

## HISTÓRIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA NO RIO GRANDE DO SUL: UMA ABORDAGEM A PARTIR DA PRODUÇÃO EM ARTE, TECNOLOGIA E MÍDIAS DIGITAIS

Nara Cristina Santos, Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. do Departamento de Artes Visuais/CAL/UFSM

Henrique Telles Neto, Acadêmico do Curso e Artes Visuais/CAL/UFSM

Patrícia Carla Mucelin, Acadêmica do Curso e Artes Visuais/CAL/UFSM

Manoela Vares, Acadêmica do Curso e Artes Visuais/CAL/UFSM

### Resumo

Nesta pesquisa, na área de História da Arte Contemporânea, busca-se desenvolver um estudo teórico-crítico da produção em arte, tecnologia e mídias digitais no estado do Rio Grande do Sul, desde 1990, a partir de instituições e eventos, artistas e obras, através do levantamento de dados, análise e discussão, contribuindo para a discussão da Arte hoje.

Palavras-chaves: arte contemporânea; arte e tecnologia; arte no Rio Grande do Sul

### Abstract

*In this research, in the History of Contemporary Art, search to develop a theoretical and critical study of the production of art, technology and digital media in the state of Rio Grande do Sul, since 1990, from institutions and events, artists and works through survey data, analysis and discussion, contributing to the discussion of art today.*

*Key words: contemporary art; art and technology; art in Rio Grande do Sul*

Esta pesquisa visa desenvolver um estudo teórico-crítico, na área de História da Arte Contemporânea, a fim de reconhecer a produção em arte, tecnologia e mídias digitais no estado do Rio Grande do Sul, através das exposições e artistas, que vem contribuindo para a discussão da Arte hoje. Tal produção ainda não havia recebido a devida atenção, em seu conjunto, por parte da história da arte, e nossa intenção é fazer uma primeira aproximação deste contexto. Na exploração das mídias digitais e na formação de uma obra, o artista se aproxima de modo diferenciado do público e propõe novas situações, como a hibridação e a interatividade. Um dos objetivos desta pesquisa é analisar as obras e constatar de que modo a hibridação ocorre nas produções artísticas e compreender como essa questão é redimensionada a cada novo projeto, atendendo aos processos de criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção da obra. A busca gradual de possibilidades estéticas, produzidas através da tecnologia, é o que caracteriza

a atitude criativa do artista que trabalha com mídias digitais. O historiador da arte segue nesta mesma progressão, atento às novas possibilidades que a arte e a tecnologia oferecem.

Esta investigação está sendo desenvolvida a partir de uma abordagem qualitativa, cujo conteúdo foi evidenciado historicamente a partir de metodologias específicas de pesquisa em Artes Visuais. Como marco temporal, foi considerada a produção a partir dos anos de 1990. Como marco espacial, foi considerada a produção vinculada às instituições de ensino superior que dispõem de cursos de Artes Visuais, assim como os espaços culturais em que os eventos significativos vêm ocorrendo. Para uma organização mais eficiente da pesquisa, dividiu-se o estado em três regiões: 1. Metropolitana, 2. Centro-Sul e 3. Norte, Serra e Vale. Cada bolsista do projeto ficou responsável por uma região.

As atividades metodológicas consistiram no levantamento das informações mais relevantes sobre os artistas e seus projetos, através de livros, revistas, catálogos, periódicos e outras publicações impressas e digitais; levantamento gráfico de imagens visuais via catálogos de museus, *sites* e CD-ROM; contato com artistas através de entrevistas, e-mails; seleção dos dados, discussão e análise; conclusão e publicação do trabalho.

A pesquisa encontra-se na fase de pesquisa de laboratório, análise e discussão dos dados referentes aos artistas e obras. Foi realizado o mapeamento, nas cidades propostas, das instituições de ensino superior, espaços expositivos e os respectivos artistas que atuam com as novas mídias. Esta pesquisa contribui para o reconhecimento da produção em arte contemporânea no Rio Grande do Sul, desde 1990, com ênfase nas novas tecnologias.

Nossa trajetória nessa pesquisa começa com o mapeamento das instituições de ensino e culturais, das exposições e eventos sediados por elas e, a partir desses eventos, os artistas e obras. Ao estudarmos os artistas, nos aproximamos de seus trabalhos em arte e tecnologia, que estiveram em exposição nas diferentes regiões do estado do Rio Grande do Sul.

