇÃO

Discutir a conservação e exposição de obras em novas mídias envolve “um diálogo entre os aspectos formais do objeto e seu sentido”; se estendendo para as noções de autenticidade e originalidade (JONES, STRINGARI, 2008, p. 220). Lidar com a obsolescência tecnológica na preservação não é uma adversidade exclusiva das mídias digitais:

Alterar as partes físicas de uma obra, seja uma conexão de rede, um formato de vídeo, ou uma luminária fluorescente, alteram fundamentalmente o significado do trabalho? A resposta geralmente não é encontrada nas partes físicas, mas no modo que essas partes se comportam ou produzem significado (JONES, STRINGARI, 2008, p. 221).²³

Um bom exemplo: *Art Make-up* (1967/68), de Bruce Nauman [25], é uma instalação audiovisual originalmente gravada e reproduzida em filme. Quatro projeções são simultaneamente apresentadas em uma sala de modo que o espectador seja cercado pela obra, e tal configuração é exigida pelo artista em suas recorrentes exposições. O que mudou é que o filme se digitalizou (com o aval do artista), o que faz a obra menos cara e mais fácil

23 Does changing the physical components of an artwork, be it a network connection, a video format, or a fluorescent light fixture, fundamentally alter the meaning of the work? The response is often not found in the physical components, but in the way those components behave or produce meaning.



Figura 25: *Art Make-up*, de Bruce Nauman.

de instalar; o som de pequenos estalos incessantes enquanto o rolo corria pelo antigo equipamento de projeção de filme, porém, agora é simulado, de modo a se aproximar à experiência da instalação original (JONES, STRINGARI, 2008, p. 221; MOMALEARNING). Optou-se por representar um aspecto inerente ao aparelho material que já não existe naturalmente,

mas que se configura como importante presença no intento da obra. Será que ela sofre pela migração do analógico ao digital? As qualidades de som e imagem mudam? (JONES, STRINGARI, 2008, p. 221; MOMALEARNING).

Segundo Jones e Stringari (Ibidem) um dos modos mais promissores de replicar materiais, hardware e softwares já não mais disponíveis ou obsoletos está na *emulação*: no contexto das mídias digitais, esse procedimento é geralmente empregado para rodar programas em sistemas operacionais nos quais não foram nativamente feitos para serem reproduzidos – “o emulador faz o software ‘achar’ que está rodando na plataforma original, o que o faz renderizar o artefato digital assim como o fazia originalmente” (ROTHENBERG, 2002, p. 40, apud JONES, STRINGARI, 2008, p. 222).²⁴ No contexto geral de preservação de arte, emular significa elaborar uma imitação que se assemelhe ao primeiro por meios totalmente diferentes deste (JONES, STRINGARI, p. 221).

Um caso muito valioso no estudo e prática da emulação na exposição de arte foi a *Seeing Double: Emulation in Theory and Practice*, exposta no Guggenheim Museum de março a maio de 2004. As instalações presentes estavam dispostas aos pares: uma versão original e uma outra que demonstraria como ela pode se apresentar no futuro:

24 The emulator makes the software “think” it is running on its original computing platform, so it renders the digital artifact, just as it did originally.

A exposição ofereceu uma oportunidade única tanto para especialistas da preservação quanto para o público de comparar as versões e explorar as possíveis ramificações da obsolescência técnica da arte eletrônica [...] Os artistas envolvidos na *Seeing Double*, profundamente envolvidos no processo curatorial, visualizaram como sua obra pode se apresentar quando a forma atual não for mais praticável. A equipe curatorial, munida com uma clara articulação entre as intenções dos artistas e a experiência na conservação tradicional, dialogicamente propôs os méritos e desvantagens da emulação e as apresentou ao público, trazendo à luz um processo geralmente desconhecido (JONES, STRINGARI, p. 220-222).²⁵

A obra em mídia digital em sua imaterialidade, dinamismo e interatividade demonstra, desse modo, uma necessidade de maior flexibilidade de modelos de preservação e uma colaboração interdisciplinar, mas também deve estar imbuída

25 The exhibition offered a unique opportunity for both preservation experts and the public to compare the versions and explore the potential ramifications of technological obsolescence for electronic art [...] The artists participating in *Seeing Double*, deeply involved in the curatorial process, envisioned what their work might look like when its current form is no longer workable. The curatorial team, equipped with both clear articulations of artists' intents and a background in traditional conservation, dialectically proposed the merits and drawbacks of emulation and presented them to the public, bringing to light a process normally hidden from view.

de considerações éticas acerca da preservação da história, do acesso público, e do nível de alteração de modo que a obra não se configure como outra edição ou até outra totalmente nova (Ibidem, p. 222).

Assim, por mais de um ano, a equipe de curadores da *Seeing Double* trabalhou conjuntamente com artistas, técnicos, conservadores e programadores de modo a identificar os componentes e sua relação prática com as obras; algumas das questões levantadas passaram por: o processo de emulação deve considerar os erros despropositais no *software* original? O tempo aprimorado de reação do computador deve ser abraçado? Quais aspectos físicos inerentes ao equipamento utilizado podem ser desconsiderados? Em quais obras a emulação não é uma opção pelo *hardware* utilizado e pelo nível de entrelaçamento entre ele e o significado da obra? [26, 27] (Ibidem, p. 225-228).

A variabilidade das obras em novas mídias pode nos ensinar, também, que uma própria definição de “original” pode se mostrar limitada; e mesmo a emulação como método de preservação não encontra consenso em sua legitimidade. De qualquer jeito, abraçar essa mudança de paradigma para adaptar e flexibilizar as estratégias de conservação e exposição da arte em mídias digitais deve ser efetivada; se falharmos, “nós poderemos, apesar de nossas melhores intenções, obliterar muitos trabalhos artemídia” (JONES, STRINGARI, p. 232).



SEEING DOUBLEa

Figura 26: Color Panel v1.0.1 (2004, esquerda) e Color Panel v1.0 (1999, direita), de John F. Simor, Jr.. Feitos de laptops modificados, o software do artista teve que ser modificado para o novo hardware com processamento mais rápido: o novo código reproduzia a velocidade da versão anterior (SEEING DOUBLEa).



IPPOLITO

Figura 27: The Erl King, de Grahame Weinbren e Roberta Friedman. Versão de 1982-85, à esquerda, e de 2004, à direita. Além das mudanças de computadores, sistemas operacionais e displays, a obra precisou ser reprogramada para se adequar ao novo hardware (SEEING DOUBLEb).

**_outras
perspectivas**

O capítulo anterior apresentou uma relação entre as especificidades das obras em novas mídias e os espaços expositivos contemporâneos sustentada nos levantamentos teóricos e estudos de caso de curadores e pesquisadores. De modo a complementar essas questões, buscou-se aqui explorar brevemente essas especificidades na experiência da exposição pela ótica dos artistas e também de público. São casos bastante pontuais: no primeiro, trata-se de um grupo de artistas inseridos em um contexto de pesquisa universitária, o Grupo Realidades; no segundo, a experiência do Festival de Linguagem Eletrônica 2019 (FILE) é examinada por esta que escreve, já com certo nível de especialização por formação. Desse modo, os fatos serão aqui expostos com a proposta de enriquecer os relatos, ocorrências e, assim, discussões possíveis acerca dos fenômenos captados ao expor a arte em novas mídias.



Figura 28: *Dynamic Crossings* (2017), obra do grupo de pesquisa Realidades, em montagem no Festival da Imagem no Centro Cultural da Universidade de Caldas, em Manizales, Colômbia.

Arquivo do grupo Realidades

4.1 A experiência de expor dos membros do Realidades

A intenção de realizar entrevistas com artistas envolvidos com tecnologia e com experiência em expor em espaços institucionais surgiu já no início do projeto de desenvolvimento do TCC; como apresentado, a justificativa é de que isso se mostra um modo de se aproximar da compreensão dos dados da pesquisa pelas perspectivas de outros agentes envolvidos nos eventos explorados.

Procurei a Prof^ª. Dr^ª. Silvia Laurentiz para a indicação de artistas com quem eu pudesse conversar. Ela me convidou, atenciosamente, a participar de uma reunião do grupo de

pesquisa do qual é coordenadora, o Realidades. Lá, estavam presentes a Professora, o mestrando Sergio Venancio, o pós-doutorando Dario Vargas e a graduanda Bruna Mayer, todos membros do grupo. Ao expor meu projeto, logo passaram a me apresentar as obras produzidas conjuntamente pelos membros que foram expostas em museus ou espaços institucionais. As discussões e as informações foram valiosas e se estenderam para além das problemáticas das experiências relatadas. Diante dessa descoberta, decidi que a oportunidade de se aprofundar nessas experiências e recolher o relato dos membros sobre elas demonstraria material significativo não só como parte da pesquisa dessa monografia, como também um material em si próprio de preservação de uma parte da história de um grupo e algumas de suas investigações teóricas e práticas.

O método da história oral temática se mostrou adequado ao objetivo e às circunstâncias da entrevista. A base da história oral é o depoimento gravado, fonte de compreensão da realidade; nesse caso, a gravação de imagem em vídeos da entrevista (ICHIKAWA, SANTOS, 2003, p. 2-8). A história oral *temática*, uma das modalidades da história oral, parte de um assunto previamente estabelecido a fim de buscar um “esclarecimento ou opinião do entrevistador sobre algum evento definido” (MEIHY, 2005, p. 162). A gravação possui, assim, caráter histórico e documental, em que a narrativa produzida pelos entrevistados, autores e/ou testemunhas de acontecimentos e conjecturas, se certifica como fonte primária da história oral:

Ao contar suas experiências, o entrevistado seleciona e organiza os acontecimentos de acordo com seus referenciais do tempo presente, imprimindo-lhes um sentido e transformando aquilo que foi vivenciado em linguagem. As entrevistas de história oral revelam o trabalho da linguagem em cristalizar imagens que remetam a, e que signifiquem novamente, a experiência (ALBERTI, 2002, apud ICHIKAWA, SANTOS, 2003, p. 8).

As perguntas foram elaboradas, assim, de forma a possuir um caráter descritivo e sem indução de juízo de valor (ICHIKAWA, SANTOS, 2003, p. 10), restituindo e apresentando os eventos em que as obras do grupo, previamente selecionadas, foram expostas em espaços institucionais de arte. Solicitou-se, então, uma breve descrição da obra e um relato sobre a experiência de expô-las em seus casos particulares.

Desse modo, foram escolhidos 3 trabalhos recentemente expostos para serem abordados em uma entrevista com os membros que fizeram parte dos processos envolvidos. A entrevista foi marcada e realizada no dia 10 de outubro de 2019, numa quinta-feira à tarde, que é o período que o grupo se encontra semanalmente durante esse semestre em específico. Os membros que participaram foram os já apresentados Prof^ª. Dr^ª. Silvia Laurentiz, coordenadora do grupo desde 2010, ano de inauguração do grupo, e membro egressa do Poéticas

Digitais¹ (não pode participar do encontro em sua totalidade, porém); Sergio Venancio, mestrando e ingressante no ano de 2017, pesquisador de arte e inteligências artificiais; Dario Vargas, pós-doutorando, também membro egresso do Poéticas Digitais, atualmente no Realidades por maior afinidade às práticas e linhas de pesquisa do grupo na diversidade de “abordagens ao redor do conceito de realidade” (LAURENTIZ et al., 2019); e Karol Pinto, graduanda, integrante recente e pesquisadora na área de jogos. Outros membros atuantes, como o vice-coordenador Prof. Dr. Marcus Bastos, o professor pesquisador Clayton Policarpo, as doutorandas Cássia Aranha e Loren Bergantini e a graduanda Bruna Mayer não puderam comparecer na ocasião.

A entrevista foi gravada no estúdio do Departamento de Artes Plásticas da USP, e será convertida na edição e montagem de um vídeo curto que apresente sucintamente as obras e os relatos dos casos; além da transcrição reorganizada e reestruturada de modo a se fazer compreensível como texto escrito. O primeiro estará disponível em plataforma na Internet e o segundo se encontrará anexado no fim dessa monografia. Serão aqui nesse capítulo apresentados os relatos obtidos por obra escolhida.

