

XXXI COLÓQUIO DO COMITÊ BRASILEIRO DE HISTÓRIA DA ARTE



[Com/Con]tradições na História da Arte

Organização

Ana Maria Tavares Cavalcanti

Maria de Fátima Morethy Couto

Marize Malta

Universidade Estadual de Campinas

Outubro 2011



Arte, Tecnologia e Mídias Digitais: considerações para a historiografia da arte contemporânea

Nara Cristina Santos

Universidade Federal de Santa Maria

Resumo

A produção artística na contemporaneidade que alia arte, tecnologia e mídias digitais, ainda busca espaço de reconhecimento e de legitimação. A história da arte está, em parte, apoiada em áreas como a filosofia, sociologia e antropologia, mas os dispositivos tecnológicos e midiáticos que passam a ter uma importância diferenciada na arte contemporânea demonstram que é preciso estabelecer entrecruzamentos constantes com outras áreas de conhecimento, como a comunicação, a informática e a neurociência, por exemplo, para fundamentar uma historiografia condizente com a rede e a fluidez de informações que a contemporaneidade apresenta ao campo artístico.

Palavras-chave:

Arte contemporânea. Tecnologia. Mídias digitais. Historiografia.

Abstract

The contemporary artistic production that combines art, technology and digital media, is still looking space for recognition and legitimacy. Art history is partly supported in areas such as philosophy, sociology and anthropology, but the technological gadgets and media that tend to have a different significance in contemporary art show that is necessary to establish constant intersections with other areas of knowledge, as communication, computer science and neuroscience, for example, to support a historiography consistent with the network and the flow of information that presents the contemporary art field.

Keywords

Contemporary Art. Technology. Digital Media. Historiography.

O desenvolvimento e o uso da ciência e da tecnologia por artistas sempre foi e sempre será parte integrante do processo de fazer arte. Não obstante isso, o cânone da história da arte ocidental não enfatizou suficientemente a centralidade da ciência e da tecnologia como co-conspiradoras, fontes de ideias e/ou mídia artística. Para aumentar o problema, temos o fato de que não existe um método claramente definido para analisar o papel da ciência e da tecnologia na história da arte.¹

O momento que compreende as últimas cinco décadas é importante para a produção em arte, tecnologia e mídias digitais no país, porque trata das disponibilidades técnicas, tecnológicas e midiáticas em cada período com as quais os artistas se deparam para produzir suas obras/projetos em processo. Também porque apresenta a fragilidade dos primeiros discursos, de artistas sobre as suas experiências na área sem o aporte teórico e crítico necessário, para que o pensamento não se organizasse somente a partir das questões processuais ou tecnológicas; e, de teóricos sobre a arte que se manifesta, e da qual seus aportes teóricos e críticos estavam distanciados desta nova produção em um primeiro momento. A partir de meados da década de 1990, começa a aparecer no Brasil uma contribuição teórica mais efetiva para tratar desta produção em arte e tecnologia digital brasileira.

Mas os personagens que integram este enredo não são necessariamente os profissionais da área da história, teoria e crítica de arte, mas de áreas mais próximas ou afins com o contexto desta produção como, por exemplo, a comunicação, pois se está diante de um espaço teórico aberto, e de uma falta de proximidade mais direta com o objeto

¹ SHANKEN, Edward. In: DOMINGUES, Diana (org.). 2009, p. 140.

de estudo. Nesta virada de século os artistas continuam a fazer a sua parte, escrevendo sobre suas experiências, sobre seu processo criativo, sobre as descobertas tecnológicas, sobre as relações que estabelecem entre a arte e seus desdobramentos conceituais. Nós teóricos precisamos tomar a responsabilidade do que nos é devida, e assumir nossa parte para tratar da história, da teoria e da crítica da arte e tecnologia no contexto da arte contemporânea.

No entanto, no campo mais específico da história da arte, tecnologia e mídias digitais os posicionamentos ainda são iniciais. É provável que isso ocorra devido uma postura conservadora de nós, historiadores da arte, diante da produção da arte digital. Afinal a tecnologia e as mídias digitais são recentes no contexto histórico, tratam dos últimos cinquenta anos se apontarmos como marco Waldemar Cordeiro, e inseridas no processo criativo atual exercem certa fascinação, o que acaba remetendo o historiador a um olhar mais reticente a esta produção. Se o uso do computador exige um conhecimento artístico anterior, mas em parte um conhecimento da tecnologia usada, o teórico precisa se aproximar desta linguagem. A produção em arte digital não é uma finalização, e sim uma etapa, pois o conteúdo da obra não é a tecnologia, pois “o ato de criação artística consiste em arrancar o modelo de sua função performativa científica e técnica, de sua significação primeira, para lhe dar outra finalidade, livre daquela instrumentalidade fatal: aquela da arte.”²

² COUCHOT, 1988, p. 216.

