

# História da Arte: contexto e entorno em arte e tecnologia no Brasil

Nara Cristina Santos

UFSM/CBHA

## **Resumo**

Na história da arte, a produção artística brasileira em arte e tecnologia pode ser abordada considerando o contexto contemporâneo e o entorno digital. A emergência desta produção é reconhecida em eventos institucionalizados, como a Bienal de São Paulo e a Bienal do Mercosul, e eventos específicos na área, como FILE (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas), Emoção Art.ficial e Prêmio Sérgio Motta, entre outros, que podem contribuir para pensar uma historiografia recente da arte.

## **Palavras-chave**

história da arte, contexto contemporâneo, entorno digital.

## **Abstract**

In the art history, the Brazilian artistic production in art and technology can be approached considering the contemporary context and environment digital. The emergency of this production is recognized in institutionalized events, as the Biennial of Art in São Paulo and the Biennial of Art in Mercosul, and specific events in the area, as it FILE (International Festival of Electronic Languages), Emoção Art.ficial and Prêmio Sérgio Motta, among other, that can contribute to think a recent historiography of the art.

## **Keywords**

art history, contemporary context, digital environment.

A história da arte tem marcado sua presença na história, seja pela afirmação da sua concepção inicial, “que busca restituir uma história efetiva e trazer à luz o seu sentido” e na qual “a arte se ajustou ao enquadramento da história da arte tanto quanto esta se adequou a ela” (BELTING, 2006:8), seja pela defesa de um fim, aquele do “enquadramento do acontecimento artístico como imagem”. Um fim que aponta para uma história da arte cuja presença tem sido questionada, considerando que a produção “artística” pode estar vinculada à história da imagem e à história das mídias, por exemplo.

Nesse sentido, a historiografia da arte não poderia se referir apenas a uma escrita da história da arte, mas precisaria ser pensada como uma teoria e metodologia da história da arte, e exatamente por isso, pensada em suas interligações com a tecnologia e as mídias digitais.

Nas últimas décadas institui-se uma prática artística cujas produções apresentam entrecruzamentos com outras áreas do conhecimento, como a comunicação e a informática, o que vem possibilitar a ampliação das fronteiras para se pensar o campo historiográfico, expandindo os limites que de fato precisam ser fluídos ao tratar da arte e tecnologia digital, para acompanhar as questões abertas em nosso tempo.

Para compreender o fenômeno contemporâneo do entrecruzamento entre a arte e a tecnologia digital convém fazer uma aproximação do contexto da arte contemporânea e do entorno digital. Entende-se que a arte resultante da tecnologia informática organiza-se de modo sistêmico, estabelecendo um processo interativo que requer uma presença, de um ou mais interatores e envolvendo, na maioria das vezes, mais de uma mídia. Nesse sentido se está diante da hibridação entre linguagens tradicionais e novas linguagens, pois as tecnologias de computação e comunicação digital, como novas mídias, proliferam também através do “reaproveitamento das mídias existentes” (SANTAELLA, 2000:48-49). Opta-se neste artigo pelo termo mais abrangente, arte e tecnologia, para designar a produção artística vinculada à tecnologia digital, que mantém um caráter híbrido, sinérgico e interativo, que não consiste somente em transferir os conhecimentos ou práticas anteriores, analógicas, para um novo meio, o digital, compreendendo o computador como ferramenta mas, sobretudo, entendendo-o como um sistema.

A história em parte está apoiada na produção artística anterior, mas os novos dispositivos passam a ter uma importância diferenciada na produção artística atual, de modo que é necessário levar

em conta os avanços tecnológicos constantes e seus efeitos sobre a arte contemporânea; ao mesmo tempo, podem ser geradas outras pesquisas que permitam descobrir potencialidades em torno de um discurso mais dinâmico para a constituição de uma história da arte. Essa inter-relação entre arte e tecnologia digital se sustenta e aponta à necessidade de uma abordagem mais abrangente sobre a historiografia da arte na contemporaneidade.

