

CURADORIA
EDITORIAL
ONLINE: OS CASOS
DE *BOARDILLA*
E *MAGAZZINO*

[ARTIGO]

Anderson Santos

Universidade Federal da Bahia. Escola de Belas Artes

[RESUMO ABSTRACT RESUMEN]

Este artigo trata da experiência de curadoria editorial nas revistas online de arte Boardilla e Magazzino. Ao trazer esta experiência, pretendo enriquecer a discussão sobre o papel do curador, mostrando o seu trabalho para além do cubo branco da sala de exposição e enfatizando o caráter etimológico da palavra curadoria: cuidar, tomar conta, ou apresentar melhor. Ao mesmo tempo, ao mencionar a revista Magazzino, que se dedica exclusivamente à arte digital e, principalmente, à pintura digital, conecto este artigo à minha pesquisa sobre a arte digital e suas reverberações na pintura tradicional.

Palavras-chave: Curadoria. Revista. Online. Digital. Arte. Pintura.

This article addresses the experience of editorial curation in the online art magazines Boardilla and Magazzino. By bringing this experience, I intend to enrich the discussion on the role of curator, showing their work beyond the white cube of the showroom and emphasizing the etymological character of the word curator: to take care, or to show better. At the same time, by mentioning Magazzino magazine, which dedicates itself exclusively to digital art and especially to digital painting, I connect this article to my research on digital art and its reverberations in traditional painting.

Keywords: Curatorship. Magazine. Online. Digital. Art. Painting.

Este artículo trata de la experiencia de curaduría editorial en las revistas de arte en línea Boardilla y Magazzino. Desde esta experiencia, pretendo enriquecer la discusión sobre el papel del curador, mostrando su trabajo más allá del cubo blanco de la sala de exposición y enfatizando el carácter etimológico de la palabra “curaduría”: cuidar, encargarse o presentar mejor. Al mismo tiempo, al mencionar a la revista Magazzino que se dedica exclusivamente al arte digital y, principalmente, a la pintura digital, conecto este artículo a mi investigación sobre el arte digital y sus reverberaciones en la pintura tradicional.

Palabras clave: Curador. Revista. En línea. Digital. Arte. Pintura.

Introdução

O trabalho de curadoria editorial é, principalmente, o trabalho de construir relações. Relações entre imagens, mas também entre propostas, tecendo uma rede, um circuito. Entendemos este circuito como um conjunto de relações entre propostas e interesses que compõem um campo de possibilidades. No caso da curadoria editorial online, o cuidado em construir estas relações se dá em um momento de escassez de credibilidade e da capacidade de fixar atenção, criada pela maneira como a internet e as novas tecnologias geraram o fetiche em torno da figura do amador, que vem cada vez mais minando a nossa confiança em especialistas, curadores, profissionais e críticos. O historiador Andrew Keen, em en-

trevista a Silas Martí (2018), diz que “foi a natureza democrática desta tecnologia que nos levou a essa crise de confiança”.

A razão de nosso engajamento em projetos de curadoria editorial é uma resposta à necessidade de construir um circuito artístico perene, através de relações construídas em rede, enfrentando/contrastando/superando esse cenário de total incredulidade. Assim, criamos estratégias através da própria prática artística, ou seja, de uma maneira em que os artistas cuidam do trabalho de outros artistas, construindo um circuito de afetos a partir dos campos de atuação e influência de cada artista/curador. Essa estratégia da curadoria online se assemelha àquela proposta pela 33ª Bienal de São Paulo, em que a prática artística foi concebida como uma alternativa a essa citada alienação e passividade.

[FIGURA 1]

Capa do primeiro número da revista *Boardilla*



Fonte: *Boardilla* (2010)

A figura do artista-curador não é uma novidade no mundo da arte, o próprio Marcel Duchamp atuou como curador. A grande força desta prática parece encontrar-se na potência da combinação entre a proposta curatorial exposta por esse novo ente (o artista/curador) e sua própria investigação poética (sua prática artística), capaz de criar uma rede de trocas muito mais eficiente para o campo artístico, com laços muito mais próximos. Este circuito gerado pela confiança mútua entre os artistas convidados e os artistas-curadores se torna um espaço onde o fluxo de trocas se dá de uma maneira muito mais dinâmica. Esta empatia foi o cerne dos dois projetos editoriais que discutiremos ao longo deste artigo: as revistas online de arte *Boardilla* e *Magazzino*.