Ao pensarmos na produção em arte e tecnologia, não podemos entendê-la dentro dos processos tradicionais de “fabricação” de uma obra de arte, mas sim de uma obra enquanto projeto, em processo. Para nos aproximarmos das

obras, partimos de cinco momentos que nos permitem uma aproximação desse processo: a criação, a produção, a visualização, a disponibilização e a manutenção. (Santos, 2004). A criação consiste na idéia inicial que dá origem à obra, onde o artista ou a equipe começa a elaborar as questões que a obra abordará e também todas as referentes à sua funcionalidade. Em suma, é todo o planejamento para a realização do trabalho. A produção consiste em colocar em prática tudo o que foi planejado na fase da criação, “construir” a obra. Trata-se do modo como é executado o trabalho e quais os materiais que são utilizados para integrá-lo. A visualização é o terceiro momento e corresponde ao modo como o projeto é dado e visto, no espaço expositivo, onde a obra é apresentada. Tal espaço pode ser tanto uma galeria, museu ou um *site* da *internet*, dependendo da proposta do autor da obra. A disponibilização geralmente acontece na *internet* ou através de CD-ROM, para quem não teve a oportunidade de estar presente durante a exposição. Quando a obra não é possível de ser acessada fora do local onde foi exposta, sua disponibilização passa a ser no mesmo local de sua visualização. A manutenção abrange tudo o que for necessário para que o trabalho permaneça “funcionando”, seja *hardware*, *software*, interface, configuração e sustentação de *web site*, etc. Um exemplo é a revisão constante que ocorre nos programas que proporcionam interatividade entre o sistema computacional e o usuário, além da conservação do espaço físico e dos objetos que integram uma instalação. Esta revisão permanente que ocorre no funcionamento e organização do projeto é geralmente realizada por uma equipe de trabalho.

Para a abordagem em torno das obras a hibridação surge como conceito norteador das produções artísticas. O termo “híbrido”, utilizado para designar algo que é um composto de elementos de natureza diferentes, atualmente nomeia o que provém de duas espécies diferentes, fazendo referência às formas artísticas que misturam tradições e técnicas diferentes. Couchot (1993) defende que a arte numérica é antes de tudo uma arte de Hibridação, entre as próprias formas constituintes da imagem sempre em processo, entre dois estados possíveis, e hibridação entre todas as imagens: ópticas e numéricas. Ele afirma que a imagem matriz digital não apresenta mais nenhuma aderência ao real, mas liberta-se dele. Usando o exemplo da fotografia, podemos dizer que o computador transforma uma parte do real, em algo com uma aparência

artificial/não-natural. Esses resultados finais, de acordo com Santaella (1997), podem ser chamados de imagens pós-fotográficas. Assim, pode-se dizer que a natureza da imagem digital é diferente, pois ela é criada a partir de uma hibridação entre os modelos pré-fotográfico, fotográfico e pós-fotográfico. Segundo Venturelli (2005), as imagens híbridas são misturas de diferentes modos de representação, parte é texto, outra é fotografia ou cinema, é desenho ou é vídeo, parte é modelo gerado em computador, uma está sendo apresentada em um monitor e outra em projeções no espaço.

### **Produção em arte e tecnologia: região metropolitana**

Nessa pesquisa, a Região Metropolitana mapeada engloba as cidades de Porto Alegre, Canoas, Novo Hamburgo, e São Leopoldo. É a principal referência em relação à produção em arte e tecnologia no estado, configurando-se como a região com a maior produção nesta área.

Foram pesquisadas as instituições de ensino que possuem o Curso de Artes Visuais e dispõem de disciplinas relacionadas à Arte e Tecnologia, como a Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Federação de Estabelecimento de Ensino Superior de Novo Hamburgo (FEEVALE), Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS), a Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), que não possui cursos de graduação em artes visuais, mas atua em áreas de interesse do projeto, destacando-se pelo curso de Jogos Digitais - Ênfase em Desenvolvimento de Jogos e Entretenimento Digital, abrangendo profissionais como cientistas, programadores, artistas, músicos e designers. Temos também a Universidade Luterana do Brasil (ULBRA), com Curso de Licenciatura em Artes Visuais, que não oferece nenhuma disciplina ligada diretamente à arte e tecnologia.

