ARTE DIGITAL, HIBRIDISMO E SUAS POTENCIALIDADES NO ENSINO DAS ARTES VISUAIS

Livia Keiko Nagao de Medeiros
Maria Cristina Mendes - mariacristinamendes1@gmail.com

Universidade Estadual de Ponta Grossa/Departamento de Artes

Artes, Fundamentos e Crítica das Artes

Palavras-chave: Arte Digital, Hibridismo, Arte Contemporânea.

Resumo
O trabalho de Iniciação Científica buscou investigar peculiaridades da Arte Digital e do Hibridismo na Arte Contemporânea, principalmente no que concerne à videoarte. Foram pesquisados livros, artigos e ferramentas digitais, além da escrita de dois artigos completos, um resumo expandido e a criação de uma videoarte. A pesquisa possibilitou a realização de experiências estéticas, de forma a abarcar contextos históricos e sociais, relacionando-os com temas da atualidade.

Introdução

A Arte Digital pode se manifestar de diversas maneiras, em relações que abrangem variadas formas de Hibridismo, resultado da mistura de duas ou mais linguagens e compreensões artísticas. É uma das principais linguagens da atualidade, sendo constantemente encontrada em ambientes artísticos como museus e galerias. Além disso, ela transcende aspectos técnicos, trazendo obras de importância histórica, cultural e estética (MORA, 2017; PAUL, 2016). No decorrer do projeto, o foco foi direcionado para a videoarte, uma ramificação da Arte Digital, bastante acessível e de constante hibridização.

A videoarte consiste basicamente na gravação de imagens e sons em movimento, que acompanham e os avanços tecnológicos, históricos e sociais de seu tempo. Ela surge em países desenvolvidos na década de 1960, chega ao Brasil no início da década de 1970 e pode ser dividida, de acordo com Arlindo Machado (2003), em primeira (1970), segunda (1980) e terceira gerações (a partir de 1990). Ao longo do projeto foram desenvolvidas pesquisas sobre várias artistas, com destaque para: Dora Longo Bahia, Lia Chaia e Letícia Parente, elegidas devido à variedade de obras de arte digitais produzidas, além de serem grandes referenciais de pesquisa científica no Brasil e no mundo.

Material e Métodos

A pesquisa averiguou de forma qualitativa as relações entre Arte Digital e Hibridismo, a partir de textos, livros, artigos, obras e artistas contemporâneos que utilizam dessas linguagens. O destaque da pesquisa se deu na escrita dos artigos e do resumo expandido, bem como, os testes e a produção da obra *Consistência* (2019).

Resultados e Discussão

Confluências entre Arte e Tecnologia em "Marcelo do Campo 1969 – 1975"

O primeiro artigo escrito no projeto de Iniciação Científica foi apresentado no evento "Poéticas da Criação, ES 2018 – Seminário Ibero-americano sobre o processo de criação nas Artes", realizado em dezembro de 2018, em Vitória, na Universidade Federal do Espírito Santo. Foi analisada a dissertação de Mestrado em Poéticas Visuais (ECA/USP, 2003) da artista brasileira Dora Longo Bahia, que utilizou mídias digitais e simulacros na criação de um heterônimo chamado Marcelo do Campo. A pesquisa se ancora nos conceitos de simulacro de Jean Baudrillard (1991), Marcel Duchamp e seus pseudônimos e Fernando Pessoa e seus heterônimos.

As obras de Do Campo trazem críticas sociais e tratam de temas como liberdade de expressão, política, violência e feminismo. Sua produção artística aconteceu entre 1969 e 1975 e denunciava a tortura e a censura que sucedia no Brasil na época da Ditadura Militar. A pesquisa analisou questões como, a produção de arte no início dos anos 70 no Brasil, utilizando das seguintes videoartes de Do Campo: *A bout de souffle* (1969), *Quand les attitudes déforment les altitudes* (1969), *Ambiência 2* (1971) e *Le déjeuner sur l'herbe* (1974).

Figura 1. *A bout de soufflé* (1969), *Quand les atitudes déforment les altitudes (1969), Ambiência 2* (1971) e *Le déjeuner sur l'herbe*, (1974) - Marcelo do Campo



Fonte: marcelodocampo.org

Os vídeos fazem uma analogia a questões como a visibilidade de artistas mulheres, que ainda não têm seus trabalhos devidamente destacados e analisados no mundo das artes, além de enfatizar questões de abuso, violência doméstica e submissão. Além disso, fazem referência às questões dos artistas que sofriam retaliações em caso de oposição à Ditadura Militar.

A produção audiovisual híbrida como forma de reflexão e crítica social na obra de artistas visuais mulheres

O segundo artigo foi apresentado no evento VII ENEIMAGEM IV EIEIMAGEM, realizado em maio de 2019, em Londrina - UEL e traz o histórico da videoarte no Brasil, salientando a produção de artistas mulheres brasileiras. Foram analisados dois trabalhos da artista Lia Chaia, *Faces* (2'09'') e *Bolas* (4'14"), que possuem hibridismo de linguagens entre o vídeo e a performance. As duas vídeoperformances do ser humano e sua relação com a natureza e com a cidade, com o mundo e com a sua própria existência. A base teórica para o trabalho foi Arlindo Machado (2003; 2010), Lucio Agra (2010) e Cauê Alves (2004).

