



capítulos.





---

## 1. INTRODUÇÃO [SUB1]

Com a apropriação dos meios de comunicação e entretenimento de massa para fins artísticos surge a noção de *media art*, que irá abarcar desde o uso do vídeo e da televisão ao dos meios mais recentes, como as tecnologias móveis e o próprio ciberespaço. Embora cada vez mais frequente, esse tipo de produção ainda passa por um amplo debate. Não há consenso quanto aos principais conceitos e termos que circulam, como *new media art*, *artmedia*, *electronic art*, *cyber art*, *digital art*, *interactive art*, *computer art*. Apesar das imprecisões e divergências, a produção abordada neste trabalho enquadra-se na ampla noção de “artemídia”, como proposta por Arlindo Machado:

“Artemídia”, forma aportuguesada do “*media arts*”, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas qualitativas. *Stricto sensu*, o termo compreende, portanto, as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Mas, por extensão, abrange também quaisquer experiências artísticas que utilizem os recursos tecnológicos recentemente desenvolvidos. (Machado, 2007, p. 7)

As obras de artemídia englobam, portanto, tecnologias informacionais diversas, como sites de internet, *softwares*, aplicativos, tablets, inteligência artificial, câmeras de vigilância, GPS, instalações interativas, entre outros dispositivos.

O presente trabalho pretende traçar um panorama introdutório da artemídia no Recife, cidade que sedia importantes centros de inovação e um dos maiores parques tecnológicos do país,<sup>01</sup> além de ter sido palco de pioneiros movimentos culturais e políticos de notória relevância histórica. O panorama tem início no surgimento e na difusão da arte postal nos anos 1960 até chegar nas experiências com as tecnologias digitais mais avançadas das duas primeiras décadas do século XXI. Baseia-se nas ainda escassas fontes bibliográficas e, sobretudo, em explorações por meio de sites de artistas, editais e acervos de eventos, além de diálogos, trocas de e-mails e entrevistas realizadas por Skype, entre 2017 e 2019, com artistas e pesquisadores da área.

---

## 2. ARTE POSTAL [SUB1]

Antes de abordar os meios digitais, é importante apresentar movimentos artísticos dos anos 1960 e 1970 que já faziam uso de redes

---

01 Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/recife-o-vale-do-silicio-brasileiro/>. Acesso em: 5 set. 2018.

de comunicação. A *mail art* (“arte postal” ou “arte correio”, como tradução literal) tem sido considerado o primeiro movimento da história da arte a fazer parte de um círculo transnacional independente (Prado *apud* Nunes, 2010, p. 40). Uma produção caracterizada por postagens pelo correio a um determinado artista (ou sem destinatário, para assim voltarem ao próprio remetente), que as recebe, realiza intervenções e as reenvia a outros participantes, até retornarem, modificadas, ao artista de origem.

Segundo Nunes (2010),

os artistas lançam mão de técnicas de reprodução como o xérox e criam um sistema paralelo, não hierárquico, uma rede onde seus personagens são tanto emissores como receptores, insinuando criações coletivas onde é possível determinar antecedentes das experimentações colaborativas da rede Internet, em trabalhos de *web arte*. (p. 40)

Ao tratar do uso de uma estrutura comunicacional estabelecida, Gilberto Prado (2008) acrescenta que as convenções estéticas vigentes são desafiadas pela arte postal a partir do momento que se esquia da prática curatorial e do valor de julgamento do sistema oficial da arte. Impelidos sobretudo pelo repúdio à mercantilização, centenas de artistas passam, então, a atuar em escala global, favorecendo, assim, o surgimento de novos processos e suportes.

Artistas brasileiros ingressam na rede de arte postal na década de 1970 incitados também por um engajamento político que desafiava a censura e as perseguições da ditadura. Embora não detenha hoje a posição de liderança na produção de arte e tecnologia do país, o Recife foi uma das primeiras cidades a acolher e difundir essa “arte em rede”. Um dos pioneiros locais foi o artista Paulo Bruscky,<sup>02</sup> que logo

.....

02 No início da carreira, Paulo Bruscky trabalha com desenho, pintura e gravura. Posteriormente, atua em performances e na produção de livros de artista. A partir do final dos anos 1960, desenvolve trabalhos com mídias, intervenções e arte conceitual. Suas experiências com arte postal, áudio-arte, videoarte, artdoor e xerografia/fax-arte são apontadas como pioneiras na utilização de novos meios na arte brasileira. Fonte:

estabeleceu trocas com membros do movimento internacional Fluxus, tornando-se um de seus representantes brasileiros (Freire, 2006).

Organizada por Bruscky e Ypiranga Filho, a I Exposição Internacional de Arte Correio no país aconteceu no Recife, em 1975, reunindo dezenas de artistas de várias linguagens. A partir desse evento, a capital pernambucana se insere no mapa internacional das artes postais, passando a cultivar conexões que perduram até os dias de hoje.

**Figuras 1 e 2:** À esquerda, *Confirmado: é arte* (1977), e à direita *Título de Eleitor Cancelado* (1980), de Paulo Bruscky. Fonte: disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7783/paulo-bruscky>. Acesso em: 29 nov. 2018.



Enciclopédia Itaú Cultural. Disponível em: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa7783/paulo-bruscky>. Acesso em: 29 nov. 2018.