Também foram pesquisadas oito instituições culturais da região, sendo que as instituições de maior relevância são: Santander Cultural, Museu de Arte do Rio Grande do Sul (MARGS), Casa de Cultura Mário Quintana (CCMQ), Centro Cultural CEEE Érico Veríssimo (CCCEV), Centro Cultural Usina do Gasômetro e a Fundação Vera Chaves Barcellos (FVCB). Entre as instituições culturais, o Santander Cultural é a que mais investe em exposições na área.

Ao pesquisarmos as exposições, partimos em busca dos artistas expositores que trabalham com arte e tecnologia. Levantamos dados sobre mais de 15 artistas, destacando nomes como Marcelo Gobatto, Rosângela Leote<sup>1</sup>, Ronaldo Kiel<sup>2</sup>, Sandra Rey<sup>3</sup>, Vera Chaves Barcellos<sup>4</sup>, entre outros.

### **Palavra Proibida, de Marcelo Gobatto**

Destacamos neste momento, Marcelo Gobatto. O artista possui uma produção regular em vídeo desde a década de 1990, com projetos de vídeo-instalação, tais como a obra *Palavra Proibida*, 2004, executada em parceria com o músico James Correa. A obra esteve em exposição durante o evento *Articulações A-Paralelas* que aconteceu na Pinacoteca do Instituto de Artes da UFRGS, em 2004. Na instalação a dupla trabalha contrapontos entre som e imagem, a partir de fragmentos de textos, e imagens que remetem a interdição da palavra pelo poder, através da censura ou da marginalização.



Figura 1 - Palavra Proibida. (2004). Vídeo-instalação.

A criação de *Palavra Proibida* começa com a vontade mútua de Marcelo e James de unir som e imagem, numa obra que aborde poeticamente questões referentes à censura. A palavra proibida dos livros, e do discurso na sociedade foi a idéia motor de todo o projeto. O trabalho serve de alusão à ditadura militar no Brasil, iniciada após o golpe militar de 1964, e que completa, em 2004, quarenta anos. Há também a intenção de ultrapassar este tema, focando os livros e os textos vetados ao longo da história, na sociedade ocidental.

A produção começa com a escolha de fragmentos textuais diversos. Dante Alighieri, Antonin Artaud, Samuel Beckett e Giordano Bruno são os autores escolhidos. Os textos são gravados por dois atores convidados (Heitor Schmitt e Fernanda Carvalho Leite), e a partir deles, editados os vídeos. Boa parte da captação das imagens é feita nas dependências do Hospital São Pedro em Porto Alegre, procurando detalhes e fragmentos daquele espaço. Há uma preocupação em gerar uma desestabilização, técnica e sensorial. Com enquadramentos diferenciados, procura-se romper com a lógica monócula de projeção de vídeos.

A visualização da obra ocorre em uma sala retangular escura, onde dois vídeos eram projetados em tecidos brancos, leves e transparentes. Nestes tecidos eram feitas as projeções. Contudo, estas projeções também ultrapassam os tecidos, refletindo-se nas paredes do ambiente. Várias caixas de som são instaladas, em que o áudio desponta em dois canais distintos, criando uma percepção de som espacial.

Há ainda, a exibição de um terceiro vídeo num aparelho de televisão, de maneira discreta, com o som mais baixo que as projeções. Produzido a partir de imagens de arquivo do tempo da ditadura e seu áudio, ele é constituído de fragmentos dos discursos de três ministros defendendo a implantação do AI-5 no Brasil. Percebe-se assim, um contraponto na instalação, pois as imagens desse vídeo são mais diretas do que nos outros dois vídeos, remetendo à repressão e à censura, reforçando a idéia de interdição de *Palavra Proibida*. A disponibilização e manutenção da obra acontecem somente no espaço expositivo onde foi apresentada.

*Palavra Proibida* é uma obra produzida através de mídias digitais e montagem analógica. É simples então, caracterizar o conceito de hibridização na obra, ou seja, seu caráter experimental de entrecruzar técnicas digitais e analógicas.

### **Produção em arte e tecnologia: Região Norte, Serra e Vale**

Nessa região, destacamos as cidades de Passo Fundo, Ijuí e Santa Rosa, localizadas mais a noroeste, a cidade de Caxias do Sul e a cidade de Montenegro.