1 O Grupo Poéticas Digitais foi criado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da USP. Segundo a homepage do grupo, “A intenção é gerar um núcleo multidisciplinar, promovendo o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes”, é formado por “professores, artistas, pesquisadores e estudantes com composições distintas em cada projeto” (POÉTICAS DIGITAIS). Atualmente (2019), o coordenador do grupo é o artista multimídia e professor Gilberto Prado.

Diante da busca de outros caminhos e linhas de pesquisa por Silvia não compreendidas pelo grupo de pesquisa de Poéticas Digitais, o Realidades foi fundado em 2010 a fim de “discutir diferentes formas de representação a partir de diferentes interfaces, dispositivos e linguagens” (LAURENTIZ et al., 2019). Também pretende periodicamente produzir, compilar e divulgar publicações, encontros, seminários e outras fontes primárias de pesquisa, de forma a gerar investigações e apresentar seus resultados nas áreas de arte, tecnologias e realidades mistas; e dialoga constantemente com grupos de outras instituições – um detalhe interessante é que o vice coordenador Marcus Bastos é Professor da Pontifícia Universidade Católica (PUC), por exemplo (Ibidem).

Assim, o grupo propõe tanto experimentações práticas como também discute e reflete criticamente sobre as questões teóricas e conceituais da área; e é frequentemente repensado e reformulado como resultado da diversidade de pesquisas, demandas, procuras e inquietações das diferentes pessoas que o compõem ao longo do tempo. As obras apresentadas aqui são, então, fruto da discussão dos diferentes perfis envolvidos em cada uma delas, dentre eles graduandos, mestrands, doutorandos, professores e pesquisadores de diferentes áreas e instituições (Ibidem).

4.1.1 CONTRA A CEGUEIRA DA ORDEM ESTABELECIDADA

Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida² foi parte da exposição de arte computacional EmMeio#10 no Museu Nacional da República em Brasília – DF, durante o período de 3 a 30 de outubro de 2018. A exposição integrava o 17º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#17.ART): a dimensão política da arte.³

A obra é definida como uma instalação audiovisual (GRUPO DE PESQUISA REALIDADES, 2019b) e teve como inspiração o próprio momento político do país (condizente com o tema do evento). Como fruto de diferentes pesquisas conduzidas pelos membros do grupo, a obra utilizou-se também de texto de análise do filme O Cão Andaluz⁴; da detecção de objetos em imagens; e da junção da modelagem 3D à impressora de corte a laser para sua confecção, por exemplo.

A instalação é formada por uma estrutura com uma portinhola, uma câmera e uma projeção. A famosa cena do filme, em que o olho da atriz Simone Mareuil é cortado, é projetada

2 Membros autores: Aline Gabrielle Renner, Beatriz Murakami, Bruna Mayer, Cássia Aranha, Clayton Policarpo, Dario Vargas, Lali Krotoszynski, Loren Bergantini, Marcus Bastos, Sergio Venancio e Silvia Laurentiz (GRUPO DE PESQUISA REALIDADES, 2019b).

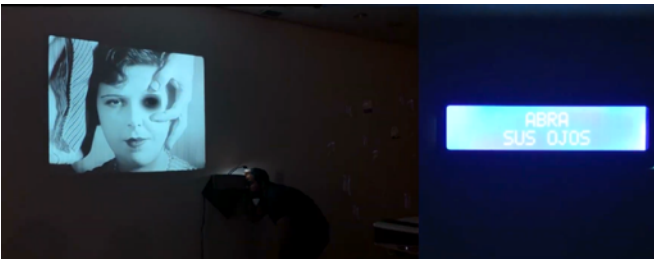
3 O encontro é organizado pelo Instituto de Artes da Universidade Federal de Goiás (UFG) e pela Universidade de Brasília (UnB), esta última onde leciona a fundadora do evento, Prof^a. Dr^a. Suzete Venturelli.

4 FUENTES, Carlos. Prólogo. In: CESARMAN, Fernando C. El Ojo de Buñuel: Psicoanálisis desde una butaca. Barcelona: Editorial Anagrama, 1976. O Cão Andaluz foi dirigido e escrito por Luis Buñuel e Salvador Dalí.

na parede, mas editada em tempo real; a câmara capta, dentro da estrutura, o olho da pessoa que espia pela portinhola, e o substitui no lugar do olho da atriz. Um display também exhibe o os dizeres “abra seus olhos” dentro da caixa. [29, 30]



GRUPO DE PESQUISA REALIDADES (2019b) Stills de vídeo



Figuras 29 e 30: Still de vídeo mostra *Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida* exposta no Museu Nacional da República. Abaixo?, o momento em que a câmara projeta o olho do visitante no vídeo, e a frase “abra seus olhos” dentro da caixa.

O conceito da obra perpassa a questão da curiosidade; da cegueira diante da grande circulação de informação contemporânea, inclusive as falsas; da incapacidade de lidarmos e controlarmos os dados pessoais gerados; e do desconforto de “abrir os olhos”: cortar um olho se mostra como uma analogia a um ato violento, mas necessário no momento atual. São discussões também suportadas pela dinâmica da obra: enquanto o interator olha para dentro da caixa, ele não percebe que a imagem se modifica pelo seu gesto; apenas aqueles que observam o veem. “Fica como se fosse um triângulo: obra, primeiro interator e os demais interatores” (LAURENTIZ et al., 2019).

O grupo levantou o fato de como levar as suas obras interativas para o espaço expositivo gera um retorno de novas descobertas acerca da relação do público com a obra:

Sergio: [...] quando a gente montou lá em Brasília, a gente viu isso acontecendo, das pessoas tendo expectativas em relação à interação que a outra pessoa teria com a obra [...] [esse tipo de trabalho interativo] sempre causa esse tipo de surpresa quando a gente a leva para o espaço expositivo e vê o pessoal aproveitando ela de formas que a gente não espera, e que cria novos significados [...] é importante ver como as pessoas estão interagindo no espaço expositivo (LAURENTIZ et al., 2019).

Silvia também destacou que, apesar de ser exibida em um lugar de exposição convencional como o Museu da República, a EmMeio#10 ocorre dentro de um contexto de Universidade; o que “tem uma outra significação e uma outra noção de montagem” (LAURENTIZ et al., 2019). Torna-se quase como “um grande laboratório em tempo real”, montada conjuntamente por alunos e professores de diversas instituições; diante de situações como um computador, solicitado ao Museu para ser usado em uma obra, não possuir os plug-ins necessários para sua execução, os presentes formam uma corrente colaborativa nas soluções e experimentações ao apresentar os trabalhos no espaço expositivo.

4.1.2 R SCUTI

R Scuti⁵ é uma instalação exposta na Sons de Silício – Luteria Experimental, no Espaço das Artes (EDA) da Universidade de São Paulo, durante o período de 1 a 26 de abril de 2019. A exposição faz parte da série *¿Música?*, organizada desde 2005 pelo Núcleo de Pesquisas em Sonologia da USP (NuSom); e

explora o tema da Luteria Experimental como conceito integrador de práticas entre música, artes visuais e ciências da computação e como catalizador de novos modos de experimentação sonora com a tecnologia (ARANGO, IAZETTA, 2019).

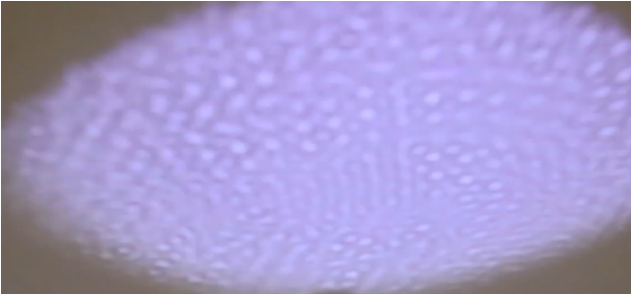
5 Membros autores: Beatriz Murakami, Bruna Mayer, Cássia Aranha, Clayton Policarpo, Dario Vargas, Loren Bergantini, Marcus Bastos, Sergio Venancio, Silvia Laurentiz e Rodrigo G. Vieira (astrônomo colaborador) (GRUPO DE PESQUISA REALIDADES, 2019d).

A obra foi construída em madeira e possui uma lanterna, alto-falantes e um recipiente formado por um espelho e suprido com água. A forma - meticulosamente cortada a laser a partir de projeto 3D - se assemelha ao astrolábio, antigo instrumento de navegação que tomava como guia as estrelas. A obra utiliza-se de dados de variação de intensidade de uma estrela supergigante amarela da constelação *Scutum*, obtidos pela *American Association of Variable Star Observers* (AAVSO), e os converte em som – a vibração do som pelos alto-falantes resulta também em uma vibração na água, cujas ondas são então refletidas no teto pela luz da lanterna [31, 32].



GRUPO DE PESQUISA REALIDADES (2019d). Still de vídeo.

Figura 31: R Scuti exposta no Espaço das Artes.



GRUPO DE PESQUISA
REALIDADES (2019d). Still de vídeo.

Figura 32: Still de vídeo mostra o reflexo no teto das ondas da água produzidas pelo som.

No contexto da exposição de “experimentação com diferentes formas de se manipular o som” (LAURENTIZ et al., 2019), a R Scuti demonstra um percurso de tradução de dados: dos dados numéricos de variação de brilho da estrela; à sua sonificação em frequências graves; à visualização das ondas projetadas no teto, criando um ambiente e uma interferência no espaço expositivo. Uma maneira de visualizar sons.

A obra foi descrita como fácil de montar em um espaço expositivo. Ela exige certa penumbra da área pela projeção da lanterna; e alguns problemas técnicos eventualmente resolvidos foram, por exemplo, a movimentação do cartão de memória com os sons pela vibração dos alto-falantes. Expor na Sons de Silício também possui uma particularidade por sua natureza – é uma exposição de arte sonora. As obras se fazem presentes para além de seus corpos materiais, se espalhando pelo espaço e, eventualmente, interferindo em outras obras. Os sons das outras obras, assim, se transformaram em uma preocupação para o grupo, mas a amplitude de área do Espaço das Artes colaborou nesse aspecto.

O trabalho foi logo após exposto no Centro Universitário Maria Antônia como parte da itinerância da Sons de Silício. O grupo aperfeiçoou alguns aspectos da montagem e se deparou com um novo problema – a água se demonstra como um recurso que se consome, uma vez que evapora no espaço. No Centro Universitário, a obra ficou exposta por um tempo três vezes mais extenso do que no Espaço das Artes. O grupo, assim, necessita repor a água frequentemente.

4.1.3 DYNAMIC CROSSINGS

Dynamic Crossings⁶, instalação interativa, foi parte de exposição que integrou o ISEA2017 – 16º Festival Internacional da Imagem, na cidade de Manizales, na Colômbia. O estímulo veio do próprio edital do ISEA – ele delimitava espaços expositivos específicos para escolha e, diante, disso, o grupo pensou em propor algo para o espaço externo. Encontraram essa vontade em um desses espaços, a praça da Torre de Herveo, cartão postal da cidade e antiga sustentação teleférica.

A Torre é formada por uma estrutura de madeira escura, demonstração forte de um grafismo na cidade. É também hoje um monumento que abraça a passagem do público pela praça em que está localizada, pois não impede o trânsito de pessoas;

6 Membros autores: Marcus Bastos, Silvia Laurentiz, Cassia Aranha, Loren Paneto Bergantini, Ana Elisa Carramaschi, Marcelo Carvalho, Lali Krotoszynski, Monica Moura, Dario Vargas e Sergio Venancio (GRUPO DE PESQUISA REALIDADES, 2019c).

é possível andar por baixo da estrutura. Nesse sentido, o grupo pensou inicialmente em propor um diálogo não só com o aspecto do grafismo como também com circulação das pessoas em seus dia-a-dias: uma instalação interativa onde uma câmera captasse o movimento dos passantes em tempo real e transformasse os dados em imagens. A ideia teve que ser modificada, porém, pois em determinado momento a organização do Festival comunicou que aquele local não poderia mais ser usado.

Depois de um percurso com muitas mudanças, pensou-se então em estabelecer um diálogo *de caminho* entre a Torre e o Centro Cultural onde a obra estaria exposta. Nesse caminho (aproximadamente 750m), foram distribuídos QR Codes em que, quando escaneados, tanto convidavam o espectador à exposição quanto alimentavam o trabalho no espaço expositivo, gerando interferências na posição dos grafismos da imagem projetada. Tal interferência só poderia ser vista pelos participantes se eles fossem até o Centro Cultural. As interferências geradas também respeitavam dados como a posição específica dos QR Codes e o horário do dia [33, 34].



