

## DESLOCAMENTOS DA ARTE NA TRANSITAÇÃO ANALÓGICA/DIGITAL

Entrevista com Milton Sogabe<sup>1</sup>

Imbuídos de um intenso desejo de tecer aproximações com artistas, docentes, pesquisadores que atuam/atuaram na imbricação da arte e das tecnologias, os coordenadores do dossiê lançaram uma provocação a Milton Sogabe: conceder à Revista Científica/FAP - dossiê Arte, Tecnologia e Sociedade, uma entrevista informal em que sua fala fosse permeada pelas reflexões sobre práticas artísticas no âmbito de sua própria história fora e dentro da Academia e o seu envolvimento nas diferentes esferas de produção de conhecimento em(de) Arte e Educação.

Motivado pelo convite e desejo de compartilhar conosco seus saberes e experiências, o professor Milton Terumitso Sogabe nos concede, a seguir, uma entrevista em que fala de seu percurso de formação artística, de suas experiências com o advento da passagem das tecnologias analógicas para as digitais, dentro e fora da sala de aula.

**Milton Terumitso Sogabe** é bolsista de Produtividade em Pesquisa CNPq - nível 2. Possui Licenciatura Plena em Educação Artística - Artes Plásticas, pela Fundação Armando Álvares Penteado - FAAP (1979). É Mestre (1990) e Doutor (1996) em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Realizou seu pós-doutorado na Universidade de Aveiro, Portugal (2015). Iniciou a carreira docente em 1976 como professor de desenho no CPFAP (cursinho preparatório para o vestibular), sendo professor de desenho e monitor de Regina Silveira em curso de gravura na escola ASTER (1978-1980). No ensino superior, docente na FAAP (São Paulo), na Faculdade de Artes Plásticas da FAAP, de 1982 a 1994, nas Faculdades Integradas Tereza D'Ávila (Santo André) em 1985 e 1986, docente do Instituto de Artes da Universidade Estadual Paulista - UNESP de 1994 a 2017 e a partir de 2017 docente na Universidade Anhembi Morumbi. Do início dos anos 70 até meados dos anos 80, Sogabe apresenta produção artística em desenho e gravura. Em

---

<sup>1</sup> Formado em licenciatura em artes plásticas, mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica, e pós-doutorado na Universidade de Aveiro. Docente na Universidade Anhembi Morumbi desde 2017. Aposentado pela Universidade Estadual Paulista – UNESP. É líder do grupo de pesquisa cAt, membro do SCIArts – Equipe Interdisciplinar. Email: [miltonsogabe@gmail.com](mailto:miltonsogabe@gmail.com)

final dos anos 70 organiza e participa do *Tupinãodá*, grupo de grafiteiros em São Paulo. Em 1985 inicia pesquisa e produção em Arte-Tecnologia, nessa época mais especificamente em Arte-Telecomunicação, sendo que em 1996 forma com outros artistas, o SCIArts - Equipe Interdisciplinar, quando passa a trabalhar com Instalações Interativas, baseadas em novas tecnologias e teorias científicas. É um dos fundadores e membro do Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia de São Paulo (1987/1989). Atuou como coordenador de curso de graduação (1996/2000), coordenador de pós-graduação, vice-diretor, diretor pró-tempore, presidente de comissões do Instituto de Artes da UNESP, membro do Conselho da Pinacoteca do Estado de São Paulo (1984/1988), a partir de 2005 começa a participar de comissões na área de Artes na CAPES, comissão de Artes Visuais no INEP-MEC (2002), parecerista Ad Hoc do CNPq, FAPESP, CAPES e coordenador adjunto da área de artes/música na CAPES (2011/2014). Realizou várias consultorias para programas de pós-graduação em Artes, incluindo o GT para implantação do Mestrado em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) - campus de Curitiba II/ Faculdade de Artes do paraná (FAP). Criou o Fórum de Pós-Graduação em Artes Visuais, em 2003, o Fórum de Graduação em Artes Visuais, em 2012, e o Fórum de Coordenadores dos Espaços Expositivos em universidades públicas e comunitárias, em 2017, todos na ANPAP (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas). Foi 1º secretário na gestão ANPAP, 1995/1997 e em 1999, e vice-presidente na gestão 2017/2018. Líder do grupo de pesquisa cAt (ciência/arte/tecnologia), no Instituto de Artes da UNESP. Membro do Conselho Editorial Acadêmico da Fundação Editora Unesp (2018/atual). Pesquisador no ID+ (Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura), no grupo “Praxis e Poiesis: da prática à teoria artística”, Portugal. Bolsista CNPq desde 2008. Membro do SCIArts-Equipe Interdisciplinar (arte/ciência/tecnologia desde 1996).

