

Indústrias criativas e interfaces da arte contemporânea: disseminação e estéticas relacionais

Creative industries and interfaces of contemporary art: dissemination and relational aesthetics

ROSA MARIA BLANCA

Professora Adjunta do Departamento de Artes Visuais, na Universidade Federal de Santa Maria (UFSM) e Pesquisadora Associada do Núcleo de Identidades de Gênero e Subjetividades, da Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC).

[<rosablanca.art@gmail.com>](mailto:rosablanca.art@gmail.com)

(Ver ANEXO versão em inglês deste texto disponível em: [<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/19348/13119>](http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/19348/13119).)

RESUMO

Frente ao potencial estético da comunicação, no contexto de indústrias criativas, surgem comunidades eletrônicas, que tem como principal preocupação a configuração de espaços urbanos para a produção de arte e de cultura. O presente artigo tem por objetivo discutir como se geram as imagens e as propostas artísticas com objetivos de circulação, comunicação e provocação cultural nas ambiências virtuais e urbanas de projetos culturais. O processo comunicacional e artístico amplia suas dimensões, questionando a linearidade dos processos de percepção e conhecimento. Metodologicamente, mediante conceitos como interface e estéticas de disseminação e relacionais, o presente artigo discute experiências que articulam propostas artísticas com amplas preocupações comunicacionais, culturais e políticas. Trata-se

ABSTRACT

On the esthetic potential of communication and in the context of creative industries have arisen electronic communities, whose main concern configuration of urban spaces for the production of art and culture. This article aims to discuss how to generate the images and artistic proposals for the purposes of movement, communication and cultural provocation in the virtual and urban ambiances of cultural projects. The communicational and artistic process expands its dimensions, questioning the linearity of the processes of perception and knowledge. Methodologically, through concepts such as interface and relational esthetics and dissemination, the article discusses experiences, artistic proposals that articulate with ample communication, cultural and political concerns. The field of

de duas iniciativas localizadas em municípios pouco favorecidos pelas políticas culturais: o *SuBte Café*, em Alvorada e o Coletivo Consciência Coletiva, em Novo Hamburgo.

PALAVRAS CHAVE: Estéticas eletrônicas. Interfaces. Indústrias Criativas.

our research is located in two slightly favored initiatives for cultural policy: *SuBte Café*, Alvorada/RS, and the Collective Collective Consciousness, Novo Hamburgo/RS.

KEYWORDS: Electronic aesthetic. Interfaces. Creative Industries.

Frente ao potencial tecnológico das mídias, no contexto de indústrias criativas, surgem comunidades eletrônicas de atuação artística, que tem como principal preocupação a configuração de espaços urbanos para a produção de arte e da cultura. Estamos falando de comunidades que fazem uso de tecnologias de informação como a Internet e as redes sociais, que possuem como consequências mudanças nas formas de produção, comunicação e circulação das práticas artísticas.

As estéticas que se geram sobrepondo-se à produção, à divulgação e à interação da proposta artística, modificam as ambiências operacionais das redes e dos sujeitos sociais. São as interfaces comunicacionais, artísticas e eletrônicas dessas propostas artísticas as que constituem nosso objeto de estudo no presente artigo. Como se geram as imagens e propostas artísticas com objetivos de circulação, comunicação e provocação cultural, nas ambiências virtuais e urbanas de projetos culturais e autorais? Quais as realidades imagéticas e as estéticas que potencializam as relações entre artistas, ativistas e cidadãos na contemporaneidade emergente?

Os limites entre espaço privado e espaço público se diluem dando lugar a um único espaço: o do relacionamento humano. Assistimos a uma fusão de obras de arte, de imagens, de mídias visuais e de espaço coletivo e cultural. No contexto

de indústrias criativas, o estatuto da imagem está dado em função do seu uso. A pragmática da imagem constitui o brilho estético mais requisitado nas indústrias criativas. A ausência de um sentido em si, produz novas interações entre o contexto das artes e seus intermediadores, interferindo nos modos de interação e proposições criativas. Todos somos sujeitos da ação artística e midiática. Sugere-se que o processo comunicacional e artístico amplie suas dimensões, questionando a linearidade dos processos de percepção e conhecimento disciplinar.