Boardilla, cenário e condições

Em 2010, dois pintores que tinham estudado juntos, mas que viviam em cidades diferentes, em conversas com outros artistas, ouviam deles as mesmas lamentações, entre elas: a falta de espaço para divulgação de seus trabalhos, as dificuldades econômicas, a incompatibilidade com algumas propostas curatoriais verticais e a constante presença de um ou mais intermediário entre eles, os artistas, e o público. Esses problemas eram levantados por artistas de diferentes linguagens, que se encontravam em diferentes estágios profissionais, ou seja, existia uma rede de artistas que se conectavam por questões em comum e que concordavam com o fato de, como sugere o jornalista Claudio Renato em texto de apresentação do *Catálogo Boardilla*, “que a

dependência de instituições e intermediários sufocava a arte e os artistas” (SANTOS et al., 2014, p. 12). Por que não conectá-los, então, em um mesmo circuito, controlado por eles mesmos, criando um novo ente: o “artista-curador” ou, como prefere o artista multimídia, professor, curador e crítico Ricardo Basbaum (2005, p. 2), o “artista-etc”?

Quando um artista é artista em tempo integral, nós o chamaremos de “artista-artista”; quando o artista questiona a natureza e a função de seu papel como artista, escreveremos “artista-etc” (de modo que poderemos imaginar diversas categorias: artista-curador, artista-escritor, artista-ativista, artista-produtor, artista-agenciador, artista-teórico, artista-terapeuta, artista-professor, artista-químico etc).

Em setembro de 2010, Anderson Santos propôs a Daniel Freire, que mora em Barcelona, mas que estava de férias em Salvador, criar uma revista online de arte para divulgar, entre os dois países, os seus trabalhos e as obras de artistas emergentes contemporâneos. Os dois tinham como referência a revista online hoje extinta *Ideia Fixa*, um portfólio para ilustradores brasileiros que, a cada número lançado, propunha um tema para que os ilustradores pensassem e desenvolvessem para o próximo número. O material produzido por eles era então recolhido, selecionado e publicado pela equipe editorial capitaneada por Janara Lopes, fundadora da revista, e sua sócia Camila Vieira. *Ideia Fixa* era uma referência porque, utilizando os recursos do *plug in Java*, ao virar as páginas da revista, se tinha a sensação, quase real, de estar lendo uma revista impressa.

Anderson Santos e Daniel Freire, que conhecia as ferramentas tecnológicas

necessárias para a realização da ideia, fizeram várias provas para definir e afinar o desenho gráfico da revista, o nome e seu conteúdo, até que, em setembro de 2010, lançaram *Boardilla* através da plataforma Issuu (<https://issuu.com/boardilla>), que, assim como *Ideia Fixa*, mimetizava a passagem das páginas de uma revista real. Para o primeiro número, os artistas-curadores trouxeram uma seleção de obras e textos de artistas de seu círculo de amizades, além de seus próprios trabalhos. *Boardilla#1* trazia: fotografias de Rogério Ferrari e Cecília Tamplenizza, desenhos do argentino Andrés Rubio e Caius Marcellus, os trabalhos em pintura de Virginia de Medeiros, Anderson Santos e Daniel Freire, as infogravuras de Elias Santos, o poema de Paula Brum e a propaganda da cerveja do Grupo de Intervenção Artística, o GIA. Como estratégia de divulgação, foi criada uma *mailing list* a partir da junção dos contatos pessoais, e cada um dos artistas lançou em seus perfis do Facebook o *link* da revista e, assim, iniciou-se a construção de uma rede que conta com uma média de 3.700 leitores a cada número lançado.

Boardilla convidava artistas que os artistas-curadores filtravam através de pesquisas nas redes sociais e, aos poucos, foi definindo-se que o foco de interesse da revista seria a arte figurativa contemporânea, independente de sua linguagem, mas com especial interesse por obras que faziam uma relação direta com o tratamento da figura humana, tema caro aos dois pintores, e em torno do qual desenvolvem suas pesquisas poéticas. Além de um editorial em suas primeiras páginas, a revista propunha que as imagens das obras fossem acompanhadas por pequenos textos de autoria dos próprios artistas, contando um pouco do seu processo

e privilegiando, assim, a voz de cada convidado. Este recurso era um posicionamento político que estimulava a criação de uma plataforma única para a expressão pessoal – hoje usáramos a expressão “lugar de fala” –, convidando os artistas a falarem por si, como protagonistas da própria luta e movimento. Os artistas-curadores do Coletivo Boardilla explicavam então:

Queríamos reunir artistas que admirávamos numa publicação visualmente bem cuidada, e que, principalmente, privilegiasse a obra e a voz de cada convidado. Para isso, destinamos um espaço da revista para que o artista acompanhasse as imagens de suas obras com um pequeno texto, contando um pouco de seu trabalho. Ao longo de 3 anos, propomos a pintores, escultores e fotógrafos de soltar e transmitir suas vozes. A maioria aceitou essa proposta dirigindo-se pessoalmente aos leitores ou em terceira pessoa, enquanto alguns poucos preferiram que curadores ou outros artistas o fizessem por eles. Assim, ao ler este catálogo e as edições online da revista, se tem a oportunidade, cada vez mais rara, de entrar em contato direto com o pensamento de quem faz arte, sem que a figura do crítico, curador, produtor cultural, ou jornalista apareça necessariamente como intermediário. Não temos nada contra estes profissionais, mas nosso objetivo é criar um trajeto mais curto entre o criador e o público, sem pedágios (SANTOS et al., 2014, p. 8).

