

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

ARTES VISUAIS – BACHARELADO

TALITA FRAÇÃO MAZZUCHETTI

**AS TECNOLOGIAS DA CONTEMPORANEIDADE NA VIDA
ARTÍSTICA: NARRATIVAS E APROXIMAÇÕES**

CRICIÚMA, JUNHO DE 2012

TALITA FRAÇÃO MAZZUCHETTI

**AS TECNOLOGIAS DA CONTEMPORANEIDADE NA VIDA
ARTÍSTICA: NARRATIVAS E APROXIMAÇÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado para obtenção do grau de Bacharel no curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC.

Orientadora: Prof^a Ma Edite Volpato Fernandes

CRICIÚMA, JUNHO DE 2012

TALITA FRAÇÃO MAZZUCHETTI

**AS TECNOLOGIAS DA CONTEMPORANEIDADE NA VIDA
ARTÍSTICA: NARRATIVAS E APROXIMAÇÕES**

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado pela Banca Examinadora para obtenção do Grau de Bacharel no Curso de Artes Visuais da Universidade do Extremo Sul Catarinense, UNESC, com Linha de Pesquisa em Processos e Poéticas.

Criciúma, 27 de Junho de 2012.

BANCA EXAMINADORA

Prof^a. Edite Volpato Fernandes - Mestre (UNESC) - Orientadora

Prof^a. Angélica Neumaier – Especialista (UNESC)

Prof. Giacomo Antônio Althoff Bolan - Especialista - (FASC)

Dedico esse trabalho aos meus pais, Hildamar e Adagoberto por serem as pessoas que sempre me apoiaram durante todas as etapas dessa trajetória.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais amados por todo incentivo e dedicação que foram essenciais para essa conquista. Aos meus queridos irmãos Daniela e Patrick pela compreensão e apoio.

À todos os colegas e professores que estiveram presente nesses anos de formação e em especial a professora Edite Volpato Fernandes, pela confiança e orientações fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Meus agradecimentos aos amigos que de alguma forma ajudaram na construção de minha produção artística, assim como aos artistas que fazem parte dessa produção, pela atenção, colaboração e autorização para a concretização do mesmo.

“A contemporaneidade instaura novos paradigmas nas artes a partir das possibilidades introduzidas pelas redes de comunicação. A cultura movida pelas mídias proporciona uma geração de artistas interessada nas linguagens [...] e nos recursos oferecidos pelos meios digitais interativos.”

Christine Mello

RESUMO

O presente trabalho tem como foco pesquisar o uso de tecnologias, em específico, das mídias digitais nas linguagens artísticas que estão inseridas na arte contemporânea. Esta é uma pesquisa qualitativa, que tem o objetivo de investigar quais usos os artistas contemporâneos, com interesse em trabalhar com mídias digitais, fazem desses meios, então busco a relação entre arte e tecnologia e quais vantagens tal uso pode propiciar na vida artística. O foco é apresentar estudos que comprovam que a internet tem diversas formas de ser explorada, e o bom uso a transforma em uma ferramenta de criação, divulgação, apresentação e apreciação de arte, assim como as tecnologias atuais, que podem sim fazer parte da vida artística, inclusive através de ajuda de profissionais de outras áreas. No auxílio em busca de respostas científicas, autores como Giovanna Rocha (2008), Katia Canton (2009), Priscila Arantes (2005), Rosa Maria Oliveira (2005) e Arlindo Machado (2001) refletem assuntos sobre, arte tecnológica, ambiente virtual, arte e mídia, tecnologias nas criações artísticas, poéticas tecnológicas e produção artística na internet e os apreciadores de arte. Os estudos levantados para a construção dessa pesquisa embasam uma produção artística, que tem a finalidade de apresentar os conceitos abordados, em uma videoarte, que envolvem uma filmagem de entrevista feita pela pesquisadora, com artistas da região sul de Santa Catarina e o depoimento da curadora do Festival Internacional de Linguagem Eletrônica de 2011.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Comunicação. Tecnologias Digitais. Artista

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Obra: Quanto mais melhor - 1988	19
Figura 2 - Mona Lisa – Fala com ela	20
Figura 3 – Second Life Performace	24
Figura 4 – Antologia de fragmentos dispersos	25
Figura 5 – Videocriatura	25
Figura 6 – Planta Robô.....	26
Figura 7 – Blog do artista Ctrl J.....	27
Figura 8 – O poeta, do artista Sérgio Honorato	27
Figura 9 – Página oficial do artista Sérgio Honorato.....	28
Figura 10 – Sérgio Honoratto	31
Figuras 11 e 12 – Entrevista com Ctrl J.....	32
Figura 13 – Primeira edição da videoarte	32
Figura 14 – Segunda edição da videoarte	33

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

FILE - Festival Internacional de Linguagem Eletrônica

FCC – Fundação Cultural de Criciúma

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

UNESC – Universidade do Extremo Sul Catarinense

WWW – World Wide Web

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO: NARRANDO INTENÇÕES E APROXIMAÇÕES.....	11
2 ARTE CONTEMPORÂNEA: AS PRODUÇÕES ARTÍSTICA NO UNIVERSO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS	14
2.1 PRODUÇÕES DIGITAIS EM ARTES VISUAIS	17
2.2 VIDEOARTE	18
3 REDE E O ARTISTA	21
3.1 BENEFÍCIOS DA INTERNET NA VIDA ARTÍSTICA.....	22
3.2 ARTISTAS CONTEMPORÂNEOS E O USO DAS TECNOLOGIAS: CONHECENDO JONAS E SÉRGIO.....	24
4 METODOLOGIA.....	29
5 MEMORIAL DESCRITIVO DA PRODUÇÃO ARTÍSTICA	31
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	35
REFERÊNCIAS	37
APÊNDICES.....	39

1 INTRODUÇÃO: NARRANDO INTENÇÕES E APROXIMAÇÕES

A internet, as tecnologias e a ciência estão cada vez mais conectadas, difundidas, avançadas e sendo utilizadas por artistas contemporâneos. Que repensam a arte e as questões poéticas dialogando com a arte e mídias digitais. Para Santos (2009, p. 13) “a produção artística em questão emerge da fusão das novas tecnologias de comunicação e meios informáticos”.

Os meios de comunicações, assim como as tecnologias vêm apresentando-se em constante evolução, mas no século XX e XXI essas transformações ficam ainda mais evidentes. Como nasci no final do século XX quando a internet começou a se popularizar para a sociedade em geral e os avanços tecnológicos se tornaram mais frequentes, esses progressos sempre fizeram parte da minha formação cultural. Desde meus primeiros contatos com a rede, notei que ela oferece muitas vantagens, que antes não eram tão acessíveis. No começo usei a internet como ferramenta de pesquisa para trabalhos escolares e como instrumento de socialização com os amigos, mas atualmente vejo que há muitas outras possibilidades a serem exploradas na internet.

Através da rede, ideias são descentralizadas rapidamente, o que segundo Santos (2009, p. 18) “é a partir do Ciberespaço que se tem a transmissão de imagens, sons e textos em tempo quase real (instantaneidade) a qualquer parte do mundo”. A vantagem de não haver fronteiras físicas aproximam pessoas com interesse mútuo facilitando o relacionamento entre produtor e consumidor, artista e observador.

O artista contemporâneo tem um leque amplo de possibilidades e tecnologias a seu alcance, então conforme Vicalvi (Encarte Art.Digital, 2002, p. 02) “o que importa é o uso que o artista faz da tecnologia como objeto de experimentação, o modo como encontra as linguagens que podem nascer desse uso, reinventando outras formas de feitura das linguagens da arte.”. Para muitos, a tecnologia em arte deixa de ser apenas suporte e passa a ser linguagem, uma linguagem interativa, na qual o observador passa a interagir com a obra, e muitas vezes a obra apenas se faz quando existe a interação. Entre as tecnologias que muitos artistas inserem em suas produções “cabe ainda ressaltar a utilização de tecnologias audiovisuais como fonte de expressões artísticas, que, buscando romper com os paradigmas tradicionais da

estética, abriu as portas para o desenvolvimento da videoarte.” (ARANTES, 2005, p. 39).

