

**NOVAS MÍDIAS – POSSIBILIDADES DE CRIAÇÃO**André Rigatti<sup>1</sup>**RESUMO**

A arte contemporânea contempla uma ampla estrutura de discursos apoiados em diversos meios para se materializar. No decorrer das últimas décadas o efervescente desenvolvimento das tecnologias digitais gerou um dos suportes mais estimulantes à arte contemporânea. As novas mídias apresentam em nosso tempo estratégias de formação pautadas entre o real e o virtual mediante a reformulação de conceitos e narrativas. A tecnologia se renova rapidamente, e com isto, o campo de atuação para o artista se expande e se problematiza. Neste sentido, o artigo “Desafios para um museu ubíquo, Do cubo branco à caixa preta e além: Modelos curatoriais da arte digital” de Christiane Paul, assim como demais autores será fundamental para se criar uma análise a respeito das estratégias de formação e articulação das novas mídias, e sua consequente transformação no meio contemporâneo, abordando questões relativas aos desafios do meio, modelos de apresentação e instalação, plataformas de troca e audiência, assim como a problemática arte X ciência e suas implicações na recepção das novas mídias pela sociedade e pelo meio que a consolida.

Palavras-Chave: novas mídias, arte, tecnologia.

A arte das novas mídias tem apontado novas direções sobre o pensamento tecnológico da humanidade, onde se é possível reconfigurar o meio como um espaço de troca, colaboração e flexibilidade entre criadores, público e instituições. Neste sentido, as novas tecnologias colocam-se muitas vezes como uma possibilidade de prolongamento, distensão e ampliação de campos de atuação para o artista, propondo a ele a possibilidade de pensar o conjunto de sua obra inserido em um espaço de informação, distribuído, aberto e vivo como coloca Christiane Paul em seu artigo “Desafios para um Museu Ubíquo, Do cubo branco à caixa preta e além: Modelos curatoriais da arte digital”<sup>2</sup>. Para Paul a arte das novas mídias reclama um museu ubíquo ou sem paredes, um espaço aberto à criação e construção de subjetividades.

Porém, Paul destaca que o desejo de um museu ubíquo requer a atualização das instituições: “Um museu que queira se integrar à arte das novas mídias deve ser a ‘interface do digital’, um processo que requer o desenvolvimento de formatos de apresentação e de trocas entre instituições, curadores, artistas, obras de arte e a audiência”.<sup>3</sup>

---

1 André Rigatti, mestrando do Programa de Pós Graduação em Artes Visuais – PPGAV – CEART – UDESC.

2 PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

3 Ibid.

Neste sentido, é neste ambiente no qual o artista contemporâneo tenta se colocar, buscando, muitas vezes, este espaço aberto, amplo e transparente para configurar projetos artísticos que lidam com a associação: espaço, tempo e tecnologia. Porém, espaços institucionais configurados de maneira ideal como defende a proposição do ‘Museu Ubíquo’ de Paul, muitas vezes não passam de mera utopia, fazendo com que o artista lide com situações inesperadas, requerendo, desta forma, o desenvolvimento de apresentações e exposições que se adaptem as realidades de cada espaço. As instalações tecnológicas demandam de uma série de adaptações a cada montagem, pois se adequam ao espaço expositivo, e em cada circunstância necessitam de formatações especiais, isso sem falar nas inúmeras colaborações entre artistas, técnicos, cientistas entre outros, que surgem já desde os primeiros esboços do projeto.

O meio digital apresenta inúmeras características, possibilitando projetos muito distintos na aplicação de múltiplos recursos. Artistas que lidam com a tecnologia se baseiam no tempo e num estado dinâmico para construir propostas que muitas vezes são baseadas na contemplação, interação e participação. As obras muitas vezes personalizáveis e não materiais, tais como o vídeo, mídias sonoras e performances precisam ser experienciadas durante um período maior, estabelecendo um novo desafio ao espectador em driblar a barreira com o imediatismo.

