

## O PROGRAMA RUMOS E A ARTE TECNOLÓGICA: UM OLHAR SOBRE A EXPOSIÇÃO SINGULARIDADES/ANOTAÇÕES – RUMOS ARTES VISUAIS 1998 – 2013<sup>1</sup>

Flávia Junqueira<sup>2</sup>

**Resumo:** *Singularidades/Anotações Rumos Artes Visuais 1998–2013* foi uma exposição que teve como objetivo fazer um panorama na produção contemporânea no país nos últimos 15 anos, recortada a partir dos artistas contemplados pelos editais do programa neste período. Pretendemos aqui, abordar o processo curatorial da exposição e aprofundar na vocação tecnológica do Programa, a partir de três obras expostas na mostra.

**Palavras-chave:** Programa Rumos; Arte contemporânea; Tecnologia.

### Introdução

O Programa Rumos, criado em 1997 pelo Itaú Cultural, premia projetos artísticos diversos no Brasil. Ao longo de seus quase vinte anos de existência, tornou-se um dos mais importantes editais da área no país, contemplando diferentes linguagens e artistas. Voltado à arte contemporânea, a cada ano o edital se dedicava a uma área de produção artística ou reflexão sobre a cultura (artes visuais, arte e tecnologia, dança, música, cinema e vídeo, educação, literatura, jornalismo cultural e gestão cultural). Em 2013, o programa foi reformulado<sup>3</sup> e deixou de especificar as áreas, compreendendo uma produção que há muito já extrapolou as fronteiras entre linguagens, e passou a dividi-la apenas por eixos: Criação e Desenvolvimento, Documentação e Pesquisa<sup>4</sup>.

A proposta seminal do Programa Rumos era, além de incentivar e dar visibilidade à arte e cultura brasileiras, mapear a produção artística contemporânea, buscando conhecer melhor o cenário no qual nossos artistas estão inseridos, valorizar e ampliar os pontos positivos em cada contexto, e ajudando a diagnosticar e amenizar os problemas.

---

<sup>1</sup> Artigo apresentado ao Eixo Temático Arte/Entretenimento/Práticas de produção e consumo online do IX Simpósio Nacional da ABCiber.

<sup>2</sup> Doutoranda em Comunicação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), linha de pesquisa Tecnologias de Comunicação e Cultura. E-mail: flavinhajunqueira@gmail.com

<sup>3</sup> Programa Rumos: como funciona. Disponível em: <<https://rumositaucultural.org.br/como-funciona>>.

<sup>4</sup> Enquanto isso, os principais editais de arte e cultura do país, como os da Funarte, a Lei Rouanet ou Leis Estaduais de Incentivo à Cultura, por exemplo, embora contemplem projetos tecnológicos e multissensoriais, ainda o fazem sob a definição de “artes visuais”.

O edital se tornou um dos mais importantes meios de fomento à produção artística no país. Em 2015, por exemplo, a Lei Rouanet teve pouco mais de 6.000 projetos inscritos, enquanto o edital do Itaú Cultural no mesmo ano recebeu o dobro de inscrições<sup>5</sup>.

Nosso foco neste trabalho é a produção contemplada pelos editais de Artes Visuais e Arte e Tecnologia do programa. O que nos interessa aqui é lançar luz no tipo de produção nele contemplada, mais especificamente da exposição *Singularidades/Anotações – Rumos Artes Visuais 1998 – 2013*, que traz uma panorâmica dessa produção nos seus primeiros quinze anos.

A tecnologia sempre esteve presente no programa, fosse como Rumos Artes Visuais, Novas Mídias (1998-1999), Transmídia (2002-2003) ou Arte Cibernética (2006-2007), até acabarem com a distinção de linguagens. É a este tipo de produção que vamos nos ater.

## **O desafio curatorial**

Em quinze anos de história – período abarcado pela exposição – foram mais de mil projetos contemplados pelo edital<sup>6</sup>. O primeiro desafio, então, para montar um panorama de todo este tempo, seria pensar numa proposta curatorial que abraçasse toda sua diversidade.