Assim sendo, a presente pesquisa consiste no interesse em conhecer melhor a evolução das tecnologias na prática artística, em especial as tecnologias de comunicação e audiovisual, o uso da internet como fonte de comunicação alternativa, e a videoarte que é uma linguagem relativamente nova, mas que está em constantes transformações. Busco entender como os artistas contemporâneos estão posicionados nesse meio digital e como fazem uso da comunicação e tecnologias em suas produções e divulgações. Com essa pesquisa almejo uma aproximação das tecnologias contemporâneas, e procuro entender como eu e meus colegas poderemos aproveitar as novas linguagens e suportes artísticos que estão inseridas em nossa formação de bacharel em Artes Visuais.

Tenho como objetivo pesquisar sobre a relação entre a arte, internet e tecnologias, quais as possibilidades que as tecnologias oferecem ao artista, tanto como forma de exposição, produção e/ou divulgação de trabalhos, de que forma os artistas estão usando as mídias tecnológicas, ou, se esses usos não ocorrem por certo receio.

Pretendo investigar como o artista está colocado no meio virtual, como funciona o reconhecimento artístico em um universo não tangível e de que maneira é reconhecida a autoria artística em produções que contam com apoio de profissionais de diversas áreas, além de perceber o efeito da comunicação direcionado para os apreciadores de arte.

Trabalhando com o tema Arte e Tecnologias, anseio buscar esclarecimento para o seguinte problema: Quais as possibilidades que a tecnologia e a rede proporciona aos artistas que querem divulgar seu trabalho? Anseio analisar de que forma a Internet pode ser utilizada como espaço de exposição, qual a importância das tecnologias para vida artística, identificar quem eram os receptores/apreciadores de arte até o século XX e quem são no século XXI, refletindo sobre como se deu essa mudança.

No primeiro capítulo serão apresentados conceitos de arte contemporânea, e dentro dela as produções digitais em artes visuais e a videoarte; depois de abordar as linguagens artísticas, sequenciarei a pesquisa sobre a rede e o artista, escrevendo um pouco sobre a origem da rede, a relação entre ambos, quando pretendo apontar quem são os apreciadores de arte do tempo atual, quem eram no

século passado e como reagem os artistas contemporâneos com essa mudança. Apresentarei ainda estudos referentes aos artistas do universo virtual, a internet como forma de exposição e aprofundarei um pouco mais as discussões sobre quais benefícios que a internet e as tecnologias podem proporcionar à vida artística.

O diálogo entre a fundamentação e o processo criativo do meu Trabalho de Conclusão de Curso é dado pela apresentação de uma produção artística feita em conjunto com um profissional da área de edição de vídeo, (que, surge em conexão com o objetivo que busco com esse trabalhos), será em forma de videoarte elaborada através de filmagens de artistas contemporâneos da região de Criciúma/SC que se favorecem de alguma forma da internet e das tecnologias atuais em suas *poéticas de atuação*¹.

Por fim, minhas considerações partem de uma retomada do problema, questões (hipóteses) e objetivos da pesquisa, assim como do processo criativo, e em uma breve lembrança dos principais autores que fundamentaram a pesquisa, e as impressões gerais da trajetória desenvolvida.

¹ A poesia é uma maneira particular de pensar em arte, logo *poética de atuação*, é a maneira peculiar que cada artista utiliza para se expressar.

2 ARTE CONTEMPORÂNEA: AS PRODUÇÕES ARTÍSTICAS NO UNIVERSO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

A arte contemporânea quebra alguns paradigmas sobre o que é arte, como Arantes (2005, p. 31) afirma que “o trajeto seguido pela arte [...] tem sido o de conduzir à vida, negando gradativamente tudo aquilo que se relaciona de forma mais direta aos conceitos de estética tradicionais.”. Ainda que muitas vezes a arte seja mal interpretada e “mal apreendida pelo público, que se perde em meio aos diferentes tipos de atividade artística mas é, contudo, incitado a considerá-la um elemento indispensável à sua integração na sociedade atual” (CAUQUELIN, 2005 p. 161)

Danto (2006, p. 12) acredita que “o contemporâneo passou a significar uma arte produzida dentro de certa estrutura de produção jamais antes vista em toda história da arte.” E “o fato de que os meios de comunicação e os suportes tecnológicos, como vídeo, computador, fax, videotexto e *slow-can*² começam a fazer parte do cenário artístico” (ARANTES, 2005, p. 32), foi para muitos a declaração de morte da arte, pois rompeu com diversos valores estéticos que eram tradicionais dentro da área. Sobretudo, essas presenças das tecnologias sempre existiram. Oliveira (2005, p. 21) considera que “o conceito de arte e de objeto artístico tem vindo a alterar-se continuamente e, de uma forma mais acentuada nos séculos XX e XXI”. Desde o final do século XX as tecnologias vêm crescendo de forma extraordinária e Santos (2009, p. 26) sustenta que para o artista, esse crescimento “induz a uma atualização constante em relação às novas produções e, principalmente, a elaboração de estratégias para apresentá-las ao público da melhor forma possível”.

A arte contemporânea assim como a arte moderna “origina-se de uma ruptura com o antigo sistema de academismo” (CAUQUELIN, 2005, p. 52), e segundo Dickins (2005, p. 114) “actualmente, a arte caracteriza-se por uma espantosa diversidade [...] os artistas contemporâneos trabalham com qualquer coisa, desde as tradicionais tintas de óleo, às gravações de vídeo”. A arte virou a própria vida, e o público vive a arte, pois está sendo feito um tipo de arte, que não existia antes da contemporaneidade e essas “novas formas de arte implicam novas linguagens,

² Vídeo em câmera lenta

novos comportamentos, novos conceitos, novas reflexões, cujo significado depende também da resposta do público espectador/fruidor” (OLIVEIRA, 2005, p. 24). Esse público é convidado a participar diretamente com a obra.

Partindo do conceito de que a sociedade está em constante transformação, e a arte segue essas mudanças, Cauquelin (2005, p. 25) afirma que “a *modernidade* designa o conjunto dos traços da sociedade e da cultura que podem ser detectados em um momento determinado, em uma determinada sociedade.”. Estamos inseridos em uma sociedade que os meios de comunicações e a tecnologia estão cada vez mais velozes e atingindo mais pessoas, dessa forma, “o mundo da arte, como outras atividades, foi sacudido pelas ‘novas comunicações’; sofre seus efeitos, e parece leviano tratar esses efeitos como mutações superficiais” completa Cauquelin (2005, p. 56). As tecnologias vêm predominando na vida do artista contemporâneo, porém “é importante ressaltar que a relação das artes com o mundo das ciências não é recente e muito menos fruto do século XX” (ARANTES, 2005 p. 42). Sempre se pensou em utilização de meios diferentes para a expressão artística, pois as pessoas já usavam tecnologias acessíveis de sua época, e “pode-se até afirmar que a arte deste século encontra-se numa relação de simetria com o saber de seu tempo, tal como estiveram a arte clássica grega em relação à geometria euclidiana” (MACHADO 2001, p. 25).

A partir do século XX aumenta o leque de experimentações tecnológicas e “o paradigma digital e a circulação de informações em rede, parecem constituir a espinha dorsal da contemporaneidade”³, e, inclusive os “artistas de hoje não veem os museus como repleto de obras mortas, mas como opções artísticas vivas” (DANTO, 2006, p. 07). A contemporaneidade artística é o resultado do processo da evolução da arte, porém tal arte contemporânea “nada tem contra a arte do passado, nenhum sentimento de que a arte do passado seja algo que tenha que se libertar e mesmo nenhum sentimento de que tudo seja completamente diferente.” (DANTO, 2006 p. 07).

A arte contemporânea tem como foco “instigar e estimular nossos sentidos descondicionando-os, isto é, retirando-os de uma ordem preestabelecida e sugerindo ampliadas possibilidades de viver e se organizar no mundo” (CANTO, 2009a, p. 12) dessa forma, sempre acompanhando as mudanças culturais da

³ Artigo sobre Arte eletrônica e cibercultura retirada do site da Faculdade de Comunicação da Universidade Federal da Bahia (Facom UFBA) - <http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/arte.html>

sociedade. Canton (2009b, p.19) acreditava que “era preciso que a arte se tornasse tão inovadora e radical quanto à vida”. Dickins (2005, p. 114) contribui dizendo que “grande parte dos artistas actuais tem transferido as artes da galeria para espaços que não estão tradicionalmente associados a ela”, mas o uso de galerias de artes não deixa de ser também uma opção.

