

## ARTE DIGITAL: ENTRETECIMENTO ENTRE ARTE E VIDA

*Gisele Schwede*

Contato com a Autora: [gisele.schwede@gmail.com](mailto:gisele.schwede@gmail.com)

Orientador: Prof. Dr. Arley Andriolo

Programa de Pós-graduação: Psicologia Social e do Trabalho

Nível do Trabalho: Doutorado

**Introdução:** Este trabalho busca apresentar uma investigação que vem sendo realizada com artistas que trabalham com artemídia, conceito que abrange as expressões artísticas que utilizam recursos tecnológicos das mídias. A proposta desta pesquisa se dá a partir da consideração de que contemporaneamente vive-se uma vida acontecida sob a égide dos fluxos da comunicação digital e da cibernética, que contribuem para a composição do indivíduo contemporâneo, isto é, vive-se um tempo histórico marcadamente atravessado pela atmosfera envolvente da transformação das relações sociais a partir, dentre outros fatores, de significativo desenvolvimento tecnológico. **Objetivo:** O objetivo da pesquisa é compreender qual é o entretencimento que há entre a vida e a obra do artista que produz a arte digital.

**Método:** três são os procedimentos para a coleta das informações: a) análise de obras de arte de artistas brasileiros reconhecidos por sua produção de obras de arte digitais; b) entrevistas com os autores das obras analisadas e; c) análise das publicações existentes em artemídia. **Resultados parciais:** Pode-se afirmar que as mudanças nos recursos utilizados na criação artística possibilitam ao artista novas expressividades. Trata-se de um campo da arte que se caracteriza por possuir um território que lhe é específico, já que os ambientes em que as obras existem são virtuais e indissociáveis da tecnologia empregada em sua criação. Logo, sua existência e possibilidade de trabalho (plasticidade) requerem conhecimento e métodos peculiares, que requerem do artista conhecimentos no manuseio não apenas dos equipamentos disponíveis, mas também dos softwares existentes.

Destarte, a artemídia tem por característica o deslocamento da existência no espaço real para a existência no plano virtual. Porém, a grande característica da artemídia é a interatividade. O espectador não mais participa da obra apenas com seu olhar, mas é requerido dele a interatividade, à medida que é solicitado a alterar o que está posto pelo artista, participando com este na (trans)formação da obra.

**Considerações parciais:** O processo de criação da artemídia se dá mediante as transformações da existência vividas por todo aquele que habita o tempo histórico

caracterizado pela dispersão perceptiva. Também o artista é sujeito deste mesmo tempo histórico, habitante de um mundo polifônico e polissêmico, tendo por tarefa tornar-se catalizador das tensões que se instalam em uma realidade em que se vive sob a onipresença da tecnologia, que tudo acelera e tudo faz parecer efêmero. Assim, considera-se que o mundo virtual e o real deverão ser conectados, propiciando o encontro entre o mundo da arte e o mundo da ciência, para expressar o mundo da vida vivida cotidianamente. O encontro entre o mundo real e o mundo digital pode se dar pela artemídia, lugar da possibilidade de produção de dizeres oriundos de relações dialógicas entretecidas entre os indivíduos que habitam o tempo presente. Destarte, o olhar para o mundo pode se ampliar a partir da artemídia.

Palavras-chave: Psicologia, arte, tecnologia.