

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio



CAMINHOS DA CURADORIA DO DIGITAL:
EXPERIÊNCIAS NO CAMPO ARTÍSTICO EM UM FESTIVAL¹

Pablo Gobira²

Tadeus Mucelli³

INTRODUÇÃO

A cada ano os espaços de exposição, em museus e fora deles, vêm se transformando. Tornam-se espaços que se constituem repletos de tecnologia e novidades. Eles também se transformam em espaços físicos diferentes daqueles que conhecemos. Deixam de serem espaços exclusivos dos museus tradicionais e demudam a noção dos seus frequentadores para que a cada dia frequentem e vivam cotidianamente de um modo museológico.

Compreendemos, com o tempo, que a cidade pode ser um museu e ter um ou mais museus, como é o caso da cidade de Congonhas/MG que em 2015 ganhou um museu. Porém, a cidade já tinha permanentemente exposto a céu aberto um patrimônio artístico e cultural reconhecido mundialmente⁴. Também percebemos que uma casa pode se tornar um museu, como é o caso do Museu Casa do Padre Toledo, em Tiradentes/MG, reinaugurado em 2012⁵. Essas descobertas não param, pois a língua, bem como outros saberes podem ter seus espaços ou “não espaços” dedicados.

¹ Este artigo é um dos resultados de pesquisa apoiada pela FAPEMIG, pelo CNPq, pela PROPPG/UEMG e pela Fundação Municipal de Cultura de Belo Horizonte, Minas Gerais, aos quais agradecemos.

² Professor doutor da Escola Guignard (UEMG). Coordenador do Grupo de Pesquisa Laboratório de Poéticas Fronteiriças (Lab|Front/CNPq). Pesquisador e gestor de serviços da Rede Brasileira de Serviços de Promoção Digital (Rede Cariniana) do IBICT/MCTI.

³ Mestrando em Artes pela UEMG, diretor e idealizador do Festival de Arte Digital.

⁴ Ver sobre o Museu de Congonhas em: http://www.congonhas.mg.gov.br/Materia_especifica/47827/Museu-de-Congonhas-e-inaugurado-em-sitio-do-patrimonio-mundial

⁵ Ver mais em: <https://www.ufmg.br/frmf/museu-padre-toledo/>

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

Tudo aponta para uma transposição do olhar curatorial desde a dimensão física a sua dimensão não física, mas ainda assim concreta, tangível. Pode não ser tão palpável a existência de objetos em espaços físicos, mas é palpável o que os fazem existir – as exposições, os museus e através das curadorias –, pois assim têm sua existência materializada e concretizada.

Ao olharmos para a arte o mesmo ocorre. Ao darmos um “zoom” no contexto artístico e focarmos na arte digital (ou arte computacional, *new media art* etc.) temos um campo já em estudo que precisa ser mais explorado. O campo da curadoria das artes digitais já se envolve com esses temas que desfazem não apenas o “seu” museu, mas o que é exatamente o lugar dessa arte ou a forma de realizar a sua curadoria.

Neste artigo procuramos refletir, de uma perspectiva curatológica, sobre esse campo a partir de experiências do Festival de Arte Digital (FAD). Para isso, partimos de uma reflexão sobre a curadoria desses novos espaços e a forma que realiza a exposição.

Desse modo, pensamos as características da arte digital nos conceitos e parâmetros definidos pelo Festival de Arte Digital (FAD), sendo esses essenciais e norteadores para a compreensão do seu papel como agente difusor de conhecimento da arte e cultura no Brasil.

Aprofundamos, portanto, alguns desafios enfrentados pelo FAD na exposição de obras de arte digital a longo prazo. A partir dos problemas enfrentados por toda curadoria do digital, buscamos na experiência do FAD exemplos de escolhas curatoriais para a sua realização.

A ARTE DIGITAL EM UM FESTIVAL

Breve contextualização

Idealizado no ano de 2007 o FAD encontra-se na linha histórica das artes digitais muito adiante do surgimento das artes eletrônicas no Brasil. Na tentativa de direcionar o leitor, mesmo que de forma bem sucinta, é importante lembrar que as primeiras incursões nas artes eletrônicas ocorreram principalmente no fim da década de 1970 e até meados dos anos 1980. Nesta última essas incursões se deram, principalmente, pelo viés da vídeo arte e da construção de ambientes imersivos denominados como vídeo instalação. A eletrônica por

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

meio de seus equipamentos e dispositivos começa a se apresentar nas galerias de arte desde então.