GRUPO DE PESQUISA
REALIDADES (2019c)

Figura 33: Uma das imagens geradas pelo Dynamic Crossings, que são projetadas em tempo-real no espaço expositivo.



Figura 34: os QR Codes distribuídos no percurso entre a Torre Herveu (na foto) e o Centro Cultural da Universidade de Caldas.

O trabalho é um bom exemplo das potências das mídias locativas e da conectividade em rede:

Dario: Uma coisa é a obra montada, está lá, no espaço expositivo, e outra coisa é estar na rua, e você estar participando de uma obra que não está enxergando, não está observando, não está vendo. [...] É uma questão interessante da interação, que você pode estender essa obra a campos que ultrapassam a questão sensitiva, o estar presente perto do objeto artístico. Você pode fazer parte dele do outro lado do mundo. Do outro lado da cidade. (LAURENTIZ et al., 2019).

As dificuldades de inserir a obra na exposição apareceram, inicialmente, na distância entre o grupo e os organizadores do evento; os meios de comunicação por vias digitais, no entanto, ajudaram a contornar o problema. Quando o vice coordenador Marcus Bastos viajou até Manizales para a montagem, o grupo se comunicava e prestava assistência remota.

Similarmente, a obra se beneficiou da conectividade em rede na “contagem de visitas” dos códigos, ou seja, quantas vezes aquele código foi escaneado; um contador de interações. Foi possível, assim, analisar não só o número de pessoas que se engajaram, mas também entender, mesmo remotamente, como foram as dinâmicas da interação no percurso proposto pela obra: “tantas pessoas escanearam o código que estava posicionado na torre, tantas pessoas continuaram o percurso efetivamente, quantas pessoas estiveram lá no local expositivo” (LAURENTIZ et al., 2019).

Também foi levantado sobre como expô-la em outro local – como em diálogo com a Torre do Relógio da Universidade de São Paulo ou alguma edificação na Avenida Paulista – demandaria muitas modificações; trata-se de uma obra *site-specific*. “Quase que uma outra versão, quase que uma outra obra” (Ibidem).

Figura 35: Inside Tumucumaque, da Interactive Media Foundation & Filmtank co-criada com o estúdio Artificial Rome, no FILE São Paulo 2019. A obra é uma experiência interativa em realidade virtual em que é possível “entrar na vida” do ecossistema da floresta através da visão e do tato (PERISSINOTO, BARRETO, 2019, p.20).



FILE FESTIVAL (2019c)

4.2 A experiência como público no FILE São Paulo 2019

Estive no FILE São Paulo 2019 num dia próximo de seu encerramento – numa sexta-feira, 9 de agosto. O Festival de Linguagem Eletrônica

é uma organização cultural sem fins lucrativos que viabiliza uma reflexão atual sobre as principais questões do universo eletrônico-digital contemporâneo e vem divulgando, durante seus 20 anos de existência através de eventos e de publicações, as linguagens eletrônicas e digitais pelo Brasil e América Latina (FILE FESTIVAL, 2019a).

A edição comemorava os 20 anos do FILE, que nasceu na Internet⁷ em 1999 e realizou a sua primeira exposição no ano de 2000, no Museu de Imagem de Som (MIS), em São Paulo (PERISSINOTTO, BARRETO, 2019, p. 201). Desde 2004, ocorre na Galeria de Arte do Centro Cultural FIESP (Ibidem). Anualmente em São Paulo, o Festival reúne na exposição as categorias de Sonoridade Eletrônica⁸, Arte Interativa⁹ e Linguagem Digital¹⁰, e sua missão é “promover um maior acesso do público para com a linguagem tecnológica; entendendo que o mundo contemporâneo se constrói no avanço das novas mídias e do digital” (FILE FESTIVAL, 2019b).

O período de exposição do FILE 2019 foi de 26 de junho a 11 de agosto de 2019; o espaço era aberto ao público das terças

7 Inicialmente, o FILE “arquivava” as manifestações estéticas feitas especialmente para a Internet (PERISSINOTTO, BARRETO, 2019, p. 9).

8 Inclui-se “Performance Sonora, Instalações Sonoras, Arte sonora, Música Genética, Música Biológica, Música Eletrônica Erudita, Música Pop-Eletrônica, Dramaturgia Radiofônica, Rádio Arte, Paisagem Sonora, Robótica Sonora, Vídeo Música, Poesia Sonora, Robótica Sonora, etc.” (FILE FESTIVAL, 2019a).

9 Inclui-se “Instalações, performances, projetos de internet, realidade virtual, realidade aumentada, mesas multitoques, objetos digitais, projeções outdoors, projetos para celulares, grafites eletrônicos, vrml, etc.” (Ibidem)

10 Inclui-se “Jogos Digitais, animações, Cinema Digital, Maquinemas, Vídeo Digital, Arquitetura Digital, Moda digital, Design digital, Robótica, Vida artificial, Arte biológica, Arte transgênica, Arte software, Novas interfaces, Esconda Life performances, Animes, Hipertextos, Roteiros não lineares, Inteligência artificial, Fotografia-Panoramas digitais, Linguagem de programação, Poesia digital, Dança digital, etc.” (Ibidem)

aos domingos e a visitação gratuita. A Galeria de Arte do Centro Cultural FIESP é descrita como um espaço expositivo

com características museográficas [...] localizado em uma área de mil metros quadrados para receber um público anual de cerca de 100 mil pessoas e proporcionar visitas livres e monitoradas [...] Sua programação contempla mostras artísticas e históricas – que receberam oito prêmios, entre eles, seis da Associação Paulista de Críticos de Arte – APCA – e, sempre que possível, conta com obras interativas, legendas em braile e audiodescrição (CENTRO CULTURAL FIESP).

Na ocasião do FILE 2019, a galeria tinha as paredes pintadas de branco e a iluminação em geral rebaixada, ajustada em casos específicos. Todas as obras possuíam suas informações (artista e nome, apenas) e textos expositivos nas paredes ou estruturas próximas (com exceção daquelas que “dividiam” mais de um computador/iPad). A grande maioria das instalações ou obras interativas estavam acompanhadas por um mediador. Como exposição, sua forma estava menos em construir narrativas, conceitos ou caminhos delineados e mais intimamente atrelada às necessidades físicas das obras. Estavam, no entanto, reunidas em áreas por afinidades, em conjuntos assim como definidos nos textos e catálogo da exposição. No total foram 260 obras, das quais 12 instalações, 77 animações (Conjunto Anima+); 13 vídeos (Conjunto Cinema Circular); 70 vídeos (Con-

junto Videoarte); 26 sons (Conjunto Hipersônica); 10 “mídia arte”, ou *web-based*; 37 GIFs; 2 jogos e 13 LED Shows, que eram projetados na fachada do prédio da FIESP todos os dias, das 19h às 6h (FILE FESTIVAL, 2019b).

A entrada da galeria era composta de uma área com uma parede frontal que trazia o texto sobre a exposição e duas entradas laterais para uma sala com as obras *A Sense of Gravity* do Studio Tony Spark: Teun Vonk e *The Last Supper Alive* ao lado, de Rino Stefano Tagliaferro [36].



Foto da autora

Figura 36: *A Sense of Gravity* do Studio Tony Spark: Teun Vonk. É possível ver *The Last Supper Alive* de Rino Stefano na mesma sala no canto inferior esquerdo.

A *Sense of Gravity* é uma instalação onde o visitante entra no grande equipamento que se move de modo a nos permitir “experimentar uma nova forma de gravidade” (PERISSINOTO, BARRETO, 2019, p. 36). Estava envolta por uma barreira de passagem de corda baixa; a parte aberta da barreira, como uma entrada, estava equipada com um display de informações sobre a dinâmica de distribuição de números por pessoa para passar pela experiência da obra; uma balança de peso; um fone de ouvido; e um banco estofado baixo com um mecanismo e uma caixa para deixar os sapatos.

O mediador distribuía 7 ou 8 cartões com números por ordem de chegada de hora em hora. Não havia uma montagem própria para fila, e essa se mostrava de algum modo espontânea – era comum as pessoas sentarem no chão ao redor da corda, e os cartões então distribuídos para aqueles ali presentes. Minha média de espera foi de 80 minutos no total – 40 minutos na “fila” para receber o cartão e outros 40 para passar pela experiência da obra. Após o recebimento do cartão, todos eram invariavelmente pesados, e a obra exigia um mínimo de 50kg e máximo de aproximadamente 130kg dos participantes. O mediador presente era responsável tanto por essa dinâmica quanto no auxílio em como “entrar e sair” do equipamento. Antes de entrar, o visitante também ouvia um áudio curto com algumas instruções (não é permitido o uso de sapatos, fotografia com celular, objetos cortantes).

The Last Supper Alive, apesar de estar na mesma sala de *A Sense of Gravity*, ocupava uma área um pouco mais reservada e convidativa para maior introspecção. Tratava-se de uma videoinstalação com projeção em um bloco liso com dois bancos de aproximadamente 3 lugares cada em sua frente. A obra propunha uma narrativa animada d'A Última Ceia de da Vinci e possuía som, no qual ecoava por toda a sala. Era um conto com começo e fim, e o texto descritivo não continha a duração do vídeo.

O lado direito dessa sala abria-se para o espaço mais amplo da galeria [37]. Na extensa parede à direita, estavam presentes as obras de animação, videoarte, som e o que foi denominado “mídia arte”, que são as obras *web-based*. As obras de animação e videoarte estavam distribuídas em diferentes TVs de tamanho médio (3 para animação, 2 para videoarte) com um banco para duas pessoas e apenas um fone para cada TV. Os vídeos eram exibidos numa ordem pré-fixada listada nas paredes, sem indicação de qual estava sendo visto no momento. Não haviam legendas em português naqueles com línguas estrangeiras. Uma das obras, a animação em tempo real *Sunshowers*, de Sam Twidale & Marija Avramovic, estava exposta numa tela maior com o mesmo banco para duas pessoas à frente.

Já as obras em som e *web-based* estavam em uma TV e um fone cada, podendo ser acessadas pelo mouse e teclado colocados em retângulos altos. Não existia uma interface dedicada para a reprodução dos arquivos; disponibilizava-se o



Figura 37: Toda a extensão da parede com obras de animação, videoarte, som e web-based exibidas em televisões.

computador com o sistema operacional Windows e os atalhos das obras no *desktop*. Qualquer outra função do sistema poderia ser acessada. Muitas obras de toda essa parede também podem ser acessadas fora do espaço expositivo – o site do FILE os disponibiliza links para as obras que estão em servidores ou plataformas externas e abriga algumas outras. No caso do equipamento fornecido às obras *web-based*, o fone de ouvido não estava funcionando.

Na área central estavam as instalações e *Das Totale Tanz Theater* da *Interactive Media Foundation & Filmtank* co-criada com o estúdio *Artificial Rome*; *Tempo: cor* de Pedro Veneroso e *Line Wobbler* de Robin Baumgarten. O primeiro é composto de uma estrutura cilíndrica coberta por um véu e projeções; na parte interna, dois óculos de realidade virtual estão presos na estrutura para imersão [38]. Apenas um deles possuía um controle. No centro, o mediador cuidava da dinâmica de revezamento no fim da imersão (média de 5 a 7 minutos), limpava e trocava os protetores dos óculos por usuário e instruía (muito brevemente) os comandos; também acompanhava em um computador o que acontecia na tela dos óculos [39]. A fila era formada pelo tapete na frente da estrutura; a média de espera foi de 15 a 20 minutos. *Das Totale Tanz Theater* é interativo (não de modo tão explícito) e acabei por usar os óculos com controle; é provável que a pessoa ao lado não tenha tido a possibilidade de interagir. As falas emitidas durante a imersão estavam em inglês, sem legenda na tela.



