

Políticas do comum: *locus* de redes ¹ Denise Bandeira ²

Resumo

Neste artigo vai-se comentar uma configuração do campo arte digital, em especial, numa condição de autonomia alcançada, exemplarmente, nos Estados Unidos, entre 2005 e 2010. Apresentam-se algumas considerações sobre a informatização da sociedade e seus reflexos sobre a cultura, em ressonância com as instâncias de consagração, de organização e socialização da arte digital e em relação às redes infoeletrônicas (TRIVINHO, 2001, 2007). Este recorte investigativo trata de um estado de conflagração, divergências e de disputa entre arte digital e arte contemporânea, primeiro, num cenário estadunidense (BISHOP, 2012) e, em seguida, exemplarmente num recorte local (BEIGUELMAN, 2012). Enfim, apresentam-se algumas questões pertinentes às políticas de fomento, condições de produção, reprodução e difusão.

Palavras-chave: arte digital; cibercultura; redes infoeletrônicas; políticas públicas de cultura

Arte digital: campo, constituição e instâncias de participação

A informatização da sociedade se intensifica a partir da década de 1970, com a alardeada popularização da *Internet*. A princípio, era uma rede de uso exclusivamente militar e, depois, nos anos de 1980, com o fim da Guerra Fria, a informatização se expande.

No começo do século XXI, o desenvolvimento tecnológico, sob o impacto da informatização e também da comunicação, já contava com a emergência da cibercultura e tinha condições para atingir todos os domínios da vida humana. Nos dias de hoje, a consolidação das redes infoeletrônicas, a multiplicação dos canais de atuação *online* e dos dispositivos tecnológicos móveis vai responder por mudanças nas práticas sociais, na vivência do espaço urbano e na forma de produzir e consumir a informação e as consequências são as repercussões na cultura contemporânea.

¹ Eixo 4. Política, Inclusão Digital e Ciberativismo.

² Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP), artista, professor adjunto do Colegiado de Artes Visuais e pesquisadora do Núcleo de arte e tecnologia da Faculdade de Artes do Paraná - UNESPAR.

Nesse panorama, uma primeira configuração do campo da arte digital se configura entre 2000 e 2005 (BANDEIRA, 2012) e, sinteticamente, foi discutida em consonância com as abordagens de Manovich (2005) e demais autores. Para isso, ressaltou-se o papel das instâncias de consagração, de organização e de socialização, como exposições e festivais, eventos acadêmicos, certamente com a divulgação pelas mídias eletrônicas (*Internet* e ferramentas). Não se deve olvidar que um conjunto amplo da produção da arte digital exige constante reconfiguração do perfil dos agentes do campo, em especial, por causa da aquisição, manutenção e ampliação das tecnologias e das condições de acesso. Tais condições implicam permanente demanda de capital econômico e capital cognitivo informático (TRIVINHO, 2007).

A irrupção gradual e contínua também integra um conjunto de processos dinâmicos na cibercultura. A arte digital ou *new media art* vai ser apresentada e refletida sistematicamente em fóruns, simpósios e encontros dedicados à tecnologia e às mídias eletrônicas, entre 1970 e 1980, principalmente, nos Estados Unidos e na Europa. Esses eventos reuniram grande parte dos agentes do campo que se alternavam em compartilhar uma agenda de encontros presenciais ou em interações mediadas pelas redes infoeletrônicas; mas esses acontecimentos eram considerados periféricos e independentes dos circuitos tradicionais da arte (MANOVICH, 2003, 2005; PAUL, 2008; SHANKEN, 2009).

Os fóruns internacionais *Ars Electronica* (Linz – Áustria), *ISEA (Inter-Society for Electronic Ars)*, evento itinerante com base em Amsterdam - Holanda) e *Trasnmediale* (Berlim – Alemanha) crescem em número significativo de interessados durante a década de 1990 e se tornam os principais *locus* para apresentações da arte digital (SHANKEN, 2009). Embora à margem do instituído, esses espaços de interlocução se fortalecem pelo compartilhamento de tendências, de programações e ainda pela flexibilidade quanto à evolução de formatos e categorias de produção da *new media art*. Entre outros fatores para a falta de reconhecimento junto aos circuitos tradicionais, Shanken (2009) ressaltou a ausência desse campo no ensino formal da arte. É que as discussões dos estudos de arte e da história de arte sobre os fundamentos estéticos da arte digital aconteceram muito mais tarde e indubitavelmente repercutem nas condições de mediação da área, mesmo que a facilidade de acesso não opere sobre a democratização.