A interrelação entre arte, tecnologia e mídias digitais aponta para a necessidade de outra abordagem para/ sobre/na história da arte. Nesse sentido, nos depararmos com a urgência em tratar, pelo menos, de considerações para a historiografia da arte. Afinal, estamos diante da ausência de parâmetros para compreender uma produção artística que vêm se impondo rapidamente e determinando a revisão dos paradigmas existentes no campo da história da arte contemporânea.

Arte digital é um termo que não se configura necessariamente como uma linguagem, pois dá conta da abrangência de possibilidades criativas que permeiam o uso do computador. Nas últimas décadas diferentes terminologias são utilizadas para classificar a produção vinculada à arte, ciência, tecnologia, como arte computacional, arte cibernética, arte tecnológica, arte eletrônica, numérica, sintética, mediática, telemática, multimídia, genética, transgênica, robótica, ciberarte, artemídia, software arte, netarte, webarte, nanoarte, bioarte, gamearte, arte virtual, arte interativa, arte digital, entre outras denominações. Recentemente o GT de Arte Digital no Ministério da Cultura/MINC (2009), reafirmou, apesar de muita discussão, a denominação arte digital, para designar boa parte da pesquisa artística que é permeada de um ou outro modo, pelo uso de tecnologias ou mídias digitais.³ Esta denominação não dá conta, no campo teórico de abranger a variedade de toda a produção em arte, ciência e tecnologia, mas para fins de políticas públicas, foi uma

³ Ata de Trabalho do GT Arte Digital. CNPC/MINC, Brasília, 15 de outubro de 2009.

conquista inicial. No âmbito da cultura digital, o MINC abre um espaço para discutir o reconhecimento, fomento e inserção para esta produção.

Consideramos o termo arte e tecnologia mais adequado, embora se tenha que especificar de qual tecnologia estamos tratando, nesse caso a digital. Nesse sentido, convém esclarecer que vamos optar por arte digital, em um primeiro momento porque consideramos a concepção mais apropriada para tratar das relações possíveis entre os diferentes processos informacionais, tecnológicos, comunicacionais e midiáticos utilizados pelos artistas nos seus projetos no contexto da arte contemporânea, que em algum momento passam pelo computador. O conceito arte digital⁴ na sua definição mais simples vincula a produção artística ao computador e a linguagem numérica de 0 e 1. Mas a arte digital também designa as formas de produção que se apropriam de recursos tecnológicos desenvolvidos pela informática, e que disponibilizam interfaces sensoriais áudio-tátil-moto-visuais, propícias para projetos artísticos em ambientes físicos ou virtuais, aplicando recursos de hardware e software para a geração de obras interativas, potenciais, acessáveis in loco ou remotamente.

Diante de um campo novo vislumbrado pela produção em arte, tecnologia e mídias digitais, como pensar a partir dos projetos em arte digital, o campo da história da arte contemporânea. E, de onde partir para fazer considerações para uma historiografia emergente. Acreditamos que a historiografia da arte não pode ser apenas uma escrita

⁴ LIESER, 2010.

da história da arte, mas uma escrita pensada em suas interligações com a tecnologia e as mídias digitais. Afinal, nas últimas décadas institui-se uma prática artística cujas produções apresentam entrecruzamentos com a comunicação e a informática, por exemplo. Nesse sentido é preciso que nós historiadores também façamos interrelações com outras áreas do conhecimento que não as tradicionais, filosofia, sociologia, antropologia, ampliando a contribuição ao campo historiográfico, expandindo os limites que de fato precisam ser fluídos ao tratar da arte e tecnologia.