A II Exposição Internacional de Arte Correio, organizada em 1976 também por Bruscky, dessa vez junto a Daniel Santiago,<sup>03</sup> foi fechada pela censura minutos após sua abertura, por ser considerada um evento de conteúdo subversivo. O encerramento da mostra, seguido da prisão dos dois artistas, serviu como pretexto para o estabelecimento da Equipe Bruscky & Santiago, que duraria até 1992. Desde então, passaram a ser reconhecidos como “grandes agitadores culturais, questionando, irreverentemente, o sentido da vida e da arte e tornando-se a vanguarda conceitual do Nordeste” (Zaccara, 2009, p. 38).

Por meio da arte postal, Bruscky não só renunciou as redes de artistas hoje usuais na internet como fomentou o experimentalismo da produção local.

Todas as tecnologias/novos meios de comunicação que surgiam, eram incorporados, até chegar no Fax (“Assim se Fax Arte”, Bruscky), que já era transmissão em tempo real. A primeira transmissão de Fax Arte realizada no Brasil, foi em 1980, entre Paulo Bruscky (no Recife) e Roberto Sandoval (em São Paulo). Os artistas correio trabalhavam em rede e com consciência de rede. Para nós, o uso da internet como rede foi uma consequência lógica em função de tudo isso. Hoje, a arte é este comunicado. (Bruscky *apud* Zaccara, 2015, p. 68)

Ainda que tenha havido uma drástica redução do uso desse sistema como meio de troca, cabe anotar que a internet pode eventualmente funcionar como uma nova aliada para a arte postal. Nesses casos, as redes digitais contribuem para a divulgação de convocatórias e exposições e para a efetivação de ações colaborativas diversas, mediante processos que integram o fazer manual com as novas tecnologias, como ocorreu, por exemplo, com a mostra *Teia Postal*,<sup>04</sup> em 2018, no Instituto de Arte Contemporânea da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), organizada pelo professor e artista visual Eduardo Romero Barbosa.

03 Artista plástico, jornalista, programador visual, professor e escritor de literatura-objeto, com mais de dez livros publicados.

04 Disponível em: [http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2018/09/18/internas\\_viver,763068/postais-sao-vistos-sob-o-olhar-artistico-em-exposicao-no-recife.shtml](http://www.diariodepernambuco.com.br/app/noticia/viver/2018/09/18/internas_viver,763068/postais-sao-vistos-sob-o-olhar-artistico-em-exposicao-no-recife.shtml). Acesso em: 5 nov. 2018.

---

### 3. NOVAS MÍDIAS

A partir da popularização da internet nos anos 1990, as tecnologias digitais passam a influenciar imensamente a produção, a circulação e a recepção dos trabalhos artísticos. Na esteira do Manguebeat, o Recife presenciou uma experimentação entusiástica das novas mídias a partir da formação de coletivos, dentre os quais se destacam os grupos Re:combo e Media Sana.

O Re:combo foi um coletivo recifense que defendia o uso aberto de suas obras, tornando-se referência nacional e internacional de trabalhos interativos e de disseminação do *copyleft* (Rolim, 2007). Embora com colaboradores variados em diferentes momentos, o projeto foi iniciado em 2001 por cinco amigos: José Carlos Arcoverde (h.D. Mabuse), Osman Frazão Lima, Regilson Quéops de Lima Melo, Miguel Pedrosa de Souza Jr. e Daniel Ferreira de Melo. Inicialmente voltado à produção musical, o grupo, formado por músicos, artistas, engenheiros, designers, jornalistas e acadêmicos, estendeu suas ações para além das licenças de uso e remix. De acordo com Fiorelli (2007), o Re:combo explorou, até o seu encerramento em 2008, ações e dispositivos diversos, misturando em uma só obra performances, vídeos, instalações, intervenções urbanas, música e *web art*.

Mesmo com a diversidade dos meios empregados, o grupo mantinha como principal propósito o trabalho colaborativo e descentralizado em torno de discussões sobre propriedade intelectual, orientado por um ponto de vista contrário às leis do *copyright* tradicionais, “que funcionam hoje como uma força restritiva ao processo de criação intelectual” (h.D. Mabuse *apud* Beiguelman, 2005).

Uma das principais criações do Re:combo foi a Licença de Uso Re:combo 1.0,<sup>05</sup> lançada oficialmente em 2003 durante o FILE,<sup>06</sup> em São Paulo. De acordo com seus próprios termos, ela consiste na permissão de “uso, cópia, distribuição, execução, modificação e comercialização de trabalhos audiovisuais e fonográficos” elaborados pelo

