

MINISTÉRIO DA CULTURA Secretaria Executiva Conselho Nacional de Políticas Cultural

ATA DA 1ª REUNIÃO GRUPO DE TRABALHO ARTE DIGITAL

Data: 15 de outubro de 2009 (10h às 18h)

CARVALHO JUNION

Local: Sala de Reuniões – 4º Andar/MinC – Brasília-DF

DELIBERAÇÕES

Aos quinze dias do mês de outubro de 2009, na sala de reuniões do 4º andar do Ministério da Cultura, às 10h00, na presença do Sr. Marcelo Veiga, Coordenador-Geral do CNPC, reuniram-se os participantes, Sra. Patrícia Canetti, Sra. Rejane Cantoni, Sra. Nara Cristina Santos, Sra. Maria Beatriz de Medeiros, Sra. Teresa Cristina Balthazar, Sra. Suzete Venturelli, Sr. José Murilo Carvalho Júnior. Teve início a reunião com a apresentação do Decreto nº 5.520 de 2005, que dispõe sobre o funcionamento do Conselho Nacional de Política Cultural — CNPC e o seu Regimento Interno. Nesta oportunidade foram debatidos os seguintes temas: definição do campo da arte digital, diagnóstico, estratégias de formação, produção e distribuição/disponibilização da área. Cada membro do grupo de diferentes regiões do Brasil trouxe contribuições relativas as questões das dimensões simbólicas, cidadã e econômicas para pensar a sistematização da proposta no Plano Nacional de Cultura, na área de Arte Digital. DOCUMENTO EM ANEXO

PARTICIPANTES:

PARTICIPANTES:

PARTICIPANTES:

REJANE CAETANO A. CANTONI

NARA GRISTINA SANTOS

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS

TERESA CRISTINA BALTHAZAR

SUZETE VENTURELLI

MARCELO VEIGA

COORDENADOR-GERAL DO CNPC

Relatório da primeira reunião do GT de Arte Digital

Diagnóstico

A Arte Digital compreende a Produção Artística envolvendo Arte, Tecnologia e Ciência em diálogo com outras áreas como Ciência da Computação, Robótica, Mecatrônica, Genética, Comunicação

A produção em Arte Digital pode envolver outras linguagens artísticas como fotografia, videoarte, instalação, performance, dança, música, considerando diferentes interfaces audio-tátil-motoras-visuais.

No contexto mais abrangente da arte tecnologia a arte digital pode compreender as produções denominadas webarte, netarte, ciberarte, bioarte, gamearte, instalações interativas, mídias locativas e outras atividades relacionadas

Considera-se prioridade em arte digital o desenvolvimento da obra/projeto/trabalho em ambiente virtual, seja em realidade virtual ou realidade aumentada podendo envolver interatividade, iteratividade, imersão

A arte digital é uma linguagem artística com forte crescimento desde os anos 1990, embora seu início possa ser reconhecido historicamente a partir dos anos de 1960, com as experiências em arteônica do artista Waldemar Cordeiro.

Nos anos 1990 criam-se os primeiros cursos de Mestrado na área de Arte e Tecnologia, Multimeios, e acontecem eventos importantes como por exemplo, "Arte no Século XXI – a humanização das tecnologias" iniciando um processo de consolidação da área.

Artistas e pesquisadores em Arte Digital possuem presença e atuação nas seguintes associações, entre outras:

ABCIBER – Associação Brasileira de Cibercultura

ANPAP – Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas

CBHA - Comitê Brasileiro de História da Arte

ABCA – Associação Brasileira de Críticos de Arte

ABRACE – Associação Brasileira de Artes Cênicas

COMPOS - Associação dos Cursos de Pós-graduação em Comunicação

A consolidação da arte digital hoje se evidencia por:

A) Eventos Nacionais e Internacionais promovidos no Brasil:

8#ART – UNB/Brasília (DF)
Prêmio Sérgio Motta em Arte e Tecnologia
FILE (Festival Eletrônico de Linguagens Eletrônicas)
Emoção Art Ficial (Itaú Cultural)
arte mov - Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis, entre outros

B) Pesquisa na Pós-graduação:

1. Cursos:

Cursos de Pós-graduação em Artes/CAPES – diálogo com arte digital:

FASM - http://www.fasm.br - linha de pesquisa - História crítica e pensamento curatorial- Pesquisa em arte e práticas experimentais

UDESC - http://www.ppgav.ceart.udesc.br/ppav.htm - linha de pesquisa Processos Artísticos Contemporâneos

UFG - http://www.fav.ufg.br/culturavisual - linha de pesquisa Processos de Criação: Investigação de técnicas, materiais e processos na produção de poéticas visuais

UFMG - http://www.eba.ufmg.br - área de concentração: arte e tecnologia da imagem

UFRGS - http://www.artes.ufrgs.br - linha de pesquisa em poéticas visuais - Processos híbridos de criação.