O percurso inicial da história da arte e tecnologia nos Salões e Bienais

A produção artística em arte e tecnologia digital no Brasil tem seu início nos anos 60, mais precisamente com Waldemar Cordeiro em 1969. Acredita-se que deste ponto espaço-temporal, final dos anos de 1960, pode-se estabelecer dois direcionamentos: um, retrocedendo no tempo visando reconhecer os eventos que apresentaram uma produção artística que surge distanciada das linguagens tradicionais da arte, mas dialoga com a tecnologia, em cada período; e, outro, mais teórico-crítico, apresentando artistas e obras, que contribuem para o percurso histórico de uma produção em arte e tecnologia digital no Brasil. Nesse segundo direcionamento, a interrelação entre artista<>obra<>espectador/participante/

interator<>entorno<>contexto,⁵ pode ser analisada para problematizar o percurso da pesquisa que estamos fazendo com os outros campos de conhecimento, como a informática e a comunicação. Assim, acredita-se que uma abordagem em torno das alterações que esta produção em arte e tecnologia digital provoca na arte contemporânea, contribui para redimensionar o campo da historiografia da arte.

A história da arte, partindo do pressuposto que a concepção de arte pode ser revisada no decorrer do percurso, ou apontar, inclusive, seu fim, pauta-se entre outras fontes, em eventos significativos de legitimação da produção artística. Nesse âmbito, os Salões de arte e as Bienais brasileiras de São Paulo e Mercosul, assim como outros eventos independentes, apresentam-se como um espaço relevante da mostra de arte no país e apontam a abertura que houve para as linguagens artísticas não tradicionais começarem a ocupar um espaço.

Convém destacar que dados deste estudo histórico, sobretudo em relação às Bienais do Mercosul de 1997 até 2000, das Bienais de São Paulo entre 1951 a 2000, já foram pesquisados,⁶ assim como parcela de eventos independentes mais significativos para o estudo. Nesse percurso feito anteriormente não foram considerados os Salões de Arte, cuja contribuição para se pensar a arte e tecnologia no país não poderia ser negligenciada. Destacamos nesse momento apenas os Salões Nacionais vinculados a Escola de Belas Artes, sobretudo porque eles

⁵ SANTOS, Nara Cristina 2004.

⁶ SANTOS, Nara Cristina. 2008.

apontam uma história pregressa que trata do princípio da história da arte no Brasil, em 1816 com a Escola Real de Ciências, Artes e Ofícios e a partir de 1826 com a Academia Imperial de Belas Artes do Rio de Janeiro, onde são iniciadas as Exposições Gerais de Belas Artes em 1840.

A fotografia no Brasil, por exemplo, integrou uma mostra de daguerreótipos em 1842, durante a III Exposição Geral de Belas Artes da Academia Imperial, apenas três anos após o invento do daquerreótipo ter sido apresentado a Academia de Ciências de Paris. Neste período a fotografia já abria caminhos em um lugar público reservado as belas artes, apontando um percurso para uma produção artística envolvendo um aparato tecnológico. As alterações que aconteceram e a abrangência das linguagens tecnológicas ainda precisam ser investigadas nos salões na sequência de nossa pesquisa.

Em 1890 com nova denominação, a Escola Nacional de Belas Artes, promove a 1ª Exposição Nacional de Belas Artes em 1894, seguindo com mostras até o século seguinte, quando é oficializada como Salão Nacional de Belas Artes em 1933, década a partir da qual o compromisso com a arte moderna se impõe. Este Salão passa a ser subordinado ao Conselho Nacional de Belas Artes. Mas decorre na sequência a divisão Moderna, em que são absorvidos os ismos europeus que influenciam a arte brasileira a partir do ano de 1941. Na década seguinte, em 1951 o Salão divide-se em dois e surge o Salão Nacional de Arte Moderna, mas que efetivamente acontece somente em 1952, mantendo-se paralelo ao Salão Nacional de Belas Artes.

É nesse ponto a partir dos anos de 1950 que ocorre um forte entrecruzamento de dois polos culturais históricos - Rio de Janeiro e São Paulo. “O Salão Nacional de Arte Moderna - SNAM - tem nas Bienais um espaço competitivo que vai gerar uma forte tensão cultural no eixo Rio - São Paulo” (LUZ, 2005:128). As seções do Salão correspondiam às linguagens da pintura, escultura, gravura, arquitetura, desenho e artes gráficas, e arte decorativa. No contexto das bienais, a partir da I Bienal do Museu de Arte Moderna de São Paulo, de 1951, há predomínio das linguagens tradicionais da escultura, pintura, desenho e gravura, mas abrem um espaço para a tapeçaria, a colagem e os “conjuntos de obras”. A relação entre a arte e a tecnologia, se entendida em um contexto mais amplo que não envolve a tecnologia digital, já estaria presente na obra *Aparelho Cinecromático*, de Abraham Palatnik.