Para encarar o desafio, foram convidados Aracy Amaral, Paulo Miyada, e Regina Silveira. A bela composição reuniu duas grandes experiências femininas e um olhar que cresceu já na era “sem fronteiras”<sup>7</sup>, radicalizada pela tecnologia digital. Aracy Amaral e Paulo Miyada já haviam participado da curadoria de outras edições do Rumos, 2005-2006 e 2011-2013, respectivamente. Apesar da intimidade com o programa, um certo distanciamento ajuda a ter uma visão mais clara sobre a produção, visto que era uma curadoria em cima das diferentes linhas curatoriais seguidas em todos os anos do programa, envolvendo nomes como Agnaldo Farias, Angélica de Moraes, Fernando Cocchiarale e Paulo Sergio Duarte, para citar apenas alguns.

No texto dos curadores, eles contam que encontraram “processos dinâmicos, por vezes voláteis”, principalmente nos primeiros ciclos.

Nas entrelinhas dos textos escritos pelas diferentes equipes curatoriais do projeto, encontramos algumas chaves de interpretação: se nos primeiros anos grande parte das leituras se apoiava em renovações de linguagens e técnicas, nas edições subsequentes do programa proliferaram iniciativas ensaísticas,

---

<sup>5</sup> Dados disponível em: <<http://goo.gl/TdiiSJ>>. Acesso em 16/07/2016.

<sup>6</sup> Dados disponíveis em: <http://www.itaucultural.org.br/conheca/programa-rumos/>. Acesso em: 01/08/2016.

<sup>7</sup> A quebra de fronteiras, aqui, pode ser pensada não só para as linguagens artísticas, mas ampliada para questões identitária e políticas.

em que hipóteses poéticas ou teóricas eram alinhavadas a agrupamentos de obras, para sublinhar algumas reflexões nelas latentes (AMARAL, MIYADA e SILVEIRA, 2015).

Foi um exercício árduo encontrar sentidos e pensar toda a diversidade de artistas e curadores como um conjunto. Eles ainda tinham que encontrar espaço para a produção mais recente desses artistas, como um olhar horizontal para as questões que estavam trazendo. Importante frisar que as obras da exposição não necessariamente foram as contempladas pelo edital, alguns artistas optaram por criar uma obra inédita. *Singularidades/Anotações* deveria ser um panorama da arte contemporânea super atual, produzida nos últimos quinze anos, ela não poderia estar descolada do hoje dos artistas. Isso fica claro nas palavras dos curadores:

Para o balanço promovido em *Singularidades/Anotações*, concluímos que era necessário encontrar outro posicionamento de onde fazer nossas escolhas, pois, apesar de os selecionados pelo programa terem sido originalmente apresentados como representantes de seu lugar em sua geração, as rotas que traçaram desde então revelam um estado de transitoriedade: a cada ano viajam para outros estados e países, ampliam seus interesses ou abrem caminhos que teriam sido impossíveis de prever tempos atrás. Assim, fazem de “lugar” e “geração” ideias mais e mais embaralhadas, alargadas ainda pelas redes de troca que conseguem estabelecer. [...] A seleção de obras evoca algo do que esses artistas fizeram no passado recente, mas também aceita seus saltos e aprofundamentos, as singularidades adquiridas pelos caminhos que lhes permitam dar continuidade, consistência e pertinência ao embate com as perguntas que elegeram como suas (AMARAL, MIYADA e SILVEIRA, 2015).

No catálogo da exposição, além do texto em conjunto, cada curador colocou em palavras, a experiência desse processo curatorial, nos mostrando um pouco de toda a complexidade por trás dele. Aracy Amaral destacou a globalização e a ausência de um posicionamento político-social mais explícito como pontos que lhe chamaram a atenção. Embora reconheça que qualquer arte fale de seu tempo, a curadora compara nossa produção à da Colômbia, abertamente comprometida às suas questões sociais, para afirmar que aqui, para ela, apesar de termos trabalhos que aludem à nossa realidade, não chega a ser uma postura aguerrida e de compromisso. “Onde estão os olhos de nossos artistas?”, ela questiona (AMARAL, 2015).

Ao colocar a globalização como marca dos jovens artistas brasileiros, Amaral problematiza a situação, indagando se esses jovens que podem viajar o mundo graças a bolsas, residências e convites, já teriam descoberto seu próprio país. “Será essa uma indagação fortuita? Ou serão eles, como os modernistas dos anos 1920, artistas de passagem,

turistas culturais, observadores de outros meios e que descobriam ‘seu país’ de longe ou depois do retorno?” (AMARAL, 2015).

