



# INSTÂNCIAS DA ARTEMÍDIA NO CONTEXTO CONTEMPORÂNEO: REDES, CIRCUITO E PLATAFORMAS

ARTEMIDIA INSTANCES IN THE CONTEMPORARY CONTEXT: NETWORKS, CIRCUIT AND  
PLATFORMS

Elvys Chaves<sup>1</sup>

## RESUMO

Nesta pesquisa, foram dedicados os estudos à produção e circulação de arte-mídia no contexto brasileiro no início do século XXI. O objetivo do trabalho foi de sistematizar dados acerca das modalidades poéticas de apropriação de tecnologias e como se deu a distribuição das obras entre diversas categorias que foram surgindo ao longo dos anos dentro do FILE – Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. Adotou-se como principal fonte de dados as publicações de catálogos de exposições. A partir disso, algumas informações se destacam. Nas primeiras edições, o festival é dividido em poucas categorias, apenas duas. Nas edições seguintes, o festival distribui as obras em um número maior de categorias. Isso indica a compreensão de uma maior variedade na produção, principalmente pelo fato de os artistas terem mais acesso a diversas tecnologias ao longo do tempo, além de refletir o desenvolvimento e expansão das vertentes poéticas.

## PALAVRAS-CHAVE

Arte Tecnologia; Exposições; Festival; Categorias.

## ABSTRACT

*In this research, studies were devoted to the production and circulation of media art in the Brazilian context at the beginning of the 21st century. The objective of this work was to systematize data about the poetic modalities of technology appropriation and how the works were distributed among several categories that have emerged over the years within FILE - International Electronic Language Festival. The main source of data was the publication of exhibition catalogs. From this, some information stands out. In the first editions, the festival is divided into a few categories, only two. In subsequent editions, the festival distributes the works in a larger number of categories. This indicates the understanding of a greater variety in production, mainly because artists have more access to various technologies over time, besides reflecting the development and expansion of poetic aspects.*

## KEYWORDS

*Art Technology; Exhibitions; Festival; Categories.*

---

<sup>1</sup> Elvys Chaves é graduando em Arte Visuais pela UFES - Universidade Federal do Espírito Santo. Membro do grupo de pesquisa "Fresta: imagens técnicas e dispositivos errantes". Bolsista do programa de iniciação científica pela FAPES. Membro da crewMade in China, com intervenções urbanas e em realidade aumentada. Contato: [elvys.ocho@gmail.com](mailto:elvys.ocho@gmail.com).



A produção de arte mídia acumula décadas de experiências. No entanto, sua caracterização não se sustenta por linhagens bem definidas de continuidade técnica, material, temática ou formal. Em vez disso, a sua marca é a variabilidade de caminhos percorridos. Tais trajetórias são traçadas em situação ambígua entre a cooptação e abordagem transgressiva do desenvolvimento tecnológico científico, militar, industrial e comercial (MACHADO, 2007).

Agregadora de modalidades diversas e episódicas, a artemídia se distingue de tipologias artísticas que se singularizam e se mantiveram razoavelmente constantes ao longo do tempo, como a pintura, a escultura, a gravura, a música ou a literatura. Em sua instabilidade e hibridação em um período pós-digital, a artemídia se apresenta como tema complexo, que requer abordagens múltiplas voltadas à sua compreensão crítica. Aspectos que são necessários à consolidação de sua posição no sistema contemporâneo das artes (GASPARETTO, 2014).

Com base nessa discussão, este artigo pretende apresentar como foi feita a distribuição das obras através da curadoria do FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica ao longo dos anos. Foi feita à investigação da produção da arte-mídia pós-digital por diferentes ambientes físicos e virtuais. Foram sistematizados dados acerca das modalidades poéticas associadas a alternativas de apropriação de tecnologias apresentadas no Brasil.

A arte mídia resulta de um híbrido. Nele, a adaptação do sistema das artes constituído por museus, centros culturais, galerias e agentes de mercado se conjuga com a invenção de iniciativas paralelas e independentes de documentação, divulgação e exibição. Nesse sentido, destacam-se esforços locais que visam ao alcance global.