A criatividade artística e seu desenvolvimento têm como consequências a inovação nas formas de funcionamento tanto institucionais como fora da instituição. As categorias de análise e de abordagem do processo de produção artística se veem modificadas. No entrecruzamento de uma economia e uma cultura, as práticas culturais na contemporaneidade interferem na concepção e definição de comunicação, arte e cultura.

Mediante conceitos como interface e estética de disseminação e relacional, assim como seus consequentes desdobramentos, a presente pesquisa discute experiências, que têm por objetivo articular propostas artísticas com amplas preocupações culturais, antropológicas e políticas, em um contexto de indústrias criativas. Trata-se de duas experiências e iniciativas localizadas em municípios realmente pouco favorecidos pelas políticas públicas culturais: o *SuBte Café*, em Alvorada e, o Coletivo Consciência Coletiva(CCC), em Novo Hamburgo.

No artigo, está se propondo como metodologia à interface, a estética da disseminação e da relacional, como categorias operativas para a pesquisa e análise de experiências em espaços e coletivos artísticos e midiáticos como o *SuBte Café* e o Coletivo Consciência Coletiva. Essas categorias permitem o trânsito multidisciplinar entre distintas áreas do conhecimento, contribuindo para o desenvolvimento da pesquisa em arte contemporânea, comunicação e indústrias culturais.

Logo a seguir, discute-se a interface nas suas distintas lógicas, assim como as novas estéticas da disseminação e da relacional, que surgem a partir das experiências do *SuBte Café* e do Coletivo Consciência Coletiva.

Finalmente, nas considerações finais, abrem-se questionamentos na dimensão da pesquisa multidisciplinar. Também se apontam os possíveis limites e alcances de experiências como a do *SuBte Café* e do Coletivo Consciência Coletiva, no âmbito de uma arte autônoma e dissidente da institucionalização da arte contemporânea, da cultura e de políticas públicas.

As lógicas das interfaces e as novas estéticas na contemporaneidade

Não existe uma única indústria criativa, nem tampouco uma única arte contemporânea. Argumenta-se que existem distintas indústrias criativas, que surgem como uma consequência das realidades ciberespaciais, comunicacionais e artísticas (Venturelli, 2004), dentro de um contexto de globalização em um sistema de mídias. As relações sociais intensificam-se em realidades virtuais, dando lugar a acontecimentos situados, porque realmente surgem as necessidades de relacionamento coletivo a partir de problematizações específicas da cultura. Gerando experiências perceptivas e de conhecimentos eletrônicos, a transformação da cultura torna-se possível através de um dispositivo disparador de ambiências localizado nos interstícios das múltiplas interfaces.

A noção de interface surge em distintas áreas de conhecimento.

Na literatura, a ideia de interface *avant la lettre* pode ser localizada em *Rayuela – Amarelinha –*, de Julio Cortazar (1963). Dividida em 150 capítulos, a novela pode ser lida de forma tradicional ou bem, sem respeitar uma sequência linear. Escolhendo o modo tradicional, o(a) leitor(a) terá uma leitura convencional ou linear. Seguindo a segunda opção, o leitor constrói uma leitura ativa, na medida em que tem a

possibilidade de escolher uma forma alternativa, transformando-se em autor. Através dessa invenção, Cortazar propõe capítulos escritos como módulos. Antepondo a ideia de linguagem como tecnologia, os capítulos ou módulos funcionam como interfaces em um processo de relacionamento sem hierarquias, multidirecional, onde o livro, os módulos, a linguagem, o autor e o leitor/autor são elementos estruturantes da mesma proposta.

A novela digital *Afternoon, a story – Uma Tarde, a história* – escrita por Michael Joyce em 1987 e publicada em 1990 pela Eastgate Systems, é considerada a primeira novela eletrônica. O fator tempo é amplamente explorado através dos hiperlinks propostos pela novela, provocando uma expansão nas estruturas narrativas. A fragmentação é também outro recurso, semelhante a *Rayuela*, de Cortazar (1963), para a geração de sequências não lineares. A incerteza do fim é proposta como ambiência virtual, nas distintas leituras em constante disponibilidade e devir significacional.

