

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE – UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS – BACHARELADO

EDGAR EVARISTO MARGOTTI

REFLEXÕES SOBRE ARTE ELETRÔNICA E O PAPEL DA CRÍTICA

CRICIÚMA, 30 JUNHO DE 2011

EDGAR EVARISTO MARGOTTI

REFLEXÕES SOBRE ARTE ELETRÔNICA E O PAPEL DA CRÍTICA

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. Silemar Maria de
Medeiros da Silva

CRICIÚMA, 30 JUNHO DE 2011

EDGAR EVARISTO MARGOTTI

REFLEXÕES SOBRE ARTE ELETRÔNICA E O PAPEL DA CRÍTICA

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

Criciúma, 30 junho de 2011

BANCA EXAMINADORA

Profª Ma. Silemar Maria de Medeiros da Silva – (UNESC) - Orientadora

Profª Ma. Aurélia Regina de Souza Honorato – (UNESC)

Prof Mndo. Marcelo Feldhaus – (UNESC)

Dedico esta pesquisa a todos os professores que me acompanharam durante este período de formação acadêmica, estendendo assim aos meus familiares, colegas de faculdade e amigos de minha área de atuação profissional.

AGRADECIMENTOS

Meu agradecimento em especial para minha família, da qual sempre recebi apoio total para continuação de meus estudos, sem esquecer os meus parceiros profissionais do qual tenho muito orgulho de fazer parte deste grupo.

E por fim, agradecer ao seletor grupo de professores que me acompanham desde o início, em especial a Prof^a. Ma. Silemar Maria de Medeiros da Silva, orientadora desta pesquisa. A todos, muito obrigado.

Aonde quer que se vá, não importa o que se faça para escapar, a arte está presente em toda parte, em todos os lugares e em todos os ramos de atividade.

Cauquelin (2005)

RESUMO

A presente investigação trata de um trabalho de conclusão de curso que assume o desafio de ampliar conhecimento relacionados à arte eletrônica, crítica, arte, videoarte, enfim, arte contemporânea. Busco refletir sobre seus conceitos, chegando assim a uma compreensão um pouco mais ampla sobre o que se faz e se fala da arte na atualidade. O problema desta pesquisa se define como: **Qual o papel do discurso especializado com relação aos diversos meios de produção artística oriundos da arte eletrônica?** Para elucidar estas questões um corpo teórico voltado ao tema de estudo se faz necessário, garantindo assim, a cientificidade da mesma. Com estes estudos percebo que a arte contemporânea vem sendo construída desde a modernidade e segue até os dias atuais. Em relação à questão levantada, vou exercitando reflexões sobre a arte eletrônica e o discurso da crítica. Essa investigação se apresenta metodologicamente como uma pesquisa bibliográfica, e se propõe enquanto pesquisa em arte que alimenta um processo de criação que se materializa no processo/gesto/imagem/movimento/tempo/espaco/luz/natureza e arte. A relevância desse trabalho encontra eco no exercício de melhor compreender o discurso especializado sobre os meios artísticos, em especial a arte eletrônica, compreensão cada vez mais necessária para quem produz e aprecia a arte.

Palavras-chave: Arte Contemporânea. Arte Eletrônica. Crítica de Arte. Produção Artística.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Busca de Imagens (minhas pastas).....	31
Figura 2 – Organização das imagens por data.....	31
Figura 3 – Importação para as ferramentas de edição.....	31
Figura 4 – Edição e efeitos dos números.....	32
Figura 5 – Composição e efeitos de transição.....	32
Figura 6 – Inserção e efeitos de transição.....	33
Figura 7 – Configuração da sequência para exportação.....	33
Figura 8 – Processo de exportação.....	34
Figura 9 – Finalização: gravação em DVD.....	34

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
1.1 Questões metodológicas da pesquisa.....	10
2 A ARTE CONTEMPORÂNEA: MOVIMENTOS E MEIOS	13
2.1 Arte Eletrônica: que história é essa?.....	18
2.2 A Arte Eletrônica.....	20
3 ENSAIO SOBRE A CRÍTICA DE ARTE NO BRASIL E A ATUAL PRODUÇÃO ARTÍSTICA NO CONTEXTO DA ARTE ELETRÔNICA	22
3.1 Crítica e a arte convencional	23
3.2 A Produção artística no contexto da arte eletrônica	24
4 O VÍDEO E A ARTE: UMA EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA	28
4.1 A poética dessa criação: metamorfose parasitária.....	29
4.2 A arte da manipulação.....	311
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	377
REFERÊNCIAS.....	399

1 INTRODUÇÃO

Enquanto acadêmico do curso de Artes Visuais – Bacharelado – Unesc, venho me envolvendo com a produção de vídeos. Desde os 16 anos já trazia inquietações sobre como se produz/reproduz um vídeo, como se armazena, afinal como editar e finalizar? Com o tempo, e a necessidade de aprofundar conhecimento sobre arte, fui estruturando a busca entre arte e vídeo, o que me fez fazer opção por um curso universitário. Dentre as opções encontrei, no curso de Artes Visuais, algumas possibilidades de diálogo com essa linguagem. Nesta época, já trazia uma estreita relação com o vídeo, mesmo que como registro de eventos diversos. Nestes mais de seis anos vivendo entre acadêmicos, pesquisadores e professores, sempre tive maior interesse nos assuntos voltados ao vídeo, videoarte, enfim, para ampliar e compreendermos o que envolve a arte eletrônica. Trago assim, meu motivo de investigação: a arte eletrônica. Desde os primeiros experimentos cinecromáticos de Palatnik (MORAES 2011), ela entrou para as galerias e museus de arte em 1951 com a exposição da obra Azul e Roxo em primeiro movimento, a partir daí, a arte eletrônica cresce paralela às inovações tecnológicas.

Na perspectiva de uma postura de investigação, é pertinente que venhamos a nos questionar sobre as coisas que nos rodeiam e fazem parte de nosso cotidiano. Para melhor compreender este tema, pretendo relatar um pouco sobre as críticas, ou *Qual o papel do discurso especializado com relação aos diversos meios de produção artística oriundos da arte eletrônica? Mas o que é arte eletrônica? Um vídeo por si só é arte?* Essas inquietações norteiam a presente investigação.

Pensando em um universo de possibilidades, enquanto campo de pesquisa faço algumas opções, as quais chamo de recorte, considerando a arte contemporânea. Proponho assim, como primeiro recorte, um olhar mais amplo sobre o tema proposto, falando da arte e sua história, contemplando o papel da crítica. O 2º recorte mais específico, é um olhar para a arte contemporânea com foco na arte eletrônica. A presente pesquisa traz um corpo teórico que propõe diálogo com diferentes autores, buscando a cientificidade dessa investigação, cito então, Arlindo Machado (2001), Anne Cauquelin (2005), Jorge Coli (1990), Cacilda Teixeira da Costa (2004), entre outros. Para buscar definições de arte eletrônica pontuo reflexões a partir das ideias de Priscila Arantes (2005) e Arlindo Machado (2001).

Com o desafio de melhor entender e mergulhar na arte contemporânea, mais especificamente no diálogo que acontece, a partir de Agnaldo Farias (2002). Para falar de arte e crítica de arte, trago Giulio Carlo Argan (1995) e Fayga Ostrower (1987).

Para tanto, trago nesta pesquisa conceitos do discurso especializado, suas manifestações a respeito de cada tema e obras, a escrita de alguns críticos, como Agnaldo Farias e Arlindo Machado, entre outros, que darão um norte as reflexões pertinente ao desafio dessa investigação, a qual parte do problema: Qual o papel do discurso especializado e sua relação sobre os diversos meios de produção artística oriundos da arte eletrônica? A presente pesquisa esta inserida na linha de pesquisa processos e poéticas do Curso de Artes Visuais e requer um método, caminho a percorrer, o que trago a seguir:

1.1 Questões metodológicas da pesquisa

Ao longo do tempo, a curiosidade e a vontade de descobrir o novo fazem parte da realidade do cotidiano humano. Vivemos entre a ciência e suas teorias, a arte e a religião com suas crenças e milagres. Para Minayo (1994, p. 09-10), “a poesia e a arte continuam a desvendar lógicas profundas em suspeitas do inconsciente coletivo, do cotidiano e do destino humano. A ciência é apenas uma forma de expressão desta busca, não exclusiva, não conclusiva, não definitiva”.

A pesquisa tem início na vida prática. Pesquisa-se para resolver um problema do cotidiano, eles estão relacionados aos interesses e as circunstâncias da sociedade, de forma real, buscando razões e objetivos. Parti então de um questionamento, de um problema, de uma dúvida, da busca de novas soluções para a prática e o bem como um todo. Minayo (1994, p. 17) afirma que: “entendemos por pesquisa a atividade básica da ciência na sua indagação e construção da realidade. É a pesquisa que alimenta atividade de ensino e atualiza frente à realidade do mundo”, portanto, a pesquisa circula pensamento e ação. A presente proposta caracteriza-se enquanto uma pesquisa bibliográfica, ou seja, pesquisar é teorizar, é ver, é saber, através dela compreendemos um fenômeno, um processo, uma realidade, composições levantadas, analisadas, organizadas, assim chegaremos a um resultado, na tentativa de sua concretização. A pesquisa “consiste da obtenção de dados através de fontes secundárias, utiliza como fonte de coleta de dados

materiais publicados como: livros, periódicos, científicos, revistas, jornais, teses, dissertações, materiais cartográficos e meios audiovisuais, etc". (SOUZA; FIALHO; OTOMI, 2007, p. 40).