## 1. COMO TUDO COMEÇOU?

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Sabemos que atua na área de arte e tecnologia desde os anos 1980, pode nos contar como aconteceu esse início?

**Milton Sogabe** - Durante os anos 70 trabalhava com desenho e gravura, e em 1978, Regina Silveira me convidou para ser seu assistente em gravura e, também, dar cursos de desenho na escola ASTER, dirigida por Walter Zanini, Julio Plaza, Donato Ferrari e a Regina. Zanini tinha uma sala lá e estava escrevendo História Geral da Arte no Brasil. Julio estava fazendo o mestrado na PUC-SP, e Regina o mestrado na ECA-USP. A Pós-graduação em Artes tinha começado em 1974, na ECA-USP e a exigência para os docentes na graduação era que deveriam ter titulação. Assim vários docentes da área de artes que já ministravam aula na graduação começaram a frequentar a pós-graduação. Todo esse ambiente e o incentivo deles me levou a fazer a Pós-graduação, e a Comunicação e Semiótica da PUC-SP que surgiu em 1970, como um espaço interdisciplinar pareceu muito interessante para mim.

Em 1985 ingressei no mestrado, onde já estava o Julio Plaza e o Paulo Laurentiz, um amigo da graduação. Era um ambiente interdisciplinar, discutindo a semiótica e a arte relacionada às tecnologias. Minha orientadora foi a Santaella, que também era orientadora do Julio e do Arlindo Machado na época.

Em 1983, na 17ª Bienal de São Paulo, Julio Plaza tinha organizado o setor “Arte em Videotexto”, assunto que tinha pesquisado no mestrado. Em 1985 ele e Arlindo Machado organizaram “Artecnologia”, no MAC Ibirapuera. Já no ano seguinte, em 1986 aconteceu o “Sky Art Conference”, no dia 14 de outubro de 1986, no campus da USP, coordenação de Joe Davis e a colaboração de José Wagner Garcia.

Embora eu não estivesse participando diretamente desses eventos, todo esse ambiente foi propício ao meu interesse e início da pesquisa e produção nessa área.

A arte-tecnologia no Brasil tem em grande parte, um grupo de artistas, que nos anos 80 iniciaram este campo no contexto da Pós-graduação, pesquisando o assunto. Na época dizíamos que se não podíamos fazer, por dificuldade de acesso a equipamentos, podíamos pelo menos pensar sobre. Assim tornou-se uma área com muita qualidade de reflexão no país.

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Desde o início sua produção artística e a acadêmica já estavam acontecendo simultaneamente?

**Milton Sogabe** - Primeiramente começou com a pesquisa teórica, tentando entender minha passagem do desenho para a tecnologia, e nesse sentido, delimito no campo das tecnologias da imagem. Na época do meu mestrado, de 1985 a 1990, na Comunicação e Semiótica da PUC-SP, também realizei disciplinas na Pós-graduação da ECA-USP, quando convidaram vários artistas para ministrarem workshops de vídeo, dentre eles, Antoni Muntadas (1987), Robert Kaputoff (1988) e Doug Hall (1990), todos estrangeiros. Durante estes workshops que fazia como crédito extra, eu e mais dois amigos trabalhávamos juntos, Paulo Laurentiz e Rejane Cantoni. Não era uma autoria coletiva, mas sempre um ajudava o outro. Outros artistas que participaram tornaram-se reconhecidos nessa área da arte-tecnologia, como Gilberto Prado, Diana Domingues e Lúcia Leão, mas não lembro de todos que estavam lá.

Em 1986 formamos o IPAT (Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia), organizado pelo Paulo Laurentiz e incentivado pelo Julio Plaza. Na diretoria estavam Artur Matuck, Wagner Garcia, Paulo Laurentiz, Rejane Cantoni e eu. Organizávamos reuniões de artistas que pesquisavam Arte-Tecnologia, para discutir, apresentar a produção e participar de eventos de Arte e Tele-Comunicação, que era o que estava acontecendo na época. Foram muitos artistas que participaram na época, que não vou tentar lista aqui.