Os artistas que se apropriavam dos recursos eletrônicos ainda permeavam um circuito independente e menos institucionalizado. A demanda pela arte por meio de dispositivos técnicos ocorrera de forma ainda tímida.

No entanto, há no fim da década de 1980 e início dos anos 1990 um período especial da organização dos primeiros festivais de arte e mídia, onde esse movimento artístico e estético ganha força. Temos como exemplos, especialmente em Belo Horizonte, o MinasFest (1987) e o FórumBHZ Video (1991) e, no Brasil, o Festival VB (VideoBrasil, 1986) entre outros. Concomitantemente, proliferam-se os coletivos audiovisuais engajados na produção e edição “não linear” dimensionada pela evolução tecnológica e acessibilidade dos dispositivos de manipulação de áudio e vídeo profissionais e amadores.

Os processos de sobreposição, recortes e colagens atemporais audiovisuais se tornam procedimentos comuns, anunciando uma espécie de cultura estética da mistura, hibridizada, que se revelaria principalmente alguns anos após o advento da internet nos meios de comunicação, como uma cultura de revisões ou uma cultura de trechos reorganizados: a cultura “remix” (LEMOS, 2005).

A partir de 1996, ainda que com a internet discada (conexão *dial-up*) da rede telefônica, desenvolvem-se as primeiras condições de uma cultura de influências múltiplas e ao mesmo tempo global, dinamizada pela comunicação digital. Havia nesse movimento uma característica de “universal não totalizante” (LÉVY, 2010). Dos anos 2000 em diante o desenvolvimento das tecnologias na comunicação e o investimento global na infraestrutura em satélites e fibra óptica dimensionam um grande impulso na internet: a banda larga. Tais condições geram a apropriação da comunicação em redes especializadas, dinâmicas e complexas entre os atores sociais. Essas redes alteram quase que fundamentalmente os meios de produção, principalmente nas artes e, por consequência, na afirmação das artes eletrônicas, agora digitalizadas, sejam pelo aspecto da produção ou pelo da difusão.

É preciso lembrar que, junto a esses fatores infraestruturais e das alterações do comportamento social diante dos desdobramentos comunicacionais, há a presença e participação central dos avanços da matemática computacional e da linguagem em

*III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio*

programação. Contribuem também a indústria do silício por meio do desenvolvimento de ponta dos “*microchips*” e na produção de interfaces computacionais cada vez mais robustas.

Dos grandes computadores institucionais ao computador pessoal e demais dispositivos portáteis de alta capacidade de processamento de dados – recentes na nossa história da computação – a apropriação artística das tecnologias de mercado se mostrou presente ao longo dessas décadas.

A cibercultura (LEMOS, 2005; LÉVY, 2010) se estabelece de forma mundializada. Dentro desse cenário os artistas se desdobram com avidez pelos dispositivos tecnológicos e de fato a cultura de recortes, sobreposições, pós-edições, de característica não linear se consolida sob o conceito de “cultura remix”. Poderíamos ainda citar os desdobramentos dessa cultura remix ao longo da década de 2000 atrelada e incorporada pelo mercado, como ocorreu por meio da publicidade, mas também o estabelecimento de uma contracultura, ou uma anti-cultura global em formação. Localismos de algumas culturas estão presentes e possíveis por meio de uma forma globalizante da informação e comunicação, tendo na velocidade sua característica mais comum nesse processo. Uma rede de produção constante por meio dos dispositivos tecnológicos e a velocidade de sua difusão em escala global é verdadeira. (CASTELLS, 2001; SOUSA SANTOS; MENESES, 2009)

Durante as décadas de 1980 e 1990 o Brasil não experimentou de forma plena a popularização dos dispositivos industrializados de áudio e vídeo, algo que ocorrera na década de 1970 no território norte americano. No Brasil, isso se deve às altas taxas de importação e a uma indústria nacional com relativo atraso tecnológico. O mesmo não se sucedeu com as telecomunicações e com a industrialização de computadores na década de 2000, um reflexo de uma abertura econômica à indústria internacional, iniciada no meio da década de 1990 (BRESSER PEREIRA, 1998a; 1998b).

