

Apresentação

O Museu da Imagem e do Som do Ceará promoveu, nos dias 17 e 18 de outubro de 2024, o seminário Arte e Tecnologia: Novos Horizontes. O evento reuniu especialistas, artistas e acadêmicos para explorar as interseções inovadoras entre arte e tecnologia, oferecendo uma programação rica em debates e discussões sobre as mais recentes tendências e práticas no campo da arte digital. O MIS integra a Rede Pública de Equipamentos Culturais da Secretaria da Cultura do Ceará, com gestão parceira do Instituto Mirante de Cultura e Arte.

A proposta do seminário surgiu a partir da identificação do MIS como um museu STEAM, sigla em inglês para Ciência, Tecnologia, Engenharia, Arte e Matemática. Propondo-se a ser um museu do conhecimento, a instituição se coloca como um espaço de educação não formal, no qual este processo se dá por meio da visualidade e da experiência vivida. As diferentes exposições, obras audiovisuais imersivas, oficinas e editais de fomento e formação artística fazem do MIS Ceará um museu laboratório, lugar de experimentação e de indagação. Com as discussões propostas pelo seminário Arte e Tecnologia: Novos Horizontes, o MIS reafirma-se nesse caminho de levantar questões e promover a reflexão.

A direção do Museu da Imagem e do Som do Ceará ressalta a relevância do que vem sendo realizado no estado desde 2022, quando o MIS CE foi ampliado e passou a contar com a sala imersiva, entre outras iniciativas relevantes para o cenário artístico cearense. Dessa forma, o MIS CE é, atualmente, o único espaço do Brasil que fomenta, produz, forma e exhibe trabalhos de imersão.

Ao longo desse período de funcionamento da sala imersiva, foram desenvolvidas e exibidas no MIS obras como Aves do Ceará, Ontem Choveu no Futuro e Fragmento-Kymera. Além disso, o Museu também conta com editais que têm ampliado as possibilidades de criação e realização de obras que exploram o diálogo entre arte e tecnologia, tais como o Edital Ocupa MIS Multilíngua, que chegou à terceira edição, e o Ateliê de Criação – Tecnologias Transvestigêneres (com duas edições).

O MIS CE é um museu polifônico, com foco na diversidade e na inclusão, onde se busca pensar por meio das imagens e dos sons, estabelecendo conexões e promovendo experiências compartilhadas. Com equipamentos de última geração para atuar na conservação, digitalização, restauro digital e exposição de acervos imagéticos, sonoros e audiovisuais, o MIS Ceará é hoje um dos museus mais avançados da América do Sul.

A sala imersiva do MIS conta com oito projetores de 10.000 lúmens e dois projetores de 20.000 lúmens. O resultado é uma resolução de mais de 11.000 pixels. O equipamento é conectado a uma central de controle que manipula imagens 360°, ou seja, elas atingem todo o local: as quatro paredes e o piso. O sistema também possui áudio de alta definição para imersão completa e criação de um ambiente totalmente interativo.

A realização do seminário Arte e Tecnologia: Novos Horizontes representa, portanto, uma oportunidade para artistas, estudantes, pesquisadores e interessados em arte e tecnologia expandirem seus conhecimentos, trocarem experiências e se conectarem com profissionais do setor.

Programação realizada

Dia 17/10/2024

Mesa 1: “Interações entre arte tradicional e tecnologia digital”

Eduardo De Jesus (MG):

(Belo Horizonte, 1967) atua como Professor no Departamento de Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da UFMG. Tem publicado textos, ensaios e organizado livros como “Walter Zanini” Vanguardas, desmaterialização, tecnologia na arte” (WMF Martins Fontes, 2018) e “O corpo Vulnerado” (2024) com as reflexões de Maria Angélica Melendi em torno da arte latino americana. Desenvolveu ainda curadorias como: Festival Internacional de Fotografia de Belo Horizonte (2013, 2015 e 2017), Esses espaços (Belo Horizonte, 2010), Densidade local (Cidade do México, 2008) e Festival Internacional de Arte Contemporânea – Videobrasil (2023).

Gabriela Agustini (RJ):

Fundadora e co-diretora executiva do Olabi, organização social com 10 anos de atuação dedicada à democratização das tecnologias. Membro fundadora do Global Innovation Gathering (GIG), baseado em Berlim e com atuação global. É co-organizadora e autora do Livro “De Baixo para Cima”. É graduada em jornalismo pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA-USP), mestre em design e sociedade pela PUC- Rio, com certificação em Estudos de Futuros pela Parsons (The New School de Nova York).

Mediação: Caroline Holanda (CE):

É diretora-coreógrafa de coisas, espaços e pessoas. Professora de criação, investigando metodologias de criação a partir dos elementos compositivos e poéticas autorais. É técnica-criadora. Construtora de cenografias e objetos coreografáveis. Articula as linguagens da dança – sistemas parametrizados de qualidade-de-movimento e de composição; Teatro de Animação – construção, princípios de linguagem e técnicas de atuação; e Tecnologia – mecatrônica e multimedial.

Mesa 2: “Estética Digital e Experiências Imersivas”

Silas de Paula (CE):

Diretor do Museu da Imagem e do Som do Ceará. Doutor pela Universidade de Loughborough, Inglaterra, professor e pesquisador aposentado do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará. Foi diretor do Instituto Dragão do Mar, é fotógrafo e curador, fez várias exposições, tem dois livros publicados e diversos artigos em revistas científicas e jornais.

Thaís de Campos (CE):

Nasceu em Recife e vive em Fortaleza desde 1999, é realizadora audiovisual, artista visual e musicista experimental, tecendo a mistura entre as linguagens. Graduada em Design de Moda (UFC-CE / 2004) e em Realização Audiovisual pela Escola Pública de Audiovisual da Vila das Artes (2009), é sócia da produtora Caratapa e integrante do coletivo feminino de música experimental AterraFlecha, também atua como diretora de arte e figurinista em projetos de cinema no Ceará e no Brasil.

Mediação: Alexandre Veras (CE):

Realizador audiovisual e professor. Foi coordenador do Alpendre-Casa de Arte, Pesquisa e Produção, onde desenvolveu atividades de coordenação e curadoria de mostras, seminários, cursos, exposições e outros. Desde 2000 vem desenvolvendo trabalhos em vídeo-dança, dentre eles: AnaRosaLinda, O tempo da delicadeza, Aquário, Clautros, San Pedro, Partida, Marahope 14/07 e O Regresso de Ulisses. Também realiza trabalhos com documentário (As Vilas Volantes- o verbo contra o vento, Máscara ou Pertença, Cidade Anônima, O Gesto , a Voz, o Olho), dirigiu e roteirizou o longa Linz, quando todos os acidentes acontecem. Também desenvolve trabalhos com instalações e recentemente e trabalha com formação em oficinas de história, teoria, linguagem e prática de vídeo-dança, vídeo-arte e documentário. Atualmente coordena o Atelier Rural espaço de residências, pesquisa e produção em arte e agrofloresta.

Mesa 3: “Mapeamento e Visualização de Dados na Arte Contemporânea”

Larissa Macêdo (MG): É artista, curadora, professora, pesquisadora, doutora e mestre em Comunicação e Semiótica (PUC-SP). É uma das criadoras do projeto <ater> que busca evidenciar os impactos da inteligência artificial na produção de artistas negros e indígenas nas redes sociais. Também é professora nos cursos de graduação e pós-graduação de Licenciatura em Artes e Comunicação Social do Centro Universitário Belas Artes (FEBASP).

Luan Rodrigues Aka Kambô (PA): Artista multimídia da Amazônia, natural de Cametá, Pará. Seu trabalho combina técnicas tradicionais, como pintura fine art e muralismo, com animação, video mapping e realidade aumentada, criando experiências imersivas que dialogam com a cultura e visuais amazônicas. Autodidata, Luan desenvolve projetos que exploram a riqueza da natureza e das tradições da região, integrando tecnologia de forma inovadora. Com um estilo visual vibrante e experimental, suas criações trazem visibilidade para a Amazônia no cenário artístico contemporâneo.

Mediação: Trojany (CE): Parte de Icó, interior cearense, região fronteira entre Rio Grande do Norte e Paraíba, cresceu entre os açudes, os rios e as roças. É artista visual, arte educadora e designer. Atua produzindo reflexões na intersecção entre tecnologia, arte e ancestralidade, criando ambientes de exposição virtual, sites, objetos em modelagem tridimensional, filmes e performance. Constrói uma pesquisa que se bifurca em tentáculos, por um lado, olha para os recursos hídricos no Ceará e a dinâmica de sobrevivência e transformação que se instaura em volta desses espaços de água. Por outro, observa as dinâmicas entre corpo, máquina, memória, arquivos digitais e internet.

Mesa 4: “Novas mídias e o futuro da arte digital”

biarritzzz (CE/PE): (1994, Fortaleza, vive e trabalha em Recife, Brasil) é artista transmídia antidisiplinar e investiga linguagens, códigos e mídias. Acredita na magia e na baixa resolução como contra narrativas importantes para viver a atual disputa cosmológica de realidades. Participou de exposições no MAM Rio, Museu do Amanhã, Kunsthall Trondheim, State Of Concept Athens, Delfina Foundation, plataforma Satélite (Pivô Arte e Pesquisa), A.I.R Gallery, Centro Cultural São Paulo, The Wrong Biennale, FILE, The Shed NY, entre outros. Integra os acervos Rhizome Artbase (New Museum), KADIST Foundation e Instituto Moreira Salles. Indicada ao Prêmio Pipa 2023 e novamente em 2024.

Silvana Bahia (RJ): É codiretora executiva no Olabi – organização dedicada a diversificar a cena de tecnologia e inovação no Brasil. Experimentadora, ativista e pesquisadora, mestre em Cultura e Territorialidades pela UFF. Editora do livro “Pode um robô ser racista?”, o primeiro livro da Coleção Pensando Amanhãs do Museu do Amanhã, lançado em 2023. Considerada uma das 100 pessoas inovadoras mais importantes do mundo pelo The Future Laboratory na Inglaterra, é colunista da Fast Company Brasil, onde compartilha seus insights sobre tecnologia e inovação. Em 2023, recebeu o prêmio Destaques da Governança da Internet concedido pelo Comitê Gestor da Internet – CGI.

Mediação: Garu (CE): É artista e arte-educadora, atuando no Museu da Imagem e Som do Ceará. Vem investigando em seus trabalhos a monstruosidade e os macetes usados por corpos desobedientes de gênero e sexualidade como formas de produção de vida, através da pintura, animação, modelagem 3D, realidade virtual e aumentada. É Licencianda em Artes Visuais pelo IFCE e trabalha com educação em museus e espaços informais de educação desde 2015, tendo passado pelo Museu de Microbiologia do Instituto Butantan e pelo Museu da Cultura Cearense.

Artigos

<u>Outras dimensões possíveis: arte e tecnologias na contemporaneidade</u> Por Eduardo de Jesus	6
<u>Arte e tecnologia como forma de construir novos imaginários</u> Por Gabriela Agustini	14
<u>A Nova Dinâmica entre Artista e Observador: Imersão Sensorial e Narrativas Fragmentadas</u> Por Silas de Paula	16
<u>Falar pela borda: a coleta e a costura como metodologia</u> Por Thaís de Campos	23
<u>Encruzilhadas: visualização de dados na arte contemporânea e questões sociais</u> Por Larissa Macêdo	26
<u>Sem título</u> Por Luan Kambô	33
<u>Para Além da Técnica: Mais Uma Vez</u> Por biarritzzz	35
<u>Novas Mídias e o Futuro da Arte Digital: Reflexões a partir dos Códigos Negros</u> Por Silvana Bahia	37

Outras dimensões possíveis: arte e tecnologias na contemporaneidade

Eduardo de Jesus

As relações entre a produção artística e as tecnologias são históricas, complexas e se espalham por diversos domínios em inúmeras formas de combinação e associação. Desde os aparelhos óticos usados na produção de quadros do Renascimento com as técnicas da perspectiva que as mais diversas técnicas habitam o ambiente da arte. No entanto, desde a década de 1940–1950, influenciados pela cibernética e pelos próprios desenvolvimentos e rompimentos típicos da arte que técnicas mais incisivas reconfiguraram os modos de produzir ou exibir as obras de arte.

Para tratar das interações entre a arte em suportes tradicionais e as tecnologias, especialmente aquelas típicas do campo da comunicação e da informática primeiramente vamos desenvolver um trajeto histórico para posicionar o atual estado das tecnologias na vida social tentando retomar alguns aspectos que nos mostram a densidade das tensões de um sistema dinâmico e heterogêneo entre as formas sofisticadas do capitalismo, a política, a produção de subjetividade, as tecnologias e a arte.

Depois desse trajeto vamos elencar alguns aspectos da produção artística mais ligada às tecnologias para daí relacionar com a produção artística tradicional bem como com suas reverberações atuais em uma breve sequência de obras e procedimentos.

São muitos os trajetos possíveis para pensarmos uma história das tecnologias talvez, seja importante voltarmos aos anos 70, quando o Silicon Valley era um espaço repleto de hippies e ideias em torno da eletrônica. Ecoavam por ali as ideias quase utópicas de Vannevar Bush e seu MEMEX, desenvolvidas em um texto publicado em 1945, que também influenciaram, entre outros, Ted Nelson a criar o termo Hipertexto. O MEMEX foi uma espécie de sonho profético, um projeto, uma ideia que, em seu tempo, nunca se realizou. O criador, Vannevar Bush o pensava para auxiliar os cientistas, uma memória compartilhada coletivamente.

Tudo isso estava envolvido com a cibernética, a ciência do controle e da comunicação, desenvolvida por Norbert Wiener em seu livro *Cibernética: Ou Controle e Comunicação no Animal e na Máquina* (1948). O livro influenciou fortemente a produção artística com obras como as esculturas espaço dinâmicas de Nicolas Scheffer, uma artista húngara que vivia em Paris e desenvolveu torres escultóricas que reagiam ao entorno através de sensores. A primeira foi a CYSF 1 desenvolvida em 1956. Nicolas Schöffer, foi um importante pioneiro na arte tecnológica.

Todas essas ideias foram, de alguma forma, absorvidas pelo centro de pesquisa ARC (Augmentation Research Center), coordenado por Douglas Engelbert, desde a década de 1950. Engelbert criou a interface gráfica, base para todo o desenvolvimento das tecnologias que iriam eclodir nos computadores pessoais e em tudo que a microinformática nos trouxe ao longo dos últimos 40 anos.

Paralelamente a história dos microcomputadores avançava, também entre os americanos, a ideia de desenvolver redes de comunicação de dados descentralizadas. A ARPANET, ligada à investigação bélica do pós-guerra, iniciou suas atividades conectando universidades e centros de pesquisa ainda na década de 1960 e expandiu dando os primeiros passos para construir o que hoje chamamos de internet.

Já na década de 1990, Tim Berners-Lee, um discreto professor britânico, desenvolveu o protocolo da World Wide Web, que ficou disponível entre 1994 e 1995 mudando definitivamente os

aspectos mais centrais de navegação e acesso a internet.

