

# Arte digital é tema de dois encontros em SP

---

MIRNA FEITOZA PEREIRA  
PRISCILA ARANTES

Não foi sem razão que o mês de agosto de 2002 ficou conhecido como “agosto digital” entre artistas, pesquisadores e estudantes que lidam com arte digital em São Paulo. Foi neste mês que as experiências em arte tecnologia se tornaram tema de dois grandes eventos da categoria realizados simultaneamente na cidade, o File (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica), organizado por artistas do ramo, e o Emoção Art.ficial, iniciativa do Itaú Cultural.

Com verba de R\$ 1,7 milhão, o Emoção Art.ficial estreou em 2002 apresentando 39 obras produzidas em 14 grandes centros internacionais de artemídia, como o ZKM (Alemanha), o Mecad, (Espanha), o Ars Electronica Futurelab (Áustria) e o Iamas (Japão). Junto com as obras, vieram ao Brasil 62 estrangeiros, entre artistas, técnicos e teóricos da mídia – como o russo radicado nos Estados Unidos Lev Manovich, autor de *The Language of New Media* (2000), obra que deve ganhar tradução para o português em 2003, sob a chancela do Itaú Cultural, conforme informou o gerente do Itaulab, Marcos Cuzziol.

O File mostrou cerca de 200 trabalhos, teve a participação de 80 artistas e chegou à sua terceira edição como um dos principais eventos das artes *on line*, ainda que sem patrocínio para bancar o evento: os artistas estrangeiros e os brasileiros residentes fora de São Paulo tiveram de se responsabilizar pelas despesas de viagem e hospedagem.

Com tanta atração em arte tecnologia (os dois eventos incluíam, além de mostras, workshops e simpósios), o pequeno público do segmento – constituído basicamente por quem produz e estuda esse tipo de arte – foi levado a privilegiar uma das programações. Quem saiu perdendo foi o File, que ficou com a platéia esvazia-

da. A tensão gerada nos bastidores e a opção do público ainda podem repercutir em 2003: os organizadores do File cogitaram a possibilidade de realizar a edição deste ano do festival em outra cidade do país, como Curitiba. Desavenças à parte, o fato é que o File e o Emoção Art.ficial mostraram produções de ponta em arte tecnologia, proporcionando uma profunda discussão sobre as potencialidades dessa nova arte que se desenha.

## DESTAQUES DAS MOSTRAS

Entre as obras expostas no Emoção Art.ficial, *War/Wart* (2002), do espanhol Francesc Abad, diferenciou-se das experiências em artemídia que se perdem em pirotécnicas tecnológicas. Em uma instalação interativa em forma de "T" invertido, inspirada no mapa do campo de concentração nazista de Sachsenhausen, o espectador se conecta a imagens e sons que remetem ao nazismo, ouvindo o tango tocado no campo de concentração momentos antes das sessões de extermínio em câmaras de gás. Abad disse que sua obra é uma referência ao conformismo atual e à não-globalização. *"As novas gerações e as novas linguagens não podem cair em discussões vazias e desgastadas pelo viés do politicamente correto"*, declarou.

O veterano da artemídia Jeffrey Shaw apresentou *Place Ruhr* (2000), instalação que permite ao público experimentar um dos temas centrais da cultura digital: a não-linearidade. Em uma plataforma giratória, o espectador gira uma imagem projetada em uma grande tela circular e explora a paisagem de 11 localidades de Ruhr, sem um roteiro pré-estabelecido pela máquina. É um trabalho que tem muito a ver com o cinema. Desde os anos 60, Shaw faz experiências com esta mídia, tentando expandir os limites da narrativa linear legitimada por ela: *"O cinema criou a hiper-realidade, mas histórias com começo, meio e fim não são descrições verdadeiras do mundo, aliás, elas têm falhas muito grandes"*. Segundo ele, este é o momento em que a cultura faz a seguinte pergunta: *"Este é o cinema que vamos ter para a vida inteira? Estou particularmente interessado nisso"*.

Um trabalho que se destacou mais pela sensação que provocou na audiência que pela obra em si foi *Cyborg's Sex Manual* (2000), do polonês Piotr Wyrzkowski ou Peter Style. É uma animação digital de sexo entre *cyborgs*, que vão se tornando humanos conforme desenvolvem posições inspiradas em *Kama Sutra*. *"Fiz para chamar atenção."* A resposta provocativa de Piotr revela a tônica de seu grupo, o C.U.K.T. (em português, "Escritório Central da Cultura Técnica"), que reúne artistas interessados nas conexões do comportamento e do corpo humanos com a tecnologia.