---

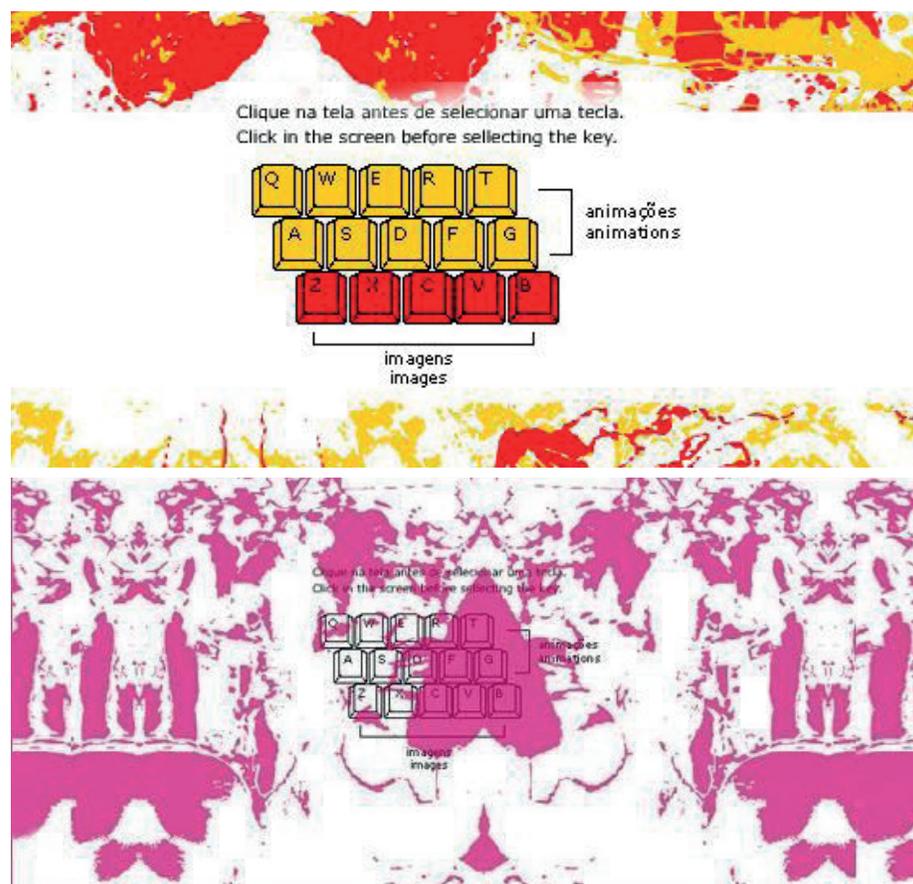
05 Apesar de encontrar-se em desuso desde a desintegração do coletivo, a licença constitui um marco na cultura livre no Brasil, tratando-se de uma das primeiras tentativas de regularizar obras para modificação. É possível acessá-la em: <http://baixacultura.org/uma-outra-licenca-e-possivel-recombo/>.

06 Festival de Linguagem Eletrônica. Disponível em: <https://file.org.br/>. Acesso em: 17 out. 2018.

**Figuras 3 e 4:** Imagens da obra *Carnaval 1.0*, do coletivo Re:combo. Fonte: Disponível em: <https://pt.slideshare.net/mfiorelli/recombo-cibercultura-grupos-colaborativos-na-web>. Acesso em: 29 nov. 2023.

Re:combo. Propõe, assim, que os membros do coletivo abram mão do retorno financeiro em favor da ideia de “generosidade intelectual”, que vem substituir o modelo de propriedade intelectual sobre o qual se assentam as indústrias fonográfica e cinematográfica, por exemplo (Fiorelli, 2007).

Dentre os trabalhos de *web art* do grupo, cabe destacar o *Carnaval 1.0*. Inspirado na tradicional festa brasileira, particularmente do Recife, o projeto permitia que o público acessasse o site do grupo para criar um “carnaval digital” por meio da recombinação de registros fotográficos e sonoros dos festejos pelas ruas da cidade.



Formado em 2002 por músicos e artistas, o Media Sana é um coletivo multimídia que também advoga o uso aberto de suas obras. Idealizado por Gabriel Furtado e Igor Medeiros, o coletivo experimenta interações entre música, vídeo e mídia tátil por meio do uso de câmeras,

notebooks e instrumentos eletrônicos. Com manipulações de imagens e sons ao vivo, executadas a partir de softwares de VJ,<sup>07</sup> suas apresentações inserem-se em espaços públicos, shows, congressos e festivais.

Conforme Mazetti (2007), o grupo se propõe a retrabalhar em novos contextos tanto imagens quanto manchetes de jornal, textos informativos, discursos políticos e depoimentos da televisão, tendo como temática recorrente as relações entre mídia e cidadania. São performances que buscam estimular o público a interpretar criticamente as mensagens veiculadas pela grande mídia e a adotar uma postura mais ativa frente às questões levantadas.

No trabalho *Manifesto*, por exemplo, o coletivo procura alertar os espectadores para a urgência da democratização dos meios de comunicação e para a possibilidade de se produzir mídias diferenciadas a partir de uma atitude DIY,<sup>08</sup> se utilizando de recortes de entrevistas sobre o assunto e do artigo 46º do Capítulo IV da Lei de Direitos Autorais n. 9610, de 19 de fevereiro de 1998.<sup>09</sup> Os fragmentos coletados são associados às notas de uma trilha musical para compor o que o Media Sana denomina “canção midiática”, que pode ser atualizada por meio de novos elementos coletados.