Estamos falando do desenvolvimento dos computadores pessoais que promoveram mudanças radicais nos nossos modos de vida e de outro de Tim Berners-Lee desenvolvendo o primeiro passo para o que se tornaria a internet que experimentamos hoje em dia. Ganhou espaço uma primeira infraestrutura da internet que moldou uma primeira experiência de uso das tecnologias em ambientes domésticos. Atualmente contamos com outra infraestrutura que nos permite acessar a internet de forma móvel, abrindo novas possibilidades em um contato permanente e quase íntimo com a rede. Naturalmente que outras formas de controle também surgem ligadas a esses novos usos soltos no espaço.

Logo nas décadas de 1990 e 2000 um suporte importante nesse período de consolidação e popularização das tecnologias digitais foi o CD-ROM, um formato que reunia som, texto, imagem parada e em movimento. Era o chamado suporte multimídia e nos trouxe muitas questões e conhecimentos que abriram espaço para as navegações da internet. A palavra de ordem era interatividade, narrativas não lineares. Era quase um imperativo especialmente para a arte produzida no período com uso de tecnologia.

Muitos artistas desenvolveram obras pioneiras tomando as especificidades técnicas do CD Rom como suporte e linguagem como Kiko Goifman com “Valetes em slow motion” (1998) e Lucas Bambozzi em “O tempo redescoberto” (2004). Sem dizer daqueles artistas ligados ao universo da música pop como Prince e Peter Gabriel que desenvolveram CD’s interativos com suas produções. Havia inclusive premiações nacionais e internacionais de obras em CD Rom.

Nesse período, as questões da interatividade mobilizaram artistas, mostras, exposições e também, naturalmente, as reflexões em torno da arte. Foi o momento de aproximar as relações ativas entre arte e tecnologia da história da arte na tentativa de dar algum lastro para as experiências. Tudo isso deve-se em parte aos modos como a história da arte trata as relações com a tecnologia.

É interessante pensar como os suportes tecnológicos entram e saem de circulação na produção artística criando passagens e aberturas para pensarmos os usos atuais da tecnologia na arte. A NEW MEDIA ART, arte tecnológica ou arte mídia entre outros nomes e designações vem, de alguma forma, se fundindo ao campo mais amplo da arte contemporânea. De certo modo, tal qual ocorreu com o vídeo, em sua trajetória.

Tido como alta tecnologia nos anos 70, o vídeo criou um sistema de exibição e circulação com distribuidoras como a EAI – Eletronic Arts Intermix derivada da galeria Howard Wise em Nova York, além de festivais e mostras em todo o mundo. Entre nós no Brasil vale destacar o Videobrasil que completou uma trajetória em 2023 de 40 anos de atividade.

O vídeo e a imagem em movimento de uma forma geral, independente do suporte, são ubíquos na cena artística contemporânea. A inteligência artificial, os algoritmos de programação e mesmo a realidade virtual já integram mostras e exposições junto com obras em outros suportes sugerindo formas de fruição mais complexas.

Um exemplo importante dessa assimilação foi a participação de Rafael Lozano-Hemmer, artista mexicano, na representação nacional de seu país na Bienal de Veneza, em 2007, abrindo caminho para a arte mídia no circuito tradicional da arte contemporânea. Vemos ainda a presença de obras interativas no contexto das grandes feiras de arte contemporânea, como o espaço Superblue, em Miami. O espaço mistura programação artística com instalações interativas e eventos comerciais de entretenimento em diálogo com a feira de Arte Miami-Basel. Um

processo mais lento, mas que aos poucos pode ser integrado ao contexto mais geral da arte.

De alguma forma nossa relação cada vez mais intensa com as tecnologias já nos colocou em contato com diversas técnicas e procedimentos que vêm sendo incorporadas ao nosso universo cotidiano e que nessa proximidade podem se integrar como suportes da produção artística de um modo mais aberto e geral, sem causar alarde, ativando outras filiações com a história da arte e outras formas de contá-la.

Todas essas passagens trazem paradoxalmente continuidades e rupturas, aberturas e potências, ao mesmo tempo que fechamentos e retrocessos. Sabemos que a arte de um modo geral inventa novos possíveis, outras formas de produzir conhecimento e estratégias de partilhar o sensível. Assimilar as tecnologias no ambiente mais amplo da arte é interessante porque amplia a abrangências, acessos e pesquisas criando experiências mais complexas e desafiadoras para o espectador, confrontando suas visões tanto da arte quanto das tecnologias que o rodeiam. No entanto, sabemos também das conformações institucionais que o mercado da arte impõe e de alguma forma tenta controlar os fluxos financeiros, é um mercado.

É importante retomar as questões da história da arte, na tentativa não de justificar a interatividade como foi feito outrora. Muitas vezes de forma apressada aproximações eram colocadas, mas com argumentos muito frágeis. Por exemplo aproximar a arte cinética da interatividade dos sistemas informacionais ou de obras como as Cosmococas de Hélio Oiticica e Neville de Almeida. Existem pontos em comum entre as formas interativas ligadas aos processos máqunicos e os modos como essas obras operam, mas as questões são distintas. Na arte cinética, há uma proximidade porque as obras se movimentam, convidam o espectador a atuar, colocando a obra em movimento. Nas obras tecnológicas muitas vezes também precisamos acioná-las, mas o processo é distinto e solicita outras formas de contato.

Existe um certo intervalo em muitas das versões da história da arte. Disciplina em constante movimento, mas que muitas vezes parece ser tomada como algo cristalizado e que não podemos estabelecer novas aproximações e derivações. É importante pensarmos que contemporaneamente a história da arte, de certa forma, se constitui junto com uma certa história das exposições como vemos com exposições que marcaram transformações na produção como *When attitude becomes form* (1969) com curadoria de Harald Szeemann ou anteriormente *The family of the man* (1955) curadoria de Edward Steichen.

No caso da arte tecnológica não é diferente. A exposição *The machine, as seen at the end of the mechanical age* (1968) no MOMA com curadoria de Pontus Hulten indagava a relação da arte com as máquinas, pensando qual lugar a arte poderia ocupar no fim da era mecânica. Outra exposição importante, já na década de 1980, *Les Immatériaux* com curadoria do filósofo Jean François Lyotard no Centro George Pompidou em Paris que abriu espaço para as reflexões em torno das tecnologias e da arte tomando a ideia da imaterialidade dos suportes, gesto interessante, mas pouco percebido no período. Certo que Lyotard se referia a desmaterialização do objeto artístico, traço que marcou a produção artística a partir da década de 1950, tornando muito importante na década seguinte que criou e renovou intensamente os processos, meios e estratégias.

Segundo Walter Zanini, nestas décadas houve um encaminhamento para o imaterial, seguindo a desmaterialização da arte, expressão cunhada por Lucy Lippard, em artigo de 1968. Era a proeminência do mental sobre o visual e as relações com ciência e tecnologia, entre outras linhas de força, que ativaram movimentos que ainda reverberam na contemporaneidade. As relações entre arte e tecnologia se colocaram com mais intensamente no circuito da arte nesse período.

Para vermos as questões tecnológicas do presente, é interessante retomarmos como se desenvolveu a tecnologia. A internet começou como um espaço aberto e democrático no qual era possível tanto se perder quanto assumir outras identidades. No entanto, tudo se encaminhou para o contrário, para o perfil, que cria uma espécie de identidade digital facilitando o controle e a disputa no mercado da atenção que agora integramos. O perfil Google, Facebook ou Instagram agora está associado ao cartão de crédito e aos dados facilitando os acessos. Ao contrário da preservação da identidade ou da invenção de outras e da conectividade total, alcançamos uma visibilidade-vigilância marcada pela excessiva centralidade do EU que interpreta seus likes com imagens cada vez mais domesticadas a cada selfie.

Nenhum problema com essas invenções, a questão mais complexa é a forma da vigilância ligada ao simples uso. Navegar, postar, se deter em uma imagem tudo isso torna índice de uso e algoritmo de captura de desejos revertidos em perfis de compra e comércio. A entrega distraída da atenção como dado comercial desenha perfis de recomendação na economia dos likes. Novas e outras estratégias publicitárias impulsionadas sobretudo pelos usos intensos que fazemos do celular cada vez mais intrusivas repletas de avançadas formas de captura.

Podemos ainda recorrer a uma frase de Deleuze para pensarmos o desenvolvimento tecnológico em curso nos últimos anos. Para Deleuze cada forma da sociedade maneja, inventa e imagina um certo tipo de máquina e no desenvolvimento de sua reflexão ele afirma, ao falar das máquinas da sociedade de controle: “Não é uma evolução tecnológica sem ser, mais profundamente, uma mutação do capitalismo” (DELEUZE, 1993).

O texto curto, com menos de 10 páginas, parte das reflexões de Foucault para expandi-las com a noção de Sociedade de Controle. Depois da sociedade de soberania e da sociedade disciplinar, Deleuze propõe a sociedade de Controle. O texto surgiu justo no momento em que de um lado havia um imenso deslumbramento em torno do que as tecnologias digitais nos trariam e de outro uma crítica ainda muito pueril ancorada em um medo do que perderíamos, do que estaria por vir e sobretudo ancorada na incerteza do que nos esperaria. Imaginário delirante da época insistia na substituição do humano, no apagamento do espaço físico e na total virtualização das experiências. Seríamos tragados para o mundo digital. Naturalmente que haviam exceções importantes na crítica do período e que nos deram importantes traços de uma certa teoria crítica em torno das tecnologias.

Foram essas as bases, por exemplo, para importantes gestos críticos como o Manifesto Ciborgue de Donna Haraway (1985) e o Manifesto Hacker de Mackenzie Wark (2004). Outros pensadores começaram a produzir reflexões críticas que nos permitiram avançar para além das dicotomias entre apocalípticos e integrados, retomando os termos de Umberto Eco, para vermos ao mesmo tempo as potências críticas que paradoxalmente habitam o universo das tecnologias e suas possibilidades criativas.

No entanto, talvez, o gesto crítico mais importante seja mesmo uma certa disfuncionalidade que a arte provoca no campo tecnológico. O dispositivo tecnológico em sua ontologia sempre é construído em torno de uma funcionalidade, da realização de uma operação seja mecânica ou digital informacional.

A produção artística retira, elimina a função dando outra. Um exemplo poético é a obra Constellation (2006) do artista chinês Chu Yun¹ ou mesmo uma obra enigmática mais recente dos

1 Na obra, exibida na Bienal de Veneza, o artista amontoa uma série de eletrodomésticos com suas pequenas luzes vermelhas, verdes ou brancas que indicam ligar-desligar em um ambiente escuro. Antes de percebermos as fontes das luzes, vemos uma espécie de constelação, um céu estrelado, para depois, em seguida, vemos que se trata, na verdade, de um amontoado de eletrodomésticos. <https://www.chinesenewart.com/chineseartists18/chuyun.htm>

artistas Eva e Franco Mattes Ricardo Uncut (2018)² que parte das imagens de um celular comprado de uma pessoa qualquer para com elas produzir um filme.

Entrando mais na relação entre arte e tecnologia é importante pensar que a incidência das formas de produção de imagem alterou historicamente a relação com os meios mais tradicionais de produção artística redimensionando a visualidade. Os suportes carregam questões históricas. Sabemos com Walter Benjamin que o modo pelo qual se organiza a percepção humana, o meio em que ela se dá, não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente. A forma de percepção das coletividades humanas se transforma ao mesmo tempo que seu modo de existência.

A cronofotografia de Muybridge alterou a produção das obras de Degas retratando cavalos em trote. Um exemplo clássico que podemos expandir até hoje. A fotografia, o cinema, o vídeo e todos os outros meios tecnológicos, não apenas aqueles ligados à produção imagética influenciaram, reverberaram, contaminaram, atravessaram a produção artística tradicional. Podemos ir além da arte e pensarmos que cada nova mídia ou suporte promove rearranjos na percepção.

Tomamos o tradicional aqui no sentido de formas de arte mais estabelecidas ao longo da história como desenho, pintura e escultura, suportes mais tradicionais. Esse primeiro ponto nos ajuda a compreender o que falamos de passagem em relação aos suportes.

Entre os muitos pontos, podemos ver os artistas mais jovens trazendo mídias e suportes tecnológicos ditos obsoletos como a fotografia analógica e seus descontroles físico-químicos em máquinas ruins ou mesmo o VHS acionando outros imaginários e formas da imagem. Se anteriormente na obra de artistas, como Eder Santos³, uma certa memória imagética vinha das imagens transferidas ao vídeo dos delicados rolinhos de super 8 ou em simulações de defeitos na projeção, em vídeos como Mentiras e humilhações (1988), por exemplo, hoje entra em cena o VHS filmado nas infâncias que se passaram na década de 1980, como em Todas as casas menos a minha⁴, vídeo de Julia Baumfeld, que sempre recorre a precariedade do suporte VHS para elaborar suas obras⁵.

Podemos ainda pensar no filme como A festa e os cães (2015) de Leonardo Mouramateus⁶ que traz imagens vernaculares em fotografias analógicas remetendo aos fotofilmes (de Marker a Varda), mas retomando a tradição com uma imensa força inventiva na narrativa e nas imagens.

São exemplos pontuais para dizer das forças subversivas da imagem ruim, rompendo com a hierarquia da produção de imagem que trazem a película 35mm ou a resolução 4k do digital no alto da cadeia alimentar dos suportes imagéticos e lá embaixo se espremem o meme, a gif animada e o recorte mal feito dos aplicativos de celular. A questão da política das imagens não está apenas na representação, mas também nos meios e formas de produção.

A imagem ruim é carregada, descarregada, partilhada, reformatada e reeditada. Transforma qualidade em acessibilidade, valor de exposição em valor de culto, filmes em clips, contemplação em distração. Libertada dos cofres de cinemas e arquivos e empurrada para a incerteza digital às custas da sua própria natureza material, a imagem ruim inclina-se para a abstração: é uma ideia visual em processo de formação (STEYERL, 2015)

2 <https://whitney.org/artport/commissions/riccardo-uncut>

3 <https://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/artista/21217>

4 <https://www.juliabaumfeld.com/todas-as-casas-menos-a-minha>

5 <https://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/artista/2241375>

6 <https://vimeo.com/107410481>

Quando entramos no universo das tecnologias digitais são muitos os impactos na produção tradicional, há uma passagem entre domínios que se aproximam e abrem diálogos com outras expressividades. No aspecto mais geral é importante vermos que as tecnologias digitais imersivas solicitam novas atitudes diante dos espaços expositivos e das obras.

Passamos a experimentar outras formas do tempo com durações ligadas não apenas a gestos contemplativos, mas também interativos. Muda nosso lugar. Se pensarmos em projeções de imagens em movimento podemos ver desde a implantação da sala de cinema no espaço expositivo, uma inserção da caixa preta no cubo branco, como uma matrioska russa, até o filme em loop. Como afirma Boris Groys⁷, de forma provocativa, quem está em loop é o espectador passando de obra em obra. Novas percepções ativadas por outras formas de empreender as poéticas nas obras com recursos como a interatividade, a inteligência artificial e os algoritmos.

