

## CURSOR: EXPOSIÇÃO ITINERANTE DE ARTE E TECNOLOGIA

Douglas de Paula - UFU

João H.L. Agreli - UFU

### Resumo

O presente artigo pretende destacar aspectos da experiência adquirida com a exposição itinerante de arte e tecnologia intitulada Cursor. Uma experiência desenvolvida pelo Núcleo de Estudos em Arte e Tecnologia - NEART - da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, que toca pontos como a inserção de elementos de linguagem eletrônica no currículo do Curso de Artes Visuais da UFU e as expectativas decorrentes em relação ao perfil do artista formado na região.

**Palavras-chave:** Arte e Tecnologia. Interface. Convergência.

### Abstract

*This article intends to detach aspects of the exhibition called Cursor, made of art works related to computer technology. An experience developed by the Core of Studies in Art and Technology of the Federal University of Uberlândia - UFU, catching up questions like the electronic language elements insertion in UFU Visual Arts Course curriculum and the resulting expectations about the profile of the artist formed in the region.*

**Key-words:** Art and Technology. Interface. Convergence.

Características dos espaços computacionais, como a capacidade interativa ou instantaneidade de muitas das respostas a requisições que fazemos à máquina, parecem engendrar um espaço e um tempo extremamente mutáveis, elásticos em certo sentido, capazes de se estender o quanto se queira, ou reduzir-se ao sabor dos pontos de vista. Por um lado, no ciberespaço<sup>1</sup>, por exemplo, podemos estar em todos os lugares, pontos da rede mundial de computadores. Nesse sentido, o espaço se estende. Por outro lado, parecemos estar num lugar único: a interface gráfica. Assim posto, o espaço se reduz: temos um outro mapa diante de nós, de área pequena, mas de um lugar em que não é difícil se perder.

O cursor<sup>2</sup> do *mouse* sinaliza nossa posição nesse mapa, um mapa de símbolos que são portas para outros lugares, outros mapas na verdade. Enquanto os mapas tradicionais guardam símbolos que orientam uma locomoção física, as interfaces

gráfico-interativas computacionais orientam uma translação puramente simbólica: elas parecem ter convertido o próprio mapa em lugar:

“As artes em mídias digitais, com suas interfaces, colocam em evidência uma dimensão epistemológica que vai além da própria estética, pois servem de modelo para entendermos a maneira como nos relacionamos com o mundo” (ARANTES, 2005, p.73).

Este conceito direcionou a organização de uma exposição itinerante sobre arte e tecnologia em Uberlândia e região, que foi intitulada Cursor.

A exposição pôde ser realizada com a formação do Núcleo de Estudos em Arte e Tecnologia – NEART, uma instância organizacional dentro do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia - UFU, com espelhamento na forma de grupo de pesquisa na base de dados do CNPQ com a sigla GEART.

A partir da implantação e organização das atividades do núcleo, a divulgação das possibilidades poéticas do uso da tecnologia pela arte tornou-se um dos principais objetivos dos docentes do NEART. A primeira ação tomada pelo núcleo foi realizar uma seleção de obras significantes de trabalhos desenvolvidos por alunos e professores no âmbito do núcleo e disciplinas ligadas ao mesmo, para, posteriormente, organizar exposições desse desdobramento específico da arte contemporânea: a arte-tecnologia.

Um dos principais entraves foi a compreensão, por parte dos órgãos que administravam os espaços públicos destinados a realizarem exposições em artes visuais na cidade de Uberlândia, do que consistia o objeto de arte na arte e tecnologia. É possível que isso esteja numa dificuldade em perceber que a arte e tecnologia está inserida na contemporaneidade e acompanha as discussões sobre questões como arte participativa, onde o objeto em si é menos importante que a relação entre obra e público.

Dessa forma, a providência tomada foi buscar espaços alternativos aos espaços oficiais de exposição em artes visuais, dispostos a acolherem esse tipo de exposição. O SESC MG, Serviço Social do Comércio, respondeu prontamente, o que foi muito interessante para o núcleo, pois a instituição respalda culturalmente os projetos que promove.