No Brasil e América Latina, também há propostas como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica – FILE (São Paulo), Enciclopédia e Bienais de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural – Emoção Art.ficial (São Paulo), Festival de Arte Digital – FAD (Belo Horizonte), festival Byte Footage (Buenos Aires) e Festival ArtTec (Bogotá). Esse cenário internacional ainda é pouco conhecido e estudado no Brasil. Torna-se, portanto, o objeto de estudo deste projeto.

## METODOLOGIA



Inicialmente foi feito um levantamento bibliográfico de autores que tratam sobre assuntos relacionados à arte mídia, cibercultura, interatividade, entre outros, na intenção de ter um melhor entendimento do cenário nacional e onde as obras estão inseridas. Nessa fase, após uma leitura inicial, decidimos então nos dedicar principalmente ao FILE, devido a sua longa trajetória e a sua importância no contexto mundial.

Em um segundo momento, começa então a análise do percurso do festival ao longo dos anos. Adotou-se como principal fonte de dados as publicações de catálogos do FILE, que estão disponíveis no site do festival (<https://file.org.br/books/>), onde contém uma breve sinopse indicando o conteúdo destes documentos. A maior parte contém um link para download do arquivo em pdf, com exceção das edições de São Paulo de 2013, 2009, 2007, 2004 e 2003, Rio de Janeiro de 2009 e 2008, Porto Alegre de 2008 e 2007, e a publicação Internet Art que reúne os trabalhos que foram exibidos nos anos de 2000 a 2002. Entramos em contato com a organização, porém até o fim desta pesquisa o site não tinha sido atualizado. As publicações que não estavam disponíveis no site foram consultadas através do nosso arquivo pessoal.

Esses catálogos reúnem um conjunto relevante de informações e comentários sobre aspectos da arte baseada no universo tecnológico digital e eletrônico contemporâneo. Nas publicações referentes a cada edição do festival, encontramos o título e uma breve descrição dos trabalhos expostos, além de informações sobre a autoria, da equipe de desenvolvimento e do aparato técnico utilizado.

Foi feito então um levantamento quantitativo, organizamos os dados obtidos em formato de planilha, contendo o número de trabalhos apresentados, divididos por categoria, ano e cidade. Com essa planilha, torna-se possível a geração de gráficos para visualização de trajetórias conceituais e poéticas presentes no FILE.

## DISTRIBUIÇÃO DE FESTIVAIS DENTRO DO FILE

O festival tem sua primeira edição no ano 2000, e traz como proposta expor e conservar os trabalhos de arte tecnologia, inicialmente dando mais atenção àqueles que eram produzidos especificamente para internet ou que se utilizam de uma estética da web. Ao longo dos



anos, essa proposta vai se alterando e se adequando às produções que se utilizam das novas mídias. Nas primeiras edições a divisão é feita em apenas duas categorias, e na penúltima edição, ocorrida no ano de 2018, o FILE distribuiu as obras em 8 categorias, entendendo cada uma delas como pequenos festivais com nomes específicos dentro de um festival maior, que é o FILE.

Com base nos dados obtidos, algumas informações se destacam, como podemos ver no gráfico “Distribuição de categorias”, que leva em conta as edições ocorridas em São Paulo, por ela ser a principal edição e com maior número de trabalhos apresentados.