Foram vários eventos entre 1987 e 1994, dentro do Brasil e com outros grupos estrangeiros, onde redes de comunicação eram montadas através de fax, sstv (slow scan television / televisão de varredura lenta), telefone, trocando informações visuais e sonoras, num período pré-Internet. O grupo durou pouco, pois muitos começaram o doutorado e outros foram para o exterior, dificultando a continuidade das atividades.

Nesse sentido a produção artística e a acadêmica aconteceram simultaneamente. Depois que surgiu a Internet esse tipo de evento desapareceu, pois parece que já tinham experienciado essa possibilidade, criando redes internacionais de telecomunicação através de dispositivos e sistemas existentes antes da WEB.

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Temos especial interesse por artistas/acadêmicos... Como se dá essa relação no seu trabalho?

**Milton Sogabe** - Minha experiência de arte com o mercado foi muito rápida durante os anos 70 e início dos anos 80. Depois disso me tornei um pesquisador artista, mas passando por algumas etapas.

No contexto da academia, considero que após o surgimento da Pós-graduação em artes no Brasil, em 1974, o artista acadêmico começou a se consolidar na carreira de pesquisador. Tenho um texto que fala sobre este processo (*Arte e Pesquisa na Academia. In: Walmeri Riberiro; Thereza Rocha. (Org.). Das artes e seus territórios sensíveis. 1ed. Fortaleza: Editora Intermeios, 2014, v. 1, p. 21-32.*)

Nos anos 70 me considerava um artista, e logo que comecei a dar aulas, percebi que agora era um artista-professor. Com o tempo e as atribuições acadêmicas me considerei um professor-artista, pois minhas atividades e minha sobrevivência vinham do ensino e não da venda de obras. Depois que ingressei na Pós-graduação, senti que a pesquisa era o foco, e tornei-me um pesquisador-professor-artista. Ganhando bolsa de pesquisador do CNPq, assumi cada vez mais o compromisso com a pesquisa, embora quase sempre a reflexão e produção teórica aconteçam a partir da produção de obras. Penso que este é o processo do artista que vai atuar na Pós-graduação. Sempre comentei na Pós-graduação, algo que gerava muita polêmica, que o artista não precisava de título de doutor, e que ninguém ia solicitar ao artista esse título, apenas se ele fosse atuar na academia, que contrata professores e pesquisadores com doutorado em todas as áreas, inclusive em artes, para atuar no ensino, na pesquisa e na extensão, e não só como artista.

Com certeza nunca deixei de ser artista e a prova disso é que continuo produzindo arte. Embora existam muitos artistas que atuam na academia e no mercado de arte ao mesmo tempo, eu encontrei espaços mais específicos e de meu interesse pessoal. Como todos sabem temos vários eventos de arte-tecnologia no Brasil e no mundo, onde o contexto geralmente é da arte com a pesquisa acadêmica. Temos agências de fomento, que patrocinam pesquisa teórico-prática, e penso que devemos criar demanda de pesquisa mais prática, ou prática-teórica, como existem em muitas áreas das ciências.

Enfim, como artista acadêmico minha produção tornou-se sempre de autoria coletiva, dentro de grupo de pesquisa, que considero a forma mais interessante de produção de conhecimento. Mas considero que foi uma escolha pessoal, pois há outras formas de atuação do artista dentro da academia.

## 2. TRANSIÇÃO ANALÓGICA-DIGITAL

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Sua trajetória coincide com um período muito importante e impactante para o planeta: a transição analógica/digital (refiro-me principalmente décadas de 80 e 90, e, por consequência, até hoje). Este momento se destaca pelas mudanças radicais que causou e continua causando nas mais diversas áreas de atuação humanas. Muitos deslocamentos nas atuações profissionais ocorreram e afetaram de modo agudo o pensamento e práticas artísticas. Este período coincide com sua carreira... Como foi e está sendo sua atuação em face a este período histórico? Encontrou dificuldades para fazer a passagem?

**Milton Sogabe** - Penso que as mudanças estão acontecendo o tempo todo. Mas com certeza quem viveu a revolução industrial, o surgimento do digital, ou outros momentos de grandes mudanças, com certeza sentiu impactos maiores nas suas vidas. Como as mudanças tecnológicas acontecem em períodos de tempo cada vez mais curtos, como mostram as pesquisas de Raymond Kurzweil, e cada vez mais pessoas vivenciam estes momentos de transição tecnológica em suas vidas, acabamos ficando com uma sensação de instabilidade, de mudanças constantes, de quase desaparecimento de um projeto de futuro, uma vez que é difícil prever algo nesse contexto.