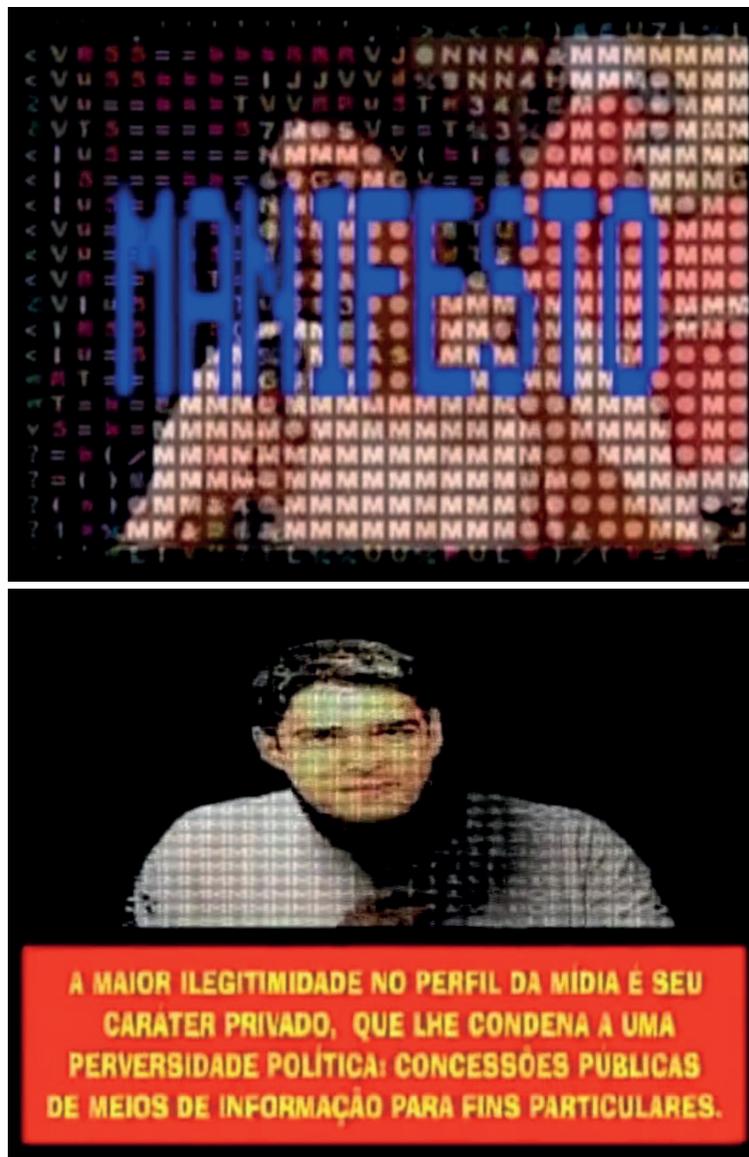
Além do propósito de questionar os meios de comunicação comerciais, as “canções midiáticas” visam mostrar as múltiplas leituras possíveis de qualquer material veiculado pela mídia, assim como a possibilidade de o próprio público tornar-se produtor de informação e cultura (Mazetti, 2008).

07 Sigla para *video jockey*, denominação dada ao profissional dedicado a práticas artísticas relacionadas a performances visuais em tempo real. Um VJ cria e manipula imagens, normalmente em consonância com músicas ou sons, para uma audiência específica, através de dispositivos tecnológicos. Disponível em: <https://www.siglaseabreviaturas.com/vj/>. Acesso em: 30 nov. 2023.

08 Sigla da expressão *do it yourself*, que pode se aproximar hoje das experiências com os canais do YouTube, que funcionam como mídias próprias de cada usuário.

09 Na qual se afirma que “não constitui ofensa aos direitos autorais: a citação em livros, jornais, revistas ou qualquer outro meio de comunicação, de passagens de qualquer obra, para fins de estudo, crítica ou polêmica, na medida justificada para o fim a atingir, indicando-se o nome do autor e a origem da obra”.

**Figuras 5 e 6:** Frames extraídos do vídeo *Manifesto*, do coletivo Media Sana (2007). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=hUzmxUgAH6M>. Acesso em: 19 nov. 2018.



Um dos desdobramentos de iniciativas como as do Re:combo e do Media Sana foi o Laboratório de Computação & Artes (LaboCA),<sup>10</sup> surgido em 2010. Concebido por Jarbas Jácome, Jeraman e Ricardo Brasileiro, o coletivo se dedicava a realizar laboratórios nômades, com o intuito de promover o uso das novas tecnologias enquanto linguagem e processo artístico e também de viabilizar uma maior

10 Disponível em: <https://olaboca.wordpress.com/>. Acesso em: 8 nov. 2018.

integração de artistas e pessoas não especializadas com o universo computacional – domínio outrora restrito a programadores e engenheiros.

Com formação em ciências da computação pelo Centro de Informática (CIn) da UFPE, os artistas também se empenharam na realização de atividades para a propagação de tecnologias *open source*, “que se constituem em um modelo alternativo à distribuição e à produção comercial, já que são gratuitos e baseados em iniciativas colaborativas, lançando novos paradigmas de autoria” (Braz; Nunes, 2013, p. 5).

A primeira edição do LaboCA ocorreu no Memorial Chico Science, já em 2010. Durante uma semana,<sup>11</sup> os participantes foram apresentados a princípios básicos de linguagem de programação, por meio de programas como Arduíno, Processing e Pure Data, experimentando e produzindo coletivamente artefatos de natureza computacional. As criações envolviam performances, trabalhos audiovisuais, técnicas de hackeamento, *circuit bending* e gambiarras, além de instrumentos musicais e do uso de tecnologias livres e colaborativas.

O coletivo seguiu com os laboratórios e exposições em eventos de arte e tecnologia pelo país até encerrarem suas atividades em 2012. Embora tenham cessado suas ações como grupo, os três artistas-programadores continuaram com projetos individuais voltados à arte e às novas tecnologias.



**Figura 7:** Registro de reunião do LaboCA.  
Fonte: <https://olaboca.wordpress.com/>. Acesso em: 8 nov. 2018.

.....  
11 Semana Chico Science, evento dedicado à memória do principal expoente do movimento Manguebeat, organizado em atividades como exibição de material audiovisual, rodas de conversa, seminários, shows etc. pelo Recife.