O C.U.K.T. já realizou intervenções em clubes noturnos da Polônia partindo da hipótese de que *cyborgs* já viviam entre os humanos, as “tecnoperas” – combinação de performance, cinema e música eletrônica. Na ocasião, os artistas realizaram uma pesquisa, através de questionário, para descobrir a existência de *cyborgs* na platéia. Ao ser perguntado por *Galáxia* sobre o resultado da pesquisa, Piotr ironizou, dizendo que 99% das pessoas eram *cyborgs*. “*Quem não era rejeitava a música eletrônica.*” Outro trabalho de repercussão do grupo foi *Wiktorija CUKT*, política digital que participou extra-oficialmente de um pleito na Polônia. Sem idéias próprias, a candidata apenas reproduzia as propostas enviadas por seus eleitores para o site dela na Internet. A campanha ganhou as ruas, com comitê em praça pública, *outdoors* e distribuição de panfletos, numa prova de como a cultura digital pode extrapolar os limites da rede de computadores.

Se as diferenças entre o Emoção Art.ficial e o File foram abissais nos quesitos orçamento, patrocínio de grandes centros de pesquisa e equipamentos de alta tecnologia, o mesmo não se pode dizer sobre as obras apresentadas no festival. Diferentemente dos trabalhos reunidos no primeiro evento, a maioria dos inscritos no File foi patrocinada pelos próprios artistas. É certo que a dificuldade para obter financiamento impôs limites operacionais à produção desses artistas, mas não os impediu de apontar as tendências da cultura que se anuncia.

É o caso de *Narkes*, da jovem artista brasileira Helga Stein, aluna do mestrado do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP. É um auto-retrato digital captado com *web-cam* de baixa tecnologia no qual a artista discute dois temas centrais da cultura digital: a subjetividade e a não-espacialidade em rede. A artista captura imagens de seu próprio corpo, tratando os fragmentos das imagens como se fossem grãos de fotografia, deixando-se mecanizada e aprisionada na tela. Um trabalho como este, cuja influência mais forte vem da fotografia e do mito de Narciso, parece corroborar os argumentos de Lev Manovich, quando o teórico russo afirma que as linguagens das novas mídias não representam uma ruptura com o passado, e sim um processamento constante dos códigos e sistemas de representação das velhas mídias e culturas existentes.

A subjetividade em tempos de conectividade global também foi o tema discutido por Giselle Beiguelman, professora do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, na mostra do File. Sua criação, *Egoscópio*, é uma criatura desterritorializada, de personalidade esquizofrênica, que bate no processador todas as informações que encontra pela frente. As múltiplas identidades desse (pós) sujeito eram escolhidas pelo espectador no site da artista. O trabalho teve interface urbana, com um telão na Av. Faria Lima, em São Paulo, exibindo as intervenções do público.

O tempo, outro tema secular na arte, na ciência e na cultura, foi retratado no File por *nO time*, trabalho dos norte-americanos Victoria Vesna e Josh Nimoy, ela renomada professora de design e artemídia da Universidade da Califórnia (UCLA/EUA), onde ele é pesquisador. O trabalho, que evoluiu de uma instalação interativa exibida em galeria, é aparentemente simples: uma tela de descanso de computador conectada em rede. Só que esse mecanismo guarda a complexidade de uma comunidade que eliminou as barreiras do tempo. Na comunidade *nO time*, não há tempo para dormir, comer, trabalhar: os acontecimentos se desenrolam independentemente do tempo biológico ou do tempo do relógio. Há sempre alguém conectado, em algum lugar do mundo, colocando a comunidade para funcionar.

## ARTE OU EXPERIÊNCIA COM MÍDIA?

Sempre foi difícil olhar para a arte produzida no presente e reconhecer nela algum valor estético. Com a arte digital não tem sido diferente. A despeito das discussões feitas desde de Baudelaire, que colocou a representação do presente no centro da produção e da análise crítica da obra de arte, o conceito clássico de obra de arte ainda respinga sobre os artistas que encontraram nas linguagens das novas mídias um modo de expressão.

A crise que essa arte emergente provoca nos conceitos do *establishment* artístico é tamanha que o próprio artista tem dificuldade de se reconhecer (e obviamente ser reconhecido) como tal: trata-se de um programador, um design ou um profissional de mídia? *“Em meu país, não somos considerados artistas. Arte ainda é aquilo que se pendura na parede. Somos profissionais da mídia, mas estamos contentes com isso”*, disse o indiano Shuddhabrata Sengupta, um dos autores de *Location, Simultaneity, Time and E/motion*, apresentado na mostra do Itaú Cultural.