Utilizando mecanismos de apoio dentro da UFU, foi possível ampliar o projeto expositivo, que previa inicialmente apenas uma exposição dentro da cidade, para um projeto de exposição itinerante. A primeira edição da exposição ocorreu, na verdade, na feira de extensão da UFU, o que contribuiu para aprimorá-la, possibilitando que estivesse melhor consolidada para sua segunda edição no SESC. Sua terceira edição, na Pinacoteca da Universidade Federal da Paraíba – UFPB, contou ainda com novos trabalhos artísticos em relação à sua segunda edição. Essa terceira edição criou vínculos entre o NEART e professores e alunos do Curso de Artes Visuais da UFPB, incorporando-os ao corpo de pesquisa da UFU e gerando expectativas de trabalhos em conjunto.

Assim, a “Cursor” englobou trabalhos que envolvessem o conceito de manipulação do cursor, fosse na comunicação com o espectador, fosse no processo de criação do artista. Em outras palavras, trabalhos em que o cursor fosse, ou uma das interfaces com o fruidor da obra, ou em que ele fosse instrumento importante para o artista realizar a obra. Outro fator que permeou a exposição foi o cruzamento de linguagens e experiências artísticas diferentes na produção de algumas obras, feitas por duplas de artistas. A maioria dos trabalhos foi desenvolvida parcial ou completamente no Laboratório de Arte Computacional, como experimentos das disciplinas “Ateliê Arte Computacional” e “Ateliê Multimídia”<sup>3</sup> ou como fruto de parcerias entre professores e/ou alunos do Curso de Artes Visuais. Nesse sentido, cabem algumas colocações capazes de mostrar como a arte-tecnologia está inserindo-se em Uberlândia e como essa inserção está colocada num contexto mais amplo em relação a arte computacional.

Embora os computadores com os quais estamos acostumados hoje tenham surgido apenas na década de 1970, os primeiros experimentos de arte computacional ocorreram na década anterior com uma geração mais rudimentar de computadores. Entre os pioneiros dessa arte, Frank Popper (1997, pp.80-104) cita artistas como Sonia Sheridan e Vera Molnar. Sonia Sheridan ficou conhecida pelo trabalho com as chamadas formas gerativas, programadas pela artista e, posteriormente, calculadas e animadas por computador. Um dos trabalhos mais mencionados de Vera Molnar é a programação de interferências aleatórias numa referência imagética inicial, uma

rede de quadrados, que dava origem a uma série de imagens correspondentes a distorções na imagem inicial.

Ao curar a exposição “Cinético\_digital”, promovida pelo Itaú Cultural, Mônica Tavares e Suzete Venturelli (2005) destacaram a influência de artistas como Waldemar Cordeiro e Júlio Plaza no trabalho de artistas contemporâneos. As curadoras acreditam que a contribuição de Waldemar de Cordeiro está na relação que fez entre idéias artísticas, conhecimento científico e desenvolvimento tecnológico de sua época, e vêem na iniciativa do artista as bases para as explorações artísticas contemporâneas com linguagens de programação para a produção de imagens. Júlio Plaza destacou-se por sua preocupação com veiculações artísticas em rede, com a forma de intermediação entre obra e espectador e o conceito de co-autoria. Sua investigação tornou-se referência para artistas contemporâneos que pesquisam a relação entre o espectador e a interface no momento da fruição. A cidade desses artistas, São Paulo, firmou-se como um dos pólos de arte e tecnologia no país desde os anos 1980, destacando-se, segundo Priscila Arantes (2005), pelo desenvolvimento de uma arte ligada às telecomunicações.