No mesmo centro de formação dos artistas do LaboCA também surgiu uma iniciativa voltada ao âmbito artístico-cultural. O MustIC,<sup>12</sup> criado em 2011 pelo professor Geber Ramalho, é um grupo de pesquisa direcionado à geração de produtos e experiências para educação, entretenimento e artes. Mediante um trabalho colaborativo e interdisciplinar entre programadores e artistas que empregam conceitos e métodos de computação e design interativo, o grupo investiga novas possibilidades artísticas em linguagens diversas, como música, artes visuais, teatro, cinema e dança.

Membros do MustIC criaram em paralelo um projeto voltado especificamente para as interseções entre arte, tecnologia, música e “cultura maker”. Iniciado em 2014, o BateBit – Artesania Digital,<sup>13</sup> é coordenado pelo duo Filipe Calegário<sup>14</sup> e João Tragtenberg,<sup>15</sup> doutor e mestre em Ciências da Computação e pesquisadores do Instituto Senai. Trata-se de um espaço para criação de novos instrumentos e interações musicais que se utiliza da fabricação digital e da prototipação eletrônica com abordagem artesanal, evitando, assim, a escala e certa estética resultante da produção em massa. O grupo também desenvolve seu trabalho por meio de instalações interativas, *jam sessions* e performances.

.....  
12 Sigla para Música, Tecnologia, Interatividade e Criatividade. Disponível em: <https://mustic.cin.ufpe.br/>. Acesso em: 9 nov. 2018.

13 Disponível em: <http://batebit.cc/>. Acesso em: 9 nov. 2018.

14 Disponível em: <https://filipecalegario.net/>. Acesso em: 11 dez. 2018.

15 Disponível em: <https://www.linkedin.com/in/joaotragtenberg/>. Acesso em: 30 nov. 2023.



**Figuras 8 e 9:** Mem-  
bros do BateBit (à  
esquerda): Jeraman,  
Filipe Calegário e João  
Tragtenberg (2014). À  
direita, o músico, ator  
e dançarino Hélder  
Vasconcelos testando  
instrumentos digitais.  
Fonte: [http://batebit.cc/  
outro/batebit-no-dia-  
rio-de-pernambuco/](http://batebit.cc/outro/batebit-no-dia-rio-de-pernambuco/).  
Acesso em: 19 nov. 2018.

Uma das parcerias do BateBit é o duo Pachka,<sup>16</sup> formado em 2016 pelos pesquisadores e produtores musicais Miguel Mendes e Tomás Brandão, que se propõem a realizar imersões para o desenvolvimento de técnicas de manipulação de diferentes dispositivos eletrônicos, combinando a musicalidade tradicional de Pernambuco com elementos da cultura digital contemporânea (Pachka, 2019). O duo fez parte do evento *Estesia: arte e tecnologia dentro do palco*, no Portomídia, que promoveu apresentações e debates sobre a relação da arte com a tecnologia e seus impactos na produção cultural e no segmento da economia criativa. Mais recentemente, com foco em atividades de pesquisa, o duo promoveu o Encontro de Criadores de Música e Tecnologia de Pernambuco.

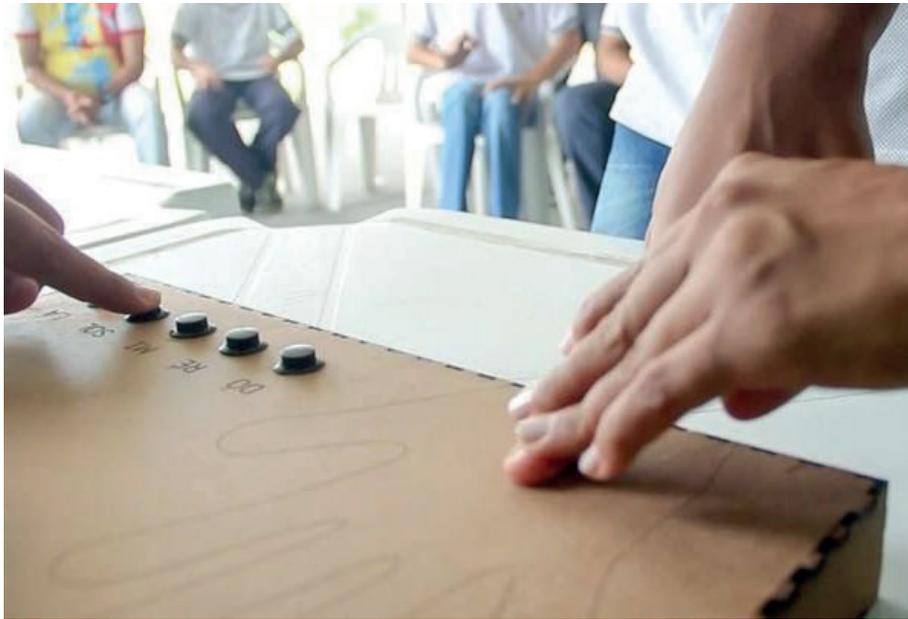
16 Disponível em: <https://pachkaduo.wixsite.com/pachka>. Acesso em: 14 mar. 2019.

**Figura 10:** Performance BateBit + Pachka no Paço do Frevo (2016).  
Fonte: <https://bate-bit.cc/demo/pachka-batebit/>. Acesso em: 30 nov. 2023.