Desde os anos 2000, contribuem para superar as falhas de informação os estudos encetados por pesquisadores nos bancos de dados de organizações e festivais. Estes disponibilizam e publicam conteúdo relevante sobre a produção (GRAU, 2004). Ainda nesse panorama, a atualização e a atuação da plataforma³ *Rhizome* de acordo com os ditames da *Web 2.0*, de *website* até tornar-se um *hub*⁴ comunitário em prol da repercussão da produção da arte digital também foram mediadas pelas informações publicadas em canais midiáticos. A plataforma *Rhizome* se fortaleceu ao se estabelecer em Nova Iorque (EUA) e, entre os recursos essenciais do campo *online* e *off-line*, ficou mais robusta por acompanhar novos projetos artísticos, apontar tendências, comissionar obras, divulgar ações, promover eventos e debates críticos (CORNELL, 2010).

Nos Estados Unidos, a plataforma *Rhizome* durante a gestão de Lauren Cornell⁵ vai alcançar maior repercussão e também consolidar seus propósitos. Oportunamente, a convite do *New Museum*, a diretora Cornell e o artista Ryan Trecartin vão realizar a curadoria do evento *New Museum Triennale* previsto para 2015. Essas demandas podem ser consideradas fortes sinais de que o circuito de exibição da produção ativista da arte digital ou *new media art* deverá crescer cada vez mais (QUARANTA, 2013).

Ainda, a partir de análises do circuito de arte tradicional, compreende-se presumível a relutância da arte global contemporânea em se envolver conceitualmente com as mudanças que foram provocadas pela proliferação da tecnologia digital. Por outro lado, no atual cenário nacional, eventos periódicos dedicados à arte digital no Brasil sofrem com a instabilidade das políticas públicas dedicadas à área, a ausência de mecanismos de fomento e também com a complexidade demandada pelas instalações ou pelo descaso do circuito tradicional; afinal, essa produção não se encontra presente em galerias, museus, feiras e bienais.

Em 2012, Beiguelman reafirmou no texto curatorial⁶ da III Mostra 3M de arte digital, que essa produção só pode ser compreendida no âmbito da arte contemporânea, ao se tratar dos processos de digitalização da cultura em todas as suas instâncias (2012).

³ A lista (www.rhizome.org) foi criada por Mark Tribe em 1996 (Berlim - Alemanha) e, em 1998, foi transferida para Nova Iorque (EUA).

⁴ Termo em inglês significa “transmitir”. O *hub* funciona como uma peça central, recebe os sinais transmitidos pelas estações e retransmite para as demais. *Hubs* ou conectores, termos adotados para se referir aos nós com mais conexões.

⁵ Lauren Cornell integra a equipe de direção da plataforma *Rhizome* desde 2005, também é curadora adjunta do *New Museum of Contemporary Art* de Nova Iorque (EUA).

⁶ A midiartista foi curadora da III Mostra 3 M de Arte Digital, realizada em 2012, por iniciativa da empresa 3M do Brasil, no Instituto Tomie Ohtake em São Paulo (SP). O texto integra a documentação da mostra.

A arte digital vai ser notícia em revistas de arte contemporânea. Ela é tema investigativo de debates nas redes *online*, além de foco de trabalho para muitos agentes do sistema, apesar do fechamento em 2010 do *stand Expanded Box* da Feira Arco⁷ em Madri (Espanha) e, em 2012, com a extinção da Bienal Internacional de Arte e Tecnologia Emoção Art.ficial, promovida desde 2002, pelo Itaú Cultural e realizada em São Paulo (SP - Brasil). Concorda-se que o mercado da produção vai continuar crescendo, em ritmo mais lento, mas com determinação.

Diversas participações, interações e colaborações vão ocorrer entre os circuitos de arte digital e da arte global contemporânea nas redes infoeletrônicas e, exemplarmente, por diferentes canais midiáticos, como a revista *Artforum* que, em 2012, dedicou sua edição comemorativa de cinquenta anos ao tema da *new media art*. A editora Michelle Kuo apresentou formalmente uma remissão sobre a ausência desse campo de produção e, nessa edição especial, convidou críticos, curadores e artistas para contribuírem sobre o tema. Quaranta (2013) criticou a abordagem do conteúdo pela revista, já que não foram observadas diferenças entre arte digital e arte com uso de meios tradicionais, tais como fotografia, vídeo e programas de editoração. No artigo⁸ de Bishop (2012), publicado nessa edição da Revista, vai se confirmar uma valoração da arte digital que se contrapõe à lógica dominante das tecnologias de comunicação e informação e suas consequências.