A arte das novas mídias, entretanto, é potencialmente dinâmica e não linear: mesmo que um projeto não seja interativo, o espectador pode olhar uma visualização fornecida por um fluxo de dados em tempo real da Internet, que nunca se repete, ou um projeto dirigido por uma base de dados que continuamente se reconfigura através do tempo.<sup>4</sup>

2

---

Para o público de uma exposição de novas mídias é importante a relação com o tempo da obra, de modo a gerar um encontro satisfatório com as experiências que esta proporciona. Neste sentido, o espectador pode se deparar com surpresas e descobertas de um projeto não linear e confrontar-se com inúmeras subjetividades propostas pelo artista. A arte das novas mídias, como coloca Christiane Paul “precisa de plataformas de trocas – entre a obra de arte e a audiência ou entre o espaço de uma galeria e o espaço público de uma rede, por exemplo. Os desafios práticos incluem a necessidade de manutenção contínua e um ambiente de exibição flexível e tecnologicamente equipado, o qual os prédios dos museus (tradicionalmente baseados no modelo “cubo branco”) nem sempre podem fornecer, assim como elementos conceituais e uma necessidade contínua de organizar programas educacionais para tornar as audiências mais familiarizadas com esta forma ainda emergente de arte”<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

<sup>5</sup> Ibid.

Neste sentido, os desafios de apresentação das novas mídias incluem também o engajamento com o público, pois são “amplos os segmentos da audiência que ainda hesitam em se engajar fisicamente com a obra de arte exposta em uma galeria. Além disso, a maioria das obras de arte das novas mídias requer uma familiaridade com as interfaces e com os paradigmas de navegação. Ainda que os computadores tenham se tornado mais ou menos ubíquos, não se pode presumir que cada membro da audiência seja um expert”<sup>6</sup>. Assim, percebe-se a necessidade de uma aproximação com o público, tornando-o mais familiarizado com as interfaces, para então, relacionar-se com dados propostos por cada obra que se coloca a ser experienciada.

A imersão em um contexto proposta pela obra ao expectador, por exemplo, muitas vezes alcança estados onde pode desmaterializa-se, pois as novas mídias podem apresentar prolongamentos, novos eixos, experiências em outras esferas que não as do meio físico ou da vida cotidiana, gerando impulsos pela rede, mensagens em formação ou em vias de se decompor para enfim, se recompor.

Muitos trabalhos propõem ao expectador a experiência da “imersão”, ou seja, a possibilidade de mergulho, aprofundamento ou passagem de uma certa realidade física para um outro estado ou um outro lugar.

A própria procura pela imersão manifesta-se tanto como um produto da indústria da experiência quanto como formações discursivas – sonhos, crenças, desejos e temores. Ela vem à tona de forma mais sensacional nas formações discursivas a respeito da tecnologia de realidade virtual...<sup>7</sup>

A arte das novas mídias é também potencialmente participativa e interativa, onde temos a liberdade de navegação ou contribuição, dado por fatores possíveis de imersão. Neste sentido, a interação ou interatividade pode levantar a dúvida de o expectador se tornar co-autor da obra, por que os protagonistas reagem mutuamente e se encarregam da relação, um por vez. “Mas o fato de o expectador entrar no mundo que sua intervenção pode – ou não - transformar não faz dele um co-autor, por que a obra é construída de modo a compreender essa entrada (e o efeito que ela pode ter) como um elemento de seu dispositivo”.<sup>8</sup>

Esta potencialidade das novas mídias em serem participativas, interativas e adaptáveis requer uma série de projeções tecnológicas, aparatos, contribuições e adequações técnicas, que se iniciam muito antes da apresentação ou exibição da obra como descreve Christiane Paul:

---

<sup>6</sup> Ibid.

<sup>7</sup> HUHTAMO, E. in: PENNY, Simon (org.). *Critical issues in electronic media*. New York: State University of New York Press, 1995.

<sup>8</sup> CAUQUELIN, Anne. *Frequenter os Incorporais: contribuição a uma teoria da arte contemporânea*. São Paulo: Martins, 2008.

Para um museu ou uma organização de novas mídias, o processo de instalar uma obra não se inicia quando a peça “chega” à galeria. Os contratos e a forma de empréstimo, especificando o que será despachado e exposto, são um importante primeiro requerimento na organização de uma exposição e, no caso das novas mídias, tem levado a uma considerável confusão. Instalações de novas mídias frequentemente têm componentes físicos que precisam ser transportados para o museu ou lá montados de acordo com as especificações.<sup>9</sup>

As novas mídias, muitas vezes, adequam-se aos mais variados equipamentos e aparatos tecnológicos. Um mesmo trabalho pode adaptar-se a diferentes modelos de equipamentos sem modificar a recepção das informações por parte do público. Porém, alguns equipamentos podem influenciar na recepção dos dados, tornando a obra mais ou menos atrativa.