No contexto da arte, pode ser analisado o conceito de interface proposto por Charlotte Davies na sua instalação intitulada *Osmose* (1995). *Osmose* é um ambiente virtual que usa o paradigma da interface para provocar imersões estruturadas em simulações. A interface modela as dimensões da interação (Grau, 2007). O campo visual adquire dimensões orgânicas dilatando os espaços sugeridos pelas distintas interfaces da instalação mediadas pelos suportes. Na proposta de Davies, manifesta-se a ideia de instalação como dispositivo disparador de uma estética relacional.

As ciências cognitivas usam o conceito de interface para explicar a articulação que existe entre um sistema linguístico e um sistema conceptual, de tal forma que é impossível pensar de maneira indissociável a categoria linguagem/pensamento. O uso da noção de interface permite por sua vez, supor a variabilidade de significados, pensamentos e construções linguísticas de forma infinita em função do contexto (Hady Ba, 2012).

No campo da informática, a interface faz parte do processo constitutivo da relação entre usuário e máquina. A ideia de interface media a interação entre sujeito e dispositivo. Trata-se de um lugar, uma operação, uma fronteira que aciona, gestos, percepções, atitudes, comportamentos e estéticas (im)prováveis em universos também (im)possíveis. O potencial da interface radica-se nas suas expansões e nas suas espacializações conceituais, e ainda intervém na realidade imediata dos sujeitos participantes.

O corpo das interfaces está atravessado pelos suportes, porém, a sua especificidade é totalmente sígnica.

Atualmente, usam-se conceitos como *interfaçagem* para aludir as interconexões entre distintos sites ou aplicativos, que mediam as interações entre *lap-tops*, celulares, *tablets*, *iphones*, *ipads*, etc. A *interfaçagem* produz uma instabilidade no comportamento da interface, devido às contínuas tentativas de integração das funcionalidades dos aplicativos e também, de sua própria funcionalidade.

O caráter de agenciamento da interface pode ser percebido no seu efeito ao provocar dinâmicas entre os indivíduos, que interagem através dessa interface, ou bem, na própria cultura. A interfaçagem amplia a ambiência que estrutura o projeto artístico. Demanda uma organização visual nas superfícies eletrônica, emanando estéticas interfaciais.

Percebe-se que indagar as definições e usos da noção de interface em distintos campos mostra sua funcionalidade metodológica para compreender seu caráter nas mediações físicas e virtuais. Porém, epistemologicamente, a concepção de interface conota simultaneamente a sua não existência, ou seja, a interface é uma suposição, uma explicação do que são as categorias. A interface obedece a uma necessidade de conhecimento para abstrair modos de operar dimensões de distinta ordem, e que tautologicamente, correspondem ao modo em que opera o paradigma

tecnológico atual. É uma necessidade latente no modelo de pensamento contemporâneo.

No contexto de indústrias criativas, a interface das redes sociais atua como mediadora de distintas realidades, a saber por exemplo, de divulgação, de circulação e de exposição das práticas comunicacionais e artísticas. A interface devém de uma ambiência de interlocuções entre diferentes sujeitos. Trata-se de uma ambiência relacional facultativa da interface para a troca de experiências e para a configuração da proposta artística no âmbito urbano, e das estéticas eletrônicas. A interface configura-se como uma agência multiplicadora de significados e atitudes para os sujeitos em interlocução.

Na próxima seção, serão pesquisadas novas estéticas consequentes das interações artísticas e eletrônicas, seus significados e implicações conceituais, como próprias das experiências do *SuBte Café* e do Coletivo Consciência Coletiva.

Novas estéticas de disseminação e relacionais

A partir da interfaçagem das visualidades, as práticas artísticas expandem novas estéticas. A Internet, os *blogs* e as redes sociais ampliam as ambiências que estruturam o projeto artístico. Coexistem organizações visuais nas superfícies eletrônicas, emanando estéticas interfaciais e relacionais. A disseminação é uma categoria para entender essas estéticas interfaciais e relacionais.

A disseminação do processo significacional atravessando o espaço virtual, humano e social, produz estética. A estética da disseminação pode ser traduzida também, em uma dissolução da realidade artificial e orgânica. Para Oliver Grau, a dissolução da interface entre o natural e o midiático, produz o privilégio da imersão, dando lugar a uma expansão do espaço, o que permite a constituição de uma “estética livre das leis físicas” (Grau, 2007, p. 233).

