

MBARTE

Newsletter da MBlois Galeria de Arte

Nesta Edição

JUAREZ: HUMOR E ARTE

ARTE DIGITAL: DO INÍCIO

ARTE É NOTÍCIA

MBlois
Galeria de Arte

t. 21 9 9138-3522

f. 21 3439-5009

e. mbgaleriadearte@gmail.com

e. Rua Visconde de Pirajá, Galeria 111 -

Loja E - Ipanema - Rio de Janeiro, RJ

<http://www.mbloisgaleriadearte.com.br/>

Edição: Camila Teixeira

Conteúdo: Camila Teixeira

Marlene Blois

Supervisão: Marlene Blois

JUAREZ: HUMOR E ARTE



FOTO: escritório de arte.com

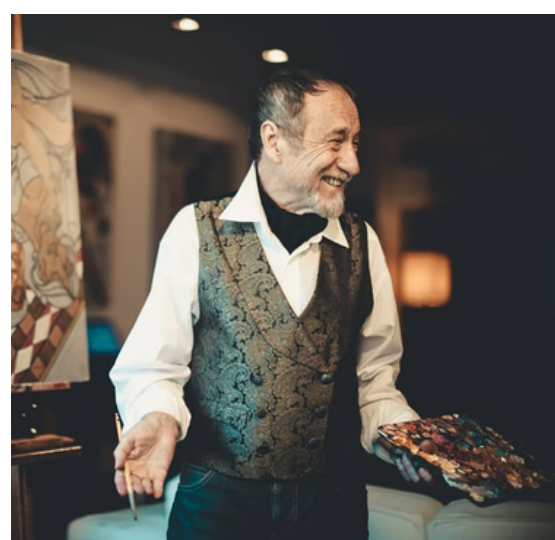


Foto: arremate arte

Aos 85 anos, o multifacetado Juarez Machado nos deixa saudades como um dos pioneiros do desenho e humor na tv e na arte. Apaixonado por desenho desde a infância, ele manteve seus cadernos de rascunho guardados desde os 3 anos de idade, mas só iniciou sua carreira de pintor nos anos 60, quando montou um ateliê no Rio de Janeiro e se tornou chargista. Cerca de 10 anos depois, nos anos 1970, ganhou projeção nacional com um quadro humorístico no programa Fantástico, da rede Globo, onde contracenava com seus próprios desenhos, além de assinar a produção de inúmeros murais e cenários para musicais e cantores.

Em 1980, mudou-se para Paris, onde realizou exposições na Europa, recebendo honrarias, como a Ordre des Arts et des Lettres e a Ordem de Rio Branco. Sem abandonar os traços peculiares e surrealistas, produziu esculturas, gravuras e grandes instalações públicas, como o painel cerâmico O Grande Circo, com mais de 1.000 peças pintadas à mão, no Centreventos Cau Hansen, em Joinville. Seus trabalhos enfeitaram diversas exposições coletivas e individuais dentro e fora do país.

Nos deixou no dia 06 de outubro de parada cardíaca, após internação em decorrência de uma pneumonia. Perde a arte.

"Não sou daqui nem de lá. Sou do mundo, esse fundo de quintal. Sou líquido, tomo a forma do vaso que me contém" -Juarez Machado

ARTE DIGITAL: DO INÍCIO

Hoje, criar uma imagem digital pode parecer simples, mas a relação entre arte e tecnologia começou de forma muito diferente. Entre as décadas de 50 e 60, os primeiros computadores ocupavam salas inteiras, eram caros e estavam restritos a universidades e centros de pesquisa. Foi nesse contexto que surgiram os primeiros experimentos da chamada arte digital.