Em um século onde a tecnologia está cada vez mais avançada, os artistas têm que estar por dentro das novidades, principalmente aqueles que querem trabalhar com arte tecnológica. Porém não necessariamente é o próprio artista que precisa executar a ideia de sua produção. A artista plástica Regina Silveira⁴ foi muito coerente quando afirmou que muitos artistas “adquirem uma produção que necessita de múltiplos apoios e suportes de diferentes áreas do conhecimento”, e terminou sua fala dizendo que autoria do trabalho artístico é o conceito e a ideia, abordando um assunto que gera certo incômodo ao ser humano contemporâneo. Ricardo Oliveiros⁵ argumenta:

O artista que quer se envolver com tecnologia, tem que estar preparado para dialogar com uma equipe, estar aberto para entender que o programador e o pessoal que está trabalhando com áudio ou com vídeo, é esse conjunto multidisciplinar que resolve sua obra.

O artista deve estar consciente que autoria é mais do que produção propriamente, mas a produção é resultado pensado pelo artista, mesmo sem envolvimento direto no desenvolvimento.

Essa adaptação do artista é uma mudança comportamental que é necessária para a utilização da tecnologia nas criações artísticas, todavia para interagir nas áreas das tecnológicas “torna-se hoje necessário que o artista adquira um elevado nível de formação técnica, científica e tecnológica, para além de cultura artística” (OLIVEIRA 2005, p. 21). Aos refletirmos sobre o assunto ‘arte e tecnologia’ parece antiquado “encarar os produtos ou processos estéticos contemporâneos como criação individual, como manifestação do estilo de um gênio singular, em vez de um trabalho em equipe” (ARANTES, 2005, p.49). Afinal as contribuições de outros profissionais é o que deliberam a produção do artista contemporâneo.

⁴ Em entrevista que integra o vídeo: DVDteca Arte na Escola [Art.Digital] Cacá Vicalvi, 2002

⁵ Idem.

2.1 PRODUÇÕES DIGITAIS EM ARTES VISUAIS

No final do século XX, com a guerra fria, surge a internet que “é sem dúvida um grande meio de comunicação do início do século XXI, podendo se tornar um dos maiores meios de influência na vida da sociedade global contemporânea.” (ROCHA, 2008, p. 04). Enquanto com a Revolução Industrial no final do século XIX, muitas áreas econômicas sofreram mudanças a nível mundial, trazendo transformações que refletiram fortemente no desenvolvimento tecnológico, e esses avanços “suscitaram uma série de novos questionamentos. Dentre eles, como a arte observava tal desenvolvimento tecnológico.” (ROCHA, 2008, p. 01). Muitos profissionais de diferentes áreas de atuação, aproveitaram a era da internet a seu benefício, pois segundo Rocha (2008, p. 13) para meios artísticos também é importante pois “a Web Arte tem a capacidade de servir aos propósitos artísticos [...] da mesma forma que os consagrados dispositivos encontrados ao longo da história como a pintura, a dança, a música”.

O mundo das artes se vê em meio a essas mutações tecnológicas, e essa “confluência da arte com a tecnologia representa um campo de possibilidade e de energia criativa que poderá resultar proximamente numa revolução no conceito e na prática” (MACHADO, 2001, p. 24). Com a necessidade e a busca de uma arte voltada para esse novo meio, chamado internet, nasce então a Web Arte, que é uma vertente da arte contemporânea, e fonte de criação de produções artísticas.

A Web Arte utiliza o ciberespaço como possibilidade artística de criação, e de divulgação que se une ao mundo inteiro. Segundo Santos (2009, p. 20), o espaço virtual “diz respeito aos espaços que disponibilizam trabalhos desenvolvidos diretamente no ambiente virtual, apresentando obras criadas e executadas por meio da linguagem matemática”.

Ainda existem preconceitos sobre essa nova forma artística, como afirma Rocha (2008, p. 03) “a Web Arte explora aquilo que é para a época atual o que a televisão foi na década de 1960 em termos de desenvolvimento tecnológico”. A internet está cada vez menos restrita, dessa forma “ocorre na rede a possibilidade de múltiplos visitantes, de diferentes localidades, interagirem juntos, simultaneamente, numa obra de arte” (ROCHA 2008, p. 05), através da rede, essa

interatividade entre obra, artista e espectador se torna mais acessível. Peter Style⁶ diz que “a arte digital precisa de espectadores, que na realidade não são mais espectadores e sim usuários”, para Web Arte a internet é de fundamental importância, pois traz aos usuários “a possibilidade de tomar conhecimento e de experimentar obras que existem somente na virtualidade” (SANTOS, 2009, p. 20).

Essa maneira de fazer e expor arte, criou uma nova geração de apreciadores, que não se limitam apenas na contemplação, mas passam a fruir as obras; “surge então um público diversificado e não restrito ao mundo das artes, como ocorre nas exposições de arte tradicionais” (SANTOS, 2009, p. 26).

A virtualidade e as tecnologias nos possibilitam um mundo de opções, “mundo e realidade que suscitam redefinições no momento da criação e nos conceitos de obra e de artista.” (SANTOS, 2009, p. 15). É nesse diálogo entre a arte e o virtual que “envolvem profissionais de diversas áreas” para o desenvolvimento da produção artística. Os artistas buscam contribuições e colaborações profissionais nas áreas da computação/programação, entre outras, numa gama enorme de profissionais que trabalham no campo digital.

2.2 VIDEOARTE

Sabemos que a tecnologia está cada vez mais presente em nossas vidas, o que, para Arantes (2005, p. 35) é “a estetização dos próprios meios de comunicação, com o desenvolvimento da arte em vídeo, por exemplo, que faz parte dessa tendência de levar a vida à produção artística”. Essa presença do vídeo na arte contemporânea é chamada de videoarte e caracteriza-se por ser uma linguagem artística que utiliza a tecnologia do vídeo para sua concepção.

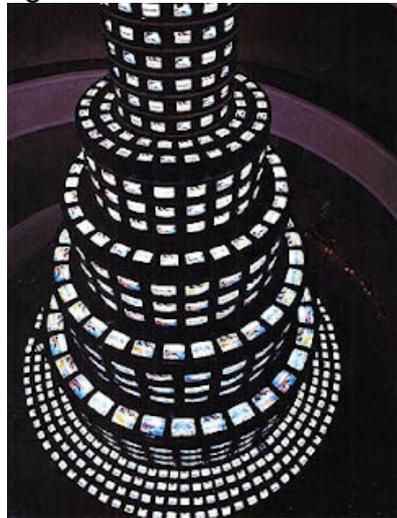
No início dos trabalhos conhecidos como videoarte, o vídeo era um pouco banalizado, usava-se apenas como forma de captura de acontecimento, função que cabia à fotografia, mas aos poucos os artistas foram descobrindo “onde está verdadeiramente o vídeo, entendido como tal, em uma forma de representação distinta” (ARANTES, 2005, p. 47).

A videoarte foi difundida nos Estados Unidos nos anos 60, e chega ao Brasil poucos anos após seu lançamento no exterior. “Entre os críticos, há um consenso

⁶ Em entrevista que integra o vídeo: DVDteca Arte na Escola [Art.Digital] Cacá Vicalvi 2002

de que o vídeo, encarado como um meio para a expressão estética, surge oficialmente no Brasil em 1974.”⁷. Esse surgimento se justifica com a ruptura das mídias de massa da época, conforme defende Arantes (2005, p.40): “os videoartistas dos anos 60 visavam navegar na contracorrente das mídias de massa (da televisão principalmente), promovendo um trabalho de corrosão dos aparelhos produtores de imagens técnicas.” Nam June Paik é constantemente mencionado como precursor da arte em formato de vídeo. O artista sul-coreano tornou-se referencial da videoarte no mundo inteiro. Abaixo na figura 01, está a imagem de uma das produções mais marcantes do artista.

Figura 01: Obra “Quanto mais melhor” - 1988⁸



Fonte: Página oficial do artista www.paikstudios.com

A primeira geração de brasileiros a produzirem objetos artísticos em forma de vídeos eram artistas plásticos que aproveitaram o avanço tecnológico para fazer do vídeo um novo suporte de arte e romper o conceito mercadológico da pintura. Ao longo dos anos, muitos artistas usaram o vídeo apenas como uma alternativa de produção, porém em meados dos anos 90 surge uma nova geração de artistas que trabalham exclusivamente com o vídeo, que são os chamados de videomaker. À partir de então, a videoarte se torna uma expressão artística independente e para Peter Style “deixa de ser apenas suporte para ser uma linguagem”.