FILE FESTIVAL (2019d)

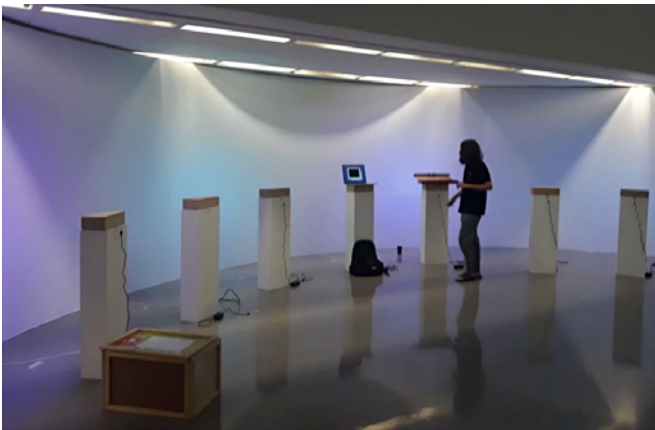
Figura 38: A estrutura cilíndrica da Das Totale Tanz Theater, por Interactive Media Foundation & Filmtank co-criada com o estúdio Artificial Rome. Na entrada, a fila se forma.



AGÊNCIA FIESP (2019) Foto: Everton Amaro

Figura 39: O interior da estrutura da Das Totale Tanz Theater, com o totem e o monitor de acompanhamento.

Tempo: cor é um exemplo da capacidade de conversão de dados pelo uso de algoritmos do computador: são diversos relógios ajustados para fusos diferentes, transformando as cores exibidas de acordo com os horários; é uma obra, assim, em constante mudança durante o dia [40]. A sensação de imersão descrita no texto expositivo foi atingida por mim até certo ponto; o semicírculo das projeções de luz colaborava com um abraçamento dos espectadores, mas a movimentação e barulho da área causavam distração - *Line Wobbler*, instalação interativa/jogo, estava logo atrás. *Line Wobbler* traz uma jogabilidade e design minimalista com um único controle mecânico e uma fita de led [41]. Ainda assim, existem uma série de níveis e obstáculos. Como qualquer *game*, é necessário jogar por um tempo para se familiarizar com os comandos e as reações, mas a instalação talvez se beneficiasse com instruções iniciais junto ao texto.



WAKKA (2019) Foto: Wagner Wakka

Figuras 40: *Tempo: Cor* em processo de montagem com o artista Pedro Veneroso. Com a instalação na sua forma final já bem estabelecida, Veneroso realiza a configuração da obra.



FILE FESTIVAL (2019d)

Figuras 41: Line Wobbler com os controles mecânicos de mola de aço.

Próximo à *Das Totale Tanz Theater* estava uma parede com os GIFs. Eles foram disponibilizados em diversos iPads presos à parede, como pequenas televisões [42]. Os GIFs também eram reproduzidos em ordem pré-fixada com a indicação dos títulos, artistas e ordem na parede. Naquele dia, um dos iPads mostrava a barra superior de status e navegação na tela. Os GIFs também estão disponíveis e hospedados no site do FILE, mesmo 3 meses após o encerramento da exposição.

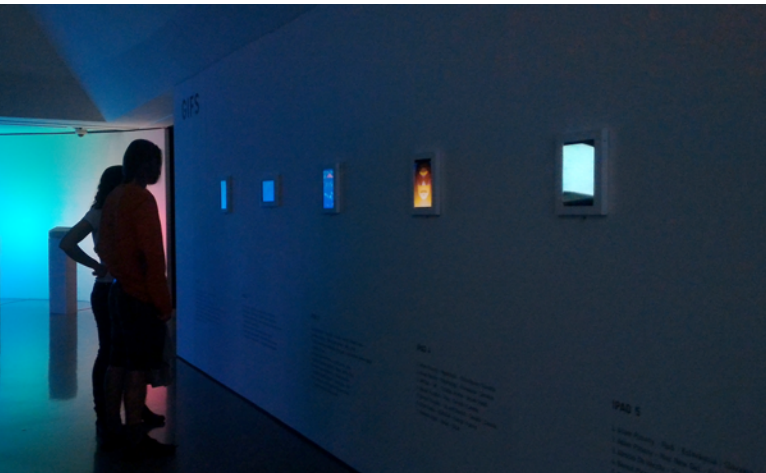


Foto da autora

Figura 42: GIFs disponibilizados sequencialmente em tablets na parede.

Do outro lado, numa área mais reservada, estava *Scope*, de Kristin McWharter. São dois óculos de realidade virtual unidos por uma estrutura rígida, em que dois participantes “se movimentam no espaço físico e virtual, influenciam um ao outro, com a cabeça” (PERISSINOTO, BARRETO, 2019, p. 24). O recuo se justifica por esse movimento dos visitantes, e o chão

está demarcado em volta da obra com fitas (antiderrapantes?). Na ocasião, não participei por estar desacompanhada. Ainda assim, formava-se uma roda de pessoas em torno da obra, provavelmente no aguardo de participarem, uma vez que não havia um espelhamento simultâneo das imagens obra.

Nesse momento, o espaço expositivo se mostrava como um longo e largo corredor. Próximo ao *Scope*, estava uma área descrita como destaque/*highlight* dentre as obras de vídeo arte: *The Hymns of Muscovy*, de Dimitri Venkov. Nesse caso, o texto expositivo acompanhava a duração da obra. Diferentes das outras televisões no corredor da Anima+, Hipersônica, Videoarte e Arte Mídia, a tela era maior e a estrutura montada escondia as bordas da TV [43].

Duas obras de realidade virtual – *Melita*, de Nicolás Alcalá, e *Inside Tumucumaque*, novamente da *Interactive Media Foundation & Filmtank* co-criada com o estúdio *Artificial Rome*, foram disponibilizadas com dois óculos de realidade virtual cada, presos para além do *grid* no teto. A demarcação da área e apresentação da obra (nome, autores, texto expositivo) foram feitas com grandes imagens na parede; *Melita* possuía ainda uma estrutura curvada de modo a envolver os participantes e sua duração (20 minutos; tratava-se de um curta metragem). *Inside Tumucumaque*, como experiência interativa, também acompanha um controle. Assim como dois jogos expostos de realidade virtual – *Anamorphine* (estúdio *Artifact 5*) e *Dream Reality Interactive & Rebellion Developments* (estúdio *Arca's*



Figura 43: The Hymns of Muscovy, de Dimitri Venkov. Ao fundo, Scope, de Kristin McWharter, com a roda de pessoas formada em volta do espaço da obra.

Path), estavam dispostos no espaço expositivo televisões que espelhavam simultaneamente as experiências e o *gameplay* para visualização do público [44].

Os vídeos do Cinema Circular foram projetados em planos circulares de modo a enfatizar seu formato. Nesse caso, os fones disponibilizados eram dois por obra. Encontrei uma em



Figura 44: À direita, Inside Tumucumaque; mais ao fundo, a estrutura curvada de Melita; do lado esquerdo, Xadrez Auto-Criativo (XAC) de Ricardo Barreto & Raquel Fukuda. No espaço no fim do largo corredor encontra-se Me, Myself & I, de Marc Lee.

que nenhum dos fones funcionavam. Perto delas, havia outro espaço com maior recuo para a *Me, Myself & I*, de Marc Lee. Tratava-se de uma obra interativa em que participante tirava uma selfie com um celular oferecido (com um fio de segurança) na qual era imediatamente projetada em uma representação digital de fachadas de prédios. As imagens ficavam na tela até que fossem substituídas pelo próximo participante [45].



FILE FESTIVAL (2019c)

Figura 45: *Me, Myself & I*, de Marc Lee.

O FILE 2019 foi o segundo que visitei; o primeiro, em 2018, se demonstrou para mim impactante justamente pelas diferenças, como público, na experiência da exposição. Em geral, é possível dizer que mais do que um festival com uma grande quantidade de obras, um festival de arte eletrônica com uma grande quantidade de obras - interativas, participativas, e onde o tempo de fruição do público infere expressivamente sob a logística da exposição – pode posar como uma experiência frustrante caso o local esteja muito cheio (para a arte eletrônica) ou caso o tempo de visitação do visitante seja curto. É verdade que qualquer grande exposição causa cansaço e por vezes demande mais de uma visitação; no caso de um festival como o FILE, porém, essas questões parecem ser exacerbadas pelas especificidades das artes e novas mídias citadas. São também essas especificidades, principalmente no departamento dos equipamentos utilizados, quem abrem espaço para insatisfações menos comuns em exposições mais convencionais, como obras com partes que pararam parcialmente ou inteiramente de funcionar; e, ainda, obras com horários definidos para operar (especialmente presentes no FILE 2018). No primeiro caso, tais problemas não são justificáveis; porém, talvez seja uma demonstração de que as equipes envolvidas estejam enfrentando as dificuldades que as especificidades das obras eletrônicas manifestam, e que são reais.

**_considerações
finais**

Essa monografia buscou apresentar algumas características das obras em novas mídias e relacioná-las com suas práticas expositivas. Em toda sua diversidade e complexidade, essas práticas suscitam novos procedimentos e desafios das equipes envolvidas na busca de um produto expositivo da qualidade, capaz assim também de gerar uma boa experiência do público. E também uma nova estruturação das próprias equipes – foi possível notar como, nessa busca, a multidisciplinaridade e o diálogo entre diferentes agentes vêm inevitavelmente à tona, além de gerar novos papéis para os profissionais comumente compreendidos na exposição em todo seu desdobramento.

As demonstrações de casos e potenciais problemas aqui apresentadas são sucintas, não compreendendo as diversas minúcias que podem surgir nos processos expositivos. Ainda assim, é possível retirar das descrições possíveis questionamentos para além das problemáticas globais como a desmaterialização e a potência interativa e participativa das novas mídias: como estabelecer a tradução de uma obra, já além das notas informativas nas paredes, se essa demanda que os códigos sejam reescritos, as legendas adicionadas em meios mais complexos que o vídeo? Como elaborar uma expografia que compreenda as necessidades de manutenção dos equipamentos e das próprias obras, no liga e desliga do dia-a-dia? Como repensar os papéis e práticas dos mediadores, orientadores de público e seguranças no contato do público com as obras? Como convidar ao contexto e à natureza da obra, ao código, por vezes tão caro à arte e tecnologia? Como classificar e descrever nas etiquetas e nos catálogos obras tão

diversificadas em conteúdo e meio, para além da “pintura”, “escultura”, “instalação”? Como encontrar um encaixe entre o espaço expositivo e as necessidades técnicas de cada obra?

Toda exposição contará com seus desafios particulares, mas a hibridização, a velocidade de mudança da arte em novas mídias – relativamente determinadas pelos fluxos das indústrias de inovação e tecnologia – e suas capacidades conectivas e de distribuição estão modificando e continuarão gerando uma mudança nos modos de se fazer, expor, vivenciar, difundir, vender, entender arte. E farão parte dessa mudança como suas receptoras, catalisadoras, e produtoras as instituições culturais contemporâneas, os museus, os festivais, as galerias; toda organização relevante no domínio da difusão e apreensão da cultura por meio do fenômeno da *exposição de arte* em todos os seus potenciais desdobramentos, ramificações e experiências.

REFERÊNCIAS

AGÊNCIA INDUSNET FIESP. **FILE comemora 20 anos no Centro Cultural Fiesp**. Disponível em: <https://www.fiesp.com.br/noticias/file-comemora-20-anos-no-centro-cultural-fiesp/>.

Acesso em: novembro de 2019.

ARANGO, Julian J. IAZZETTA, Fernando. **Sons de Silício, Luteria Experimental**. São Paulo: Arango & Iazetta, 2019. Disponível em: <https://sonsdasilicio.files.wordpress.com/2019/07/catalogo-prev-1.pdf> Acesso em: outubro de 2019.

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

ART INSTITUTE CHICAGO. **Art Make-up**. Disponível em: <https://www.artic.edu/artworks/47147/art-make-up>. Acesso em: outubro de 2019.

BAROK, Dušan. NOORDEGRAAF, Julia. VRIES, Arjen P. de. **From Collection Management to Content Management in Art Documentation: The Conservator as a Editor**. 2019. Disponível em: <https://www.incca.org/articles/conservator-as-editor>. Acesso em: outubro de 2019.

BEIGUELMAN, Giselle. **Arte pós-virtual: criação e agenciamento no tempo da internet das coisas e da próxima natureza**. Em: PESSOA, Fernando (Org.). **Cyber-Arte-Cultura: a trama das redes**. Rio de Janeiro: Suzy Muniz Produções, 2013.