Esse é o período que podemos determinar como um marco importante de início ao acesso à informação e à massificação dos produtos computacionais e eletrônicos no cenário nacional. Tal cenário altera potencialmente o uso das tecnologias nos processos artísticos por meio de artistas que iniciam seus estudos de experimentação no ateliê, mas principalmente fora dele.

Especialmente, a cena cultural eletrônica (informação, dispositivos e difusão) toma para si a fronteira das atividades. A música eletrônica se encaixa perfeitamente nas

*III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio*

prerrogativas da cibercultura e da cultura remix. Produtores musicais digitais e *Disc Jockeys* (DJs) se apropriam das tecnologias e representam de maneira singular a cultura digitalizada. A construção não linear, a mistura estética e conceitual, o uso de *samples* (amostragens), a criação e desenvolvimento de sons por meio de sínteses eletrônicas de equipamentos sonoros (sintetizadores), a emulação de sons naturais e o reuso desses sons em um outro contexto, representam fielmente o perfil da cultura digital e principalmente dos artistas e do público em busca desses produtos culturais de uma nova era tecnológica.

Por outro viés, somam-se a esses atores, os VJs (*Video Jockeys*). Por meio de apropriações similares das tecnologias existentes (computadores e *softwares*), notadamente dos desdobramentos da edição não linear, as narrativas do vídeo se alteram profundamente proporcionando novas dinâmicas sensoriais e estéticas ao público. A imagem torna-se mutante e constante e está sob a influência de efeitos gráficos especiais, onde tudo ou quase tudo parece ser possível.

Os VJs e DJs se complementam em peças artísticas retrabalhadas, remixadas, produzindo sincronicamente uma simbiose estética e sobre diversas narrativas poéticas em sobreposição. As festas e festivais da cultura eletrônica/remix se espalham pelo país por meio de pequenos grupos, onde ocorre a hibridização com outras artes (artes plásticas, visuais, videoarte).

O trabalho colaborativo é difundido pela facilidade das telecomunicações em desenvolvimento. A formação de grupos e coletivos artísticos independentes se expande nas redes virtualizadas. Artesãos, artistas visuais, músicos, programadores, se interagem para a produção de uma arte dinamizada pela centralidade da mídia. Um exemplo em Belo Horizonte é o **feitoamãos/F.A.Q.** (de meados a final dos 1990 até a segunda década do século XXI), coletivo audiovisual multiartista, com *designers*, músicos, *videomakers* entre outros⁶.

Festivais independentes e festivais organizados, por meio de instituições formalizadas nos sistemas das artes (fundações, museus, institutos), além de iniciativas financiadas por políticas públicas de cultura e as leis de incentivo, reforçam e endossam o surgimento dessas iniciativas. Essas estão sob a égide da diversidade cultural e da cultura mundializada por meio do acesso à informação. Esse crescimento se dá pelo fato da ampliação das políticas culturais no fortalecimento do Ministério da Cultura e, conseqüentemente, das Secretarias Estaduais de

⁶ Ver: <http://site.videobrasil.org.br/acervo/artistas/artista/289907>

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

Cultura, na implementação das leis de renúncia fiscal, e a participação e interesse da iniciativa privada no *marketing* cultural.

No Brasil surgem os festivais com foco nas chamadas “novas mídias”, tais como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE, São Paulo, 2000), Bienal de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural/Emoção Art.ficial (São Paulo, 2002), e os pioneiros QuaseCinema (1981) e Encontro Nacional de Arte e Tecnologia (#.Art, Brasília, 1989) etc.

É nesse contexto que surge no ano de 2007 o Festival de Arte Digital no Estado de Minas Gerais. A idealização do festival parte da experiência e atuação exclusivamente de dois profissionais: Henrique Roscoe⁷ e Tadeus Mucelli. Ambos inseridos na cultura e no universo das tecnologias do áudio e do vídeo por meio de dispositivos computacionais desde 1998, produziam trabalhos artísticos individuais os quais eram expostos no Brasil e no exterior e tinham uma breve experiência na direção artística de eventos e coletivos audiovisuais.

A marca da performance

O FAD, inicialmente (2007), acompanhou uma das tendências das artes digitais no Brasil na primeira década do século XXI: havia a centralidade das ações artísticas nas performances audiovisuais, nas figuras dos artistas do áudio (DJs e produtores eletrônicos) e artistas do vídeo (VJs, *videomakers* e videoartistas).