Tanto como a arte contemporânea, que em se reunindo com as novas multimídias numéricas e as tecnologias da percepção, da cognição e do comportamento, prolonga e absorve os movimentos da arte do passado – o ponto de vista móvel de Cézanne, a interpenetração cubista do tempo e do espaço, a dinâmica futurista, o conceitualismo de Duchamp, o actionismo de Pollock, a arte cinética, as intermídias, a performance, o cinema, a fotografia, o vídeo e as primeiras imagens por computador –, da mesma maneira nós podemos esperar, ao início do século XXI, à evolução de formas, de idéias e de mídias inteiramente novas, enraizadas na arte de hoje. (ASCOTT in: POISSANT, 1995:379)

Ao tratar da arte na idade contemporânea pode-se perceber que o contexto da história da arte se altera mais, ou menos, pelos condicionantes culturais, técnicos e tecnológicos, como em todas as épocas. Do ponto de vista da história, onde estaria o valor artístico da aliança entre a arte e o universo técnico? Duas linhas de força opostas balizam a história da relação da arte com a técnica. A primeira (em expansão), regulada pela fascinação, a abertura, a expansão e a utopia, espera da técnica que ela alargue o campo da arte. A segunda (em declínio) mantém-se sobre a retirada, excluindo-se da perspectiva de um futuro livre, e rejeita a tese da técnica como potencial de fecundação da arte. O risco estaria no assujeitamento da arte a este outro da criação, que representa a técnica (ARDENNE, 1997:275-276).

Acredita-se que a arte e a tecnologia digital inserida no contexto da arte contemporânea, sustentada em seu componente maquínico e científico, não perde o seu caráter artístico e muito menos criativo, embora “numerosas tentativas artísticas não permitem mais que um sentido local ou preconcebido, e mesmo abusando das últimas novidades técnicas, não produzem também mais que um imenso silêncio” (BALPE, 2000:75).

Pensando nesta problemática que se impõem em relação à produção em arte e tecnologia digital, inclusive em certo desconforto diante da proliferação desta produção que apoia-se em um primeiro

momento no contexto da arte contemporânea e em alguns eventos nacionais, institucionalizados como a Bienal de São Paulo e a Bienal do Mercosul, e específicos na área, como FILE (Festival Internacional de Linguagens Eletrônicas), Emoção Art.ficial, e o Prêmio Sérgio Motta, entre outros.

**O contexto da produção em arte e tecnologia: algumas referências**

A produção em arte e tecnologia digital inicia nos anos de 1960 pelos artistas, com o apoio de laboratórios e instituições de ensino ou pesquisa que propiciavam um ambiente criativo, disponibilizando equipamentos e tecnologias adequadas. A mostra dessa produção passa a acontecer a partir de exposições e eventos, na sua maioria, promovidos pelos próprios artistas, em um entorno digital emergente que se apresenta estranho ao contexto legitimador da arte contemporânea. Considerações podem ser feitas, tomando como referência alguns eventos.

As duas bienais brasileiras de São Paulo (início em 1951-) e do Mercosul, (início em Porto Alegre/1997-) são eventos significativos de legitimação da produção artística e contribuem gradativamente, de acordo com o contexto de cada época<sup>1</sup> (SANTOS, 2008). Mas a inserção da produção em arte, tecnologia e mídias digitais se insere, mais decididamente, somente a partir das duas últimas décadas do final do século XX.

Mas são eventos específicos, entre os quais o Prêmio Sérgio Motta (ISM-Instituto Sérgio Motta), o FILE (Festival Internacional de Arte Eletrônica) e o Emoção Art.ficial (IC-Itaú Cultural) que vão efetivamente compreender o entorno digital, apresentando um espaço relevante para a mostra e discussão em arte e tecnologia no país.