_____. **Reinventar a memória é preciso**. Em: **Futuros Possíveis: arte, museu e arquivos digitais**. São Paulo: Peirópolis, Edusp, 2014.

BEIGUELMAN, Giselle; LAFERLA, Jorge (Org.). **Nomadismos Tecnológicos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

- BLACK SHOALS. **Images**. 2016. Disponível em:
<http://www.blackshoals.net/images>. Acesso em: outubro de 2019.
- BOLTER, Jay David. GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge: MIT Press, 2000.
- CANTONI CRESCENTIIa. **Auto-Iris, About**. Disponível em:
<https://www.cantoni-crescenti.com.br/autoiris-about>.
Acesso em: novembro de 2019.
- CANTONI CRESCENTIIb. **Auto-Iris, Sketches**. Disponível em:
<https://www.cantoni-crescenti.com.br/autoiris-sketches>.
Acesso em: novembro de 2019.
- CANTONI CRESCENTIIc. **Auto-Iris, Videos**. Disponível em:
<https://www.cantoni-crescenti.com.br/autoiris-videos>. Acesso em:
novembro de 2019.
- CENTRO CULTURAL FIESP. **Galeria de Arte**. Disponível em:
<http://centroculturalfiesp.com.br/galeria-de-arte>.
Acesso em: outubro de 2019.
- COOK, Sarah. **A interview with Christiane Paul**. 2001.
Disponível em: <http://www.crumbweb.org/getInterviewDetail.php?id=10&op=3>. Acesso em: outubro de 2019.
- COOK, Sarah. GRAHAM, Beryl. **Rethinking Curating: Art after New Media**. Cambridge: MIT Press, 2010.
- CORDEIRO, Analivia (Org.). **Waldemar Cordeiro: fantasia exata [recurso eletrônico]**. São Paulo: Itaú Cultural, 2014. Disponível em: <https://www.itaucultural.org.br/catalogo-waldemar-cordeiro-fantasia-exata>. Acesso em: novembro de 2019.
- COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2003.
- CURY, Marília Xavier. **Exposição: concepção, montagem e avaliação**. São Paulo: Annablume, 2005.

DIETZ, Steve. **Interfacing the Digital**. 2003. Em: *Museums and the Web 2003*. Disponível em: <https://www.museumsandtheweb.com/mw2003/papers/dietz/dietz.html>. Acesso em: outubro de 2019.

DZIEKAN, Vince. **Virtuality and the Art of Exhibition: Curatorial Design for the Multimedial Museum**. Bristol: Intellect, 2012.

E-FLUX. **Go! You sure? Yeah**. 2013. Disponível em: <https://www.e-flux.com/announcements/31810/go-you-sure-yeah/>. Acesso em: novembro de 2019.

FERGURSON, Bruce. **Exhibition rhetorics: Material speech and utter sense**. Em: **Thinking about exhibitions**. Nova Iorque: Routledge, 2005.

FILE FESTIVAL. **About**. 2019a. Disponível em: <https://file.org.br/about/?lang=pt>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **File São Paulo 2019**. Catálogo eletrônico. 2019b. Disponível em: <https://file.org.br/book/file-sao-paulo-2019/?lang=pt>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **File São Paulo 2019**. Lista de obras. 2019c. Disponível em: https://file.org.br/file_sp_2019/?lang=pt. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **Imprensa, Globo**. 2019d. Disponível em: <https://file.org.br/press/portugues-file-sp-2019/?lang=pt>. Acesso em: outubro de 2019.

GALLOWAY, Alexander. **Charlie puts NMA's down...** 2006. Parte de discussão do Rhizome Digest, listas de e-mails semanais relacionados à área da arte e novas mídias. Disponível em: <http://archive.rhizome.org/digest/?msg=00246>. Acesso em: novembro de 2019.

GONÇALVES, Lisbeth Rebollo. **Entre cenografias: O museu e a exposição de arte no século XX**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo/Fapesp, 2004.

GRAHAM, Beryl. **Serious Games**. Em: **New Media in the White Cube and Beyond**. Berkeley: University of California Press, 2005.

GRAU, Oliver. **Arquivo 2.0 – O impacto da artemídia e a necessidade de humanidades (digitais)**. Em: **Futuros Possíveis: arte, museu e arquivos digitais**. São Paulo: Peirópolis, Edusp, 2014.

GRUPO DE PESQUISA REALIDADES. **Apresentação**. 2019a. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida**. 2019b. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/contraacegueiradaordemestabelecida/>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **Dynamic Crossings**. 2019c. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/obras/dynamic-crossings-isea-2017/>. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **R Scuti**. 2019d. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/r-scuti/>. Acesso em: outubro de 2019.

ICHIKAWA, E. Y.; SANTOS, L. W. dos. **Vozes da História: Contribuições da História Oral à Pesquisa Organizacional**. Em: Encontro Nacional da Associação dos Programas de Pós-Graduação em Administração, 27, 2003, Atibaia. Anais... Atibaia: ANPAD, 2003. Disponível em: <http://www.anpad.org.br/admin/pdf/enanpad2003-epa-0186.pdf>. Acesso em: outubro de 2019.

IMMERSENCE. **Ephémere**. 1998. Disponível em: <http://www.immersence.com/ephemere/>. Acesso em: novembro de 2019.

_____. **Osmose**. 1995. Disponível em: <http://www.immersence.com/osmose/>. Acesso em: novembro de 2019.

IPPOLITO, John. **Wagging the Long Tail of Digital Preservation**. Apresentação em web browser. Disponível em: http://three.org/ippolito/writing/deck/re-collection_presentations/wagging_long_tail_deck.html#title-slide. Acesso em: outubro de 2019.

_____. **WALDEMAR Cordeiro - Fantasia Exata [Conceitos]**. São Paulo: Itaú Cultural, 2014. Disponível em: https://issuu.com/itaucultural/docs/waldemar_copy. Acesso em: novembro de 2019.

JONES, Caitlin. STRINGARI, Carol. **Seeing Double: Emulation in Theory and Practice**. Em: **New Media in the White Cube and Beyond**. Berkeley: University of California Press, 2005.

KITEV. **Tank-FX**. Disponível em: <https://kitev.de/de/entry/3/tank-fx>. Acesso em: novembro de 2019.

KUSCHAT, Daniela. **OP_ERA: Sonic Dimension, na estação República do metrô. 2010**. Disponível em: http://danielakutschat.com/blog/2010/04/17/op_era-sonic-dimension-na-estacao-republica-do-metro/. Acesso em: novembro de 2019.

LAFERLA, Jorge (Org.). **Nomadismos Tecnológicos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

LAURENTIZ, Silvia et al. **Entrevista concedida à Camila Guerreiro**. São Paulo, 10 out. 2019. A entrevista encontra-se transcrita no anexo A deste trabalho.

LEMONS, André. **Mídias locativas e territórios informacionais**. 2007. Disponível em: http://culturaderede.pbworks.com/f/midia%20locativa_andre%20lemons.pdf. Acesso em: setembro de 2019.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

_____. **Arte e mídia: aproximações e distinções**. 2002. Em: **Galáxia: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da PUC-SP**, nº 4. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/galaxia/article/view/1289/787>. Acesso em: setembro de 2019.

MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge: MIT Press, 2001.

MEDIA ART NETa. **Haacke, Hans: News.** Disponível em:

<http://www.medienkunstnetz.de/works/nachrichten/>.

Acesso em: outubro de 2019.

MEDIA ART NETb. **Jevbratt, Lisa: 1:1.** Disponível em: <http://www.mediaartnet.org/werke/1-1/bilder/2/>.

Acesso em: outubro de 2019.

MEIHY, José Carlos Sebe Bom. **Manual de história oral.**

São Paulo: Loyola, 2005.

MINICHBAUER, Raimund. **Republicart – Interview on**

Interference, com Anna Harding. 2003. Disponível em: http://republicart.net/art/concept/interview-harding_en.pdf.

Acesso em: outubro de 2019.

MOMALEARNING. **Art Make-Up: No. 1 White, No. 2 Pink, No. 3**

Green, No. 4 Black. Art Make-Up: No. 1 White, No. 2 Pink, No. 3

Green, No. 4 Black. Disponível em: https://www.moma.org/learn/moma_learning/bruce-nauman-art-make-up-no-1-white-no-2-pink-no-3-green-no-4-black-1967-1968/.

Acesso em: novembro de 2019.

PACCE, Lilian. **Paris X SP: o Centre Pompidou encontra o MAM.**

2013. Disponível em: <https://www.lilianpacce.com.br/e-mais/centre-pompidou-mam-sp-exposicao/>.

Acesso em: outubro de 2019.

PAUL, Christiane. **New Media in the White Cube and Beyond.**

Berkeley: University of California Press, 2005.

PERISSINOTO, Paula; BARRETO, Ricardo (Org.). **File São Paulo**

2019: Festival de Linguagem Eletrônica: 20 anos de Arte e

Tecnologia. São Paulo: File, 2019. Disponível em: <https://file.org.br/book/file-sao-paulo-2019/?lang=pt>.

Acesso em: outubro de 2019.

POÉTICAS DIGITAIS. **Sobre o Grupo Poéticas Digitais.**

Disponível em: <http://www.poeticasdigitais.net/grupo.html>.

Acesso em: outubro de 2019.

RINEHART, Richard. **Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive**. Em: **Permanence Through Change: The Variable Media Approach**. Nova Iorque: Guggenheim Museum Publications, 2003. Disponível em: <http://www.variablemedia.net/pdf/Permanence.pdf> Acesso em: outubro de 2019.

RIZZI, Maria Christina de Souza Lima. **Além do artefato: apreciação em museus e exposições**. Em: **Revista do Museu de Arqueologia e Etnologia**. São Paulo: 1998. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/revmae/article/download/109542/108025/>. Acesso em: outubro de 2019.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SANTAELLA, Lucia. **As ambivalências das mídias móveis e locativas**. Em: BEIGUELMAN, Giselle; LAFERLA, Jorge (Org.). **Nomadismos Tecnológicos**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2011.

_____. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. 3.ed. São Paulo: Paulus, 2008.

SEEING DOUBLEa. **John F. Simon, Jr., Color Panel, versions on view**. Disponível em: <http://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/>. Acesso em: outubro de 2019.

SEEING DOUBLEb. **Grahame Weinbren and Roberta Friedman, The Erl King, versions on view**. Disponível em: <http://www.variablemedia.net/e/seeingdouble/>. Acesso em: outubro de 2019.

THWAITES, Harold. **The Immersant Experience of Osmose and Ephemère**. In: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ARTIFICIAL REALITY AND TELEXISTENCE, 15., 2005, Christchurch. **Proceedings of the 2005 international conference on Augmented tele-existence**. New York: ACM New York, 2005. Disponível em: <http://icat.vrsj.org/papers/2005/full134.pdf>. Acesso em: novembro de 2019.

UOL ENTRETENIMENTO. **Destaques da semana, de 13/09/2008 a 19/10/2008**. 2008. Disponível em: https://entretenimento.uol.com.br/album/13102008_album.htm. Acesso em: novembro de 2019.

WAKKA, Wagner. **Festival FILE traz filmes em IA e realidade virtual para São Paulo**. Em: CanalTech. 2019. Disponível em: <https://canaltech.com.br/arte/festival-file-traz-filmes-em-ia-e-realidade-virtual-para-sao-paulo-142521/>. Acesso em: outubro de 2019.

WHITELAW, Mitchell. **Art Against Information: Case Studies in Data Practice**. 2008. Em: **Fibreculture Journal**. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/26502550_Art_Against_Information_Case_Studies_in_Data_Practice. Acesso em: novembro de 2019.

WHITNEY ARTPORT. **Data Dynamics: Maciej Wisniewski**. 2002. Disponível em: <https://artport.whitney.org/exhibitions/datadynamics/netomat.shtml>. Acesso em: outubro de 2019.