E o problema não se restringe às fronteiras dos países pobres. Josh Nimoy, o jovem programador que deu outra dimensão ao trabalho da veterana Victoria Vesna, diz que essa discussão é recorrente nos Estados Unidos, uma vez que a arte desenvolvida com as novas mídias envolve não apenas o trabalho do artista, mas o de engenheiros, programadores, designers, cientistas. Convidado por *Galáxia* a se definir nessa seara de especialistas, Josh optou por livrar-se dos rótulos: *“Prefiro ser simplesmente Josh”*.

A falta de reconhecimento artístico da artemídia ou da arte digital ou da arte tecnologia ou da arte-ciência-tecnologia (afinal, como defini-la?) é tão grande que coloca entraves importantes na realização de eventos nessa área. Segundo o artista

e organizador do File, Ricardo Barreto, as instituições fomentadoras da cultura não sabem em que categoria encaixar os eventos que propõem esse tipo de discussão. Outro empecilho seria a carência de pessoas especializadas, no interior dessas instituições, para avaliar a linguagem da arte digital. *“Os eventos de arte tecnologia ainda são pensados a partir da concepção metalingüística dos curadores, que querem achar uma identidade para uma arte que se caracteriza exatamente pela diversidade de suas linguagens”*, considerou Barreto.

A incompreensão dos curadores com os trabalhos de arte tecnologia aflige não somente os artistas brasileiros. A pesquisadora brasileira Claudia Gianetti, que dirige o centro de artemídia espanhol Meced (Barcelona), diz que a crise é geral. *“Ninguém sabe exatamente como fazer curadoria em arte tecnologia, como exhibir esses trabalhos ou como montá-los. O vazio conceitual é muito grande.”* Em sua participação no Emoção Art.ficial, ela anunciou que o Meced, junto com a Escola Superior de Disseny (ESDI/Barcelona), está lançando o primeiro curso de pós-graduação em curadoria nessa área. Claudia sugeriu que o caminho para compreender esse tipo de arte passa pela comunicação: *“É fluxo, processo, comunicação. Os trabalhos em arte tecnologia são canais que conectam o corpo numa rede complexa de relações”*.

O crítico de mídia e ensaísta Arlindo Machado, professor do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, ocupou-se em desfazer o mito de que artemídia se caracteriza por explorar a tecnologia. *“A arte sempre foi construída com os instrumentos mais avançados de seu tempo. O cravo, que imortalizou a música de Bach, era tecnologia de ponta.”* Conforme ele, esta arte faz metalinguagem da sociedade midiática, subvertendo a lógica das mídias e das máquinas de construir signos, apontando outros caminhos. Citando Walter Benjamin (1969:72), Machado disse que o problema não é saber se podemos considerar esses objetos e movimentos como arte: a existência deles já denuncia a crise que está aí. *“O que não podemos é julgar esta arte a partir da legitimação da arte antiga”*, sustentou.

O reverenciado teórico das novas mídias Lev Manovich classificou os trabalhos de arte tecnologia como *data art*, e as mídias empregadas por eles como *meta media*, uma vez que eles se valem dos códigos e das linguagens das velhas mídias. *“A meta media contém a linguagem como metalinguagem, fazendo remixagem entre as várias formas de cultura e as novas técnicas de softwares.”* Para o teórico russo, os artistas que trabalham com as novas mídias estariam reinventando o modernismo ao fazer aquilo que ele definiu como *data modernism*. *“Um de meus artistas favoritos, John Simon (Nova York), faz conexões explícitas entre as novas idéias das novas mídias e as várias tradições e figuras da arte moderna, em particular Mondrian, Klee e Sol Levitt”*, exemplificou.

Embora os dois eventos realizados nesse agosto digital em São Paulo tenham tratado os trabalhos expostos como arte, eles ainda estão longe de serem legitimados como tal. Prova disso veio com a primeira pergunta do público dirigida à mesa de encerramento do Emoção Art.ficial: *"Isso é arte ou experiência com mídia?"*. Diante da indefectível questão, os palestrantes da noite – do calibre de Jeffrey Shaw, Roy Ascott e Eduardo Kac –, silenciaram por alguns instantes. Até que Eduardo Kac quebrou o gelo e sentenciou: *"Se é feita por artista, é arte"*.