No entanto, essa disseminação não pode ser equacionada com a estética imaterial da arte conceitual. A disseminação das práticas artísticas no contexto de indústrias criativas provoca uma estética encarnada nas experiências intersubjetivas. No caso do *SuBte Café* e do Coletivo Consciência Coletiva, as experiências estão desenvolvendo ambiências criativas onde articulam interfaces de divulgação das suas ações.

A interação e as experiências intersubjetivas devem ser vistas como concepções de estética nas ambiências eletrônicas que emanam outras ações e atitudes nos seus interlocutores. A pesquisa de Évelyne Rogue (2003) se foca em artistas que trocam os processos artísticos tradicionais para se voltar aos processos de fabricação computacional, como a arte eletrônica e numérica. Seus estudos possuem como referência as propostas de artistas como Maurice Benayoun, Edmond Couchot e Eduardo Kac. Para Rogue (2003), a interação irradia a ideia de que a arte parece estar mais perto da vida, da vida do espectador. Os critérios das novas estéticas que confluem entre as tecnologias eletrônicas e as práticas artísticas devem ser pensados em função de categorias como ubiquidade e imersão. Pode-se supor que a disseminação cobra a forma da ubiquidade e da imersão. Considerando artistas que trabalham com propostas interativas, Rogue e outros estudiosos convidam a pensar nas relações com o espectador, quando se trata das redes tecnológicas e sociais, assim como em outros critérios como a interconectividade em massa, através de dispositivos como a Internet. Exige-se mais que uma atitude, uma ação. Rogue (2003) chega a usar inclusive categorias como criação e recreação.

Priscila Arantes (2005) utiliza a categoria de artemídia para estudar as práticas artísticas que encontram sua forma na mídia. Define artemídia como “[...] aquelas investigações poéticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria cultural [...] para propor alternativas estéticas” (Arantes, 2005, p. 53). Também,

compartilha com Évelyne Rogue (2003) o atributo de ubiquidade na estética digital. O objetivo de Arantes é visualizar conceitos estéticos no contexto digital. Arantes (2005) percebe, assim como Rogue (2003), mudanças nas formas em que o produtor e o receptor se relacionam com a produção artística. No entanto, Arantes vai mais longe. Observa uma interestética. Para Arantes (2005), a interestética é uma estética inter-relacionada com outras áreas do conhecimento. Rompe a ideia de fronteira entre perto e longe, artificial e natural, real e virtual. Pode ser observado como essa interestética é um conceito intrínseco na categoria de interface ou interfacial.

Philippe Quéau (1987) desenvolve uma estética intermediária, explicando a ideia de que a metamorfose e o devir seriam dimensões da arte eletrônica. Quéau (1987) chega a essa conclusão estabelecendo semelhanças entre os modelos virtuais e o funcionamento dos seres vivos. A organicidade em devir dessas estéticas eletrônicas pode chegar a conotar um tipo de arte viva. Obviamente, Quéau (1987) está se referindo aos corpos simulados no ciberespaço. Porém, pode ser sugerido que as simulações, as redes e as apropriações das tecnologias eletrônicas convivem em uma ambiência orgânica provocando uma contínua imersão. Essas ambiências estão dadas através das estéticas de identificação com que operam os modelos de funcionamento e de simulação. A interconectividade e a intersubjetividade eletrônica é uma ampliação da linguagem artificial.

Usa-se disseminação como uma dimensão estética que produz distintas sobreposições de mecanismos de criação, circulação, apropriação, significação e comunicação, a partir de uma imagem de uma prática artística eletrônica (Demétrio, 2011). A realização da imagem, sua preservação, conhecimento e distribuição adquirem sentido na sua disseminação (2011).