Já no terceiro número da revista o projeto ampliou sua rede e equipe. Cecília Tamplenizza e Elena Panzetta, duas fotógrafas italianas que colaboravam desde o início das atividades de *Boardilla*, se efetivaram como membros do coletivo responsável

pela pesquisa, seleção de artistas, editoração, tradução de textos e divulgação da pesquisa, estendendo o alcance do circuito de atuação, que antes era entre artistas de duas línguas – português e espanhol –, a artistas italianos. Assim, a revista *Boardilla* foi ganhando forma entre as cidades de Salvador, Barcelona e Milão, passando a ter uma periodicidade quadrimestral e a ser trilingue. Esta ampliação do campo de atuação permitiu parcerias com outras duas iniciativas editoriais independentes, ambas argentinas: a revista *Bex* (<http://www.bexmagazine.com/>), dedicada à fotografia latino-americana, e o coletivo de arte RedArte, que era um portal de divulgação para artistas latino-americanos. Sem estas parcerias, que permitiram o intercâmbio de artistas entre as publicações, *Boardilla* não teria acesso ao trabalho de pintores como Max Rodrigues ou Alejandro Rosemberg, por exemplo.

Com o intuito de organizar melhor todas as publicações, disponibilizando-as em um só lugar, e não de maneira dispersa, como nas redes sociais, o coletivo criou um blog a partir de ferramentas gratuitas da internet (www.boardilla.wordpress.com), incluindo o trabalho de artistas de vídeo e cinema – linguagens que, na época, por limitações tecnológicas, não podiam estar na revista online. Aos poucos, *Boardilla* foi ampliando seu campo de atuação e, em 2014, foi publicado o *Catálogo Boardilla*, uma seleção de obras de vinte artistas que tinham participado dos oito primeiros números da revista online. Graças aos recursos do edital do Fundo de Cultura do estado da Bahia, foram impressos 1.100 volumes do catálogo, que foi distribuído gratuitamente para instituições culturais (museus, galerias, centros culturais) do Brasil, da Espanha e da Itália, e cada artista participante recebeu em seu

endereço vinte cópias do catálogo, com o intuito de disseminar fisicamente o alcance da revista.

Em ocasião do lançamento do catálogo, foram organizadas duas exposições. A primeira exposição na galeria de arte Luiz Fernando Landeiro, em Salvador, com os artistas Fábio Magalhães, Cecilia Tamplenizza, Elias Santos, Daniel Freire, Anderson Santos, Zé de Rocha, Rogério Ferrari, Joãozito e Devarnier Hembadom Apoema. Essa mostra teve a montagem e a expografia a cargo da Blade Design, uma empresa de Lanussi Pasquali e Joãozito, responsável pela montagem de diversas mostras em Salvador. E a segunda exposição aconteceu em Barcelona, na Casa Elizalde, com obras de Daniel Freire, Nuno Carvalho, Sergio Grispello, Clara Nubiola, Elena Panzetta, Monica Subidé, Xevi Solà, Tercero e Miquel Wert, e se chamou *Materia y Memoria*, uma referência ao título do livro do filósofo Henri Bergson. Depois, a convite do antropólogo italiano Andrea Staid, Anderson Santos e Cecilia Tamplenizza apresentaram o catálogo na Nuova Accademia di Belle Arti (Naba) em Milão, distribuindo exemplares dos catálogos impressos e percorrendo sobre o percurso editorial de *Boardilla*.

Em cinco anos de atividade, *Boardilla* conseguiu se tornar um veículo confiável para artistas publicarem suas obras, com uma média de 3.700 leitores a cada lançamento e 58 mil acessos totais. Depois de lançar dezesseis números, o coletivo decidiu se desfazer porque os artistas-curadores não tinham mais como manter o alto nível editorial sem investimentos externos, o que sacrificaria a independência do projeto. Como diretriz básica, a revista não trazia

em suas páginas nenhuma publicidade e todo o trabalho para a sua realização era não remunerado. Com o tempo e o volume de demandas, que aumentaram por conta do crescimento da audiência, o coletivo se encontrou sem condições de continuar o trabalho, encerrando suas atividades em dezembro de 2016. Outro motivo também foi a mudança do protocolo de intenções das redes sociais onde a revista era divulgada. A partir de 2015, as bases de compartilhamento das postagens principalmente no Facebook mudaram, permitindo a rede a cobrar pela divulgação do conteúdo publicado. Destarte, o Facebook se transformou junto à Google na maior plataforma de publicidade paga do mundo digital, se antes a revista conseguia 2.500 visualizações a cada postagem de lançamento de um número novo, de maneira orgânica, com a nova política, o Facebook passou a restringir os acessos às postagens com potencial comercial para que pudesse cobrar pela sua divulgação. Já em 2006, Henry Jenkins em seu livro *Cultura da convergência* tinha exposto este problema:

A nova cultura política — bem como a nova cultura popular — reflete o jogo de forças entre os dois sistemas de mídia: um de radiodifusão e comercial, o outro, destinado a um público menor e alternativo. É mais provável que novas ideias e pontos de vista alternativos surjam no ambiente digital, mas a mídia comercial vai monitorar esses canais, procurando conteúdos que possam cooptar e circular (JENKINS, 2008, p. 301).

Todas as edições da revista continuam disponíveis no blog e na plataforma Issuu, mas no editorial do número 16 da revista o coletivo assim se despede:

Este é o último número de Boardilla.

Ao longo de quatro anos editamos essa revista de arte quadrimestral, gratuita, trilingue, sem publicidade e sem qualquer financiamento. Feita de maneira voluntária por quatro pessoas, usando ferramentas gratuitas da internet.

Nos parece ter criado uma boa janela para os artistas que decidiram aceitar nosso convite, mas entendemos que agora é a hora de concluir esse projeto, para dar espaço a novas produções. Nestes quatro anos, podíamos talvez ter feito mais, mas estamos contentes com nossos resultados.

Todos os números da revista continuam disponíveis na plataforma Issuu, assim como o conteúdo do nosso blog. Desejamos que a semente que plantamos floresça em outras cabeças e ideias como essa surjam ainda mais fortes e belas (BOARDILLA, 2016).

Outras convergências

Com o término de *Boardilla*, descobrimos que existia uma nova realidade que nos interessava e que nos parecia muito pouco explorada: a da arte digital. Existiam artistas interessantíssimos, obra singulares, mas estes trabalhos não estavam nos livros ou revistas de arte, começamos, assim, a nos perguntar o porquê. Primeiro entendemos que era difícil delimitar o que era arte digital, o site Artsy (2016), hoje o maior portal digital com conteúdo voltado às artes visuais, define assim a arte digital:

Categoria geral para trabalhos criados usando tecnologia digital, seja na forma de hardware tangível, como monitores de computador ou eletrônicos, ou software, como editores gráficos, sites e linguagens de programação. Às vezes chamada de “arte de computador” ou “arte de nova mídia”, a arte digital desafia os limites entre os médiuns. Desde obras de arte de computador como as interpretações algorítmicas de Hiroshi Kawano das icônicas pinturas quadriculadas de Piet Mondrian, passando pela programação e impressão digital nos anos 60, até o cartucho de Cory Arcangel gerado pela Nintendo “Super Mario Clouds” (2002), a arte digital existe em um estado constante de fluxo conforme a tecnologia continua a avançar e se transformar (DIGITAL ART, 2016).

Este é um campo muito amplo e em constante transformação, como o próprio campo da arte, Dario D’Ambra (2013, p. 1) em seu texto *A arte contemporânea na era digital* discute como os avanços tecnológicos sempre estiveram atrelados aos avanços artísticos, no início do artigo o autor diz:

O mundo da arte sempre esteve muito atento aos avanços tecnológicos, para fazer dois exemplos basta pensar a pintura a óleo e a tela, que, por suas qualidades, foram logo adotadas pela grande maioria dos pintores. Se, posteriormente, não se deram particulares avanços de caráter técnico, as motivações são principalmente individuadas no nível de refinamento e versatilidade expressiva, que os meios artísticos já tinham atingido, e na inexistência de novos meios. Esta estaticidade acabará em 1816, ano que assinala o nascimento da fotografia. Do

século XIX em diante, a arte será continuamente abalada pela tecnologia, que a cada vez proporcionará novas possibilidades expressivas e, com isso, trará consigo, de tempos em tempos, discussões sobre a legitimidade de novas formas de arte. A última dessas grandes reviravoltas, começou nos anos sessenta e ainda está em vigor, foi causada pelo advento do digital, que com seu impacto criou novos tipos de arte contemporânea.