## ENTRE A ARTE E A CIÊNCIA

Se fosse possível resumir em uma só palavra a condição da produção artística nesse tempo de cibercultura, não poderíamos fugir da palavra híbridez. O movimento de convergência entre diferentes linguagens bem como de distintas áreas de atuação, como a arte e a ciência, são evidentes manifestações nesse sentido.

Para o teórico das novas mídias Stephen Wilson (2002), as zonas que separavam a produção artística da científica perdem, neste início de século, seus contornos precisos: o artista está sedento para saber das pesquisas científicas, e os cientistas curiosos para ter contacto com as experimentações artísticas. Para Roy Ascott (*apud* Szturm 1999), o campo da biotecnologia começa a ser incorporado à arte, anunciando uma nova era da trajetória artística. A mostra Emoção Art.ficial, organizada pelo Instituto Cultural Itaú, esteve, neste sentido, de acordo com esta nova condição desenhada pela cultura digital. O tema da mostra foi significativo, evidenciando esta híbridez de início de século em que já não é mais possível distinguir o orgânico do inorgânico, o artificial do natural. De fato, as "emoções artificiais" parecem fazer parte desta era em que vemos crescer, no terreno artístico, as pesquisas na área da biotecnologia e da vida artificial.

Para os que estiveram na mostra do Itaú, esse tema, se não ficou evidente, certamente não passou despercebido, não só pela escolha de determinadas obras que ali estavam como pelos comunicados de alguns artistas e teóricos que abarcaram de forma mais explícita essa confluência da arte digital com a biologia.

Entre as obras expostas, podemos destacar *The web of life*, conceituada por Michael Gleich e desenvolvida artisticamente por Jeffrey Shaw e equipe. Trata-se de uma instalação interativa composta por quatro terminais itinerantes, localizados em pontos diversos do planeta, e um terminal fixo, localizado no ZKM, em Karlsruhe (Alemanha), um dos maiores centros de artemídia do mundo. Nela, o espectador é convidado a *scanear* as linhas de sua mão, que se transformam em ima-

gens virtuais integrantes do trabalho. Como o trabalho tem seus terminais conectados, essas linhas se conectam com linhas de outras mãos, desenvolvendo um grande *work in progress* coletivo em fluxo constante.

Poderíamos dizer que *The web of life* realiza uma espécie de metalinguagem de temas importantes da cultura digital: a linha da mão, enquanto elemento que concede identidade ao sujeito, e sua fusão, em tempo real, com outras linhas – e, portanto, com outros sujeitos – funcionaria como uma espécie de grande metáfora da idéia de sujeito coletivo, da inteligência coletiva de que fala Pierre Lévy, tema recorrente nos debates sobre cibercultura.

O trabalho não se encerra aí. Já do título depreendemos a intenção do artista: *The web of life*, ou *Teia da Vida*, é também o nome do livro de Fritjof Capra sobre a compreensão científica dos sistemas vivos. A proposta de Capra é a de apresentar novas perspectivas sobre a natureza da vida, abrindo caminho para uma autêntica interdisciplinaridade entre os fenômenos psicológicos, biológicos, físicos, sociais e culturais. Neste sentido, o trabalho de Jeffrey Shaw é uma grande metáfora dos sistemas vivos. Não se trata somente de fazer aqui uma metalinguagem da rede enquanto sistema de comunicação, mas de, a partir da potencialização da dimensão fluida e conectiva da rede, pensá-la como um grande ser vivo:

A imagem projetada, que é computada em tempo real, está continuamente criando muitos tipos de estruturas e padrões que evocam uma rede orgânica, tal como os circuitos neuronais do cérebro humano (...) as luzes impressas de circuito do computador, as finas artérias do corpo humano (...) o trabalho visual é programado como um sistema auto-organizativo utilizando metáforas biológicas tais como o crescimento neuronal (*apud* \t " \_blank" [Web of Life - http://www.web-of-life.de/](http://www.web-of-life.de/))

Não por acaso Claudia Gianetti, pesquisadora brasileira que dirige o Mecad (Espanha), desenvolveu, em sua palestra, uma metáfora dos trabalhos em rede com a conexão realizada pelos peptídeos, compostos resultantes da união entre dois ou mais aminoácidos, evidenciando, assim, esta confluência entre a arte da rede e os sistemas orgânicos.