Paulo Miyada destacou o caráter prospectivo do Programa Rumos e a instabilidade de se viver de arte no país. Enquanto o curador sabia das chances de encontrar artistas produzindo com dificuldades, diante da falta de oportunidades, ele percebeu que na verdade, para sua surpresa, encontrou muito mais pessoas que optaram por seguir outros caminhos profissionais, como cinema, cenografia ou fotografia comercial. Segundo o curador, não há números oficiais, mas numa estimativa das primeiras edições do programa, cerca de 60% dos artistas deixaram de investir em seu trabalho. Não por falta de, mas talvez pelas muitas oportunidades que esses jovens tinham à frente.

Outro ponto evidenciado por Miyada foi a inserção dos artistas que seguiram atuantes no circuito de arte. Muitos deles passaram a ser representados por galerias de médio e grande porte, mas o entrosamento deles nos principais contextos artísticos foi fundamental.

Se, por um lado, os muitos nomes selecionados pelo Rumos demonstram que novas atitudes criativas podem emergir dos mais variados contextos – com ou sem educação formal, longe ou dentro de grandes centros urbanos, solitária ou coletivamente –, vemos, por outro lado, que os caminhos que esses artistas devem percorrer para se manter engajados em produções experimentais intensas são relativamente mais estreitos – pois, aí sim, a capacidade de acessar as grandes cidades e o circuito de arte pode se mostrar determinante (MIYADA, 2015).

Fechando a equipe de curadores, Regina Silveira ressaltou o trabalho de unir os campos das artes visuais e tecnológicas, segundo ela “abrindo espaço para um contágio inevitável” (SILVEIRA, 2015). Não à toa o programa rompeu com as definições de linguagens. Em tempos de fronteiras borradas, a curadora afirma que “não apenas os campos de significação aderidos às obras se tocam: também os limites e as diferenças no uso de meios e recursos de linguagem se apresentam mais como gradação do que como especificidade de cada área” (2015).

Atendo-se a essa questão, Regina Silveira aponta para um tema que nos é caro neste trabalho: o uso da tecnologia na produção brasileira contemporânea. Para ela, *Singularidades/Anotações* tem o grande mérito integrar a produção artística – já secular – que lança mão dos novos meios disponíveis, às artes visuais.

Entre as obras com apoio maior ou exclusivo em dispositivos tecnológicos, o intuito foi simplesmente escolher as que apontassem com mais força para a função poética, tendo como foco a própria mensagem: o que a obra diz de si mesma para, em seguida, dizer do mundo que está intermediando – perceptiva, crítica e, sobretudo, magicamente (SILVEIRA, 2015).

As três vozes distintas, porém consonantes, criaram uma exposição que consegue de fato nos mostrar um panorama da arte contemporânea em nossa país, reunindo desde instalações interativas a óleo sobre tela, artistas do eixo Rio-São Paulo e de outros estados como Maranhão e Pará, estímulos visuais, auditivos ou proprioceptivos.

Neste contexto, pretendemos aprofundar sobre três obras específicas da exposição, a partir da utilização de recursos tecnológicos. São elas *Arvorar*, de Kátia Maciel, *Espera*, de Gisela Motta e Leandro Lima, e *Mobile Crash v3: medidor de obsolescência*, de Lucas Bambozzi. A partir da visita na exposição na cidade do Rio em 2015 e pesquisa complementar sobre as obras, buscaremos aqui criar um diálogo entre a experiência proposta por elas e algumas discussões contemporâneas sobre como nossos sentidos estão sendo estimulados.

### **Interação – Dispositivos fechados e abertos**

Para começarmos a falar dos exemplos escolhidos, esclarecemos que há obras interativas ou não, sendo que para o primeiro caso, assumiremos dois tipos de obras – dispositivos fechados e abertos – como veremos a seguir. Sabemos que o conceito de interação nas artes não surgiu com a tecnologia. Principalmente a partir da segunda metade do século XX, uma corrente de ideias que introduzia uma relação mais imediata entre a arte e seu público ganhou força e tinha como objetivo fazer o espectador participar na própria elaboração das obras de arte (COUCHOT, 1997). Tivemos então as instalações, os *happenings*, a arte cinética e, mais tarde, a interação por meio da tecnologia, a que de fato nos interessa aqui. Sobre as formas de interação público-obra, o artista e teórico francês Edmond Couchot afirma:

As obras são sensíveis às diferentes solicitações, manipulações, operações, desencadeadas pelos deslocamentos do observador, seu contato, o som de sua voz, sua presença, seu calor, o barulho de seu coração etc. Pode-se então falar de participação real e não mais mental (COUCHOT, 1997, pág. 136).

