



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)

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:

PATRÍCIA KUNZI CANETTI

REJANE CAETANO A. CANTONI

NARA CRISTINA SANTOS

MARIA BEATRIZ DE MEDEIROS

TERESA CRISTINA BALTHAZAR

SUZETE VENTURELLI

JOSÉ MURILO CARVALHO JÚNIOR

MARCELO VEIGA

COORDENADOR-GERAL DO CNPC

Brasília, 15 de outubro de 2009.

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)

Labmídia/UFGM (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 reconheça 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.