Nos anos de 1990, conforme a autora, grande parte da arte foi produzida em oposição às mídias digitais. A arte digital foi também discutida num contexto de práticas artísticas tradicionais, encetado durante o Século XX. No entanto, a partir de um detalhamento dessas formas dominantes da produção de arte, da lógica operacional do sistema e da audiência, vão se tornar evidentes conexões com questões tecnológicas do momento. O digital se configura como uma estrutura paradoxal e norteadora para tomadas de decisões do artista no circuito de arte, para seleção entre uma mídia ou um formato e, inclusive, para aprovação de trabalhos em programas de apoio e financiamento. Esse *mainstream* da arte contemporânea⁹ desaprova e, simultaneamente, depende da revolução digital, principalmente, quando se recusa a tratar de condições da vida encharcada pelo uso das novas mídias. Por que continua existindo tanta relutância? (BISHOP, 2012)

⁷ A mostra foi dedicada à produção de *new media art* e desde 2000, acontecia a cada edição da Feira ARCO de Madri (Espanha). A última mostra *Expanded Box* foi realizada em 2010.

⁸ O artigo foi publicado na edição de aniversário de cinquenta anos da revista americana *Artforum* em setembro de 2012

⁹ Quaranta (2013) considera que esse conjunto da produção da arte contemporânea vai ser formado por um academicismo exaurido.

Ainda Bishop (2012) reuniu em um recorte investigativo algumas das expectativas do circuito tradicional (museus, galerias e bienais) e da produção predominante da arte contemporânea desenvolvida ao longo da década de 2010. A autora vai insistir em mais uma cisão entre arte contemporânea e arte digital. É que ela defende que a arte global emprega novas tecnologias senão na maioria ou pelo menos em uma das suas etapas: de produção, de disseminação e de consumo (BISHOP, 2012).

Essa autora avalia que uma parte dos artistas, inclusive, utiliza tecnologias digitais para a criação dos seus trabalhos, mas produz sem confronto, sem perspectiva e sem investigação crítica sobre os desdobramentos dessa experiência na sociedade contemporânea. A outra parte poderia se contrapor às regras mercadológicas, entretanto, acaba por se estabelecer à margem do sistema da arte fora das galerias, das feiras e dos circuitos comerciais. De fato, seguindo a seara dessa análise, vai-se confirmar uma cisão entre arte digital e as principais tendências da arte contemporânea, desenvolvidas a partir dos anos de 1990 e já integradas aos circuitos tradicionais (BISHOP, 2012).

Este recorte de pesquisa identificou várias manifestações contrárias ao artigo de Bishop, publicadas em fóruns e listas de discussão *online*. A maioria foi taxativa ao negar o isolamento da arte digital em relação ao mercado e aos circuitos da arte contemporânea. Essas críticas replicadas em diversos canais midiáticos também foram polemizadas no cenário da arte contemporânea. Muitos desses temas vêm sendo debatidos desde a década de 1990. Essa polêmica entre Bishop e de outro lado Lauren Cornell e Brian Droitcour, diretores da plataforma *Rhizome* também contribuiu para acionar mais agentes em defesa da arte digital inclusive nas listas de discussão. Obviamente, a arte digital ou a *new media art* já se encontra no mercado de arte integrada às comunidades e ao complexo institucional da arte no mundo contemporâneo. No entanto, uma das alegações de Garret (NEW-MEDIA-CURATING, 2013) foi sobre a publicação dessa crítica em uma revista consolidada como a *Artforum* o que, conseqüentemente, vai ampliar os efeitos alarmistas. Contudo, não se pode afirmar uma coincidência idêntica entre os dois circuitos, já que a arte digital produzida de maneira crítica continua sendo subterrânea e marginalizada pela própria instituição da arte (JACKSON, 2012).

As lógicas de criação presentes na arte digital pressupõem a exploração aleatória de conexões na rede; por outro lado, a arte contemporânea do *mainstream* insiste em, simultaneamente, negar e depender das revoluções tecnológicas, sem efetivamente tratar desses assuntos e suas implicações para a vida na sociedade, conforme ratificou Bishop (2012).

Jackson (2012) contrapôs ao artigo de Bishop (2012) explicações sobre a produção e a distribuição da arte digital. Exemplificou essa cena a partir da repercussão do festival *Transmediale 2012* (Berlim - Alemanha) e de outros eventos *online* e identificou artistas que não se submetem ao determinismo tecnológico e exploram temas como o *copyright* e o uso do código aberto em programação. O mesmo autor considera impossível relegar a arte digital ou *new media art* a um nicho especializado, tendo em vista a convergência digital das diversas mídias, a democratização do uso dos computadores, dos aparelhos móveis e das redes infoeletrônicas nos processos de comunicação, características centrais da cibercultura.