Conforme mencionei, minha formação foi através do desenho, da gravura, da escultura, embora considere que o foco na minha Graduação na FAAP era muito na arte conceitual.

Com a pesquisa do mestrado sobre tecnologias da imagem, comecei a fazer a transição para a imagem técnica, primeiro pelo viés teórico e depois pelo prático, conforme foram surgindo as oportunidades. Na minha experiência de vida, senti esta transição. Primeiro nos espaços dos bancos, onde desapareceram aquelas filas enormes nos caixas que foram substituídos quase que totalmente pelos caixas eletrônicos, abrindo enormes

espaços vazios nas agências. Depois a curtição de comprar e colecionar discos de vinil terminou com o desaparecimento do vinil e surgimento do CD, que também logo sumiu. Quando o programa de Pós-graduação na PUC, onde fazia meu mestrado, obteve seu primeiro computador para o laboratório, foi uma aventura entender e começar a usá-lo. Uma imagem levava um dia para ser renderizada!

Sinto que depois dos anos 80, a transformação em minha carreira começou e não parou mais. As primeiras experiências que tive depois do vídeo foi o videotexto, o fac-símile, a televisão de varredura lenta, a imagem digital, e em seguida as instalações interativas. No campo da produção artística nessa área, e talvez na arte em geral, a dificuldade é constante, pois devido a rápida transformação das tecnologias, as conseqüências são muitas e refletir e prever sobre essas mudanças torna-se muito complexo.

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Desde o início de sua carreira já estava conectado com a tecnologia... Como você vê a arte na transição analógica/digital?

**Milton Sogabe** - Como mencionei, minha paixão inicial foi o desenho. Embora no Brasil já tivesse acontecido Arteônica em 1971, organizado por Waldemar Cordeiro, acho que minha paixão pelo desenho não me deixava observar outros acontecimentos. Com certeza nas aulas do prof. Zanini, havíamos conhecido Arte Cinética e outras novidades que surgiam.

A transição na arte produzida nos anos 50 e 60, nas primeiras manifestações do surgimento do digital, são experimentações das possibilidades que a nova tecnologia trazia, apresentando forte indício com as linguagens anteriores, como sempre acontece.

Considero complexa a tentativa de ver como a passagem aconteceu. No meu percurso pessoal fica mais fácil, pois posso relatar o processo, mas num contexto maior vejo a tecnologia como uma materialização de pensamentos e conhecimentos adquiridos, como define Gilbert Simondon. Na arte também podemos ver esse processo, onde obras que não usam tecnologia digital já apontavam para esse pensamento.

A Arte Interativa é produto do digital, mas também já estava prenunciada na Arte Participativa e no conceito de Obra Aberta, que com o digital apenas adquiriu novos aspectos na relação com o público, devido ao potencial de atualizações que a obra ganhou, devido à programação.

### 3. PRODUÇÃO ARTÍSTICA E O GRUPO SCIARTS

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - O seu nome sempre que citado nos remete diretamente a duas referências: a arte e tecnologia e o grupo Sciarts. Pode falar um pouco sobre essas referências?

**Milton Sogabe** - Como eu trabalho com arte relacionada à tecnologia e a ciência desde os anos 80, atuando na Graduação e na Pós-graduação onde é necessária a produção de conhecimento através de artigos e participações em eventos científicos, acabamos conhecendo muita gente, que lembra da gente relacionado ao que produzimos. O grupo SCIArts está entre os primeiros grupos aqui no Brasil, que apresentaram obras nas principais mostras de Arte-Tecnologia organizadas pelo Itaú Cultural e pelo F.I.L.E nos anos 90. No Prêmio Sergio Motta o SCIARts ganhou no 1º Prêmio uma Menção Honrosa (2000) e no 6º Prêmio Prêmio, a categoria Obra Produzida (2005). A Secretaria de Estado de Educação de São Paulo usou obra do SCIArts como material de ensino em suas publicações. Além de vários workshops pelo país que o grupo ministrou nessa fase inicial. Todo esse contexto promoveu uma grande divulgação, tornando-se parte da história na arte-tecnologia aqui no Brasil, sendo utilizado como citação em muitas pesquisas sobre o tema. Assim penso que é normal me relacionarem com Arte-Tecnologia e SCIArts, embora em certas épocas era mais relacionado com a CAPES, quando atuava como coordenador adjunto da área de artes.

