

CHE - CÂMARA DE CIÊNCIAS HUMANAS, SOCIAIS E EDUCAÇÃO (PÔSTER)

NOME: TADEUS MARIANO MUCELLI MOTTA

TÍTULO: ESTABILIDADE E INSTABILIDADE NA ARTE DIGITAL

AUTORES: PABLO ALEXANDRE GOBIRA DE SOUZA RICARDO, TADEUS MARIANO MUCELLI MOTTA, TADEUS MUCELLI, RAPHAEL PROTA

AGÊNCIA FINANCIADORA (se houver): FAPEMIG

PALAVRA CHAVE: arte digital, instabilidade, preservação digital

RESUMO

Esta proposta reflete sobre a arte contemporânea especialmente em sua relação com o digital. Desse modo, o seu objetivo é compreender e analisar a situação contemporânea da arte digital a partir da sua preservação e memória. O projeto é realizado em duas etapas metodológicas. A primeira etapa é a construção do referencial teórico a respeito da arte através de novas mídias. São mensurados os conceitos e referenciais teóricos de autores, pesquisadores, artistas e críticos no surgimento e entendimento da arte eletrônica e arte digital em conexão com suportes de tecnologia e programação. A segunda etapa da metodologia aplicada a esta pesquisa, são os estudos de caso comparativos de obras de arte digital no Brasil. A palavra "arquivo" como sinônimo da manifestação binária da informação disponível nas memórias é um indício da relação entre guardar e esquecer que já existia no mundo pré-digital. A relevância da compreensão da instabilidade da arte digital, proposto neste projeto, pode nos levar ao entendimento de que esse setor da arte contemporânea, por conta dos problemas nem sempre contornáveis ou controláveis, não está acessível a qualquer tempo. Esse "tempo" pode ser entendido como o tempo expográfico, e, dentro do tempo de exposição, o tempo cronológico sempre disponível para apreciação. Além desses tempos, também estudamos a relação com o tempo que é oriundo da memória e preservação do trabalho artístico como acervo. Percebemos, como resultado parcial desta pesquisa, por meio das referências teóricas de estudos internacionais, que muito tem se discutido sobre a necessidade crescente de normas, técnicas e conceitos quanto a preservação do "digital" (ZKM, Ars Eletronica, Variable Network Media etc.). Pretendemos, por fim, com essas reflexões, provocar o diálogo e problematizar o papel de museus e de curadores no contexto da arte digital.