Obras como *The Clock* (Christian Marclay, 2010)⁸ estabelecem novos parâmetros para a relação entre duração e fruição da obra. Marclay recria uma sala de estar com muitos sofás domésticos, como os que usamos em nossas casas e diante deles posiciona uma tela grande onde vemos fragmentos de diversos filmes que marcam o tempo. Marcam literalmente a passagem das horas durante todo um dia, 24 horas. O cinema como um relógio, um dispositivo que marca o tempo, esculpe o tempo. A operação é potente e muda desde o espaço no qual é exposta até a própria ideia de fruição da obra. Não há a necessidade de vê-la inteira e apesar de não interativa a presença das tecnologias digitais foi central em sua elaboração.

Como na obra de Marclay, muitas outras obras também trazem a marca das tecnologias digitais em sua elaboração, mas na exibição figuram nos espaços expositivos como instalações ou projeções, como obras tradicionais. Talvez essa seja uma marca de grande parte das produções artísticas contemporâneas que em algum momento passam por procedimentos com uso intenso de tecnologias. Desde o modo de armazenar, já que é preciso um sistema robusto para armazenar 24 horas como em Marclay.

É importante perceber que a questão dos suportes sinaliza processos mais discretos como por exemplo os projetores que até a década de 1980 eram grandes, pesados e caros dificultando a diversidade de projetos artísticos com uso de projeção de imagens. O tamanho, a facilidade de uso, o custo reduzido e a diversidade de produtos ampliaram sobremaneira a presença das imagens projetadas no circuito da arte.

Super Mario Clouds de Cori Arcangel exibida pela primeira vez na Bienal do Whitney em 2004 é um exemplo interessante de uma obra visualmente muito simples, mas complexa em sua poética e sobretudo na elaboração. Foi preciso entrar nos esquemas de programação do game *Super Mario Bros* e tirar todos os ativos do jogo para manter apenas as nuvens.

As nuvens nos remetem a toda uma tradição da pintura clássica em retratá-las, nos lembra ainda das expressivas nuvens de Magritte, por exemplo. Arcangel parece comentar essas passagens na história da arte, mas também nos sinaliza uma operação radical de desmontar não apenas o jogo, mas sua dinâmica interativa para nos levar novamente ao campo da contemplação. Uma obra que desmonta o ideal de funcionalidade da tecnologia abarcando com o gesto outras questões que remetem tanto ao uso das tecnologias quanto as relações com a arte e suas tradições.

Mais recentemente, obras como *Odiolândia* de Giselle Beiguelman⁹ também se colocam em

7 Fazemos referência ao texto *Camaradas do tempo* publicado em GROYS, Boris. *Camaradas do tempo*. IN: Caderno SESC Videobrasil/SESC SP, Associação Cultural Videobrasil. São Paulo: Edições SESC SP: Associação Cultural Videobrasil, v. 6, n.6. 2010. Disponível em: <https://site.videobrasil.org.br/publicacoes/caderno/06>

8 Mais informações sobre a obra em <https://ims.com.br/exposicao/the-clock-christian-marclay/>

9 Disponível em <https://www.desvirtual.com/project/odiolandia-hateland/>

contato direto com as tecnologias e delas se servem para sua elaboração. A obra é um vídeo sem imagens que reúne comentários publicados nas redes sociais sobre as ações da Prefeitura de São Paulo e do Governo do Estado na Cracolândia. O áudio foi extraído dos vídeos postados na Internet pelos participantes das ações na Cracolândia realizadas entre 21 de maio e 9 de junho de 2017. O título do trabalho nasceu do teor das mensagens postadas pelo público.

No campo das interatividades gostaria de destacar a obra *Terceiro Mundo – A dimensão descoberta* (2023)¹⁰ de Gabriel Massan exibida na Pinacoteca de São Paulo e que traz elementos dos videogames e das instalações em uma montagem surpreendente aliando teoria queer e decolonial em uma abordagem política e contemporânea.

Para ir concluindo essa reflexão colocando em diálogo a obra de Massan gostaria de tomar o sentido de tradicional aproximando-o de culturas tradicionais. Arte tradicional como a arte que comunidades tradicionais produzem. A questão torna-se ainda muito mais complexa, abrindo importantes vertentes ligadas a processos de colonização, identidade e preservação, especialmente em países como o nosso com fortes traços racistas vindos de uma herança colonial que insiste em se manter. O dicionário de patrimônio cultural do Iphan, Em âmbito internacional, a Recomendação sobre a Salvaguarda da Cultura Tradicional e Popular, documento gerado na 25ª Conferência Geral da Unesco em 1989, define a cultura tradicional e popular como “o conjunto de criações que emanam de uma comunidade cultural, fundadas na tradição, expressas por um grupo ou por indivíduos e que reconhecidamente respondem às expectativas da comunidade enquanto expressões de sua identidade cultural e Nesse sentido as diversas tecnologias digitais, sobretudo as de comunicação podem assumir um papel central em nossos contextos. Falamos então de comunidades tradicionais que são atravessadas em suas existências e modos de vida por encontros intensos e diálogos com as mais diversas tecnologias e das formas mais diversas.

No caso do Brasil esse encontro gera uma tensão imensa especialmente pelos grupos mais conservadores que persistem em deixar essas populações distantes dos suportes e tecnologias contemporâneas. Estes grupos acreditam que as identidades e cosmologias tradicionais para se preservarem precisam manter o mesmo modo de vida, sem poder assimilar, na medida de suas necessidades e desejos, as tecnologias que quiserem.

São questionados o uso de celulares por indígenas por exemplo ou mesmo a existência de um grupo de hip-hop como Os Bros MC composto por jovens indígenas da etnia Guarani_Kaiowá cantando versos e rimas em guarani e português.

Nesse sentido vemos mudanças substanciais. A primeira delas e talvez a mais intensa é que os próprios grupos tradicionais passam a produzir e organizar suas imagens, eles próprios manejam as técnicas diversas e as colocam a serviço de seus imaginários e visões de mundo. Esse gesto, talvez mais evidente, surge na produção de importantes artistas atuais no Brasil. No entanto, para encaminhar as reflexões para o campo das tecnologias digitais uma questão central talvez seja a potência da utilização das tecnologias digitais para gerar arquivos, acervos e colocá-los em circulação.

Vemos isso em projetos históricos fundamentais para a história mais recente do Brasil como o *Vídeo nas Aldeias*¹¹ que a mais de 30 anos coloca em circulação imagens entre etnias e grupos assim como forma produtores que assumem a gravação e a circulação. Tudo historicamente ligado à luta pela terra. De alguma forma o gesto se desdobra em outros arquivos que surgem e se abrem no Brasil e no mundo, muitas vezes viabilizado pelas potências do digital que permite armazenagens e circulações mais ágeis com processos de visibilidade que permitem

10 Mais informações em https://www.youtube.com/watch?v=XCFK7j_z_uU
11 <https://www.youtube.com/user/VideoNasAldeias>

inclusive a realização de financiamentos coletivos. Poderíamos citar ainda no Brasil, o Arquivo Zumví em Salvador e os muitos perfis que compartilham imagens históricas e ou contemporâneas do povo negro do mundo afirmando assim identidades.

Trata-se do encontro intrigante entre o universo das imagens e as redes de comunicação digitais. Apesar da potente coopção pelas forças do capital, como falamos anteriormente, que marcam fortemente a esfera pública contemporânea e os imaginários que dali derivam, suas formas de circulação permitem a construção de outras narrativas mais distantes do circuito hegemônico. Uma resistência.

Ainda é importante destacar que os artistas das culturas tradicionais ao se servirem das tecnologias digitais muitas vezes acabam por ampliar os usos ao criar passagens paradoxais que contrapõem o uso das tecnologias ou suas funções ordenando-as segundo outras visões de mundo distintas da hegemonia branca eurocentrada. Entre nós, dois exemplos são as obras Denilson Baniwa e Gê Viana que rearticulam a tradição da fotografia e da colagem buscando a herança imagética colonial para redimensionar o presente.

Referência bibliográficas:

DELEUZE, Gilles. Post Scriptum: sobre as sociedades de controle. IN: DELEUZE, Gilles. Conversações 1972-1990. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1992.

RESENDE, Maria Beatriz; GRIECO, Bettina; TEIXEIRA, Luciano; THOMPSON, Analucia. Dicionário IPHAN de Patrimônio Cultural. Rio de Janeiro, Brasília: IPHAN/DAF/Copedoc, 2014.

STEYERL, Hito. Em defesa da imagem ruim. IN: Revista Serrote. nº 19. São Paulo: IMS, 2015.

Arte e tecnologia como forma de construir novos imaginários

Gabriela Agustini

A arte digital costuma ser debatida a partir de duas visões opostas. De um lado estão os tecnófilos, que enxergam a tecnologia como uma força salvadora, quase mágica, que amplia as possibilidades criativas. Do outro, os tecnófobos temem que avanço tecnológico seja uma ameaça real à autenticidade, à autoria e à profundidade cultural. Essa dualidade, no entanto, costuma reduzir a complexidade da tecnologia na produção artística.

As inovações tecnológicas devem ser encaradas como muito mais do que meras ferramentas: elas transformam linguagens, modos de criação e até nossas noções de realidade e poder. Portanto, uma análise crítica deve reconhecer que a arte digital não só reflete o mundo contemporâneo como questiona e redefine a própria natureza da expressão artística.

Exemplos não faltam. Os artistas brasileiros Ygor Marotta e Renata Chebel estão em Taiwan, onde participam da residência artística Pier2Air, desenvolvendo uma instalação interativa sobre o sincretismo religioso local. Chamada Temple of Reflections, o novo trabalho da dupla usa stream diffusion, uma técnica de inteligência artificial, permitindo que os visitantes possam se ver como Buda, Bodisatva Guan Yin, Confúcius, entre outros, e dialogar com eles.

Em Taiwan eles também exibem Rainbow Road – uma exploração urbana realizada por meio de um setup móvel, que inclui um carro de golfe adaptado com projetor, computador e caixa de som. Nesse projeto, a dupla percorre a cidade enquanto projeta nas paredes animações criadas em parceria com a inteligência artificial para, como descreve, transformar “superfícies ordinárias em telas efêmeras”.

O trabalho foi o resultado de uma temporada dos artistas na residência artística Mars College, na Califórnia, Estados Unidos. Uma residência que explora a relação entre “hi tech, low cost living” (alta tecnologia, baixo custo de vida – em tradução literal), na busca de estimular que as tecnologias sejam usadas para viver melhor e de forma mais sustentável. O Mars College é uma comunidade voltada à experimentação que estimula trabalhos que desafiam fronteiras – seja entre homens e máquinas, entre o natural e artificial, entre o novo e o antigo ou entre diferentes tecnologias.

Essa abordagem dialoga com o trabalho de Gean Guilherme, conhecido como Gean2050, outro talentoso artista brasileiro. Sua instalação Menor Portando foi distribuída como NFT e viralizou nas redes ao lançar luz, como ele mesmo descreveu, sobre “onde a falta de oportunidade se faz presente e as leis do poder paralelo rapidamente tomam conta”. Gean também fundou o 2050, laboratório de tecnologias humanas no Morro de Santo Amaro, no Rio de Janeiro, em que convoca a juventude periférica a se armar “com diferentes ferramentas, utilizando a tecnologia para florescer, crescer e mudar nossos destinos”.

É nesse contexto que a arte digital vai além da simples adoção de novas ferramentas. Com a evolução das tecnologias, os artistas não apenas incorporam algoritmos, redes neurais e inteligência artificial como reconfiguram todo o processo criativo, desafiando os limites entre gênese artística e execução técnica. Isso propicia experiências interativas e sensoriais nas quais a participação do espectador e a interação com o ambiente se tornam elementos indissociáveis da obra.

No entanto, essas transformações não são neutras. Toda inovação está imersa em contextos históricos e sociais marcados por relações de poder. As tecnologias inauguram novas pos-

sibilidades, mas também carregam as marcas das estruturas de desigualdade da sociedade que as moldaram. Por isso, além de refletir sobre como a arte digital utiliza essas inovações, é essencial investigar como ela pode subverter e reimaginar o papel da tecnologia na produção cultural – desafiando suas implicações éticas e propondo novas formas de criação que desafiem as desigualdades.

Podemos olhar para arte digital hoje como uma plataforma potente para explorar novas dinâmicas de poder – seja pela criação de experiências estéticas híbridas ou pela subversão das narrativas hegemônicas. No Brasil, o Museu XYZ tem se dedicado a reunir esse tipo de obra e discussão. Sua curadoria destaca artistas e reflexões decoloniais que confrontam as relações de poder inscritas nas plataformas tecnológicas globais.

Essa tendência é global. A artista iraniana Morehshin Allahyari, em seu projeto *Material Speculation: ISIS*, utiliza impressão 3D para recriar artefatos históricos destruídos pelo Estado Islâmico. O objetivo não é substituir os objetos perdidos, mas refletir sobre as dinâmicas de poder envolvidas na destruição e preservação do patrimônio cultural. Allahyari questiona quem controla a memória cultural e como a história é contada, mostrando como a arte digital pode combater o apagamento de identidades culturais. Outro exemplo é o do criptoartista nigeriano Osinachi, que cria obras que referenciam a cultura tradicional africana e o mundo digital.

A arte vem se apropriando da tecnologia para reinventar modos de expressão e reimaginar o poder que ela exerce sobre culturas que vêm historicamente sendo marginalizadas. Nesse sentido, o trabalho de artistas decoloniais que utilizam ferramentas digitais é uma prática de resistência.

É nessa linha que o *Códigos Negros*, projeto do Olabi, se orienta. Ao abrir espaço a novos imaginários e criações artísticas na intersecção entre arte, tecnologia e cultura antirracista, o projeto quer inspirar diálogos sobre o futuro, destacando os códigos – digitais, artísticos ou culturais – que emergem das criações de protagonistas negros.

Imaginar realidades alternativas, aliás, talvez seja o que de melhor podemos fazer neste momento. É nesse poder da imaginação humana somada à inteligência artificial que o projeto *Niceanties*, de Singapura, se apoia para estabelecer espaços de expressão artística dedicados a reinventar o universo das mulheres mais velhas (as “tias”, como sua criadora define). A junção de arte e novas tecnologias proporciona um campo fértil para a criação de novos imaginários, nos quais, por exemplo, as mulheres podem desafiar as limitações impostas pelas estruturas sociais e projetar novas formas de existir.

Como disse a artista e pesquisadora Giselle Beiguelman, “quando interagimos via comando de prompt com as recentes inteligências artificiais abertas ao público, aprendemos, por meio das respostas que recebemos, como as máquinas pensam. Temos acesso a uma outra forma de inteligência e podemos eventualmente repensar a nossa própria.” Juntar arte, imaginação e tecnologia é um ponto de partida para repensarmos a própria tecnologia – entendendo também como podemos usá-la para nos tornarmos cada vez melhores.

A Nova Dinâmica entre Artista e Observador: Imersão Sensorial e Narrativas Fragmentadas

Silas de Paula

Resumo: A relação entre o artista e o observador passou por uma transformação significativa com o advento das salas imersivas de 360 graus. Essas instalações criam uma experiência sensorial completa, envolvendo o espectador de maneira ativa e interativa. Este artigo explora a imersão multissensorial, o uso da tecnologia como ferramenta crítica, onde o conteúdo narrativo, político e cultural é central para além do fascínio inicial causado pela inovação tecnológica.