A partir desse diálogo entre a interfacilidade e as novas estéticas de disseminação, podemos concordar com Arantes que as propostas artísticas são:

“

[...] obras em processo, construídas coletivamente, que conseguem, muitas vezes, a árdua tarefa de conciliar o circuito da arte ao ambiente das mídias e das tecnologias informacionais. São criações que se manifestam no embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço, gerando estratégias que subvertem, recriam, ampliam e desconstroem o sentido muitas vezes previsto pelo contexto digital.” (Arantes, 2005, p. 53)

No entanto, levando em conta seu caráter disparador, podemos concluir que essa dimensão da disseminação, da ubiquidade, deve tomar em conta a estética relacional. As artes disponibilizadas nas tecnologias eletrônicas ampliam sua definição desdobrando-se, além do objeto, na sua proposição que abre os relacionamentos humanos e as comunicações com vistas a um fim, em aberto. Seu caráter, em andamento, é próprio do interfacial, da hibridação entre máquina e sujeito (Couchot, 2003). A arte se transforma em um evento operado pelo lócus, pelo *SuBte Café* e pelo Coletivo Consciência Coletiva, mas que também está em devir através da sua eterna inacabada configuração eletrônica em disseminação, como pode ser analisado na próxima seção.

O *SuBte Café* e o Coletivo Consciência Coletiva

As interfaces do *SuBte Café* e do Coletivo Consciência Coletiva trabalham com uma estética de disseminação e relacional cujo objetivo é a produção de relacionamentos humanos que modifiquem a cultura do seu entorno.

Tanto no *SuBte Café* e no Coletivo Consciência Coletiva, projeta-se uma experiência de cidadania oferecendo a possibilidade de constituir-se como sujeitos dentro de um projeto disparador de possibilidades de participação criativa. Sugere-se que tanto o

SuBte Café quanto o Coletivo Consciência Coletiva constituem-se como uma indústria criativa, que favorece a expansão identitária, produzindo novas formas de relacionar-se para uma transformação da cultura a partir de ações micropolíticas. Na medida em que, no contexto artístico, midiático e organizacional da proposta, não existem hierarquias ou culturas subalternas (Giardelli, 2012), buscam-se relacionamentos unidos pela necessidade de ter um espaço intersubjetivo, no caso do *SuBte Café* e, pela vontade de conservação do patrimônio histórico, no que se refere ao Coletivo Consciência Coletiva.

No *SuBte Café*, as ações interculturais buscam desenvolver perspectivas que ampliem formas de perceber e olhar, com o intuito de construir uma cidadania cultural. No caso do Coletivo Consciência Coletiva, promovem-se estratégias culturais que convergem no resgate do patrimônio urbano abandonado pelo município de Novo Hamburgo.

O *SuBte Café* pretende gerar um espaço de expressão para as artes plásticas, mas também artes cênicas, musicais e audiovisuais. Propõe *shows*, venda de livros e uma culinária vegana. Nos seus inícios, oferecia serviços de *lan house*. Atualmente, dedica-se às ações culturais. Suas primeiras atividades datam de 2011.

A agenda do *SuBte Café* programa prioritariamente mostras com arte da região, como *Atemporais*, uma exposição coletiva onde participam artistas plásticos como Ivone Junqueira, Jamaica Santarém, Josemar Albino, Lidia Brancher, Marcelo Chardosim, Raphael Jacques, Trampo e Vera Junqueira (21 de fevereiro a 21 de março de 2014). Outros artistas que confluem no *SuBte Café* são Cristiano Guimarães, Erick Feijó, Jorque Aguiar, Josemar Albino, Karla Nyland, Márcia Antunes, Rogério Amaral Ribeiro e Suzana Beatriz, que têm participado em mostras coletivas como *Depois do Sol*. O espaço tem o interesse também de construir um mercado de arte, anunciando ciclicamente venda de obras de artistas da localidade como a liquidação de gravuras de Luis Flávio Trampo.

Shows de *jazz*, *acid-jazz*, *hip-hop* ou *rap*, acontecem no *SuBte Café*, um espaço que dá promoção a músicos de Alvorada e municípios próximos. Já foi plataforma para o pré-lançamento do CD *Primeira Missão*, de Fiapo Soldado, durante uma das *High Sessions* (14 de fevereiro de 2014). Já tocaram e cantaram outros músicos *afrourbanos* como Charles Busker, Verde Black e Paulo Dionísio.

Dentro de um contexto internacional, fazem parte do repertório do *SuBte Café* as Krudas Cubensi. Trata-se de um grupo musical caribenho, que busca compartilhar estéticas que escapam da cultura midiática tradicional. As letras das Krudas Cubensi surgem questionando os sistemas hegemônicos da estética ocidental. Propõem modelos de vida, que funcionam a modo de identificações. As visualidades surgem como uma opção para a cultura afro-brasileira, que carece de telas e mídias que permitam a constituição de uma estética identitária que dialogue com sua história, problemas e desafios, em uma diversidade sexual.