A videoarte revoluciona o fazer artístico, e o espectador não é apenas um mero observador da obra mas passa a fazer parte dela, onde, sem o espectador não há obra, “a videoarte parte da ideia de espaço como campo perceptivo, defendida

⁷ VideoArte e Vídeo Instalação – Itaú Cultural. Disponível em: <http://migre.me/8IMom>

⁸ Torre composta de 1003 monitores de TV, tem 60 pés de altura, para os Jogos Olímpicos de Seul.

pelo minimalismo quando enfatiza o ponto de vista do observador como fundamental para a apreensão e produção da obra⁹. Edwin Van der Heid¹⁰ compartilha esse pensamento, e completa dizendo que “de repente o papel do público muda, não é mais como o público que vai a uma exposição tradicional de pintura ou a um concerto. Não, porque o público se torna participante.” Santos (2009, p. 26) acredita que “criou-se uma interface cultural, de transformação de mentalidade enquanto fruição de obras”. Isso porque as novas tecnologias propiciam a interação com o objeto, segundo Vicalvi (Encarte DVDteca 2002, p. 03) “a interação desperta os sentidos e provoca reações”.

Com o auxílio das tecnologias, os artistas criam novos objetos artístico, e transformam artes clássicas em produções interativas, como podemos conferir na figura 02.

Figura 02: Videoarte: Mona Lisa – Fale com ela¹¹.



Fonte: <http://artcrock.blogspot.com.br>

Como vimos, à tecnologia está muito avançada, porém só poderemos tirar proveito disso se soubermos “moldar a tecnologia de acordo com seus propósitos, sua vida, sua personalidade e seus interesses” Shudalhabrata Sengula¹². Quando falo de tecnologia também me refiro à internet, afinal os dois estão interligadas, assim como a videoarte que também está na rede, segundo Cauquelin (2005, p. 155) “A videoarte se serve das possibilidades oferecidas pela entrada em rede de monitores para atuar no sistema que apresenta a ligação observador/observado – ou seja a relação espectador com a obra”.

⁹ VideoArte - Itaú Cultural, Disponível em: <http://migre.me/8TUDn>

¹⁰ Em entrevista que integra o vídeo: DVDteca Arte na Escola [Art.Digital] Cacá Vicalvi 2002

¹¹ Exposição Mundial de Arte Clássica Interativa – Pequim - China

¹² Em entrevista que integra o vídeo: DVDteca Arte na Escola [Art.Digital] Cacá Vicalvi 2002

3 REDE E O ARTISTA

Antes de buscar respostas sobre a importância da internet, precisamos conhecer um pouco sobre a origem da web. Eduardo Vieira (2003) discorre um pouco sobre o surgimento da internet, explicando que a mesma nasceu durante a Guerra Fria, com objetivos militares para manter as comunicações em caso de ataques inimigos nos anos 60, porém o termo “internet” foi utilizado pela primeira vez nos anos 70. A partir de então seu uso deixa de ser exclusivamente para fins militares e passa a ser importante meio de comunicação acadêmico e de trabalho (empresas). Porém apenas em 1990 a internet expande para a utilização da população em geral, ao ser criado o WWW (World Wide Web)¹³.

Desde a proliferação da internet, os artistas começaram a explorar o benefício da arte, afinal “a arte tem o dever de comunicar universalmente, pois se apresenta como uma finalidade sem fim, ou seja, alcança objetivos da natureza sem ter ela mesma um propósito determinado.” (CAUQUELIN 2005, p.155). Sendo a internet um meio de comunicação, muito abrangente e rápido, nada melhor do que se comunicar através dela, onde as pessoas estão cada vez mais presentes. Como todo novo instrumento, no início surge uma certa resistência, porém “apesar de todas essas relutâncias frívolas, a arte nascida das tecnologias de comunicação segue seu caminho” (CAUQUELIN 2005, p. 158). Santos (2009, p. 18/19) considera a internet “um espaço de comunicação expandido pelas mídias e tecnologias contemporâneas, que possibilita o estabelecimento de relações, de busca, de trocas e de interações em tempo ‘quase’ real”.

Na visão de Galli (2005, p. 04) a internet se propagou e se tornou globalizada dessa forma “a Internet já se transformou num veículo de comunicação com uma linguagem acessível à maior parte dos hiperleitores.”, tornando-se uma linguagem global. Aos poucos as pessoas vão se habituando à rede e aderindo a ideia do uso da tecnologia e comunicação na vida artística. Foi nos anos 80 que os computadores se popularizaram, ampliando as formas de expressão no campo das artes, essa década também foi marcada por grandes experimentações com meios tecnológicos e comunicacionais no Brasil, e expandindo o reconhecimento do artista

¹³ Rede de Alcance Mundial

da rede. A rede tem sido um recurso muito utilizado pelo artista para comunicar, transmitir ideias e Arantes (2005, p. 98) reflete que:

a comunicação à distância, a ação e presença em espaços físicos remotos, a troca simultânea de informações, a possibilidade de realizar trabalhos em parceria, de visualizar e agir em espaços remotos, de coexistir em espaços virtuais e de realizar ações compartilhadas são algumas das características que podemos encontrar nos trabalhos em rede.

Sem dúvida, o artista pode se comunicar através da rede com grande facilidade, porém a arte-comunicação já se fazia antes mesmo da internet e os artistas utilizavam recursos não digitais como correio para comunicação de suas obras. “Assim, a arte na rede de certo sentido, dá continuidade a algumas ideias e propostas da arte-comunicação dos anos 80” (ARANTES 2005, p. 98), como a arte postal, que foi difundida antes mesma da televisão.

Esse espaço virtual, que é tão real, pela sua instantaneidade, não tem apenas o dever de comunicar, mas possibilita aos usuários atuarem como produtores, apresentando “duas possibilidades de uso desse espaço: espaço de divulgação e espaço de criação” (SANTOS, 2009, p. 19). Como sabemos, a Web Arte é uma arte desenvolvida na rede, portanto Santos (2009, p. 25) acreditava “que o melhor espaço expositivo para este tipo de arte era o próprio ciberespaço”.

3.1 BENEFÍCIOS DA INTERNET NA VIDA ARTÍSTICA

A comunicação é um fator importante em todas as profissões, e Cauquelin (2005, p. 63) defende que “a comunicação fornece à sociedade o elo indispensável a seu funcionamento.” As ferramentas de comunicação estão sempre atualizando-se, e na visão de Cauquelin (2005, p. 57), os meios de comunicação “passaram a funcionar como uma necessidade”.

O maior trunfo dos tempos atuais, em termo de comunicação, é a internet, de acordo com Galo (2011) estima-se um aumento significativo em investimentos em propagandas nas redes sociais de cerca de US\$ 3,08 bilhões que foram gastos em 2011 gerando um aumento de 55% comparado com 2010 em nível mundial. Esses investimentos se justificam ao saber que 43% dos consumidores on-line são

usuários de redes sociais e 53% dos usuários do Twitter¹⁴ recomendam empresas ou produtos em seus posts¹⁵.

A internet vem crescendo conforme a necessidade da população em meios comunicacionais rápidos e sem fronteiras, ajudando vários ramos, e em especial, difundindo trabalhos artísticos com mais eficiência. Cauquelin (2005, p. 159) afirma que:

as auto-estradas das informações, que se desenvolvem, por razões evidentes de velocidade de acesso à informação, de possibilidade de consultar arquivo a distância, e que pedem a intervenção de todos para fornecer novos dados ou trocá-los, permite sonhar com uma *Cidade das Artes Visuais*, onde cada um seria artista sem obstáculo de tempo nem de espaço, em resumo, quebrando o gelo das instituições rígidas e passando através do espelho, numa viagem sem fim pelas maravilhas da arte.

O ciberespaço conhecido hoje, nos possibilita muitas facilidades, mas na visão de Cauquelin, tem muito a se desenvolver, e explorar o espaço virtual.

Como podemos observar, a internet é um meio muito flexível, que consente as transferências de dados em escala real, o que nos dá a possibilidade de:

realizar uma proposta artística de forma que rompesse com a distância espaço-temporais favoreceu a comunicação entre pessoas localizadas em pontos diversos do planeta, permitindo a criação coletiva e interpessoal, o trabalho em conjunto entre os artistas, a arte em rede. (ARANTES, 2005, p. 57).