Os artistas produziam narrativas audiovisuais para apresentações ao vivo (*live*) em sistemas de som. Apresentavam-se em forma de *show* e com equipamentos visuais de projeção de alta resolução, com a presença de um público advindo da cibercultura. Ainda não havia uma sistematização pelos sistemas tradicionais das artes e o digital estava fora do cubo branco.

As características principais do FAD, quando comparado aos demais eventos, estavam na cobertura de outras atividades e narrativas, como videoinstalações, ambientes de imersão, interatividade e discussões em fóruns temáticos. No entanto, ainda nesse período inicial, as performances predominavam como o ponto culminante da difusão nas artes digitais.

⁷ Artista audiovisual e idealizador do Festival de Arte Digital. Assina artisticamente projetos de arte e tecnologia como HOL, e VJ 1mpar.

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

Há uma relação direta da “arte performática” com as artes digitais nesse período, uma arte efêmera de tempo e espaço bem definidos. Essa definição se dá nas relações da apresentação. Geralmente os processos de produção e execução audiovisual acontecem através de roteiros não muito detalhados ou com pouca definição prévia. A repetição de *loops* em áudio e vídeo em sincronia é, por regra, parte da estética na constituição das performances, mas isso não se reflete em um roteiro identificável a cada nova apresentação. A cada ação da performance a mesma se torna única e exclusiva ao espaço e ao tempo em que foram executadas. Uma segunda dimensão da unicidade da apresentação, portanto, está relacionada à própria narrativa. Mesmo que ela possua os mesmos padrões estéticos e discurso temático, nunca se repetirá como a anterior, mesmo que a intenção dos artistas seja o devido controle pela repetição.

Uma arte efêmera quase sem registro

Muito foi perdido do ponto de vista da documentação desse momento histórico. Especialmente nos anos de 2003 a 2008, o registro das ações nesse campo artístico pelo Brasil se restringiu a documentação de imagens por meio de fotos, vídeos das performances em execução e breves descrições (*releases*) dos trabalhos artísticos nos programas dos eventos, festivais, mostras e residências artísticas. Em alguns casos houve a coleta de dados por meio de entrevistas com os artistas e o público participante. Pouco material documental e científico sobre a produção artística bem como artigos científicos com foco nas artes digitais do período e nos contextos da cibercultura foram produzidos. Isso ocorreu posteriormente no universo acadêmico e no próprio circuito artístico.

Em 2007, ano da primeira edição do FAD, foram desenvolvidas: 14 apresentações e performances de artistas audiovisuais vindos de diferentes cidades do Brasil; 3 oficinas de produção audiovisual em *softwares*, oferecidas ao público; uma mostra de 20 obras de *netArt* (uso de computadores e interação com a internet). Os trabalhos apresentados nas performances produziram cerca de 12 horas de registro audiovisual. Trechos das apresentações foram gravados em três câmeras diferentes divididos em dois palcos simultâneos onde ocorreram as apresentações. Como produto final disponibilizado por mídia

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

física (DVD), e por meio de canais de *video streaming* na internet⁸, foram produzidos aproximadamente quarenta minutos que recortam esteticamente cada apresentação com entrevistas entre alguns realizadores e curadores participantes em programetes de 2 a 3 minutos cada.

O sítio eletrônico do FAD⁹ dessa 1ª edição foi mantido em programação e linguagem HTML. O conteúdo inserido na plataforma *web* permite o acesso às fotos antes e depois das apresentações, breve descrição sobre os artistas, obras e performances apresentadas, bem como ligação com as demais redes de conteúdo, como canal de vídeos no *Youtube*.

Naquele período, nota-se que a maioria das ações artísticas independentes usava do mesmo expediente: o programa em forma de material gráfico; o registro de imagens; e um *website* contendo informações sucintas e pouco aprofundadas. A visão do todo se torna bastante comprometida nesses casos.

Apesar do número de recortes, das técnicas de edição do material coletado (*post-edit*) e do poder do audiovisual como registro captando trechos momentâneos, é difícil a tarefa de reconstituir informações para estudos mais profundos do ponto de vista de acervo, documentação e indexação de informações e dados. As peças artísticas, principalmente nas performances, não eram passíveis de reconstituição, a não ser pelo registro em vídeo ou imagens. Mesmo o vídeo que reproduziria com maior fidelidade as obras e performances na relação com o público é muito fragmentado e atua apenas como uma contextualização mais generalizada dos acontecimentos.