Contudo, Brasília parece ser o maior pólo influenciador da arte-tecnologia que começa a desenvolver-se em Uberlândia. Alguns professores da Universidade de Brasília - UnB, durante sua pós-graduação em Paris, revelaram ter tido contato com Frank Popper, um dos primeiros teóricos da arte computacional, e François Molnar, que transmitiu a alunos da Universidade de Sorbonne várias reflexões pertinentes a seu trabalho com sua esposa, Vera Molnar (VENTURELLI, 2004. p.66). Na UnB, esses professores foram alguns dos articuladores da área de concentração em arte e tecnologia do programa de pós-graduação em arte. Hoje, o Curso de Artes Visuais da UFU conta com quatro professores vindos da área de Arte e Tecnologia do programa de pós-graduação em Arte da UnB, quatro deles ativos no NEART.

O NEART nasce em 2009 e já em 2010 consegue transformar significativamente as estatísticas sobre a arte-tecnologia na cidade. O 1º Salão de Artes Visuais de Uberlândia, realizado em 2005, foi, provavelmente, a primeira coletiva a incluir obras de arte computacionalmente interativas, mas contou com apenas dois artistas na categoria mídias contemporâneas. 2010 assiste a nada menos que seis inserções

de arte interativa produzida no âmbito do NEART no circuito expositivo pertinente à Uberlândia, tendo trabalhos incluídos no Festival de Fotografia do Cerrado, organizado pelo SESC-MG e a Secretaria Municipal de Cultura de Uberlândia, na coletiva Experiências em Campo Cerrado, organizada pela Pós-graduação em Artes da UFU, que levou para fora trabalhos de arte representativos da arte-pesquisa na universidade, e a coletiva “Nós”, organizada pelo Museu Universitário de Arte da cidade.

Destacam-se ainda a individual artística “Baricentro Zero”, de Douglas de Paula, e a própria “Cursor”. “Baricentro Zero” foi realizada na Casa da Cultura de Uberlândia e parece ser a primeira exibição de arte em realidade virtual da cidade. A montagem dessa exposição demandou tantos ajustes no espaço físico que revelou o quanto esse tipo de arte era inédita para os espaços expositivos tradicionais da cidade e o quanto eles precisam ajustar-se para abrigar esse tipo de arte. Se as maiores coletivas artísticas da região, o 1ª Salão de Artes Visuais, em 2005, e a Bienal do Triângulo, em 2007, contaram com tímidas inserções de arte em novas mídias, 2010 traz não apenas “Baricentro Zero” como primeira individual artística da área, mas conta também com “Cursor” como a primeira coletiva artística de alunos, egressos e professores da região exclusivamente sobre arte com recursos computacionais.

Contudo, não foram poucos os obstáculos para o nascimento da “Cursor”. O primeiro deles consistiu no aprendizado sobre esse tipo de arte por parte dos alunos, num curso cuja prova de habilidade específica para seleção foca-se unicamente no desenho e com uma grade curricular ainda deficiente no sentido da arte computacional. A segunda, como já foi dito, compreendeu a estranheza que esse tipo de arte ainda pode causar em determinadas instâncias expositivas. O que não chega a ser inesperado, uma vez que, em diversos lugares, a maioria dos festivais exclusivamente de arte e tecnologia nasceram da necessidade de incluir esse tipo de arte nos circuitos expositivos pertinentes, já que ele sempre encontrou dificuldades em colocar-se nos espaços tradicionais e institucionalizados.

O Curso de Artes Visuais da UFU conta com forte tradição em áreas como desenho, história, filosofia e ensino de arte, uma tradição que foi capaz de popular a cidade com professores e profissionais da área, hoje inseridos em instâncias importantes, como o corpo docente do próprio curso, a Escola de Educação Básica da UFU e a

Secretaria Municipal de Cultura. Contudo, no âmbito da arte computacional, pode-se dizer que o curso recém começou a dar seus primeiros passos, apesar de as primeiras experimentações dessa natureza terem começado há décadas no país. O primeiro deles foi provavelmente a aquisição da Profa. Nikoleta Kerinska, em 2003. O Prof. Sílvio Zamboni (1999), da UnB, reflete sobre porque Brasília consolidou-se como pólo de arte e tecnologia e outras localidades, não. Expõe que, no caso de Brasília, embora a cidade tenha sido construída sobre a égide do moderno, não possuía uma trilha histórica que pudesse ser retrabalhada. Para o autor, a falta de vínculo com uma raiz histórica cultural fez com que a cidade não tivesse outra opção senão olhar do presente para diante e, se perguntando o que seria o futuro da arte, conclui por sua ligação com as tecnologias computacionais.