Tal possibilidade abriga múltiplos criadores de uma mesma obra, assim como a obra está interligada ao espectador, pois a produção exige do “espectador uma participação integral, uma vontade de conhecimento e apreensão” (ARANTES, 1999 apud GULLAR, 2005, p. 36).

A internet não é uma ferramenta fria, que tem todas as respostas que procuramos; a internet é um espelho de seus criadores, e quando dizemos criadores, referimo-nos a todos nós que de alguma forma contribuimos com a rede. Castells (2003, p. 11) reflete sobre o assunto expondo que “a internet é a expressão de nós mesmos, através de um código de comunicação específico”.

¹⁴ Rede social que permite os usuários enviar e receber informações instantâneas.

¹⁵ Informações divulgadas no Mercado Digital da revista Istoé Dinheiro <http://migre.me/5FRWS>

3.2 ARTISTAS CONTEMPORÂNEOS E O USO DAS TECNOLOGIAS: CONHECENDO JONAS E SÉRGIO

O envolvimento entre arte, tecnologia e comunicação é antiga. Os artistas já se comunicavam muito antes da invenção de aparelhos como rádio e televisão, “mas é a partir do século XX que a estética da comunicação se faz mais presente.” (ARANTES 2005, p. 52). A arte postal é vista como precursora nos trabalhos em arte comunicação, porém

o emprego de tecnologias de telecomunicação como fonte de expressão artística só teve pleno desenvolvimento nos anos 1970, quando vários artistas começaram a utilizar suportes imateriais de comunicação de forma mais sistemática. (ARANTES, 2005, p. 54).

A nova geração de artistas busca uma ponte entre arte e tecnologia e podemos usar como exemplo o artista criciumense Jonas Esteves, conhecido artisticamente como Ctrl J, e que trabalha com meios tecnológicos e mídias digitais. O início de suas produções artísticas se deu através de pesquisa sobre artistas que trabalham com arte e tecnologia, como Stelarc - artista performático australiano, com fortes influências no futurismo (figura 02), Giselle Beiguelman - artista multimídia, e curadora (figura 03) e Otavio Donasci artista plástico e performista teatral (figura 04), entre outros.

Figura 03: Second Life Performance



Fonte: Página Tonyreck <http://migre.me/9r2it>

Figura 04: Antologia de fragmentos dispersos



Fonte: Página Mobilefestorg <http://migre.me/9r2tB>

Figura 05: Videocriaturas



Fonte: Página Bauhaus Cultura e música <http://migre.me/9r2z9>

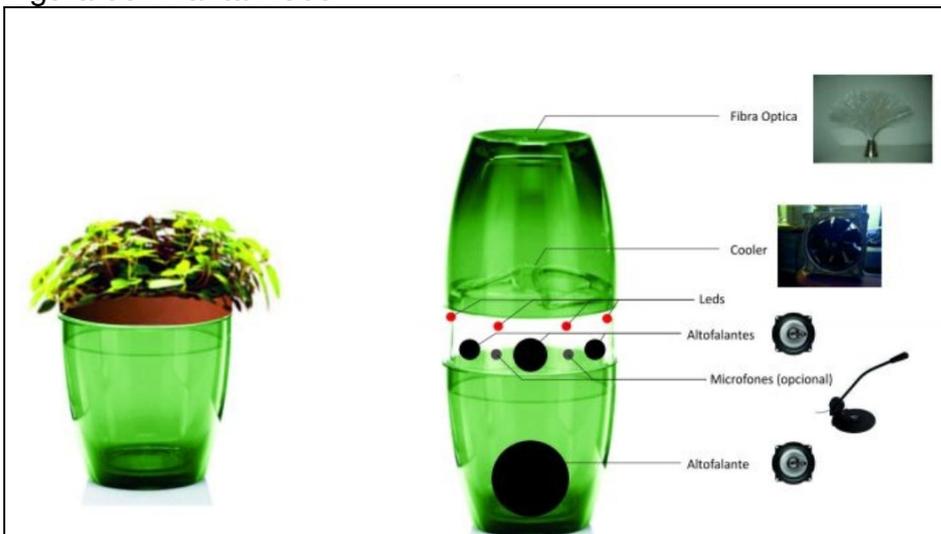
Com embasamento nesses artistas, Jonas foi desenvolvendo o gosto pela tecnologia que tinha desde criança. Com o tempo buscou resposta para a poética que pretendia trabalhar e se aperfeiçoou em mecânica e eletricidade, para a melhor execução de suas obras.

Jonas Esteves é um artista atento aos meios tecnológicos, busca a interatividade do público com suas obras, e o seu próprio pseudônimo nos remete a essa interatividade que o artista quer alcançar; Ctrl J é um comando cibernético. Arantes (2005, p. 66) define a cibernética como sendo “a ciência de transmitir mensagens. O termo cibernética, [...] traz a ideia de que as pessoas interagem com a máquina a partir de ordens. [...] Envolve uma troca de informações

homem/máquina". Ctrl J afirma "acho bem legal essa questão do público está interagindo com a obra, e eu sempre busquei isso nas minhas produções."¹⁶

Na última exposição do artista, Ctrl J teve a intenção de relacionar o biológico da planta, com o mecânico do robô, criando a Planta-Robô (vide imagem 06). O objetivo de sua produção foi criar uma planta que se comunicasse com ajuda da tecnologia.

Figura 06: Planta Robô

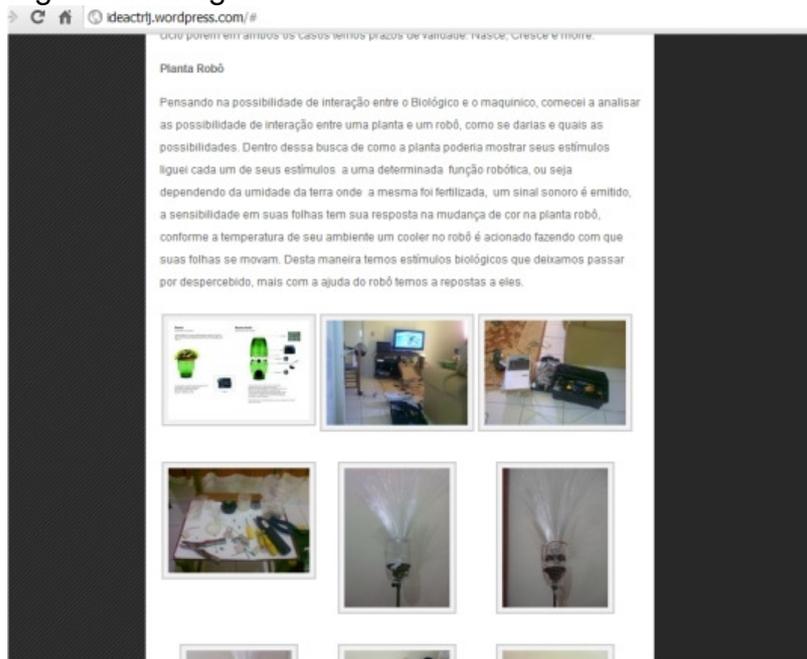


Fonte: Blog do artista

Existem muitas maneiras de associar a tecnologia com o mundo artístico, por isso vários artistas têm aderido de forma diferentes o uso tecnológico em suas produções. Os novos meios contribuem para expansão de trabalhos de arte e para Oliveira (2005, p. 23) "enquanto que o artista durante muitos séculos interpretou a imagem a partir do real, com o uso das tecnologias electrónicas, a imagem de hoje torna visível um mundo virtual cujas transformações são demasiado rápidas.". Ainda de acordo com Oliveira "o poder das Novas Tecnologias proporciona também uma transformação no conceito de objecto artístico, que se torna virtual, imaterial e ubíquo". E segundo Oliveira (2005, p. 24) a internet tem a "função divulgadora podendo, ao mesmo tempo, incluir-se no conceito de espaço público de exposição e permitindo a eliminação dos intermediários culturais entre os artistas e o público.". Nesse contexto Ctrl J criou um Blog (figura 07), para facilitar a comunicação com o público.

¹⁶Jonas Esteves em entrevista que aparece em minha produção artística (videoarte).

Figura 07: Blog do artista Ctrl J



Fonte: Blog do mesmo

De acordo com a proposta de interligar espaço e tempo, o artista plástico Sérgio Honorato, natural de Criciúma, faz da internet um espaço expositor, possibilitando que um maior número de pessoas conheçam seus trabalhos.