Introdução

A habilidade de criar imagens, vídeos e outros conteúdos visuais está mudando a maneira como interagimos com o mundo e compreendemos a realidade. Esse processo tem suas raízes na história das inovações tecnológicas e filosóficas, que moldaram a percepção visual humana ao longo dos séculos. Martin Jay (1994) oferece uma análise abrangente e crítica do pensamento francês sobre a transformação da visão na filosofia e na arte ao longo dos séculos XIX e XX e destaca o modo como a multiplicação das imagens e as inovações tecnológicas minaram o status privilegiado do olho humano, provocando um desencanto que ressoou em diversas áreas do pensamento e da cultura. Filósofos e teóricos culturais do século XX, como Maurice Merleau-Ponty e Jacques Derrida, desafiaram a primazia da visão na experiência humana – a “desnobilização” da visão questionou a confiança cega na percepção visual como um caminho direto para a verdade.

Historicamente, a visão tem sido considerada o sentido mais nobre e confiável, especialmente na filosofia ocidental. Desde Platão e Aristóteles, ela foi associada à clareza, objetividade e verdade. Com o Renascimento e as subsequentes revoluções científicas – a invenção da impressão, a fotografia, o telescópio, o microscópio e o cinema – construíram o que podemos denominar de campo perceptual da visão. Essas mudanças afetaram a maneira como as pessoas percebiam e interpretavam o mundo ao seu redor, marcando uma transição crucial na história desse campo. A multiplicidade dos instrumentos escópicos que fascinava e gratificava, permitindo milhares de visões, levou o olho humano à perda de seu privilégio imemorial; o olho mecânico da fotografia passou a ver em seu lugar e, em determinados aspectos, com mais confiança. O que apontou, ao mesmo tempo, o triunfo e a sepultura do olhar (Comolli 1985). Frenesi que, para Martin Jay (1994), minou a autoconfiança da visão humana e emergiu como um novo meio, que não apenas capturava a realidade com uma precisão sem precedentes, mas começou a moldar a percepção pública da verdade e da realidade visual, e representou um “violento descentramento” do olhar humano, que passou a ser mediado por máquinas. Essa jornada pelo pensamento francês sobre visão e visualidade, realizada por Jay (1994), revela como a linguagem é profundamente entrelaçada com metáforas visuais demonstrando a inevitabilidade da modalidade do visível como uma experiência perceptiva e um tropo cultural.

Reconhecendo a interação entre práticas sensuais e discurso, a análise destacou como o desenvolvimento nas artes visuais e a discussão teórica são interdependentes, sem um ponto de vista privilegiado fora do círculo hermenêutico da visão. Revelou, ainda uma série de críticas e desilusões com o ocularcentrismo, desafiando a primazia da visão como meio privilegiado de conhecimento. Essas posições multifacetadas abrangeram desde a espacialização do tempo por Bergson até a celebração do corpo acéfalo por Bataille, passando pelo desencanto de Breton com o olhar selvagem e a depreciação do ego por Lacan. Bergson criticou a espacialização do tempo, argumentando que a ênfase na visão distorce nossa compreensão da temporalidade, enquanto Bataille celebrou o corpo acéfalo como uma forma de rejeitar a racionalidade visual dominante; Breton expressou desencanto com o olhar selvagem e Lacan depreciou o

ego produzido pelo estágio do espelho, desafiando a noção de que a visão pode fornecer um conhecimento autêntico e completo do self.

Apesar das críticas, o discurso antiocularcêntrico levantou questões substanciais sobre o status da visualidade nas tradições culturais ocidentais. Ao enfraquecer a crença residual de que o pensamento pode ser totalmente desvinculado das mediações sensuais, destacou-se os custos de privilegiar o olho como meio de conhecimento – questionamento que subverte a noção de que a visão é um meio neutro e objetivo de apreensão da realidade.

O estudo mostrou que a visualidade desafia a redução a qualquer modelo normativo baseado apenas em dados científicos. A proliferação de modelos de visualidade encoraja a diversidade perceptiva, sugerindo que o antiocularcentrismo pode ser um antídoto eficaz contra o privilégio de qualquer regime visual específico. Esta diversidade é essencial para uma compreensão mais completa e inclusiva da experiência humana.

Imersão Multissensorial

A imersão multissensorial é um dos aspectos centrais que distinguem a arte contemporânea, especialmente em contextos imersivos como as salas de 360 graus. Nesses espaços, o espectador é colocado em uma posição de completa envolvimento sensorial, na qual todos os seus sentidos são ativados e convocados para participar da experiência artística. Isso vai além da tradicional apreciação estética, normalmente limitada ao sentido da visão. Nas salas imersivas, o uso de projeções em todas as direções, som tridimensional ou espacializado, e, em alguns casos, estímulos táteis ou olfativos, cria o que pode ser chamado de uma experiência total. Essa abordagem faz com que o observador não seja apenas um receptor passivo, mas sim um elemento ativo na relação com a obra, promovendo uma interação íntima e intensa entre o corpo e o ambiente artístico.

Como explica Oliver Grau em “Virtual Art: From Illusion to Immersion” (2003), essas tecnologias imersivas transformam a arte em uma experiência que “transporta o espectador para outra realidade”, onde os limites entre a obra e o observador são diluídos. Grau descreve a arte imersiva como uma prática que, ao integrar múltiplas dimensões sensoriais, gera uma conexão emocional profunda. Ao invés de se basear apenas em estímulos visuais – como as formas mais tradicionais de arte – a arte imersiva estimula um envolvimento sinestésico, envolvendo sentidos como audição, tato, e até o olfato, criando uma fusão sensorial que intensifica o impacto da obra sobre o espectador.

Em termos de som, por exemplo, muitas salas imersivas utilizam som espacializado ou tridimensional para criar a sensação de profundidade e movimento. Isso significa que o som não emana de uma única fonte fixa, mas é distribuído por todo o ambiente, criando uma experiência em que o observador sente o som “circulando” ao seu redor. Esse tipo de estratégia aumenta a sensação de presença dentro da obra, gerando uma imersão física e psicológica. David Howes (2005) argumenta que essa estimulação de múltiplos sentidos simultaneamente pode ser vista como uma forma de “amplificar a corporeidade” da experiência estética, na qual o corpo não apenas vê ou escuta, mas “experimenta” a obra de maneira completa e integrada.

Essa relação entre o corpo e a obra imersiva, então, representa uma mudança paradigmática no campo da estética. A arte não é mais algo a ser contemplado à distância, mas algo a ser experimentado diretamente com o corpo como um todo. A presença física do observador na sala imersiva é, em si, um fator determinante para a forma como a obra é compreendida e interpretada. Nesse sentido, o que Maurice Merleau-Ponty argumenta em Fenomenologia da Percepção (1945) – de que o corpo é o principal ponto de referência na experiência humana

– aplica-se diretamente à arte imersiva, onde o observador não apenas “vê” ou “escuta”, mas “sente” e “experencia” a obra como uma extensão do próprio espaço em que está inserido.

Outro aspecto fundamental da imersão multissensorial é sua capacidade de criar uma ligação emocional mais profunda com o observador. Como vários sentidos são ativados simultaneamente, o impacto emocional tende a ser muito maior do que em formas mais tradicionais de arte visual. Mark Hansen, em “Bodies in Code: Interfaces with Digital Media (2006), afirma que a arte digital imersiva transforma o corpo humano em uma “interface sensível”, na qual a resposta emocional e a interação com a obra se tornam indissociáveis do ato físico de estar presente no ambiente imersivo. Essa integração dos sentidos, portanto, não apenas expande a percepção cognitiva da obra, mas também aprofunda a resposta emocional, tornando a experiência imersiva mais intensa e memorável.

Além disso, o caráter envolvente da arte imersiva também gera uma nova percepção temporal. Diferentemente da arte estática, que pode ser observada em um único olhar ou momento, a arte imersiva demanda tempo e movimento por parte do espectador, que precisa se deslocar fisicamente dentro do espaço, escutando e vendo diferentes perspectivas à medida que navega pelo ambiente. Isso cria uma experiência que é dinâmica e temporal, exigindo uma maior dedicação e atenção do observador, além de uma sincronização sensorial que é rara em outras formas de arte. Para Gilles Deleuze (1985), essa reorganização da temporalidade na experiência da arte permite que o espectador explore uma “percepção fragmentada”, onde a narrativa e os significados da obra se desdobram gradualmente, em vez de serem percebidos imediatamente.

É importante ter em mente que o uso de tecnologias avançadas não deve ser visto como um fim em si mesmo, mas como um meio para potencializar o impacto emocional e intelectual da obra. Claire Bishop argumenta em *Artificial Hells* (2012), que o uso da tecnologia em contextos imersivos precisa estar associado a um conteúdo crítico, que convide o público a refletir sobre questões políticas, sociais e culturais, além de simplesmente maravilhar-se com os efeitos sensoriais. Sem um conteúdo conceitual forte, a experiência imersiva corre o risco de cair no mero espetáculo, esvaziando seu potencial de provocar debates e questionamentos mais profundos.

Dessa forma, a imersão multissensorial nas salas de 360 graus não apenas amplia os limites da percepção sensorial, mas também redefine a relação entre o observador e a obra de arte, transformando a experiência estética em algo dinâmico, emocionalmente envolvente e fisicamente interativo. Essa transformação coloca o corpo e os sentidos no centro da experiência artística, elevando a participação do público a novos patamares de envolvimento e interpretação.

Outro fator que redefine profundamente a relação entre o espectador e a obra de arte em instalações imersivas de 360 graus é a noção de espaço expandido, conceito discutido por Rosalind Krauss em seu influente ensaio “Sculpture in the Expanded Field” (1979). Krauss sugere que a escultura – e, por extensão, toda a arte contemporânea – não está mais confinada à ideia de forma isolada ou de um objeto contido em um espaço expositivo delimitado. A arte transcende os limites de seu suporte e se funde ao ambiente que a circunda, criando um campo expandido no qual a distinção entre obra e espaço, ou mesmo entre arte e vida, é borrada.

Esse conceito pode ser facilmente aplicado às salas imersivas de 360 graus, nas quais o ambiente não apenas contém a obra, mas se torna a própria obra. As paredes, o chão e o teto deixam de ser apenas superfícies expositivas para se transformarem em parte integrante do espaço artístico. Assim, o espectador não interage com a obra como um objeto externo e

delimitado, mas é envolvido espacialmente, tornando-se parte ativa e essencial da estrutura e da narrativa. Nessa dinâmica, a obra e o espaço formam uma unidade inseparável, e o papel do observador se desloca do ato de contemplação para o de participação ativa.

Nas instalações tradicionais, o espaço expositivo – como a galeria ou o museu – tende a ser um elemento neutro, projetado para ser o mais invisível possível, para que a atenção do espectador seja completamente dirigida à obra de arte. Brian O’Doherty, em seu clássico “Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space” (1976), descreve o espaço da galeria moderna como um “cubo branco”, um espaço puramente funcional que serve como contêiner para a arte, mas que idealmente não interfere na percepção do público.

Contudo, nas instalações imersivas, essa separação entre o espaço e a obra não existe mais. O espaço em si é ativado e torna-se parte integral da experiência artística. Miwon Kwon, em seu ensaio “One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity” (2004), argumenta que essa transformação reflete uma mudança fundamental no papel do local na produção artística contemporânea. Para Kwon, o local não é mais uma superfície passiva, mas se torna um elemento dinâmico e constitutivo da obra, onde a interatividade do espectador e a espacialidade da arte são fundamentais para a compreensão total da peça. Essa lógica do “site-specific” encontra uma expressão ainda mais radical nas salas imersivas, onde o ambiente é completamente integrado à obra e o espectador participa ativamente, movimentando-se no espaço e interagindo com ele de formas que alteram sua percepção e entendimento da arte. Nelas, o ambiente artístico se expande de maneira contínua, criando uma sensação de infinidade. O espectador não consegue delimitar onde a obra começa e termina, pois está completamente cercado por projeções visuais, som espacializado e, em alguns casos, estímulos táteis. Esse tipo de abordagem coloca o espectador dentro da obra, como uma parte vital do espaço, reforçando a ideia de Krauss de que a arte contemporânea rompe com as noções tradicionais de fronteiras espaciais. O espectador não mais observa a arte de uma distância segura, mas ocupa o mesmo espaço que a obra, tornando-se parte de sua arquitetura sensorial e narrativa.

Nesse sentido, a noção de espaço expandido não se refere apenas a uma ampliação física do espaço da obra, mas também a uma expansão do papel do espectador dentro dessa obra. O espaço não apenas contém a arte – ele ativa a arte e o observador, criando uma experiência dinâmica em que o movimento físico e a interação corporal do espectador moldam sua percepção e interpretação da obra. Como observa Henri Lefebvre em “The Production of Space” (1974), o espaço não é um recipiente vazio, mas algo produzido e transformado por suas interações sociais, culturais e artísticas. Nas salas imersivas, o espectador literalmente “produz” a experiência da obra ao se movimentar pelo espaço e interagir com suas diferentes dimensões sensoriais.

Além de reconfigurar o espaço, as instalações imersivas de 360 graus muitas vezes propõem narrativas não-lineares, que se desdobram conforme o espectador explora o ambiente. Diferentemente de uma narrativa linear tradicional – onde o espectador acompanha a sequência de eventos de maneira progressiva e controlada – as obras imersivas oferecem fragmentos narrativos que podem ser acessados de diferentes pontos e perspectivas. Como o espaço é expansivo, o tempo da obra também se torna fragmentado e multi-temporal, permitindo que o observador construa sua própria experiência única da narrativa.

O conceito de “campo expandido” discutido por Krauss pode ser estendido para incluir essas novas formas de arte que envolvem tanto o espaço físico quanto o digital, onde a arquitetura e a tecnologia convergem para criar ambientes de arte total. O espaço expandido, nesse caso, não se refere apenas ao espaço físico aumentado, mas também à fusão do físico com o virtual, criando uma realidade híbrida que exige novas formas de envolvimento do espectador.

Dessa forma, o conceito de espaço expandido proposto por Krauss se torna especialmente relevante para a compreensão das salas imersivas de 360 graus. Ao dissolver as fronteiras tradicionais entre obra, espaço e espectador, essas instalações ampliam as possibilidades de interação e envolvimento, transformando o espectador em parte integrante da obra. O ambiente torna-se um elemento ativo, e a experiência artística é simultaneamente visual, espacial e corporal. Esse colapso das distinções espaciais e a ênfase na participação do espectador refletem as transformações mais amplas na arte contemporânea, onde o espaço não é mais um simples contêiner para a obra, mas se torna parte essencial de sua estrutura e significado.

Para Além do Encantamento: O Papel da Narrativa e da Memória na Arte Imersiva

Embora a arte imersiva tenha conquistado o público pelo fascínio que suas inovações tecnológicas provocam, o verdadeiro potencial dessa forma de arte só se realiza plenamente quando ela ultrapassa o mero encantamento sensorial e aborda questões mais profundas, integrando conteúdo narrativo e conceitual que estimule o diálogo com temas históricos, sociais e políticos. A imersão, por si só, é um poderoso recurso para envolver o espectador, mas seu valor artístico e crítico depende do contexto e das narrativas que explora. Nesse sentido, a arte imersiva tem a capacidade única de criar experiências profundas que conectam o espectador não apenas aos estímulos sensoriais, mas também a memórias coletivas, questões identitárias e reflexões sobre o presente e o passado.