Na recente história da arte digital, deve-se considerar que a produção sempre teve papel de centralidade. No caso do FAD, seja entre artistas digitais ou curadores, sob a chancela de **diretores artísticos** – pois o cunho de **curador** viria mais a frente –, realizar era mais importante do que registrar. Tratava-se de uma constituição de espaço, e determinação de novos territórios influenciados pelo uso do digital, ainda sem a preocupação de uma organização similar aos sistemas de artes pré-existentes, como em galerias ou espaços institucionalizados da arte.

O amadurecimento do FAD e sua curadoria

⁸ <http://www.youtube.com/festivalfad>

⁹ <http://www.festivaldeartedigital.com.br>

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

Nos anos seguintes (2009, 2010, 2011 e 2012) a produção de arte por meios e mecanismos digitais se expande de forma muito pulverizada no Brasil. Coletivos artísticos em formação (ADDD, Laborg, Azoia, Temp, Embolex, Bijari, F.A.Q, United VJs etc.) inserem no ateliê as técnicas de domínio computacional. Cresce o número do uso de interfaces além do tradicional computador de CPU e tela. Sensores infravermelhos, ópticos, sonoros, *chips* e *microchips* programáveis, e dispositivos móveis como celulares e aparelhos de geolocalização se tornam ferramentas construtivas de um processo de produção não linear, mas sob a influência da indústria de tecnológica. O uso de programas de código aberto (não proprietários) se expande entre atores mais atuantes desse cenário. Programadores e nativos digitais dão sequência à lógica constitucional da cibercultura: trabalho conjunto, colaborativo e distribuído por redes de informações abertas.

Ao contrário daquele momento no qual a apropriação de tais recursos ainda era limitada pelos produtos de perfil industrial fechado e restrito (interfaces e programas), surgem novas opções em um novo patamar devido aos avanços nas ciências da informação. Nas artes, por consequência, se estabelece um lócus ideal da apropriação inesperada, onde o tempo, a forma e o uso dos materiais e produtos da indústria são ressignificados.

No FAD o reflexo é proporcional à produção artística que se desdobra nos anos seguintes (2009, 2010, 2011, 2012). O festival amplia as suas atividades conforme a expansão de possibilidades da arte digital no momento. A centralidade das performances dá espaço a galeria expositiva de obras de arte digital imersivas e interativas. De modo dinâmico, o festival se compromete com recortes mais amplos da produção artística não mais setorizada nas apresentações ao vivo, e recebe, a partir de então, propostas de trabalhos artísticos de exposições temporárias.

O desafio se encontra, portanto, na transposição do foco do palco das apresentações resumidas e suas questões técnicas de som, luz e vídeo, para a galeria onde a complexidade de relações humano-máquina, analógicas-digitais, performance-objeto, autor-interatores¹⁰, passivo-interativo, contemplativo-imersivo, linguagem-programação, texto-hipertexto, real-virtual, denotam as mudanças e as demandas da produção e gestão da arte digital.

¹⁰ Na arte digital é comum vermos a utilização do termo **interator** devido à característica interativa das obras de arte. O interator é um ator que interage.

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

O número da produção artística de trabalhos de artistas brasileiros¹¹ em diversas frentes como performances, obras interativas, *netArt*, vídeo instalações, obras generativas, ambientes programáveis, aumentam consideravelmente. Inclusive em uma nova proporção entre obras de artistas estrangeiros: há a diminuição de artistas estrangeiros e o aumento de artistas nacionais no percurso do uso das tecnologias digitais.

De maneira resumida, para breve análise e visualização de alguns números, o FAD recebeu nos anos posteriores a sua 1ª edição (2007), cerca de 1.400 propostas de trabalhos artísticos entre performances, instalações de arte digital, oficinas, palestras. Foram realizadas e efetivadas 300 atividades nas áreas mencionadas no decorrer desses anos, com a participação direta de 60 artistas de diversos países¹².

No decorrer desses anos de FAD, vemos que a arte digital ampliou a relação com outros atores do sistema da arte (galerias, mostras, museus, curadores e mecenas). A direção artística a partir de então é responsável por novos critérios técnicos, conceituais, artísticos, econômicos e éticos. Há uma transição para um trabalho mais profundo: uma curadoria do digital.