Ainda no campo da música e da performance associadas às novas tecnologias, destaca-se também o Projeto Movimentos,<sup>17</sup> idealizado pela educadora, engenheira da computação e performer Sofia Galvão e pelo educador musical Kássio Almeida, que atuou de 2013 a 2018. Fruto da oficina Tecnologias de Baixo Custo e Gambiarras para a Criação de Artefatos Musicais Lúdico-Digitais, “o projeto propõe integrar arte e tecnologia em contextos educacionais formais ou informais, através da construção de artefatos, dispositivos ou instalações que se incorporem ao processo artístico, desde a aprendizagem até a criação” (Dossiê, 2018). Ao longo de 2017, em conjunto com escolas, centros culturais e associações, o projeto desenvolveu uma série de artefatos digitais para educação musical voltada para surdos, entre outras criações com o objetivo de estimular a relação das pessoas com a música.

.....  
17 A iniciativa, aprovada no 1º Edital Funcultura da Música do Governo de Pernambuco, também contou com o Centro Cultural Grupo Bongar Nação Xambá, o Laboratório de Educação Musical Especial e Inclusiva (LEMEI) do Departamento de Música da UFPE, a Escola Municipal de Arte João Pernambuco (EMAJPE) e a Associação de Surdos de Pernambuco (ASSPE). Ver mais em: <https://issuu.com/projetomovimentos>.



**Figuras 11 e 12:** Instrumentos digitais desenvolvidos pelo projeto Movementes. Fonte: <http://www.cultura.pe.gov.br/canal/funcultura/projeto-que-alia-musica-e-tecnologia-apresenta-resultado-de-oficinas/>. Acesso em: 18 nov. 2018.



Paralelamente a esses projetos coletivos, vale destacar a produção individual de artistas como Gabriel Mascaro e Beatriz Rodrigues. Mascaro<sup>18</sup> costuma investigar as relações entre micropolítica e cotidianidade a partir de diferentes mídias, como filme, fotografia e

18 Disponível em: <https://gabrielmascaro.com/>. Acesso em: 30 nov. 2023.

instalação. Sua consolidada atuação na indústria audiovisual pernambucana evidencia-se por documentários e obras híbridas, como *Um lugar ao sol* (2009), *Avenida Brasília Teimosa* (2010) e *Doméstica* (2012), bem como longas-metragens de ficção, como *Ventos de agosto* (2014), *Boi neon* (2015) e *Divino amor* (2019).

Além de trabalhos como cineasta, Mascaro também realizou projetos voltados para as artes visuais, como *Quando a tarde cai* (2009), *Sonho de deriva* (2013), *Não é sobre sapatos* (2014) e *Desamar* (2015). Embora não tenha uma produção voltada especificamente para os novos meios, vale mencionar aqui *As aventuras de Paulo Bruscky* (2010), um registro em formato documental das aventuras de Bruscky no *Second Life*<sup>19</sup> que, segundo Machado (2011), consiste possivelmente no primeiro documentário “machinima”<sup>20</sup> realizado no Brasil, e *Meu tempo livre* (2013), outro trabalho no ciberespaço, que aborda criticamente os dispositivos de pesquisa de mercado e o conceito de tempo livre.

.....  
19 Plataforma virtual que, dependendo do uso, pode ser apreendida de diversos modos, desde jogo e simulador até rede social ou meio de comércio virtual.

20 Termo criado pela junção das palavras inglesas *machine*, *animation* e *cinema*; pode ser caracterizado pela criação de narrativas visuais a partir da apropriação de elementos gráficos e ações já produzidas dentro de jogos digitais.



**Figuras 13 e 14:** Instalação *Meu tempo livre* (2013), de Gabriel Mascaro. Fonte: <https://revistacarbono.com/artigos/02meu-tempo-livre-gabriel-mascaro/>. Acesso em: 5 dez. 2018.



Nascida em Fortaleza mas residente no Recife, Beatriz Rodrigues, sob o “avatarônimo” Biarritzzz,<sup>21</sup> se dedica à produção de videoarte, *web art*, *GIF art*,<sup>22</sup> “transcinema”<sup>23</sup> e performances como VJ. Suas

21 Site pessoal disponível em: <https://biarritzzz.hotglue.me/>. Acesso em: 3 dez. 2018.

22 GIF, do inglês *Graphics Interchange Format*, é uma imagem em formato de *bitmap*, utilizada de forma estática ou como animação de curta duração, a partir de uma tabela restrita de cores.

23 Refere-se a uma abordagem híbrida que mescla elementos das artes visuais e do cinema, permitindo o espectador participar ativamente do filme, resultando em uma

**Figuras 15 e 16:** Prints do vídeo *Boas-vindas, game over!* (2017), de Biarritzzz. Fonte: <https://www.biarritzzz.com/bvgo-boas-vindas-game-over>. Acesso em: 7 mar. 2019.

obras podem ser divididas em duas vertentes: uma mais diretamente politizada, com temáticas de raça, gênero e sexualidade; e outra mais festiva, com projeções que englobam linguagens da web, como *emojis*, junto a ícones da cultura pop periférica local e internacional (Diário de Pernambuco, 2019).

Seus projetos circulam pela internet e por eventos autônomos, sem deixar de inserir-se em acervos de galerias virtuais e festivais internacionais voltados para a produção de *new media art*. No Recife, Biarritzzz participou de mostras em espaços como a Galeria MauMau,<sup>24</sup> assim como de festas e festivais alternativos, agitações político-culturais diversas e iniciativas como o FINCAR<sup>25</sup> e a mostra ENTREMOVERES.<sup>26</sup>



---

experiência sensorial única e espacializada a partir de diversos pontos de vista. (Maciel, 2015).