Distribuição de categorias

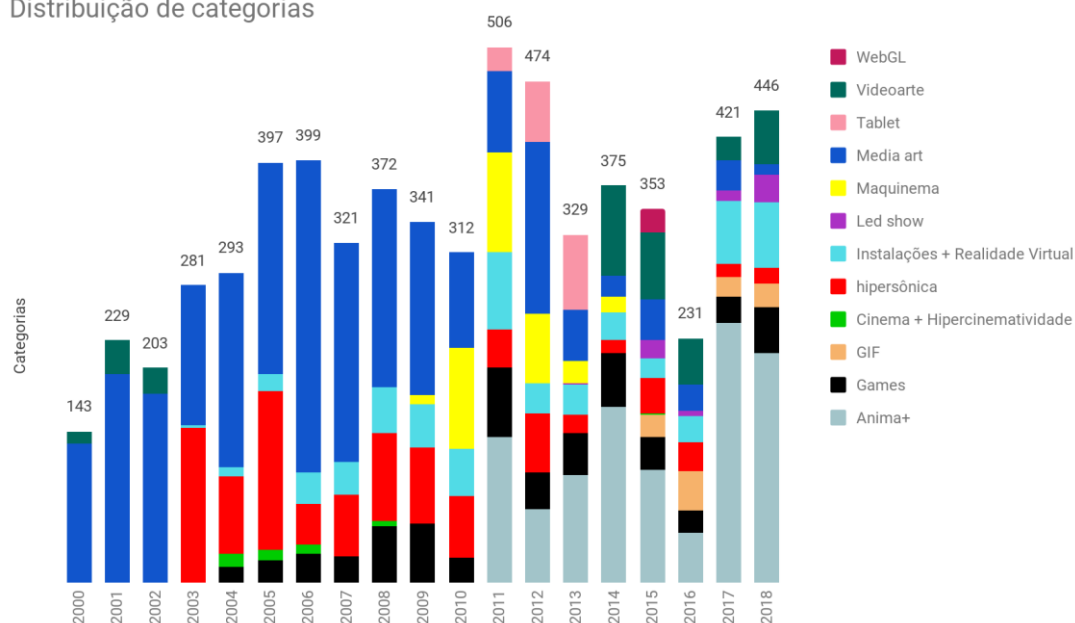


Gráfico I - Distribuição de categorias do FILE ao longo dos anos.

Nas três primeiras edições, ocorridas em 2000 e 2001 no Museu da Imagem e do Som (MIS) e em 2002 no Paço das Artes, o evento contava com duas categorias. A primeira e mais ampla recebe o nome de Media Art. Nesserótulo, o festival agrupa a maior parte dos trabalhos, apresentados de formas diferentes no espaço físico e disponibilizados no site do festival e no formato de cd-rom. Tal categoria abrange web sites, animação interativa, hipertexto, Linguagem para Modelagem de Realidade Virtual – VRLM, entre outros.

Uma obra produzida dentro dessa concepção, não precisa necessariamente estar dentro ou ter sido criada com o auxílio de um



computador. A utilização de sistemas autônomos, mecânicos, eletrônicos, robóticos e outros também caracterizam essa categoria (PERISSINOTO, 2003, p. 23).

A segunda categoria é a *Videoarte*, que já tem um papel consolidado dentro cenário artístico contemporâneo, e é absorvida pelo festival. Foi uma das primeiras linguagens de experimentação entre arte e tecnologia. A exemplo do “evento Arte pelo telefone: Videotexto, realizada em 1982 no MIS sob a curadoria de Julio Plaza” (ARANTES, 2005, p. 93), em que a obra lidava com o vídeo, a escrita e interatividades. Além de outros trabalhos dessa época, que exploram através do vídeo, as telecomunicações, o hibridismo, transmissão simultânea, monitoramento, entre outros termos, que vão surgindo a partir dessas experimentações. Entretanto, quase não se tem informação sobre os trabalhos de vídeos apresentados nessas edições dentro do catálogo, apenas o título e ano de concepção.

Na quarta edição, ocorrida em 2003, também montada no Paços das artes, a categoria *Mídia art* permanece, porém recebendo apenas trabalhos voltados a web. A *Vídeo Arte* deixa de ser apresentada, voltando a ter espaço apenas em edições futuras. Surgem então duas novas divisões.

A *Instalações e performances*, como uma única categoria, recebe um total de cinco obras, que usam de diferentes recursos tecnológicos na sua elaboração. A *FILE Hipersônica*, que vem como destaque, trazendo cento e quarenta e seis obras construídas através do som, misturando músicas, ruídos, vídeos e performance. Essa categoria permanece até os dias atuais. Outro espaço que se inaugura é o Symposium, que traz textos teóricos relacionados a essas novas produções e à cibercultura para serem apresentados e discutidos.