Para o determinado alcance de recorte mundial sobre a arte digital, o FAD implementa, em 2008, o processo de seleção pública de trabalhos por meio de editais para todas as áreas artísticas. Os convites especiais e direcionados para alguns artistas, no intuito de serem fios condutores conceituais das narrativas e das expografias e recortes pretendidos, continuam sendo realizados pela direção do festival, mas deixam de ser a única maneira de seleção dos artistas e de seus trabalhos.

A curadoria do FAD tem a compreensão da cibercultura e de sua morfologia em redes que influencia o campo das artes eletrônicas e digitais. Passa-se a considerar as alterações tecnológicas e as exigências técnicas e informacionais para a tomada de decisão curatorial a cada edição. Prática, portanto, a escolha de obras artísticas, sua montagem, sua exposição e seu registro, bem como roteirizam as ações de gestão do FAD remetendo, em parte, às noções e práticas museais e acervísticas da arte contemporânea pré-existentes, ainda que com

¹¹ Entre a primeira edição do FAD no ano de 2007 e a terceira edição 2009, a proposição de trabalhos brasileiros supera pela primeira vez o número de inscritos estrangeiros. O valor quantitativo também pode ser mensurado sendo um salto de 30 inscritos para mais 200 inscrições respectivamente entre 2007 e 2009. Em 2010 esse número chega a mais de 300 inscritos de acordo com o bando de dados do FAD.

¹² Fonte: Banco de dados do Festival de Arte Digital, 2015.

características muito próprias. Essa é a configuração histórica-curatorial do Festival de Arte Digital e nas próximas páginas veremos com quais dificuldades uma curadoria do digital deve lidar para garantir a sua atuação.

A CURADORIA DO DIGITAL

A experiência da curadoria, no contexto do digital, passa a ter um papel mágico de manifestar um imaginário e assegurar que este – ou alguns de seus elementos – irão se aproximar e complementar o imaginário dos visitantes de um museu, um festival, uma exposição.

Além disso, uma curadoria do digital também se ocupa da reconfiguração do espaço comum em que o visitante da exposição estará presente corporalmente ou não. O curador se preocupa, além dos aspectos já tratados nas páginas anteriores deste artigo, com a iluminação no espaço de exposição, com a métrica, com a passagem das pessoas, com paredes e a falta delas. A dimensão espacial vai do físico ao não físico, ambos conhecidos – no contexto da tecnologia digital – como parte de um mesmo ciberespaço atomizado (ROCHA, 2010, p. 102-103) em nosso cotidiano ou no contexto da exposição que parece cada dia mais próximo do dia-a-dia das pessoas.

Na configuração do espaço expositivo da arte digital é notória a presença de iluminação por *leds*, refletores e projetores, bem como de outros equipamentos tais como computadores, câmeras, sensores etc. Essa presença nos espaços de exposição acaba preocupando os curadores com as possibilidades de furto, roubo ou dano por superaquecimento. Justamente por esses riscos, e o desejo de manter sua exposição em funcionamento, optam muitas vezes por galerias fechadas nas quais será possível controlar melhor as luzes, a climatização do ambiente, o acesso das pessoas às máquinas que podem estar expostas ou ubíquas.

As escolhas e o pensamento que configuram um espaço próprio para cada exposição é algo conhecido pela curadoria de obras de arte. Sobretudo após as vanguardas do início do século XX, a arte se acostumou com obras inusitadas que demandavam mais espaço de exposição do que havia nos tradicionais museus de belas artes. No decorrer daquele século

*III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio*

essa se tornou uma preocupação corriqueira ao trabalho do curador de exposições (MARMO; LAMAS, 2013; SANTOS, 2012).

A arte contemporânea, seguindo esse caminho, revela dificuldades ao curador e, no campo do digital, essas dificuldades são multiplicadas. Elas se dão pelas máquinas que devem ter uma temperatura controlada (além do próprio ambiente de uma maneira geral), pelo uso da iluminação bem projetada, ou pelo espaço que se torna híbrido (ciberespaço), condições às quais ainda podemos acrescentar a instabilidade (GOBIRA; MUCELLI e PROTA, 2013) que são imprevisíveis até então, tais como: a falta de energia elétrica (quando não se tem um gerador); ou defeitos diversos em *hardware* e *software* utilizados nas obras.

A entrada da tecnologia nas exposições acabou aproximando as curadorias diversas sejam elas do campo artístico ou não. O mesmo problema tecnológico que temos – citado acima – pode ser enfrentado em uma exposição: de ciências; da língua portuguesa; de arte contemporânea; da memória de um indivíduo etc., desde que tenha a presença da tecnologia digital.