Mantendo-se no exemplo da fotografia, a partir do Salão de 1952, fotografia e performance passam a integrar as seções já existentes, de modo que se percebe uma abertura para novas linguagens. Na Bienal de São Paulo a partir da edição de 1961, as novas propostas artísticas que surgem são enquadradas como “pesquisa de arte”, e a fotografia como linguagem começa a ser reconhecida a partir de 1967.

No entanto, o apelo da Bienal de caráter internacional, começa a ofuscar o destaque do Salão na área das artes no país. Em meados da década de 1970, a Fundação Nacional de Arte, FUNARTE, é criada em 1975, cujo objetivo era apoiar a área das artes, no âmbito de uma política

cultural do Ministério para a Cultura. Em 1977 se realizam os últimos salões, SNBA e SNAM e em 1978 ambos se tornam o Salão Nacional de Artes Plásticas, realizado pela FUNARTE.

Nos anos de 1990 a FUNARTE é extinta e surge o Instituto Brasileiro de Arte e Cultura IBAC, que vai passar a organizar os Salões. Em 1994 o IBAC passa a se chamar FUNARTE, mas a intenção de retomar o destaque dos Salões já não tem muito espaço. Desde então a FUNARTE tem aberto editais e gerado alternativas para as mais diferentes linguagens presentes na contemporaneidade, incluindo as diferentes tecnologias, não sem críticas. Atento ao momento atual está sendo encaminhada a Criação de um colegiado em Arte Digital no âmbito do Ministério da Cultura.

Considerações para a historiografia da arte

Um discurso híbrido nos aproxima da possibilidade de utilizar uma estrutura sistêmica para pensar a historiografia da arte. Edward Shanken acredita que uma estratégia historiográfica seria a de reprogramar os sistemas estéticos a partir da abordagem crítica que ele faz, por exemplo, das publicações de Jack Burnham, para analisar o sistema pelo qual a história da arte está escrita.⁷ Segundo Shanken é preciso demonstrar a potencialidade hermenêutica da abordagem de sistemas, especialmente

⁷ SHANKEN, Edward. *Reprogramming Systems Aesthetics: A Strategic Historiography*. 2009
In: <http://escholarship.org/uc/item/6bv363d4>

se combinada com outros métodos e aplicada ao trabalho do artista, de modo a contribuir para o sistema discursivo da arte. Concordamos com ele que, se a prática artística se torna incorporada e se expande, a história precisa dar conta desse redimensionamento.

De fato há algum tempo, estamos nos questionando sobre o modo pelo qual a teoria dos sistemas poderia contribuir para pensar a teoria da arte e da tecnologia digital. Na tese de doutoramento defendida em 2004,⁸ abordamos a teoria sistêmica a partir da ciência, dos sistemas fechados de Humberto Maturana e Francisco Varela e da comunicação, dos sistemas abertos de Niklas Luhmann. Um dos caminhos apontados por Shanken para a historiografia parte de sua leitura crítica de Jack Burham e considera os estudos de Niklas Luhmann, como uma estratégia para abordar a história da arte através de uma metodologia a partir da história dos sistemas. Para Shanken, nesse momento “em que se pensa estabelecer a história da arte midiática, ciência e tecnologia, talvez os artistas, críticos e historiadores, fizessem bem em expurgar seus preconceitos metodológicos (...).”⁹

Nesse sentido a construção inicial de parte da história pode ocorrer através das obras, de exposições, dos artistas, dos textos dos próprios artistas, dos textos em catálogos de curadores, de críticos, de historiadores a partir de eventos legitimadores, e daqueles não legitimados.¹⁰ No entanto, acreditamos que uma historiografia da arte contemporânea,

⁸ SANTOS, Nara Cristina, 2004.

⁹ SHANKEN, Edward. In: DOMINGUES, Diana (org.). 2009, p. 144.

¹⁰ SANTOS, Nara Cristina. 2009.

incluindo arte e tecnologia, precisaria considerar: as relações de espaço e tempo no lugar do acontecimento, salões, bienais, festivais, mostras, exposições, onde a produção em arte digital iniciou um percurso; os procedimentos técnicos e tecnológicos dos dispositivos e seus avanços durante o período; as condições de produção do artista alteradas pelo contato com outras áreas de conhecimento (informática, robótica, genética, etc); o questionamento do papel do artista/autor, artista/equipe em projetos de caráter colaborativo; a obra/projeto em processo que exige a alteração do papel do observador - de espectador, para participante e interator - condicionada a expansão dos apelos sensoriais; e, entre outras questões, as modificações provocadas no e pelo modo de pensar a arte gerada através destes novos dispositivos no entorno digital, no contexto da arte contemporânea. Seria necessário que historiografia interligasse de modo hipertextual as informações, que mantivesse na história da arte recente, fluídas as bordas entre arte, tecnologia, mídia digital, em busca de outras ou diferentes maneiras para tratar a história, e continuar sensibilizando a todos.