24 Disponível em: <https://www.maumaugaleria.com/>. Acesso em: 14 mar. 2019.

25 Disponível em: <http://www.fincar.com.br/>. Acesso em: 14 mar. 2019.

26 Disponível em: <https://bit.ly/2NsmKuH>. Acesso em: 15 mar. 2019.

Para concluir este panorama, destacamos agora alguns dos eventos marcantes nas duas últimas décadas. Primeiramente, o *Continuum* Festival de Arte e Tecnologia do Recife,<sup>27</sup> que teve sua primeira edição em 2009, e a exposição, no mesmo ano, O lugar dissonante, na Torre Malakoff, com curadoria do artista visual paulista Lucas Bambozzi<sup>28</sup> e da crítica de arte pernambucana Clarissa Diniz.<sup>29</sup> Essa exposição se constituiu numa das ações do 47º Salão de Artes Plásticas de Pernambuco, contando com nomes como Fernando Velázquez, Giselle Beiguelman, Lourival Cuquinha e Thelmo Cristovam.

Ainda em 2009, a Torre Malakoff acolheu também o LIBRES,<sup>30</sup> evento de arte e tecnologia que visava estimular a pesquisa e a criação artística com ferramentas baseadas em apropriações, mixagens e recriações, transformando o espaço em um museu interativo. Estiveram presentes artistas e desenvolvedores locais, como Felipe Machado, Gabriel Furtado, Jarbas Jácome e Ricardo Brasileiro.

Mais recentemente, em 2013, o Museu do Estado de Pernambuco recebeu a mostra itinerante da Coleção Itaú Cultural de Arte e Tecnologia,<sup>31</sup> apresentando sete obras consideradas “clássicas” para a “arte cibernética”, de autoria dos artistas Rejane Cantoni e Daniela Kutschat, Raquel Kogan, Christa Sommerer e Laurent Mignonneau, Camille Utterback e Romy Achituv, Edmond Couchot e Michel Bret, coletivo LAB[au] e Miguel Chevalier.

Cabe ainda anotar que a capital pernambucana tornou-se, em

.....  
27 Disponível em: <http://continuumfestival.com/>. Acesso em: 11 fev. 2019.

28 Artista e pesquisador em novas mídias, produz trabalhos em vídeo, instalações e meios interativos. Ver mais em: <http://www.lucasbambozzi.net/>.

29 Crítica de arte e curadora, tem licenciatura em Educação Artística/Artes Plásticas pela Universidade Federal de Pernambuco.

30 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=s1-ruBILmCY>. Acesso em: 5 mar. 2019.

31 Ver mais em: <https://www.itaucultural.org.br/colecao-itaucultural-de-arte-e-tecnologia-no-recife>.

2014, sede do Recife: The Playable City,<sup>32</sup> projeto internacional que contou com um grupo de artistas, produtores e tecnólogos num processo colaborativo entre Recife e Bristol (UK) para o desenvolvimento de novos produtos e serviços, mesclando arte e tecnologia.

Por fim, além dos eventos, vale destacar dois importantes espaços para a artemídia do Recife no período em questão: o já extinto espaço BCúbico<sup>33</sup> (2011-2014), cuja proposta abrigava e fomentava proposições artísticas relacionadas a cinema, vídeo e experimentos com sistemas eletrônicos, digitais e informacionais diversos, e a Galeria de Artes Digitais Apolo 235 do Portomídia,<sup>34</sup> disponível desde 2013 para apresentação de projetos não exclusivamente relacionados à arte.

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Procurou-se aqui traçar um panorama preliminar da artemídia no Recife, abrangendo desde a origem da arte em rede na década de 1960 até o emprego das tecnologias digitais nas duas primeiras décadas do século XXI. O caráter exploratório do trabalho implica reconhecer sua incompletude e a conseqüente necessidade tanto de ampliação quanto de aprofundamento numa temática ainda longe de qualquer consolidação teórica e historiográfica. Novas pesquisas deveriam, portanto, não só preencher as lacunas desse panorama como levar em consideração algumas questões esboçadas a seguir.

Antes de tudo, cabe assinalar o fato de alguns artistas aqui apresentados já terem nascido e crescido no contexto das redes e da

---

32 Festival de três dias no Portomídia, com *workshops*, seminários e atividades interativas com temas ligados a cidade, inovação e empreendedorismo. Ver mais em: <https://www.watershed.co.uk/pt-br/playablecity/recife/sobre/o-programa/>.

33 Uma iniciativa de César Barros, Yann Beauvais e Edson Barrus. Ver mais em: <http://bcubico.com/>.

34 Disponível em: <https://www.portodigital.org/paginas-institucionais/iniciativas/programas-e-servicos>. Acesso em: 12 mar. 2019

cultura digital, constituindo o que se cunhou como terceira geração<sup>35</sup> de “arte e tecnologia” no país. A organicidade e a facilidade de acesso aos meios, além do próprio engajamento dos artistas em pro do livre acesso aos projetos desenvolvidos, permitem que esse tipo de produção aflore independentemente de laboratórios superequipados ou mesmo dos tradicionais espaços da arte. A hospedagem de projetos em plataformas online consolidou-se, assim como proliferaram espaços do tipo *HackerSpaces*, *FabLabs*, *MediaLabs*, eventos, oficinas e festivais (Gasparetto, 2016).