Hoje nota-se a popularização dos smartphones e dos tablets e seus aplicativos com as mais diversas funções, inclusive apps com a capacidade de transformar fotografias em pinturas dos grandes mestres ou em desenhos com os mais ricos detalhes, todos ao alcance dos dedos e de maneira muito simples, rápida e fácil, ideal para o compartilhamento online nas redes sociais. Estes aplicativos se tornaram uma febre e um dos mais populares da categoria diz, em sua campanha marketing, ter mais de 110 milhões de usuários felizes. Nesse contexto, a indústria, sempre atenta, também lançou aplicativos profissionais para desenho e pintura, os primeiros, mais rudimentares, permitiam uma experiência muito básica, parecida àquela proporcionada em computadores pelo software, hoje extinto, Microsoft Paint. Rapidamente, a tecnologia avançou e os dispositivos ficaram mais baratos e com uma capacidade de processamento maior, dotando os novos aplicativos para smartphones e tablets de recursos muito parecidos e próximos do que atualmente é o mais importante software de manipulação de imagens, o Photoshop. A própria Adobe, a empresa responsável pelo desenvolvimento do Photoshop criou uma linha de aplicativos artísticos para dispositivos móveis.

Estes apps procuram simular a experiência real do desenho diretamente sobre a tela retroiluminada do dispositivo móvel, o uso destes esteve quase que restrito a ilustradores e artistas gráficos e só se popularizou entre artistas das belas artes quando, no ano de 2009, o pintor inglês David Hockney apresentou um conjunto de pinturas feitas com seus dedos diretamente na tela de um smartphone. Inaugurando a exposição itinerante *A bigger exhibition*, com pinturas feitas em um tablet, o título se refere à sua obra mais conhecida *A bigger splash*, dos anos 1960. Para pintar essas obras, Hockney usou os dedos, deslizando-os diretamente na tela do tablet ou do seu smartphone. Antes dele, vários artistas já tinham usado computadores para criar suas obras, desde Andy Warhol que já no início dos anos 80 pintou com um mouse, até o mais recente desenvolvimento do software de manipulação de imagens Photoshop e seus similares que abriram um campo enorme de possibilidades para o trabalho de fotógrafos e ilustradores. Quando apareceram as primeiras mesas gráficas que se conectam ao computador e que com uma caneta permitem ao usuário manipular ou criar imagens, seu uso é logo popularizado entre os ilustradores, dinamizando seu trabalho.

Outra novidade que estes aplicativos proporcionaram é a possibilidade de reproduzir em vídeo cada linha, ou pincelada, realizada em cada documento/obra/tela, permitindo uma nova experiência para seus usuários: a de ver a si mesmo no ato de trabalhar. Hockney, impressionado com esta experiência, declarou a Martin Gayford, em entrevista ao jornal *The Telegraph*:

Até ver meus desenhos repetidos no iPad, nunca me vi desenhar. Alguém me

observando estaria se concentrando no momento exato, mas eu sempre estaria pensando um pouco à frente. Isso é especialmente verdadeiro em um desenho em que você está se limitando, um desenho de linha, por exemplo. Quando você está fazendo, fica muito tenso, porque precisa reduzir tudo a termos muito simples (GAYFORD, 2010, n.p.).

Estas pinturas de David Hockney modificaram todo o nicho restrito a que se destinavam esses aplicativos e inseriram de vez a pintura digital nas discussões sobre arte contemporânea. Primeiro, porque tratavam de temas sagrados para as Belas Artes como a originalidade e o caráter único da obra de arte, já que essas obras poderiam ser reproduzidas e compartilhadas *ad infinitum*. O que existe é, também, uma modificação no suporte da pintura, algo bastante semelhante ao que ocorreu com a música digital. Gayford, comparando uma mesma obra de David Hockney em dois dispositivos diferentes, chega à conclusão:

Cada imagem como aparece em outro iPhone ou laptop é mesmo idêntica ao original, embora Hockney ressalte que, mesmo com um item manufaturado como esse, provavelmente haverá diferenças mínimas. Mesmo assim, o desenho no meu telefone não só se parece com o dele, digitalmente e em quase todos os aspectos é o mesmo. Isto é profundamente subversivo para o mercado de arte como o conhecemos, com seu foco no trabalho original assinado (GAYFORD, 2010, n.p.).

O artigo “A música na época de sua reprodutibilidade digital” de Sérgio Amadeu Silveira (2009) contém boas ideias para se pensar a pintura feita em tela de cristal.

Citando Walter Benjamin, Silveira diz que o *hic et nunc* (“aqui e agora”), a autenticidade, a *aura*, da obra de arte no digital não podem ser encontrados numa única obra física, mas sim no processo, na produção. O fato de estarmos rodeados por telas de cristal líquido, as chamadas telas digitais, e o uso desses aplicativos e meios, modifica a nossa percepção do que é produzido, percebido e consumido como Arte. Não por acaso, Benjamin cita na epígrafe do ensaio *A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica* o texto “La conquête de l’ubiquité” das *Pièces sur l’art* de Paul Valéry:

Nossas belas-artes foram instituídas, assim como os seus tipos e práticas foram fixados, num tempo bem diferente do nosso, por homens cujo poder de ação sobre as coisas era insignificante face àquele que possuímos. Mas o admirável incremento de nossos meios, a flexibilidade e precisão que alcançam, as ideias e os hábitos que introduzem, asseguram-nos modificações próximas e muito profundas na velha indústria do belo. [...] É preciso estar ciente de que, se essas tão imensas inovações transformam toda a técnica das artes e, nesse sentido, atuam sobre a própria invenção, devem, possivelmente, ir até ao ponto de modificar a própria noção de arte, de modo admirável (BENJAMIN, 1975, p. 9).