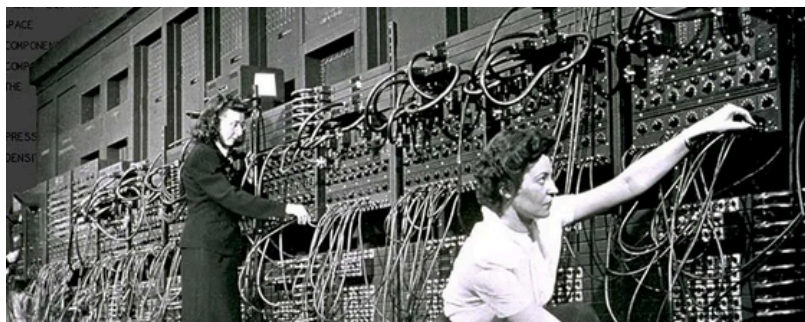


FOTO: The Picture Art Collection / Alamy Stock Photo

Em 1950, o americano Ben Laposky utilizou equipamentos eletrônicos para produzir imagens abstratas a partir de oscilações eletrônicas. Na década seguinte, Frieder Nake, Georg Nees e A. Michael Noll passaram a utilizar computadores para criar desenhos por meio de cálculos e instruções matemáticas. Em *Hommage à Paul Klee* (1965), Nake utilizou um algoritmo para gerar uma composição, agora, o artista podia criar regras para que a própria máquina produzisse diferentes resultados. A tecnologia também passou a ocupar o espaço da obra. Nam June Paik, pioneiro da videoarte, transformou televisores em esculturas e instalações, como em *TV Garden* (1974). E em 1967, a iniciativa *Experiments in Art and Technology* (E.A.T) aproximou artistas, engenheiros e cientistas, ampliando as possibilidades de experimentação.

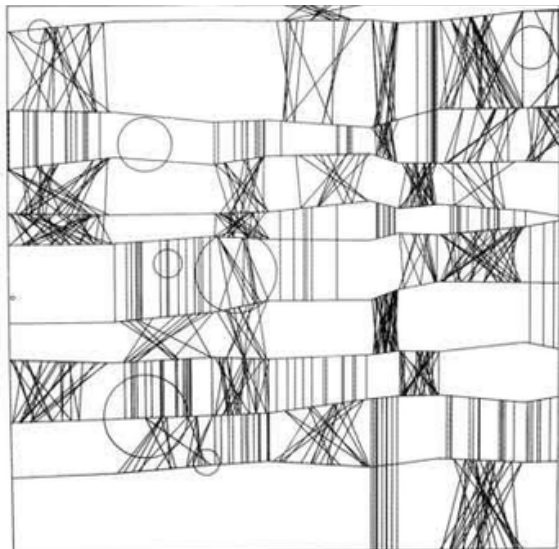


FOTO: DATABASE OF DIGITAL ART

Com o desenvolvimento dos computadores e sensores, surgiu também a interatividade. Em *Pulse Room* (2006), Rafael Lozano-Hemmer incorporou a pulsação dos visitantes à instalação, antecipando experiências imersivas que hoje fazem parte de exposições e outras formas de entretenimento.

A tecnologia, antes restrita aos laboratórios, chegou aos estúdios e às casas. Programas de edição, pintura digital, animação e modelagem 3D tornaram a produção mais acessível, enquanto recursos como camadas, alterações instantâneas, duplicação e animação ampliaram as possibilidades de criação. A história da arte digital tornou-se também uma história de democratização tecnológica.



FOTO: RESEARCH GATE

Essa transformação ganhou força no mercado em 2021, quando o artista Beeple, teve sua obra, *Everydays: The First 5000 Days* vendida pela Christie's por mais de US\$ 69 milhões, em uma das vendas mais emblemáticas dos NFTs.