Essas dificuldades que, aparentemente, podem ser consideradas “apenas” técnicas, são encontradas no contexto da produção artística e implicam na construção daquilo que chamamos de “poética da obra de arte”. Essa poética computacional, ou estatuto próprio de uma obra de arte digital, traz o erro (ou a sua potência) como elemento de composição. Esse é um elemento determinante daquilo que ela é e, portanto, não pode ser considerado um aspecto “apenas técnico”.

Ao mesmo tempo em que aceitamos essa condição, abraçamos com ela outro problema que não poderá ser resolvido nestas páginas. Uma vez que o advento do digital no contexto expográfico aproxima as ações expositivas de objetos diferentes, permite que os espaços diversos (aqui no contexto amplo aplicado à noção de ciberespaço) também possam ser aproximados quase que sendo eliminada a diferença entre eles. Assim, os seguintes espaços expositivos são aproximados: uma exposição da língua; uma exposição de arte contemporânea; uma exposição da memória de um indivíduo etc. (isso para ficar nos exemplos dados anteriormente); mas também se aproxima do exposto em uma igreja, em uma biblioteca pública, em um supermercado, em um motor de buscas na internet, tal como o Google, ou em um banco de dados etc. Da perspectiva curatorial será o objeto que revelará as especificidades da curadoria ao mesmo tempo em que os meios técnicos dessa curadoria

III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio

também a encaminham para um lugar comum a outras dimensões curatoriais ou até “não curatoriais” (como os casos citados do supermercado e da biblioteca).

Mais uma vez, agora no século XXI, vemos a ampliação da noção de curadoria que conseqüentemente dilata a noção de museu (e a memória) apropriando para si (ou sendo apropriado por) outros espaços. Por esse motivo não é estranho ver exposições de arte digital ultrapassarem as galerias em que as obras estão expostas e chegarem até aos *e-mails*, aos perfis em redes sociais etc. dos interatores, pois os planos curatoriais, já há algumas décadas, chegam aos visitantes por meio de *websites* e outras formas de divulgação. Também não é estranho ver instalações de arte digital em metrô ou nas ruas das grandes cidades permitindo aos passantes “alimentarem” com seus dados biográficos ou biométricos aquelas máquinas de computação e projeção que gerarão imagens que reconfiguram o imaginário urbano.

Para a alfabetização expográfica de uma geração digital é necessária uma realidade já conhecida: os espaços expositivos criam uma “escrita” própria em cada exposição. A presença do digital acaba sendo uma presença de “vocábulos coringas” dessa “expo-grafia”. A expografia digital sinaliza um processo comunicativo que considera elementos da linguagem da obra exposta. Como curadores, temos uma tendência a utilizar o artifício gráfico ou, mais amplamente, audiovisual, e apresentamos uma perspectiva artística-computacional – ao menos em essência, caso não se deseje considerar qualquer elemento gráfico/visual como arte – que acaba perpassando o espaço de exposição.

Essa ocupação do espaço expositivo realizado pela obra é o que chamamos de interface, por demandar algum sentido humano (ver, ouvir, falar, tocar etc.). Essa é uma interface que vai além daquela computacional (homem-máquina ou máquina-máquina), pois se configura uma interface entre o visitante e o que é exposto. Essa interface está presente e concretamente constituída já naquilo que se expõe independentemente do espaço físico, demandando a relação que se estabelece de maneira interativa ou não interativa. Isso se torna mais claro quando pensamos em uma obra de arte em exposição (por exemplo, uma pintura) que é uma interface para ela mesma, sem atravessamentos ou percursos. O visitante vai até a obra e ela o conecta a ela mesma (e seu imaginário).

No caso da obra de arte digital, a própria interface computacional já é um elemento expográfico, pois ela conduz, orienta, registra e inscreve no espaço, conduzindo (ou não) o visitante. Essas dimensões são encontradas nos contextos expositivos digitais diversos e no

*III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio*

Festival de Arte Digital, no qual se manifestam de maneira concreta. O festival utilizou-se, na sua história até aqui, de todas as ferramentas que contribuía para sua expografia. Algumas delas foram abandonadas ou diminuíram sua presença. Outras foram incorporadas contemplando um movimento curatorial inclusivo que permitiu, através de editais e de ampla divulgação e exposição, constituir uma história expográfica desde a sua galeria e através dos registros públicos na mídia, internet, redes sociais etc.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ação do FAD a favor da arte digital constituiu uma curadoria que garante sua identidade atual. A experiência do festival é, de fato, específica e demonstra os problemas que este artigo propôs discutir, sobretudo o contexto da arte digital nos últimos 15 anos. Esse campo, à medida que foi se formando, ganhou também a presença da figura do curador que se formou entre os dois últimos séculos.