Sérgio Honorato trabalha com mosaicos feitos da cerâmica, de tecido, charges, ilustrações e outros tipos de composições (vide figura 08). Os mosaicos criados pelo artista, são resultados de muita prática e técnica, que levaram anos de dedicação, pois seus trabalhos são feitos peça a peça até forma a imagem desejada.

Figura 08: O Poeta, do artista Sérgio Honorato

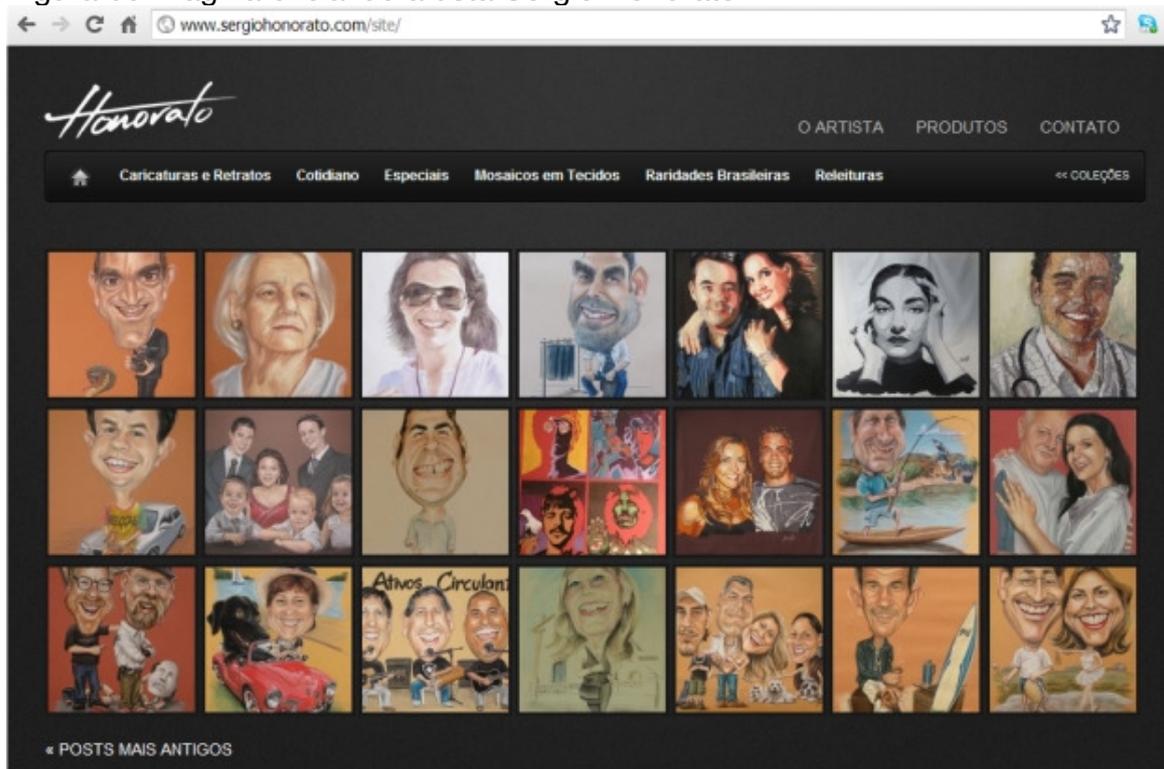


Fonte: Página oficial (site) do artista.¹⁷

¹⁷ Site de Sérgio Honorato www.sergiohonorato.com/

Todos as produções de Honorato são eternizadas, através da imagem fotografada e apresentada virtualmente em seu site (figura 09). A necessidade de criar um ambiente virtual, veio da praticidade de ter suas produções 24 horas por dia à disposição das pessoas. Tendo em vista que “a Internet já não é mais um mundo tão novo e, embora continue sendo um organismo vivo em plena metamorfose, tornou-se familiar a muitos” (SANTOS, 2009, p. 26).

Figura 09: Página oficial do artista Sérgio Honorato



Fonte: www.sergiohonorato.com

4 METODOLOGIA

Pesquisar é o ato de aprofundamento sobre um assunto de interesse, dessa forma, a pesquisa consiste em um conjunto de procedimentos que visa solucionar um problema sugerido através de estudos, Gil (1994, p. 43) afirma que o “objetivo fundamental da pesquisa é descobrir respostas para problemas mediante o emprego de procedimentos científicos.”. Toda pesquisa científica nasce de um problema de interesse social ou de um grupo em específico, a pesquisa é desenvolvida através de métodos científicos, na qual Severino (2002, p. 73) aponta que “a preparação metódica de um trabalho científico supõe uma sequência de momentos”. Esses momentos tem início na elaboração de um projeto, e geralmente não tem término, um objeto de estudos científicos nunca chega ao fim, há sempre novos problemas a serem pesquisados. Minayo (1994, p. 17) entende que a pesquisa é uma “atividade básica da Ciência na sua indagação e construção da realidade”, os métodos científicos servem para a concretização do querer do pesquisador.

A pesquisa intitulada de *As tecnologias da contemporaneidade na vida artística: narrativas e aproximações*, busca aproximar-se do problema sobre as possibilidades que a tecnologia pode propiciar aos artistas. Com essa pesquisa tenho como objetivo estudar as tecnologias digitais, a utilização para divulgação de trabalho artístico e conhecer melhor o público apreciador de arte. Tenho como objetivo compreender mais a fundo o espaço virtual e perceber as relações entre obra, artista e espectador virtual e produzir uma videoarte que apresente um diálogo entre os artistas e as tecnologias.

A investigação insere-se na linha de pesquisa em Processos e Poéticas do curso de Artes Visuais – Bacharelado da Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC), pois articula com a linguagem e elementos que compõe a web e com processos criativos.

Quanto à forma de abordagem, é qualitativa, pois conforme Minayo (1994, p. 21) “a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado” respondendo a problemas das ciências humanas “a abordagem qualitativa realiza uma aproximação fundamental e de intimidade entre sujeito e objeto” (MINAYO, 1993 p. 244).

Em seus objetivos a pesquisa se classifica como exploratória, pois “envolvem levantamento bibliográfico e documental, entrevistas não padronizadas e estudos de casos.” (GIL, 1994, p. 44).

Com relação aos procedimentos técnicos é uma pesquisa bibliográfica e de campo. Bibliográfica, pois farei pesquisa em livros, artigos científicos e em determinados sites; e de campo, porque coletarei informações através de entrevistas com artistas que utilizam tecnologias como ferramenta de trabalho. As entrevistas utilizadas nesse trabalho são classificadas como entrevistas semi estruturadas, pois apresentam “certo grau de estruturação, já que se guia por uma relação de pontos de interesse que o entrevistador vai explorando ao longo do seu curso” (GIL, 1994, p. 117), porém o entrevistado fala livremente sobre o assunto. Nas entrevistas que serão apresentadas na videoarte, usarei um roteiro pré-estruturado (ver apêndice), para direcionar a conversa com os dois artistas.

Para finalização da pesquisa vou elaborar uma videoarte, apresentada como produção artística, que tem por objetivo, dar conta de trabalhar o tema dessa pesquisa, assim como o objetivo. Essa produção que é em forma de vídeo, traz recortes das entrevistas feitas com artistas criciumenses que usam as tecnologias contemporâneas para benefícios artísticos.

6 MEMORIAL DESCRITIVO DA PRODUÇÃO ARTÍSTICA

A videoarte “Transitório” elaborada para o TCC, foi desenvolvida em conjunto com a pesquisa científica, norteadas pelo desejo de conhecer mais a fundo os benefícios que as tecnologias contemporâneas podem trazer para as artes, e para a sociedade atual. Por isso, foi pensando em uma produção artística que interligasse as tecnologias atuais, a comunicação nascida dos tempos modernos (Internet), com a vida do artista e suas produções que surgiu o esboço, o *gesto inacabado*, o “Transitório”.

Foi feita a opção de uma ‘Videoarte’ para acompanhar a atual pesquisa, justamente porque abrange a tecnologia para apresentação; é uma produção de característica audiovisual, ou seja, uma forma de comunicação que concilia com os sons e imagens sincronizadas, apresentadas em forma de objeto artístico.