Entre as diversas instituições que temos nessa região, enfatizamos as universidades que ofertam o Curso de Artes Visuais e disponibilizam disciplinas com relação à Arte e Tecnologia. São elas a Universidade de Passo Fundo (UPF), a Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul (UNIJUÍ), a Faculdade Educacional Machado de Assis (FEMA), a Universidade de Caxias do Sul (UCS), que possui a única cave do estado,; e a Fundação Municipal de Artes de Montenegro (FUNDARTE), que possui convênio com a Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS).

Temos os museus e galerias nessa região, dos quais se destacam o Museu Histórico Regional e o Museu de Artes Visuais Ruth Schneider, ambos de Passo Fundo, cidade em que ocorreram as exposições, *Questões Contemporâneas*, 2005 com a participação de Paulo Rogério Magro e Ricardo Mello e *Trans-e: my body, my blood*, 2003, da artista Diana Domingues. Ainda em Passo Fundo, na Faculdade de Artes e Comunicação (Sala de Artes Laura Borges Felizardo/UPF), foram expostas as infogravuras de Margarete de Cesaro (2005).

Na cidade de Ijuí, no Museu Antropológico Diretor Pestana, vinculado à UNIJUÍ, ocorreram mostras de professores e alunos da UNIJUÍ, assim como na Sala de Exposições Java Bonamigo, que também realiza um Salão de Arte anual. Em dezembro de 2008, recebe a exposição de infografias de Simone Rosa. A série intitulada *“Fachadas Etéreas”* abarca a temática atual da artista: imagens arquitetônicas (internas e externas) algumas vezes vinculadas a aspectos religiosos.

A cidade de Caxias do Sul conta com duas galerias de arte, uma no Centro Municipal de Cultura e outra, a Galeria de Arte Gerd Bornhein na Casa de Cultura Percy Vargas de Abreu e Lima, onde foi realizada, em 2007, a exposição *“Descartáveis”*, composta de fotografias manipuladas por meio digital, da artista porto-alegrense Rosana Almendares. Na cidade de Montenegro, em 2002, foi inaugurada na FUNDARTE a Galeria Loíde Schwambach, que em 2007 abrigou a exposição *De Ráier én Lôver*, de Chico Machado. Entre os principais artistas dessa região estão Rosana Almendares<sup>5</sup>, Rosa Maria Paulat<sup>6</sup>, Simone Rosa<sup>7</sup>, Diana Domingues<sup>8</sup>, e Paulo Rogério Magro<sup>9</sup>.

### Velho Moinho, de Paulo Rogério Magro

Para a análise de uma obra, considerando a hibridação, a partir da criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção, foi escolhida uma fotografia do artista Paulo Rogério Magro, que trabalha com serigrafia e fotografia, conferindo as suas fotografias características pictóricas que transmitem a idéia de outra realidade.

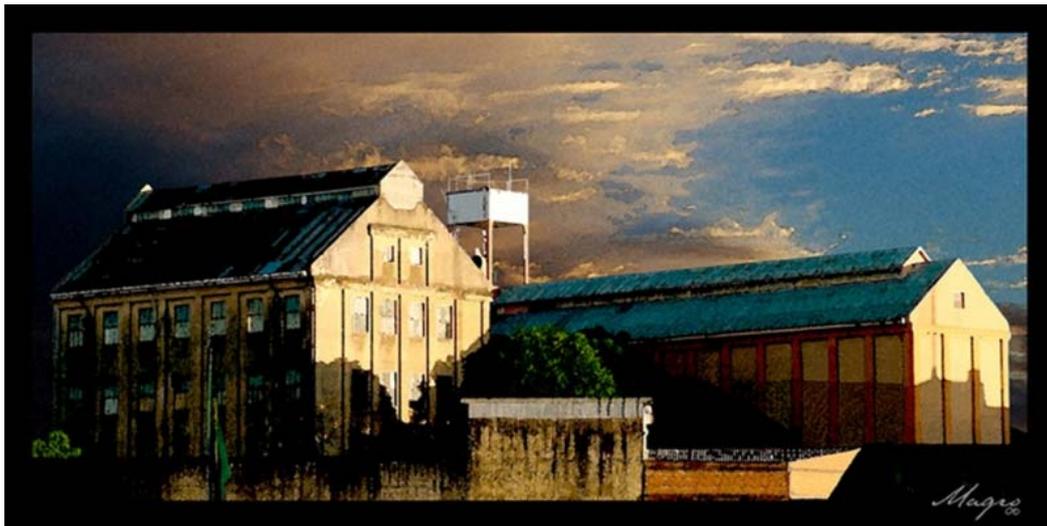


Figura 2 – Velho Moinho. (2004). Fotografia Digital, 3349x1698 pixels.