O conceito de lugares de memória, proposto pelo historiador francês Pierre Nora em sua obra “Les Lieux de Mémoire” (1984), oferece uma estrutura teórica valiosa para entender como a arte imersiva pode funcionar como um canal para a exploração de memórias coletivas. Nora argumenta que os lugares de memória são aqueles espaços – físicos ou simbólicos – onde a memória coletiva é preservada, ressignificada e evocada. Esses lugares podem ser monumentos, datas comemorativas, arquivos, ou até mesmo espaços abstratos que adquirem significados específicos ao longo do tempo. No caso da arte imersiva, as instalações podem atuar como lugares de memória contemporâneos, onde o espectador é convidado a refletir sobre seu papel na história e na cultura, ao mesmo tempo em que se conecta emocional e fisicamente com a obra.

A imersão é uma ferramenta potente para explorar e ativar memórias coletivas de maneira que outras formas de arte não conseguem. Nas instalações imersivas, o espectador é cercado por estímulos sensoriais que o transportam para outras realidades – sejam elas passadas ou futuras, fictícias ou reais. Ao engajar múltiplos sentidos, essas experiências criam uma conexão emocional profunda com o espectador, permitindo que ele se veja refletido na obra e, ao mesmo tempo, se relacione com a narrativa que está sendo apresentada.

Para Jan Assmann (2011), a memória coletiva é construída e mantida por símbolos, rituais e narrativas que unem indivíduos a um sentido de comunidade e identidade comum. A arte imersiva tem o potencial de se tornar um espaço onde essas narrativas podem ser revividas, questionadas e atualizadas, especialmente ao abordar temas históricos que muitas vezes estão esquecidos ou relegados ao plano da história oficial. Ao integrar o espectador de maneira ativa e emocional em uma instalação que dialoga com momentos importantes da história, a arte imersiva pode se tornar um local de memória dinâmico, no qual o passado não é apenas lembrado, mas também reimaginado em um novo contexto.

A força das experiências imersivas está, em grande parte, na sua habilidade de criar uma ponte entre o pessoal e o coletivo, o presente e o passado. Ao transformar o espaço expositivo em um ambiente envolvente e interativo, a arte imersiva possibilita que o espectador faça parte da

narrativa. Em vez de ser um simples observador distante, ele se torna um ator ativo no espaço da obra, experimentando fisicamente e emocionalmente os temas que ela aborda.

Esse tipo de envolvimento permite que o espectador traga suas próprias memórias e experiências para a obra, gerando uma conexão íntima entre suas vivências pessoais e as narrativas coletivas que a instalação propõe. No contexto de memórias históricas, isso é especialmente poderoso, pois cria um diálogo entre o passado – que pode ser representado na obra por meio de sons, imagens ou eventos históricos – e o presente do espectador, que traz sua própria história para a experiência.

A ideia de rememoração ativa também é discutida por Aleida Assmann, que explora como a memória cultural é constantemente renovada e rearticulada através de diferentes mídias e práticas artísticas. Nas instalações imersivas, a tecnologia atua como um meio para materializar e projetar as identidades coletivas, mas também abre espaço para novas interpretações e interações com o passado. A presença física e emocional do espectador no espaço cria uma situação na qual a narrativa histórica não é fixa, mas flexível, permitindo uma reinterpretação crítica e contemporânea de eventos passados.

Uma das maneiras pelas quais a arte imersiva pode ir além do encantamento é ao abordar temas históricos e políticos, utilizando a imersão para questionar e refletir sobre questões contemporâneas. A imersão tecnológica oferece a capacidade de reviver eventos históricos, de trazer o espectador para o centro de momentos críticos da história, como guerras, revoluções ou transformações sociais. Ao fazer isso, a arte imersiva pode criar espaços de memória onde as narrativas do passado não apenas são recordadas, mas também recontextualizadas dentro de uma perspectiva crítica.

Claire Bishop, em “Artificial Hells” (2012), destaca que a participação ativa do público em obras de arte contemporâneas deve servir não apenas como uma estratégia estética, mas também como um instrumento crítico para provocar questionamentos sobre o mundo. A tecnologia imersiva, quando usada de maneira crítica, pode oferecer uma plataforma para explorar as feridas históricas, as memórias traumáticas e as lutas sociais, permitindo que o público não apenas se encante com a experiência, mas também reflita e questione as narrativas que a obra apresenta.

Um exemplo disso é o uso de tecnologias de realidade aumentada ou *virtual para recriar cenários históricos, permitindo ao espectador uma imersão completa em momentos que definiram a trajetória de uma nação ou cultura. Ao criar esse tipo de experiência, a arte imersiva não está apenas “mostrando” a história, mas está ativando a memória e estimulando a participação ativa do observador na rememoração e reinterpretação dos eventos históricos. A tecnologia, nesse sentido, atua como um mediador, ajudando a articular o passado de maneiras que o tornam relevante e tangível para o presente.

Assim como os monumentos e museus tradicionais são espaços de preservação da memória coletiva, as instalações imersivas têm o potencial de se tornarem os novos lugares de memória para o século XXI. Ao explorar temas como identidade, história e política, essas instalações podem servir como marcos simbólicos que nos ajudam a processar e compreender as transformações da sociedade contemporânea.

Ao se engajar com temas históricos, a arte imersiva pode criar um espaço para a cura coletiva, um lugar onde as memórias traumáticas podem ser enfrentadas e discutidas. Essas obras possibilitam a criação de novas perspectivas sobre o passado, oferecendo ao espectador um papel ativo na construção do significado histórico e permitindo que ele reinterprete e reconstrua suas memórias em relação à história compartilhada.

Conclusão:

A arte imersiva redefine profundamente a relação entre o artista e o observador, ao integrar múltiplos sentidos em uma experiência que envolve o corpo e a mente de maneira ativa. O conceito de espaço expandido, proposto por Krauss, e a utilização de narrativas fragmentadas ampliam as possibilidades de participação do espectador, transformando-o em parte integrante da obra. Mais do que um simples espetáculo sensorial, a arte imersiva tem o potencial de atuar como um lugar de memória, onde histórias coletivas são revividas e reinterpretadas criticamente. Essa nova dinâmica entre arte, espaço e tecnologia inaugura um campo de possibilidades para o envolvimento artístico, que transcende o encantamento inicial e se aprofunda em reflexões históricas, políticas e sociais.

Bibliografia

- ASSMANN, Aleida. *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*. Cambridge University Press, 2011.
- ASSMANN, Jan. *Cultural Memory and Early Civilization: Writing, Remembrance, and Political Imagination*. Cambridge University Press, 2011.
- BISHOP, Claire. *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. Verso Books, 2012.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. MIT Press, 1999.
- COMOLLI, Jean-Louis. "Machines of the Visible." In *The Cinematic Apparatus*, edited by Teresa de Lauretis and Stephen Heath, St. Martin's Press, 1985.
- DELEUZE, Gilles. *A Imagem-Tempo*. Ed. 34, 1985.
- GRAU, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. MIT Press, 2003. HOWES, David. *Empire of the Senses: The Sensual Culture Reader*. Berg Publishers, 2005.
- JAY, Martin. *Downcast Eyes: The Denigration of Vision in Twentieth-Century French Thought*. University of California Press, 1994.
- KRAUSS, Rosalind. *Sculpture in the Expanded Field*. *October*, Vol. 8 (Spring, 1979), pp. 30-44.
- KWON, Miwon. *One Place After Another: Site-Specific Art and Locational Identity*. MIT Press, 2004.
- LEFEBVRE, Henri. *The Production of Space*. Blackwell, 1974.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phenomenology of Perception*. Routledge, 1945. NORA, Pierre. *Les Lieux de Mémoire*. Gallimard,

Falar pela borda: a coleta e a costura como metodologia

Thaís de Campos

(Texto produzido para a apresentação realizada durante a Mesa 2: Estética Digital e Experiências Imersivas no Seminário Arte e Tecnologia: Novos Rumos, realizada em 17 de outubro de 2024 no Museu da Imagem e do Som do Ceará, Fortaleza – CE)

As coisas pequenas me atraem, coisas simples, aparentemente simples e banais do mundo: um pedaço de terra, um pedaço de planta, um pedaço de coisa, um ente. Gosto de olhar as texturas, de olhar de perto como se tocasse com as mãos e pudesse sentir do que as coisas são feitas. Sentir a matéria de tudo com a lente, com o olho. Percorrer as superfícies e tentar assimilar algo, uma revelação. Sempre uma tentativa. O que pode ser desvelado neste encontro da lente-olho com o acontecimento? Na duração do olhar que se demora, que insiste com suavidade e presença? Falo de um estado de corpo, não de uma busca que tem um destino esperado, falo em nome desse estado de presença, no qual eu me coloco quando estou olhando através desse aparato, esse objeto, essa coisa fabricada, essa tecnologia. Falo de um estado de abertura, para que algo aconteça diante de mim, de nós (eu com a minha lente): um brilho, um reflexo inesperado, uma sombra, um movimento, algo que acontece quando uma matéria toca a outra de leve ou quando os materiais friccionam a imagem, ou ainda algo que invade o quadro e que, na sua perturbação, deixa ver uma coisa fortuita, surpreendente. Um presente. Um alumbramento. Um abismo.

Há sempre algo que se mostra nesse encontro, já que a câmera, como um objeto limitado, sempre reage bem ou mal a certas surpresas da luz, e isso pode ser bonito. Abismar-se. Se eu pudesse resumir a minha procura em um verbo, seria este: abismar, abismar-me. Como uma coisa tão pequena, uma coisa tão simples ou cotidiana, uma coisa que sempre esteve ali, pode desvelar uma surpresa tão grande quanto um abismo? É isso que tenho vontade de compartilhar com o mundo.

De certo modo, seguindo esse fio, eu me sinto uma artista-coletora de abismos. Andando, encontrando e guardando. Coisas, imagens, materiais, fragmentos, sons. Em meu balaio cabem muitos pedaços de mundo, e cabem muitos mundos em cada pedaço que eu coleteo.

Ao ler o texto “A Teoria da Bolsa da Ficção” da autora Ursula K. Le Guin, ressoou dentro de mim a potência do que eu intuitivamente fazia: percorrer lugares, às vezes novos lugares, às vezes os mesmos lugares comuns, olhando os acontecimentos, coletando o que é valioso pra mim, o que é possível coletar com a minha câmera, com as minhas mãos, com a minha bolsa, e guardando também, com o corpo, os olhos e a memória, aquilo que é impossível levar de outra forma.

Imagino minha pesquisa como essa sacola, onde eu posso guardar tudo o que é precioso. Acho instigante chegar em casa ou no laboratório, no ateliê, no altar, no jardim, ou nesta sala, e organizar essa coleta, dispor, olhar novamente, arranjar esses pedaços entre si, entre camadas, entre coisas de diferentes tempos e lugares.

Essa artesanaria, o manuseio desses fragmentos, eu faço com as minhas mãos, com papéis, com tesoura, pinça, vidro, acetato, mesa de luz, celular, lentes, com o computador, com softwares, com projetor de vídeo, com o retroprojetor, o projetor de slides, com a impressora, os sintetizadores e instrumentos musicais, pedais e microfones, com objetos da casa. A essa artesanaria, eu dou o nome de costura.

Lembro que, ainda na infância, a primeira tecnologia a que tive acesso, que me permitia transformar um material em uma coisa, uma invenção, foi a costura: a agulha e a linha unindo pedaços diferentes de tecido, seguindo um planejamento, seguindo um desenho, seguindo um desejo. O desejo como fio.

Neta de costureira, aprendi com uma vizinha adolescente a criar roupas para as minhas bonecas. E era incrível pegar um retalho do tecido que minha avó me dava, juntar a outro, e ver nascer um vestido, uma saia, um top, um estojo, uma bolsa, uma sacola. todo um mundo de materiais, formas e possíveis se abriam ali, para a minha experimentação.

Gosto muito de evocar essa memória quando chamo de costura esse processo de montagem: trama feita de pedaços. Gosto de abraçar essa memória quando manuseio as imagens, experimentando posições e sobreposições, sendo surpreendida quando uma imagem toca a outra, quando as troco de lugar, e tudo fica diferente. Quando, na tentativa de narrar, combino uma imagem com um som e sinto no corpo o quanto isso mexe comigo. Quando me abismo, novamente.

Como narrar esse abismo? Vocês conseguem sentir, aqui e agora?

O meu desejo, cada vez que me faço presente em cena, é a possibilidade de bordar, de falar pela borda das coisas, de contornar, de me aproximar. Não é uma tentativa de traduzir esse encontro com o que me abisma, pois é impossível, mas a tentativa de contar algo dele, de dar notícia desse acontecimento, de “abordar”, de conhecer algo a partir da borda, que é diferente da margem, ela é circular, é espiralar.

O meu desejo é de provocar sensação, é de afetar, e é sempre uma aposta poética, sempre um convite a olhar/ouvir/sentir, a contemplar o que se abre na experiência, a abrir mão da necessidade de entender e interpretar em linha reta.

Neste sentido, preencher esta sala imersiva com minhas imagens e sons, experimentar a diferença entre as escalas: entre aquilo tão pequeno e ínfimo, e cheio de vida, e essas paredes tão grandes e tão frias; estar presente fazendo o som, aqui e agora, manuseando os materiais sonoros e meus instrumentos/objetos/fragmentos; samplear ao vivo, fazer o som ressoar como o fio dessa costura, que trama outros sentidos e que conduz a experiência; deixá-lo reverberar, ouvi-lo ecoando por esse espaço, envolvendo cada canto, arrodando cada pessoa presente, é inundar esse lugar com esse convite, um convite para tramar junto, comigo, com o filme, com as imagens, os sons. Tramar com o mistério e o abismo.

Para mim, com a palavra “tecnologia” vem junto um amplo e diverso conjunto de imagens, signos, significados e símbolos, inúmeras possibilidades, conhecimentos, invenções, métodos, técnicas, habilidades, milhares de ferramentas, máquinas, dispositivos, conexões, sensibilidades, intuições, saberes e não saberes. e se tecem, na mesma urdidura, fios que falam sobre inovação, sobre o aprimoramento da tecnologia, sobre a aventura experimental digital, sobre os equipamentos de criação, captura e projeção, que tentam dar conta dos nossos desejos de criação, e acabam criando outros desejos também, sobre a utilização de espaços como esta sala aqui, por exemplo, que abrem novas possibilidades de expressão e de trânsito “entre” linguagens artísticas, de mistura e atravessamento, passagens e encruzilhadas.