Por outro lado, propor algumas considerações para pensar a historiografia da arte, requer uma abordagem para/sobre/na história da arte, articulada com a história da imagem e a história das mídias. De acordo com Hans Belting, não há nenhum modelo novo para pensar o discurso da disciplina, “de modo que tudo resulta no exercício paralelo de várias histórias da arte, nas quais cada um pode formular

suas perguntas.”¹¹ Nesse sentido, a interrelação entre arte, tecnologia e mídias digitais trata ao mesmo tempo de uma construção paralela de várias histórias. Se pensarmos na produção artística brasileira desde os anos de 1960, seria preciso fazer um entrecruzamento da história da arte, da tecnologia e das mídias para melhor compreender a arte resultante dos dispositivos usados a partir deste período, que concorrem não apenas para a criação em arte digital mas, sobretudo, para a sua produção, visualização, disponibilização e manutenção.

Acreditamos que uma historiografia que se proponha sistêmica poderia levar em conta não apenas estes entrecruzamentos interdisciplinares, mas também aqueles já apontados anteriormente sobre uma abordagem sintética ao colaborar para a interpretação histórica. Ainda, tratar de modo crítico a história, considerando as causas, os motivos que definiram para a arte digital um lugar paralelo à produção dita contemporânea, da qual se manteve afastada nos espaços de legitimação. Para Shanken¹² a historiografia, de um modo geral, trata menos sobre o trabalho do artista, do que sobre os mecanismos institucionais que criaram e reforçaram as distinções de categorias.

A arte produzida a partir da tecnologia digital levou os próprios artistas a escrever melhor sobre seus trabalhos, do ponto de vista de sua poética e aos teóricos da comunicação a se aventurar pelo campo da teoria da arte, com discursos independentes para tratar da natureza da mídia artística,

¹¹ BELTING, Hans. 2006, p. 141.

¹² SHANKEN, Edward. 2009.

da noção de contemporâneo que a arte digital evoca, e da especificidade do dispositivo. A falta de proximidade com esta produção leva a maioria de nós, teóricos, críticos e historiadores da arte a tratar, pelo menos, de considerações para uma historiografia emergente que situe a arte digital no contexto da história da arte contemporânea no Brasil.

Referências Bibliográficas:

- BELTING, H. L. O fim da história da arte. São Paulo: Cosacnaify, 2006.
- COUCHOT, Edmond. Images De L'Optique Au Numérique. Paris: Editions Hermès, 1988.
- GIANNETTI, Cláudia. Estética digital. Barcelona: L'Angelot, 2002.
- GRAU, Oliver. Media art histories. Cambridge (Massachusetts) : MIT, 2010.
- LIESER, Wolf. Arte digital - Novos caminhos na arte. EUA: Tandem Verlag, 2010.
- LUZ, Angela Azevedo Silva Balloussier Ancora da. Uma breve história dos Salões de Arte - da Europa ao Brasil. Rio de Janeiro: Calígrama, 2005
- MEDIA ART HISTORY. Media Museum ZKM. Karlsruhe: Prestel, 1997.
- MORAIS, Frederico. Cronologia das Artes Plásticas no Rio de Janeiro. Rio de Janeiro: Topbooks, 1995.
- PLAZA, Júlio. A imagem digital: crise de sistemas de representação. 1991. Tese (Pós-doutorado). Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 1991.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.
- SANTOS, Nara Cristina. História da Arte: contexto e entorno em arte e tecnologia no Brasil. Anais do CBHA, 2009.
- SANTOS, Nara Cristina. História da Arte: emergência da arte e tecnologia a partir das Bienais brasileiras. Anais do CBHA, 2008.
- SHANKEN, Edward. Historicizar Arte e Tecnologia: fabricar um método e estabelecer um cânone. In: DOMINGUES, Diana (org.). Arte, Ciência e Tecnologia – passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp, 2009.
- SHANKEN, Edward. Reprogramming Systems Aesthetics: A Strategic Historiography. 2009 In: <http://escholarship.org/uc/item/6bv363d4>