Hoje, os ateliês de arte e tecnologia do Curso de Artes Visuais da UFU contam apenas com uma disciplina de base, cuja prática concentra-se primordialmente em *softwares* de produção gráfica. O discurso até aqui poderia deixar entender que gostaríamos de eliminar o contato do aluno com esses *softwares*, substituindo-o por práticas que preparassem mais para os ateliês pertinentes. Mas não é esse o ponto. Pelo contrário, a prática e o contato com ferramentas e conceitos de produção gráfica deve intensificar-se, uma vez que, embora o foco do curso seja a arte e não o design, o curso foi, durante muito tempo, a única referência mais próxima de design gráfico na cidade, atendendo a demanda por profissionais da área na região, podendo tornar-se o berço de um curso dessa natureza, sobretudo em virtude da recente inclusão de docentes formados ou experimentados nessa área. Se essa disciplina base da qual falamos não consegue embasar para os ateliês, tampouco deixa de ser importante e necessária, o que nos leva à chave da questão: ela deve ser expandida de alguma forma, ou por aumento de carga horária ou pela criação de disciplinas base relacionadas. Essas são questões que já permeiam futuras e possíveis reformulações do curso.

Dessa forma, os ateliês de arte-tecnologia recebem alunos que, muitas vezes, mostram destreza com outras linguagens artísticas como o desenho ou a fotografia, mas ainda são imaturos no campo instrumental e conceitual pertinente à arte com computador. É nesse contexto que a “Cursor” nasce. Mesmo assim, experimentações discentes adequadas para exibição emergiram e puderam ser

selecionadas para compor essa exposição. A maioria desses trabalhos guardam um traço comum importante, uma ingenuidade que parece ser justamente a marca natural dos primeiros contatos do artista com recursos computacionais: prendem-se de forma interessante a uma espécie de figurativismo, de representacionismo, que parece chocar-se com o conceito e a tradição não só da arte computacional, mas do próprio modernismo, que, como lembra Popper (1997, p. 10-20), adiantou as questões processuais que marcam esse tipo de arte. Desse modo, o que poderia ser pejorativo para a “Cursor” foi justamente o que lhe conferiu personalidade: ela é uma exposição marcada pelos primeiros contatos de vários artistas, habituados com outras linguagens, com as possibilidades do computador. A maioria dos trabalhos é diferente no sentido de não guardar preocupação com os aspectos processuais, que definem a maior parte das exposições de arte e tecnologia, e não conseguem livrar-se do vício trazido pelos artistas em virtude da experimentação com linguagens tradicionais, que caracterizam o Curso de Artes Visuais e a arte da cidade e região.

Mas há ainda outras características interessantes da “Cursor”: ela também é marcada por parcerias artísticas e vem lembrar que jargões associados à informática não surgem conceitualmente com ela. Em relação às parcerias, mais uma vez, a “Cursor” distingue-se, pois, nela, não se fala em interdisciplinaridade, não se trata de trabalhos feitos por indivíduos de áreas distintas do conhecimento, como as fusões entre artistas, designers, programadores e engenheiros que se pode ver na maioria dos eventos ligados à arte-tecnologia. Na “Cursor”, são todos artistas. O que é há de variedade entre eles é justamente a linguagem com que estão habituados a trabalhar.