Nesse mesmo contexto, Bishop (2012) confirma certa relutância de arte global contemporânea em se envolver conceitualmente com as mudanças que foram provocadas pela proliferação da tecnologia digital. Pergunta-se, então, por que tão poucos artistas contemporâneos enfrentaram questões relacionadas a um pensamento, sentimento e a uma percepção corporal a partir do digital. Deve-se perguntar como explorar a vida e suas alterações no fluxo das tecnologias? Pode-se apontar uma cisão entre a arte digital e as artes visuais?

Políticas do comum: contradições e colaborações

Um dos argumentos adotado por Bishop (2012) para a defesa dessa posição vai ser a indiferença da arte contemporânea à agitação global inaugurada pela revolução digital nas instâncias de trabalho e de lazer. Enfim, a autora conclui com uma justifica tanto para o medo quanto para a negação, já que se prenuncia com essa revolução digital em curso uma obsolescência programada da arte contemporânea.

Antecipando esse cenário, em meados dos anos 2000, Paul defendeu uma explosão dessas possibilidades pela criação digital e uma implosão dos tradicionais conceitos de autoria e originalidade. Além disso, trabalhos de arte digital como *medium* implicam o uso de tecnologias digitais em todas as etapas de produção, concepção, distribuição e consumo. Tais trabalhos dispõem de características próprias de uma estética digital, tais como as condições de interatividade, participação, dinamicidade e atualização em tempo real (2008).

Muitas tendências da arte contemporânea fazem uso das tecnologias digitais e vêm sendo veiculadas nos canais midiáticos das redes de informação e comunicação com a intenção principal de assegurar a imediata difusão e o consumo veloz dessa produção na sociedade global. Como, pergunta-se, essas condições impetradas pelas mudanças dinâmicas das tecnologias de informação e comunicação têm permeado a produção, a distribuição e o consumo da arte contemporânea? O intervalo de tempo entre as décadas de 1990 e de 2000, conforme Manovich (2005), foi fundamental para a gênese do campo da arte digital ou *new media art* e especialmente nos EUA permitiu a consolidação dessa produção até então considerada *underground*. Contudo, a divisão do financiamento público nos EUA, entre as áreas comerciais de entretenimento e tradicionais da arte, foi responsável pela ausência de apoio à arte digital ou *new media art* até os anos de 1990, diferentemente dos programas, comissionamentos e subsídios governamentais que eram oferecidos aos artistas dedicados a essa produção na Europa, Japão e Austrália (MANOVICH, 2005).

No início dos anos 2000, muito do financiamento das exposições de arte nos EUA girava em torno do *PD (Public Relations)* e, frequentemente, artistas e curadores mantinham contato diretamente com empresas de tecnologia e seus *R&D Labs (Research and Development Laboratories)* (Paul, 2001). A submissão dos projetos artísticos aos interesses das empresas, durante a emergência do campo da arte digital nos EUA comumente esteve vinculada ao desejo da instituição em obter maior prestígio, alcançar a expansão das funções tradicionais dos museus e uma posição chave almejada na era da informação (MORRIS, 2001).

Contudo, esses propósitos de financiamento de produção precisavam ultrapassar as condições meramente especulativas ou comerciais, além de estabelecer um novo tipo de acordo, propor trocas e maior colaboração entre as partes interessadas. Por esses motivos e tantos outros, a ausência de comissionamento de obras digitais entre os demais museus americanos serviu para confirmar a falta de comprometimento com essa área de produção.

A curadora Christiane Paul (2001) reafirmou a existência de um mudo de arte *online*, com curadores e críticos, inclusive com mostras que aconteciam exclusivamente na *Internet*. A curadora defendeu a independência da *net art* do esquema expositivo tradicional, porque uma exposição *online* poderia ser acessada em vários contextos, do *shopping* ao *cybercoffee*, um museu e as demais instâncias do circuito de arte seriam mais uma das possibilidades.

Entre alguns dos mecanismos estadunidenses de fomento¹⁰ para a produção da arte digital ou *new media art*, exemplarmente, a plataforma *Rhizome* investe no comissionamento de trabalhos e incentiva práticas curatoriais na rede, conforme argumentam as abordagens de Paul (2006). Krysa (2006) diversifica o conceito tradicional de curadoria e incentiva que membros¹¹ associados exerçam a posição de curador. A plataforma oferece aos associados acesso a uma lista de programas, residências internacionais, oportunidades para a profissionalização, exposições e divulgação dos currículos e portfólios, ações. Estas visam atender as demandas e seguem critérios discutidos por agentes do campo e destacadas entidades responsáveis pelas distribuições de subsídios e financiamentos, desde as análises do cenário norte-americano de Jennings (2000) e Morris (2001) até a condição internacional explicitada nas recomendações de *Helsinki* (2004).