Como um dos critérios para escolha das obras, partimos da premissa de Couchot, que divide tecnicamente o tipo de interação das obras que utilizam recursos tecnológicos. O autor trabalha com dispositivos interativos fechados ou autônomos (*off-line*) e dispositivos abertos ou interconectados em rede (*on-line*) (COUCHOT, 1997).

No primeiro caso, dos dispositivos fechados ou autônomos, as relações entre espectador e obra se dão num espaço delimitado pela aparelhagem, que ele chama de numérica, e seria um computador que transmite as informações entre homem e máquina.

Gestos, toques, deslocamentos, ruídos ou a própria imagem do espectador podem servir de informação para a aparelhagem, dependendo do recurso tecnológico utilizado.

Já com os dispositivos abertos, eles são interconectados em rede, permitindo que diversas pessoas possam interagir ao mesmo tempo, acrescentando outra dimensão coletiva à experiência (COUCHOT, 1997). Ainda sob a perspectiva do autor francês, a interatividade pela tecnologia, seja em dispositivos abertos ou fechados, recompõem uma outra hierarquia do sensível, privilegiando “um visual enriquecido e ‘recorporalizado’, fortemente sinestésico, em detrimento de um visual retiniano” (COUCHOT, 1997, pág. 139).

Consideramos ser importante esta passagem com Couchot para nos aprofundarmos nas obras.

### **Ambientes midiáticos no campo das artes**

Outro conceito que nos interessa para pensar as obras escolhidas é o de ambientes midiáticos. Vinícius Pereira (2008, p. 7) dá duas definições para esse tipo de ambiente. Primeiro como um espaço híbrido – físico e *tecnodigital* – sensível às ações de pessoas e de sinais de diferentes mídias que cruzam seu interior. O autor explica que este tipo de uso pode ser encontrado em propostas de arte digital interativa, mas também no mercado, em espaços publicitários, de entretenimento e parques temáticos.

Tais espaços *reagem* e se *comunicam* com pessoas e mídias que se introduzem nos seus interiores, respondendo com mensagens físicas tais como mudanças de cores, temperatura, sons, estímulos físicos etc, ou ainda, enviando mensagens para o celular da pessoa, ou recebendo informações das mídias em movimento (2008, pág. 7).

A segunda definição seria, de acordo com o autor, ambientes virtuais, como *games* de primeira pessoa ou *Second Life*. Interessa-nos aqui o primeiro caso, que poderá ser melhor compreendido com a descrição das obras.

Sabemos que nossa percepção tem de estar apta à realidade excitante, que exige o envolvimento de diversos sentidos. Ainda com Pereira, concordamos que há na atualidade uma demanda sensorial por estímulos mais intensos, capazes de causar um impacto corporal. Como um exemplo, ele e José Cláudio Castanheira chamam de audibilidade tátil-acústica a necessidade de *sentirmos* o som, e não apenas ouvi-lo. Ao apresentarem sua hipótese, os autores afirmam que cada vez mais escutamos com todo o corpo, propondo que:

A cultura contemporânea — sempre pensada a partir das suas mediações tecnológicas — estimula modelos de audibilidades que requerem, cada vez mais, sons intensos, valorizando, conseqüentemente, sons graves, sons que

exigem e emanam mais energia física para a sua efetivação como experiência acústica. Por outro lado, exatamente por conta desta intensidade com que os sons graves se apresentam, as audibilidades contemporâneas são elaboradas de modo cada vez mais explícito como uma audibilidade tátil-acústica (PEREIRA & CASTANHEIRA, 2009, p. 3).

Mas interessa-nos aqui não o cotidiano, mas a experiência com a produção artística atual. É cada vez mais comum, por exemplo, o contato com obras proprioceptivas, que envolvem a cinestesia<sup>8</sup> ou a percepção da posição, do equilíbrio e do deslocamento do corpo.

