

RESUMO

Jamile Bravin Frechiani

Mestranda do Programa de Pós-graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo - UFES

Waldemar Cordeiro e a Problemática da Arte por Computador

Waldemar Cordeiro e a problemática da arte por computador é tema de nossa pesquisa dissertativa vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Espírito Santo.

Nesta pesquisa, ainda em andamento, busca-se averiguar os contextos que tornaram possíveis a busca pelo empreendimento artístico-eletrônico presente na obra de Cordeiro. No período em que Cordeiro desenvolveu as primeiras obras intermediadas pelo computador, final dos anos 1960, temos o alvorecer de uma época de possibilidades infindáveis diante da nova máquina que se apresentava ao mundo. As próprias metrópoles, como é o caso de São Paulo, já ditavam, nesta época, um ritmo mais veloz à vida das pessoas – vejam-se os meios de transporte em pleno desenvolvimento – e um redimensionamento do espaço, por vezes encurtado pelo poder de aproximação do telefone e posteriormente, do próprio computador.

Diante destas novas possibilidades, Waldemar Cordeiro faz algumas reflexões que entram em direta conexão com o tema aqui proposto. Com tradição histórica e artística obras de arte pressupunham um lugar físico, que fosse capaz de abrigá-las em lugares fisicamente visíveis. As obras – objetos palpáveis – quando expostas nestes lugares fisicamente visíveis – museus, galerias, casas de exposição – ficavam, segundo Cordeiro, restritas a um número limitado de acesso. Para fruir o palpável, era necessário deslocar-se por ele, ir ao seu encontro através da cidade em frenesi, em caos alvoroçado pelos meios de transporte já em excesso nos limites da cidade. Contradição aparente, as metrópoles, que pelo desenvolvimento acelerado dos meios de transporte, tenderiam a facilitar a locomoção, tornando-a mais ágil, contrariamente, exibem em seu cenário engarrafamentos sem fim.

Waldemar Cordeiro vê no desenvolvimento dos meios eletrônicos a chance de um redimensionamento da cultura e uma possível solução para o caos urbano presente nas metrópoles.

O artista aqui destacado percebera desde logo as possibilidades de fruição que o computador poderia fornecer à arte. Ele pressupõe que as obras de arte, quando virtualizadas, acabam por tornar-se mais acessíveis, e sem a necessidade de serem exibidas em espaços palpáveis, solucionam, ao mesmo tempo, o problema do deslocamento dos fruidores. De espírito ativo e à frente de seu tempo, Cordeiro antecipa para a arte possibilidades de criação e fruição presentificadas, enfim, no nosso contemporâneo.