As propostas artísticas se disseminam na rede do *SuBte Café* e usuários-atores, veiculadas em imagens das obras artísticas, das exposições, dos vídeos, dos cartazes, dos *shows*, dos encontros, produzindo relacionamentos e identificações locais. As propostas artísticas se reestruturam inacabadamente na Internet, os blogs, as redes sociais e o próprio espaço cultural de Alvorada. As distintas interfaces desenvolvem-se tecnologicamente e no convívio dos usuários – cidadãos – das redes. A experiência dissemina-se na ambiência eletrônica e da cidade. A obra não é o objeto, mas o espaço de relacionamento facultativo das distintas interfaces do *SuBte Café*. A saber, o espaço opera mediante o *Facebook*, o *blog* e a lista de serviços do *Haggah*, na Internet.

As propostas estão em contínua formação. As imagens das exposições produzem estéticas em disseminação e relacionais, em diálogo com os coletivos do município. O clímax acontece no meio do espetáculo no *SuBte Café*, quando a sociabilidade se depara com a existência do(s) outro(s). Celebra-se muito além do consumo no espaço privado.

A proposta artística, a exposição, a música, o café e as bebidas, irão se prolongar na *Web*, na indexação das imagens em contínua circulação, divulgação e compartilhamento, evitando a chegada de uma ressaca que nunca existirá. A intersubjetividade torna a micropolítica possível.

“Não vou descansar, até conseguir fazer ver aos habitantes de Alvorada, que qualquer um pode pintar, fazer arte ou ver arte, que existem outras opções diferentes ao consumo de drogas”, afirma Vera Junqueira¹, um das principais artistas, que trabalha expondo de forma gratuita, para o funcionamento do *SuBte Café*. Cansada de ver lotados os ônibus, no itinerário do transporte coletivo Alvorada – Porto Alegre – Alvorada, com passageiros que se deslocam ao trabalho na capital gaúcha, Junqueira busca mediante a experiência intersubjetiva e comunicacional a construção de uma identidade cidadã cultural e política. A ordem neoliberal centraliza na região metropolitana o sistema político, econômico e cultural. Vera Junqueira e os artistas organizam e produzem arte para estabelecer laços intersubjetivos e de coletivismo político.

Tanto Vera Junqueira, quanto Paulo In, proprietário do *SuBte Café*, sabem que não contam com os meios de informação tradicional, como os jornais de Porto Alegre, para apoiar os eventos. No entanto, o tempo eletrônico e virtual das interfaces do *SuBte Café* na *Web*, produz agenciamentos estéticos e intersubjetivos que reterritorializam os ritmos dos sujeitos sociais de Alvorada, de uma minoria que constrói e abre seu próprio espaço.

O *SuBte Café* trabalha no(s) interstício(s), naqueles lugares que resistem a uma indústria cultural massificante e gentrifugante. Propõe experiências intersubjetivas a partir de exposições e em espaços criativos, em diálogo com o sistema de globalização eletrônico. Nos interstícios, os ritmos se contrapõem aos sistemas de um tempo hegemônico. O interstício abre um espaço livre para os relacionamentos humanos dentro de um evento, como uma exposição de arte contemporânea (Bourriaud, 2008).

Assim como o *SuBte Café*, o contexto do Coletivo Consciência Coletiva (CCC) abrange o universo da *Web*: Internet, *blogs* e redes sociais e, a rua. O CCC é um grupo independente da sociedade civil para o desenvolvimento comunitário. Deu início em 2013. O acesso à arte contemporânea é uma das reivindicações do CCC.

O CCC marca encontros para a interação pública nas ruas do bairro Hamburgo Velho, em Novo Hamburgo, no fim de semana. Ao longo da calçada, disponibiliza objetos antigos, obras de arte, roupas, livros, etc. A transação é um vetor da comunicação. O objetivo do CCC é focar a atenção dos habitantes de Novo Hamburgo rumo a um exercício de cidadania. Durante a transação os(as) artistas dialogam com os transeuntes sobre o patrimônio histórico – abandonado – da cidade.