No entanto, não se pode negligenciar a importância das instituições artísticas, sobretudo acadêmicas, para o desenvolvimento dos processos e das tecnologias de ponta comumente presentes na artemídia. Uma parte significativa desses artistas encontra-se, como vimos, vinculada à universidade, tendo como ateliês seus próprios centros de pesquisa. Se por um lado tais instituições garantem espaços, fomentos e condições para pesquisa e reflexão crítica, por outro, podem também submeter o trabalho artístico à lógica e aos propósitos das abordagens científicas. Caberia, então, investigar como essa interação específica entre arte e ciência vem ocorrendo e quais os impactos conceituais, processuais e estéticos na produção de artemídia no contexto recifense.

Outra questão afim que se coloca refere-se à influência dos mercados do design e da indústria criativa - exemplificada pela produção de aplicativos, games, animações etc. - sobre a criação artística, sabidamente orientada por problemas de natureza distinta. Valeria, assim, investigar também os impactos dessas relações mercadológicas sobre uma artemídia que muitas vezes se reduz a demonstrações de novas tecnologias ou a soluções utilitárias.

Sendo assim, parece fundamental que as novas pesquisas

.....  
35 O artista e pesquisador Milton Sogabe aponta que a primeira, cujas manifestações ainda são isoladas, se inicia com Abraham Palatnik e Waldemar Cordeiro, no final dos anos 1960; e a segunda tem origem nas universidades e no campo das artes dos anos 1980, formando outras gerações a partir de programas de pós-graduação, constituída por nomes como Julio Plaza, Lucia Santaella e Arlindo Machado (Gasparetto, 2016).

históricas considerem, a partir de tais perspectivas sociológicas e filosóficas, a repercussão das ciências da informação e dos mercados das novas tecnologias sobre a criação, circulação e recepção da arte-mídia no Recife. Repercussão essa que deverá decidir suas especificidades teóricas e práticas e, portanto, seu próprio futuro.

---

## REFERÊNCIAS

BEIGUELMAN, G. *Link-se: arte/mídia/política/cibercultura*. São Paulo: Peirópolis, 2005.

BRAZ, S.; NUNES, F. O. A taticidade na obra Vitalino de Jarbas Jácome. *Revista: Estúdio*, v. 4, n. 7, p. 172-177, 2013.

Os gifs e as projeções políticas de Biarritz. *Diário de Pernambuco*, 10 abr. 2019. Disponível em: <http://www.impresso.diariodepernambuco.com.br/noticia/cadernos/viver/2019/04/os-gifs-e-as-projecoes-politicas-de-biarritz.html>. Acesso em: 27 mai. 2019.

DOSSIÊ Projeto Movementes\_ versão beta. *Issuu*, 1 fev. 2018. Disponível em: [https://issuu.com/projetomovementes/docs/dossi\\_\\_vs\\_beta](https://issuu.com/projetomovementes/docs/dossi__vs_beta). Acesso em: 7 mar. 2019.

FIORELLI, M. Arte interativa e colaborativa em rede: estudo de caso do coletivo pernambucano re: combo. *Cadernos do PPGAV/EBA/UFBA*, [S. l.], n. 4, p. 97-108, 2007.

FREIRE, C. *Arte conceitual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006.

GASPARETTO, D. *Arte digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte*. 2016. Tese (Doutorado) – Instituto de Artes, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

MACHADO, A. *Arte e mídia*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MACHADO, A. Novos territórios do documentário. *Revista Digital de Cinema Documentário*, Covilhã, [S. l.], n. 11, p. 5-24, 2011.

MACIEL, K. *Transcinema e a estética da interrupção*. In: Antonio Fatorelli, Fernanda Bruno (orgs.). *Limiares da imagem: tecnologia e estética na cultura contemporânea.*, p. 71-76. Rio de Janeiro: Mauad X, 2015.

MAZETTI, H. Mídia alternativa para além da contra-informação. In: V CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO – INTERCOM, 2007, São Paulo. *Anais [...]*. São Paulo, 2007.

MAZETTI, H. Resistências criativas: os coletivos artísticos e ativistas no Brasil. *Lugar Comum (UFRJ)*, [S. l.], v. 1, p. 105-120, 2008.

NUNES, F. O. *CTRL+ART+DEL: distúrbios em arte e tecnologia*. São Paulo: Perspectiva, 2010.

PACHKA aborda conexões entre música e tecnologia em série de shows e residências. *Portal Cultura PE*, 6 fev. 2019. Disponível em: <https://www.cultura.pe.gov.br/canal/musica/pachka-aborda-conexoes-entre-musica-e-tecnologia-em-serie-de-shows-e-residencias/>. Acesso em: 14 mar. 2019.

PRADO, G. Redes e ambientes virtuais artísticos. *Revista Universitária do Audiovisual*, [S. l.], v. 1, p. 1-10, 2008.

ROLIM, J. *SpotRadio: uma ferramenta de composição musical colaborativa com suporte a distribuição e versionamento de artefatos*. 2007. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Ciências da Computação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2007.

ZACCARA, M. *Anotações sobre as artes visuais na Paraíba*. João Pessoa: Ideia, 2009.

ZACCARA, M. Sobre a inquietação das mentes insubmissas, fluências e confluências na obra de Paulo Bruscky. *Art Research Journal*, [S. l.], v. 2, n. 2, p. 60-74, 2015.