Essa trama toda é também sobre olhar, sobre coleta e costura como metodologia e tecnologia, sobre o desejo de conhecer e narrar outros acontecimentos, de outras formas, de circular, de espiralar, de contornar, sobre a borda como discurso. Sobre provocar outras formas de as-

sociar, mover sentidos. Sobre a sacola, a bolsa, o balaio de Ursula, o atlas de Warburg, sobre a mesa de uma taróloga, onde as cartas estão dispostas, e podemos ler a pergunta-resposta, o enigma. Sobre encontrar alianças, com pessoas, com seres, com objetos, com máquinas, com outras inteligências, fazer arranjos, colagens, tranças, alinhavos.

Sobre provocar e convocar a estar presente, a jogar e compor junto, cada pessoa colocando o que tem pra jogo: memórias, afetos, desejos. Sobre desejar viver esse tipo de experiência, imergir, mergulhar.

Referências em diálogo:

CIXOUS, Hélène. O Riso Da Medusa. 1a Ed. – Rio de Janeiro: Bazar do Tempo. 2022.

GONÇALVES, Osmar (org.). Narrativas Sensoriais. 1a Ed. – Rio de Janeiro: Editora Circuito, 2014.
LE GUIN, Ursula K. A teoria da bolsa da ficção. Tradução de Luciana Chieregati, Vivian Chieregati Costa; introdução de Juliana Fausto; posfácio de Luciana Chieregati. – São Paulo: n-1 edições, 2021.

MACIEL, Jane Cleide de Souza. Atlas mnemosyne e saber visual: atualidade de Aby Warburg diante das imagens, mídias e redes. Ícone: Revista do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPE. – Recife, PE, nº 16.2. Nov. 2018. Disponível em: <https://doi.org/10.34176/icone.v16i2.238041>. Acessado em: 08 de out. 2024.

NOVAES, Adauto. [et al.]. O Olhar. – São Paulo: Companhia das Letras, 1986.

Encruzilhadas: visualização de dados na arte contemporânea e questões sociais

Larissa Macêdo

O que é ser e estar visível? Quem está visível nas artes? Quais pessoas, práticas, contextos e saberes estão envolvidos na geração de dados em nossa sociedade? Se visibilidade significa como os corpos são percebidos, a leitura do visível como conceito universal não se aplica de forma equânime ao estudo e a experiência de pessoas negras tanto no campo das artes quanto na sociedade.

Neste texto, vamos riscar uma encruzilhada e realizar uma reflexão crítica entre o mapeamento e a visualização de dados nas artes e os atravessamentos sociopolíticos brasileiros a partir dos trabalhos: Amarelo de Carolina Maria de Jesus (2020) de Rebeca Ramos, Slave Voyages – Escultura de Dados: a dispersão de africanos escravizados pelo Mundo Atlântico (2019) de Douglas Luddens e Negrestudo: mapeamento de artistas representadas pelas galerias de arte de São Paulo (2020) de Alan Ariê. Trabalhos visuais que utilizam dados para evidenciar e tensionar questões raciais, sociais e culturais na sociedade brasileira e no sistema das artes.

A construção de pensamento em arte e tecnologia hoje parte de uma matriz eminentemente brancocêntrica (CARDOSO, 2014), diante disso, elencamos o operador conceitual das encruzilhadas de Leda Maria Martins (2021) como guia para pensar essas práticas artísticas. Desejamos construir uma análise a partir de olhares que promovam outros apontamentos e relações. Portanto, ao pensar as encruzilhadas entre arte, mapeamento e visualização de dados, queremos riscar pontos que também estabelecem diálogos e trocas com os pensamentos e saberes afrodiaspóricos brasileiros.

O operador conceitual das encruzilhadas traz outra perspectiva afrodiaspórica para analisar a produção artística. Estabelece outras possibilidades de leituras da produção artística de temáticas que são sistematicamente invisibilizadas na sociedade, no circuito oficial das artes e que, ao se articularem nas redes sociais e demais plataformas digitais on-line, também são impactadas pelas opressões oriundas do racismo algorítmico. Afinal, a quem fala a arte contemporânea? Como e para quem se está visível no sistema da arte e nos sistemas de inteligência artificial (IA)? Como compreender trabalhos artísticos que desafiam as lógicas dominantes desses sistemas?

Sorria, você está sendo mapeado!: arte, big data e economia de dados

Para falar de mapeamento e visualização de dados na arte contemporânea é preciso compreender que na sociedade do big data, a vida cotidiana é atravessada e produtora de uma quantidade massiva de dados de toda ordem em operações simples, como: no acesso às redes sociais ou ao aplicativo do banco, no deslocamento de um lugar ao outro (com os dados de geolocalização) ou ao tirar uma foto com um smartphone, por exemplo. Esses dados são abordados frequentemente a partir de uma perspectiva matemática ou meramente tecnocrática. No entanto, é importante lembrar que não há neutralidade na definição, mineração e análise de dados, uma vez que esses indicadores não existem de forma natural e aleatória; eles são criados e constituídos com base em contextos, ferramentas e direcionamentos específicos.

Vivemos em uma economia de dados, um “novo mercado” que alimenta um modelo de negócios fundamentado em “Algoritmos de Destruição em Massa (ADMs)”, como bem define a pesquisadora e matemática Cathy O’Neil (2020). Uma economia de dados, de tempo e de atenção calcada no big data, que tem como objetivo manter as pessoas o máximo de tempo possível em suas plataformas sociais digitais on-line para monetizar os dados pessoais, de na-

vegação, de comportamento e de mídia. Sorria, você está sendo mapeado!

Em *Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera* (2021), Giselle Beiguelman afirma que todo o conteúdo que compartilhamos nas redes sociais, por exemplo, alimenta a dadosfera, um conjunto de informações infinitas que pautam a política e as dinâmicas sociais na atualidade. Quando postamos uma foto no Instagram, o app dessa rede social, além de mapear nossos dados pessoais e de comportamento de mídia, também mapeia todas as camadas de dados presentes nessa imagem, os metadados, como, por exemplo: com quem estamos, onde e qual é o modelo do nosso smartphone, quais os dados de geolocalização, data, horário, tamanho e formato do arquivo. Todos esses dados alimentam os algoritmos de inteligência artificial desses sistemas, e esses algoritmos mediam todas as nossas interações nas redes sociais, geram insumos mercadológicos para as big techs e alimentam o grande mercado lícito e ilícito de venda de dados global.

Nas últimas décadas, são diversos os questionamentos relacionados à ausência de neutralidade das tecnologias digitais, ficando cada vez mais nítido que os sistemas de inteligência artificial não oferecem um campo democrático para o compartilhamento de diferentes pensamentos, ações e identidades. Ao invés disso, tornam-se mais um lugar de segregação, de racismo institucional e de outras discriminações, como as relacionadas à classe social, aos gêneros, às sexualidades, aos corpos, entre outras violências. Não precisamos ser cientistas da computação para perceber que esse sistema é falho ou, como afirma Liliana Cano, no livro *Cyberfeminism Index* (2022) “Não precisamos ser experts para destripar máquinas” (CANO apud SEU, 2022, p. 256). Basta olhar os impactos que estamos vivenciando. No caso da IA, é evidente que esses sistemas trazem consequências severas para todos. Sistemas que costumam punir as exceções ao padrão programado e geram perdas e danos sociais imensuráveis.

O mais chocante é que, para a área de ciência da computação, isso muitas vezes é visto como um dano colateral, algo que é inerente aos modelos matemáticos de inteligência artificial, na medida em que, na IA, com sua linguagem algorítmica, tanto a lógica de programação quanto os dados de treinamento para os sistemas algorítmicos trazem consigo problemáticas e questões sociais estruturais. Tarcízio Silva aponta que é importante a gente lembrar que um software, modelo estatístico ou de aprendizado de máquina não existe em um vácuo. Não se trata apenas de código, mas sim a materialização de relações econômicas, raciais e de poder em um sistema que pressupõe visões de mundo, entradas de dados, saídas de resultados e objetivos específicos. (SILVA, 2020, n.p). Isso também vale para todo tipo de dado que geramos em nossa sociedade e que muitas vezes são geradores ou provocadores de trabalhos artísticos.

Data art e visualização de dados

A visualização de dados na arte contemporânea emerge como uma forma de expressão artística que transcende as normas convencionais e nos convida a repensar nossa relação com a informação. Sendo importante lembrar que a maior parte do referencial teórico sobre o uso de dados na arte está disponível em língua inglesa com foco em artistas da América do Norte e Europa. Por isso, a importância do diálogo e da circulação de trabalhos produzidos por artistas negros e com temáticas relevantes para a população negra para pensar e ampliar o debate dessas temáticas no Brasil.

Dados têm sido utilizados por artistas como recursos políticos, estéticos e poéticos em trabalhos de crítica institucional e social há bastante tempo. Ao se apropriar de um conjunto de dados, artistas ampliam as possibilidades de percepção desses indicadores. Como afirma Kelly Sumadossi (2023): “A visualização de dados com intenção artística rompe com a característica imaterial dos dados, tornando-os visíveis e mobilizando um olhar crítico sobre as questões

políticas, éticas e estéticas relativas à sociedade da informação.”

Com o avanço das tecnologias digitais, vivemos um aumento exponencial na produção, reprodução, distribuição e consumo de imagens e conteúdos diversos, resultando no aumento de dados e na hibridização desses elementos em várias mídias, especialmente, nas redes sociais. Para Lev Manovich, “o mundo nos aparece como uma infinita e desestruturada coleção de imagens, textos e outros arquivos” (MANOVICH, 2001, p. 8). A sociedade, cada vez mais orientada para as redes sociais e para a dadosfera (BEIGUELMAN, 2021), trouxe consigo uma nova forma de estruturar e compartilhar nossos afetos e experiências de mundo.

Esses atravessamentos fazem parte dos debates multidisciplinares, nos quais se encontram as pesquisas atuais da data art, assim como da visualização de dados, ambas inseridas no contexto da arte computacional.

Segundo Suzete Venturelli e Marcilon de Melo (2019), a diferença entre data art e visualização de dados está na intenção do artista que se inscreve num processo sociotécnico na produção do trabalho artístico. Os autores afirmam que “A data art é relacional e é interstício do tecido relacional social e cultural, dando origem às práticas de exploração de laços sociais que abrem oportunidades para surgirem formas de pensar, possibilidades de compreender a vida. A data art relacional é, portanto, uma arte política com função social.” (VENTURELLI; MELO, 2019, p. 208). Ou seja, quando artistas utilizam dados como base para sua prática, se deparam com escolhas criativas que ampliam as perspectivas sobre as possibilidades de visualização artística. Ao trabalhar de forma crítica e criativa com conjuntos de dados, o artista não apenas expõe a estrutura informacional que fundamenta a nossa sociedade, mas também oferece uma perspectiva crítica a respeito e a partir dela.

Mapeamento e visualização de dados de artistas brasileiros

A perspectiva crítica política e social é um traço muito presente nos trabalhos de mapeamento e visualização de dados de artistas brasileiros que trabalham com as temáticas sociais e raciais. Sendo a crítica social e institucional um fator comum e proeminente entre os trabalhos Amarelo de Carolina Maria de Jesus (2020) de Rebeca Ramos, *Slave Voyages – Escultura de Dados: a dispersão de africanos escravizados pelo Mundo Atlântico* (2019) de Douglas Luddens e *Negrestudo: mapeamento de artistas representados pelas galerias de arte de São Paulo* (2020) de Alan Ariê.

Amarelo de Carolina Maria de Jesus (2020) de Rebeca Ramos é um trabalho escultórico elaborado a partir de uma pintura expandida com tinta acrílica e cimento sobre papel paraná, composta por trinta e uma pequenas esculturas de dimensões variadas, que representam os limites territoriais de jurisdição das trinta e uma administrações regionais da região metropolitana de São Paulo (SP). Os pequenos mapas foram pintados em cinco diferentes tonalidades de amarelo, representados em uma legenda, com dados que correspondem ao Índice de Desenvolvimento Humano Municipal (IDHM) da capital paulista. Esse indicador avalia fatores como longevidade, educação e renda nessas regiões. O uso do amarelo para indicar os dados do perfil socioeconômico da população da cidade de São Paulo também evoca a obra de Carolina Maria de Jesus, presente no título do trabalho e autora do livro *Quarto de Despejo* (1960), em que a cor amarela é atribuída à fome.

Neste trabalho, Rebeca Ramos se apropria e reconfigura as técnicas tradicionais de visualização de dados e mapas indicativos. A cor, frequentemente utilizada de maneira informativa na visualização tradicional científica para diferenciar indicadores, aqui é utilizada como recurso poético e estético para estabelecer uma correlação com a obra de Carolina Maria de Jesus.

Com isso, a artista faz uma crítica ao racismo, às desigualdades sociais e a qualidade de vida nas comunidades periféricas na atualidade.

Em Amarelo de Carolina Maria de Jesus (2020), Rebeca Ramos correlaciona os dados atuais do IDHM da cidade São Paulo com a realidade que a escritora Carolina Maria de Jesus viveu na mesma cidade na década de 60, retomando essa discussão e evidenciando a atualidade dessas disparidades para as populações periféricas.



Figura 1: É possível acessar a imagem do trabalho Amarelo de Carolina Maria de Jesus (2020) de Rebeca Ramos no site 30ª edição da Mostra de Artistas Jovens (MAJ), realizada pelo Sesc Ribeirão Preto em 2022. Para isso basta clicar ou ler o QR Code² ao lado. Fonte: SESC SP, 2022.

Slave Voyages³ – Escultura de Dados: a dispersão de africanos escravizados pelo Mundo Atlântico (2019) de Douglas Luddens é uma escultura que representa o tráfico pessoas escravizadas do continente africano, com foco na quantidade de pessoas negras que cruzaram o Oceano Atlântico durante os séculos XV a XIX. É um trabalho artístico de mapeamento e visualização de dados baseado no banco de dados Slave Voyages, organizado pela Rice University (EUA) em parceria com o Hutchins Institute da Harvard University (EUA) e o Wilberforce Institute for the Study of Slavery and Emancipation da University of Hull (EUA). O banco de dados é resultado de décadas de pesquisa independente e colaborativa com diversos profissionais e pesquisadores, e tem como base um repositório de dados encontrados em bibliotecas e arquivos de países, instituições e universidades das Américas.

A escultura em arame e linha com formato circular espiralado, possui uma série de contas coloridas, marcando determinados períodos e percursos. Na cultura afrodiaspórica, o formato espiral remete a cosmologia do tempo espiralar (MARTINS, 2021) que rompe com a ideia de tempo cronológico e linear, afirmando a coexistência entre os tempos passado, presente e futuro. Já o uso de contas é muito comum como elemento cultural e religioso. No Brasil, por exemplo, as contas são utilizadas na confecção de guias nas religiões de matriz afrodiaspóricas brasileiras, como o candomblé e a umbanda, e estão relacionadas aos orixás.

Através da quantidade e variação de cores (preto, vermelho, azul, verde, amarelo, roxo, rosa, laranja, marrom e branco), é possível observar o volume de pessoas que foram sequestradas de cada país, rota ou região da África, representando as grandes regiões de embarque e desembarque do tráfico negreiro partindo dos países do continente africano para os países das Américas. Cada conta colorida simboliza dez mil pessoas escravizadas, enquanto cada forma circular de madeira marca um período histórico, com intervalos de cinquenta anos entre eles como é possível observar na figura abaixo.