ISSN 1676-0093

Figura 2. *Faces* (2016) e *Bolas* (2016)



Fonte: https://liachaia.com

Ambos os vídeos mostram as condições a que as pessoas estão submetidas dentro da sociedade contemporânea, suas indagações, preocupações e reflexões. Também se percebe a relação de Chaia com a circularidade e o movimento do corpo. Foi possível concluir que as mulheres sempre se fizeram presentes na história da videoarte, mesmo que em pouca quantidade e que esta é uma linguagem com grande potencial de hibridização com a performance.

Videoarte e Mulher: Letícia Parente e o Feminino na Contemporaneidade

O resumo expandido foi apresentado em julho de 2019, no X Ciclo de Estudos da Linguagem III Congresso Internacional de Estudos da Linguagem, em Ponta Grossa – UEPG. Foram objetos de pesquisa as vídeoperformances *Preparação I* (3'30'') e *Tarefa I* (1'57''), de Letícia Parente (1930 - 1991), trabalhos nos quais afloram críticas sobre atividades consideradas anteriormente femininas como: passar roupa, usar maquiagem, limpar, cozinhar, costurar.

Figura 3. *Preparação I (1975) e Tarefa II (1982)* – Letícia Parente



Fonte: https://www.sp-arte.com

Os vídeos não possuem cortes e mostram o ato de se maquiar e de passar roupas. Eles também não possuem áudio, algo que pode estar relacionado à falta de voz das mulheres na época do vídeo. É possível fazer relações com situações de trabalho, submissão, discriminação racial, de classes e de gênero nas obras de Parente. Todos os seus vídeos são produzidos em ambientes domésticos e abrem discussões para que o feminino seja discutido na arte, além de tentar dar voz a mulheres que são objetificadas e oprimidas pela sociedade.

Consistência

A obra *Consistência* (2019) destaca as particularidades da Casa da Praça, espaço dedicado à arte e cultura no município de Castro. O vídeo apresenta de forma subjetiva as principais características deste museu, que é de extrema importância nos Campos Gerais. Ela consiste de filmagens da Casa da Praça intercaladas com filmagens da Sala de Escultura da UEPG. Os *frames* compilam a produção de arte e da própria construção da Casa da Praça, feita em taipa de pilão, tendo a terra como base. O maior objetivo do vídeo foi construir relações entre a matéria bruta, a arquitetura e a arte presentes na Casa da Praça e em outros espaços dedicados à exibição de arte. A matéria ganha vida através da construção de edificações ou da própria obra de arte por artistas/construtores ou construtores/artistas.

Figura 5. *Frames* da obra *Consistência*, 2019



Fonte: acervo pessoal

As filmagens e as gravações de áudio foram realizadas com *smartphone*, e a edição do vídeo foi feita com o programa *Vegas PRO*. A convite da diretoria da Casa da Praça e da Superintendência de Cultura da Prefeitura Municipal de Castro, o trabalho foi exibido na exposição Prisma Anônimo, realizada na 1ª Semana Multicultural do Município de Castro em julho de 2019.

Conclusões

A pesquisa de Iniciação Científica possibilitou maior aprofundamento acerca da Arte Digital, linguagem versátil, mas complexa, que possui diversas ramificações, difíceis de serem abordadas em apenas um ano. Os artigos e o resumo expandido foram fundamentais para o entendimento da videoarte e seus hibridismos com outras linguagens. O convite para que a obra *Consistência* (2019) fosse exibida, na 1ª Semana Multicultural da Prefeitura de Castro, foi bastante significativo, mostrando a importância de realizar pesquisas na área da videoarte e seu valor dentro das Artes Visuais. São necessários maiores estudos sobre a Arte Digital e seus hibridismos, já que esta é uma das formas de arte mais consumidas na atualidade.

Agradecimentos

Agradeço à UEPG, por possibilitar que essa pesquisa fosse realizada, na forma de um Projeto Voluntário de Iniciação Científica (PROVIC). Agradeço à prof.ª dr.ª Maria Cristina Mendes pela orientação e dedicação no projeto. E por fim, agradeço à Casa da Praça (Castro – PR), Marta Napoli e Gisele Ávila Coradassi, por possibilitarem que a videoarte *Consistência* fosse exposta na 1ª Semana Multicultural de Castro.

Referências

ALVES, C. **Ensaio Sobre Lia Chaia**. Disponível em:< https://videobrasil.org.br/ffdossier/ffdossier005/Ensaio%20sobre%20Lia%20Chaia.pdf> Acesso em abr. 2019.

AGRA, L. **Anônimo – Lia Chaia**. Disponível em:< https://www.galeriavermelho.com.br/pt/artista/63/lia-chaia/textos> Acesso em abr. 2019.

BAHIA, D. L. **Marcelo Do Campo 1969 - 1975**. 2003. 77p. Dissertação (Mestrado) - Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, 2003.

BAUDRILLARD, J. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Relógio d'Água, 1991, 201p.

MACHADO, A. (org.). ***Made in Brasil:* três décadas do vídeo brasileiro**. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

MACHADO, A. **Arte e Mídia**. 3ª ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2010, 84p.

MORA, J. L. Preservación de documentos en formatos nativos: obras de arte digital realizadas con Adobe Illustrator. **Revista de las artes**, 2017, v.77, n.1, p. 111-133.

PAUL, C. **A Companion to Digital Art**. Hoboken: John Wiley and Sons Inc, 2016. 608p.