Na criação, suas fotos normalmente representam paisagens bucólicas, construções interioranas, escombros, enfim, cidades vazias com a ausência do elemento humano, atemporais, auxiliando nos temas e situações que deseja mostrar. Depois de variadas intervenções, o artista nos apresenta tanto imagens que se aproximam da abstração, quanto outras que acabam por deter um forte caráter pictórico. Elas representam uma visão de seu mundo ideal, através delas, tenta recriar suas fantasias e sonhos, transmitindo assim, momentos que só povoam sua imaginação.

Para o artista, o que importa é o resultado final, uma imagem que exprima o seu sentimento e sua visão sobre o tema que deseja mostrar. De acordo com o próprio Magro, sua fotografia não tem caráter documental, nem serve de registro histórico, mas sim como base de uma criação de algo que ele pretende passar.

Na produção de suas imagens ele utiliza-se de uma câmera digital da marca *Fujifilm FinePix S7000*, de onde posteriormente as fotografias são

manipuladas no computador. Estas intervenções são feitas com o auxílio de programas tais como o *Photoshop CS3*, o *Mystical*, o *Dynamic Photo HDR*, o *Impressionis* e de *plugins* que está constantemente descobrindo na Internet. Seus trabalhos estão, em sua maioria, disponibilizados na Internet através de sites específicos para exposições de fotografias<sup>10</sup>. Todos visualizáveis com qualquer navegador padrão. As fotos estão armazenadas em vários tipos de mídias digitais, assim como existem reproduções em papel fotográfico e impressões sobre telas. A manutenção se dá em um ambiente digital.

### **Produção em arte e tecnologia: Região Centro e Sul**

Nesta pesquisa, a região centro e sul, inclui as cidades de Pelotas, Bagé, Rio Grande, Santa Maria e São Gabriel.

As instituições de ensino superior na Região Centro e Sul que dispõem de curso de artes visuais são a Universidade Federal de Pelotas (UFPel), a Universidade da Região da Campanha (URCAMP), a Fundação Universidade Federal de Rio Grande (FURG) e a Universidade Federal de Santa Maria. Todas as instituições citadas possuem disciplinas relacionadas à arte tecnologia, o que permite o conhecimento e uma crescente difusão da arte tecnológica no estado.

As instituições culturais da Região Centro e Sul, não apresentam, no entanto, um espaço amplo para a divulgação da produção em Arte Tecnologia, dentre as poucas que já receberam alguma exposição deste cunho temos, em Pelotas, a Galeria de Arte da Universidade Católica, a Galeria de Arte do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Pelotas (IAD), e a Galeria se7e ao Cubo. Em Rio Grande as exposições são realizadas na Galeria de Arte Espaço Oficina e no Centro Municipal de Cultura Inah Emil Martensen. Em Santa Maria há a sala Cláudio Carriconde pertencente ao Centro de Artes e Letras da UFSM e o Museu de Arte de Santa Maria (MASM).

As obras realizadas pelos artistas variam entre vídeo-arte, manipulação digital de imagens, instalação interativa e web art. Dentre os artistas pesquisados na região, aqueles que possuem maior aprofundamento na pesquisa com Arte Tecnologia são Ricardo Mello<sup>11</sup>, Michael John Chapman<sup>12</sup>,

Cristiano Lenhardt<sup>13</sup>, Andrei Thomaz<sup>14</sup>, Mário Röhne<sup>15</sup>, João Luiz Roth<sup>16</sup> e Helena Kanaan, artista escolhida para a análise a seguir.

### **A série Poros mix Pixels, de Helena Kanaan**

A artista Helena Kanaan, bacharel em Gravura pela UFPel, em 1986, especialista pela *Scuola d'Arte Grafica - IL BISONTE*, Florença, Itália, no ano de 1987, Mestre em Artes Visuais do Instituto de Artes da UFRGS, apresenta-nos, concomitante com sua tese de dissertação do mestrado, uma produção em arte tecnologia que mescla dois meios distintos, o analógico e o digital, suscitando questões relevantes para a arte contemporânea, como é o caso da hibridização. A dissertação leva o título "Poros mix Pixels - Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia", na qual desenvolve um trabalho que esteve em exposição no MARGS. A série de trabalhos é composta por 9 imagens, com dimensões de 80 x 100 cm, até 100 x 120 cm, as individuais, e 240 x 270 cm, o trabalho composto por nove módulos, elaboradas de 1996 a 1997.