A partir de 2020, a inteligência artificial generativa trouxe outra mudança. Ferramentas capazes de produzir imagens a partir de textos chegaram ao grande público e, em 2022, nomes como DALL-E, Midjourney, Stable Diffusion, ou os mais comuns, ChatGPT, Claude e Gemini, ganharam grande visibilidade. A criação de imagens passou a poder começar com um simples prompt, levantando a grande questão: se a máquina produz a imagem, **quem é o artista?**

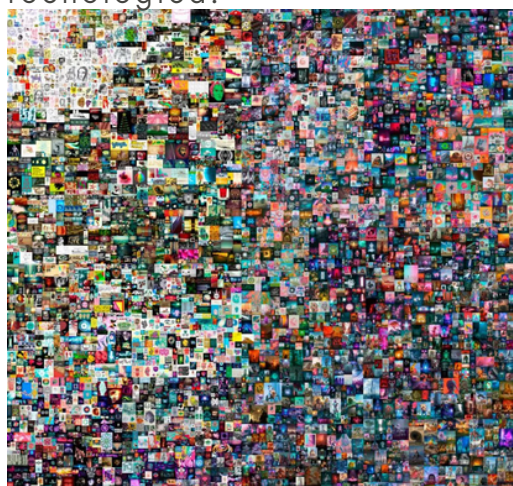


foto: arte que acontece

O debate ganhou repercussão em 2022, quando Jason Allen venceu uma competição de artes no Colorado com Théâtre D'opéra Spatial, produzida com Midjourney e posteriormente ajustada manualmente pelo artista. A vitória gerou questionamentos sobre o lugar das imagens feitas por IA no campo artístico.

Ao mesmo tempo, artistas passaram a investigar e incorporar a tecnologia. Bruno Moreschi questiona a ideia de autonomia da IA e o trabalho humano por trás de seus dados. Já Refik Anadol, em sua obra, Unsupervised, utiliza dados e IA para criar uma instalação que se transforma continuamente.



foto: cortesia do artista

O avanço da IA também trouxe debates sobre autoria e direitos. Muitos artistas descobriram que suas obras estavam em bancos de dados utilizados para treinamento sem autorização, ou seja, o trabalho humano era reformulado pela IA, a cada nova imagem que é gerada. Ao mesmo tempo, esses sistemas exigem enorme capacidade computacional, que consomem muita eletricidade e água utilizada principalmente no resfriamento dos equipamentos. Com o crescimento da IA, aumenta também a demanda por esses recursos, contribuindo para maior desgaste do meio ambiente. Segundo a Agência Internacional de Energia, o consumo de eletricidade desses centros cresceu 17% em 2025, e atualmente já chega a 50%.

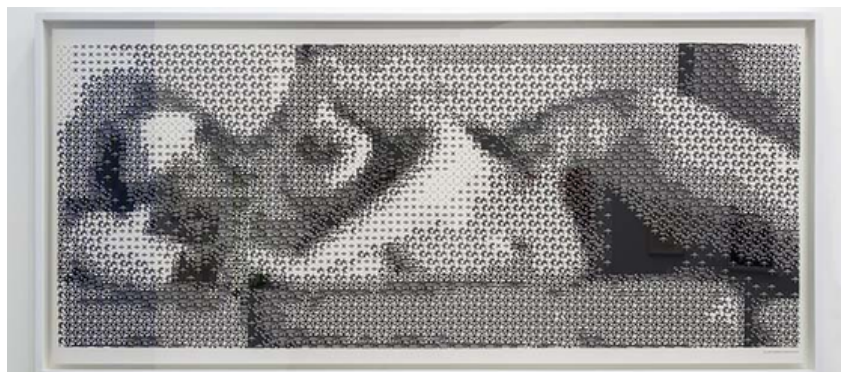


FOTO: ART REF

Das primeiras máquinas que ocupavam salas inteiras às imagens criadas por poucas palavras, a tecnologia transformou não apenas as ferramentas da arte, mas também as perguntas sobre quem cria, como cria e o que pode ser considerado criação artística. Uma discussão que assim como a fotografia e o cinema e, a cada nova tecnologia, retorna ao mundo da arte.

A história da arte digital é, portanto, também uma história de democratização tecnológica e facilitação na exploração da criatividade em um celular.