Nesse panorama de ações para o campo da arte digital destaca-se o papel do *Inter-Society for Electronic Arts - ISEA* (Amsterdã, Holanda). A cada edição do simpósio, desde a proposta da Agenda *Helsinki* (2004), vai reunir um grupo significativo e internacional de agentes, para ratificar, fortalecer e divulgar interesses favoráveis ao desenvolvimento dessa produção.

Além desses eventos, ressalta-se a rede *International Federation of Arts Councils and Culture Agencies - IFACCA* que reúne conselhos de arte, ministérios e agências de cultura, sediada em Sidney (Austrália). Ela vai atuar na área de políticas públicas globais para a arte contemporânea e, em especial, para arte digital¹² ou *new media art*. A rede IFACCA, a organização do ISEA e outros organismos de fomento criaram uma agenda periódica com representantes, governamentais e da sociedade civil, para discutir ações de desenvolvimento para o campo com base na experiência desse grupo.

¹⁰ Os mecanismos de fomento reúnem instrumentos públicos elaborados pelo governo para concessão de incentivos fiscais, subvenção econômica, financiamentos com juros baixos, apoio para pesquisa científica, tecnológica ou de inovação, entre outros, tais como: mecanismos de apoio direto (incentivos fiscais) e indireto (captação de recursos). Alguns mecanismos de fomento vêm sendo oferecidos por entidades privadas e mistas.

¹¹ Os membros associados tem acesso a coleção *ArtBase* e podem selecionar obras, verificar as informações dos trabalhos, atuar como curadores e criar mostras, além de exibir os resultados *online*. Outros benefícios oferecidos seriam descontos para compras *online* (*New Museum Store*), acesso aos informativos, notícias sobre cursos, profissionalização e incentivos para a carreira (RHIZOME, 2010b).

¹² A conferência *National Policy Frameworks that Support Experimental Arts Practice in a Global Context* foi realizada em junho de 2013 (Sidney, Austrália) e aprovou um conjunto de recomendações para apoiar a produção experimental de arte no contexto global.

Com efeito, redes como a IFACCA tendem a impactar pesquisas sobre políticas de cultura e sobre arte diretamente pelo apoio e comissionamento de investigações indiretamente. Eles percebem interesses, incentivam discussões entre seus afiliados e influenciam a elaboração de uma agenda global, pela indicação de tópicos, gestão, coordenação e curadoria dos fluxos de informação das plataformas, além da sugestão de encontros presenciais entre pesquisadores e governo (MADDEN, 2005). Em 2008, o relatório sobre o encontro¹³ em Singapura realizado em parceria pelas entidades ASEF, IFACCA e ISEA, considerou significativamente tanto às semelhanças quanto às especificidades das condições políticas, econômicas e culturais para a produção e a sustentabilidade da *new media art*.

Nesse encontro, um modelo de questionário foi aplicado previamente aos participantes durante o Seminário (Tabela 1). Um dos propósitos foi delimitar esse campo e mapear definições correntes para o termo *new media art*. Além disso, foram propostas questões aos participantes sobre: tipologia de subsídios; qualificação e formação de equipes e, também, identificação de cada organização.

Perguntas	Aspectos gerais
Reconhecimento e definição da <i>new media art</i>	Definição do termo <i>new media art</i>
	Delimitação e especificidade da <i>new media art</i>
Tipo de apoio	Subsídios e fundos
	Isenção e facilidades tributárias
	Legislação (copyright, direitos de uso etc.)
	Comunicação (publicações, <i>websites</i> , capacitação etc.)
	Atividades estratégicas (pesquisa, debates públicos, representações, agência de fomento - <i>clearinghouse</i> , agência de cooperação, legislação e de representação)
Equipe	Formação e capacitação de equipes para gestão de fundos de apoio dedicados a <i>new media art</i>
Tipo de agência de fomento	Governamental, privado e público, de âmbito local ou internacional, fundação ou organizações não-governamentais

Tabela 1: Resumo das intenções dos mecanismos de fomento para a *new media art*

Fonte: Esse questionário, criado para mapear ações governamentais especialmente de apoio à produção da *new media art*, foi aplicado aos participantes durante o Seminário 2008, realizado em Singapura, uma parceria entre *Asia-Europe Foundation - ASEF e the International Federation of Arts Councils and Culture Agencies- IFACCA. D'Art question 33: Support for new media arts*, 2008.