Alguns projetos ainda se utilizam da internet enquanto possibilidade de exposição: a exibição “on-line”, muito realizada por artistas de forma independente e também por organizações de arte e tecnologia, que dependem, neste caso, da expressa concordância dos autores para realizar a mostra no âmbito da rede. Segundo Christiane Paul “há uma profunda diferença entre indivíduos que colocam em suas páginas na Internet links para seus projetos de arte favoritos (na seção “páginas legais”), fazendo uma recomendação pela qual eles compartilham uma seleção pessoal, e uma instituição que inclui uma obra de arte na Internet numa exposição online baseada num processo de seleção curatorial, assim contextualizando-a oficialmente. Pode-se argumentar, de forma estritamente legal, que projetos de arte online estão no “domínio público” e assim não são objeto de proteção extensiva; apesar disso, organizar uma exposição sem obter a autorização do artista para incluir suas obras demonstra pouco respeito pelas obras de arte e por seus criadores”<sup>10</sup>.

A apresentação de obras que lidam com as novas mídias em espaços tradicionais de exposição, por exemplo, normalmente situa e contextualiza os trabalhos, fazendo com que o público se depare com a presença física dos aparatos e equipamentos, experimente em loco as possibilidades de cada trabalho, e possa com isso, realizar experiências das mais variadas com seu contato direto com as obras. As novas mídias pedem um avanço “real” em direção ao expectador, não dependem apenas do cyber espaço ou catálogos digitais, requerem presença no meio da arte, para então, quebrarem possíveis guetos que podem veiculá-la. Christiane Paul defende que a variabilidade de um projeto “permite uma transição fluente entre as diferentes manifestações que um ‘objeto virtual’ pode assumir: o mesmo trabalho pode ser apresentado, por exemplo, como uma instalação ou uma projeção, ou mesmo num quiosque. Definitivamente, o ambiente físico deve ser

---

<sup>9</sup> PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

<sup>10</sup> Ibid.

definido por aquilo que uma obra de arte requer. É importante estabelecer uma conexão entre o espaço físico e o virtual”<sup>11</sup>.

Neste sentido, trabalhos em novas mídias, muitas vezes, nos fizeram reconsiderar nosso meio físico, espaço e arquitetura, trazendo até nos uma outra percepção de nosso entorno. O espaço virtual e real não degladiam-se, unem-se em propostas artísticas e apresentam novas apreensões da realidade para um público que torna-se cada vez mais ávido por conhecê-la e apreciá-la.

Em uma visão mais apurada, as novas mídias buscam modelos de apresentação adequados a suas necessidades, não sendo, muitas vezes, o cubo branco ou a caixa preta, os melhores espaços para apresentação de projetos. É necessário, por parte das instituições, desenvolverem metodologias para uma tecnologia de exibição, de modo a ampliar as possibilidades de exposição. Em muitos casos, projetos mais ousados de artistas apresentam soluções de exibição que muitas vezes forçam uma adaptação definitiva por parte da instituição, quando não raro fornecem idéias que são absorvidas como novas possibilidades ao espaço expositivo.

Assim como nas artes visuais, o teatro, a dança e a música, se utilizam das novas mídias como possibilidade de avanço a novas direções e ampliações de suas pesquisas, também questionando formas de utilização e apresentação. Steve Dixon, descreve a performance enquanto linguagem que se coloca em busca por ampliação de suas possibilidades e ferramentas, a “performance digital” como coloca o autor é a adaptação de tecnologias para ampliar o campo de construção da própria performance, agregando novos valores para seu impacto sensorial e associações simbólicas. As artes de maneira geral, vislumbraram na tecnologia, novas possibilidades de pesquisa e reformulação de seus paradigmas e ferramentas, como comenta o autor:

O sentido de “novidade” das tecnologias de computador torna-se mais claro quando elas são consideradas e contextualizadas como mídias de mudança social, cultural e artística significativa. Neste sentido, elas podem ser vistas como geradoras de uma reavaliação genuína dos modelos e como a reformulação de técnicas e paradigmas artísticos e culturais.<sup>12</sup>

Este sentido de influência das tecnologias em nossas vidas é perceptível já desde os anos 50, quando anúncios do Cinerama<sup>13</sup>, prometiam ao expectador obter estados de imersão na tela do cinema e navegação dentro do filme sem sair de sua poltrona. Este exemplo como coloca Huhtamo, demonstra que “a procura pela experiência imersiva é um topos cultural, que tem sido ativado – e mesmo fabricado – vez por outra no decorrer de circunstâncias culturais e ideologicamente

---

<sup>11</sup> PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

<sup>12</sup> DIXON, Steve. *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art, and installation*. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2007.