Figura 3 – Série Poro mix Pixels. (1997). 90x120cm.

Suas imagens remontam à arte parietal das cavernas, não possuindo limites rígidos. A colagem acontece como um encontro casual, formando-se no caos, na desordem, na informalidade dos pontos poros e na formalidade dos pontos pixels.

Levando-se em conta o processo de realização da sua obra Poros mix Pixels através do computador como ferramenta, assim como a criação de uma

imagem numérica, apresentada como uma matriz composta por pixels, pontos elementares com características cromáticas e luminosas definidas por cálculo, que desempenham o papel de permutadores entre a imagem e o número, conforme ressaltou Couchot (2003), pode ser feita a sua análise através dos cinco processos: criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção.

Quanto ao processo de criação da obra *Poros mix Pixels*, a artista parte do princípio da unidade mais simples e mínima da comunicação visual: o ponto. Ela tenciona fazer a união do ponto pixel e do ponto poro, um cruzamento entre o ponto material e o ponto imaterial.

Para tornar concreta a sua idéia, temos no processo de produção a realização de dois métodos, o da litografia e o da infografia, que ela denomina “infografia”. Neste processo, Kanaan não traz na obra a gravura como simplesmente reprodutora de imagens, mas faz com que cada uma traga imagens que se diferenciam entre si. O computador é utilizado apenas como uma ferramenta na criação de imagens. Para realizar esta união, ela sobrepõe às impressões litográficas e infográficas e, através de colagens, forma diversas camadas visíveis no trabalho. Suas imagens remontam a arte parietal das cavernas, não possuindo limites rígidos. Há uma predominância de formas orgânicas e um trabalho relativamente pictórico. A paleta adotada possui cores quentes e terrosas, o amarelo e o vermelho, o ouro, o marrom e o preto.

A visualização da obra acontece em meio analógico, as imagens são impressas (gravuras e infogravuras) e sobrepostas. A colagem acontece como um encontro casual, formando-se no caos, na desordem, na informalidade dos pontos poros e na formalidade dos pontos pixels. A disponibilização da série *Poros mix Pixels* ocorre no momento da exposição apenas, por se tratar da obra acabada, visualizada em meio analógico. A manutenção ocorre conforme a obra sofra danos e necessite de reparos técnicos.

### **Considerações Finais**

Através desta pesquisa, podemos constatar que há uma produção emergente em arte e tecnologia no estado do Rio Grande do Sul. Percebeu-se que existem instituições de ensino e espaços culturais que proporcionam

espaço para tal produção, em todas as regiões. No entanto, a maior concentração de exposições e artistas reconhecidos está na região Metropolitana. Na região Centro-Sul a produção em arte e tecnologia é crescente, enquanto na região Norte, Serra e vale, a produção é escassa. Evidenciou-se até o momento na pesquisa, a partir dos dados mapeados, que os artistas em sua maioria, trabalham inicialmente com linguagens mais tradicionais como gravura, pintura, escultura, desenho, para mais tarde passar a utilizar as novas mídias em suas pesquisas. Verificamos que o conceito de hibridação é o mais pertinente na produção, presente em todas as obras, que se caracterizam por um entrecruzamento de técnicas diferentes, analógicas e digitais. A produção em fotografia digital manipulada é a mais difundida, tendo sido amplamente explorada e unindo-se a outras técnicas. As instalações de vídeo e as obras interativas ainda estão em processo de sedimentação. São poucos os artistas que realizam obras participativas, ou interativas, assim como jogos eletrônicos disponíveis via *internet*. Tal fato ocorre devido ao alto valor dos equipamentos que elas demandam para sua criação, produção, visualização, disponibilização e manutenção, o que inviabiliza, em sua maioria, o trabalho dos artistas fora do espaço das instituições. Constatamos assim, que uma produção em arte e tecnologia requer consideráveis investimentos financeiros, geralmente obtidos por parte de órgãos de fomento. A pesquisa continua em andamento.