Considerando estes eventos, como algumas entre outras referências a partir dos anos de 1990, percebe-se que o contexto da arte se expande e os artistas têm acesso a diferentes tecnologias no entorno digital, e começam a ampliar suas pesquisas aproximando-se das ciências cognitivas, da robótica, da nanotecnologia e da engenharia genética, por exemplo. Os artistas passam a investigar a sua produção aliada aos mais distintos campos de conhecimento, experimentando inúmeras possibilidades criativas, o que lhes permite uma ampliação dos domínios artísticos. No entanto, os artistas precisam

---

<sup>1</sup> Uma abordagem mais detalhada sobre a produção de artistas nas bienais em História da Arte: emergência da arte e tecnologia a partir das bienais brasileiras, Anais CBHA 2008.

estar cientes de que este diálogo rico com outras áreas deve ter como foco o seu objeto de pesquisa: a arte.

Um momento relevante no contexto artístico da década de 1990 é a exposição Arte Tecnologia no MAC/USP, que integra o evento Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias, em São Paulo no ano de 1995, reunindo artistas brasileiros e estrangeiros, teóricos e interessados no universo em expansão das novas tecnologias informáticas. Essa exposição configura-se como um importante espaço para discutir as questões no campo da arte e da tecnologia digital, afirmando a produção artística brasileira na área, em um pertinente diálogo com as produções de artistas estrangeiros.

No âmbito das Bienais, a partir da década de 1990 a abertura para a produção em arte e tecnologia digital ocorre com maior ênfase, embora não seja uma prática em todas as edições das bienais. Entre outras, na XXIII Bienal de São Paulo em 1996, atento ao tema a desmaterialização da arte, o artista chileno Gonzalo Mezza apresenta a instalação multimídia M@R.CO.SUR, na qual o computador permite ao visitante interagir com a obra no local e à distância, via Internet. A proposição do artista necessita da atuação do interator no entorno digital, conectado em rede, pois parte da obra é construída no processo interativo. No ano de 1997, quando acontece a 1ª Bienal do Mercosul em Porto Alegre, o espaço expositivo abre-se para as novas linguagens. Entre os artistas, Mezza apresenta M@R.CO.SUR 2, decorrente da instalação virtual exposta na XXIII Bienal de São Paulo.

No ano de 1999, a 2ª Bienal do Mercosul, em Porto Alegre, abre um espaço específico para a arte e a tecnologia, com a Mostra Ciberarte: zonas de interação e conta com artistas estrangeiros e nacionais apresentando obras interativas. No ano de 2002, a XXV Bienal de São Paulo inova com uma seção exclusiva de arte na rede.

Também na 1ª edição da Bienal do Mercosul, Eduardo Kac, expõe o projeto de telepresença *Rara Avis*, uma instalação interativa e de acesso remoto via internet. Se o visitante apenas passa diante da instalação, está diante da obra, mas somente no momento da interatividade no ambiente virtual, de fato compreende a dimensão da proposta do artista, que exige a presença do interator. Kac também participa em 2004 na XXVI Bienal de São Paulo, confirmando a abertura de um espaço para as recentes pesquisas em arte, tecnologia e ciência, com a instalação biogenética, *Move 36*.

Entre os espaços culturais que contribuem para a produção em arte e tecnologia no contexto da arte contemporânea temos o Insti-

tuto Sérgio Motta (fundado em São Paulo/1999). Entre outras ações culturais como promoção de eventos e exposições, o ISM institui a partir dos anos 2000 o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia, visando fomentar a produção artística no âmbito da tecnologia e mídias digitais no país. O Prêmio que se encontra em sua 8ª edição em 2009, é um incentivo para artistas brasileiros que desenvolvem pesquisas na área, ao mesmo tempo em que contribui para a legitimação desta produção, no contexto da arte contemporânea.