<sup>13</sup> Um novo espetáculo cinematográfico com tela extra-larga que prometia estados de imersão.

específicas. Porém, não é simples identificar a necessidade de tal aparecimento sem lançar mão de conceitos “universais”, como a suposta “necessidade coletiva” do ser humano de imergir em realidades diferentes do seu ambiente físico imediato, ou sua inata “ânsia pela naturalidade” que, num caso ideal, levaria à aniquilação da diferença entre a realidade e sua representação. Nesta maneira de pensar, a realidade virtual definitiva seria a simulação perfeita da realidade, sua duplicação sensorial”.<sup>14</sup>

Esta colocação da tecnologia como um dos caminhos possíveis a expansão de sentidos e experiências abre um variado leque de desfechos a arte contemporânea. De um lado, artistas buscam cada vez mais articular suas pesquisas em novas mídias a partir de desdobramentos e conceitos vindos do mundo virtual, da rede e dos computadores. De outro, os espaços expositivos e o público destas exposições em maior ou menor extensão tentam absorver as “subjetividades digitais” propostas pelos artistas.

Pode-se dizer neste caso que “tudo é tecnologia” como coloca Christiane Paul, e que nenhuma forma de arte pode ser separada de sua materialidade. Com isto, o público muitas vezes pergunta-se qual o desdobramento que tal obra pode possuir para não ser “simplesmente tecnologia”. Neste caso, dúvidas a este respeito, muitas vezes se dão a partir da familiaridade deste público com as novas mídias ou em relação aos aparatos tecnológicos utilizados pelo artista. Meios ou ferramentas mais convencionais como o desenho, por exemplo, possuem entendimentos mais próximos do público. Mas isto nada impede que a tecnologia se coloque como uma ferramenta como outra qualquer, e que mais do que qualquer outra esteja sempre sendo renovada e reformulada.

A audiência da arte e os visitantes de museus olharam para pinturas por séculos e para a maioria a mídia da pintura não é nenhuma surpresa nem um obstáculo. Mas a herança cultural que nos “treinou” na abordagem de certas formas de arte, como a pintura, não nos forneceu necessariamente um vocabulário para entender outras, como as novas mídias<sup>15</sup>.

A arte que se utiliza das novas tecnologias, normalmente pesquisa a partir de uma natureza crítica sua tecnologia anterior e suas metas comerciais e culturais nem sempre reveladas, gerando coincidentemente na transformação da aplicação da própria mídia. Do esboço inicial ao desenvolvimento e apresentação do projeto, o artista não pode garantir que a mídia empregada não seja compreendida como algo já fixado para a sociedade.

Este entendimento necessário por parte do público em relação às novas mídias muitas vezes é prejudicado pelo não funcionamento dos aparatos, devido à inexperiência das instituições em

---

<sup>14</sup> HUHTAMO, E. in: PENNY, Simon (org.). *Critical issues in electronic media*. New York: State University of New York Press, 1995.

<sup>15</sup> PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

apresentar estas possibilidades, ou na escassez de recursos tecnológicos ou pessoal especializado para amparar projetos mais ousados.

As mídias digitais se desenvolvem em grande velocidade, colocando sempre seu desempenho e utilização inicial para se descobrir bugs e problemas técnicos, que devem ser entendidos e corrigidos para um bom funcionamento dos sistemas.

Nosso contexto atual é baseado em uma sociedade da informação, permanentemente conectada, que relaciona diversos campos do conhecimento e que necessita de uma grande colaboração entre diversas idéias, estudos e opiniões, construindo de alguma maneira um enorme campo onde informações são cruzadas e relacionadas impulsionando o desenvolvimento de pesquisas e conceitos. Redes de informação requerem abordagens de caráter multidisciplinar e colaborativo, algo entendido pelos artistas que lidam com as novas mídias. Atelier e laboratório unem-se e descobertas científicas somam-se a desenvolvimento de conceitos. A arte e a ciência muito podem desenvolver juntas, porém, cada qual possui sua própria linguagem, seu próprio código. A arte das novas mídias pode apoiar uma análise global e uma visão geral da cultura, nos apoiando a juntar as duas extremidades: arte – ciência.

Os desenvolvimentos da arte e da ciência sempre afetaram nossa compreensão da realidade. Nós tentamos localizar e quantificar nossa percepção tanto dos processos internos quanto dos objetos externos, dos estados ou dos fatos, através de sistemas e representações<sup>16</sup>.