Mas quais formas de se explorar a arte são possíveis?

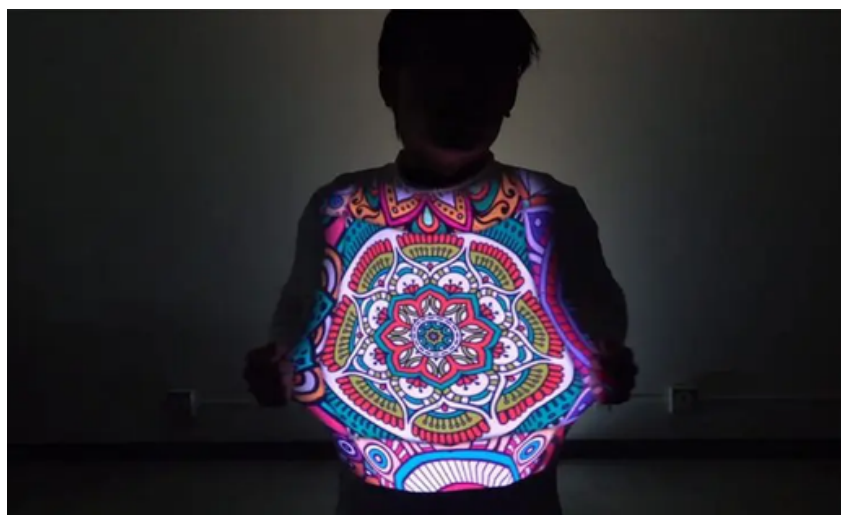


foto: HeavyM

Clique no telefone e seja redirecionado*



@historiaempinturas

Tão tão distante

Tela ou foto? Venha explorar as nuances e maravilhas da pintura norueguesa!

Descubra!



Um jeito sutil
de contar
histórias

Ao olhar com atenção, uma obra revela muito mais do que parece, através de ovos quebrados.

Descubra!

Qual sua favorita?



@explicandoarte

"A resistência é o primeiro passo para a mudança. Sem ela, a arte morre na conformidade."

— Ai Weiwei

EXPOSIÇÕES IMPERDÍVEIS!



- **ÁRIA PARA DUAS VOZES**

Abertura: 07/10 até 29/10

Segunda a sexta das 14h às 18h. Exceto feriados

MBlois Galeria de Arte – Rua Visconde de Pirajá, 111 – Loja E

Entrada franca

- **“Alice Shintane e Tomie Ohtake – Montanha e vale”**

Até 15 de novembro

Ter a sex, das 10h às 19h / Sáb a dom, das 11h às 18h

Caixa Cultural

Entrada franca

- **“Amaônicas: Poéticas femininas”**

Até 16 de novembro

Qua a seg, das 9h às 20h

CCBB

Entrada franca

ARTE É NOTÍCIA

De portas abertas



foto: AE/Wilton junior

O Museu Nacional de Belas Artes volta a enfeitar a cidade do Rio, após seis anos fechado para reformas. A inauguração ocorreu no dia 18 de outubro com duas mostras inéditas sendo uma delas composta com 68 peças do acervo da instituição, incluindo algumas das 450 doadas no período de restauração, intitulada “O futuro da memória”, e “Abolicionistas Brasileiras” com mais de 40 artistas mulheres, e que anteriormente já havia passado pelo MAR, o MAMAM e outras instituições culturais.

Vale lembrar que o museu, de quase 90 anos, é a instituição mais importante do país dedicada à arte brasileira, abrigando um acervo histórico de aproximadamente 70 mil peças, como pinturas, esculturas, desenhos e gravuras, alguns sendo da coleção de Dom João VI.

A restauração dos quase 21 mil metros quadrados conta com novas fachadas e ornamentos, além de obras estruturais nas partes mais complexas, como a cúpula central e atualizações nos sistemas de segurança e tecnologia. O local funciona de terça a sábado das 11h às 17h, com última entrada às 16:30.