Para elaboração da videoarte, a escolha foi por uma entrevista gravada (áudio), com Sérgio Honorato, artista da figura 08, e em outro momento, entrevista filmada com Jonas Esteves de Bem, o Ctrl J, (figuras 09 e 10), ambos artistas criciumenses.

Figura 10: Sérgio Honorato



Fonte: Página oficial (site) do artista www.sergiohonorato.com

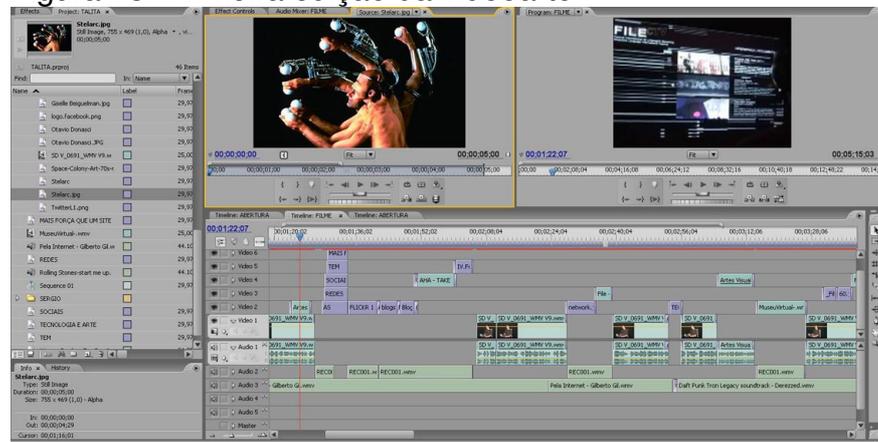
Figuras 11 e 12: Entrevista com Crtl J



Fonte: Acervo da pesquisadora

As gravações foram concedidas pelos artistas, e a filmagem teve a condução da acadêmica em Artes Visuais - Bacharelado, Maria Stela Mendes Rocho. A gravação da entrevista com Sérgio teve no total 14 minutos e 35 segundos e a filmagem do Jonas sem edição ficou 12 minutos e 20 segundos. Essa foi a parte bruta das gravações, pois depois foi feita uma primeira seleção das falas mais importantes e essas falas foram afinadas até chegar no resultado atual. No primeiro processo de edição (figura 13), a videoarte ficou com 5 minutos e 35 segundos e com várias lacunas a serem pensadas.

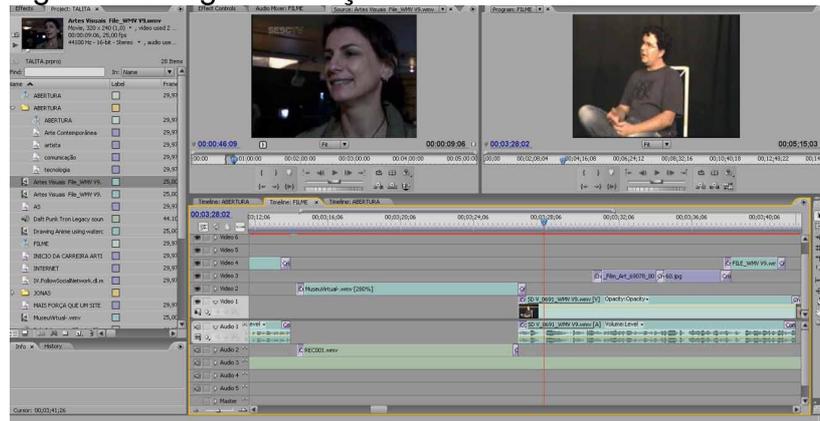
Figura 13: Primeira edição da videoarte



Fonte: Acervo da pesquisadora

Após ver e rever o vídeo dezenas de vezes e assistindo diversas videoartes e vídeos de exposições como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônicas para ter inspiração, encontrei uma fala da curadora do File 2011 Paula Perissinotto, na qual acrescentei a minha produção artística e foi colocado na segunda edição completa do vídeo (figura 14).

Figura 14: Segunda edição da videoarte



Fonte: Acervo da pesquisadora

A videoarte começa com uma introdução de 25 segundos, com apresentação de palavras chaves em forma de letterigns¹⁸, a música de Daft Punk – Technologic compõe o fundo musical, enquanto roda a videoarte em miniatura no centro da tela.

Para dar início ao vídeo, o apreciador precisa dar um comando através de um mouse que está a sua disposição, só assim o vídeo começa rodar. Dessa forma só haverá apresentação da videoarte quando houver interesse do público e a obra que até então estava inacabada (estática) ganha vida.

A videoarte é subdividida (em uma mesma apresentação) em dois momentos:

- Quando os artistas falam sobre a internet, e os meios virtuais, tais como redes sociais, formas de divulgação e apreciação de arte;
- E no segundo momento em que ambos comentam sobre as tecnologias e sua evolução nas produções artísticas. Discorrem sobre como era a arte *do passado* e de que forma as tecnologias ajudam as novas linguagens. Comentam a utilização dos mais avançados tipos de software e hardware.

A edição dos vídeos, e construção da presente videoarte foi trabalho da Cláudia Filipa Freitas, que é formada em Produção de Cinema e Televisão pela PUC/RS, ela utiliza o programa Adobe Premiere em todas as etapas da edição, e grava a videoarte no formato Windows Media Vídeo para a exibição como parte de apresentação dessa pesquisa.

Essa videoarte foi editada diversas vezes até chegar no resultado atual, que não chamo de resultado final, pois como apresenta Santos (2009, p. 15) “nesse

¹⁸ Traduzindo na íntegra significa ato de escrever letras, ou seja é uma soletração digital.

contexto artístico, em diálogo com as mídias digitais, as obras, em sua maioria, não se apresentam como trabalho finalizado” estão sempre em desenvolvimento. Pensando nisso, o nome da minha produção artística é *Transitórios*, pois está em constante mutação.

As tecnologias que são mencionadas na videoarte fazem parte da realidade atual e do meio social em que vivemos, porém durante essa pesquisa compreendemos que as tecnologias sofreram transformações até chegar ao ponto que estão hoje e continua em mudanças, então nada está finalizado, tudo está em trânsito, em transformação.

Esta produção estará exposta na galeria de arte da FCC (Fundação Cultural de Criciúma) no período de 25/06 a 28/06/2012 em uma exposição aberta ao público, transmitida através de um monitor e aguardando o clique dos visitantes.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A humanidade evolui, a tecnologia evolui, os meios comunicacionais também seguem uma linha de evolução, e as artes que fazem parte viva desse meio, e usam as tecnologias de seu tempo, evolui no mesmo ritmo ou a frente da sociedade.

Conseguimos perceber que desde os tempos mais primordiais das produções artísticas, já se pensava em tecnologias e se hoje chegamos a um patamar elevado de tecnologia, é reflexo de muitos séculos de pesquisa e inovação.

Há cada vez mais eventos artísticos com a característica de expor apenas obras que fazem ligação com as tecnologias contemporâneas, eventos como o Festival Internacional de Linguagem Eletrônica que “surgiu a partir da busca em dialogar com o mundo novo que se abria na época (1999), mas especificamente, a Internet” (SANTOS, 2009, p. 25). Depois de alguns anos, trouxe obras de diversas mídias digitais e tecnologias. Assim como o Emoção Art.Ficial, que é fruto da necessidade de um evento “que fizesse uso das novas tecnologias, mas com forte conteúdo poético” (SANTOS, 2009, p. 27). Esses tipos de eventos e produções tem ganhado espaço, pois “tradicionalmente, Arte e Ciência são duas grandes áreas de cultura e conhecimento e também duas grandes fontes de criatividade.” (OLIVEIRA, 2005, p. 22).

Essa pesquisa mostrou algumas formas de produções feitas através da rede e mesmo as que não são criadas na rede, mas as usam para divulgá-las. Os artistas são muitos abertos ao uso de novas linguagens artísticas e percebemos que autoria não depende exclusivamente do artista, este é a cabeça *pensante*, que planeja cada etapa e todos os detalhes da obra, porém busca ajuda de outros profissionais para a elaboração da obra, sem perder a identidade. Oliveira (2005, p. 26) acredita que:

as tecnologias contemporâneas têm tido um particular interesse para os artistas, são muito diversas e vão desde os instrumentos eléctricos e electrónicos, até aos que envolvem uma actividade de rede global, posta ao serviço da divulgação do seu trabalho.

