

CEM ANOS  
DE WALDEMAR  
CORDEIRO  
NA LUCIANA BRITO  
GALERIA, SP

*Múltiplo por vocação,  
o artista ítalo-brasileiro  
redefiniu os rumos das artes  
brasileira e latino-americana  
do século 20.*

*Ele foi o primeiro artista brasileiro  
– e um dos pioneiros no mundo –  
a utilizar o computador  
como ferramenta criativa,  
nos anos 1960 e 70.*

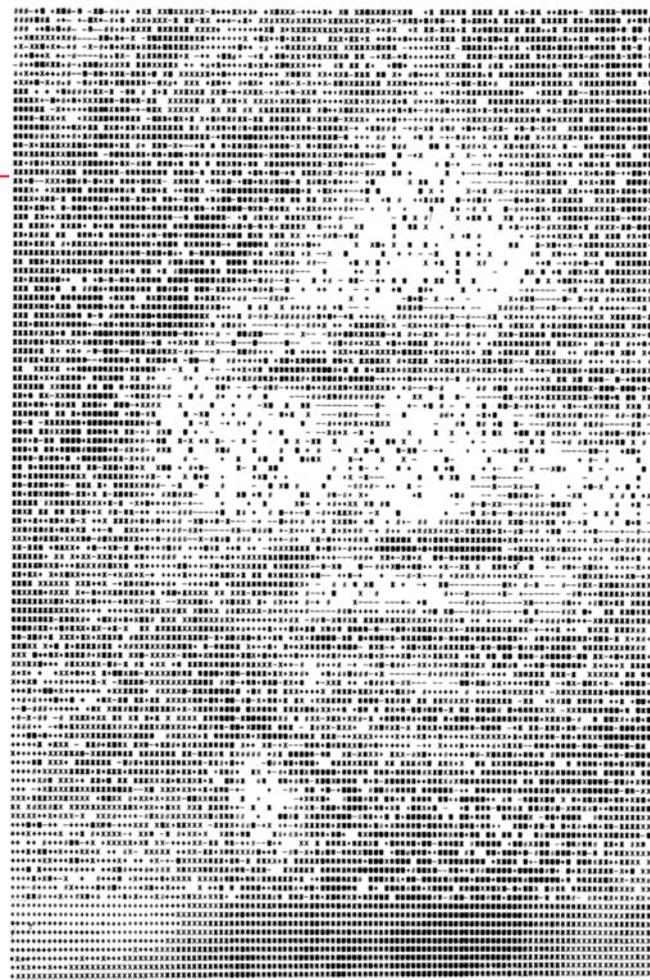
*A mostra reúne cerca de 25  
trabalhos emblemáticos  
do artista*

*Gente Grau 2,  
1972*

Talvez o que melhor define o aspecto transdisciplinar e visionário da obra de Waldemar Cordeiro seja sua incursão no campo da arte computacional, na virada para os anos 1970. Para isso, ele desenvolveu uma “nova gramática visual”, uma maneira de expandir a lógica construtiva do concretismo para um ambiente regido por códigos e variáveis. No entanto, até de forma paradoxal, pela primeira vez ele optou por humanizar o discurso visual, trazendo a figura humana para sua pesquisa, além do uso e funcionalidade do computador. Waldemar Cordeiro foi o primeiro artista brasileiro – e um dos pioneiros no mundo – a utilizar o computador como ferramenta criativa, numa época em que o acesso a essas máquinas era restrito a instituições acadêmicas e centros de pesquisa.

Destaque na mostra, obras da série *Gente* (1972-1973) foram realizadas a partir da apropriação de uma imagem de multidão. Com a ajuda de Giorgio Moscati, do Departamento de Física da USP, Waldemar Cordeiro criou uma metodologia própria, onde utilizava elementos figurativos de fotografias como objetos para experimentações visuais. Depois de passar por digitalização, essas imagens eram convertidas em dados numéricos (tramas gráficas). Essas tramas poderiam ganhar mais ou menos saturação por meio da programação algorítmica, desenvolvendo nuances que podem ser identificadas nos diferentes graus atribuídos à série pelo artista. A exposição apresenta também *Massa* sobre indivíduos (1964), obra emblemática realizada a partir da imagem original da série *Gente*.

*Cem Anos de Waldemar Cordeiro* apresenta também obras da série *Derivadas de uma imagem* (1969), con-



*A Mulher Q N E BB*, 1947

siderada um marco para a arte digital no Brasil – foi a primeira a ser produzida pelo artista, e *A mulher que não é B.B* (1973), outro trabalho emblemático dessa fase, ambas acompanhadas das suas imagens originais.