7

Neste caso, as mídias artísticas e científicas podem refletir e basear nossa experiência com a cultura. O desenvolvimento da ciência teórica (da física quântica à teoria do caos e à lógica difusa), como defende Christiane Paul, tanto quanto desenvolvimentos na arte digital (interatividade, projetos em rede, realidade virtual, etc.) apontam avanços que refletem as teorias críticas do pós-estruturalismo e do pós-modernismo.

Desta maneira, Christiane Paul aponta para o desmoronamento das fronteiras estabelecidas entre as categorias de museu de arte e de ciência, destaca que o potencial da arte das novas mídias em colocarem-se em ambos os tipos de instituições pode ser analisado mais positivamente do que como um problema. “Na era digital, as tecnologias de representação na arte e na ciência convergem constantemente. Ainda que o foco seja diferente, tanto a arte quanto a ciência têm agora de se preocupar com assuntos como comunicação, representação e simulação em espaços (tridimensionais) de redes; gerenciamento de informação e de dados; assuntos de interfaces, assim como as implicações éticas de sua exploração (particularmente na biotecnologia e na engenharia

---

<sup>16</sup> PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

genética). A ciência cada vez mais depende da simulação em seu uso de mundos tridimensionais, realidade virtual e ambientes imersivos. A arte tem explorado os mesmos ambientes – frequentemente usando dados científicos – numa tentativa de construir realidades e modos de comunicação<sup>17</sup>.

O avanço proposto pela tecnologia nos coloca entre realidades de mundo verdadeiros e virtuais, apresenta superposições entre diferentes espaços e estados, inclui subjetividades e objetividades, destacando preocupações tanto da arte quanto da ciência. Muitos artistas criaram obras tecnológicas problematizando preocupações com seu meio e sua essência, estabelecendo plataformas para estudo de nosso “ser” em diferentes mundos e realidades, ativando sentidos de participação e interação. Alguns exemplos podem ser dados a partir de ‘Rotary Glass Plates’ de Duchamp em parceria com Man Ray na década de 20. A obra solicita ao expectador que a ligue e permaneça a um metro de distância, observando a propulsão ótica de placas de vidro rotativas. Também os eventos do Fluxus e os Happenings dos anos 60 solicitavam a participação do público, mas a arte das novas mídias não é controlada pelo artista, mas de fato, seu conteúdo permanece em suas mãos, mas o que os expectadores fazem com ele tem muitas variações. A interatividade proporciona a oportunidade de envolver os expectadores, tornando-os participantes à medida que sua presença ou ação ativa ações programadas na obra.

Jeff Wall, Jeffrey Shaw e Dan Sandin são exemplos de artistas, cujas pesquisas, podem demonstrar diferentes desdobramentos das novas mídias no contexto da arte contemporânea, apontando aspectos como contemplação, interação e imersão:

Jeff Wall representa os artistas fotográficos que usam a tecnologia digital para expandir possibilidades visuais em sua obra. Neste caso, o artista se utiliza do computador para criar montagens que não aconteceriam de outra forma. Em sua obra “Uma súbita rajada de vento” exposta na 27ª bienal de São Paulo, ele cria uma espécie de fotograma congelado, o que nos mostra que a ferramenta digital coloca-se como um meio de expressão dinâmico ao acompanhar a visão do artista ou quando o artista acompanha as possibilidades da ferramenta para então tornar possível a realização de projetos. Michael Rush coloca que “em pintura ou escultura, o que muda na arte são os conceitos e o uso dos materiais. Com a arte tecnológica, o próprio meio de expressão muda radicalmente quando a tecnologia muda”<sup>18</sup>.

---

<sup>17</sup> PAUL, Christiane (edit.). *New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art*. Berkeley: University of California Press, 2008.

<sup>18</sup> RUSH, Michael. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.



## CONEXÃO#1

Encontro do NatFap: Núcleo de Arte e Tecnologia da Faculdade de Artes do Paraná  
10, 11 e 12 de agosto de 2011



I. Jeff Wall, Uma Súbita Rajada de Vento, Fotografia Digital, 1993.

Jeffrey Shaw em grande parte de suas pesquisas realiza grandes e impactantes instalações interativas, um exemplo é sua obra “The Legible City” que surge como um sistema de realidade virtual, utilizando-se de animações gráficas computadorizadas tridimensionalmente. O artista coloca uma bicicleta em frente a três grandes telas de projeção, e à medida que o expectador pedala ele viaja através das três telas por Manhattan remodelada ou por outras reconstruções e interpretações de grandes centros. Prédios, ruas, cruzamentos, publicidades, paisagens, crescem e se dissolvem à medida que a velocidade dos pedais é acionada. Esta obra quando aberta ao público pela primeira vez em 1989-90 colocou-se como um grande exemplo do desenvolvimento de nosso futuro pautado pela realidade virtual. Um mecanismo capaz de alterar completamente nosso meio cotidiano em um futuro não distante.