Justamente por essa diversidade, o artista necessita contar com ajuda de outras pessoas para tornar a obra um objeto atrativo ao público. Esse público que podemos perceber com essa pesquisa tem um envolvimento com a evolução das artes.

De forma sistemática elaboro uma produção que necessita de ajuda profissional para a concepção, todas as etapas da obra foram pensadas por mim, porém busco contribuições de outros profissionais para conseguir sua concretização.

Esse trabalho me motivou a pesquisar mais sobre novos software e hardwares que possam agregar valor na minha vida e em futuras produções artísticas, porque é um campo do conhecimento em constantes transformações e avanços, que cada vez mais nos apresentam possibilidades. Essa pesquisa contribuiu para aumentar meu interesse por arte tecnologia e buscar sempre novas formas de produções.

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila **Arte e mídia: A perspectivas da estética digital**. São Paulo/SP: Senac, 2005

CANTON, Katia. **Do Moderno ao Contemporâneo**: Coleção Temas da Arte Contemporânea. Martins, São Paulo/SP, 2009.

CANTON, Katia. **Corpo, identidade e erotismo**. São Paulo: WMF Martins Fontes, São Paulo/SP, 2009.

CASTELLS Manuel **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro/RJ: Zahar, 2003

CAUQUELIN Anne **Arte Contemporânea** uma introdução. São Paulo/SP: Martins, 2005.

DANTO, Arthur C.. **Após o fim da arte: a arte contemporânea e os limites da história**. São Paulo/SP: Odysseus, 2006.

DICKINS, Rosie **Introdução à arte: com ligações na internet**. Lisboa: Estampa, 2005

GALLI, Fernanda Correa Silveira, **Linguagem da internet: um meio de comunicação global**. *Internet – a linguagem da globalização* UNESP/Assis, p. 01 - 13, Dezembro de 2002. Disponível em: <http://migre.me/9rFPV> Acesso em: 17/08/11

GALO, Bruno. Mercado Digital. **Istoé Dinheiro**, Rio de Janeiro, n. 726, p.01-02, 02 set. 2011. Disponível em: <http://migre.me/5FRWS> . Acesso em: 02 /09/11.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social**. São Paulo: Atlas, 1994.

GOLDENBERG, Miriam, **A arte de pesquisar: Como fazer pesquisa qualitativa em ciências sociais**, Rio de Janeiro/RJ, 8ª edição, Record, 2004.

LÉVY, Pierre. Profeta Digital. **Globo**, Rio De Janeiro, 16 Agosto 2011. Disponível em: <http://migre.me/9rFNK> .Acesso em: 16/08/11.

MACHADO, Arlindo **Máquina e Imaginário**. Editora Edusp – São Paulo 2001

MINAYO, Maria Cecilia de Souza (org.) **Pesquisa Social: Teoria, método e criatividade**, 23ª edição, Vozes, Petrópolis/RJ, 2004.

OLIVEIRA, Rosa Maria **Novas Tecnologias, novas fronteiras de criação artística: percursos e desafios**, Secção: Estética, Arte e Design, Livros de Actas do 4º Congresso da Associação de Ciências da Comunicação, 4º SOPCOM, ISBN: 972-789-163-2, pág. 21 a 28, 2005.

ROCHA, Giovanna Viscardi, **A WEB ARTE: Um estudo sobre a Produção artística na internet**, p. 01 – 15, 2008. Disponível em <http://migre.me/9rFS6> Acesso em: 29/09/11

SANTAELLA, Lucia. O projeto de pesquisa e seus passos. In: SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projeto para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001. p. 150 - 189.

SANTOS, Franciele Filipini dos, **ARTE CONTEMPORANEA EM DI'ALOGO COM AS MÍDIAS DIGITAIS: Concepção artística/curatorial e crítica**, Santa Maria/RS, Pallotti, 2009

SEVERINO, Antônio Joaquim. **Metodologia do trabalho científico**. 22a ed. São Paulo: Cortez, 2002

VICALVI, Cacá. . **[Art.digital]**. São Paulo: Instituto Arte na Escola, 2002. 1 DVD (23min): NTSC : son.,color. (DVDteca Arte na Escola)

VideoArte, Disponível em: <http://migre.me/9rFKK> Acessado: 20/03/12

VideoArte e vídeo instalação. Disponível em <http://migre.me/9rFM5> Acessado: 20/03/12

VIEIRA, Eduardo. **Os bastidores da internet no Brasil**. Barueri, SP: Manole, 2003.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Roteiro de entrevista Jonas Esteves:

Peço que faça uma breve introdução sobre seu trabalho e as características de suas produções.

De que forma a tecnologia faz parte da sua vida artística e suas produção?

Hoje como você vê a relação da internet e a tecnologia na vida artística?

Você acha que culturalmente o comportamento dos apreciadores de arte mudou, em relação ao século passado e isso influencia de que forma?

Você considera que a tecnologia pode ser uma promessa de um novo olhar para o fazer artístico, ou apenas a constatação da decadência da arte?

Em sua opinião quais as vantagens que o avanço tecnológico e da comunicação (em especial da internet) pode trazer ao universo das artes?

Sabemos que a internet atualmente é um dos meios de comunicação mais rápido. Dessa forma quais as possibilidades que a internet pode propiciar no trabalho do artista que quer divulgar suas produções?

Em um universo virtual e tecnológico, como fica a identidade e autoria do artista?

É sabido que a internet aproxima pessoas com os mesmos interesses, e dessa forma estreita o relacionamento com o seu determinado público, você enquanto artista acredita que a internet pode lhe ajudar de alguma forma?

O que te levou a criar um Blog?

Porque 'Ctrl J'?

APÊNDICE B

Roteiro de entrevista Sérgio Honorato:

Peço que faça uma breve introdução sobre seu trabalho e as características de suas produções.

É sabido que a internet aproxima pessoas com os mesmos interesses, e dessa forma estreita o relacionamento com o seu determinado público, você enquanto artista acredita que a internet pode lhe ajudar de alguma forma?

O que te levou a criar um site?

Hoje como você vê a relação da internet e a tecnologia na vida artística?

De que forma, a tecnologia faz parte da sua vida artística e/ou produção?

Sabemos que a internet atualmente é um dos meios de comunicação mais rápido. Dessa forma, quais as possibilidades que a internet pode propiciar no trabalho do artista que quer divulgar suas produções?

Você acha que culturalmente o comportamento dos apreciadores de arte mudou, em relação ao século passado e isso influencia de que forma?

APÊNDICE C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DO PARTICIPANTE

Estamos realizando uma pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado *As tecnologias da contemporaneidade na vida artística: narrativas e aproximações*

O (a) sr(a). **Jonas Esteves de Bem** foi plenamente esclarecido de que participando deste projeto, estará participando de um estudo de cunho acadêmico, que tem como objetivo: Fazer parte da produção artística do pesquisador.

Embora o (a) sr(a) venha a aceitar a participar neste projeto, estará garantido que o (a) sr (a) poderá desistir a qualquer momento bastando para isso informar sua decisão. Foi esclarecido ainda que, por ser uma participação voluntária e sem interesse financeiro o (a) sr (a) não terá direito a nenhuma remuneração.

A coleta de dados será realizada pela Talita Fração Mazzuchetti da 8ª fase da Graduação em Artes Visuais - Licenciatura da UNESC e orientado pela professora Edite Fernandes Volpato

Criciúma (SC) 11 de Maio de 2012.

APÊNDICE C

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO DO PARTICIPANTE

Estamos realizando uma pesquisa para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) intitulado *As tecnologias da contemporaneidade na vida artística: narrativas e aproximações*

O (a) sr(a). **Sérgio Honorato** foi plenamente esclarecido de que participando deste projeto, estará participando de um estudo de cunho acadêmico, que tem como objetivo: Fazer parte da produção artística do pesquisador.

Embora o (a) sr(a) venha a aceitar a participar neste projeto, estará garantido que o (a) sr (a) poderá desistir a qualquer momento bastando para isso informar sua decisão. Foi esclarecido ainda que, por ser uma participação voluntária e sem interesse financeiro o (a) sr (a) não terá direito a nenhuma remuneração.

A coleta de dados será realizada pela Talita Fração Mazzuchetti da 8ª fase da Graduação em Artes Visuais - Licenciatura da UNESC e orientado pela professora Edite Fernandes Volpato

Criciúma (SC) 11 de Maio de 2012.