

# Festival Internacional de Linguagem Eletrônica - São Paulo, 2006

**Fernando do Nascimento Gonçalves**

Professor adjunto da Faculdade de Comunicação da UERJ e pesquisador da área de comunicação, arte e tecnologia.

## RESUMO

O FILE é o maior festival de arte e mídias eletrônicas do Brasil. Realizado desde 1999, o evento tem atualmente edições no Rio e em São Paulo. Trata-se de um grande fórum de debates e exposições de trabalhos sobre *media art* e cibercultura, que conta anualmente com a presença de pesquisadores, produtores e artistas nacionais e de diversos países das américas e da Europa. O festival funciona como um espaço para a disseminação e reflexão sobre produções e projetos artísticos colaborativos em arte digital e *net art*.

Palavras-chave: Arte, Tecnologia, Linguagens

O centro cultural do Sesi, na avenida paulista, foi palco da 7ª edição do maior evento de *media art* do país, que aconteceu entre 14 de agosto e 3 de setembro de 2006. O FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica é uma organização cultural sem fins lucrativos que tem por meta divulgar e desenvolver as artes, tecnologias e pesquisas científicas por meio de exposição, debates, palestras e cursos. O festival promove todos os anos um ponto de encontro no Brasil, na cidade de São Paulo, de profissionais da área das artes e das novas mídias internacionais.

A 7ª edição do FILE aconteceu mais uma vez na Galeria de Arte do Sesi, onde foram expostos trabalhos de *webart*, *netart*, vida artificial, hipertexto, animação computadorizada, tele-conferência em tempo real, realidade virtual, *software art*, além de *games*, filmes interativos, *e-videos*, panoramas digitais e instalações de arte eletrônica e robótica, em salas interativas e imersivas.

As produções aconteceram dentro de três mini-eventos: *file poetry*, hipersônica e panoramas. O *file poetry* é um conjunto de trabalhos de arte digital que abordam nossas relações com o hipertexto e a interatividade. “Panoramas” são fotografias que podem ser observadas em 360° a partir de um ponto de projeção e possibilitam deslizar pelo ambiente fotografado, permitindo explorar ângulos diversos de uma mesma paisagem; “Hipersônica” é um evento de arte híbrida que aposta na mixagem de sonoridades, vídeos, ruídos, transmissões, intervenções corporais e objetos incomuns.

Paralelamente às exposições, existe o fórum de discussões do Festival e das apresentações, o Symposium. Nele, artistas e pensadores expõem ações e projetos, panoramas que ilustram o que é pensado e produzido ao redor do mundo na linguagem eletrônica. O FILE Symposium apresenta um conteúdo conciso que demonstra quantas possibilidades de pensamento surgem com o universo da Internet e de um relacionamento mais intenso com as tecnologia. Cerca de 40 trabalhos e projetos nacionais e estrangeiros foram debatidos este ano em São Paulo.

Tendo observado as exposições e participado como ouvinte de algumas apresentações do Symposium, tive a impressão de que a arte midiática e o pensamento sobre os usos das novas tecnologias ainda avançam a passos lentos. A maior parte das obras expostas e dos trabalhos apresentados ainda aposta em experimentações com os meios, porém, indicando um grau ainda bastante incipiente de problematizações das relações com a técnica. Muitas obras de artistas pareciam reificar, como infelizmente é comum nesse tipo de evento, o aspecto da interação pela interação e numa quase apologia a uma estética *high-tech* aparentemente alheia às questões que a perpassam, como os limites e propósitos dos regimes interativos, os processos simbólicos e de produção de sentido presentes neles e, finalmente, a problemática que envolve a emergência de uma estética *cyber* e suas implicações para nossos modos de sentir, ver, pensar e agir no contexto das chamadas novas tecnologias.

Geralmente, o que se via era a recorrente temática da participação nos moldes da interação limitada a dispositivos que creditam a esse aspecto interativo das novas mídias uma virtude de antemão, ao propiciar a simulação de operações de colagem, embora de forma um tanto precária, porque dentro de limites específicos e com elementos já estipulados. Esse tipo de proposta não é necessariamente criadora e as decisões que são tomadas nesse contexto geralmente logo se esgotam e banalizam. Muitas das experiências com essas novas mídias implicariam uma experiência mais quantitativa que qualitativa, mais uma disponibilidade e uma profusão que sacia do que propriamente uma duração que faz criar. Para essa interação ser realmente criadora, seria preciso que ela fosse capaz de gerar um processo de duração em que a força criadora da obra ressoasse para além dela, ou seja, que essa interação nos faça “participar das ressonâncias da obra para criar”, sem, no entanto, desejar esgotá-la ou consumi-la com essa “participação”.

Contudo, destacam-se alguns trabalhos de artistas como o japonês Motomishi Nakamura, que realizou um conjunto de animações em formato de vídeos-*web*, originalmente apresentadas no Festival Internacional de Arte Midiática de Tokyo. As peças continham imagens que variavam de animações que assumiam formas visuais inusitadas a *clips* que mostravam situações hilárias como a de pequenos bonecos digitais em forma de notas musicais ou avatares empunhando guitarras que invadiam uma cozinha e provocavam toda forma de desordem. A cena terminava com a inscrição “amamos música, amamos paz” diante da imagem da cozinha totalmente destruída. Uma referência ao *rock* e ao conflito entre autocontrole e liberdade emocional.

Da mesma forma, muitos dos trabalhos de pesquisadores brasileiros e estrangeiros discutiam questões que iam muito além da mera experimentação com as tecnologias. Destacam-se aí o projeto de Metareciclagem apresentado por Hernani Dimantas (SP), que trata da cultura *hacker* no contexto de projetos colaborativos *online* e como ferramenta de desconstrução de uma mítica da tecnologia. Também discutindo a colaboração online segue o trabalho de Karla Schuch, sobre modelos e formatos de *sites* de colaboração em rede. E, finalmente, chamou-me a atenção a aposta de Ricardo Torres, de Portugal, de pensar as relações entre Arte e Internet, na perspectiva de uma cultura de redes e através da percepção da obra de arte tecnológica como produção simbólica contextual, construída – como qualquer outra forma de arte – nas tramas da cultura e da história.

De toda forma, o evento tem o grande mérito de trazer esse gênero de produção à discussão e criar espaços para disseminação de práticas e discursos que podem contribuir para a compreensão de uma série de fenômenos presentes na cultura contemporânea e dos quais a arte é, ao mesmo tempo, indício e fonte de inspiração.