### **Obra 1 – Instalação interativa *Arvorar*, de Kátia Maciel**

A obra *Arvorar* (2012), de Kátia Maciel, tem projetada a paisagem de uma floresta, em imagem congelada, que ocupa uma das paredes, e um microfone pendurado de cabeça para baixo no meio da sala. O visitante tenta falar alguma coisa no microfone, mas não há caixas para amplificar o som. A pressão que sai da boca no ato da fala provoca um leve movimento na imagem, que toma toda a parede da sala escura. Quando, então, o sujeito assopra no microfone, a paisagem se movimenta, na intensidade do sopro. É como se a brisa soprada chegasse até as árvores. A ação, aparentemente simples, nos leva para o meio da floresta, como se pudéssemos sentir o vento chegando também<sup>9</sup>.

*Arvorar* nos afeta sensorialmente para além do que vemos. Imerso na obra, a sensação envolve todo o corpo. A alteração real no ambiente, a partir da interação do visitante, é apenas visual, mas a experiência provocada é maior. A obra foi pensada para ser exibida em grande escala, ocupando toda uma parede. A proporção da obra facilita a imersão no ambiente, ajudando a criar a sensação da brisa, mesmo que não haja vento algum na sala. Podemos dizer que pelos critérios de Couchot, esta obra é um dispositivo fechado, que reage de maneira pré-determinada de acordo com a intensidade do sopro do participante.

Mas, podemos considerar a instalação de Maciel um ambiente midiático? A obra exige a interação do visitante, mas não há interação entre diferentes mídias, como se espera de um desses ambientes (PEREIRA, 2008). Ao engajar o visitante com o movimento – como lembrado com Couchot, existente na arte desde outros tempos – *Arvorar* nos faz pensar em ação, em energia, no que é vital. Para além de paisagem bonita e meio ambiente (questões que

---

<sup>8</sup> A cinestesia está ligada à propriocepção, ou seja, à percepção da posição, do deslocamento, equilíbrio, e peso dos corpos, diferentemente da sinestesia, que é a reunião de dois ou mais sentidos.

<sup>9</sup> *Arvorar*, Kátia Maciel, 2012. Instalação interativa. A paisagem fotográfica de uma floresta é movimentada pelo sopro dos visitantes por meio de um microfone suspenso. Descrição da obra disponível em: <[http://www.katiamaciel.net/trabalhos\\_KatiaMaciel\\_2012-2013.htm](http://www.katiamaciel.net/trabalhos_KatiaMaciel_2012-2013.htm)>. Acesso em: 10/07/2016.

podemos de pronto associar à imagem de uma floresta), refletimos sobre nosso interior, de onde vem a energia para o sopro, para o movimento, para a vida. Da mesma forma que não há vento na sala (a opção mais óbvia), mas ainda assim sentimos a brisa. A ação é poética proposital da obra.

Se entrássemos numa sala apenas com um vídeo da ventania na floresta, teríamos a mesma experiência? É possível, mas o inesperado de ver a imagem estática começando a se mover a partir de uma ação física sua – o soprar no microfone – traz uma nova dimensão à experiência.

O modo de exposição da obra pode ser modificado de acordo com a proposta curatorial. Apresentada em grande escala pelo Itaú Cultural, Arvorar ganhou outra proporção em *Noche es día (uma reflexión sobre el habitar)*, com curadoria de Alejandro Martín Maldonado<sup>10</sup>. A obra foi parar como paisagem de uma janela, na cozinha da Casa Obeso Mejía, do Museu La Tertulia na Colômbia, e não tinha mais o tamanho das instalações montadas anteriormente no Brasil. Ainda assim, a sensação da brisa não deixou de existir por causa disso. Ao estarmos diante de uma janela aberta, vendo a paisagem se mexer lá fora, esperamos que o vento entre e invada nosso ambiente. Passamos então para a próxima obra, para falarmos de outro tipo de interação.

## **Obra 2 - Videoinstalação *Espera*, de Gisela Motta e Leandro Lima**

Na obra *Espera*, de Gisela Motta e Leandro Lima (2013), as sombras de um homem e uma mulher são vistas sentadas em um banco, de forma descontraída. Um parece aguardar pelo outro, mas eles não se encontram. A sombra do visitante se mistura à dos personagens. Elas aparecem, cada uma em seu tempo, no foco de luz caminhando em direção ao banco. O homem olha ao redor, como quem procura por algo ou alguém, antes de se sentar. A mulher logo se senta, cruza as pernas, e também olha para os lados, à procura. Estranhamente temos a nítida sensação de estarmos acompanhados na sala. Embora os corpos não estejam lá, as sombras nos dão a impressão da presença de seus donos.