O Instituto Itaú Cultural, (fundado em São Paulo/1987), organiza a exposição Subversão dos Meios em 2003, retomando os últimos 40 anos de arte produzida ou aliada aos diferentes meios tecnológicos, apresentando os artistas brasileiros que fizeram e fazem história no país. Mas é a partir de 2002 que o IC promove o Emoção Art.ficial, evento que em 2008 encontrava-se em sua 4ª edição e configura-se em uma Bienal Internacional de Arte e Tecnologia. O evento constitui-se de uma exposição reunindo artistas nacionais e internacionais, e um simpósio, apresentando um cenário propício para a divulgação e discussão crítica de obras/projetos em arte e tecnologia.

O FILE (início em São Paulo/2000) surge como uma oportunidade para estabelecer um diálogo artístico com e através da Internet. Durante as últimas edições as proposições em arte, tecnologia e mídias digitais passaram a explorar outras experiências, além do espaço da rede. Este evento em 10 anos de existência, figura entre os mais difundidos internacionalmente na área, envolvendo mais de 30 países e abre edições em outros estados e cidades do país, como Rio de Janeiro e Porto Alegre. Sem dúvida iniciativas independentes como esta definem um espaço importante no contexto da arte contemporânea.

### **O contexto e entorno digital: para pensar a história da arte**

A arte, como criação livre da mente humana, não explica um mundo independente, mas reflexiona sobre a experiência do sujeito no mundo em que vive, e oferece distintas maneiras de explicar o entorno no qual sujeito e obras estão imersos. (GIANNETTI, 2002:65)

Quando pensamos no ambiente físico em que vivemos, na realidade observada como nosso entorno, o que ou como seria o ambiente em que a arte, estreitamente ligada à tecnologia informática, acontece, ou existe?! Inicialmente, um ambiente digital em que a criação

artística emerge em um dado espaço e tempo de uma realidade, a virtual.

Mas a palavra entorno, apesar de aproximar-se do conceito de ambiente, estabelece uma distinção importante: o entorno, compreendido como espaço ao redor ou circunvizinho a um ponto, constitui-se em um território, em um conjunto de acidentes ou paragens que rodeiam o lugar. O entorno enquanto entornar é um espaço passível de perturbação.

O entorno da arte e tecnologia, digital, é aquele que além de ser o espaço como entorno do acontecimento, permite que o “acontecer” estabeleça situações de existência, que levam a uma troca entre de estruturas abertas/fechadas no espaço e abertas no tempo, definindo fluxos dinâmicos. É nesse conjunto mais próximo da teoria da autopoiesis e da autorreferencialidade, do que da teoria da arte, que se compreende e adota-se a noção de entorno, enquanto entorno digital, a partir do qual o artista, a obra e o interator estabelecem distintas situações de perturbação em um dado contexto, no caso o da arte.

Na tentativa de reunir dados para tecer um discurso, o contexto surge, por exemplo, para nos permitir interrelacionar algumas circunstâncias, definidas pela arte contemporânea, pela arte e tecnologia, pelo artista, pela obra. É o contexto que apresenta, entrecruza e entrelaça, de modo significativo, o fazer artístico, anunciado na figura do artista, da obra e do interator, e seu entorno, remetendos-nos a outros e a todos os contextos possíveis.

Na arte e tecnologia digital, o entorno (como espaço e tempo circundante de um acontecimento) e o contexto (como elemento relevante para determinar uma interpretação do acontecimento) entrecruzam-se constantemente, para gerar um sentido ao observador/interator, a partir de uma realidade observada, ou melhor, vivenciada e experienciada. Afinal a arte, em uma abordagem sistêmica, ao extrapolar o universo tecnológico e ao abranger o mundo comunicacional com a informática, aproxima-se do homem através de uma ação incorporada.

A arte produzida a partir da tecnologia informática intensificou-se a partir da década de 1990, de modo que os próprios artistas, os críticos e principalmente os teóricos e historiadores se depararam com a ausência de parâmetros para compreender uma produção artística que vêm se impondo e determinando a revisão dos paradigmas existentes no campo da história e teoria da arte.