A pesquisa desenvolvida tem caráter qualitativo, pois a interpretação dos fenômenos e a atribuição de significados serão peças fundamentais para a conclusão dos fatos. Terá como foco principal o processo e o significado, o pesquisador trará de forma indutiva, descrevendo as características do objeto. "Há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números". (SOUZA; FIALHO; OTOMI, 2007, p. 39). Argumento esse, que justifica essa investigação na perspectiva da pesquisa qualitativa, propriamente dita contemplando ainda o desafio da pesquisa em arte.

A arte, enquanto área do conhecimento humano traz um amplo aspecto de manifestação, expressão, criação, percepção, crítica e ensino. São faces que tem caráter interdisciplinar. Zamboni (2006, p. 95) define que: "pesquisa em arte é qualquer pesquisa que se desenvolva no campo das artes". Na pesquisa em artes o artista pesquisador é aquele que utiliza suas pesquisas como fonte para produção de suas obras. Zamboni (2006, p. 10) afirma ainda que: "pesquisa é o grau de consciência e do pleno domínio intelectual do autor sobre o objeto de estudo e do processo de trabalho". Ciência, pesquisa, arte, conhecimento estão ligadas desde os primeiros conceitos elaborados sobre cada uma destas áreas, uma complementa a outra. O autor considera ainda que:

A arte e a ciência como faces do conhecimento ajustam-se e completam-se perante o desejo de obter entendimento profundo. Não existe suplantação de uma forma em detrimento da outra, existem formas complementares do conhecimento regidas pelo funcionamento das diversas partes de um cérebro humano e único.(ZAMBONI. 2006, p. 23).

Adquirir conhecimento através da pesquisa requer busca sistemática de soluções, ou seja, encontrar a solução para algo, através da razão, percorrer um caminho para encontrar a solução para qualquer área do conhecimento, através de métodos e parâmetros, ligados no sentido de ordem. Especular e manipular um aparelho eletrônico e fazer experiência pode vir a se caracterizar como pesquisa? Embora na pesquisa tenhamos um problema a ser solucionado e na especulação geralmente o problema não é identificado, podemos ter, segundo Zamboni obras

artísticas, fruto de especulação, ou seja, experimentações das quais resultam produções artísticas, que nesse caso podem vir a ser experiências que cercam a arte eletrônica.

Sendo assim, proponho analisar os dados levantados a partir de pesquisa bibliográfica, envolvendo pesquisa em arte, que dialoga com publicações, livros, revistas, jornais, que trazem críticas envolvendo a arte eletrônica propriamente dita. Como campo de investigação mais específico faço opção por além de uma busca bibliográfica, a sintonia com o exercício de captação de imagem estruturar uma produção artística que se justifique a partir do discurso teórico aqui construído.

Há um processo poético envolvido pelo tema desta proposta, algo que se dá enquanto uma produção artística que se apresenta como exigência do trabalho de conclusão de curso. Neste desafio proponho o uso da linguagem do vídeo como arte eletrônica que dialoga com uma história que se caracteriza pelos materiais com os quais trabalho enquanto recurso técnico. Esta produção artística será desenvolvida com fotografias retiradas durante um tempo, obtidas de diversos ângulos, pontos de vista de um mesmo lugar. Como instrumentos de manipulação e construção, com o uso de softwares específicos para produção e edição de vídeo, a obra é concluída através de uma estação de trabalho e armazenada em mídia no formato de DVD de vídeo, sobre este processo de construção falarei melhor no capítulo 4.2 desta pesquisa.

2 A ARTE CONTEMPORÂNEA: MOVIMENTOS E MEIOS

A partir dos anos 50, a arte moderna vai abrindo espaço para diferentes experiências estéticas, dando início à arte contemporânea. O desenho, a pintura e a escultura eram as linguagens mestras, faziam-se sempre mais figurativas, com conteúdo político, metodológicos, canônicos etc. Estas questões são apresentadas por Farias (2002, p. 15-16), que entre outras coisas, afirma: “a arte contemporânea nasce como resposta ao esgotamento desse enstimesmamento da arte, com as modalidades canônicas, pintura e escultura, explorando-se, investigando suas naturezas ao avesso”.

A cada busca de uma nova definição do conceito de arte, encontramos argumentações que dialogam com inúmeras dúvidas, indagações e discordâncias. Segundo Coli (1990), o discurso institucionalizado não é uniforme, há discordâncias. Mas, é mais fácil exemplificar uma obra de arte consagrada, do que pensarmos na arte mais atual, algo mais efêmero e que nem sempre é sustentado pela crítica durante muito tempo. Segundo o autor (1990, p. 8):

Arte são certas manifestações da atividade humana diante das quais nosso sentimento é admirativo, isto é: nossa cultura possui uma noção que denomina solidamente algumas de suas atividades e as privilegia. Portanto, podemos ficar tranqüilos: se não conseguimos saber o que a arte é, pelo menos sabemos quais coisas correspondem e essa idéia e como devemos nos comportar diante delas.

Existe algo em nossas vidas que nos acompanha durante todo percurso, falo da cultura, ela é a soma de nossos comportamentos, dos saberes adquiridos, dos aprendizados e técnicas que utilizamos para construir algo, logo, não é um conjunto fechado de ideias, segue características distintas e imutáveis de comportamento. Segundo Claval (1999, p. 63):

A cultura é a soma dos comportamentos, dos saberes, das técnicas, dos conhecimentos e dos valores acumulados pelos indivíduos durante suas vidas e, em uma outra escala, pelo conjunto dos grupos de que fazem parte. A cultura é herança transmitida de uma geração a outra. Ela tem suas raízes num passado longínquo.

A cultura se relaciona com a arte e a arte não possui início e fim. Não tem limites a imaginação de um artista, cada produção artística provoca um novo

conceito ou diverge do anterior. Um objeto se torna arte a partir do momento em que um artista o transforma em obra de arte. Uma produção ou manifestação se torna obra de arte a partir do consentimento de um membro do discurso especializado o aceita como tal, assim como aconteceu com a primeira experimentação eletrônica de Palatnik em 1951, cuja obra foi recusada e posteriormente liberada. Coli (1990, p. 9-10) afirma que: “é o discurso sobre o objeto artístico, ao qual reconhecemos competência e autoridade. Esse discurso é o que proferem o crítico, o historiador de arte, o perito, o conservador de museu”. São estes estudiosos que conferem o título de arte a uma obra, uma edificação histórica etc.

Toda definição de arte sobre um objeto ou sobre uma produção artística, precisa enfrentar a crítica. Críticos julgam o valor artístico e a essência de uma manifestação. Coli (1990, p. 14) define a crítica enquanto algo que:

[...] tem o poder não só de atribuir o estatuto de arte a um objeto, mas de classificar numa ordem de excelências, segundo critérios próprios. Existe mesmo uma noção em nossa cultura que designa a posição máxima de uma obra de arte, nessa ordem: o conceito de obra prima.

O autor atribui ao crítico o poder de definir uma obra de arte, e expor sua opinião sobre a manifestação. A relação espectador x obra é peça fundamental e concreta nas definições das produções contemporâneas, conforme defende Farias (2002). O que chamo de contemporâneo comunga com o dizer do autor, que afirma: "Assim como vamos em direção ao passado, movidos por indagações feitas agora no presente, faz sentido argumentar que é contemporâneo toda e qualquer manifestação artística que ressoa em nós". (FARIAS, 2002, p. 13-14). Considero contemporâneo toda e qualquer produção atual, mas ainda resta saber se toda essa produção pode ser chamada de arte contemporânea, ou ainda, quando podemos chamar de arte contemporânea a produção dos últimos tempos?

Diversas ciências estudam e tentam compreender a arte, indagando e propondo estabelecer do que se trata a arte, quais os seus processos artísticos e os seus fins, qual o seu lugar entre as atividades do espírito. Muitas são as interrogações sobre o universo artístico, Argan (1995, p. 22) traz que:

a psicologia estuda a arte como expressão suprema da experiência estética, entendida como abordagem primeira e direta da realidade, a pedagogia é assim como fator insubstituível na formação do indivíduo, a sociologia considera-a na sua relação com os poderes políticos e religiosos, com a economia, com as crenças religiosas, as ideologias políticas, as tradições, os costumes.

A história da arte vem se tornando uma disciplina autônoma. Uma de suas esferas é a crítica de arte, dita militante, que segue os acontecimentos artísticos. A arte contemporânea está sob constante avaliação e interpretação dos estudiosos que assim contribuem para o desenvolvimento dos diferentes meios de expressão da arte. A arte contemporânea não se desencadeia para o regime de consumo, o mundo da arte, assim como outras atividades, foi e é sacudido pelas novas comunicações, ou seja, a facilidade com que as informações chegam ao seu destino é algo fracionário perante a linha do tempo, Cauquelin (2005, p. 87) afirma que "arte moderna [é] pertencente ao regime de consumo, e arte contemporânea, ao de comunicação". Desta forma, a autora nos traz a ruptura entre os dois períodos. Podemos diferenciar arte moderna de arte contemporânea, esta que teve como marco inicial a obra de Marcel Duchamp, em 1917, denominada Fonte (Fontaine). A obra era nada mais que um objeto exposto, podendo assim, ser simplesmente analisado, ou seja, o objeto artístico é o que é, literalmente. Aqui neste momento se estabelece o rompimento da estética com a atividade artística. A definição de objeto como arte parte deste conceito de arte conceitual, o local da obra é que a define como linguagem e expressão artística. A obra é definida como tautológica, sendo assim, é o que é, opaca e autorreferencial, com anulação pictórica, e muitas vezes se desvanece até mesmo de seu autor. (CAUQUELIN, 2005).

Marcel Duchamp, Leo Castelli e Andy Warhol são os embreantes da arte contemporânea, como diz o autor. Duchamp tinha seus objetos produzidos em grande escala, apropriados unicamente, rompendo assim com a pintura e a escultura modernista. Warhol definindo arte como negócio, voltado para a comunicação e promoção, e enfim Castelli, compreendendo a lição de redes, misturando os artistas, divulgando-os e posicionando-os nos grandes polos das artes. Andy Warhol defendia fervorosamente a arte norte americana. (CAUQUELIN, 2005).

No Brasil, o movimento abstracionista teve início em meados de 1951, com a formação do núcleo abstrato no Rio de Janeiro. Nesta época alguns artistas,

segundo Costa (2004, p. 13) faziam parte deste núcleo, entre eles: "Ivam Serpa, Almir Mavignier, Geraldo de Barros e Abraham Palatnik", a autora ainda afirma que Abraham foi o "pioneiro da fusão entre arte e tecnologia, com os chamados aparelhos cinecrômicos" (COSTA, 2004, p. 13).

Após a bienal de 1951, formaram-se dois grupos concretistas: o *Ruptura* em São Paulo, e o *Frente* no Rio de Janeiro. Paralelo a estes grupos, outra leva de artistas produzia obras individualizadas com características híbridas, abstratas, juntamente com produções abstracionistas geométricas.

Com o advento da arte concreta, os grupos *Ruptura* e *Frente* se incorporam com novos artistas, formalizando assim exposições no eixo Rio-São Paulo, evidenciando as diferenças artísticas entre um movimento e outro. Logo, alguns membros do *Ruptura* migraram para a Op Art, e outros ainda para a Pop Art, desenvolvendo assim os *Popcretos* e, a partir de 1968, iniciam experiências em arte por meio de computadores fornecidos pela UNICAMP e USP. (COSTA, 2004).

A arte Neoconcreta tinha como características a inserção de novos meios, busca da participação do espectador e a integração arte/vida. Para Costa (2004, p. 19-20) "hoje o Neoconcretismo é reconhecido como um movimento de vanguarda gerado no Brasil que teve alcance internacional e, talvez por isso, desfruta de merecida fortuna crítica".

A abstração informal entendia a arte como expressão sensível e intuitiva, valorizavam mais o gesto artístico do que o resultado final. Considerada cultura geral do pós-guerra, esta arte se destacou na IV Bienal de São Paulo, em 1957, com a exposição *action painting* de Pollock, onde Fayga Ostrower e Wega Nery foram agraciadas como brasileiras expoentes desta tendência. (COSTA, 2004).

As novas figurações chamadas Pop Art, ou denominadas como obras Pop, despontaram como nova tendência figurativa, tendo apoio da crítica norte americana, sendo aceita internacionalmente no mercado da arte, nos museus e pelos colecionadores. Costa (2004, p. 24) afirma que a Arte Pop "mostrava a interação do homem com a sociedade por meio de sua relação com as linguagens, isto é, com as formas de transmissão dos conteúdos sociais pela mídia", apropriava-se, assim, de temas de revistas em quadrinhos, bandeiras, embalagens de produtos, objetos de uso cotidiano, fotografias e reproduções. Uma das funcionalidades da arte é contribuir para a diferente forma de leitura, frente à diversidade de imagens que nos rodeiam. A Pop Art deu origem às instalações, à Body Art e à Performance

e não foi um movimento isolado, iniciou-se em Nova York e dissipou-se mundo afora.

Com a mesma tendência do Pop, mas com o auxílio do meio mecânico temos o Hiper-realismo, que consiste em fotografia, *slide* e material impresso. Esta arte também apresenta contatos com o Minimalismo, que é o uso de superfícies lisas, inexpressivas, na busca do concreto (COSTA, 2004).

A *Art Povera* utilizava materiais naturais, como terra, plantas, troncos e água, oferecendo assim pouca informação de caráter estético. O artista preocupa-se com o processo natural e não com a obra acabada. Teve início na Itália com a exposição do crítico Germano Celant (COSTA, 2004).

A Arte mínima ou pintura monocromática desenvolveu-se em confronto à Pop Art, apresentando formas reduzidas a estados mínimos de ordem e complexidade, com formas geométricas elementares, utilizava-se do aço, ferro e alumínio. A relação com o ambiente era fundamental para o seu repertório cromático, que era adquirido com pinceladas quase invisíveis. (COSTA, 2004).

Estes são alguns dos movimentos de maior expressão na arte a partir dos anos 50, alguns alcançaram sucesso mundial, outros apenas como meras manifestações locais, mas com muita relevância. Alguns destes movimentos tinham suas raízes no passado, incorporando características de vertentes distintas, com obras singulares, marcando assim sua época.

Como veículo de todas essas manifestações, temos os meios, que segundo Costa (2004, p. 49) são "o veículo pela qual a arte se concretiza" alguns exemplos de meios são: a pintura, o desenho, a gravura e a escultura. Aos meios também somamos os suportes que são: as madeiras, as paredes, as telas, o papel etc.

Temos ainda, segundo Costa (2004), os *terrenos* dos quais os artistas se utilizam para realizar suas obras, que são a fotografia, o cinema, as técnicas de reprodução de imagem, o vídeo, o computador, assim como o teatro, a literatura, e o próprio sistema de correios.

Os artistas ainda podem usufruir mais de um meio para concluir seus projetos artísticos e, a cada dia, novas ferramentas são incorporadas ao alcance dos artistas.

Em sua obra *Movimentos e Meios*, Costa cita a afirmação de Arlindo Machado que diz "a história da arte não é apenas a história das idéias estéticas [...]"

mas também e, sobretudo a história dos meios que nos permitem dar expressão a essas idéias". (MACHADO, 2001 apud COSTA, 2004, p. 50).

A arte contemporânea está em constante processo de construção, a estética do fazer artístico está incorporado nela, ou seja, vivemos ela. Farias (2002, p. 16) cita que: "tratar de arte contemporânea no Brasil, implica tratar de um universo amplo, embora não tanto quanto o da cena internacional". Seguindo os propósitos dessa investigação, proponho fazer um recorte para a arte eletrônica.

2.1 Arte Eletrônica: que história é essa?

No exercício de trazer algumas definições de produções artísticas, compreendo que cada produção traz em si um novo questionamento sobre a arte. Estas produções nos levam a refletir de diferentes formas, e provocam inúmeras sensações. A idéia de produzir obras de arte entusiasma o artista até que ele a concretize, logo após o término, desperta a vontade de uma nova execução. Sobre a arte eletrônica não seria diferente, podemos vivenciar algo de insatisfação, algo que permeia depois de certo período, voltando assim a novas realizações. Produtores artísticos, plásticos ou visuais, buscam sempre o máximo da forma durante uma produção, mas ao finalizar a obra podem surgir indagações a respeito da qualidade final e muitas vezes os artistas buscam uma nova e máxima performance, ou seja, a qualidade na finalização de suas ideias estéticas e produtivas. Farias cita que: "cada obra de arte traz embutida uma crítica a própria noção de arte e pode mesmo modificar aquilo que entendemos por arte" (2002, p. 14). As obras de arte não pressupõem a mediação de palavras, não existe verbalização, as obras se expressam de ordem formal, elas ocorrem através de formas visuais ou auditivas ou visuais-táteis. Elas exigem inteligência e sensibilidade para sua melhor compreensão, seja qual for a origem do artista, de forma universal o espectador poderá compreendê-la. Para melhor entendermos este assunto, Ostrower (1987, p. 23) argumenta que: "Veremos que o conteúdo expressivo das obras de arte não se articula de maneira verbal, através de palavras e sim de maneira formal, através de formas, são sempre as formas que se tornam expressivas". É justamente o caráter não verbal da comunicação artística que faz com que a arte seja acessível e não exige estudos sobre ela que esgotem esse compreender e interpretar uma obra de

arte. Segundo Ostrower (1987, p. 27) "arte é um tipo de conhecimento e de avaliação também, que se estende ao próprio sentido da vida".

Nos anos 50 alguns experimentos de produção, manipulação e exibição de imagens já se tornavam ensaios e experimentações de arte em computador. Em Londres, em 1968, parece ter ocorrido uma das primeiras exposições reunindo artistas que, iniciaram a visão ao uso dos computadores, encaminhando a história da arte eletrônica, da ciência cibernética, da teoria e da informação para uma construção paralela dos seus acontecimentos históricos. Arantes (2005, p. 62) relata que "Harold Cohn, desde o final de 1960 desenvolveu algoritmos que permitem pintar obras de artes". Para o autor, essa invenção de Cohn se relaciona com a própria produção humana, ou seja: "seu robô ploter chamado de Aaron, controla um braço robótico que produz desenhos que poderiam ser atribuídos aos homens". Arantes (2005, p. 62).

A arte no Brasil, até os anos 50, pode ser definida com fenômenos isolados, um número pequeno de artistas com poucas e expressivas obras. A partir deste período, com as discussões sobre o expressionismo abstrato e abstracionismo geométrico é que obtivemos a emancipação de nossa inteligência plástica e constitui-se um solo que com o tempo se mostraria fértil, esta semente plantada no passado, dá muitos frutos ainda nos dias atuais. Nos anos 70, estávamos em plena ditadura militar e esta fase da política nacional fez com que novas ferramentas de manipulação fossem atribuídas à arte dos museus através de novos materiais e suportes expressivos (FARIAS, 2002).

A regime ditador não desenvolvia o Brasil tecnologicamente. Abraham Palatnik foi um dos artistas pioneiros na área da plástica que projetava cores e formas, acionado por motores elétricos. Com isso, veio o abandono da pintura e da figuração para muitos artistas. Em 1951, na 1ª bienal de São Paulo, antecipando-se do que, de alguma forma seria a arte cinética, Palatnik expôs sua primeira obra denominada "Azul e roxo em primeiro movimento", projetada por sua máquina de fazer pintura, que buscava, romper com a pintura representativa, como também buscava explorar novos espaços de manifestação para a arte eletrônica que despontava no País, impulsionando assim a vertente tecnológica da arte no Brasil. (ARANTES, 2005).

Sobre os suportes e formas de expressão das artes eletrônicas, estes provocam expressões que ainda estão em plena construção e andamento, movidas pela tecnologia e pela imaginação de seus autores.

2.2 A Arte Eletrônica

Com o aumento dos sistemas de informação de massa, que dá fluxo às notícias e propaga as informações em tempo real, as manifestações artísticas e fatos artísticos aumentaram, graças aos meios de reprodução mecânica, os museus se multiplicaram e já não são simplesmente locais de armazenamento de obras e sim como difusores de arte. Sobre essas questões, Argan (1995, p. 23), afirma que:

dotados de equipamentos especiais para o reconhecimento, a análise, a classificação, a conservação, e a apresentação crítica de produtos artísticos manufaturados de qualquer gênero. Museus adequados são destinados a arte contemporânea, concebidos, como instrumentos de pesquisa e informação, sem limites de religião a nação.

Os diferentes meios tecnológicos fazem frente à arte contemporânea contida nos museus e nas galerias de arte, difundindo assim a arte tecnológica. Os artistas eletrônicos desenvolvem suas produções com o auxílio de ferramentas tecnológicas, algumas dessas obras são finalizadas no próprio dispositivo eletrônico, outras ainda precisam da intervenção e interação do espectador para que possam acontecer. Arantes (2005, p. 64) cita que as práticas da arte eletrônica são:

Para Edmond Couchot, as práticas artísticas que utilizam recursos computacionais em duas grandes tendências: os trabalhos que concentram seus estudos muito mais nos resultados fixados sobre a tela do monitor, como as produções em computer art e as experimentações em animação e cinema de animação. E aqueles que atentos a teoria da cibernética e as possibilidades de feedback oferecidas pelas tecnologias informacionais. Elas trazem como foco a mediação do campo da interatividade, a participação do espectador com a mediação de uma interface.

A mistura de som, imagem e diálogos (LAMAS, 2007) levou a facilidade da comunicação às belas artes, que são a pintura, a escultura e a música, sendo estas transformadas pelas máquinas reprodutoras de linguagem, a apropriação dos indivíduos pelos dispositivos tecnológicos aproximou os meios de comunicação e os meios artísticos, este acesso deu origem às novas formas de artes tecnológicas,

através da experimentação, buscando um novo olhar artístico, denominado contemporâneo.

A grande questão referente às artes eletrônicas é sua autenticidade, devido à facilidade de manipulação e reprodução, idênticas da mesma. Isto traz vantagens de forma geral ao meio publicitário, empresarial etc., em contra partida, desconforta outra parte interessada em comentar e apoiar. Cauquelin (2005, p. 156) argumenta que: “A unicidade da obra produzida é negligenciada em favor de um desenvolvimento de possibilidades oferecidas pela matriz e que podem explorar numerosas mídias”. Assim, uma obra digital não é parada, ela pode se multiplicar, modificando seus parâmetros, continuamos a desenvolvê-la, ou seja, não está estática.

O universo cultural artístico está cada dia mais midiático, segundo Martins (2000, p. 117) "a mídia está permanentemente presente ao seu redor, despejando o seu fluxo contínuo de sedução audiovisual. A eletrônica e a informática invadem todos os espaços", hoje toda produção de poetas, cineastas, músicos e artistas plásticos é arquitetada em computadores.

Desta forma, vamos ensaiar um pouco sobre o que o discurso pensante alega sobre estas produções e qual o papel da crítica nesta história.

3 ENSAIO SOBRE A CRÍTICA DE ARTE NO BRASIL E A ATUAL PRODUÇÃO ARTÍSTICA NO CONTEXTO DA ARTE ELETRÔNICA

Nos anos 80, a arte brasileira ainda dependia do passado modernista para se expressar. Com o advento dos anos 90, (já marcado o fim da arte moderna), a arte abandona com maior evidência seus suportes convencionais, a favor de manifestações híbridas, desrespeitando as heranças do Neoconcretismo, buscando novas fontes, como o corpo, e suas pulsões, e o problema imagem na vida atual. (FARIAS, 2002).

Uma manifestação artística é híbrida, segundo Lamas (2007, p. 32) quando se define a partir da: "impossibilidade de conceituar uma criação artística como pertencente a uma única vertente, categoria ou cultura, decorrente do ilimitado experimentalismo da arte contemporânea".

O papel do crítico de arte, segundo Cauquelin (2005, p. 37) é de "acompanhar com seus comentários, apresentar, apoiar ou vituperar, determinado artista ou determinada exposição, e que vai agora ser o elo indispensável à circulação das obras". Podemos atribuir ao crítico também o papel de mediador, ou seja, levar as informações para as massas, evidenciando assim estas produções, fabricando opiniões, construindo um nome, um movimento, uma exposição. A autora ainda destaca que por volta de 1850 e 1860 surgiram as primeiras manifestações críticas em revistas e jornais existentes da época, mas só em 1882, na França, com o desligamento do estado da organização do salão anual e a constituição da sociedade dos artistas Franceses, é que a importância do papel do crítico se fez evidenciada, tornando-se assim, habilitado a distribuir censuras e louvores sobre as obras dos artistas.

A partir do século XVIII, durante o Iluminismo é que a crítica de arte tomou forma de disciplina crítica. A arte é objeto de estudo por parte de uma disciplina especializada e autônoma, a crítica de arte, que opera segundo metodologias próprias, tem como fim a interpretação e avaliação das obras artísticas, essas obras sempre foram objetos de juízos e valor, a crítica representa, transmite, interpreta e comenta. Ela não pode ser considerada uma atividade secundária ou apenas de caráter auxiliativo, ela tem função mediadora lançando uma ponte entre a sociedade e a arte. (ARGAN, 1995).

Importante destacar que Argan (1995) defende a crítica não com o caráter limitado de julgar quais obras são ou não artísticas, mas sim participar diretamente dos temas e das polêmicas tendências e correntes, das poéticas e da intenção.

Dando maior evidência ao que está sendo feito ou o que ainda falta ser feito seguindo a ideia de que a arte contemporânea possui caráter aleatório, ou seja, a mistura de correntes e tendências, preocupando-se assim com o futuro e não com o passado da arte.

3.1 Crítica e a arte convencional

Os críticos, historiadores de arte e os teóricos estão desconfortados em relação ao atual momento da arte, devido a esta arte criticada, definida e redefinida, rejeitada ou abusivamente utilizada, cada qual possui seus juízos e valores perante qualquer manifestação. O que para um é arte, para outro nem se faz artístico, as atuais produções e artistas não conseguem se definir, cada produção traz uma influência, levando o crítico a se indagar sobre seu papel e o papel da própria arte. Cauquelin (2005, p. 131) cita que "numerosos teóricos ao tomar como ponto de apoio o que é apresentado pela arte atual, ameaçam as noções sagradas de desenvolvimento, influência, atribuição, autenticidade, intencionalidade e autor". Alguns críticos põem em cheque até mesmo o fazer artístico de alguns autores e obras, assim retomo ao problema de pesquisa: **Qual o papel do discurso especializado com relação aos diversos meios de produção artística oriundos da arte eletrônica?** Sabemos que a arte atual serve-se das raízes da arte moderna e logo da arte contemporânea, vou então à busca das intenções, da proposição da linguagem, da direção da forma da arte eletrônica, em específico, sob o olhar dos críticos.

Martins (2000, p. 19), citando Jacques Leenhardt (2000), para fazer reflexões sobre a crítica de arte, diz que ela tem caráter parasitário perante o universo artístico, mas esta não é a bandeira que ele defende. Para ele, a crítica de arte "deve partir da evolução das próprias artes, da atitude dos artistas ou daquilo que se poderia chamar de sua consciência de si como artista e, por fim, da evolução do público de arte". (Martins 2000, p.19).

A crítica tem função mediadora e de qualificar as obras, pois segundo a autora, o público tem dificuldade em compreender, em expressar, em julgar os

significados contidos em uma produção artística.

Para Leenhardt (2000 apud Martins, 2000, p. 19) o crítico de arte deve saber "apreciar uma cor, uma intensidade, uma tonalidade, uma linha", e deve achar nestes termos significados e comunicá-los de forma verbal. Fazendo assim com que o público assimile o efeito plástico da obra, conquistando através da imaginação um caminho para explicar a vasta complexidade de ideias expressadas pelo artista.

3.2 A Produção artística no contexto da arte eletrônica

Alguns críticos não voltam seu olhar para as obras digitais, acreditam que elas não trazem raízes sólidas, nem se quer apóiam a fotografia como arte. Por outro lado, existem alguns setores interessados no desenvolvimento destes experimentos artísticos, pois estes colaboram de alguma forma para suas realizações, como cita Cauquelin (2005, p. 158) "a arte nascida das tecnologias de comunicação seguem seu caminho mesmo que fora da sociedade bem pensante". Ela encontra força nos setores industriais, empresas eletrônicas, nos produtores de filme ou até mesmo nos pesquisadores de informática.

Temos hoje a criação de imagens através de algoritmos numéricos, chegando ao limite da TV digital que traz a hibridação das imagens nos seus processos laboratoriais. Paik¹ desconstruiu e desprogramou as imagens através de imãs, contrapondo assim os planos lineares do cinema, criando a videoarte, negando à ela o caráter mecânico de produção, exercendo diálogo entre o homem e a máquina na formação da imagem (LAMAS, p. 132).

A crítica parte do juízo do gosto, da definição do que é ou não é belo, infinita em número, inacabada em gênero. Segundo Martins (2000, p. 62) define que:

não há crítica sem perspectiva filosófica, a compreensão literária ato do sujeito, implica uma fórmula singular de conhecimento, logicamente escudado e constituído pelo método próprio que se utiliza. Forma singular do conhecimento, e da arte como obra.

¹ De acordo com Martin, (2006, p. 7), desde os anos 1960, a videoarte está associada a correntes de vanguarda. A data simbólica para o nascimento da videoarte é no ano de 1965, através do trabalho do coreano Nam June Paik, sendo um de seus precursores junto com o alemão Wolf Vostell. Seu surgimento, como meio artístico, aconteceu num contexto no qual os artistas procuravam uma arte contrária à comercial. Entre seus princípios está a crítica à televisão, a qual representa, em certo modo, a cultura atual.

Em seu recente passado, a crítica nacional teve momentos de censura e controle sobre as produções artísticas, tendo assim diversas formas de se fazer crítica, em que ela navegava conforme o atual momento político cultural, ora por posturas liberais, ora em posturas nacionalistas.

Para defender as questões levantadas durante esta pesquisa tomarei como base, também, a obra de Arlindo Machado (2001): *Máquina e imaginário*. Este autor vem, ao longo dos últimos anos explicitando os caminhos e os meios da atual produção artística no contexto das artes eletrônicas e da contribuição destas obras para formação da identidade da arte contemporânea.

Arlindo Machado² traz algumas sustentações relacionadas à arte eletrônica, seu processo de fazer, sua linguagem e meios pela qual os artistas fazem fluir suas produções. Como primeiro levantamento trago: "a moderna civilização das máquinas e das mídias não pode ser tomada em bloco sumário, como se tudo o que se originasse dela fosse farinha do mesmo saco" (MACHADO, 2001, p. 10-11). O autor ressalta, ainda, que há muito mais a se fazer artisticamente com o auxílio dos novos meios e suportes, do que silenciar a produtividade tecnológica a mera comodidade da prática. Para o autor, não há como evoluir no plano tecnológico, sem consequências ao plano cultural, assim como no progresso das técnicas de expressão, pois acompanhamos ao longo do tempo, o desenvolvimento humano, tecnológico, social e cultural, que afeta toda atividade humana. (MACHADO, 2001).

Sabemos que a cada dia que passa as máquinas fazem tudo com um simples apertado de botão, alguns artistas apropriam-se deste meio para gerar e finalizar diversas produções artísticas. Machado diz que:

² Arlindo Machado é Doutor em comunicações e professor do programa de pós-graduação em comunicação e semiótica da PUC/SP e do Departamento de cinema, rádio e televisão da ECA/USP. Seu campo de pesquisa abrange o universo das chamadas "imagens técnicas", ou seja, daquelas produzidas por mediações tecnológicas diversas, como a fotografia, o cinema, o vídeo e as atuais mídias digitais e telemáticas. Foi curador da exposição "Arte e Tecnologia" (Itaú Cultural, 1997) e é presidente da comissão organizadora do evento "Invenção" (Itaú Cultural). Organizou várias mostras de arte eletrônica brasileira para eventos internacionais como *Arco'91* (Madri) e *Brasilian Video* (Washington). Recebeu o prêmio nacional de fotografia da Funarte (1995). Publicou os livros *Eisensteins - geometria do êxtase* (São Paulo: Brasiliense, 1982), *A ilusão especular - introdução à fotografia* (São Paulo: Brasiliense, 1984), *A arte do vídeo* (São Paulo: Brasiliense, 1988), *Máquina e Imaginário - o desafio das poéticas tecnológicas* (São Paulo: Edusp, 1993), *Pré-cinemas e pós-cinemas* (Campinas: Papyrus, 1997) e *A televisão levada a sério* (São Paulo: Editora SENAC São Paulo, 2000). (MARTINS, 2000, 132-133).

só um verdadeiro criador (seja ele artista, engenheiro ou cientista) pode dar forma sensível às mutações que a sociedade industrial avançada está produzindo, tornando explícitas as novas relações (culturais, políticas, epistemológicas) que as máquinas eletrônicas introduzem, colocando-as agudamente em questão, de modo a dar consciência delas a uma humanidade demasiado excitada pelo frenesi dos vídeo games. Sem a intervenção desse imaginário radical, toda a energia crítica e criativa da (pós) modernidade incubada e diluída no marasmo do tráfego cotidiano de bens culturais. (2001, p. 14).

A crítica atual tem a função de investigar a natureza criadora do trabalho, pois o artista deve apenas utilizar as possibilidades do meio, cabendo a ele a ideia estética, ou seja, a ideia criadora deve se aproveitar da tecnologia. Machado, (2001 p. 14) afirma que "critica-se um trabalho porque não soube aproveitar plenamente os recursos de linguagem, que o meio oferecia, e exalta-se outro, por saber justamente esgotá-los", defendendo assim que o artista deve ter pleno domínio dos meios tecnológicos da qual ele se apropria para a construção do fazer artístico e assim fazer fruir a sua criatividade artística através do meio, redefinindo assim nossa própria noção de entender e de lidar com este meio. O autor ainda cita que devemos reinventar a cada momento a maneira de se apropriar das possibilidades da máquina. Duas provas de sucesso de utilização do meio ao longo dos tempos são: a máquina fotográfica e a cinematográfica, dois meios não esgotados, que servem de instrumento para a construção do grande acervo de arte contemporânea. A máquina fotográfica vem sendo instrumento de arte há mais de 200 anos com o papel de especular a figuração clássica, e o vídeo reinventa a televisão e o cinema, tendo como precursora a videoarte e seus adeptos.

Nas obras de artes convencionais o discurso especializado consistia na descrição das obras, estabilizadas e estáticas. No discurso digital as ideias vão além do visual, como afirma Cauquelin (2005, p. 157), "o que a crítica precisa descrever não é a imagem, resultado passageiro de um processo, mas o próprio processo de elaboração que exige conhecimento dos procedimentos utilizados".

Para obter uma obra através de máquinas, o artista não deve se por diante de limites e sim se submeter à lógica do instrumento, ou seja, andar na contramão da atividade programada pela tecnologia, colocando em evidência o questionamento, a suspeita, o seu padrão de finalidades programadas. (MACHADO, 2001).

Para Celso Favaretto, (informação verbal)³, as novas manifestações de artes relatam que nos últimos tempos houve uma mudança no conceito de arte, mudança na figura do artista, ou seja, mudança na imagem de criação artística, e na forma com que a arte se apresenta socialmente e culturalmente. Arte é essa experiência das delicadezas, das nuances, da percepção das nuances, dos sentimentos das nuances na arte, uma espécie de treinamento, não consciente, para a percepção de outras coisas na vida.

Com o auxílio das máquinas nas produções, alguns críticos levantam algumas bandeiras, uma delas seria a banalização da arte, alegando que através destes instrumentos qualquer pessoa poderá exercer, produzir e finalizar produções artísticas, esquecendo assim o conhecimento adquirido ao longo dos tempos, levando a exclusão das práticas legítimas. Machado (2001, p. 15) atribui suporte para esta afirmação dizendo que: "de fato umas das funções principais da mediação técnica é substituir a habilidade do artista, ou seja, a sua destreza na manipulação da matéria plástica". Sendo assim, a máquina é responsável pelo trabalho "físico" da obra, e ao artista cabe o trabalho intelectual e a atividade de imaginação e concretização de suas ideias estéticas através de instrumentos tecnológicos. Como afirma o autor "talvez seja mais acertado acreditar que a verdadeira arte de nosso tempo é duplamente motivada pelas técnicas e pela imaginação, nascendo, portanto de um diálogo produtivo que o artista engenheiro trava com a máquina" (MACHADO, 2001, p. 16).

A reprodução tem função de disponibilizar, tornar acessível para a utilização e visualização da informação de diversas maneiras e em diferentes lugares, sendo que a matriz da qual se reproduz as cópias, não perderá o rótulo de matriz. Para Machado (2001), estas cópias podem ser reproduzidas de forma digital, ou seja, sem perda de pixel, que é a definição da resolução da qualidade da imagem, logo, se forem feitas de forma analógica, perdem nitidez.

³ Informação verbal extraída do DVD "Isto é Arte?". SANTOS, Geraldo. **Isto é arte?** São Paulo: Instituto Arte na Escola, 1999. 1 DVD. (12 min): NTSC: son. color. (DVDteca Arte na Escola)

4 O VÍDEO E A ARTE: UMA EXPERIÊNCIA ARTÍSTICA

Conhecemos o vídeo como resultado da captação de imagens ou como resultado de elaboração gráfica. Não podemos esquecer da televisão e do cinema, os meios mais reconhecidos da qual o vídeo se apropria, "reproduzir o real ou alterá-lo, é a essência da arte do vídeo" (LAMAS, 2007, p.132), e temos como principal diferença entre estes dois meios, a postura ilusionista do cinema e a interação do dia-a-dia com a televisão.

Em seus estudos, Lamas (2007, p. 132) define vídeo como:

uma imagem de ruídos, em que o artista continuamente interfere na manipulação do real, metamorfoseando o todo essencial. A escrita do vídeo, em essência, é isto, uma imensa saturação e dispersão, uma imagem sendo parasitada por outra, o tempo como registro contínuo pós-retiniano sendo quebrado pela aceleração, pela inserção de uma imagem com outra.

Assim como afirma Lamas (2007), o vídeo como recurso da arte contemporânea não busca captar a verdade que estaria oculta na exterioridade do real, mas sim, nos faz refletir sobre a vida, sendo elaborado por uma soma de conteúdos. As imagens de vídeo no contexto da arte contemporânea, não possuem função de representação, e sim um caráter simulativo, sem referências do mundo, logo temos a falta de significado, aberto a complexidade, existe apenas na interpretação crítica e pessoal, desconstruindo os significados das interpretações possíveis ao espectador.

O vídeo tem poder de eternizar um momento, registrar o cotidiano, fazer uma revelação, descrever uma ação, ou simplesmente revelar a vida através dos tempos. Para Martin (2006, p. 17), "O vídeo é um meio artístico explicitamente baseado no tempo". O vídeo é o centro de tudo, suas ramificações delimitam a qual caminho seguir, cada profissional, artista ou produtor de vídeos exerce uma função mediadora na criação de vídeo, seja para fins de experimentação, para fins de recordação de um momento, para apreciação futura, para produção temporal, para produção artística, seja qual for sua finalidade.

A arte expressa liberdade. O inventor da *video art*, Nam June Paik, tomou liberdade para experimentar, manipular e expressar o contexto no qual o vídeo estava inserido na época. De acordo com Martin, (2006, p. 7)

Desde os anos 1960, a videoarte está associada à correntes de vanguarda. A data simbólica para o nascimento do vídeo-arte é no ano de 1965, através do trabalho do coreano Nam June Paik, sendo um de seus precursores junto com o alemão Wolf Vostell. Seu surgimento, como meio artístico, aconteceu num contexto no qual os artistas procuravam uma arte contrária à comercial. Entre seus princípios está a crítica à televisão, a qual representa, em certo modo, a cultura atual.

As instalações de videoarte expressam todo o sentimento de contextualização dos fatos do cotidiano. Os videoartistas utilizavam instalações com múltiplas telas e projetores. Ao longo do tempo eles abordaram os seguintes temas: arte performática, críticas aos conflitos sociais, cotidiano etc. A televisão também se apropria de obras experimentais da videoarte, e as exposições em galerias se voltam e dão espaço a estas produções. Nos atuais dias os artistas contemporâneos tem dificultado uma definição mais sólida de videoarte, pois o formato de suas obras se tornou menos importante do que a ideia, descaracterizando o uso de imagens em movimento e sons, ratificando assim o contexto de arte contemporânea que tem olhos para a ideia e o processo deixando de lado o resultado final. (FARTHING, 2010).

Sob esta ótica vou construindo minha própria poética no exercício da produção artística que hoje recebe o nome de: Metamorfose Parasitária.

4.1 A poética dessa criação: metamorfose parasitária

A obra traz ruídos da própria edição laboratorial, é a experimentação latente, imagens sendo manipuladas, metamorfoseadas em sua essência, da qual uma imagem se faz parasita de outra. São imagens captadas ao longo de 4 anos, armazenadas ao acaso, um acaso pensado/repensado. O que motivou e ainda motiva a captura dessas imagens? As imagens foram captadas por mim, na minha casa, na parte de trás do terreno; local em que tenho uma visão privilegiada da paisagem. O privilégio de que falo é essa visão de um lugar que me provoca pela sua poética que vai me conquistando em um processo que busco compreender. O tempo me permitiu obter e buscar com certa facilidade a captura das imagens. São evidenciados o registro deste lugar, o qual faz parte de uma área aberta de vegetação, levando o olhar para diversos pontos distantes.

Este local faz parte de minha infância, pois foi nele que me diverti jogando futebol, entre outras diversas brincadeiras que enquanto criança pude

vivenciar. O lugar convida ainda, e de memória brinco, hoje brinco com a própria imagem. Há um interesse por um resultado visual que provém do intervalo de tempo da qual foram captadas as imagens, agora concentradas/aprisionadas e posicionadas conforme o tempo cronológico.

A construção e reconstrução dessas imagens trazem à tona um resultado inusitado, inesperado, pensado, não pensado, programado, somado ao tempo (de quem faz e de quem se faz). A mudança do ambiente e das características modificadas ao longo do tempo pelo clima e vegetação existentes no local da captação das imagens vai dialogando com as possibilidades do processo que dialoga com o olhar do outro (um outro que se faz autor transformado pelo tempo no percurso do processo).

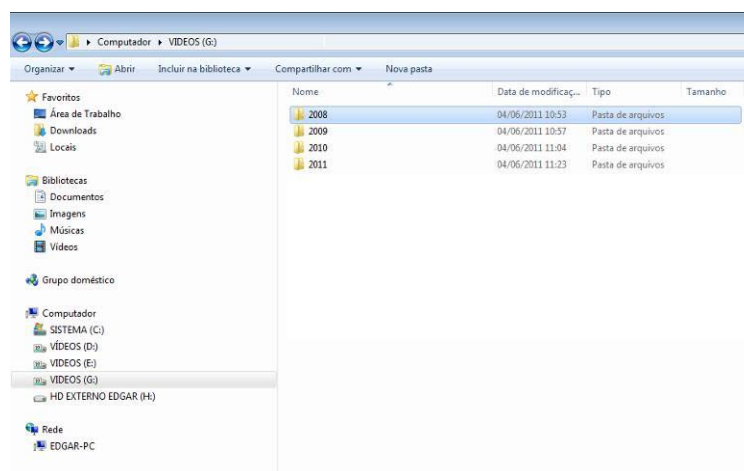
Durante o processo de elaboração e construção das imagens uma pergunta se faz pertinente, será que o ambiente ao longo de 4 anos sofreu alterações? As imagens não possuem enquadramento fixo, porém podemos notar as características singulares do ambiente contida em cada nova fotografia especulada, transformada agora em um vídeo de 14 minutos e 48 segundos de duração. A produção artística não tem por finalidade mostrar a paisagem corrente ao longo dos tempos e sim, um fazer confrontar-se com a minha história de vida ao longo dos anos, pois estas imagens refletem um cotidiano familiar, que nasceu e cresceu no plano contrário de visão das imagens, sendo que a paisagem é a vista que rodeia a casa de minha família que esta localizada em Criciúma - SC. A construção artística me fez buscar, ao longo de vários registros fotográficas familiares as imagens das quais capturava ao longo dos dias passados, levando assim meu pensamento a uma viagem, destacando a importância dos registros de vídeos e fotografias que venho coletando ao longo do tempo.

Há um som nessa construção, o qual a produção consiste do próprio ambiente da coleta das imagens, sendo que este é possuidor dos ruídos do ambiente, do deslocamento do ar, consegue-se ouvir as rajadas de ventos. As imagens são caracterizadas, ora pela luz do pôr-do-sol distante, das montanhas, ora pelo brilho natural do dia, outrora pela harmonia gradiente do laranja que parece iluminar o céu e não a terra. Sob estas imagens e sons descritos é que trarei o desenvolvimento desta produção artística.

4.2 A arte da manipulação

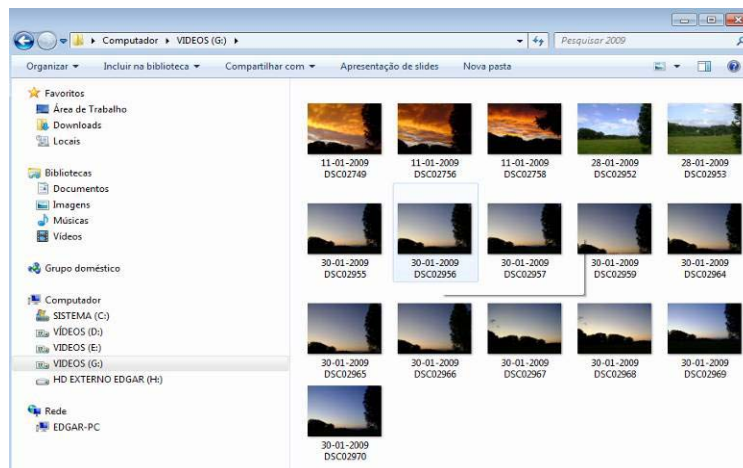
O processo de construção da produção artística consiste em buscar registros fotográficos da paisagem, agrupando-os e ordenando-os cronologicamente. A partir daí, inicia-se o processo de manipulação e edição por meio de um computador, com os softwares: *Adobe Premiere Cs4 2010*, *Adobe After Effects Cs4*, *Adobe photoshop Cs4 2010*, que serão regidos no processo dessa investigação. A seguir, seguem alguns momentos do processo de idealização desta produção, desta experiência artística que se caracteriza enquanto uma pesquisa em arte:

Figura 1 – Busca de Imagens (minhas pastas)



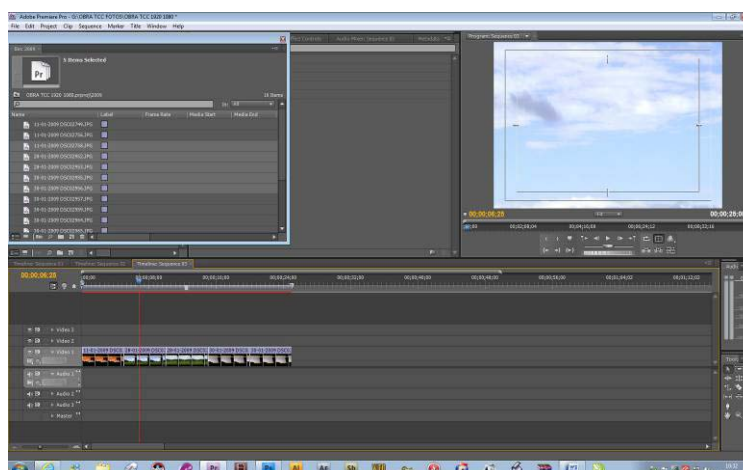
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 2 – Organização das imagens por data



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 3 – Importação para as ferramentas de edição

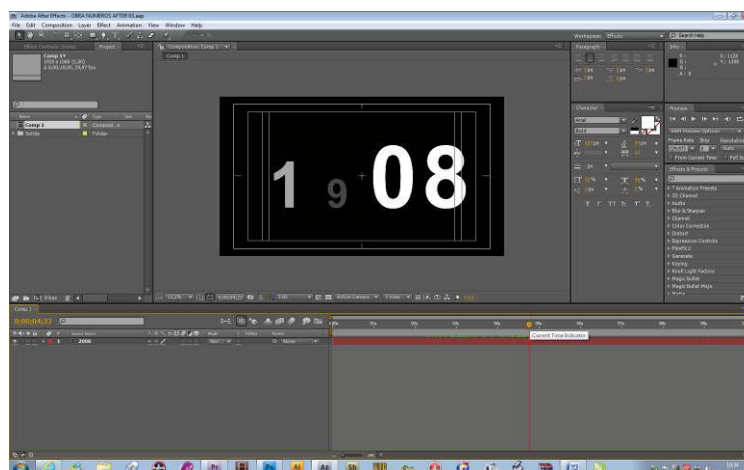


Fonte: Arquivo pessoal

Alocadas e posicionadas na linha do tempo (*timeline*) dos programas de edição, veio como forma de acabamento da obra a coleta parcial do áudio do ambiente onde as fotos foram tiradas, sendo assim, utilizei uma vídeo-filmadora para captar a sonoridade do ambiente. Tal sonoridade envolvia-se com rajadas de vento, tráfego de veículos, ruídos caseiros etc. Sendo posteriormente adicionado ao vídeo, trazendo assim a identidade relacionada à sonoridade e as imagens fotográficas agora transformadas em vídeo. Os efeitos em números que fazem referência as datas buscam transpor o tempo através do tempo, colocando 4 anos dentro de 14 minutos, esta marcação para mim se faz importante pois assim posso definir através de números que expressam a passagem de tempo. Estes foram desenvolvidos no *After Effects Cs4*, (software de efeitos e composição de imagens), e logo seu projeto

será incorporado ao programa de finalização e organização dos materiais que compõem a obra.

Figura 4 – Edição e efeitos dos números



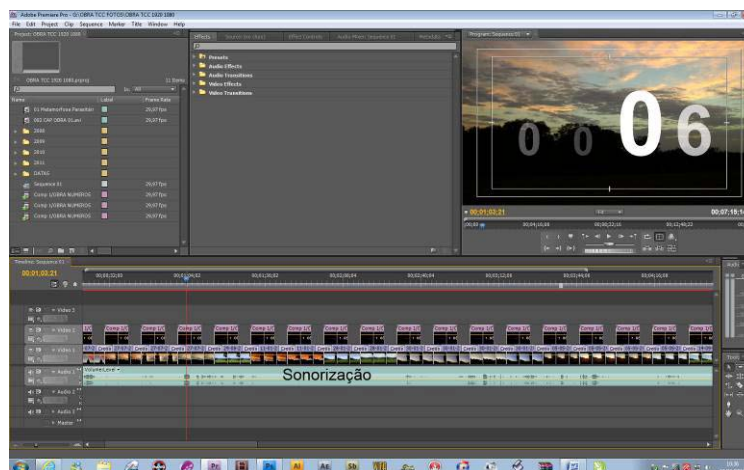
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 5 – Composição e efeitos de transição



Fonte: Arquivo pessoal

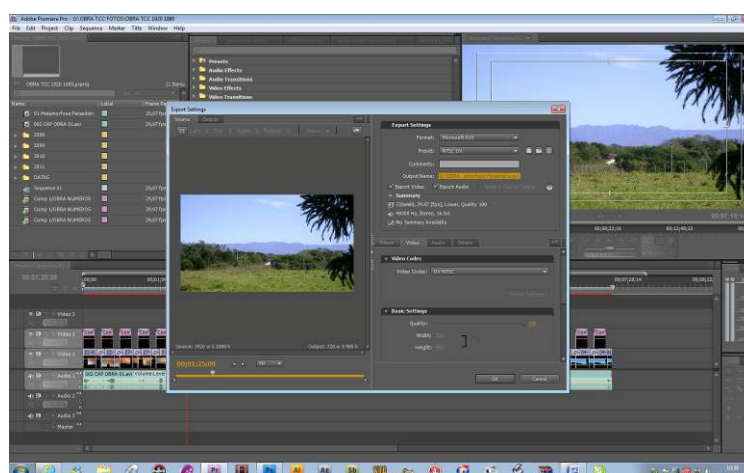
Figura 6 – Inserção e efeitos de transição



Fonte: Arquivo pessoal

O contraste entre a inércia fotográfica e o movimento dado pela sonoridade me traz certo desconforto, pois faz transparecer que a fotografia adquiriu sonoridade, esse processo estava ainda inacabado. Buscando uma metamorfose⁴, o seja, mutações na forma e na estrutura de um corpo de imagens, pensei nesta expressão, trazendo o fluxo de minhas imagens enquanto parasitas⁵, os quais são hospedeiros. Temos o tempo como hospedeiro. Foram imagens que mesmo tiradas ao longo de 4 anos, vão apresentando mudanças sutis, evidenciadas pelo espaço da qual as imagens fotográficas foram coletadas, para posteriormente se tornarem um vídeo. A fusão de uma imagem a outra evidencia transformação. Os processos a seguir são de configuração, hospedagem e gravação do vídeo.

Figura 7 – Configuração da sequência para exportação

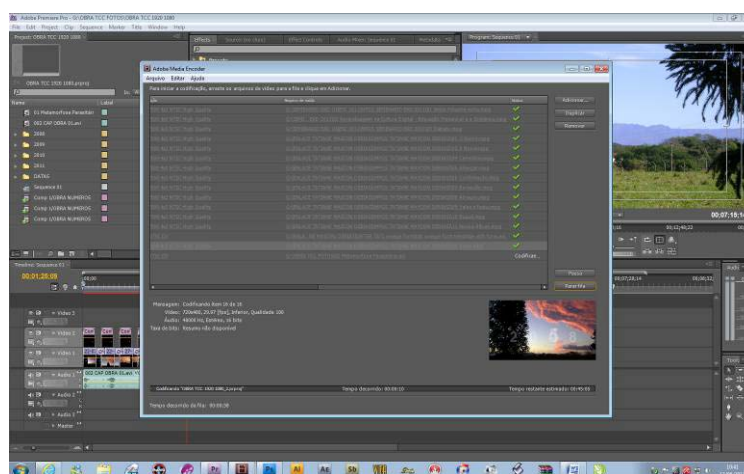


⁴ Metamorfose: "transformação, mudança de forma ou de estrutura que ocorre na vida de certos animais" (BUENO, p. 428. 1996).