Como uma videoinstalação, a obra não exige a interação direta do observador, embora permita ao público sentar nos bancos onde as sombras são projetadas. Não é possível uma relação direta com elas, visto que são imagens gravadas que ficam se repetindo ao longo do tempo, ou seja, os movimentos das sombras não são condicionados aos movimentos do

---

<sup>10</sup> Noite é dia, de dezembro de 2015 a abril de 2016, <<http://museolatertulia.org/exposicion/noche-es-dia-katia-maciel-y-andre-parente-brasil/>>.



público. Aqui não há a interação concreta no sentido entendido por Couchot, mas podemos dizer, no entanto, que há uma interação mental, pois a perspectiva da projeção do vídeo na sala, além da possibilidade sentar nos bancos, nos leva à impressão de que estamos de fato na companhia de outras pessoas.

Os personagens da obra não estão ali, mas suas sombras estão, portanto há uma presença que nos afeta. Instintivamente, chegamos para o lado quando a sombra se aproxima, como se fôssemos dar-lhe o lugar. Ao descreverem a obra em seu site, Motta e Lima deixam clara a intenção de “confundir a percepção”<sup>11</sup>. Também ressaltam a poética da ausência que revela a presença, por meio da imaterialidade da sombra. Imaterialidade que nos afeta materialmente. A experiência que temos no contato com a obra de Motta e Lima, está também além da visão. Enxergamos as sombras e os bancos, mas sentimos também a presença dos que não estão, algo mais próximo do cinestésico.

Lembrando o exemplo anterior, Arvorar também traz a sensação de presença de algo que não está ali de fato, mas que instiga uma sinestesia. É como se sentíssemos a ventania chegando, apesar de estarmos numa sala fechada. Em ambas as obras, com ou sem interação, o público é estimulado não só visualmente, mas todo o seu corpo é levado a sentir.

Aqui não cabem as definições de obra interativa e ambiente midiático, mas como nosso interesse está em toda a relação artista-obra-observador, não podemos desconsiderar a reação corpórea provocada – o reflexo instintivo de sair da frente da sombra – diante da interação mental.

Chegamos, então, no último tipo de obra a ser trabalhado aqui, as que constroem um ambiente midiático.

### **Obra 3 – Instalação interativa *Mobile Crash v.3: medidor de obsolescência*, de Lucas Bambozzi**

A obra de Lucas Bambozzi apresentada na exposição é uma versão da instalação imersiva *Mobile Crash*, iniciada em 2010, e envolve um tipo de interação mais complexa. Numa sala escura, temos diversos vídeos de celulares e outros objetos eletrônicos sendo destruídos.

---

<sup>11</sup> Espera, Gisela Motta e Leandro Lima, 2013: vídeo instalação projetada sobre os bancos da exposição mistura sombras reais às sombras de pessoas pré-captadas, que em algum momento estiveram ali sentadas, esperando por algo ou alguém. O tempo passa e quando o homem desiste do encontro e parte, deixando o banco vazio, uma mulher se aproxima. O casal não se encontra. Ela parte, abandona a possibilidade de encontro e segue adiante. Apresentamos instantes, os bancos expostos e simultaneamente a memória de situações ocorridas nesse objeto, a presença revelada pela ausência, que se desdobra como registro poético através de uma sombra imaterial confundindo a percepção. Descrição da obra disponível em: <<http://www.aagua.net/Espera>>. Acesso em: 11/07/2016.

A velocidade das imagens varia de acordo com as mensagens recebidas de outro dispositivo eletrônico, capaz de medir a intensidade dos sinais eletromagnéticos do ambiente. Quanto maior a intensidade, mais frenético o ritmo do vídeo. Nas palavras do artista: “Um algoritmo de computador escolhe as sequências de vídeo dentre centenas de pequenos cliques. A velocidade de reprodução dos cliques varia de um estado quase estático a uma velocidade normal, de acordo com a leitura de um sensor de campos eletromagnéticos (um detector de uso de telefone celular)”<sup>12</sup>.