APÊNDICES

Apêndice A – Transcrição de entrevista com o Grupo de Pesquisa Realidades

PARTICIPANTES

Silvia Laurentiz

Dario Vargas

Sergio Venancio

Carolina Pinto

Camila Guerreiro [entrevistadora]

E: Boa tarde, obrigada por vocês estarem aqui. Daqui vai ser gerado um material que vai fazer parte da minha pesquisa de trabalho de conclusão de curso sobre expor arte e novas mídias em espaços institucionalizados, espaços organizados de arte, como museus, galerias, festivais, principalmente diante da especificidade que esses trabalhos têm, diferente de um trabalho bidimensional, por exemplo, que a gente conhece, um trabalho estático bidimensional que vai pra parede. Então, é nesse sentido que a gente vai investigar o processo de vocês. Eu gostaria de um relato sobre a experiência expositiva que vocês fizeram como grupo, no grupo Realidades. Então, inicialmente, gostaria que vocês se apresentassem, falassem o nome e um pouco da trajetória de vocês, como vocês vieram parar aqui, brevemente.

Silvia: Camila, eu que agradeço essa oportunidade de falar do grupo. Eu entrei aqui na USP em 2002, e eu fiz parte de um outro grupo antes desse, que era o grupo de Poéticas Digitais. Participei até 2009. Em 2010, inauguramos esse outro grupo porque surgiram outros caminhos, que alguns alunos estavam procurando, e que tinham a ver com a minha linha de pesquisa. Então, com isso, lançamos em 2010 um grupo, que foi o grupo Realidades, onde se pretende discutir diferentes formas de representação a partir de diferentes interfaces, dispositivos e linguagens. Essa foi a motivação do início

desse grupo. Esse grupo se mantém desde então com diferentes pessoas porque um grupo de pesquisa numa universidade tem essa característica. Entram pessoas com pesquisas diferentes e depois de um período essas pesquisas se finalizam, e é comum um trânsito entre as pessoas. Do mesmo jeito, a gente acaba também repensando o grupo. O que aconteceu de uns anos pra cá é que nós estamos reformulando a proposta do grupo. Tivemos outros integrantes e um vice-líder que é o professor Marcus Bastos. Então já é uma característica interessante porque o Marcus Bastos não é da USP, então isso faz com que a gente tenha um diálogo com outras instituições também. E esse grupo, além de ter uma experimentação prática como proposta, ele também tem uma preocupação de discussão e reflexão crítica conceitual e desenvolve isso a partir de textos, reflexões, entrevistas, ensaios e organiza grupos de pesquisa anualmente em parceria com outros dois grupos de pesquisa que são lá da UNESP. Então essa é mais ou menos uma maneira de apresentar este grupo, mas como você pode perceber cada um tem uma demanda, uma procura, uma inquietação, que faz com que isso reflita também nas obras. Então as obras que a gente acaba fazendo é fruto de todos e os integrantes trazem as suas questões das suas pesquisas individuais pra discussão no grupo e para a realização de experimentações poéticas. Eu gostaria de ouvir também os outros, dizendo inclusive que além do Marcus Bastos que não está aqui, tem outros integrantes, e gostaria que você depois falasse com todos. E dizer que o mais antigo do grupo é o Dario, e, portanto, ele deveria fazer também um relato histórico de lá pra cá.

Sergio: Meu nome é Sergio Venancio, eu não sou tão antigo no grupo, eu comecei meu mestrado em 2017 sob orientação da professora Sílvia e eu entrei no grupo talvez já no meio dessa dinâmica de experimentação prática com trabalhos de arte e tecnologia e assuntos que me interessam. Minha pesquisa tem a ver com artes e inteligências artificiais, mas no grupo a gente expande isso. Então o grupo acolhe, como a Sílvia falou, essas diferentes pesquisas. E a gente tem um espaço que a gente propõe muita coisa, que a gente é ouvido, a gente aprende muito também, então é muito interes-

sante essa dinâmica de “temos um edital, vamos participar de um edital, o que vamos fazer para tal edital?”, acho que é um pouco de como a gente tem trabalhado ultimamente, as obras que a gente vai comentar daqui a pouco tem um pouco a ver com isso, de a gente se estimular com o que tá acontecendo no mundo, com os temas que são propostos nos editais, e de repente produz algum trabalho pensando nas nossas pesquisas e como elas se relacionam com essas linhas aí sendo propostas no editais. Então, eu estou agora concluindo o mestrado, pretendo continuar se tudo der certo com o doutorado, e acredito que os trabalhos do grupo Realidades sempre têm muita contribuição pra minha formação, pra essa diversidade de repertório, é muito interessante por isso também.

Dario: Eu sou Dario Vargas, eu comecei o mestrado aqui em 2010, cheguei da Colômbia direto ao Brasil, direto à ECA. Foi o momento em que eu comecei a entrar nos grupos de pesquisa da USP. O primeiro grupo que participei, também o grupo de Poéticas Digitais, do Gilberto Prado, que era meu orientador no momento do mestrado. Aí eu comecei a participar dos dois, mas fiquei no grupo Realidades por gosto mesmo, pela prática, tínhamos uma prática anterior que difere um pouquinho do que a gente agora faz. Antes a gente lia primeiro, lia muito, muita teoria e depois a gente ia para a parte prática. Agora a gente como que mistura as coisas, eu gosto um pouquinho mais disso. Mas também a diversidade do grupo me chamou a atenção, com diferentes abordagens ao redor do conceito de realidade, o que me chamou bastante atenção. E os diferentes projetos, variados projetos que a gente fez durante todo esse período, a gente vai falar sobre isso daqui a pouco e essa inspiração do grupo, também, eu devo muito ao grupo nesse sentido, tanto no mestrado, quanto no doutorado, e agora na pesquisa de pós-doutorado... ter tido um pouco essa questão do que a gente pensa né, pensa e faz, a questão do pensamento acadêmico e fazer artístico estão muito permanentemente no grupo.

Carolina: Meu nome é Carolina Pinto e na verdade eu tô na graduação, eu não sou da pós, eu tô fazendo iniciação científica com a

Silvia. Na verdade, faz umas duas semanas que eu entrei no grupo, então eu tô mais aqui pra ouvir do que pra falar. Mas eu acho engraçado porque eu vim na verdade do grupo de estudos da Dora, *Depois do fim da arte*, foi numa exposição que a gente tava fazendo de um trabalho nosso que eu e a Sílvia acabamos se encontrando e começamos a discutir sobre possibilidades de pesquisa, e aí aqui estou. Na verdade, é uma situação bem fora do meu dia a dia.

Silvia: Mas eu vou ajudar você. Eu achei interessante e fiz questão de ela vir aqui porque é um grupo que não tem só pós-graduação ou pós-doutorado. É um grupo que tem graduação, sempre teve. A Bruna também faz parte desse grupo, ela já se formou, mas ela está aqui há dois anos e ela é da graduação, fazendo uma iniciação científica, porque de alguma maneira ela está interessada em algumas questões das representações em imagens em movimento, que tem a ver, a contribuir com o grupo. Então, é interessante você contar com diferentes pessoas no grupo, com diferentes interesses, mas mesmo também o fato de um estar na graduação, o outro está na pós, e professores de fora, isso faz muito mais rico do que se a gente tivesse só com alunos de graduação orientandos da professora líder do grupo, sabe, eu acho que isso faz com que a gente tenha uma aprendizagem maior. E o Dario não falou, mas ele tá fazendo um pós-doc na Geografia. Isso me *encanta*, porque é uma outra unidade da USP que de alguma maneira vai ter diálogo aqui também. Então ela, a gente foi encontrar, não na sala de aula, agora só que eu tô dando aula pra ela, foi se encontrar num outro grupo de pesquisa, isso é o interessante dessa dinâmica, e esse grupo acolhe essas coisas.

Dario: E nem todos são artistas, né? Eu sou designer. Cheguei aqui às artes fugindo um pouco do design. Tem programador, tem... tem tudo passado por aqui né? Tem a galera da comunicação...

Sergio: Arquitetos....

Silvia: Teve gente que era de *games*, e isso acabou gerando uma linha de pesquisa, que era a Rose, ela era lá da Poli. Enfim, conforme vão passando também trazem discussões importantes e mudam o perfil

da pesquisa naquele momento, isso é uma prática. Por isso que eu fiz questão de falar que o Dario, é o que tá sempre, porque ele se mantém aqui nosso porto seguro. Eu e ele somos os mais antigos, o resto vai surgindo e vai mudando, mas essa onda também é interessante.

Dario: Estamos num momento particularmente muito bom, muito estável e muito prático, estamos fazendo muita coisa, pensando em conjunto, pensando tanto fora dentro do grupo, uma dinâmica bem legal, para todos.

E: Vamos começar comentando sobre Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida. Ela foi exposta em 2018, ano passado, na exposição EmMeio#10, faz parte do Festival Internacional de Arte e Tecnologia, lá no Museu Nacional no Distrito Federal. Então, gostaria que vocês fizessem uma breve descrição da obra e também me dissessem como foi todo esse processo de pensar em como expor, desde que foi decidido que essa obra iria fazer parte dessa exposição.

Silvia: O Sergio é que levou, toda a montagem foi feita por ele, então talvez seja a pessoa que tem que falar.

Sergio: Contra a Cegueira da Ordem Estabelecida veio... acho que a inspiração foi o próprio momento político do país. Já era 2018 e toda a preocupação que estávamos... a gente todo ano tem esse evento, do #arte [*hashtag arte*], que o pessoal lá da Federal de Goiás e de Brasília organizam. Nesse ano o tema do evento, não vou lembrar o nome exato, tinha a ver com política, arte e política. Então, nesse estímulo, a gente se viu pensando “o que vamos fazer para o evento”, e acho que uma dinâmica do grupo é cada um traz uma ideia, cada um volta pra casa e faz uma “lição de casa” e chega no dia, se reúne e faz um *brainstorming* do negócio. E aí surgiu essa ideia, alguém tava estudando esse filme do Dalí com o Buñuel, na verdade do Buñuel com o Dalí, como é o nome mesmo?

Silvia e Dario: Cão Andaluz.

Sergio: Isso. Também pegando um pouco da minha pesquisa que tava relacionada com detecção de objetos em imagens, fazer então

a tal da imagem computacional, a gente pegou um trecho do filme que é clássico, que é a cena do rapaz que afia a navalha e depois muda para uma cena do corte do olho da atriz. Essa cena a gente pegou e colocou, vamos dizer assim, uma edição em tempo real sobre ela onde acontecia o seguinte: uma câmera, detectando a imagem do olho de uma pessoa diante da câmera, a gente pegou essa imagem do olho e substituiu na imagem do olho da atriz, pra que então o olho cortado fosse justamente o olho da pessoa que estava lá. A gente também pensou em uma estrutura que é uma caixa que remete a um dos objetos que aparece no filme, e essa caixa tem uma portinhola pra pessoa poder espiar lá dentro. Então trabalha um pouco com essa questão da curiosidade. Enquanto a pessoa tá olhando lá dentro, ela não percebe, mas tem uma câmera detectando o olho dela, com os dizeres “abra seus olhos”. Então, enquanto ela tá lendo, a câmera tá capturando o olho dela e tá em tempo real fazendo essa edição sobre o vídeo, e de repente a pessoa nem percebe, mas ela vai ver que tem uma projeção com a cena do filme e o olho dela sendo cortado. Essa foi uma instalação interativa, e a gente montou dessa forma, ela foi exposta em Brasília. Falando um pouquinho mais do conceito, talvez vocês possam comentar também, a gente tava pegando um texto que comentava sobre o filme do Cão Andaluz e falava sobre a questão da cegueira gerar algo nas pessoas, principalmente em relação a essa grande quantidade de informações, e no meio de tudo isso as informações falsas. De repente a gente pode estar cego em relação a muita coisa. E esse ato de cortar um olho, abrir um olho, seria então uma analogia a esse ato tão violento, mas talvez necessário, que todos nós precisamos passar nos dias de hoje. Foi então essa leitura de um texto, não vou lembrar o nome do autor agora, mas que falava um pouco disso, sobre como o filme O Cão Andaluz pode ser interpretado de várias formas, mas uma delas pode ser em relação a isso, à essa necessidade de se abrir os olhos, de as pessoas abrirem os olhos.

Silvia: E uma coisa interessante... você falou muito bem. E uma bem coisa interessante é que a pessoa que estava olhando não conseguia ver o que estava acontecendo na outra tela quando o seu olho era

capturado e era mostrado no lugar da pessoa que tava sendo nava-lhada. Então, na verdade, você não se conta de como estão sendo usados os seus dados. O outro que está observando vê a pessoa ali. Mas a pessoa que está passando por essa experiência não percebe o que está acontecendo com ela. Essa era uma discussão também.