9



II. Jeffrey Shaw, The Legible Cit, Iinstalação interativa, 1989-90.

Dan Sandin é o exemplo de artista que busca no processo colaborativo desenvolver projetos multidisciplinares. Frequentemente o artista está envolvido em laboratórios de física, eletrônica, ciência da computação e engenharia. Sandin desenvolve desde os anos 70 ferramentas computadorizadas para o uso em vídeo, um grande exemplo é seu ‘Processador Analógico de Imagens’. Mas foi junto a outros artistas (DeFanti e Carolina Cruz-Niera) que Sandi em fins dos anos 80 iniciou a criação de “The Cave”. Uma sala cúbica de 3m2 que foi apresentado pela primeira vez

em 1992, trata-se de um ambiente virtual com gráficos computadorizados estereográficos que reagem interativamente às ações do usuário que ao utilizar os óculos estereovisuais consegue interagir com demais “jogadores” como coloca a artista. Em “The Cave” todas as perspectivas são calculadas do ponto de vista do usuário, medidas por meio dos óculos. Este trabalho possui projeções estereográficas com mais de 30 imagens por segundo em tempo real em todas as paredes da sala enquanto o usuário utiliza os óculos e aciona um mouse para avançar nas imagens. Este trabalho ativa sensações de imersão total que faz com que o espectador passe a se sentir em um ambiente completamente novo, inesperado e surpreendente.



III. Dan Sandin, The Cave, Teatro de realidade virtual, 1991.

Podem-se citar ainda muitos outros exemplos de arte digital, que se colocam definitivamente como uma nova forma de experiência visual e interativa. Não importa quando o ambiente da arte irá realmente incorporar com mais frequência em suas programações arte deste perfil, o fato é que uma significativa mudança ocorreu na forma de se vivenciar a arte indo além do visual e em encontro ao tátil. Os espectadores são participativos, não passivos, e sim, usuários.

Desta forma, percebe-se o avanço das novas mídias como uma consequente transformação dos meios e modelos de apresentação da arte contemporânea. Neste campo, onde são inúmeras as possibilidades de formação e articulação de linguagens, artistas das novas mídias discutem relações dinâmicas, geram cruzamentos entre diversos campos do conhecimento e ativam projeções colaborativas que estreitam barreiras entre experiências. O público não mais passivo e sim ativo e participativo constrói ‘realidades’ além de materialidades, e com isso possui o potencial de ampliar e questionar seu envolvimento com a arte contemporânea.

**REFERÊNCIAS:**

CAUQUELIN, Anne. **Freqüentar os Incorporais**: contribuição a uma teoria da arte contemporânea. São Paulo: Martins, 2008.

DIXON, Steve. **Digital performance**: a history of new media in theatre, dance, performance art, and installation. Cambridge (Massachusetts): MIT Press, 2007. Tradução de João Daltro. Disponível em [www.surfloripa.com.br/textos](http://www.surfloripa.com.br/textos)

HUHTAMO, Errki. in: PENNY, Simon (org.). **Critical issues in electronic media**. New York: State University of New York Press, 1995. Tradução de João Daltro. Disponível em [www.surfloripa.com.br/textos](http://www.surfloripa.com.br/textos)

PAUL, Christiane (edit.). **New media in the white cube and beyond: curatorial models for digital art**. Berkeley: University of California Press, 2008. Tradução de João Daltro. Disponível em [www.surfloripa.com.br/textos](http://www.surfloripa.com.br/textos)

RUSH, Michael. **Novas Mídias na Arte Contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

**LISTA DE IMAGENS:**

Jeff Wall \_ Uma Súbita Rajada de Vento\_ fotografia digital\_ 1993. Fonte: RUSH, Michael. *Novas Mídias na Arte Contemporânea*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

Jeffrey Shaw \_ The Legible City\_ instalação interativa\_ 1989-90. Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-legible-city> . Acessado em 05/01/2011.

Dan Sandin\_ The Cave\_ teatro de realidade virtual\_ 1991. Fonte: <http://interactive.usc.edu/blog/?p=3403> . Acessado em 05/01/2011.