Durante esse simpósio internacional, não se cogitou uma simples transferência de modelos de infraestrutura e de suporte¹⁴ entre os países, mas um compartilhamento dessas proposições que vai levar em consideração as diferenças diagnosticadas nas representações globais.

¹³ Participaram desse encontro 10 representações governamentais asiáticas, 12 europeias e 4 representações nacionais de países na condição de observadores. Os temas enfocados foram: mídia locativa e ambiente inteligente, pesquisa criativa, modelos de *open source* e mídia educação.

¹⁴ Práticas políticas eficientes para a *new media art* e a cultura, deveriam incluir: produção, pesquisa, infraestrutura (organizações, redes e plataformas), espaços físicos, festivais, exposições, conferências e *workshops*, mobilidade e circulação de trabalhos e artistas, colaboração internacional com oferta de residências, documentação e publicação, pesquisa em políticas (ASEF; IFACCA; ISEA, 2008).

No entanto, nesse contexto, foi possível propugnar uma política dinâmica (Tabela 2) que reconhecesse as mudanças da *media art*, localmente e globalmente, com a sugestão e criação de estruturas de suporte flexíveis (ASEF; IFACCA; ISEA, 2008).

Temas	Recomendações	Documentos / indicações
Educação e pesquisa	Combinar modelos de educação formal e não formal, dirigidos aos diferentes públicos; transdisciplinariedade; projetos colaborativos entre ciência, tecnologia, ciências sociais e humanidades.	<i>Leonardo Education Forum - ISAE 2008</i>
Construção coletiva de conhecimento	Centros, redes infoeletrônicas, plataformas virtuais são recursos para as práticas midiáticas, com acesso as audiências locais e globais; reconhecer o impacto das organizações em rede.	
Colaboração transnacional	Além dos fundos nacionais, incentivo as trocas internacionais, com programas e subsídios de fundos flexíveis; financiamento de longa duração, trabalho colaborativo e <i>cross-cultural</i>	Colaboração de longa duração translocal; pesquisa e residências dirigidas ao desenvolvimento da <i>new media art</i> ; mobilidade para os agentes do campo; espaços públicos urbanos comunitários de arte.
Mapeamento e avaliação	Mapear e avaliar a <i>media art</i> local e global	Definição das práticas: ferramenta para o direito; bases para uma política de desenvolvimento; recurso estratégico para partilhar o conhecimento.
<i>Open Source</i> Software livre DIY tecnologias	Ferramentas e plataformas estratégicas para a <i>new media art</i> . Os processos de aprendizagem e desenvolvimento são tão importante quanto a produção e o uso das tecnologias, porque respondem pela inovação.	Integrar nas políticas o conhecimento do papel da cultura do software e do hardware; reconhecer o potencial de inovação e aprendizagem.
<i>Crossover</i> e economia de fusão	Combinar uma economia compartilhada entre iniciativas pública e privada, fundações, instituições, setor comercial, etc.	Ações das políticas públicas devem adotar uma estrutura de combinação entre recursos de diferentes fontes e desenvolver ferramentas de suporte; compartilhar exemplos de colaborações entre governo e agências de políticas para a <i>new media art</i>
Liberdade e diálogo intercultural	Reconhecer os princípios de liberdade, em alguns cenários políticos a relação entre fundos públicos e as práticas desses campos vai ser problemático; sugestão para criar estruturas intermediárias entre governo e <i>media art</i> .	Política deve reconhecer a tensão entre práticas independentes e aquelas com apoio do estado; permitir a expressão e transformação dos processos; apoiar o trabalho de fundações nesse campo de conflito.

Tabela 2: Temas e resumo das recomendações para a implementação de políticas da *new media art*

Fonte: Seminário 2008, realizado em Singapura, uma parceria entre *Asia-Europe Foundation - ASEF e the International Federation of Arts Councils and Culture Agencies- IFACCA*.

No recente panorama nacional, uma proposta¹⁵ pioneira foi formulada por representantes da área tecnoartística da Arte Digital, apresentada e aprovada na II Conferência Nacional de Cultura realizada em Brasília (DF) em 2010. A intensa mobilização e articulação em redes desses agentes foram imprescindíveis para que a área obtivesse uma representação¹⁶ junto ao Conselho Nacional de Políticas Culturais¹⁷ órgão do Ministério de Cultura.