É importante reforçar que toda a presença pública do FAD, desde os *websites* e vídeos no *Youtube* até as suas galerias de exposição e as oficinas e simpósios, são parte de uma mesma mostra, uma mesma curadoria. Como visto na última seção deste artigo, o espaço expositivo do digital é híbrido e, por isso, a curadoria (e especificamente a curadoria do digital) se preocupa com uma expografia ampla que considera uma cibercultura em funcionamento e, portanto, elabora-se e cria o seu espaço de exposição de maneira ciberespacial.

Constituído pela realidade digital, o FAD se propõe enfrentar todos os problemas que o campo oferece. Assim, o festival arriscou se parecer com um evento de arte contemporânea e com um espaço onde a arte é exposta não apenas de maneira tradicional. Como um festival, uma “festa”, ele celebra muito mais os problemas do que as soluções. Estas, conforme são alcançadas, aparecem como um legado das iniciativas do campo aqui discutido: o campo da arte digital. E o espaço expográfico proposto pelo FAD, em toda a sua história, buscou justamente trazer para o centro essas dificuldades.

As dificuldades do digital e da arte que com ele dialoga estabelecem um caminho tenso e de experimentação permanente ao curador. De fato, em outras palavras, estamos tratando de um curador que deve lidar com a instabilidade e a efemeridade ao mesmo tempo

*III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio*

em que se envolve profundamente com o projeto curatorial que a arte contemporânea propõe. Esse lugar dividido talvez revele um outro caminho que ele possa tomar (ou já esteja tomando).

Apenas o tempo e mais estudos e pesquisas aprofundadas revelarão se há de fato um caminho próprio a esse curador do digital. Por fim, este artigo procurou contribuir para essa discussão trazendo ao debate a experiência do FAD, sua história e a descoberta da sua curadoria, delimitando um papel em relação a outros eventos no Brasil.

REFERÊNCIAS

- BRESSER PEREIRA, Luiz Carlos. A reforma do Estado dos anos 90: lógica e mecanismos de controle. *Revista Lua Nova*, n. 45, 1998a.
- BRESSER PEREIRA, Luiz Carlos. *Reforma do Estado para a cidadania: a reforma gerencial brasileira na perspectiva internacional*. São Paulo: Ed. 34; Brasília: ENAP, 1998b.
- CASTELLS, Manuel. *A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.
- FESTIVAL DE ARTE DIGITAL. Belo Horizonte.
- GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus; PROTA, Raphael. Instabilidade digital: a preservação e a memória da arte digital no contexto contemporâneo. *Anais... 13º Encontro de Arte e Tecnologia*. Brasília: UnB, 2014.
- LEMOES, André. Ciber-cultura-remix. *Anais... Seminário Sentidos e Processos, Mostra Cinético Digital, Centro Itaú Cultural, São Paulo*, p. 1-9, ago. 2005.
- LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Editora 34, 2010.
- MARMO, Alena Rizi; LAMAS, Nadja de Carvalho. O curador e a curadoria. *Revista Científica Ciência em Curso*, Palhoça, SC, v. 2, n. 1, p. 11-19, jan./jun. 2013.
- ROCHA, Cleomar. Três concepções de interfaces computacionais na arte tecnológica. In: *Anais... 9º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, Brasília/DF*, 2010. p. 101-105.
- SANTOS, Franciele Filipini dos. A concepção artística/curatorial na arte em diálogo com as tecnologias digitais. In: VASCONCELOS, Ana; GRUMAN, Marcelo (Orgs.). *Políticas para as artes: prática e reflexão*. Rio de Janeiro: FUNARTE, 2012. p. 116-131.
- SOUSA SANTOS, Boaventura; MENESES, Maria Paula (Orgs.). *Epistemologias do sul*. Cortez Editora, 2014.

*III Seminário Internacional Ciência e Museologia: Universo Imaginário
Tecnologia: Informação, Documentação, Patrimônio*



Apoio Cultural:

