

UNIVERSIDADE DO EXTREMO SUL CATARINENSE - UNESC

CURSO DE ARTES VISUAIS BACHARELADO

JULIANO BUENO BARBOSA

**INFORME BINÁRIO: A ARTE TECNOLÓGICA E O EXCESSO DE INFORMAÇÕES
NA CONTEMPORANEIDADE.**

CRICIÚMA

2017

JULIANO BUENO BARBOSA

**INFORME BINÁRIO: A ARTE TECNOLÓGICA E O EXCESSO DE INFORMAÇÕES
NA CONTEMPORANEIDADE.**

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

Orientador(a): Prof. Me. Tiago da Silva Coêlho

CRICIÚMA

2017

JULIANO BUENO BARBOSA

**INFORME BINÁRIO: A ARTE TECNOLÓGICA E O EXCESSO DE INFORMAÇÕES
NA CONTEMPORANEIDADE.**

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

Criciúma, 21 de Junho de 2017.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Tiago da Silva Coêlho - Mestre – Universidade do Extremo Sul Catarinense,
UNESC - Orientador

Prof^ª. Letícia de Brito Cardoso – Mestre - Universidade do Extremo Sul Catarinense,
UNESC

Prof. Marcelo Feldhaus - Mestre - Universidade do Extremo Sul Catarinense,
UNESC

Em memória de Vitalina Ribeiro Bueno e Mara Ione Barbosa, minhas tias e “mães” falecidas durante meu percurso acadêmico vítimas de câncer. Dedico este trabalho e os 4 anos de lutas e estudos, aonde quer que estejam, com muito amor e carinho.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço à minha família, pela motivação e apoio quando resolvi sair de casa em 2013. Agradeço muito ao meu pai e melhor amigo, Gilberto, que sempre disse “vai dar tudo certo” e “eu seguro as pontas por aqui” nas vezes em que pensei em desistir de tudo. Meu muito obrigado ao meu irmão Erick, o qual teve que, muitas vezes, ser forte sozinho mas que independente de qualquer coisa disse para eu não me preocupar com nada e focar nos meus estudos.

Agradeço a minha mãe, Vanilda, que nos momentos de alegria me proporcionou boas risadas e sempre me deu total apoio, deixando claro que tinha muito orgulho de mim. Mãe eu te amo tanto que não cabe nesse mundo.

Agradeço a Deus, regente do mecanismo todo que gira em torno deste mundo e de nossas vidas, pelas vezes que me acalmou, se mostrou presente e no fundo do meu coração disse que no final daria tudo certo.

Agradeço a minha Madrinha Vitalina, mãe, confidente e conselheira que próximo ao final de sua vida, quando eu disse que iria estudar em Criciúma, riu e disse: “Te cuida guri, eu te amo e vou estar sempre junto por lá”. Sempre presente em minha vida e nas minhas escolhas, a ti meu muito obrigado e minhas saudades, muitas saudades.

Agradeço a toda família no geral, sempre unidos, até nos momentos mais complicados. Obrigado pelo apoio de cada um de vocês significa muito, significa tudo.

Meus agradecimentos as pessoas que julgo terem sido fundamentais na minha trajetória, tanto na universidade, quanto na cidade de Criciúma: Amigo e professor Marcelo Feldhaus, Professora Odete Calderan, Débora Nascimento, Dona Vissência, Marilei Rodrigues, Solange Scotti, Cássia Soares, Jackson Fernandez, Mauricio Lopes, João Batista, Reginaldo Arraes, Rafael Fermino dentre tantas outras pessoas fundamentais no meu desenvolvimento nestes 4 anos.

Agradeço aos meus sempre amigos e companheiros de trajetória universitária, os quais foram de grande importância para tornar estes 4 anos de estudos muito mais divertidos, felizes e agora por final gloriosos: Paula Borges, Tiago Fernandes e Rafaela Pereira. Destaco aqui a Paula, companheira de madrugadas, risadas e apoio mútuo durante toda a escrita deste TCC.

Agradeço aos amigos e artistas Matheus Abel e Bruna Ribeiro, pelas

conversas, chimarrões, risadas e pelas 'luzes' dadas durante o processo de pesquisa e produção, a vocês meu muitíssimo obrigado!

Agradeço ao meu orientador neste trabalho de conclusão de curso, Professor Tiago da Silva Coêlho, que decidiu embarcar nessa viagem comigo.

Por fim agradeço a minha força de vontade e pensamento positivo, sem isso nada seria possível.

“O verdadeiro problema implicado em “Arte e tecnologia” não é apenas inventar um novo brinquedo científico, mas de poder humanizar a tecnologia e este meio eletrônico de expressão que conhece progressos rápidos, muito rápidos. O progresso já ultrapassou nossa capacidade de programação”

Nam June Paik

RESUMO

Este trabalho de conclusão de curso consiste em uma pesquisa em arte com foco nas relações entre arte e tecnologia, resultando em uma vídeoinstalação como produção. Trago autores como Rush (2013), Canton (2009) e Couchot (2003) para apoiar-me teoricamente em 5 capítulos que vão desde o contexto histórico iniciado no período impressionista, passando por movimentos importantes na arte como o Fluxus, chegando até a contemporaneidade. O trabalho traz meus questionamentos frente aos excessos de informações provindos dos avanços tecnológicos desenfreados, utilizando de termos e conceitos tecnológicos para embasar a pesquisa e também a produção. Trago o termo binário como principal discussão, aproximando-o em uma conversa com o fazer artístico. Por fim, trago nas minhas considerações finais as experiências vivenciadas durante o período de pesquisa e produção, além de fazer uma relação do fazer arte com o meu percurso acadêmico.

Palavras-chave: Arte. Tecnologia. Binário. Vídeoinstalação. Informação.

LISTA DE IMAGENS

Imagem 1 - A aula de dança, Degas	22
Imagem 2 - O terraço do café a noite, Van Gogh	23
Imagem 3 - The Steerage, Alfred Stieglitz	24
Imagem 4 - Folha de repolho, Edward Weston	25
Imagem 5 - Atrás da estação St. Lazare, Bresson	26
Imagem 6 - Homem armado morto por policial na 344 Broome Street, Weegee	27
Imagem 7 - A persistência da memória, Salvador Dalí	29
Imagem 8 - Curta Um Cão Andaluz.....	30
Imagem 9 - Disappearing Music for Face, Peter Moore	37
Imagem 10 - A Tal Máxima	38
Imagem 11 - I Am Making Art, John Baldessari	42
Imagem 12 - Em Guerra.....	45
Imagem 13 - O texto informe binário	52
Imagem 14 - Esboço da produção	54
Imagem 15 - Fotograma da produção "Informe Binário"	55

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

TV – Televisor

UNESC – Universidade do Extremo Sul Catarinense

TCC – Trabalho de Conclusão de Curso

DJ – Disk Jokey

PROUNI – Programa Universidade para Todos

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	12
1.1 A JUNÇÃO ARTE E TECNOLOGIA NO PROCESSO CRIATIVO	17
1.2 ESTRUTURAÇÃO DOS CAPÍTULOS	19
2 ARTE MODERNA: DO IMPRESSIONISMO AOS AVANÇOS TECNOLÓGICOS NA FOTOGRAFIA.	21
2.1 – OS PRIMEIROS PASSOS À VIDEOARTE: UM FILME DO INCONSCIENTE.	27
3 A ARTE QUE VIROU VÍDEO, o moderno tecnológico:	32
3.1 O FLUXO QUE LEVOU AO FLUXUS	34
4 O PAI(K) DA VIDEOARTE: DIÁLOGO COM OS IDEAIS E CONCEITOS DE UM COREANO.	38
4.1 <i>INFORME BINÁRIO</i> : O VALOR LÍQUIDO DA PESQUISA.....	44
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	58

1 INTRODUÇÃO

Desde os tempos de infância tive contato com a música, devido ao fato de meu pai e grande parte da família possuírem uma forte relação com esta. Os finais de semana eram regados a churrasco, risadas, as mesmas piadas e muita música nativa do Rio Grande do Sul, sempre no compasso do violão de meu pai e na batida do pandeiro do meu tio-avô.

Sempre incentivado pela família e também por vontade própria comecei então a buscar conhecimento na área musical, queria eu ser o meu pai, tocar o violão e cantar aquelas músicas carregadas com o sotaque marcado dos pampas. Confesso que de início, lá pelos 6 ou 7 anos tentava acompanhar meu pai na cantoria, mas não era esta minha grande habilidade. Com 8 anos ganhei meu primeiro instrumento, um violão de marca Tagima, preto e com cordas de nylon (pois é desta forma que um iniciante começa, para não ferir a ponta dos dedos).

Com o meu primeiro violão em mãos, veio um problema: Não sabia tocá-lo e meu pai não tinha tempo para poder me ensinar. A solução? Aprender sozinho. Se você me perguntar: “Juliano, faça para mim um lá-bemol” ou então “Toque esta música para mim um tom e meio abaixo.” Sinto muito meu amigo, mas ficarei te devendo esta. Pois aprendi a tocar violão da forma mais simples possível a partir das cifras das músicas. Digamos que de fato eu não “toco violão” eu reproduzo músicas a partir de suas cifras e do uso da minha boa memória fotográfica para gravar as notas e suas posições nas escalas do braço do violão.

De certa forma esse tipo de aprendizado autodidata me trouxe uma pequena base de teoria musical, a qual consegui desenvolver em outros instrumentos. Porém mesmo gostando de poder tocar nos churrascos de domingo com meu pai, sentia que não era bem aquilo que eu queria, que me completava ou me constituía um músico.