¹⁵ Propostas aprovadas na Pré-conferência. Disponível em: < <http://culturadigital.br/setorialartedigital/2010/03/09/conheca-as-propostas-prioritarias-aprovadas-na-pre-conferencia/>> Acesso em: abr. 2011.

¹⁶ Patrícia Canetti (delegada nata, do Rio de Janeiro, com 16 votos), Danillo Silva Barata (delegado da Bahia, com 11 votos) e Arthur Leandro (delegado do Pará, com 5 votos).

¹⁷ A escolha dos representantes da sociedade civil para compor o Conselho Nacional de Política Cultural obedece à regulamentação das Resoluções n. 2, 5 e 8 do Comitê Executivo da II CNC.

A diferenciação almejada nessa proposta entre a área da arte digital e as linguagens tradicionais das artes visuais funcionou como uma estratégia para garantir, não só uma representação própria e também mais recursos e verbas específicas para o setor. Objetivava-se inclusive destacar a efetiva aproximação com os avanços da comunicação, da informática e das inovações tecnológicas, com a cultura digital e a produção contemporânea de arte no circuito internacional.

II Conferência Nacional de Cultura	Síntese
Eixo 1: produção simbólica e diversidade cultural	Educação formal e não formal; Itinerários formativos; Formação e capacitação de agentes do campo; transnacional; instituições e organizações de ensino e pesquisa; ênfase em tecnologias software livre e trabalho colaborativo.
Eixo 2: cultura, cidade e cidadania	Garantia de acesso amplo às redes (Internet); qualidade e implantação do PNBL.
Eixo 3: cultura e desenvolvimento sustentável	Espaços de pesquisa, produção e experimentação; laboratórios de arte digital.
Eixo 4: cultura e economia criativa	Incubadoras com articulação entre economia criativa e arte digital; projetos colaborativos e sustentáveis.
Eixo 5: gestão e institucionalidade da cultura	Criação da coordenação de arte digital na FUNARTE; fomento a formação, produção e difusão do campo; editais específicos para pesquisa, produção, exibição, conservação e formação de acervos entre outras demandas da arte digital; segmento a ser contemplado nos recursos de orçamento: fundos de incentivo, sistemas de financiamento e patrocínio nos âmbitos municipais, estaduais e federais.

Tabela 3: Temas por eixo da II Conferência Nacional de Cultura II CNC 2010

Fonte: MINC. Conferindo os conformes. Resultados da II Conferência Nacional de Cultura. Brasília: MINC, 2010. Disponível em: < <http://pnc.culturadigital.br/wp-content/uploads/2012/10/1-Resultados-II-Confer%C3%A2ncia-Nacional-de-Cultura.pdf> > Acesso em: set. 2013.

As temáticas apresentadas em 2008 pela rede internacional capitaneada pela IFACCA foram sinteticamente resumidas. Elas sugerem ações em consonância com aquelas formuladas estrategicamente pelo Setorial de Arte Digital em 2010.

Pode-se aventar uma ressonância entre as redes, locais e globais, uma vez que elas refletem questões a partir de demandas, articuladas pela acelerada digitalização da cultura e diferentes segmentos. Em relação às proposições de políticas públicas para o setor da *new media art* ou arte digital e conseqüentemente para a cultura digital, confirma-se a necessidade de mapear e avaliar a área, consideração já apontada pelo Conselho Nacional de Políticas de Cultura (CNPC) com a proposição de uma plataforma¹⁸. Outra preocupação em relação aos instrumentos de fomento, nessa proposição, vão se testar combinações entre recursos de diferentes fontes e criar ferramentas de apoio.

¹⁸ A proposta com dados abertos será controlada a partir do Sistema Nacional de Informações e Indicadores de Cultura (SNIIC).

Referências

BANDEIRA, Denise A. **Arte digital e sua institucionalização: lógica e condição transpolítica do campo da arte na cibercultura.** 267 fl. (Tese), Doutorado em Comunicação e Semiótica, Departamento de Comunicação, São Paulo: PUC-SP, 2012.

BISHOP, Claire. Digital Divide: **Contemporary and New Media.** Artforum, September, 2012. Disponível em: < <http://www.tecnoarteneews.com/curadoria-de-conteudos-em-arte-contemporanea/digital-divide-clair-bishop-on-contemporary-and-new-media/>> Acesso em: jul. 2013.

CORNELL, Lauren. **Survey:** rhizome.org. Art spaces archives project AS-AP, 2011. Disponível em: < <http://www.as-ap.org/content/survey-rhizomeorg> > Acesso em: mai. 2011.

