

Apresentação

Pablo Gobira

Esta coletânea é representativa do cenário das discussões sobre a arte, ciência e tecnologia no contexto contemporâneo. Ela foi proposta a partir dos resultados dos debates que vêm sendo realizados em uma rede de pesquisadores e seus respectivos grupos de pesquisa tendo como base os encontros anuais que acontecem durante as edições do Seminário de Artes Digitais [1], que conta com o apoio da CAPES e agências de fomento como CNPq e FAPEMIG. O Seminário, que alcançou nas últimas edições o *status* de congresso internacional, é organizado pelo Laboratório de Poéticas Fronteiriças, grupo de pesquisa CNPq que tem sua base na Universidade do Estado de Minas Gerais. De modo amplo, há uma rede de grupos de pesquisa, membros de diversas universidades e instituições do terceiro setor que apoiam concretamente a realização do evento.

Além da proximidade com os temas em um campo específico dessa rede de pesquisadores, este livro tem relação com as dis-

cussões atuais sobre a realidade compartilhada cotidianamente e as possibilidades de sua manipulação e/ou multiplicação. Desde 2015 venho desenvolvendo pesquisa sobre as “realidades” diversas, abrindo debates a esse respeito nas relações entre arte, ciência e tecnologia, assim como no contexto educacional.

Com isso em vista, temos discutido no grupo de pesquisa desde as realidades virtuais (aumentada, diminuída, imersiva, mista etc.) às realidades sociais (envolvendo análises sobre “arte e mentira”, “fake news”, “deep fake” etc.), bem como a formação de narrativas que entram em conflito e rememoram as análises críticas de Walter Benjamin (1940) em suas teses “Sobre o conceito de história” [2], com o qual aprendemos que a história tem uma dimensão constitutiva que faz ser possível que ela tenha mais de uma versão, a começar (ou terminar!) pela versão dos vencedores.

Essa discussão, neste livro, aparece nas relações entre mentira e arte no capítulo “Como criar uma mentira de artista?”, de Fábio Oliveira Nunes. No capítulo, temos um panorama da ideia de “mentira” no campo da arte que possibilita abrirmos essa discussão sobre a realidade atravessada pela expressão artística.

Desse modo, essa realidade pode ser pensada não como algo do “mundo da arte”, mas “do mundo” geral, do mundo compartilhado. Vimos o século XX nos apresentar o entrelaçamento da arte com a realidade cotidiana (ou com a vida cotidiana), influenciado pelas ações vanguardistas e pelo fortalecimento e crescimento das indústrias da cultura que começam a se manifestar em sua relação com a arte no século XIX, com o aparecimento da fotografia. Esta, inclusive, é lida neste livro no capítulo de Wagner Moreira, sobre “A fotografia como imagem técnica e poética”.

Podemos pensar que essa arte está afinada com a nossa realidade múltipla. Uma realidade formada pela mistura (ou intrusão) das táticas artísticas em seu cotidiano, seja pela ação dos atores do campo das artes, ou por atores de campos aplicados como publicidade, arquitetura ou mesmo dos campos variados das ciências. Sem dúvida alguma, os acontecimentos do século XX consolidam as possibilidades de misturas entre a estética artística e o cotidiano plurifacetado, repleto de elementos estéticos oriundo das artes.

A realidade, portanto, se apresenta como um universo lúdico. Rapidamente esse universo pode se mostrar a partir de relatos diversos, sendo constituído pelas versões variadas. Lucia Santaella, no capítulo “Arte, ciência & tecnologia: um campo em expansão”, acaba por acreditar em uma “arte pluralista expansiva, reinando nos territórios da hibridação e da dispersão de fronteiras” nos dias de hoje. De fato, essa arte descrita por Santaella se aproxima do que descrevemos acima como essa realidade plural.

Assim, não apenas as artes se dissolvem nos percursos do cotidiano e ajudam a multiplicar a realidade desde o século XX, mas colaboram (somadas às ações das vanguardas) desde a mesma época com a transformação das entidades da memória: os museus. Hoje, as tecnologias, a arte e a ciência mudam o percurso dos museus e estes se relacionam às paisagens formadas. É a partir desse cotidiano que, no capítulo “Museus e paisagens culturais pós-digitais”, desenvolvo algumas leituras sobre esses lugares da memória.

De modo mais específico, e expandindo esse universo lúdico, temos neste livro as experiências da artista e pesquisadora canadense Lynne Heller, e de seu grupo *Data Materialization Studio* (OCAD University), no capítulo “One for Sorrow: uma

experiência em realidade virtual artesanal”, quando trata do projeto de transposição de um trabalho artístico 2D para a realidade virtual 3D. Também temos o relato do trabalho do artista Gilberto Prado, em que apresenta os projetos “Encontros” e “Caixa dos Horizontes Possíveis”, de seu Grupo Poéticas Digitais. O mesmo ocorre no capítulo “Interfaces Alquímicas”, de Marcos André Penna Coutinho”, em que o autor apresenta não apenas a noção de alquimia digital, mas traz experiências que ele considera serem “alquímicas” no contexto das relações entre arte, ciência e tecnologia. Os trabalhos de arte que são apresentados, analisados ou citados nos capítulos servem para mostrar esse universo das aproximações que aqui delineamos, bem como a sua complexidade.

Neste livro, há duas contribuições as quais devo comentar. O campo da literatura digital (ou literatura eletrônica) há algum tempo tem se ocupado com a memória dos trabalhos artísticos. É importante salientar que aqui não estamos separando os campos da arte digital e da literatura digital, a não ser em termos estratégicos: de discussão sobre eles e pelo pensamento sobre a preservação das produções. Sobre essa discussão enfocando a literatura digital latino-americana, temos o texto de Claudia Kozak, pesquisadora e professora argentina, no texto “Literatura digital e memória no contexto tecnopoético latino-americano”.

Outra contribuição que destaco aqui é o capítulo “Perspectivas de interação: um olhar sobre o interator”, do pesquisador e professor Cleomar Rocha. Nesse capítulo temos uma leitura da recepção da obra de arte enfocando o “interator”. Rocha nos mostra como a noção de interator evolui junto ao pensamento sobre a obra de arte interativa, alcançando a ideia de agência. O capítulo permitirá ao/à leitor/a conhecer os resultados de reflexões do pes-

quisador e o/a introduzirá aos seus importantes estudos sobre a interação que devem ser conhecidos pelos estudiosos da arte.

A partir de tudo isso, como o/a leitor/a deve ter percebido, resalto que esta apresentação não foi redigida abordando a ordem do sumário do livro. Essa ação procura demonstrar que as leituras dos textos podem ser realizadas em qualquer ordem. Se a ordem foi imposta no livro à guisa de um olhar-curador, de um modo geral, esta leitura apresentada propõe ampliar a ordem que foi cuidadosamente preparada abrindo a leitura deste livro a novos cuidadosos olhares.

Notas

- [1] Este livro está relacionado, sobretudo, com a 3ª edição do Seminário de Artes Digitais, que ocorreu entre os dias 25 e 27 de outubro de 2017 e que está documentada no website: <http://artedigitais.art.br>
- [2] Ver: BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de História. In: BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. São Paulo: Brasiliense, 1996.