

ARTE TECNOLÓGICA

NOVAS POSSIBILIDADES PARA AS MÍDIAS INTERATIVAS NO CAMPO ARTÍSTICO

Impresso à laser, um super-herói “voa” nas fachadas nos prédios da avenida Paulista. Em outra ocasião, a parede frontal do Museu de Arte de São Paulo (Masp), é transformada em uma grande superfície azul onde golfinhos nadam. As duas intervenções da artista Regina Silveira são exemplos de videoarte, uma das formas de expressão da chamada arte tecnológica, computacional ou cibernética. Depois de 15 anos de pesquisas sobre o assunto, que resultaram em aquisição de um rico acervo e em seis edições da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia Emoção Art.ficial, o Itaú Cultural prepara nova mostra onde deve juntar arte tecnológica e a convencional. De acordo com o gerente de inovação do instituto, Marcos Cuzziol, a ideia é propiciar ao público o contato com essas obras, acumular conhecimento de como mantê-las e restaurá-las e contribuir para a construção de um mercado para o segmento. “Nossa expectativa é montar uma exposição ainda em 2014, que substituiria a Bienal Emoção Art.ficial”, afirma. A última edição da Bienal aconteceu em 2012. O novo formato, que dissolve supostos limi-



Ópera Sonic Dimension (2005), de Rejane Cantoni e Daniela Kutschat

tes entre as duas formas de expressão artística, depende da superação de alguns desafios. Um deles, segundo Cuzziol, é de ordem técnica: a arte tecnológica e cibernética normalmente depende de espaços escuros e a tradicional de espaços grandes e claros. “Nós não vamos separá-las por pisos, porque seriam duas exposições diferentes”, explica.

NOVOS CAMINHOS “Foi com apreensão que recebemos a notícia do fim da Bienal Emoção Art.ficial. Pensamos que tínhamos perdido o apoio de tantos anos para a produção artística em arte e tecnologia”, conta Rejane Cantoni, artista e professora do Centro de Ciências Matemáticas Físicas e Tecnológicas, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC/SP). Entretanto, segundo ela, a decisão da instituição aponta para um novo momento, em que as fronteiras não são mais necessárias,

em que não interessa mais a separação entre arte e tecnologia e arte contemporânea. Já Giselle Beiguelman, artista multimídia e professora de comunicação e semiótica da PUC/SP, avalia que, do ponto de vista teórico, faz sentido adotar um posicionamento mais genérico para tratar a arte contemporânea e suas questões. Uma delas é problematizar as mídias e as tecnologias. “Por outro lado, há uma resistência muito grande pelo caráter efêmero, não objetual de boa parte dessa produção. Para Giselle, também crítica de artemídia, “estamos num momento de bifurcação de caminhos, apenas a posteriori poderemos entender se essa mudança implicou, de fato, uma absorção desse perfil de criação no contexto das artes em geral ou se isso impactou de alguma forma essa produção pela sua incapacidade de enfrentar obras mais afeitas ao colecionismo, à ocupação física dos espaços”, avalia.

REPENSANDO FORMAS DE EXPOR O primeiro grande passo do Itaú Cultural para apoiar esse segmento específico da arte contemporânea, foi a realização do evento Arte e Tecnologia, em 1997, com a exposição Mediações, que destacava linguagens artísticas específicas. No texto de apresentação do evento, reconheceu-se o trabalho, a inspiração e a importância de artistas pioneiros como Waldemar Cordeiro, que no final dos anos 1960 produziu a Computer Graphic Art; Analivia Cordeiro, Júlio Plaza e Regina Silveira, todos experimentadores no campo da videoarte nos anos 1970; de Rafael França, Walter Silveira, Artur Matusck, Diana Domingues, que ainda nos anos 1970 deram início a pesquisas sobre arte tecnológica como a via principal de construção de suas linguagens e poéticas. Para Rejane Cantoni, na década de 1990 o Brasil tinha um cenário sedento por iniciativas como a do Itaú Cultural. “A primeira edição da Bienal trouxe um frescor enorme, com obras icônicas e artistas dos laboratórios mais importantes do mundo”, conta a artista. “Hoje em dia a gente tem as redes sociais, onde circulamos parte do nosso trabalho”.

Além do fomento da iniciativa privada, o apoio institucional de centros de pesquisa como a PUC/SP e a Escola de Artes de Comunicações da Universidade de São Paulo (ECA-USP) também ajudou a consolidar a arte tecnológica no Brasil. “Um conjunto de experimentos, apoiado pelas universidades, acabou por constituir um avanço nas linguagens e na produção de arte tecnológica no Brasil. Hoje, pode-se falar na

existência de um núcleo de artistas que já produzem arte tecnológica com linguagens definidas e discursos distintos”, aponta a curadora da exposição Mediações, Vitoria Daniela Bousso, ex-diretora do Museu de Arte de São Paulo. Entretanto, é um cenário de consolidação e, ao mesmo tempo, de questionamentos sobre a arte tecnológica.

*Adriana Arruda, Caroline Simor,
Fátima Gigliotti e
Simone C. de Andrade*



**Acima: Glossário (2010);
Descendo a escada
(2002); à esquerda:
Lumen (2003); à direita:
Abyssal (2010),
de Regina Silveira**