---

<sup>1</sup> Natural de Canoas, RS, é artista multimídia. Doutora em Ciências da Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica (PUC) de São Paulo, SP; Mestre em Artes pela Universidade de Campinas (UNICAMP), SP e Bacharel em Artes pela UFRGS. Atua em performances individuais e coletivas desde 1986, realiza vídeos desde 1991 e vem trabalhando com Instalações Multimídias Interativas com o grupo SCIArts, desde a sua origem. É professora Assistente do Departamento de Arte da Faculdade de Comunicação e Filosofia da PUC, SP.

<sup>2</sup> Natural de Porto Alegre, RS graduado em Artes Visuais pela UFRGS. Vive em Nova York desde o início da década de 90 quando recebeu a bolsa de incentivo CAPES/ Fulbright para a pós-graduação. Concluiu o mestrado na Brooklyn College, onde trabalha atualmente como professor assistente em Arte Digital no Departamento de Arte da universidade.

<sup>3</sup> Gaúcha, graduada em Educação Artística e em Artes Plásticas pela UFRGS, Especialista em Artes Plásticas – Suportes científicos e práxis pela Pontifícia Universidade Católica, PUCRS; Mestre e Doutora em artes pela Universidade de Paris I e Pós-doutora em Arte contemporânea e tecnologia da imagem pela Universidade de Paris8. Atualmente é professora do curso de Artes Visuais e do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFRGS, além de integrar a equipe de professores do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da UFSM. Trabalha com arte e tecnologia há algum tempo, tendo participado de várias exposições na área.

<sup>4</sup> É artista plástica, natural de Porto Alegre, RS. Em 1976 representou o Brasil da Bienal de Veneza e expôs coletivamente em outros países como Alemanha, Bélgica, Coreia, Japão, França, Holanda,

Inglaterra, Estados Unidos e Austrália. Nos últimos anos a artista tem se dedicado às novas tecnologias e mídias digitais.

<sup>5</sup> Natural de Porto Alegre, RS, seu trabalho vai do desenho e da pintura até a manipulação de fotografias e vídeo. Participou de eventos como o VII e VIII Salón Internacional de Arte Digital - Centro Cultural Pablo de la Torriente Brau - Habana – Cuba e da mostra “Essa Poá é Boa” (Porto Alegre 2007) com o vídeo *A Espera*, composto de cenários reais e sintéticos.

<sup>6</sup> Artista plástica natural de Ijuí, RS, e formada pela UNIJUÍ, desenvolve sua produção artística a partir de uma temática auto-referente através da fotografia e manipulação digital. Ela fotografa detalhes de seu corpo, tais como mãos, olhos, seios, e os mescla a imagens de rosas, num jogo entre seu próprio nome e as imagens, criando inclusive abstrações.

<sup>7</sup> Santamariense, a artista gaúcha formada pela UFSM, trabalha com infografias e possui uma série intitulada “*Fachadas Etéreas*”, onde abarca a temática de imagens arquitetônicas (internas e externas), algumas vezes vinculadas a aspectos religiosos. Atualmente é docente da Unijuí.

<sup>8</sup> Gaúcha atuando Caxias do Sul, RS, precursora da produção em arte e tecnologia no estado, possui reconhecimento no âmbito artístico com diversas exposições, nacionais e internacionais. Um exemplo de sua produção é a obra *INS(H)AK(R)ES/ 2000*, na qual agrega a tecnologia e o primitivo.

<sup>9</sup> Nascido em Passo Fundo, RS, ele é formado em Artes Plásticas pela UPF em 1987 e o atual presidente da Associação de Amigos dos Museus de Passo Fundo.

<sup>10</sup> <http://www.fotografos.com>, <http://www.photopoint.com.br>, <http://www.superimagens.com>, <http://www.panoramio.com> e <http://www.reflexosonline.com>.

<sup>11</sup> Natural de Santiago, RS, formado em bacharelado em Artes Visuais – Habilitação em Design Gráfico na UFPel, 2003. Possui mestrado em Poéticas Visuais na UFRGS. Dentre suas obras destaca-se a instalação *Imersões Noturnas e Interatividade*, que possuem um caráter interativo.