Em Zoomórfica, por exemplo, trabalho incluído na “Cursor” e realizado por Douglas de Paula e João Agreli, existe um interessante cruzamento de preocupações artísticas: há algum tempo, Agreli vinha estudando a potencialização da composição de quimeras por *softwares* gráficos, algo próximo de montagens realizadas no campo da comunicação, sobretudo da publicidade, uma vez que a sobreposição entre arte e cultura de massa sempre figurou entre os aspectos trabalhados pelo artista. De Paula possui um trabalho marcado por tentativas de redirecionar para o universo do lúdico e do disfuncional recursos como interfaces gráficas e programas, desdobramentos científicos primordialmente impulsionados, como quase tudo, para

o desenvolvimento econômico e o controle. “Zoomórfica” nasce, então, da junção desses interesses artísticos, dando origem a uma interface gráfica que possibilita ao espectador montar interativamente sua própria quimera, reproduzir indefinidamente instâncias imagéticas correspondentes a partes de diversos animais, ligadas a sons. O resultado pode ser uma saturação capaz de embotar tanto a percepção quanto as formas de comunicação com a própria obra, algo que pode ser ao mesmo tempo degeneração enquanto interface, programa, produto ou objeto de nossa sociedade, quanto uma metáfora do esgotamento cultural processado por um sistema de comunicação massificado e comprometido com instilar o consumo por meio do entretenimento.



figura 1: *Still* da interface gráfica interativa “Zoomórfica”.

“Máquinas de Deslocamento” é outro trabalho feito em parceria. Por meio da fotografia, Beatriz Rauscher (2010) tem investigado conceitos levantados pelos futuristas à luz de terminologias retomadas por autores contemporâneos, em virtude do advento das tecnologias computacionais e das redes, como virtualidade e telepresença. A imagem de síntese também tem sido objeto de pesquisa de Douglas de Paula, interessando-lhe sobremaneira os paralelos apontados e discutidos por diversos autores entre esse tipo de imagem e a fotografia, incluindo conceitos de autonomia e representação. Quando várias das imagens capturadas por Rauscher ganharam comportamento numa interface programada por de Paula, o resultado foi uma espécie de vídeo interativo, com imagens seqüenciadas que

restituíam de outra forma a trajetória feita pela artista, não como uma filmagem contínua, mas como sobreposições de imagens estáticas, sobreposições resultantes de interpolações entre as imagens capturadas, dando origem a entre imagens que só poderiam nascer ligadas à capacidade computacional, que podem ser acessadas segundo a vontade do espectador: a viagem feita por Rauscher parece poder ser revista, acelerada ou atrasada de alguma forma com o simples mover do cursor, não mais uma seta, mas um cursor convertido em linha vertical que pode ser metaforizado em tempo da viagem. Nesse trabalho, podemos ainda ser remetidos a um jogo lúdico típico do universo infantil, brincando de converter formas enquanto olha, como uma criança entretida com um objeto furta-cor.

As entre imagens dessa obra foram computacionalmente geradas, são manifestações de um virtual, virtual que aparece também em outros trabalhos da “Cursor”, como a face modelada por Viviane Santos, nascida de experimentações com um modelo visual computacional que vai sendo alterado, repuxado ou empurrado pela artista, não com suas mãos, mas, sim, com o cursor. Nesse sentido, o imaginário e a memória da artista são seu único referencial. Seu trabalho não captura imagens do mundo, está no âmbito dos trabalhos em que o computador calcula um outro mundo, uma galáxia de pontos e coordenadas, para dar luz a uma imagem.