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Como se dá a relação arte e tecnologia para Milton Sogabe?

**Milton Sogabe** - Atualmente, penso que o termo Arte-Tecnologia já não faz mais sentido, pois a tecnologia está em tudo. Penso que fazia mais sentido dos anos 70 aos anos 90. Mesmo na arte, em quase todos os processos, tem algum aspecto de tecnologia digital. Sabemos que estes termos surgem e desaparecem, de acordo com os acontecimentos. Este termo nós encontramos em vários eventos e publicações, desde o final dos anos 60, e penso que se firmou na história da arte. Vários outros termos surgiram, mas Arte-Tecnologia parece ser um termo guarda-chuva, que abrigou muitos outros. Como exemplo, cito o termo Artemidia, acho que não abrange a Arte-Tecnologia, pois podemos não trabalhar com mídias, mas usar materiais inteligentes, como metal com memória de forma, e assim não



será Artemídia, a não ser que o conceito de mídia se amplie tanto que incorpore os materiais também, o que torna o assunto polêmico. Mas não tenho idéia de que termo poderá surgir, como nova manifestação. Muitas vezes a criança já está aí, e as pessoas tentam ser os padrinhos, dando um nome, surgindo assim diversos termos, até que a maioria adote um e este comece a se proliferar tornando-se mais oficial. Atualmente, embora a tecnologia faça parte das obras, para mim não está sendo o foco principal, mas sim os pensamentos relacionados com a tecnologia.

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - E o grupo Sciarts? Pode nos contar um pouco sobre como acontece a produção do grupo? Pode destacar uma das obras do grupo e nos informar como foi o processo de produção dela?

**Milton Sogabe** - Antes do surgimento do SCIArts fiz três instalações interativas como artista individual, mas todos com a colaboração de Fernando Fogliano (software) e Luiz Galhardo Filho (hardware) e a Rosangella Leote me ajudando com a parte mais cênica, da qual ela tinha experiência, e a Silvia Laurentiz tinha me ajudado em uma obra também, na parte da programação quando o Fernando fez uma viagem para fotografar eclipse na Índia. A placa produzida pelo Fernando e Luiz, foi usada em duas instalações que desenvolvi como artista individual, “Campos Morfogénicos” no evento “Arte no Século XXI: A Humanização das Tecnologias”, MAC - Cidade Universitária e “Mãos à obra”, no evento “Artistas Japoneses e Nipo-Brasileiros Contemporâneos”, no MAC - Ibirapuera, ambos de 1995. Em 1996 ainda apresentei a obra “Gotas Poéticas”, no SESC Pompéia, no “IV Studio de Tecnologias da Imagem. UNESP, SESC SENAI”, com sistema que o Luis Galhardo construiu para controlar projetor de vídeo, som e bombas de água.

O Grupo SCIArts surge em 1996, através de umas reuniões na casa da Silvia Laurentiz, com participação dessas pessoas, Fernando, Rosangella, Renato e eu. O nome do grupo tem referência à placa de controle digital que o Fernando (*software*) e o Luiz (*hardware*) tinham construído anteriormente, pois na época não havia Arduíno e controladores digitais mais acessíveis. Eles deram o nome de Sistema de Controle de Instalações de Arte (SCIArte).

Como a sigla lembrava a palavra *Science and Art*, achamos interessante manter como nome da equipe. Rosangella fazendo um estudo numerológico do nome sugeriu trocar o “E” pelo “S”, e o grupo achou a sonoridade melhor. Assim surgiu nome SCIArts. Acrescentamos “Equipe Interdisciplinar”, pois na época soava muito importante ressaltar este aspecto, a formação interdisciplinar da equipe. Fernando tinha formação em engenharia, física, fotografia e programação; Renato em matemática, arte e programação; a Rosangella em performance, vídeo cenografia e adereços para teatro, comerciais de televisão e produção de vitrines; o Luiz Galhardo, engenheiro eletrônico, com especialização em instrumentação científica. Mais tarde juntou-se ao grupo Iran Bento de Godoi, técnico de mecânica de precisão. Fernando, Luiz e Iran se conheciam trabalhando juntos no Instituto de Astronomia, Geofísica e Ciências Atmosféricas, da USP, desenvolvendo equipamentos científicos para as pesquisas do Instituto e, logo depois, integrou a equipe Julia Blumenschein, formada em Comunicação e Mídias e que havia sido aluna da Rosangella e Renato na PUC-SP.