Dario: Quando a outra pessoa que vê o que está acontecendo, quando encontra, “aconteceu comigo”, então...

Silvia: Então, aí quando ela vai pra fora ela vê e tem essa sensação.

Dario: É um choque. E esse corte permanente tanto na questão do filme apresentado, na questão da mesma captura, da imagem real versus a imagem capturada, dos dados, e mesmo na portinha, essa questão de *fechar*. E também tem outros aspectos, assim como essa mesma cegueira né, essa cegueira coletiva, às vezes tão [inaudível], mas às vezes aceita, que sempre estará aí em permanentemente [inaudível]. Esse diálogo entre o olho, a câmera, o projetado, e as pessoas que veem o que está acontecendo.

Silvia: E essa cena do Buñuel tem uma outra característica. Toda vez que você mostra essa cena do Buñuel tem pessoas que fecham o olho, porque não conseguem, porque não *aguentam* ver. Então, “eu não consigo ver o real”. “O que está acontecendo”. Isso fica mais marcado porque é um olho real, você percebe que não é o olho do filme, é o olho de alguém. Então essa é a coisa. “Eu não consigo *enxergar* o real porque eu não *aguento* ver isso”. E essa é uma discussão.

Dario: Agora que você fala isso eu penso em outra coisa. Que essa sociedade já naturalizou esse tipo de imagem violenta. Nosso momento também onde a violência explícita já está fluindo... não sei se pra uma pessoa jovem um corte do olho seja tão aterrador como era pra nossas gerações anteriores verem. A navalha cortando o olho.

Sergio: Talvez não cause tanta surpresa hoje em dia quanto causou na época.

Silvia: É, é verdade.

Sergio: Bom, a experiência da montagem dessa obra lá no Museu Nacional. Como a gente tava num contexto de arte e tecnologia, nesse contexto maior de arte política, a gente tava cercado de outras obras que tavam discutindo temas diversos, políticos e tal, mas foi muito interessante porque foi uma das poucas obras, talvez, que trabalhava com projeção e com essa dinâmica de alguém, enquanto estava interagindo com a caixa, outras pessoas estavam interagindo nesse cenário um pouco mais externo, de observar a pessoa, de talvez passar pelo o que ela passou, e com esse olhar um pouco mais afastado. Então criou essa dinâmica quando a gente montou lá em Brasília, a gente viu isso acontecendo, das pessoas tendo expectativas em relação à interação que a outra pessoa teria com a obra. Fica como se fosse um triângulo: obra, primeiro interator e os demais interatores. Eu acho que foi bem interessante de ver, e acho que esse tipo de obra, de trabalho interativo que a gente faz sempre causa esse tipo de surpresa, quando a gente leva pro espaço expositivo e a gente o pessoal aproveitando ela de formas que a gente não espera, e que cria novos significados. Eu acho que isso pro grupo é uma constante, em toda a obra que a gente cria, e coloca no local expositivo, sempre tem essa questão, que é importante ver como que as pessoas tão interagindo no espaço expositivo.

Silvia: E eu queria também falar uma coisa. Esse evento é o mesmo que agora eu tô indo pra Portugal. Ele reveza. Ele faz um ano em Brasília, o outro ano é em Portugal, já há algum tempo. Mas é dentro de um contexto de Universidade. Então, esses eventos de arte e tecnologia dentro de um contexto de Universidade, apesar de ter sido no Museu da República, que é uma instituição de exposição convencional, ele tem uma outra significação e uma outra noção de montagem. É quase um grande laboratório, é como se fosse “ah, leva os computadores da C6 pra lá e faz funcionar” e bota aluno, não tem um técnico responsável, são os alunos mesmo que acabam sendo monitores, e aquilo vira um grande laboratório em tempo real, porque às vezes a obra do lado não tá funcionando, vai lá e ajuda a funcionar, e assim por diante. É um pouco diferente de um evento que não acadêmico. É um pouco diferente a própria

situação de montagem, e de como a gente tem que tratar a partir de um roteiro de montagem, enfim, de um projeto, da descrição de um projeto, enfim, é um pouco diferente a maneira de lidar. Porque no caso, o Sergio foi até lá, montou, e aí os alunos ajudavam. Eu mesma, já fui montar num desses em Brasília e acabei quase adotando um menino de IC [risos] da Suzete, da Professora que tava organizando, porque eu não conseguia fazer aquele negócio funcionar, e me deram um computador que não tinha os plug-ins, enfim, então essa é a dinâmica, e é o espírito. O que eu acho muito bom. Tem uma cara de oficina, uma cara de laboratório, uma cara de funcionando em tempo real, sabe? É muito propício pra esse tipo de experimentação, que é um pouco diferente de outros lugares, que eles vão falar aqui, e de como lidar com isso, com essa montagem, a distância, com essa montagem que a gente não tem tanto controle sobre ela e assim por diante. Eu acho que o do ISEA, talvez o Dario falar um pouquinho do lugar, né? Porque é na Colômbia, e tem uma coisa de quase um site-specific, enfim. Mas lá a gente também não tinha esse controle da montagem, foi muito difícil, quem foi foi o Marcus Bastos, é uma outra dificuldade. Até isso que ele [Sergio] falou, “a gente ficava observando” e tal, é porque é tudo um grande laboratório experimental, a própria exposição inclusive.

[Silvia não participa mais a partir desse momento por virtude de um compromisso.]

E: Estávamos falando da obra do Museu Nacional, lá de Brasília. Agora podemos falar da R Scuti que foi exposta na Sons de Silício: Luteria Experimental, aqui no Espaço da Artes, que é o antigo MAC-USP, que sediava o MAC-USP. Se vocês puderem comentar um pouco sobre o que é a R Scuti e também como foi expor nesse espaço aqui do EdA, por favor.

Dario: Acho que pra mim uma das obras mais interessantes que o grupo fez em certo momento. Tanto pelo processo que a gente levou quanto pelo resultado. Essa obra é uma obra que basicamente pega dados e visualiza eles através de outros elementos, nesse caso específico na água, e esses dados são tomados desta Associação... como se chama a Associação?

Sergio: Associação de Astrônomos... é uma Associação Internacional de Astrônomos.

Dario: [dados tomados da Associação e de] uma estrela específica, uma estrela da constelação Scutum, uma estrela supergigante amarela. Foram dados que foram registrados por um período de cem anos, como uma estrela variável, de brilho e tal, pegava a nitidez do brilho, quanto valia ele, e esse dado transformado através do Processing, em dados novos. Depois esse dado é passado para um alto-falante, o alto-falante transmite a vibração para um potinho de água, e esse potinho de água vibra, e com o reflexo da luz, do espelho que tem nesse pote, o espelho reflete no céu a forma de onda. É uma peça que não é interativa, é feita em madeira, não envolve tanta tecnologia, como outras obras que a gente fez, mas ainda assim uma obra que é pra mim inquietante. É um diálogo que a gente estabelece com uma estrela... [inaudível]. Mesmo a forma do objeto no espaço expositivo se assemelha aos astrolábios, que eram instrumentos de navegação que usavam os navegantes nos períodos passados, para se guiar pelas estrelas.

Sergio: Acho que um aspecto interessante da proposta da exposição, “Sons de Silício”, acho que ela é muito auto-explicativa, dessa experimentação com diferentes formas de se manipular o som. A gente traz todo um percurso de tradução, de tradução de dados, que vêm de uma Associação, são dados numéricos, de intensidade ao longo do tempo, a gente converte exatamente esses dados em frequência sonoras, que no nosso caso é frequência grave, ela ajuda a vibrar mais a estrutura com água. Então a gente tá lidando com uma questão de visualização de dados, mas antes da visualização a gente tem esse conceito de sonificação dos dados também, dados numéricos convertidos em sons, a gente tem essa questão da cimática, que é o estudo de padrão de ondas. Ter essa superfície de água vibrando conforme a variação da estrela nos permite também visualizar, não só ouvir essa variação da estrela mas também visualizar esses dados. O canhão de luz bate no espelho com água e reflete no teto do espaço expositivo, ele cria um ambiente. Então uma proposta

com esse trabalho também é não ser apenas um objeto, mas criar também uma interferência do espaço. E em um contexto onde a maioria dos trabalhos é mais voltado pra experimentos do pessoal da música... claro que tem muita coisa visual também, outros tipos de sentidos, mas a nossa participação lá, nós vindo do Departamento de Artes Visuais também... e tendo um pouco mais de contato com esse tipo de trabalho... então, a gente a se sente até como se fosse um trabalho até diferenciado, no sentido de “como visualizar sons”. Acho que isso é um aspecto interessante que também veio nesse momento de ter um edital, ter uma proposta pra gente trabalhar, “o que vamos fazer com isso”, e aí surgiu toda essa ideia que o Dario comentou também: as estrelas, antigamente, ajudavam as pessoas a se guiar, né, e hoje em dia a gente tem tudo isso de forma digital, a gente tem aplicativos de navegação e tal, mas a gente volta pra esses instrumentos antigos, pra essas formas menos tecnológicas, pra também poder dizer que “olha, muita coisa já foi inventada, nada foi criado agora, de repente, e a gente sempre conseguiu prosseguir como humanidade, mesmo com tecnologias mais antigas a gente foi e estamos aqui até hoje. Então tem um pouco esse aspecto também. Montar lá no EdA... como foi montar lá no EdA?

Dario: É uma obra fácil de montar. Só ligar o objeto numa tomada, pôr água, e funcionaria. Muitos problemas saíram na montagem, basicamente pela luz do lugar, que a obra requer um pouquinho de penumbra, estar como na sombra, para ter essa potência. E alguns problemas técnicos mesmo do som, é impressionante como o som mexe com a matéria do objeto, vibrava tanto que o cartão de memória às vezes se movimentava, saía, o amplificador pegava o rádio, mas foram problemas que a gente foi resolvendo.

Sergio: Acho que também a exposição, por ser uma exposição de arte sonora, ela toda é muito, vamos dizer assim, não barulhenta, mas cada obra está produzindo, concorrendo, os sons estão concorrendo o tempo todo. Então, no EdA foi interessante porque a gente tinha mais espaço, mais amplitude pra que os visitantes chegassem perto e conseguissem ouvir bem. Mas obviamente às

vezes o som de outras obras, podiam... não interferir na obra, mas interferir na experiência da pessoa. Então isso também às vezes é uma preocupação pra gente, não só a questão da penumbra, mas também os sons que estão ao redor. Então sempre tem, são coisas que a gente vai percebendo, as vezes a gente concebe a obra aqui dentro de casa, na nossa sala, no nosso espaço de pesquisa e de experimentação, aí na hora que você leva pro espaço expositivo, como a Silvia falou, também foi lá em Brasília, da Contra Cegueira, a gente aqui também tem esse espaço de experimentação com as obras a cada local que a gente coloca ela. Atualmente ela tá lá, na mesma exposição, a segunda edição dessa exposição lá no Maria Antonia. É outra realidade, até porque a gente mudou algum equipamento ou outro, firmou mais pras peças não ficarem correndo, como o Dario falou, a vibração às vezes com o tempo faz o negócio correr. Uma coisa que a gente teve que fazer também que, não que a gente não previa, mas a gente não se organizou pra isso, mas de alguém ir lá, a água vai secando com o tempo, vai evaporando, então a gente tem que ir lá colocar água novamente. Então é esse tipo de coisa que a gente tá bastante sujeito a esse tipo de obra, que às vezes tem um recurso que se autoconsome de alguma forma. Sempre ocorre esse tipo de imprevisto, mas a gente vai se adaptando também. Acho que é isso.

E: Por último então, acho que a gente pode falar sobre a *Dynamic Crossings*. Dentre todas as que a gente comentou é realmente um pontinho um pouco mais fora da curva, porque ela não foi exposta aqui no Brasil, ela foi exposta lá no Centro Cultural da Universidade de Caldas, no Festival da Imagem. Ela foi exposta no espaço coletivo, mas ela também tinha uma relação muito singular com a cidade, especialmente com uma torre que fazia parte ali dos arredores do centro cultural. Então como é que foi essa empreitada, porque você pensa a obra aqui, mas ela foi exposta lá e tem relação com aquele espaço.