O projeto do CCC desenvolve-se entre a rua e a *Web*. Na sua página do *Facebook*, aparecem registros de prédios históricos abandonados e em mal estado. É o caso do prédio do SMEC II. Antigamente, esse prédio era o Tiro de Guerra, doado, em 1958, para que tivesse uma funcionalidade artística. Mais tarde, passaria a ser o Instituto de Belas Artes. Logo, funcionou como Secretaria de Educação e Cultura. Em 2011, a construção foi tombada dentro dos projetos de recuperação, através da Lei de Incentivo à Cultura. Para o CCC, urge um diálogo com a população para a realização de uma discussão. A participação dos cidadãos e cidadãs de Novo Hamburgo é imprescindível frente a todo projeto que envolva o patrimônio cultural.

No dia dos eventos, que também são denominados como Ação Coletiva, comenta-se e reforça-se a necessidade da restauração e conservação do patrimônio histórico. Na calçada, disponibilizam-se as obras de arte que apareceram como forma de divulgação da Ação Coletiva, dias antes do evento, mas que também estão à venda. Os artistas ampliam seu projeto artístico. Logo após, indexam-se algumas imagens dos eventos Ação Coletiva, nas redes sociais.

Pode ser observada a intensificação dos objetivos micropolíticos do CCC ao propor mais de uma ação no mesmo dia e horário. Assim, o CCC promove tanto a Ação Coletiva, como o Mercado da Pulga e a Ação Arte Contemporânea. Luta pela recuperação e restauração do patrimônio, mercado de arte e ações experimentais de arte contemporânea, são interfaces de uma estética relacional. A estética interfacial intensifica-se mediante a sobreposição de atividades organizadas pelo mesmo coletivo no mesmo evento. A discussão democrática multiplicada em mais de uma atividade sobreposta contribui para a disseminação do conhecimento sobre patrimônio. O Coletivo idealiza e realiza sua própria gestão do seu projeto de indústria criativa. Uma vontade de apropriação do espaço público, negada na modernidade, debruça-se no conjunto de ações disseminadas pelo CCC, mediante uma insistência sistêmica.

Usam-se as interfaces da arte contemporânea para estabelecer posições e funções entre os sujeitos que interagem em torno dela. Eis outra maneira de construir cidadania. O evento da arte contemporânea provocado pelo CCC é um *meeting*, uma cita, um jogo, uma festa onde seus objetos estéticos são dispositivos relacionais (Bourriaud, 2008). A socialização através do compartilhamento das preocupações e mediante a interação no local e virtual constitui uma forma de disseminação de conhecimento (Gaspar, Donaire, Silva, Maia, Boas e Santos, 2009).

Tanto o *SuBte Café* como o CCC constroem microutopias, modelos de rupturas das estruturas institucionais e oficiais. O exercício da cidadania se dissemina nas interfaces comunicacionais e de arte contemporânea. Propõem modos distintos de operar através de agenciamentos do desejo, do desejo de uma cidade mais interacional e subjetiva.

Considerações finais

Ao longo da pesquisa, é possível constatar que a forma da proposta artística somente se desenvolve mediante o encontro ou relações dinâmicas que se estabelecem na

convocação e circulação de uma exposição. Trata-se de novas formas de relacionamento entre sujeitos, da invenção das suas relações (Bourriaud, 2008). A noção de comunicação e de obra de arte ou de trabalho artístico se amplia, tomando em conta seus processos de produção, sua micropolítica de planejamento e estratégia, circulação e divulgação. A proposta artística manifesta-se através de seus usos e apropriações coletivas. A interface gera os distintos fluxos e formas da proposta, instituindo situações.

No entanto, os resultados do *SuBte Café* ainda não podem ser vistos. Mostra-se em estado inicial. O lócus ainda depende muito da frequência e constância dos alvoradenses. Alguns artistas e bandas exigem uma retribuição maior da que o lugar pode gerar, dado seu caráter experimental. No CCC, alguns de seus artistas também estão obrigados a realizar outros trabalhos dentro de outras estruturas organizativas e de caráter comercial.