Estes novos meios, o smartphone e o tablet, com sua tela maior, transformaram a experiência da pintura digital, mas não só. O componente principal destes aparelhos eletrônicos é uma tela de cristal líquido retroiluminada, a luminosidade criada por esta tela modifica a nossa percepção das cores. A cor das imagens que vemos nestas telas são diversas e parecem sempre mais

vívidas. Devido ao uso constante desses aparelhos, estamos todos nos acostumando a essa mudança.

Grande parte dos pintores, hoje, usa a tela de cristal líquido de tablets, smartphones e computadores como referência para a pintura de cavalete, pois, assim, pode ampliar a imagem de referência e chegar a detalhes mais precisos. Como resultado desta prática, o que notamos é que a pintura de cavalete ou tradicional, é, atualmente, um fruto da interação com estes novos aparatos que a cada dia se tornam mais poderosos e que pretendem tornar a experiência dos usuários cada vez mais fluida ou, como prefere Roy Ascott (2003, p. 275), mais biológica ou úmida: “o mundo seco do computador está se unindo ao mundo biológico molhado dos sistemas vivos, produzindo o que se pode chamar de mídias úmidas”. Ainda, para Ascott, essas novas mídias tornar-se-ão o substrato da arte do século XXI, quando os cruzamentos entre telemática, biotecnologia e nanoengenharia informarão e darão substratos cada vez mais intensos ao processo de trabalho dos artistas.

Novos artistas que estiveram em contato desde seu nascimento com aparatos digitais e que se habituaram ao uso de softwares para desenho e pintura, como o extinto Microsoft Paint, trazem esta contaminação muito evidente em suas pinturas. Estas evidências se encontram no modo do qual tratam a figura, recortando, sobrepondo e compondo, através de softwares de manipulação, as imagens que irão servir de referência para suas pinturas, como faz o venezuelano Benjamin Garcia (2018). Em sua página “Time-lapses”, podemos assistir a um vídeo do pintor trabalhando uma tela e, simultaneamente, consultando a imagem

de referência em um computador e em um tablet apoiado a um cavalete, ampliando os detalhes. Chama-nos a atenção o fato de que, para melhor visualizar as imagens das telas de cristal líquido, o pintor bloqueou parte da janela de seu luminoso ateliê, recusando o uso da luz natural, tão cara aos pintores modernos.

Em toda esta revolução, causada pelo uso destas novas tecnologias, o fenômeno que nos chama mais a atenção é o da convergência de várias disciplinas em um único trabalho, de ferramentas diferenciadas e a possibilidade de criações diferentes, aspectos muitas vezes percebidos pelos artistas como liberdade. O digital permite combinar desenho, pintura, fotografia, tipografia, música, vídeo, entre outros, facilmente, sem precisar recorrer necessariamente a materiais adicionais, que podem criar limites temporais, técnicos e econômicos à criação.

Salienta-se que:

A tecnologia digital de manipulação de imagens tornou mais evidente as manifestações da remixabilidade, mas os procedimentos técnicos que regem essas imagens podem ser identificados desde o começo do século XX. Diamond (2003) afirma que a cultura remix “empresta” sua técnica de procedimentos de movimentos das vanguardas artísticas do modernismo tardio e do pós-modernismo, como apropriação, colagem, dadá, grafite, mail art, objetos manipulados, fotomontagem, pop arte, arte processual e rascunho de vídeo (NESTERIUK, 2016, p. 49).

O termo remixabilidade foi adotado por Manovich (2005, p. 1) que o denomina: “o

processo transformativo por meio do qual os meios e as informações que organizamos e compartilhamos podem ser recombinaados e construídos de modo a criar novas formas, conceitos, ideias, mashups e serviços”. Ao criar uma pintura digital usando um aplicativo em um tablet, além de poder ver o vídeo de sua execução em tempo acelerado, desde seu esboço à última pincelada, podemos editá-lo, adicionando música e outros elementos gráficos. A pintura inicial se converte, assim, em outra obra, que combina diversas linguagens e que pode ser apresentada em diversos suportes tecnológicos como TV, quadros digitais e outros aparelhos dotados de monitor e som ou, ainda, pode ser compartilhada nas redes sociais, permitindo, assim, que o público interaja com ela. Tudo isto pode ser criado a partir de um só aparelho.