Já *Spatial Sounds*, trabalho do centro V2 holandês, é uma instalação interativa onde uma espécie de robô, um braço giratório de vários metros de comprimento acoplado a um alto falante, "sente" a presença do visitante. À medida que o público se movimenta, o robô entra em uma espécie de "transe", em uma dança frenética e ensurdecadora.

Fazendo uma retrospectiva de suas obras, Eduardo Kac encerrou sua palestra mostrando um de seus últimos trabalhos: *Eighth Day*. Ele é formado por um siste-

ma ecológico que agrega formas de vida transgenéticas (criaturas, como plantas, amebas e ratos, que resultam da inserção, em seus genes, de uma proteína que emite luz brilhante quando exposta à luz azul) e um "biobot" (robô que possui uma colônia de amebas transgênicas responsáveis pelo movimento de suas pernas). Fechado em um domo de vidro, esse estranho mundo pode ser acessado pela Internet, e o usuário remoto pode imergir nesse ecossistema através dos olhos do "biobot". O título do trabalho dá uma pista do seu significado: *Eighth Day*. Quem é o criador do oitavo dia, se Deus criou o mundo somente em sete dias? O oitavo dia parece indicar para este tempo em que o homem começa a manipular vidas. A era dos entes artificiais, dos organismos geneticamente alterados, a era em que robôs e humanos podem compartilhar um mesmo corpo. Faz assim uma metáfora de uma cultura que não é mais antropocêntrica, mas pós-humana: a era das "emoções artificiais".

Vilém Flusser, em *Ficções Filosóficas*, debatendo sobre as influências da biotelemática e da biotécnica na produção artística, pergunta: "*Como, depois de tal descoberta, continuar a fazer obras inanimadas (escultura, pintura, livro, partitura, filme, vídeo, holograma?). A biotécnica, a arte do vivo, a arte viva, não acabará com todas as demais artes?*".

Se irá acabar ou não, só o futuro poderá dizer. Mas certamente a arte digital, nesta confluência entre tecnologias computadorizadas e biotecnologia, tem oferecido uma nova possibilidade aos artistas de trabalhar com sistemas vivos, sejam eles naturais ou artificiais. Aqui, o "artista" assume o lugar do demiurgo, mais propriamente de Prometeu, que rouba o fogo divino: matéria da sabedoria e da criação.

## REFERÊNCIAS

- BAUDELAIRE, C. (1988). *A Modernidade de Baudelaire*. São Paulo: Paz e Terra.
- BENJAMIN, W. (1969). A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. In *A Idéia do Cinema* (José Lino Grünnewald, org.). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- FLUSSER, V. (1998). *Ficções Filosóficas*. São Paulo: EDUSP.
- LEÃO, L. *A Teia e as mãos*. [http://www.uol.com.br/tropico/novomundo\\_9\\_1441\\_1.shl](http://www.uol.com.br/tropico/novomundo_9_1441_1.shl)
- HAYLES, K. (1999). *How we became posthuman*. The University of Chicago Press.
- MACHADO, A (2001). *O quarto iconoclasmo e outros ensaios hereges*. Rio s Ambiciosos.
- SANTAELLA, L. (2002). O corpo biocibernético e o advento do pós-humano. In *Arte e Tecnologia na Cultura contemporânea* (Maria Beatriz de Medeiros, org.). Dupligráfica Editora Ltda.
- SCHWARZ, Hans-Peter (1997). *Media Art History*. Prestel-Verlag, Munich. New York /Media Museum ZKM/Center for art and media Karlsruhe, 1997.
- SZTURM, E. (org).(1999). *Anais do 1 encontro internacional de arte e tecnologia*.



WILSON, S. (2002). *Information arts: intersections of art, science and technology*. MIT Press.  
WEB OF LIFE. <http://www.web-of-life.de/>

MIRNA FEITOZA PEREIRA é jornalista, doutoranda do PEPG em Comunicação e Semiótica da PUC-SP, onde investiga a relação da criança com as linguagens eletrônicas. Autora de *A Imagem do Real; A Espetacularização da Realidade Através do Telejornalismo* (Edua: 1996). [pfmirna@uol.com.br](mailto:pfmirna@uol.com.br)

PRISCILA ARANTES é pesquisadora em linguagem de arte digital, artemídia e novas tecnologias. É doutoranda do PEPG em Comunicação e Semiótica na PUC-SP, onde desenvolve estudos sobre ciberarte no Brasil. É professora da PUC-SP e da Universidade Anhembi Morumbi. [priaran@terra.com.br](mailto:priaran@terra.com.br)

*Artigo agendado em agosto e  
aprovado em dezembro de 2002.*