A partir desse ano, o festival começa a ter apoio do Centro Cultural FIESP e as edições começam ser realizadas na Galeria de Arte SESI SP. As categorias de *Media art* e *Instalação e Hipersônica* permanecem e surgem outras categorias. O *FILE Games*, trazendo os jogos digitais não apenas como entretenimento, mas como uma dimensão da arte que contribui para a construção da sociedade atual, fazendo isso de forma crítica.

Além disso, são inseridas mais duas categorias. A *FILE Panorama*, também conhecida como VR Photography ou Immersive Photography (ambientes estáticos em se pode ter uma visão 360°, normalmente com a interface de mouse e teclados) e a *FILE Hiper-Cinematividade.se*



manteve presentes em apenas três edições usando esse termo, no ano de 2004 e 2005 nas edições de SP e em 2006 na edição do Rio de Janeiro. No ano de 2008 em Porto Alegre foram exibidas 5 obras, e o nome da categoria foi alterada para *Cinema Interativo*.

Tais obras trazem reflexões estéticas e uma nova análise acerca da produção audiovisual de longa e curta metragem com as novas tecnologias. Elas colocam o espectador como parte do filme através da interação, podendo influenciar na história.

Alguns dos trabalhos tinham o caráter de instalação como é caso *Oeille / Eareye* [Olhouvido], exibido no FILE - Hipermídias de 2005 em SP. Foi montada uma instalação de vídeo interativa com a forma de um cubo feito de tecido estendido, de tamanho suficiente para três visitantes de cada vez. No interior, um vídeo de 25 minutos passa ininterruptamente, e a trilha sonora pode ser ouvida através de fones. No centro do cubo há um sofá e, sobre um suporte, um controle remoto ligado a um computador, em que o espectador poderia usar para alterar essas imagens que estavam sendo exibidas em loop. As demais obras eram exibidas de forma tradicional, apenas em uma tela.

A divisão das obras assim permanecem até 2009, quando surge o *FILE Maquinema*, ainda com poucos trabalhos, mas que ganha espaço aos longo dos anos. Os trabalhos apresentados nesta categoria estão relacionados com a “filmagem” em tempo real e em ambientes virtuais 3D, através da apropriação de personagens, cenários, gráficos e expertise técnica dos vídeo games. Hoje em dia essa técnica é utilizada para criar desde curtas a longas metragens. Os realizadores desses trabalhos percebem os games não apenas como uma meio de entretenimento ou restrito aos ques os programadores pensaram previamente, mas sim como uma fonte de criação audiovisual.

Em 2011, a edição de São Paulo foi a que recebeu o maior número de trabalhos e ficou dividida em vários espaços dentro da cidade, como a Galeria do SESC, Instituto Cervantes, Livraria Cultura, MASP, Fnac, Metrô-SP e na Avenida Paulista. Neste ano foram inauguradas mais duas novas categorias, a *FILE Anima+*, que de acordo com a curadora do festival Raquel Olívia Fukuda, o evento abre espaço para todos os gêneros de animação, de clássicos de grandes estúdios a produções independentes, de profissionais a estudantes. “Esse movimento em direção à transversalidade revela não somente novas tecnologias



empregadas por animadores, mas igualmente novas visões no campo das linguagens digitais” (FUKUDA, 2011, p. 167).

O outro festival que também foi inaugurado neste ano foi o *FILE Tablet*. Ele está ligado diretamente com as inovações tecnológicas do mercado, data de um ano e meio depois do lançamento do primeiro Ipad, com grandes expectativas para as indústrias dos dispositivos móveis pessoais. Esse festival também abre portas para obras nos formatos de aplicativos, uma produção que cresce cada vez mais, porém foram apresentadas em apenas três anos. Os trabalhos que usam desse recurso técnico são redistribuídos em outras categorias.

A categoria de *Vídeo Art* é retomada no ano de 2014. Além dela, é apresentada uma primeira experiência com o *FILE Led Show*, que consiste em um painel de led ocupando toda a fachada do prédio da FIESP. Nesta edição são apresentada quatro obras interativas do artista holandês Rafaël Rozendaal. Nos anos seguintes esta categoria se torna também um festival dentro do FILE, abrindo chamada para que qualquer artista possa enviar trabalho, seguindo a especificação técnica da plataforma.