Lembrando mais uma vez Jenkins (2008, p. 59):

A convergência é um processo cultural. Refere-se ao fluxo de imagens, ideias, histórias, sons, marcas e relacionamentos através do maior número de canais midiáticos possíveis. Um fluxo moldado por decisões originais, tanto em reuniões empresariais quanto em quarto de adolescentes. Moldado pelo desejo de empresas de mídia de promover ao máximo as marcas, e pelo desejo dos consumidores de obter a mídia que quiserem, quando e onde quiserem.

Em 2015, começamos a usar algumas dessas ferramentas, descobrindo a pintura digital e a possibilidade de pintar num iPad utilizando aplicativos profissionais para desenho e pintura. Durante todo aquele ano, nos dedicamos a produzir com esta ferramenta. Paralelamente a esta descoberta,

oferecemos aulas de pinturas digital e tradicional na escola de artes ODA, em Milão. Nossa pesquisa sobre a arte digital criada em dispositivos móveis desembocou na criação, junto a Cecilia Tamplenizza e Giovanna Agostoni, da Startup Ripensarte (ripensarte.org) dedicada à pesquisa e ao desenvolvimento de ideias e de produtos para a arte digital e seus artistas. Nesta pesquisa conhecemos o portal DigitalArts (digitalartsonline.co.uk), um centro de referência para artistas digitais com informações, tutoriais e propaganda de produtos. Como uma das estratégias de atuação de Ripensarte, pensamos na possibilidade de criar uma nova revista dedicada à arte digital, com a missão de ampliar o debate sobre a pintura digital, e, em setembro de 2016, iniciamos a publicação da revista online *Magazzino* (magazzino.ripensarte.org).

Uma das razões que nos levaram a editar uma revista dedicada à arte digital foi a enorme desconfiança que é gerada ao usar o termo “arte digital”, pois percebemos que, ao falar em arte produzida em computadores, tablets ou smartphones existe um preconceito que nos leva logo à imagem de um embuste, uma trapaça que pretende esconder as incapacidades técnicas de quem produziu, o que em muitos casos é verdadeiro, mas ainda nos questionamos acerca da legitimidade dessa crítica. Será que não é uma maneira de tapar o sol com uma peneira, obscurecendo o que realmente importa? Atualmente, estamos totalmente habituados ao digital que se tornou redundante continuar a usar a dicotomia analógico/digital, pois o confim entre essas realidades é a cada dia mais indefinido, basta pensar, por exemplo, que, desde os anos oitenta, quase toda a ilustração editorial é realizada totalmente de modo digital, outro exemplo

são os games. Atualmente ganhamos os recursos de realidade aumentada e de inteligência artificial através de smartphones que conversam conosco, resolvendo problemas de maneira muito mais eficaz que um cérebro humano, entre milhares de aplicações em todos os âmbitos de atuação humana. A arte está totalmente inserida nesse processo.

Em *Magazzino*, a intenção é deixar claro que se uma obra é interessante e provoca em quem a vê algo de sentido, não é importante o modo como foi realizada, se é uma escultura de laser, um desenho a carvão, uma pintura digital, um óleo sobre tela, o que importa é a qualidade da obra, sua capacidade de atingir nossos sentidos e nos fazer mudar a maneira de ser e pensar o mundo, mesmo que apenas por um instante ou gerando uma pequena dúvida em nosso pensamento cotidiano. Assim como *Boardilla*, *Magazzino* é uma revista online de arte gratuita, mas ao contrário da anterior, possui o suporte de uma empresa e de uma equipe com experiências e campos de atuação diferenciados, que permite a manutenção de um site próprio e uma estrutura mais eficiente de produção, porque acreditamos na revista como um braço fundamental na estratégia de comunicação e posicionamento de marca da nossa empresa que se ocupa basicamente de encontrar o elo entre a tradição e a inovação em cada um de nossos produtos. Sendo assim, a estrutura criada através da startup Ripensarte nos torna capazes de publicar o trabalho de cinco artistas a cada número da revista, com uma periodicidade de duas edições por ano e uma média de 75 páginas a cada edição. Diferente de *Boardilla*, cada edição tem um recorte curatorial diverso, com foco de interesse específico seja na relação

da pintura com os novos meios, o retrato na contemporaneidade, ou a relação entre pintura e fotografia na produção digital, por exemplo.