A primeira obra nossa foi “Por um fio” montada num evento da ANPAP (Associação Nacional de Pesquisadores em Artes), em 1996, na mostra denominada Artistas Pesquisadores da ANPAP, no Paço das Artes, na USP. Este trabalho mostrou que tínhamos muita compatibilidade de pensamentos para desenvolvimento de arte. Então nos tomamos como um grupo de fato.

O conceito de sistema como obra foi a base dessa primeira obra. Considerávamos que a obra de arte já não era só um objeto, um espaço, mas sim um sistema.

Os projetos tinham início das formas mais variadas, fosse a partir de uma possibilidade tecnológica, de um conceito científico ou de uma observação. Criamos o hábito de convidar alguém de outra área nos projetos, devido às necessidades e por visão do processo de criação também. Penso que as obras que montamos mais vezes, até o momento, foram “Metacampo” e em seguida “Atrator Poético”. São obras que dão muito trabalho para serem montadas e a cada montagem, como é de costume, algo muda, pois pensamos que elas estão sempre em processo. Metacampo surgiu do interesse pelos estudos da Teoria dos Sistemas complexos, enfocando-nos no conceito de Emergência, e assim após discussão, que levou vários encontros, pensamos em um fenômeno da natureza, como o vento que sopra plantações como as de trigo no campo.

Considerando que a ação do ser humano está sempre presente, o projeto se desenvolveu, com uma atividade onde a ação do homem em conjunto com a ação da natureza seria o comportamento do ambiente criado. Fizemos uma veleta para captar informações da direção do vento no espaço externo e um sensor infravermelho para captar a movimentação humana. Estas duas informações definiam a movimentação de um ventilador sobre uma área de hastes de PVC, que lembravam a movimentação do trigo no campo. Porém, na programação foi incluída também uma “não ação”, baseada no Taoísmo.

Uma vez que, a maioria das instalações interativas solicitava uma ação do público, fosse pulando, falando, tocando, pensamos que uma “não ação”, um momento sem informação, com o público parado, poderia resultar numa movimentação específica do ventilador, como uma interação “sem ação”.

O SCIArts é um grupo que decidimos manter fora do contexto da academia, por mais difícil que pareça, uma vez que todos somos docentes em universidades e em programas de Pós-graduação. Não queríamos trabalhar as obras com prazos, relatórios e os compromissos acadêmicos. Por outro lado, as obras do grupo sempre alimentam nossa produção acadêmica, através dos vários textos produzidos a partir das obras realizadas.

#### 4. E MILTON SOGABE HOJE?

**Luiz Antonio Zahdi Salgado** - Atualmente em que novos projetos vem trabalhando?

**Milton Sogabe** - A partir de 2009, como é solicitado aos docentes da Pós-graduação, criei um grupo de pesquisa no Instituto de Artes da UNESP. Como todos os grupos de pesquisa, ele funciona através de desenvolvimento de pesquisa. O nome do grupo é cAt – ciência/Arte/tecnologia, como homenagem à Julio Plaza, que quando criamos o IPAT, ele sugeriu CAT - Centro de Arte e Tecnologia, pois gostava muito de gatos, porém acabamos adotando IPAT - Instituto de Pesquisa em Arte e Tecnologia. Assim como o objetivo era o diálogo da arte com a ciência e a tecnologia, a sigla surgiu espontaneamente.

Este grupo também realiza com outros dois grupos que atuam no mesmo campo, um encontro de grupos de pesquisa anual. Já estamos no 8º Encontro. Os outros grupos são o GIIP, liderado pela Profa. Rosangella Leote, na UNESP e o Realidades, liderado pela Profa. Silvia Laurentiz. Atualmente o cAt tem a liderança compartilhada entre mim e Fernando Fogliano.

O grupo tem se orientado pela produção de obras, seguido de reflexão, embora tenhamos discussões conceituais independente dos projetos artísticos.