A “Cursor” e outras iniciativas do NEART são passos importantes na direção de se configurar um pólo de pesquisa em arte e tecnologia computacional em Uberlândia e região, bem como no sentido de disponibilizar possibilidades de formação suficiente para o aluno familiarizar-se com dispositivos informáticos de produção artística e a estética pertinente. A experiência da “Cursor” foi mais que eventos expositivos. Sendo em grande parte resultado do trabalho de alunos do Curso de Artes Visuais da UFU em “disciplinas-ateliês” da área de arte-tecnologia, ela aponta também ajustes necessários a esse curso, assinala atualizações na prática docente e, possivelmente, até mesmo na forma de seleção do aluno, pois a arte computacional transforma radicalmente o formato do ateliê de arte: o artista deixa de trabalhar a matéria para manipular puramente uma luz controlada computacionalmente, cuja configuração está acessível ao artista por meio de paletas eletrônicas repletas de painéis contextuais, botões que indicam estados ou disparam tarefas, campos de

controle numérico e mesmo programas. Ou seja, enquanto em outras linguagens, como o desenho ou a pintura, o controle da imagem esteve associado a uma relação entre o olho e a mão do artista, boa parte desse controle, na arte computacional, translada-se para uma associação entre a percepção visual e a capacidade de lidar com aspectos simbólico-rationais.

Assim, com iniciativas como a “Cursor”, o NEART acredita estar contribuindo para possibilitar mais uma opção de perfil artístico para o aluno no currículo do Curso de Artes Visuais da UFU, um perfil comprometido com a exploração das mídias eletrônicas, cada vez mais inseridas em nossas vidas, e a investigação de potências poéticas para essas mídias e de possibilidades e espaços expositivos para esse tipo de arte.

---

<sup>1</sup> O termo ciberespaço foi criado pelo escritor de ficção científica Willian Gibson, em seu livro *Neuromancer*, de 1984. Para o autor, o ciberespaço é um espaço não físico formado por um conjunto de redes de computadores através das quais todas as informações circulam (LEMOS, 2002, p. 136).

<sup>2</sup> A palavra “cursor” denomina o sinalizador visual, normalmente em forma de seta ou de mão apontando, que mostra ao usuário em que ponto da interface gráfica com a qual interage no computador.

<sup>3</sup> Disciplinas do Curso de Artes Visuais da UFU com objetivo de instrumentalizar o aluno na produção poética com uma linguagem determinada. Essas disciplinas estimulam o aluno a finalizar um trabalho num campo de seu interesse. São ofertadas após o cumprimento das disciplinas de conhecimentos básicos.

## Referências

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

LEMOS, André. **Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

RAUSCHER, Beatriz. De um lugar a outro: experiências de trajetórias. In: SEMINÁRIO DO GRUPO DE PESQUISA POÉTICAS DA IMAGEM, 1., 2010, Uberlândia. **Anais...** Uberlândia: Grupo Poéticas da Imagem, 2010. p. 130-140.

POPPER, Frank. **Art of the Eletronic Age**. London: Thames and Hudson, 1997.

TAVARES, Mônica; VENTURELLI, Suzete. **A Exposição Cinético-Digital**. 2005. Disponível em: <<http://www.canalcontemporaneo.art.br/tecnopoliticas/archives/000490.html>>. Acesso em: 15 fev 2011.

VENTURELLI, Suzete. **Arte\_Espaço\_Tempo\_Imagem**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.

---

ZAMBONI, Sílvio. A Pesquisa em Arte no Distrito Federal: um lugar sem passado. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISADORES EM ARTES PLÁSTICAS, 10., 1999, São Paulo. **Anais...** São Paulo: 1999. p. 273-277.

### **Douglas de Paula**

Na Universidade Federal de Uberlândia - UFU, é professor efetivo de Mídias Contemporâneas do Curso de Artes Visuais, coordenador do Laboratório de Arte Computacional e da programação visual do Museu Universitário de Arte – MunA, membro do Núcleo de Estudos em Arte e Tecnologia - NEART - e do Conselho de Arte do MUnA. É Mestre em Arte pela Universidade de Brasília – UnB.

### **João H. L. Agreli**

Graduado em Design Gráfico pela Universidade estadual de Londrina – UEL, mestre e doutorando em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília - UnB, professor efetivo na área de mídias contemporâneas do curso de Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia – UFU - e coordenador do NEART.