_____; DROITCOUR, Brian. **Technical difficulties.** January 2013. In: Art&Education. artforum.com / in print. Disponível em: < http://www.corner-college.com/udb/cpro2j7Ad0Bishop_DigitalDivide_Response.pdf > Acesso em: jul. 2013.

HARGER, Honor. **Why contemporary art fails to come to grips with digital.** A response to Claire Bishop. Disponível em: <<http://honorharger.wordpress.com/2012/09/02/why-contemporary-art-fails-to-come-to-grips-with-digital-a-response-to-claire-bishop/>> Acesso em: set. 2013.

HELSINKI Agenda. **Strategy document on international development of new media culture policy.** Proposed by the international expert meeting on media arts and media culture policy, Helsinki, August 22-23, 2004. Disponível em: < http://www.ifacca.org/media/files/040916Helsinki_agenda_final.pdf > Acesso em: dez. 2011.

IFACCA; ASEF; ISEA. **Report from the Mini Summit on New Media Arts Policy & Practice.** Sigapore 24 th - 26 th July 2008. Disponível em: < virtueelplatform.nl/g/.../2087_sef_report_2008.pdf > Acesso em: set. 2013.

JACKSON, Robert. **Making the Digital Divide Cheap and Nasty.** Disponível em: < <http://www.furtherfield.org/features/articles/making-digital-divide-cheap-and-nasty>> Acesso em: jul. 2013.

JENNINGS, Pamela. **New media arts | New funding models report prepared for Creativity & Culture.**The Rockefeller Foundation, December 2000. Disponível em: < http://www.pamelajennings.org/pdf/new_media_arts_new_funding_models.pdf > Acesso em: dez. 2011.

MADDEN, Christopher. International networks and arts policy research. In: **International Journal of Cultural Policy.** v. 11 number 2, 2005. Disponível em: < <http://artspolicies.org/2010/05/13/international-networks-and-arts-policy-research/>> Acesso em: set. 2013.

MANOVICH, Lev. Novas mídias como tecnologia e idéia: dez definições. In: LEÃO, Lúcia (org). **O chip e o caleidoscópio.** Reflexões sobre as novas mídias. São Paulo: SENAC, 2005. p. 25-50.

_____. **The Language of New Media.** London: MIT Press, 2001.

_____. New Media from Borges to HTML. In: WARDROP-FRUIIN, Noah; MONTFORT, Nick (ed.). **The New Media Reader.** Cambridge: MIT Press, 2003. p. 13-23.

MINC. **Conferindo os conformes.** Resultados da II Conferência Nacional de Cultura. Brasília: MINC, 2010. Disponível em: < <http://pnc.culturadigital.br/wp-content/uploads/2012/10/1-Resultados-II-Confer%C3%A2ncia-Nacional-de-Cultura.pdf>> Acesso em: set. 2013.

MORRIS, Suzan. **Museums and new media art.** A research report commissioned by The Rockefeller Foundation. October 2001. Disponível em: < http://www.cs.vu.nl/~eliens/archive/refs/Museums_and_New_Media_Art.pdf> Acesso em: dez. 2011.

NEW-MEDIA-CURATING. A disjointed conversation – Claire Bishop, **The Digital Divide, and the State of New Media Contemporary Art.** Email from Marc Garrett to Curating digital art - www.crumbweb.org [NEW-MEDIA-CURATING@JISMAIL.AC.UK], [marc.garrett@FURTHERFIELD.ORG], 16 jan. 2013.

PAUL, Christiane. **An interview with Christiane Paul.** 2001. Entrevista concedida a Sarah Cook. Disponível em: < <http://www.crumbweb.org/getInterviewDetail.php?op=3&sublink=&id=10&fromSearch=1>> Acesso em: dez. 2010.

PAUL, Christiane. **Digital art:** revised and expanded edition. London: Thames & Hudson, 2008.
QUARANTA, Domenico. **Beyond New Media Art.** Brescia: Link Editions, 2013.

RELATÓRIO da primeira reunião do GT de arte digital. Brasília, 15 de outubro de 2009.
Relatório de utilização dos Incentivos Fiscais à Inovação Tecnológica, publicado anualmente pelo Ministério da Ciência e Tecnologia (MCT).

SHANKEN, Edward. **Art and electronic media.** London: Phaidon Press, 2009.

SILVA, Cícero Inácio da. (Org.). **Arte digital:** uma cultura em processo de formação. Relatório da curadoria de Arte Digital. 2009.

TRIVINHO, Eugênio. **A dromocracia cibercultural:** lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.