Existe uma produção de gif desde os anos 80, mas veio a se popularizar com uso de redes sociais. E no ano de 2015, o FILE apresenta numa categoria o *FILE GIF*, que não visa apresentar uma uniformidade nas linguagens. Cada artista aborda uma poética particular, ora multicoloridas, ora em preto e branco. São fotografias, desenhos, ilustrações, tudo pode servir de ponto de partida para a criação de uma GIF.

O FILE Instalação em 2018 acrescenta VR (Realidade Virtual) ao seu nome. Apesar de em outros anos já ter recebido trabalhos que usam dessa tecnologia, o festival acrescenta essa nomenclatura para dar visibilidade a esse tipo de produção. Na edição de 2019 que não irei me aprofundar neste artigo, permanece com esse nome e quase todos os trabalhos de instalação usam do VR.

## MOSTRAS ITINERANTES

Em paralelo ao festival principal que acontece em São Paulo, são feitas mostras itinerantes em alguns estados do Brasil e parcerias com festivais estrangeiros. Essas mostras reúnem



uma quantidade menor de obras, que na maioria das vezes já foram apresentadas na edição principal, com uma curadoria mais específica.

A primeira mostra aconteceu em 2006 no Rio de Janeiro, no prédio OI Futura, e permaneceu com edições anuais até o ano de 2015. Depois retorna no ano de 2017, mas no Centro Cultural Banco do Brasil. Entre esses anos tiveram edições exclusivas dedicadas aos games, à animação e outra à Hipersônica, além de uma que reúne vários dos pequenos festivais do FILE.

Em 2011, houve o primeiro FILE - PAI (Paulista Avenida Interativa), em paralelo a exposição principal que estava acontecendo na mesma época. Essa exibição tem como proposta criar um deslocamento da arte tecnologia para o espaço urbano e para a vida social, já que o contato com a arte não se realiza mais necessariamente apenas dentro dos museus e galerias, mas também na rua, nas calçadas, nas praças. Com a tecnologia, a arte ganha status móvel e entra em sintonia com o ritmo e o ambiente das cidades.

O ano de 2017 foi o que maior em número de exposições itinerantes. Elas aconteceram na Avenida Paulista (PAI) e a edição SOLO em SP, em Vitória, em São Luís e em Brasília. O único ano em que foi apresentado no Espírito Santo, teve como tema interatividade, com o objetivo de abranger diversas possibilidades de interação com as obras e entre visitantes através de dispositivos em realidade virtual, com e sem o uso de óculos 3D, realidade aumentada, instalações e objetos físicos. Além disso, foram apresentadas obras de animação e games.

Neste mesmo ano também aconteceu a *FILE SOLO*, com a proposta demonstrar um conjunto de obras de um único artista que explora a relação criativa interdisciplinar e tecnológica. Para a primeira exposição do *FILE SOLO*, a ser realizada exclusivamente no CCBB SP, o artista selecionado foi o belga Lawrence Malstaf. O trabalho dele situa-se na fronteira entre as artes visuais e o teatro. Ele desenvolve instalações e performances que envolvem a física e a tecnologia como ponto de partida e inspiração. Lawrence propõe uma vivência individual do visitante com salas sensoriais e imersivas, tornando o visitante um co-autor do trabalho.





## Referências

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora Senac, 2005.

FAKUDA, Raquel Olivia. FILE ANIMA+ (ANIMAÇÃO NO CONTEXTO DAS MÍDIAS DIGITAIS). In: **FILE São Paulo 2011**: Festival Internacional de Linguagem Eletrônica. São Paulo: FILE, 2011. p. 167.

GASPARETTO, Débora Aita. **O “curto-circuito” da arte digital no Brasil**. Santa Maria: edição da autora, 2014.

MACHADO, Arlindo (Org.). **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

PERISSINOTTO, Paula. VIAJANDO PELAS NOVAS MÍDIAS. In: *Novas mídias*. São Paulo: FILE, 2003. p. 23.