UFRJ - http://www.eba.ufrj.br/ppgartesvisuais - linha de pesquisa em poéticas interdisciplinares.

UFSM -http://www.ufsm.br/ppgart - linha de pesquisa arte e tecnologia.
UNB - http://www.vis.ida.unb.br/posgraduacao - linha de pesquisa arte e tecnologia.

UNESP - http://www. Linhas de Pesquisa: Processos e procedimentos artísticos

UNICAMP - http://www.iar.unicamp.br/pg/art.sobre.curso2010.php?id=1 - linha de pesquisa: cultura áudio visual e mídia.

USP - http://www.eca.usp.br - área de concentração em Poéticas Visuais - linha de pesquisa multimeios, entre outros.

Cursos de Pós-graduação em Comunicação/CAPES – diálogo com arte digital:

USP - Meios e Processos Audiovisuais
UNICAMP - Multimeios
UFRN - Estudos da Mídia
PUC/MG - COMUNICAÇÃO SOCIAL: INTERAÇÕES MIDIÁTICAS
UFPB/J.P. - COMUNICAÇÃO E CULTURAS MIDIÁTICAS
UFBA - COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEA
UNISINOS - CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, entre outros

2. Grupos de pesquisa:

Corpos Informáticos (Brasília)

Grupo Poéticas Digitais (São Paulo)

Telepresença em ambientes imersivos, participativos e interativos (Florianópolis)

Poéticas audiovisuais contemporâneas: dispositivo e temporalidade (Belo Horizonte)

Arte e Tecnologia (Santa Maria)

Processos Híbridos (Porto Alegre)

net art: perspectivas criativas e críticas (São Paulo)

LAB Ø1 (Rio de Janeiro)

Grupo de Pesquisa em Multimeios (São Paulo) Arte&meios tecnológicos (São Paulo)

- 3. Teses e dissertações: a detalhar a posteriori
- C) Laboratórios e Núcleos de Criação e Pesquisa:

SCIArts (São Paulo/Campinas)

SDVila (São Paulo)

NAT - Núcleo de Arte e Tecnologia do Parque Lage (Rio de Janeiro)

LA – Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual (UNB – Brasília)

LABART – Laboratório de Pesquisa em Arte, Tecnologia e Mídias Digitais

(UFSM - Santa Maria/RS)

NOEMA - arte digital (São Paulo)

Labmidia/UFMG (Belo Horizonte)

Canal Contemporâneo (Rio de Janeiro/ São Paulo), entre outros.

D) Instituições Culturais:

MIS - Museu da Imagem e do Som de São Paulo;

Instituto Itaú Cultural, entre outros.

Como METAS foram apontadas as seguintes prioridades:

- 1. Criar uma cultura institucional de Estado que reconheçá a Arte Digital como área de pesquisa, criação, produção específica;
- 2. Incentivar e valorizar a formação em Arte Digital e reconhecer a profissão;
- 3. Ampliar os recursos para projetos em Arte Digital visando o benefício de toda sua cadeia produtiva:
- 4. Estabelecer políticas públicas para o desenvolvimento da produção em Arte Digital e garantir sua difusão, disponibilização, manutenção e consumo em todos os setores sociais;
- 5. Fomentar, mostras, exposições, festivais, prêmios em Arte Digital.

Em especial:

- Criação de políticas públicas de financiamento para criação e manutenção de laboratórios específicos de pesquisa, criação, produção e disponibilização (distribuição) de Arte Digital, com as seguintes características:
- abertura à comunidade;
- integração de diversas áreas do conhecimento, transdisciplinares;
- cooperação com movimentos sociais, ONGs e setores empresariais e educacionais;
- cooperação com instituições educacionais ou culturais, pontos de cultura;
- geração de empregos e serviços;
- inovação
- Enfrentar problemas com a manutenção e conservação de acervos de obras digitais

- Desburocratizar a circulação internacional de obras objetuais digitais e também do pagamento de serviços e profissionais. Tornar possível o uso de ferramentas financeiras como o paypal que para facilitar a economia internacional da cultura.
- Desoneração da importação de equipamentos específicos.