

Moldura digital

Pingue-pongue / Solange Farkas

Marco Gramacho

Adequando-se às tendências da arte contemporânea, a mostra competitiva do 13º Videobrasil - Festival Internacional de Arte Eletrônica - deste ano foi ampliada e inclui agora trabalhos em arte digital de todo o mundo. "Pela primeira vez, o festival vai premiar trabalhos em CD-Rom e WebArte", conta nesta entrevista a curadora e diretora do evento, Solange Farkas.

O festival tem a sua abertura marcada para o dia 19 de setembro no **Sesc Pompéia**, São Paulo. As Mostras de vídeo e Novas mídias, performances, palestras e encontros com os artistas convidados vão até 23 de setembro. Vídeo e instalações, Videoteca, Centro de Mídia e livraria continuarão à mostra até 21 de outubro.

Este ano o Paço das Artes também será incluído no circuito de exibição das atividades do 13º Festival Vídeo Brasil.

As inscrições foram encerradas no último dia 11, e o festival recebeu 451 trabalhos em vídeo, de 25 países, além de outros 132 trabalhos, na categoria Novas Mídias, vindos de 21 nações. Há cinco vídeos inscritos da Bahia.

Tantos trabalhos, na opinião de Solange, "indicam que a cultura está sofrendo efeitos das possibilidades que a WWW fornece como próprio meio para a sua produção, como a web-arte (arte criada para a rede)". Segundo ela, ao incorporar novas mídias na mostra competitiva tem-se "o objetivo de traçar um território conceitual e um mapa de referências da produção artística contemporânea". Além disso, diz a jornalista, o encontro vai propiciar o encontro e a troca de informações dentre os artistas de várias partes do mundo. Os trabalhos que vão estar na mostra competitiva do festival serão divulgados no sítio do festival (www.videobrasil.org.br) na primeira semana de junho.

INFORMÁTICA – Quando surgiu o conceito de arte eletrônica?

SOLANGE FARKAS – A arte eletrônica é uma das vertentes da arte contemporânea e surgiu no contexto artístico-cultural dos anos 60, quando uma série de artistas começaram a trabalhar influenciados pelas experiências do cinema independente, pelas artes plásticas e também pelas vanguardas históricas, e a incorporar a imagem eletrônica gerada pela televisão na produção artística. Destacam-se artistas como o coreano Nam June Paik e o alemão Wolf Vostell, que ainda continuam produzindo. Os primeiros trabalhos estavam mais ligados ao universo da performance e da body art, mas logo depois iniciaram uma trajetória mais voltada para a experimentação formal da imagem, através do processamento e do envolvimento com a técnica, em crescente expansão.

I – O que caracteriza este tipo de arte?

SF – A arte eletrônica surge como uma possibilidade de produção artística ligada a uma estética contemporânea, típica do nosso tempo. A imagem eletrônica desenvolvida no campo da vídeo-arte, ao contrário do cinema tradicional, investe na deformação e nas anamorfoses da imagem. Ao contrário de ser factual e ligada ao real, como forma de registro, o vídeo se presta mais à experimentação e à busca de novas maneiras de revelar as imagens e idéias.

I – Quais os tipos de manifestação da arte eletrônica?

SF – Dos anos 60 até hoje, a arte eletrônica se desdobrou em inúmeras ramificações como a videoinstalação e a vídeo-performance. Com o passar do tempo, também incorporou os novos meios, como a internet e o CD-ROM, o que fez com que a arte eletrônica ganhasse novo impulso, trazendo para seu universo novos aspectos, como a interatividade.

I – Neste sentido, como fica a questão da fruição da arte eletrônica?

SF – As possibilidades são muitas. Museus norte-americanos como o Whitney Museum of American Art, em Nova York, e o San Francisco Museum of Modern Art, em San Francisco, já têm curadores e diretores preocupados em criar espaços específicos para a apreciação da arte digital, quebrando o princípio do usuário único diante do computador. Algumas soluções arquitetônicas encomendadas por essas instituições prevêm um ambiente individual com uma bancada de computadores. Outra alternativa é projetar a obra de arte virtual numa parede e, enquanto um visitante dirige o ponteiro e clica, os outros podem ver as interações. O Festival Vídeo Brasil vai trazer algumas possibilidades neste sentido.

I – O Vídeo Brasil incluiu pela primeira vez trabalhos feitos em CD-Rom e internet...

SF – Era inevitável que isso acontecesse, pois o festival sempre se preocupou essencialmente com novas tecnologias. Um dos critérios para a seleção dos web-artistas é a capacidade de seus trabalhos causarem um certo estranhamento. É claro que os recursos tecnológicos são os mesmos que podem ser usados para a produtividade, a comunicação, e as instituições, mas buscamos trabalhos que tenham o que dizer. O objetivo é traçar um território conceitual e um mapa de referências da produção artística contemporânea. Além disso, o festival vai propiciar o encontro e a troca de informações dentre os artistas de várias partes do mundo.

Enciclopédia virtual

Um dos sítios a disponibilizar arte eletrônica é o Itaú Cultural Virtual (www.itaucultural.org.br) que lançou em abril passado a Enciclopédia Itaú Cultural de Artes Visuais. Trata-se de uma base eletrônica de informações sobre pintura, escultura, gravura e fotografia brasileiras.