A seleção de artistas para a *Magazzino* é feita através de pesquisa em redes sociais, como: grupos especializados do Facebook (Digital artists, iPad artists, procreateart); na rede social Behance, desenvolvida pela empresa Adobe, que serve como um grande portfólio para criativos em geral; Artstation, uma rede social que funciona também como um portfólio para artistas digitais com foco na indústria de games; Instagram, que se mostrou um bom instrumento quanto à agilidade em receber o retorno dos convidados; a mais recente, Showcase, uma

sessão do site do aplicativo Procreate, para a pintura digital em iPads. Com esse novo projeto, *Magazzino*, que se encontra em seu segundo ano de execução, pudemos ressaltar que, mais uma vez, a empatia criada pela figura dos artistas-curadores facilita as aproximações. Conhecer desde dentro as problemáticas que envolvem a produção e divulgação de obras digitais facilita e potencializa o trabalho de curadoria de *Magazzino*, pois é importante ressaltar que, para um artista que tem como produto final um arquivo digital, seja ele vídeo ou imagem ou um game, a relação de confiança é fundamental, uma vez que quando o arquivo digital deixa o dispositivo do seu criador, pode ser replicado e modificado infinitamente.

[Figura 2]

Capa da primeira edição da revista *Magazzino*



Fonte: *Magazzino* (2016)

Consideração final

Desde a criação de *Boardilla*, muitas outras revistas online dedicadas à arte apareceram na internet brasileira, a revista *Dasartes* é um exemplo, muitas outras foram extintas como a já citada *Ideia Fixa*, que se transformou em um *hub* de serviços para artistas e criativos brasileiros. Fora do Brasil, são inúmeras as publicações como, por exemplo, a revista *PoetsandArts*. Neste cenário, *Magazzino* vem tentando se afirmar como uma referência para artistas e amantes da arte, e, principalmente, da arte digital, em três línguas, sem perder as suas características de publicação gratuita, com a clara intenção de valorizar e potencializar a colaboração e confiança entre artistas, elementos fundamentais na construção de um circuito ativo capaz de atrair a atenção de um público cada vez mais propenso à dispersão. ■

[ANDERSON SANTOS]

Mestrando no Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Escola de Belas Artes da UFBA, em Processos Criativos em Artes Visuais. É pintor e fez parte do coletivo responsável pela edição de *Boardilla*, atualmente é diretor artístico de *Ripensarte* e responsável pela curadoria e edição da revista *Magazzino*.
E-mail: andep8@gmail.com

Referências

ASCOTT, Roy. Quando a onça se deita com a ovelha: a arte com mídias úmidas e a cultura pós-biológica. In: DOMINGUES, Diana. **Arte e vida no século XXI**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003.

BASBAUM, Ricardo. Amo os artistas-etc. In: MOURA, Rodrigo (org.). **Políticas institucionais, práticas curatoriais**. Belo Horizonte: Museu de Arte da Pampulha, 2005. Disponível em: <https://bit.ly/2SX9EXW>. Acesso em: 14 fev. 2019.

BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era da sua reprodutibilidade técnica. In: **Textos de Walter Benjamin**. São Paulo: Abril Cultural, 1975. (Coleção Os Pensadores)

BOARDILLA. **Boardilla#1**, v. 1, 2010. Disponível em: <https://bit.ly/2IfmNaB>. Acesso em: 15 fev. 2019.

BOARDILLA. **Boardilla#16**, v. 16, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2IaOSjf>. Acesso em: 14 fev. 2019.

D'AMBRA, Dario. **L' arte contemporanea nell'era digitale**. Disponível em: <https://bit.ly/2VOQWMm>. Acesso em 14 fev. 2019.

DIGITAL ART. **Artsy**, [S.l.], 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2GJQE8v>. Acesso em: 29 jul. 2018.

GARCIA, Benjamin. Time-lapses. **Benjamin Garcia Art**, Bogotá, 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2N6lTM8>. Acesso em: 14 fev. 2019.

GAYFORD, Martin. David's Hockney iPad art. **The Telegraph**, London, 20 out. 2010. Disponível em: <https://bit.ly/2OOrZAY>. Acesso em: 29 jul. 2018.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

MAGAZZINO. **Magazzino#1**. v. 1, 2016. Disponível em: <https://bit.ly/2tkoclU>. Acesso em 14 fev. 2019.

MANOVICH, Lev. **Remixability and modularity**. 2005. Disponível em: <https://bit.ly/2D-zLkkQ>. Acesso em: 14 fev. 2019.

MARTÍ, Silas. Inteligência artificial vai mudar todos os relacionamentos humanos. **Folha de S. Paulo**, São Paulo, 5 mar. 2018. Disponível em: <https://bit.ly/2tfLImN>. Acesso em: 29 jul. 2018

NESTERIUK, Sergio; TAÚ, Marcio Rodrigues. Design audiovisual: remixabilidade na obra de Saul Bass. **Novos Olhares**, São Paulo, v. 5, n. 1, p. 45-55, 2016.

SANTOS, Anderson et al. **Catálogo Boardilla**. Salvador: Boardilla, 2014.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu. A música na época de sua reprodutibilidade digital. In: PERPETUO, Irineu Franco; SILVEIRA Sérgio Amadeu (org.). **O futuro da música depois da morte do CD**. São Paulo: Momento Editorial, 2009.