Os artistas da arte e tecnologia trabalham sobre o plano da técnica, como utilizadores dessas tecnologias e sobre o plano de

qualidade das suas realizações. Muitas vezes os resultados de seus trabalhos não correspondem, necessariamente, aos critérios estéticos preestabelecidos, o que nos leva à busca de novos critérios fundamentados na vivência experienciada no entorno digital, no contexto da arte contemporânea.

Na arte contemporânea a realidade das mídias, assim como antes a realidade da natureza, também incita o artista à reflexão de um mundo presente de signos e aparência. A arte moderna começou a questionar a natureza como superfície da experiência sensível. A arte contemporânea prossegue essa análise com a interrogação das mídias técnicas que produzem uma realidade de informação própria entre o nosso olhar e o mundo. (BELTING, 2006:243)

Neste início de século, a área da história da arte precisa dar conta de abordar as interrelações provocadas pela tecnologia digital na arte contemporânea através de obras/projetos de natureza diferenciada, as quais dificilmente podem ser compreendidas no mesmo espaço e tempo, a partir do mesmo discurso que servia para constituir a história da arte até o momento.

A arte e tecnologia digital inserem-se na história da arte recente, que é também uma história das técnicas e tecnologias, perpassada pela história da imagem e pela história das mídias. Nesse sentido, a história da arte colabora para a constituição do contexto da arte contemporânea, que entrecruza outros contextos possíveis de um modo muito particular, compreendendo produções distintas na arte vinculada ao entorno digital, reconhecendo e reafirmando a concepção da obra como um projeto, em processo, que resulta de uma ação interativa, do artista, do interator, com e na obra, com o entorno e o contexto (SANTOS, 2004).

Para uma historiografia da arte, considerando o contexto da arte contemporânea e o entorno digital, é necessário também entender a história da arte e tecnologia digital como um campo de investigação na produção contemporânea em contato com outras áreas do conhecimento. A construção inicial de parte da história pode ocorrer através dos textos dos próprios artistas, dos textos de catálogos de exposições, de críticos emergentes, a partir de eventos legitimadores, mas sem desconsiderar os não legitimados. Segundo SHANKEN, (2009:139), teríamos de nos perguntar como poderia ser mapeada uma produção com uso de tecnologia digital para propósitos artísticos, por meio da história da arte? Nos perguntaríamos então em como pensar na história da arte em um cenário abrangendo a pro-

dução em arte e tecnologia digital e suas peculiaridades em torno da criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção das obras? Se a história da arte pode ser interdisciplinar, como não considerar a ampliação de seus limites teóricos em intersecções com outras áreas do conhecimento como a comunicação e a informática? Afinal, a sociologia, a filosofia, a psicanálise, entre outras áreas, tem sido empregadas para pensar a prática artística e colaborado para a interpretação histórica. Retomando Shanken, considerar a área da tecnologia digital como possibilidade para se pensar uma história da arte mais ampla, significa reconsiderar e recontextualizar a prática e a crítica de arte, tendo em vista às particularidades da arte contemporânea envolvendo as tecnologias e mídias emergentes.

#### Referências Bibliográficas:

- ARDENNE, Paul. *Art l'Âge Contemporain*. Paris : Ed. du Regard, 1997.
- BALPE, Jean-Pierre. *Contextes de l'art numérique*. Paris : Hermès, 2000, p. 75.
- BELTING, H. L. *O fim da história da arte*. São Paulo : Cosacnaify, 2006.
- GIANNETTI, Cláudia. *Estética digital*. Barcelona : L'Angelot, 2002.
- POISSANT, Louise (org.). *Esthétique des Arts Médiatiques*. Tomo 1, Québec : PUQ, 1995.
- SANTAELLA, Lúcia. *Cultura das mídias*. São Paulo : Experimento, 2000.
- 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*.
- SANTOS, Nara Cristina. *Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital*. Tese de Doutorado UFRGS, 2004.
- SANTOS, Nara Cristina. *História da Arte: emergência da arte e tecnologia a partir das bienais brasileiras*. Anais do CBHA, 2008.