1 Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/editorial/juventudes-a-mostra-conheca-algumas-das-obras-que-compoem-a-30a-edicao-da-mostra-de-arte-da-juventude/>. Acesso em: 01 out. 2024.

2 QR Code: Para facilitar a leitura, a experiência e a compreensão dos trabalhos artísticos compartilhados neste texto, será possível acessá-los através de QR Codes, como este acima. Para ler esses códigos, basta apontar a câmera do seu smartphone ou tablet em direção a eles. Caso você não seja direcionado para o link, confira se as configurações do seu dispositivo estão habilitadas para verificação de QR Code. Caso não haja essa opção, é possível baixar um aplicativo para leitura desses códigos na loja de aplicativos (apps) de seu dispositivo.

3 Disponível em: <https://slavevoyages.org/>. Acesso em: 01 out. 2024.



Figura 2⁴: Slave Voyages – Escultura de Dados: a dispersão de africanos escravizados pelo Mundo Atlântico (2019) de Douglas Luddens. Fonte: Douglas Luddens, 2019.

Negrestudo: mapeamento de artistas representados pelas galerias de arte de São Paulo (2020) de Alan Ariê é um mapeamento, que como o próprio nome diz está focado em compreender a pluralidade de artistas representados pelas principais galerias de arte de São Paulo. Neste trabalho, a visualização de dados foi pensada para diferentes mídias através de infográficos que foram compartilhados no perfil do Instagram @negres.tudo⁵, criado especialmente para o projeto.

Trata-se de um trabalho de crítica institucional em que Alan Ariê levanta as seguintes questões: “Quais mudanças efetivas podem ser geradas dentro das instituições de arte em pró da reparação racial? Pessoas negras, indígenas, trans e mulheres cis só entram em museus em grande quantidade quando existem questões tratando de suas ausências?” (ARIÊ, 2020) A partir dessas reflexões, o artista sentiu a necessidade de fazer um mapeamento interseccional que evidenciasse essas disparidades. Foram reunidos dados quantitativos e qualitativos sobre os artistas representados por vinte e quatro galerias de arte da cidade de São Paulo no segundo semestre de 2019. Os indicadores observados são as disparidades: racial, de gênero cis, de gênero trans, racial entre mulheres cis, racial entre homens cis, por estado de nascimento, por região de nascimento, por país de nascimento e por continente de nascimento. Trazendo com isso um perfil crítico sociodemográfico sobre quem tem acesso às galerias de arte de São Paulo e, com isso, ao ingresso “assessorado” ao sistema oficial das artes brasileiras.

Com esse trabalho o artista conseguiu evidenciar e comprovar a exclusão de pessoas negras, indígenas e trans do mercado da arte, dentro do recorte proposto. A partir dos infográficos e dados coletados no mapeamento, foi possível observar o tamanho da exclusão existente para alguns grupos dentro do circuito profissional das artes. Dos 619 nomes mapeados, apenas 46 pessoas não são brancas. Destas, 27 são pessoas negras (23 homens e apenas 4 mulheres); 14 são pessoas asiáticas (9 homens e 5 mulheres); 4 são pardas (todos homens); e apenas 1 pessoa é indígena, no caso uma artista mexicana chamada Mariana Castillo Deball, ou seja, não constavam pessoas indígenas nascidas no Brasil no levantamento. (ARIÊ, 2020). É possível conhecer o trabalho acessando o QR Code da figura abaixo.



Figura 3⁶: Negrestudo: mapeamento de artistas representados pelas galerias de arte de São Paulo (2020) de Alan Ariê. Fonte: Projeto Afro, 2020.

4 Disponível em: <https://douglasluddens.com.br/slave-voyages-datavis/>. Acesso em: 01 out. 2024.

5 Disponível em: <https://www.instagram.com/negres.tudo/>. Acesso em: 01 out. 2024.

6 Disponível em: <https://projetoafro.com/editorial/artigo/negrestudo-mapeamento-artistas-representados-pelas-galerias-de-arte-de-sao-paulo/>. Acesso em: 01 out. 2024.

Ausências que precisam ser mapeadas e visibilizadas! Que essas encruzilhadas da arte, dos dados e dos sistemas possam ajudar a romper e evidenciar as invisibilidades e apagamentos sociais e históricos brasileiros. Que a encruzilhada possa ser um espaço de encontros e desencontros que sejam capazes de provocar uma reconfiguração das ações e das narrativas estabelecidas pela história da arte, assumindo uma condição de ruptura, que, como afirma Moacir dos Anjos, é a “Arte como contra-história. Arte como Encruzilhada” (ANJOS, 2021, n.p). Que a gente possa cada vez mais fazer com que a arte seja efetivamente um elemento de contra-história, criadora de encruzilhadas que nos impulsiona a avançar. Axé!

Referências

ANJOS, Moacir dos. Arte como encruzilhada. Revista Zum, Colunistas, São Paulo, 26 fev. 2021. Disponível em: <https://revistazum.com.br/colunistas/arte-como-encruzilhada/>. Acesso em: 01 out. 2024.

ARIÊ, Alan. Negrestudo: mapeamento de artistas representades pelas galerias de arte de São Paulo. Projeto Afro, São Paulo, 8 out. 2020. Disponível em: <https://projetoafro.com/editorial/artigo/negrestudo-mapeamento-artistas-representades-pelas-galerias-de-arte-de-sao-paulo3/>. Acesso em: 01 out. 2024.

BEIGUELMAN, Giselle. Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera. São Paulo: Ubu Editora, 2021.

CARDOSO, Lourenço. O branco ante a rebeldia do desejo: um estudo sobre o pesquisador branco que possui o negro como objeto científico tradicional: a branquitude acadêmica. Volume 2. Rio de Janeiro: Appris Editora, 2020.

D'ALAMA, Luna. JUVENTUDES À MOSTRA | Conheça obras que compõem a Mostra de Arte da Juventude. Site Sesc São Paulo, 31 mar. 2022. Disponível em: <https://www.sescsp.org.br/editorial/juventudes-a-mostra-conheca-algumas-das-obras-que-compoem-a-30a-edicao-da-mostra-de-arte-da-juventude/>. Acesso em: 01 out. 2024.

LUDDENS, Douglas. Site de Douglas Luddens. Disponível em: <https://douglasluddens.com.br/slave-voyses-datavis/>. Acesso em: 01 out. 2024.

MACÊDO, Larissa. Encruzilhadas: práticas artísticas e curatoriais nas redes sociais. 2023. 293 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.pucsp.br/jspui/handle/handle/40819>. Acesso em: 01 out. 2024.

MANOVICH, Lev. The Language of New Media. Massachusetts: MIT Press, 2001.

MARTINS, Leda Maria. Performances do tempo espiralar: poéticas do corpo tela. Rio de Janeiro: Cobogó, 2021.

NEGRESTUDO. [Perfil no Instagram]. Brasil, 2020. Instagram: @negres.tudo. Disponível em: <https://www.instagram.com/negres.tudo/>. Acesso em: 01 out. 2024.

O'NEIL, Cathy. Algoritmos de destruição em massa: como o big data aumenta a desigualdade e ameaça a democracia. Santo André: Editora Rua do Sabão, 2020.

RAMOS, Rebeca. [Perfil no Instagram]. Brasil, 2019. Instagram: @ramos.rebeca2. Disponível em: <https://www.instagram.com/ramos.rebeca2/>. Acesso em: 01 out. 2024.

SEU, Mindy. Cyberfeminism Index. Los Angeles: Inventory Press, 2022.

SILVA, Tarcízio. Racismo algorítmico: inteligência artificial e discriminação nas redes digitais. São Paulo: Edições Sesc São Paulo, 2022. E-book.

SLAVE VOYAGES. Site de Slave Voyages. Disponível em: <https://www.slavevoyages.org/>. Acesso em: 01 out. 2024.

SUMDOSSI, Kelly. A prática artística da visualização de dados. 2023. 46 f. Trabalho de conclusão de curso – Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”, Instituto de Artes, São Paulo. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/items/c88ff964-6a27-432b-bdff-40a4ba-1cb99d>. Acesso em: 01 out. 2024.

VENTURELLI, S.; MELO, M. A. de. O visível do invisível: data art e visualização de dados. ARS (São Paulo), [S. l.], v. 17, n. 35, p. 203 – 214, 2019. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ars/article/view/152451>. Acesso em: 01 out. 2024.

Sem título

Luan Kambô

O projeto Kambô e meu trabalho fotográfico sobre o cotidiano da Amazônia Tocantina se articulam em torno da criação de novos mundos possíveis, utilizando a tecnologia como uma ferramenta para descolonizar o olhar sobre essa região, que é muitas vezes retratada por lentes externas de maneira exótica ou estereotipada. Ao fazer uso da inteligência artificial (IA), exploro não apenas a transformação visual de elementos da floresta, mas crio cenários onde a Amazônia, e em particular Cametá, se revela em toda a sua pluralidade e complexidade, desafiando a imagética usual que, nos modelos de referência dos bancos de inteligência artificial, a aproxima mais de regiões tropicais asiáticas do que da sua própria realidade.

Cametá, situada na Amazônia Tocantina, é uma cidade marcada por sua diversidade cultural e ambiental. Com quase 600 comunidades, a cidade é um microcosmo das inúmeras realidades amazônicas: de comunidades ribeirinhas a áreas urbanas, cada uma com suas próprias dinâmicas sociais, desafios e formas de interação com o meio ambiente. A vastidão de histórias, modos de vida e contextos em Cametá escapa à simplificação e à estetização que com frequência são impostas ao retratar a Amazônia. O desafio do meu trabalho é justamente trazer à tona essa multiplicidade, rompendo com os modelos de referência que insistem em reduzir a floresta a clichês visuais ou a meros cenários exóticos.

A inteligência artificial, nesse contexto, não atua como uma ferramenta meramente técnica, mas como um dispositivo para a criação de mundos possíveis, onde o imaginário amazônico pode se expandir para além das representações limitadas e fixas. Através da IA, exploro a possibilidade de construir novas narrativas visuais que rompem com a tradição de olhar para a Amazônia como um “outro” distante. Esses mundos criados artificialmente são tanto uma reflexão crítica quanto uma reinvenção do que a floresta pode ser, propondo uma Amazônia que é simultaneamente tecnológica e ancestral, conectada às suas raízes e aberta ao futuro.

O conceito de descolonização do olhar é central nesse processo. Tradicionalmente, a Amazônia foi moldada por um olhar colonizador que a reduziu a um espaço “selvagem” e intocado, ou, mais recentemente, como um território de exploração econômica. Meu trabalho questiona essas representações ao buscar novas formas de traduzir visualmente a experiência amazônica. Em vez de adotar uma estética que ecoa modelos tropicais genéricos, proponho uma reconfiguração da floresta, em que a Amazônia Tocantina, em particular, se torna o foco central de uma narrativa vibrante e multifacetada. Ao usar IA para manipular imagens e criar ambientes imersivos, ofereço ao espectador uma experiência em que a floresta é recriada com base em suas próprias especificidades, revelando a riqueza cultural e ambiental que molda a vida nas comunidades locais.

O uso de video mapping nas minhas pinturas e murais é outra dimensão dessa prática de criação de mundos possíveis. Projetando imagens animadas sobre superfícies físicas, como murais que retratam cenas do cotidiano de Cametá, convido o público a interagir com essas realidades transformadas, permitindo que os cenários ganhem vida diante dos seus olhos. A arte deixa de ser estática e se torna um processo contínuo, uma metáfora para a própria Amazônia, que está em constante mutação, seja pela ação da natureza ou pelas interações humanas. Nesse sentido, o video mapping serve como uma ferramenta de narrativa expandida, que conecta o presente com o futuro e o real com o imaginário.

No centro desse trabalho está a ideia de que a Amazônia não é um espaço homogêneo, mas um mosaico de realidades, histórias e perspectivas. Cametá, com sua riqueza de comunidades

e culturas, é um exemplo perfeito dessa pluralidade. A cidade, com suas tradições ancestrais e desafios modernos, reflete uma Amazônia em transformação, onde as forças da globalização, da tecnologia e da luta pela preservação ambiental se encontram. As imagens que crio, seja através da fotografia ou das manipulações digitais com IA, são tentativas de capturar essa fluidez, ao mesmo tempo em que oferecem novas possibilidades de representação, que vão além das formas tradicionais de ver e imaginar a floresta.

Por meio da combinação entre fotografia, IA e video mapping, busco construir uma linguagem visual que rompa com os modelos tradicionais de representação da Amazônia, permitindo que os povos e paisagens da região sejam vistos por suas próprias lentes, em toda a sua complexidade e diversidade. A criação de mundos possíveis através da IA não é apenas uma fantasia futurista, mas um convite para imaginar a floresta sob uma nova luz — uma luz que desafia as representações coloniais e oferece um caminho para a descolonização visual.

A partir dessa perspectiva, meu trabalho contribui para um novo tipo de engajamento artístico, em que as tecnologias digitais são utilizadas não para reforçar estereótipos, mas para desafiá-los, criando espaços visuais onde a Amazônia é capaz de se reapropriar de sua própria narrativa. O futuro da arte amazônica, assim como da própria floresta, está intrinsecamente ligado à capacidade de romper com os modelos de referência que foram impostos externamente e, ao mesmo tempo, criar novas formas de ver, sentir e experienciar a vida na floresta.

Para Além da Técnica: Mais uma vez

Biarritzzz

Eu não acredito em arte digital.

– não acredito que esse termo possa vir a definir uma prática ou um artista.

Assim como um artista não é chamado de artista analógico, provavelmente todo mundo hoje tem seus processos atravessados tanto por um, quanto pelo outro universo de linguagem. Um fotógrafo de casamentos (que tira foto com câmera digital e tem seus arquivos em extensões digitais) é um artista digital? Quem trabalha com videoarte (nem filme nem videotape, mas vídeo digital) não é artista digital? E quem trabalha com escultura de barro e utiliza no processo fotos digitais feitas com o celular, ou mesmo quem pinta com tinta à óleo sobre imagem projetada em tela por projetor, ou quem é músico da voz e grava fundamentalmente suas faixas no computador, e as distorce em mixagens e pedais elétricos, não é artista digital?...

O que quero dizer é que, da mesma maneira em que não se define um artista como “artista analógico”, talvez “o digital” seja vasto demais para se encerrar enquanto definição de um processo-linguagem, ou mesmo estética.

Vírus.

De fato, enquanto sociedade estamos envolvidos (infectados?) em processos digitais em nossos trabalhos cotidianos, desde mensagens de Whatsapp a fotos de celular, vídeos, e-mails etc. Mas nada disso define o que é, ou o que pode ou não ser, poesia.

Para além de qualquer manual de tendência de mercado, esse texto é uma provocação para pensarmos para além da técnica: mais uma vez.

Poesia?

Ainda acredito que arte é poesia ou transformação de qualquer coisa em poeticidade. Uma conversa poética, uma ruptura do estado de naturalidade ou brutalidade das coisas em subjetividade. Uma alteração desse estado de coisas em frase, palavra. Tirar um objeto de seu contexto “original” em uma conversa com o meio e com a lógica envolvida naquele ato e naquele objeto. É a conversa com o meio que vai ditar o que está sendo dito, e como. Medium: entre aqui e ali. Entre eu e você. Mídia.