É muito cedo para emitir conclusões finais. Chama-se a atenção da persistência de mais de três anos, tanto do *SuBte Café* como do CCC. Seus atores, organizadores e artistas sentem-se em continua transformação artística, cultural e política, no âmbito dos relacionamentos humanos e de suas identificações locais e globais. O surgimento das indústrias criativas propiciam mudanças nos modelos de pensamento. É um fato que essas micropolíticas estão gerando novas formas de organização e estruturas sociais em interação com o paradigma de novas tecnologias atual (Castells, 2005).

Essas experiências e as discussões que se estabelecem, ainda em um estado inicial, geram possibilidades do real, do imaterial, do eletrônico e do físico do evento, propondo novas categorias como interfaces, que contribuem para o avanço das ciências, das tecnologias e as artes.

A partir dessas experiências intersubjetivas, é possível afirmar que as estéticas interfaciais incidem na cultura. O estatuto epistemológico da comunicação e da arte contemporânea se vê modificado a partir de abordagens interdisciplinares, nos

espaços que oportunizam as interfaces e as novas estéticas da tecnologia eletrônica nas indústrias criativas. ●

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. *Ars*, São Paulo, v. 3, n. 6, 2005. Disponível em: <<http://www2.eca.usp.br/cap/ars6/arantes.pdf>>. Acesso em: 14 abr. 2014.

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2008.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede: do conhecimento à política. CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo (Orgs.). *A sociedade em rede: do conhecimento à ação política*. Conferência promovida pelo Presidente da República, 4 e 5 de março de 2005. Imprensa Nacional – Casa da Moeda, 2005. Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/anexos/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf>. Acesso em: 10 mar. 2013.

CORTAZAR, Julio. *Rayuela*. Buenos Aires: Alfaguara, 1963.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Editora da UFRGS, 2003.

DEMÉTRIO, Alexandre Bastos. *Disseminação da arte pela imagem: sítios de museus de arte no Brasil*. Dissertação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2011.

GASPAR, Marcos Antonio; DONAIRE, Denis; SILVA, Maria Conceição Melo; MAIA, Carolina de Fátima Marques; BOAS, Eduardo Pinto Vilas; SANTOS, Silvio Aparecido. Gestão da criação de conhecimento na indústria criativa de software. *Revista de Negócios*, v. 14, n. 4, 2009. Disponível em: <<http://repositorio.uscs.edu.br/>>. Acesso em: 2 maio 2014.

GIARDELLI, Gil. A ruptura coletiva e a economia criativa. In: *Economia criativa: um conjunto de visões*. São Paulo: Fundação Telefônica, 2012. Disponível em: <http://laladeheinzelin.com.br/wp-content/uploads/2013/05/2012-EconomiaCriativa-um_conjunto_de_vis%C3%B5es.pdf>. Acesso em: 25 mar. 2013.

GRAU, Oliver. *Arte virtual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora UNESP, 2007.

JOYCE, Michel. *Afternoon, a story*. 1990.

HADY BA, M. Mouhamadou el. *L'interface Langage/Pensée*. Tese. École des Hautes Études em Sciences Sociales. Paris, 2012.

QUÉAU, Philippe. Image et ordinateur: Vers une nouvelle culture? In: BILLET, Jean; BRENOT, Jean-Louis et Maddy; BRODER, Albert; CARDOT Fabienne; CASTEL, François Du; HAUET, Jean-Pierre; PELPEL, Jacques; RICHARD, Guy; SANSOT, Pierre; STEMMELLEN, Eric. *Culture Technique*. n. 17. N° special: Electricité, Electronique, Civilisation. Cuxac D'Aude, 1987.

ROGUE, Évelyne. *De l'esthétique de la commutation et de l'interactivité dévoilante via l'esthétique de l'implémentation. Turbulences Vidéo*, France, nº 41, 2003. Disponível em: <<http://www.archee.qc.ca/ar.php?page=imp&no=211%20>>. Acesso em: 12 fev. 2014.

VENTURELLI, Suzete. *Arte: espaço, tempo, imagem*. Brasília: UnB, 2004.

NOTA

¹ Entrevista realizada no dia 8 de março, no Atelier da artista Vera Junqueira.

Recebido: 12.11.2014

Aceito: 15.01.2015

Endereço da autora:

Rosa Maria Blanca Cedillo <rosablanca.art@gmail.com>

Rua Mário Quintana, 302-B – Parque do Amaral – Camobi

97110-751 Santa Maria, RS, Brasil