<sup>12</sup> Nascido na Inglaterra possui bacharelado e mestrado em Artes Visuais pela *Hochschule der Kunst* (HDK) de Berlim, Alemanha, 1983 e doutorado em Mídia e Conhecimento pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), 2003. Atualmente reside em Rio Grande. Participou do grupo performático e multimídia que surgiu em 1967, *Exploring Galaxies*. O artista realiza sua pesquisa com fotografias digitais, destacando-se, dentre outras: *Sim senhor*, *Não Existem dois Elefantes Iguais* e *O Pensador*.

<sup>13</sup> Gaúcho de Itaara, é formado em bacharelado em Artes Visuais na UFSM no final dos anos 1990. Em Porto Alegre iniciou sua pesquisa com vídeo, destacam-se: *Ao Vivo*, *Vídeo Laranja*, *Diamante VHS* e *Retratante e Retratado*.

<sup>14</sup> Possui bacharelado em Artes Plásticas, Habilitação em Escultura, pela UFRGS, 2004, mestrando em Artes pela Universidade de São Paulo (USP), 2006. Trabalha com Arte Web envolvendo o labirinto em suas pesquisas e sua manifestação nos jogos eletrônicos. Dentre as suas obras que envolvem as novas mídias, estão *Cubos de Cor* e *Labirinto Zero*.

<sup>15</sup> Nascido em Pelotas, residente em Porto Alegre, começou a carreira como artista autodidata. Realizou trabalhos com maquetes digitais.

<sup>16</sup> Santamariense, o gaúcho é graduado em licenciatura em Desenho e Plástica pela UFSM, em 1974. Fez Pós-Graduação pela *Universidad Complutense de Madrid*, 1977 e doutorado em Lingüística e Letras pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2004. Em seu trabalho Roth realizou 8 séries de fotografias digitais, que abordam temas e personalidades da literatura e política, de diferentes países.

## Referências Bibliográficas

BRITES, Blanca; TESSLER, Elida. (org). *O meio como ponto zero*. Porto Alegre: EdUFRGS, 2002.

COUCHOT, Edmond in: PARENTE, André. *Imagem Máquina*. Ed. Janeiro: Ed. 34, 1993.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na Arte: da Fotografia à Realidade Virtual*. Porto Alegre: Ed. da UFRGS, 2003.

- DOMINGUES, Diana e VENTURELLI, Suzete. Criação e Poéticas Digitais. Caxias do Sul: EDUCS, 2005.
- KANAAN, Helena. POROS MIX PIXELS, Possibilidades de cruzamento entre litografia e infografia. Dissertação. Porto Alegre, 1998.
- IMAGENS. Tecnologia. Campinas : Unicamp, n. 3, dez 1994.
- SANTAELLA, Lucia e NÖTH, Winfried. Imagem - Cognição, Semiótica, Mídia. São Paulo: Iluminuras, 1997.
- SANTOS, Nara Cristina. Híbridação X Infografia. Revista. Expressão. Revista do Centro de Artes e Letras-UFSM. Ano 4. n.1. p.38-43, 2000.
- SANTOS, Nara Cristina. Arte (e) Tecnologia em sensível emergência com o entorno digital. Tese de Doutorado em Artes Visuais/UFRGS, 2004.
- SANTOS, Nara Cristina. Projetos brasileiros: Diana Domingues e a instalação interativa. Revista. Expressão. Revista do Centro de Artes e Letras-UFSM. Ano 9. n.2. p.41-47, 2005.

### **Currículo Resumido**

Nara Cristina Santos. Doutora em Artes Visuais/HTC, pelo PPGAV/IA/UFRGS, 2004. Doutorado Sanduíche na Université Paris VIII, França, 2001. Professora do DAV/CAL/UFSM. Coordenadora do PPGART/Mestrado em Artes Visuais/UFSM. Coordenadora do Laboratório de Pesquisa em História e Teoria da Arte e Tecnologia e Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

Henrique Telles Neto. Acadêmico do Curso de Artes Visuais/UFSM, bolsista PIBIC/CNPq 2008-2009, sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Nara Cristina Santos. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

Patrícia Carla Mucelin. Acadêmica do Curso de Artes Visuais/UFSM, bolsista FAPERGS/IC 2007-2009, sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Nara Cristina Santos. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.

Manoela Vares. Acadêmica do Curso de Artes Visuais/UFSM, bolsista FIPE/UFSM 2009, sob orientação da Prof.<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Nara Cristina Santos. Integrante do Grupo de Pesquisa Arte e Tecnologia/CNPq.