As obras produzidas a partir de 2015 situam-se dentro do contexto que denominado pós-digital. Como falamos das transições do analógico para o digital, pensamos que estas obras marcam outra passagem também. A percepção de que a fase da descoberta das possibilidades da tecnologia digital, das interações possíveis com o público começou a criar um *dejá vu*, através da repetição dos programas e das interfaces, nos levou a pensar em uma obra que não usasse computador e nem energia de hidroelétrica. Preocupações também relacionadas às questões sócio-ambientais atuais. Uma vez que a Arte-Tecnologia trabalha quase sempre com energia, pensamos que poderíamos projetar uma obra discutindo justamente a energia.

As obras produzidas até o momento foram Sopro (2015), Toque (2017) e há uma terceira que está em andamento, e fechará a trilogia. Todas utilizam uma energia produzida a partir do corpo do público, com dispositivos simples e geralmente de reciclagem, sem energia de hidrelétrica, bateria ou computador.

Esse projeto levou-nos à pesquisa e encontramos muita ressonância nos conceitos sobre o pós-digital, que declara que não é uma etapa depois do digital, mas sim uma etapa onde a revolução digital já passou e onde o digital já está incorporado no nosso cotidiano, e tornou-se transparente como a luz e a água em nossas casas. Só sentimos sua existência quando temos falta dela. O que parece predominar nessa etapa não é mais o foco na tecnologia em si, mas sim o pensamento adquirido na etapa anterior. Podemos presenciar produtos que apesar de parecer produzido com tecnologia digital, usam apenas tecnologias anteriores ao digital. Nós nos perguntamos, se a tecnologia anterior já permitia fazer isso, por que não foram produzidos objetos com essas características? Parece que a resposta é simples, pois não havia esse pensamento, essa visão de mundo.

## SUGESTÃO DE REFERÊNCIAS PARA OS ASSUNTOS TRATADOS NESTA ENTREVISTA:

Enciclopédia Itaú Cultural – Milton Sogabe Disponível em <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa105987/milton-sogabe>. Acesso em 08 set. 2018.

GASPARETTO, Débora Aita. Arte-ciência-tecnologia e sistemas da arte na era da cultura digital: contexto Brasil. In Palíndromo, nº 11, jan./jul. 2014. Disponível em <http://www.revistas.udesc.br/index.php/palindromo/article/viewFile/2175234606112014079/3688>. Acesso em 08 set. 2018.

Grupo de Pesquisa Realidades. Entrevista realizada em 17/06/2011 com o Prof. Dr. Milton Sogabe, integrante do grupo SCIArts e coordenador do grupo CAT. Disponível em <http://www2.eca.usp.br/realidades/pt/entrevista-com-o-prof-dr-milton-sogabe/> Acesso em 08 set. 2018.

MELLO, Christine. Arte e novas mídias: práticas e contextos no Brasil a partir dos anos 90. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 3, n. 5, p. 115-132, 2005. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202005000100009&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202005000100009&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em 08 set. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202005000100009>.

PRADO, Gilbertto. **Arte telemática**: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário, Itaú Cultural, São Paulo, 2003

SANTOS, Franciele Filipini dos. ARTE NOVOS MEIOS / MULTIMEIOS – BRASIL 70/80 - E A SUA CONTRIBUIÇÃO PARA A HISTORIOGRAFIA DA ARTE CONTEMPORÂNEA, In Anais ANPAP, Porto Alegre, 2016, Pp 37-49. Disponível em [http://anpap.org.br/anais/2016/comites/cc/franciele\\_santos.pdf](http://anpap.org.br/anais/2016/comites/cc/franciele_santos.pdf) Acesso em 08 set. 2018.

SOGABE, M. T. Arte e Pesquisa na Academia. In: Walmeri Riberiro; Thereza Rocha. (Org.). **Das artes e seus territórios sensíveis**. 1ed.Fortaleza: Editora Intermeios, 2014, v. 1, p. 21-32.

SOGABE, Milton. Arte pós-digital. In VENTURELLI, S e ROCHA, Cleomar. **Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia**. Brasília, Univ. de Brasília. 2016. Disponível em [https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/milton\\_sogabe.pdf](https://art.medialab.ufg.br/up/779/o/milton_sogabe.pdf) Acesso em 08 set. 2018.

ZANINI, Walter. A arte de comunicação telemática: a interatividade no ciberespaço. **ARS (São Paulo)**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 11-34, 2003. Disponível em <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1678-53202003000100003&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1678-53202003000100003&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em 08 set. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-53202003000100003>.