Sergio: Novamente, o estímulo da *Dynamic Crossings* foi a partir do edital que a gente vive acompanhando, a gente tem membros do grupo que tão sempre bem de olho nos editais, então o ISEA,

esse Simpósio Internacional de Arte Eletrônica, ocorre todo ano em vários locais do mundo, o próximo ano que vem vai ser no Canadá. Nessa vez que a gente participou foi em Manizales, na Colômbia. Na proposta do edital haviam alguns locais, espaços expositivos dedicados, quando a gente viu isso a gente falou “poxa, a gente podia propor alguma coisa pro espaço externo”. Ideias que vêm e vão enquanto a gente vai discutindo aqui no grupo, a gente reparou que um dos locais de exposição era a tal da Torre Herveo, e essa torre ela é um cartão postal da cidade, acho que você consegue vê-la de longe não sei quantos km de distância, é uma instalação elétrica, uma antena...

Dario: A Torre tinha a ver com uma questão de transporte.

Sergio: Também. Observando fotos dela, a gente observou o grafismo que a estrutura de metal dela escura formava, e ela também se encontra debaixo de um local que a as pessoas passam embaixo. É como se estivesse no meio de uma praça essa Torre. Então as pessoas passam embaixo. Então a gente concebeu um trabalho que a ideia inicial seria dialogar com esses grafismos da cidade como se fosse uma espécie de homenagem pra cidade, e ao mesmo tempo a gente queria propor alguma coisa também interativa para que as pessoas passantes ali pela torre talvez no horário de almoço ou algum outro horário pudessem perceber esse diálogo de imagens da nossa instalação com o próprio cartão postal que eles estão tão acostumados. Dynamic Crossings tem a ver com isso, esses cruzamentos dinâmicos de desenhos que a própria paisagem urbana da cidade forma com o que a gente tava propondo. O que a gente fez foi pensar numa instalação interativa onde as pessoas que passassem ali debaixo das torres seriam percebidas, capturadas por câmera e essa passagem delas, provocariam uma interferência num grafismo que a gente tava fazendo que era como se tivesse vendo a torre... você estando de baixo dela olhando pra cima, então a gente fez várias torres projetando e cada pessoa que passava gerava uma nova torre, se cruzavam se emaranhavam, + viravam então um grafismo bem interessante. Acontece que não

deu certo nossa ideia, porque a própria organização do evento uma hora, em um determinado momento, falou que “olha, vocês não vão poder expor lá nada”, então a gente teve que ir pra dentro da universidade, expor lá dentro. Diante dessa situação, a gente falou “e agora, o que a gente faz?”. Ideias vão ideias vêm e a gente pensou em estabelecer um diálogo de percurso entre a Torre e o caminho até a Universidade onde a obra, essa instalação interativa, seria exposta. Então a gente teve muita mudança nesse percurso. O que a gente resolveu fazer é, estando você ali na Torre, a gente distribuiu, imprimiu aqueles QR Codes com chamadas pra obra, mas quando alguém, alguma pessoa curiosa ia lá e escaneava ela era convidada a ir até o caminho, pegar esse caminho e ir até a Universidade pra visitar a exposição, mas ao mesmo tempo que ela escaneava isso também gerava uma interferência lá na obra exposta. A gente criou também uma dinâmica das Torres que estavam projetadas, elas se animavam, viravam curvas, umas coisas mais psicodélicas, talvez? [risos] Efeitos assim, das pessoas conforme elas iam interagindo ao longo do caminho, a gente foi distribuindo esses QR Codes, aí as pessoas talvez como se fossem pegando as migalhas pelo caminho, elas então iam interagindo “ah, achei um código novo, depois andei mais um pouco achei outro código”, e elas sabiam que estavam interferindo na obra lá, mas elas só poderiam ver o que estava acontecendo se elas fossem pra lá. Então foi essa brincadeira que a gente fez, do percurso entre a Torre e o local expositivo. O fato da gente estar muito distante dos organizadores também dificultou bastante as coisas, mas ao mesmo tempo acho que a gente resolveu com muita comunicação, hoje em dia a gente se beneficia tanto da comunicação remota, por e-mail, por mensagem, então acabou que o Marcus Bastos foi pra lá e ficou responsável de montar a obra, mas a gente ajudava muito ele daqui, se comunicando com ele diretamente. Foi mais ou menos isso do conceito da *Dynamic Crossings*, vale a pena a gente contar um pouco mais de como foi essa dinâmica. Montar lá.

Dario: Montar lá... a gente não foi até lá, faltam recursos, eu gostaria de ir a Manizales, uma cidade bem bonita. Também tem algo

muito interessante mesmo na montagem, na montagem a gente tentava respeitar como a localização geográfica, com respeito ao lugar... como.... se a gente tem a torre aqui, então, considerando a sombra, ela para aqui... [inaudível]. E também na questão do hora do dia, escurecendo, aclarando a paisagem. Isso vai interferindo na imagem. Também o movimento, movendo a perspectiva da mesma torre, como se estivéssemos também mudando de posição embaixo dela. E era mesmo isso, era uma espécie de um presente para a cidade. Porque tinha uma uma parte estética, com uma questão da paisagem urbana, uma espécie de cartografia quase né, o fato de deixar nos córregos, no caminho, como migalhas. As pessoas ficam acessando, e vamos abrindo... não me lembro quantas pessoas acessaram, não lembro bem. Mas acessaram, foram modificando a mesma obra, e essa espécie de interação é também uma questão interessante. Uma coisa é a obra montada, está lá, no espaço expositivo, e outra coisa é estar na rua, e você estar participando de uma obra que não está enxergando, não está observando, não está vendo. Mas sabe que está mexendo com alguma coisa lá. É uma questão interessante da interação, que você pode estender essa obra a campos que ultrapassam a questão sensitiva, o estar presente perto do objeto artístico. Você pode fazer parte dele do outro lado do mundo. Do outro lado da cidade.

Sergio: Acho que isso é uma vantagem então, de certo modo quando a gente trabalha com essas tecnologias de rede que provocam isso na obra... isso que o Dario falou de, por exemplo, quando a pessoa escaneava um código a gente de fato tinha um contador de visitas, de interações, um contador de interações, e é uma das formas que a gente hoje em dia dispõe de acompanhar como essa interação, essa coisa que a gente conseguiu ver estando presente nos espaços expositivos, que foi no caso aqui no Brasil, aqui no EdA... lá a gente não teria como estar presente. Dessas outras formas de em algum nível a gente ter esse contato de como as pessoas estavam interagindo, como uma vantagem de saber “tantas pessoas escanearam lá o código que estava posicionado na Torre, tantas pessoas continuaram o percurso efetivamente, tantas pessoas estiveram

lá no local expositivo”. Então a gente vai tendo alguma dimensão disso. Obviamente não é a mesma coisa de se estar presencial, mas são formas que a gente acha pra conseguir acompanhar, quando a gente manda trabalhos pra fora, pelo menos uma pessoa vai, mas a gente acompanha dessas formas aí, por repercussões na rede, sempre bem interessante esse aspecto.

Dario: Também outra coisa da obra é a questão de ser *site-specific*. Porque é só pra Manizales. A gente pensou essa obra em outras partes, mas a gente teria que modificar muitas questões. Já não é a Torre Herveo, poderia ser a Torre do Relógio aqui na USP...

Sergio: A gente pensou na Paulista.

Dario: A gente pensou na Paulista, com diferentes torres que estão lá. Então a gente pensou em diferentes modificações, mas teria que esperar um momento muito propício... essa questão do *site-specific* fecha muito a obra. Não que seria um impeditivo, mas ela fecha pra um lugar, exclusivamente. A gente podia adaptar, você tem que adaptar uma obra que se pode adaptar a lugares. Mas teria que ser muito bem pensado. Quase que uma outra versão, quase que uma outra obra.

E: Sim... tá ótimo. Vocês querem adicionar mais alguma coisa? Tudo certo?

Sergio: Acho que é isso.

E: Foi incrível. Muito obrigada, de verdade.

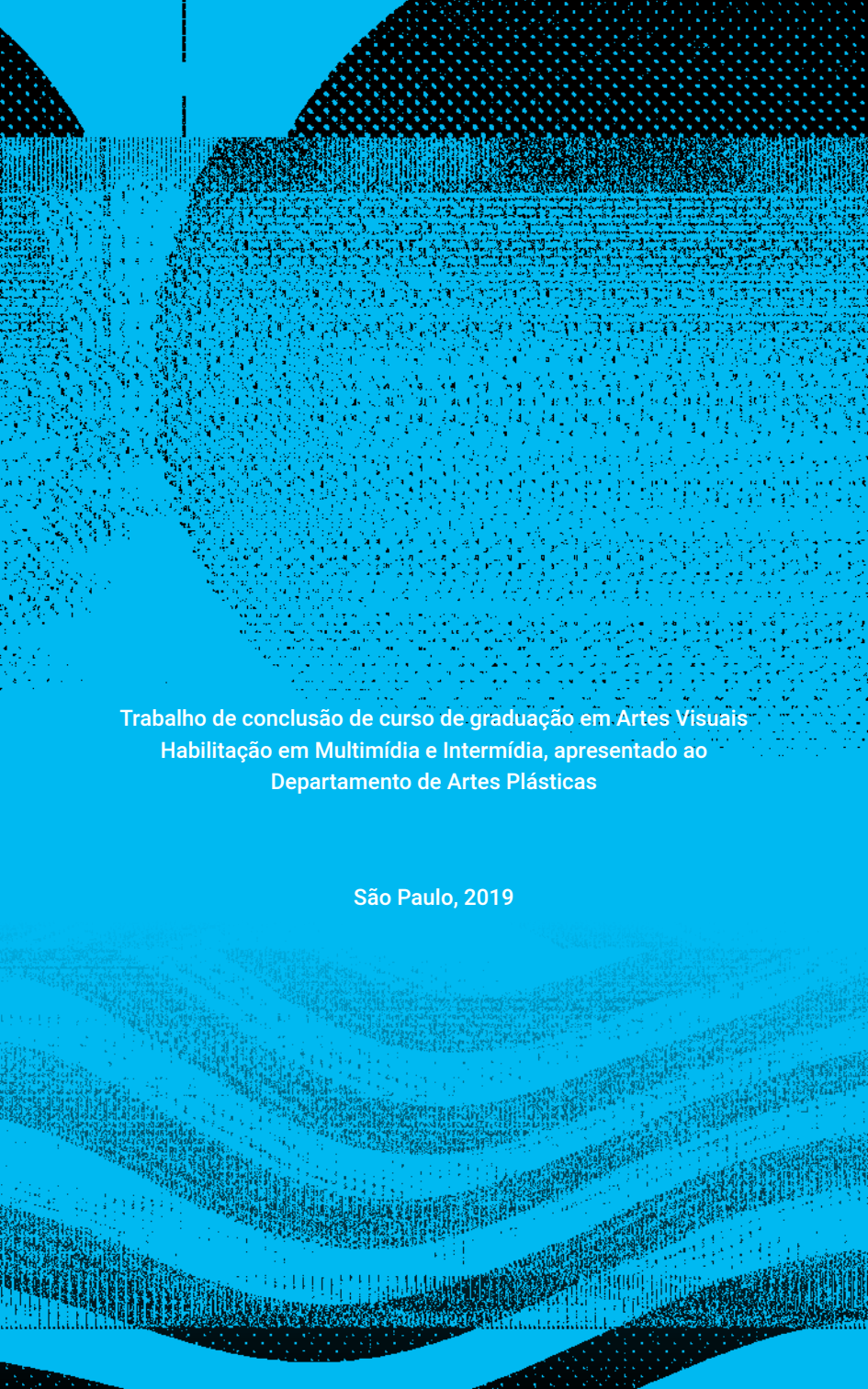
Sergio: Nós que agradecemos.

E: Assim encerramos, então.v



Apêndice B – Link para o vídeo montado a partir da entrevista com o Grupo de Pesquisa Realidades. Disponível no Youtube.

<https://youtu.be/OdDd11OF25Q>



Trabalho de conclusão de curso de graduação em Artes Visuais
Habilitação em Multimídia e Intermídia, apresentado ao
Departamento de Artes Plásticas

São Paulo, 2019