A palavra, o objeto, a imagem, o som, todos eles podem ser analógicos ou digitais.

Falar de digital é também falar de tecnologia. Digo, não sem o eco de muitas outras vozes, que tecnologia não é termo que define apenas aquilo que vem depois do microchip ou da luz elétrica. Sil Bahia nos lembra que tecnologia é acima de tudo – e talvez simplesmente – resolução de problemas. Sendo assim, não posso hierarquizar uma coisa como “mais tecnológica” que outra.

E o que na prática isso quer dizer? Quer dizer que a peneira da mandioca é tão tecnológica quanto um telefone celular. Ou que uma garrafada de ervas, que cura doenças, é tão tecnológica quanto um telescópio de alta resolução. Que a sabedoria apreendida por uma parteira é tão tecnológica quanto a ultrassom que gera imagens com ondas sonoras de alta frequência...

Ciências diferentes, igualmente importantes.

Eu espero que o futuro da arte, ou o futuro do mundo, possa ver mais coisas a partir desse prisma que compartilhamos.

Não há mais tempo para ingenuidades hollywoodianas. Não há mais tempo para romantizar as máquinas enquanto único futuro possível ou enquanto salvação – ou, ainda, enquanto apocalipse. Quem causa a destruição desses mundos são os humanos que acreditam que a evolução natural das coisas é, justamente, acabar com o natural, em prol do “avanço” e do “progresso”.

Antes de falar de técnica é preciso falar de ética.

Às Big Techs (como são chamados os grandes conglomerados de “empresas de tecnologia”) não interessam a poesia que não se traduza em produtividade e lucro direto. O digital enquanto commodity, e enquanto termo esvaziado e apropriado em prol de uma cultura do vale-tudo pelo novo, é apenas mais uma face do capitalismo, que segue em sua sofisticação da exploração, enquanto exhibe sua aparência de parque de diversões.

Esta já é a máquina na qual estamos todos operando. Sim, o capitalismo.

Eu quero que não esqueçamos de fazer poesia com o que existe, com o que queremos que exista, e sobre o que não queremos mais ver existir.

(imaginação enquanto política somada ao sonho enquanto tecnologia, como já nos bem lembrou Krenak...)

Eu não acredito em arte digital porque o mercado já sabe muito bem o que quer de nós: a romantização da evolução, progresso e desenvolvimento metonimizadas nas máquinas; a tara e o tesão em sermos também máquinas: esse segue sendo o projeto.

Entre eu e você, há meios. E possibilidades de existências com e a partir das ferramentas criadas, e que ainda estamos criando.

Sim, isto é um convite.

Novas Mídias e o Futuro da Arte Digital: Reflexões a partir dos Códigos Negros

Silvana Bahia

À medida que a tecnologia avança, o impacto que ela exerce sobre nossas vidas se torna mais complexo e difuso. As novas mídias, como a inteligência artificial, a criptografia e a realidade aumentada, abrem portas para que os artistas explorem o potencial da arte digital de maneiras inéditas. Em contrapartida, a arte e suas múltiplas linguagens têm a capacidade de nos ajudar a tangibilizar e refletir sobre os impactos dessas inovações tecnológicas, transformando-as em experiências compreensíveis e significativas.

O projeto Códigos Negros explora as interseções entre arte, cultura negra e tecnologia com o objetivo de construir repertórios e linguagens para cotidianos antirracistas. Realizado pelo Olabi, é um exemplo de como a arte pode ser um disparador essencial de reflexão crítica no contexto tecnológico.

Desde sua criação, em 2019, Códigos Negros tem promovido diálogos sobre temas complexos, como racismo algorítmico, memória e acervos por meio de linguagens artísticas que abrangem desde exposições interativas até performances e instalações digitais. A edição de 2022 trouxe a cryptoarte e NFTs ao centro da discussão, exemplificando como essas novas mídias podem ampliar a valorização e difusão de expressões artísticas antes limitadas aos circuitos tradicionais.

Dentro da complexidade tecnológica que vivemos, apenas a arte — com sua capacidade de representar, transformar e reimaginar a realidade — pode nos ajudar a tangibilizar e refletir criticamente sobre os efeitos das novas mídias. Ela permite que experimentemos os avanços tecnológicos de maneira emocional e sensorial, possibilitando uma compreensão mais profunda de seus impactos sociais e éticos. As múltiplas linguagens artísticas nos desafiam a ver a tecnologia de forma não apenas funcional, mas humana, considerando suas implicações em questões de identidade, memória e pertencimento.

No entanto, embora a arte digital ofereça novas oportunidades para criadores e públicos, ela também traz desafios. A exclusão digital e a mercantilização da arte, exacerbadas pelas tecnologias de blockchain, levantam questões sobre quem realmente tem acesso a essas inovações e quem se beneficia delas. Além disso, a carga ambiental gerada por algumas dessas tecnologias, como o consumo de energia dos NFTs, revela o custo invisível do avanço tecnológico.

Códigos Negros nos lembra que a arte, ao abordar e se apropriar das novas tecnologias, atua como um espelho que nos permite enxergar além das superfícies tecnológicas e refletir sobre as questões profundas que moldam nossa sociedade. Ao reunir artistas negros que utilizam essas mídias para criar narrativas poderosas e antirracistas, o projeto demonstra que, para que possamos realmente compreender o futuro digital, é preciso que ele seja acessível, inclusivo e atento aos impactos reais da tecnologia em todas as suas facetas.

Em 2024, Códigos Negros explora o tema A imaginação como tecnologia e a tecnologia para a imaginação, em parceria com o Instituto Toriba. Esta edição busca fortalecer a importância das ideias afro-diaspóricas como respostas às crises globais, sublinhando o papel da arte e da tecnologia na construção de novos paradigmas. Especialistas de diversas áreas são convidados a refletir sobre como a imaginação radical e a tecnologia podem convergir para estimular a criatividade e mobilizar mudanças sociais, principalmente no que diz respeito às comunidades negras que enfrentam historicamente barreiras na projeção de seus futuros.

Com esse encontro, queremos mostrar que a imaginação é uma tecnologia essencial para a construção de novas realidades, principalmente em um contexto onde as comunidades negras buscam moldar e reivindicar seus próprios caminhos. Somada à inovação, ela pode criar ferramentas tanto de criação quanto de resistência. A edição do Códigos Negros de 2024 reforça a ideia de que, combinadas, arte e tecnologia podem ser impulsionadoras de transformações profundas e inclusivas — essenciais para um futuro mais justo e diverso.

FICHA TÉCNICA

GOVERNO DO CEARÁ

Elmano de Freitas da Costa

Governador do Ceará

Jade Afonso Romero

Vice-governadora do Ceará

Luisa Cela de Arruda Coêlho

Secretária da Cultura

Rafael Cordeiro Felismino

Secretário Executivo da Cultura

Gecíola Fonseca Torres

Secretária Executiva de Planejamento e Gestão Interna da Cultura

Caio Anderson Feitosa Carlos

Coordenadoria da Rede Pública de Equipamentos Culturais do Ceará (COPEC)

Jéssica Ohara Pacheco Chuab

Coordenadoria de Patrimônio Cultural de Memória

INSTITUTO MIRANTE DE CULTURA E ARTE

Tiago Santana

Diretor-Presidente

Iana Soares

Diretoria Executiva

Ana Javes Luz

Diretora Administrativo Financeira

Charlene Régis

Superintendente Administrativo Financeiro

Dione Silva

Assessora de Políticas Afirmativas e Articulação Comunitária

Fernanda Cavalli

Assessora de Comunicação

Abilio Oliveira

Gerente de Planejamento

Amanda Lima

Gerente de Projetos Especiais e Governança

Evelma Taveira

Gerente de Departamento Pessoal

Isabel Ferreira Lima

Gerente de Experiência e Linguagem

Natasha de Paula

Gerente de Tecnologia e Inovação

Renata Duarte

Gerente de Operações e Serviços

Vinício Brigido

Gerente de Desenvolvimento Humano

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM DO CEARÁ (MIS)

Silas de Paula

Diretor

Natasha Faria

Diretora Executiva

Ligiane Viana

Secretária

Aline Albuquerque

Gerente de Difusão e Ação Cultural

Analine Fernandes

Coordenadora Administrativa Financeira

Angelique Abreu

Coordenadora Operacional

Cristiane Bonfim

Gerente de Comunicação

Kennya Mendes

Gerente de Educação e Formação

Leliana Lopes

Gerente de TI

Ricardo Avelar

Gerente de Projetos Especiais

Sandra Regina de Jesus

Gerente de Acervo e Pesquisa

GERÊNCIA DE ACERVO E PESQUISA

Sandra Regina de Jesus

Gerente

Eliene Magalhães

Coordenadora de Pesquisa

Charlyne Moraes

Analista de Catalogação, Documentação e Gestão de Acervo

Gabrielle Duarte Peccini

Estagiária

Gisele Inácia Fernandes

Estagiária

Jorge Lopes

Museólogo

Lucas Rodrigues

Estagiário

Raimundo Batista

Técnico Especialista de Documentação, Catalogação e Gestão de Acervo

Simone Lopes

Técnica Especialista de Documentação, Catalogação e Gestão de Acervo

Victoria Girlen

Estagiária

BIBLIOTECA MARLY MARIANO E THOMAZ FARKAS

Leilane Lucena

Bibliotecária

Aline Lima

Estagiária

Caroline de Aguiar

Estagiária

Ivan Ribeiro

Analista de Biblioteca

LABORATÓRIO DE PRESERVAÇÃO CONSERVAÇÃO E DIGITALIZAÇÃO

César Barreto

Gerente

Alan Emmanuel

Técnico Especialista de Preservação, Conservação e Digitalização

Camile Abreu Aragão de Lima

Estagiária

David Felício

Técnico Especialista de Preservação, Conservação e Digitalização

Gabriela Dantas

Técnica Especialista de Preservação, Conservação e Digitalização

Gabriel Mendes

Analista de Preservação, Conservação e Digitalização

Ítalo de Sousa

Estagiário

Mariano Batista Mariano

Estagiário

COORDENAÇÃO ADMINISTRATIVA FINANCEIRA

Analine Fernandes

Coordenadora

Maria Cardoso

Analista

Ronalice Firmino

Analista

GERÊNCIA DE COMUNICAÇÃO

Cristiane Bonfim

Gerente de Comunicação

Camile Queiroz

Coordenadora de Comunicação

Caio Alves Lima

Estagiário

Deivyson Teixeira

Fotógrafo

Marcus Monteiro

Designer

Natália Magalhães

Videomaker

Wlândia Costa

Técnica Especialista de Mídias Sociais

GERÊNCIA DE DIFUSÃO E AÇÃO CULTURAL

Aline Albuquerque

Gerente

Juliana Lins

Coordenadora de Produção

Ana Letícia Sobral

Coelho Estagiária

Antônio Breno

Galerista

Dyego Ferrugem

Técnico de Iluminação

Jeff Santos

Estagiária

Georgiane Carvalho

Assistente de Produção

Gil Sousa

Técnico de Audiovisual

Márcio Paiva

Técnico de Sonorização

Marcos André

Técnico de Edição de Som e Imagem

Pedro Felipe

Produtor e Programador Cultural

Priscila Araújo

Técnica de Iluminação

Rafael Aires

Galerista

Tiago Campos

Engenheiro de Som

GERÊNCIA DE EDUCAÇÃO E FORMAÇÃO

Kennya Mendes

Gerente

Yan Belém

Coordenador

Aires

Arte-Educadora

Caroline Rodrigues

Arte-Educadora

Elen Andrade

Arte-Educadora

Francisca Silva

Auxiliar Educativo

Garu Pirani

Auxiliar Educativo

Hitalo Pandit

Arte-Educador

Julianne Pinheiro

Auxiliar Educativo

Keli Pereira

Auxiliar Educativo

Mikael da Silva

Intérprete de Libras

Nair Beatriz

Auxiliar Educativo

Naiany Menezes

Auxiliar Educativo

Nicolle Campos

Intérprete de Libras

Rebeca Eloi

Auxiliar Educativo

rømã

Auxiliar Educativo

Sam Célio

Auxiliar Educativo

Val Araújo

Auxiliar Educativo

Viviane Lima

Arte Educadora

COORDENAÇÃO OPERACIONAL

Angelique Abreu

Coordenadora Operacional

Anderson Cabral

Supervisor de Manutenção

Aládia Vieira

Recepcionista

Antônio Jefferson da Silva

Assistente Operacional

Gabriella Silva

Recepcionista

Israel da Silva Lima

Eletricista

Karoline Vinuto

Recepcionista

Paloma Souza

Recepcionista

Paulo Cássio Cardoso de Oliveira

Pintor

Reginaldo da Silva

Auxiliar de Manutenção

Thalys Wendel Borges da Silva

Auxiliar de Manutenção

Vítor da Silva Paiva

Recepcionista

GERÊNCIA DE PROJETOS ESPECIAIS

Ricardo Avelar

Gerente

Willder Azevedo

Desenvolvedor

GERÊNCIA DE TECNOLOGIA E INFORMAÇÃO

Leliana Lopes

Gerente de TI

Allan Oliveira

Analista de Helpdesk

Wallison Avelino

Técnico de Broadcast

Jean Oliveira

Analista de Infraestrutura e Redes

EQUIPE TERCEIRIZADA

Adriano da Silva Brito

Segurança

Ana Lúcia Moraes do Valle

Auxiliar de Serviços Gerais

Anne Kamila Teixeira da Costa

Auxiliar de Serviços Gerais

Antônio Raimundo Mariano Luís

Auxiliar de Serviços Gerais

Bruno Giordano do Nascimento

Brigadista

Carlos Antônio Paulino Queiroz

Segurança

Denilson Rodrigues de Lima

Apoio

Elenilson Oliviera da Silva

Segurança

Francisco César Batista

Segurança

Francisco Jeová Rodrigues

Segurança

Genice Pinto Sousa

Brigadista

Janaína Cibele Correia Marques

Brigadista

Jarison Neres de Sousa

Segurança

Jemima Quezia Sousa Paula

Brigadista

Joabne de Souza Santos

Apoio

José Anselmo do Nascimento Neto

Segurança

José Belvandi Alencar de Freitas

Brigadista

José Emerson de Sousa Araújo

Segurança

Jucirlan da Silva

Segurança

Laís Rodrigues de Sousa

Brigadista

Luís Paulo Xavier de Sousa

Segurança

Maiara Teixeira de Sousa

Auxiliar de Serviços Gerais

Manoel Alcântara Moreira

Segurança

Marcos Antônio de Sousa Costa

Segurança

Maria Melo

Supervisora Interativa

Paulo Henrique Mota de Castro

Segurança

Robervan Rocha Honorato

Segurança

Romário Matos da Costa

Segurança

Wellington de Almeida Paula

Segurança



Seminário de Arte e Tecnologia: Novos Horizontes

-  mis-ce.org.br
-  misce.ascom@institutomirante.org
-  [@mis_ceara](https://www.instagram.com/mis_ceara)
-  Museu da Imagem e do Som do Ceará
-  Av. Barão de Studart, 410 - Meireles