Para *Derivadas de uma imagem*, o artista utilizou a fotografia de um jovem casal romântico, extraída de um poster de dia dos namorados. Já para *A mulher que não é B.B* (1973) foi usada a imagem de uma garota vietnamita vítima da guerra, publicada pela Time Magazine, sob contexto de contraposição à atriz francesa Brigitte Bardot, sex symbol e modelo da mulher perfeita da época, que havia causado furor no Brasil com sua visita. Essa é a única obra de computador que segue um viés político-social. Ainda como parte da mostra, outras obras praticamente inéditas compõem a mostra, como

*Unicamp* (1973), onde ele trabalhou a visualidade abstraída ao processar no computador uma imagem do prédio da universidade.

A investigação com computador inscreve Waldemar Cordeiro em uma genealogia nacional e internacional da arte, não apenas pelo experimentalismo formal e quebra de paradigmas na criação e produção da arte, mas também como um ato poético e social. Em 1971, a exposição internacional de arte de computador, *Arte-ônica*, organizada por ele, estabeleceu definitivamente o uso das novas mídias eletrônicas na produção artística. O termo foi justamente criado pelo artista para unir arte e eletrônica e é atualmente o único que contempla plenamente todas as fases do uso da eletrônica na história da arte. Inserido no contexto brasileiro de modernização, ele entendia que essas novas tecnologias poderiam transformar não só a arte, mas a própria experiência coletiva, abrindo caminhos para novos modos de imaginar e projetar o mundo. Waldemar Cordeiro, dessa forma, antecipou as práticas que hoje reconhecemos como parte do campo da arte generativa, ressoando inclusive com produções contemporâneas de programação criativa e inteligência artificial.

### **SOBRE WALDEMAR CORDEIRO**

1925, Roma, Itália-1973, São Paulo, Brasil.

Waldemar Cordeiro foi uma das figuras mais importantes para a instauração da Arte Concreta, movimento de vanguarda fundamental para transição da Arte Moderna para a contemporaneidade, o que viria a definir a arte brasileira do século 20. Além de ser pioneiro na arte de computador ainda no final da década de 1960,

Waldemar Cordeiro desenvolveu e implementou projetos paisagísticos relevantes no Brasil. Em sua pesquisa interdisciplinar, defendia a pintura em sua essência, com linhas e cores básicas que se sustentam por si só, sem o respaldo da representação figurativa. Primava por uma arte objetiva e racional, muito associada aos seus estudos teóricos, além da investigação de materiais e elementos industriais. Waldemar Cordeiro trabalhava por uma arte acessível a todos, buscando um senso coletivo que se alinhava também à tecnologia, ao design e ao paisagismo. Sua pesquisa na arte sempre esteve associada a uma preocupação social e política.

### **SERVIÇO**

***“Cem Anos de Waldemar Cordeiro”***

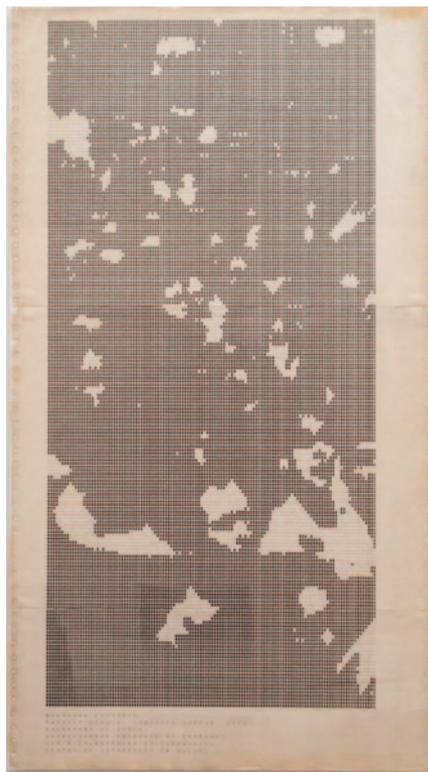
Até 4 de outubro

*Luciana Brito Galeria*

Av. Nove de Julho, 5162, São Paulo / SP

*Dias/Horários:* segunda, das 10h às 18h; terça a sexta, das 10h às 19h; sábado, das 11h às 17h

[www.lucianabritogaleria.com.br](http://www.lucianabritogaleria.com.br)



*Gente Grau 6, 1972*