Aqui, a simples presença do visitante portando um aparelho celular, já altera os sinais eletromagnéticos na sala, implicando uma interação com a obra, independente de qualquer ação do observador. A ação não é obrigatória, mas se o sujeito mexer no celular, isto também será captado pelo medidor de sinais, intensificando a experiência. Se mais pessoas ocupam a sala, trona-se uma experiência de interação coletiva, como nos lembra Couchot para os casos de dispositivos abertos.

A obra de Bambozzi exemplifica de forma mais clara a ideia de um verdadeiro ambiente midiático, visto que há interação entre diversos dispositivos, dependendo da ação do público ou não. A experiência visual dos aparelhos portáteis sendo quebrados é intensa. Quanto mais circundado por eles, mais o artista os destrói. O quanto somos dependentes desses aparelhos? Devemos destruí-los, ao menos metaforicamente? Queremos destruí-los? Temos algum controle sobre eles, se não podemos nem controlar o sinal que ele emite ao medidor da sala? São algumas questões que o ambiente midiático de Bambozzi nos coloca.

## **Considerações finais**

Os exemplos de obras aqui citados servem para iluminar um dos tantos caminhos para se pensar a percepção. A partir de um trabalho curatorial em torno de quinze anos do Programa Rumos, Aracy Amaral, Paulo Miyada e Regina Silveira nos apresentaram um panorama da arte atualmente produzida no país, reunindo uma grande diversidade de artistas e estilos de produção. Nos atemos aqui em três obras, por ser intenção aprofundar a pesquisa com obras que estimulam nossos sentidos para além da visão a partir do uso de recursos tecnológicos. Preocupamo-nos então em identificar, a partir do recorte da exposição

---

<sup>12</sup> *Mobile Crash v.3. Obsolescence Trimmer* (título original), Lucas Bambozzi, 2012: Um algoritmo de computador escolhe as sequências de vídeo dentre centenas de pequenos cliques. A velocidade de reprodução dos cliques varia de um estado quase estático a uma velocidade normal, de acordo com a leitura de um sensor de campos eletromagnéticos (um detector de uso de telefone celular). Descrição da obra disponível em: <<http://www.lucasbambozzi.net/archives/3127>>. Acesso em: 11/07/2016.

*Singularidades/Anotações – Rumos Artes Visuais 1998 – 2013*, alguns diferentes tipos de obras para iniciarmos um trabalho maior de análise desta produção contemporânea. Como colocado no catálogo pelos curadores Aracy Amaral, Paulo Miyada e Regina Silveira, a escolha das obras para o recorte proposto, não devem esgotar as leituras possíveis da história do programa Rumos e da exposição. Acrescentamos a leitura em relação às obras aqui escolhidas. Acompanhar como a arte tem lidado com as transformações técnicas/tecnológicas de nosso tempo e observar o comportamento de nossos sentidos diante de novos estímulos é nossa real intenção, para um futuro próximo. Este é apenas o início de um longo processo.

### **Referências bibliográficas:**

AMARAL, Aracy. MIYADA, Paulo. SILVEIRA, Regina. *Singularidades/Anotações Rumos Artes Visuais 1998 – 2013. Catálogo da edição Rio de Janeiro/Paço Imperial*, distribuição gratuita, 2015.

COUCHOT, Edmond. A arte pode ainda ser um relógio que adianta? O autor, a obra e o espectador na hora do tempo real. In: DOMINGUES, D. (org.) **A arte no século XXI: humanização das tecnologias**, São Paulo: Editora UNESP, 1997.

PEREIRA, Vinícius Andrade. G.A.M.E.S. 2.0 — Gêneros e Gramáticas de Arranjos e Ambientes Midiáticos Mediadores de Experiências de Entretenimento, Sociabilidades e Sensorialidades. In: Enc. da Assoc. Nac. dos PPGs em Com. Compós, 2008. **Anais...** São Paulo, 2008.

\_\_\_\_\_; CASTANHEIRA, José Cláudio S. MAIS GRAVE! Como as tecnologias midiáticas afetam as sensorialidades auditivas e os códigos sonoros contemporâneos. In: Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação Compós, 2009. **Anais...** Belo Horizonte, 2009.