⁵ Parasitas: "viver a custa do outro, explorador" (BUENO, p. 484. 1996).

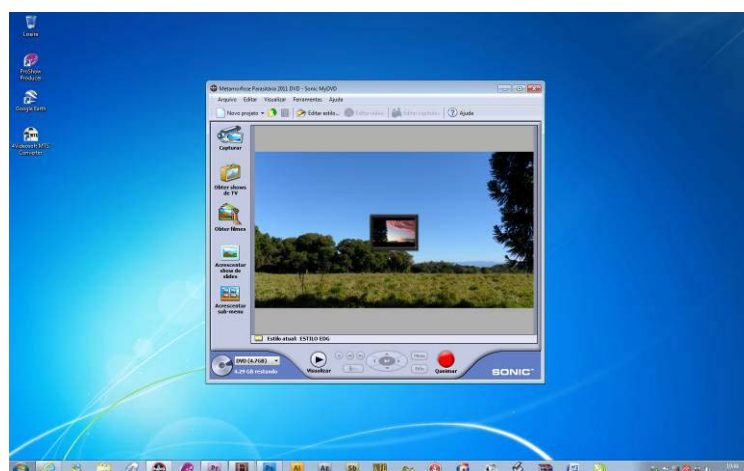
Fonte: Arquivo pessoal

Figura 8 – Processo de exportação



Fonte: Arquivo pessoal

Figura 9 – Finalização: gravação em DVD



Fonte: Arquivo pessoal

Quando capturamos uma imagem, estamos nos apropriando da mesma como se fôssemos congela-la, aprisionamos o tempo, o momento, o objeto, estamos parasitando aquele espaço real para posteriormente utilizarmos de alguma forma. O vídeo e a fotografia possuem de certa forma este caráter de aprisionar, ou seja, apropriam-se de uma cena do cotidiano e a congelam, paralisam, as mantêm inertes. É nessa perspectiva que se constrói a produção artística, fruto de uma pesquisa em arte que dialoga com uma busca teórica para melhor compreender qual o papel do discurso especializado e sua relação sobre os diversos meios de

produção artística oriundos da arte eletrônica. A essa produção chamo, nesse momento de *Metamorfose parasitária*.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A arte contemporânea, muitas vezes, se dá mais pela forma como ela é desenvolvida do que pelo resultado final, isso busca explicar porque muitas vezes nos perguntamos se certa produção artística pode ser realmente considerada *obra de arte*. Acredito que esta indagação esteve explícita ao longo desta pesquisa. Os meios são os instrumentos pelos quais o artista se apropria para construção da produção. Na arte contemporânea são muitos os meios explorados pelos artistas para a concepção de produções, e a cada dia novas tecnologias são apropriadas pelos artistas para serem utilizadas como ferramentas para contribuição de novas manifestações contemporâneas.

O papel do crítico que tem como primeira função a mediação entre espectador e obra, é que nos ajuda a esclarecer as manifestações contemporâneas dos artistas. O crítico e a crítica são peças fundamentais para a concepção de entendimento dos processos de criação das novas produções. É ele que faz a ponte entre o artista e o universo das artes, imaginando e atribuindo sentido à linguagem. (MARTINS, 2000).

A atual produção artística necessita do auxílio do meio tecnológico como instrumento para as criações contemporâneas, os quais podem ser utilizados de infinitas formas e para infinitos fins. A arte eletrônica é a fusão entre a tecnologia e a imaginação do artista criador, e cabe ao discurso especializado se manifestar de forma contrária ou a favor aos meios e produções, das quais os artistas se apropriam para melhor concluir e finalizar suas idéias.

Ao longo desta pesquisa busquei perceber o que os artistas e os discursos expressam sobre a utilização dos meios tecnológicos na concepção de novas produções artísticas. Constatei que estas produções contribuem muito para o desenvolvimento das artes visuais, para a utilização em diversas formas na vida cotidiana, e acredito que essa seja a principal função da arte eletrônica, de materializar ideias criativas para a apreciação estética de toda (pela e para, da e com) a sociedade.

Analisando alguns documentários de arte eletrônica, pude constatar que os artistas trazem em suas obras a interatividade como concepção principal para as suas idéias, ou seja, sem a relação tecnologia/espectador não se pode concretizar a ideia de arte eletrônica.

Notei que o uso do vídeo e da fotografia são as formas de expressão da arte eletrônica mais antigas e mais utilizadas ao longo dos tempos, e que continuam a ser usadas nos dias atuais, e ainda são fortes, e ganham projeções futuras com o advento da tecnologia digital, cada vez mais presente entre nós.

A partir destes levantamentos desenvolvi uma produção artística com fotografias finalizadas em uma sequência de vídeo com o propósito de experimentar uma relação diferente, entre minha vida, meu cotidiano profissional, o vídeo e a fotografia. Concretizada a obra, vi que mesmo que o tempo passe, estamos sempre inseridos em nossa vida e que apesar de envelhecermos dia a dia continuamos sendo sempre nós mesmos, de outro jeito. Nesta obra não busquei mostrar as belas imagens capturadas por uma máquina fotográfica, nem a destreza e o conhecimento estreito que tenho com as tecnologias do vídeo e da fotografia, apenas utilizei estes meios para me confrontar com meu passado e buscar uma reflexão sobre minha própria vida, através do sentido das imagens. Vi que o universo que nos rodeia é muito maior que cada um de nós, e que as boas intenções e idéias devem sempre permear nossas vidas.

Lembrando que as perguntas e indagações são as molas propulsoras da humanidade, e cabe a cada um de nós, darmos continuidade às pesquisas e elaborações de novas ideias que contribuam para a história artística e para a vida cotidiana de cada ser humano. Retomo ao meu problema de pesquisa: **Qual o papel do discurso especializado com relação aos diversos meios de produção artística oriundos da arte eletrônica?** No intuito de respondê-lo, afirmo que o mesmo foi mola propulsora de reflexões sobre arte, arte contemporânea, arte eletrônica, crítica de arte e produção artística. Coloco-me como aprendiz de pesquisador e nessa função, estou metamorfoseando-me enquanto quem busca na imagem fotográfica um pouco de minha própria história, de um acadêmico que pensa o vídeo enquanto linguagem da arte. Encontro aqui a relevância dessa investigação, ou seja, o movimento de um pensamento que procura melhor compreender a arte, o discurso especializado e a vida, por que não?

REFERÊNCIAS

ARANTES, Priscila. **@rte e mídia**: Perspectivas da estética digital. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

ARCHER, Michel. **Arte contemporânea**: uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

ARGAN, Giulio Carlo. **Arte e crítica de arte**. 2. ed. Lisboa: Editorial Estampa, 1995.

BUENO, Francisco da Silveira. **Minidicionário da Língua Portuguesa**. Ed. rev. e atual. por Helena Bonito C. Pereira, Rena Signer. São Paulo. FTD: LISA, 1996.

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

CLAVAL, Paul. **A Geografia Cultural**. Tradução de Luiz Fugazzola Pimenta e Margareth de Castro Pimenta. Florianópolis: Ed. da UFSC, 1999.

COLI, Jorge. **O que é Arte**. 11. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990

COSTA, Cacilda Teixeira da. **Arte no Brasil 1950-2000**. Movimentos e Meios. São Paulo: Alameda, 2004.

FARIAS, Agnaldo. **Arte Brasileira hoje**. São Paulo: Publifolha, 2002.

FARTHING, Stephen. **Tudo sobre arte**. Tradução de Paulo Polzonoff. Rio de Janeiro: Sextante, 2010.

LAMAS, Nadja de Carvalho. **Arte contemporânea em questão**. Joinville – SC: Univille, 2007.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. **Máquina e imaginário**: O desafio das poéticas Tecnológicas. 3 ed. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2001.

MARTIN, Sylvia. **Vídeo Art**. Uta Grosenick. Taschen, 2006.

MARTINS, Maria Helena. **Rumos da Crítica**. São Paulo: Itaú Cultural, 2000.

MINAYO, Maria Cecília de Souza et al. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 2. ed. Rio de Janeiro: Vozes, 1994.

MORAIS, Frederico. **Abraham Palatnik: Um pioneiro da arte tecnológica**. Disponível em: <<http://www.itaucultural.org.br/tecnica/palatnik/p01.htm>>. Acesso em: 09 de mai. 2011.

OSTROWER, Fayga. **Universos da arte**. 4 ed. Rio de Janeiro: Campus LTDA, 1987.

SOUZA, Antonio Carlos de; FIALHO, Francisco Antonio Pereira; OTANI, Nilo. **TCC Métodos e técnicas**. Florianópolis: Visual books, 2007.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em arte: em paralelo entre arte e ciência**. 3ª edição. Campinas - SP; Autores Associados, 2006.