Meu pai era funcionário da Prefeitura Municipal de Cidreira-RS, para ser mais preciso no setor de Cultura e Turismo da cidade. Daí já sabemos o porquê de estar aqui hoje, não podia ser diferente, pois sempre me interessei por questões ligadas a arte, cultura e outros meios de linguagem. Além de sempre estar me envolvendo nos cursos e oficinas que eram oferecidos pelo município na época.

Durante esse período da infância fiz algumas oficinas na casa de cultura de Cidreira, entre elas o teatro, pintura em tela, atividades e recreações ligadas a

cultura local e as aulas de percussão, esta que foi a que mais aproximou-se da ideia de fazer música. Nas aulas de percussão comecei a tocar bateria, e aquele instrumento barulhento de certa forma me cativou a partir da frequência das batidas e dos diferentes tons que podiam ser extraídos dele.

Era fascinante a forma com que tons diferentes constituíam uma amálgama quase que perfeita, transformando-se em o ritmo base para qualquer música. Tendo a frequência das batidas dentro do seu tempo os outros instrumentos iam encaixando-se, ora colocava-se uma guitarra, um contrabaixo ou um violão e voz. Tudo se transformava em música a partir das batidas da bateria. Cheguei então a conclusão de que a batida era quem ditava o ritmo das coisas, era a batida que fazia tudo ter sentido e sem ela pouco teria graça uma produção musical. Parafraseando Marcelo D2, comecei a partir daquele momento "a procura da batida perfeita."

Entender como funcionava a base das produções musicais me incentivou a querer ser um produtor musical e foi exatamente neste momento de ruptura que me vi fazendo isso. Comecei a pesquisar sobre a música eletrônica aos 11 anos e achei nela um caminho para seguir. O resultado da pesquisa foi querer me tornar um DJ, aquele que além de produzir sua própria música, a reproduz de forma que consegue fazer uma interação com o público em um determinado espaço, obtendo destes uma resposta imediata em relação ao som que lhes envia ao fazer sua performance.

A música eletrônica, basicamente, se constitui a partir do número de batidas por minuto. Por exemplo: Uma música eletrônica que normalmente é tocada em casas noturnas ou por grandes Djs como David Guetta ou Bob Sinclar, tem em média 130 batidas por minuto. Comecei a pesquisar sobre a música eletrônica, desde a produção a partir de softwares de computador até a elaboração de um setlist para discotecagem em festas, o que acabou resultando em umas das profissões que sigo autonomamente até hoje, a de DJ.

Após descobrir o caminho que queria seguir, fui ansiando e me preparando para que um dia tivesse a oportunidade de tocar na minha primeira festa. Este momento chegou aos 13 anos quando através de amigos tive a oportunidade de tocar em uma festa de 15 anos na cidade de Viamão-RS, com o consentimento e a presença de meu pai fomos para aquela que seria a noite em que tudo faria sentido. Tive o primeiro contato com o público e pude perceber a interação

de quem dançava com a música que era enviada em frequências pelas caixas de som, a sensação foi única, naquele momento tive a certeza de querer ter aquela sensação para sempre. Desde aquele dia comecei a me empenhar na minha carreira como DJ e as coisas foram acontecendo de forma natural.

Aos 16 anos era de certa forma reconhecido na região do litoral norte do Rio Grande do Sul como DJ, tocando em diversas cidades e festas, fazendo algumas aberturas de shows nacionais como: Papas da Língua, Chimarruts, Armandinho e Banda, Claudia Leitte, Michel Teló, dentre outros. E cada vez mais essa interação com o público, a maneira com que me respondiam nos palcos me chamava a atenção. Vislumbrava uma carreira de sucesso como as de alguns ídolos que tinha na época dentro do meio, como Martin Solveig e Dr. Lektroluv dentre outros.

Ligado à música desde cedo, desenvolvi uma certa facilidade e sensibilidade para desenvolver outros tipos de expressão artística, me interessei muito pelo desenho na infância e pré-adolescência, mas nunca foi meu forte, mesmo assim continuo até hoje fazendo alguns rabiscos. Na tentativa de fazer valer a velha máxima: “a prática leva perfeição”.

Mas o que seria de fato a perfeição do traço de um desenho? Quando comecei a cursar Artes Visuais via o desenho como algo que imitava a realidade ou que tinha como seu principal papel fazer exatamente isso. Consegui desconstruir este pensamento e vi que na verdade o desenho e qualquer outro tipo de expressão artística devem carregar a nossa identidade, nossas verdades, dúvidas e anseios, imprimindo nossa “marca” em cada concepção que fazemos de forma a sermos reconhecidos em nossas criações.

Meu relacionamento mais próximo com as Artes Visuais, ocorreu de fato, com o início do curso de Artes Visuais Bacharelado na UNESC – Universidade do Extremo Sul Catarinense em meados do ano de 2013. No início do curso entrei com uma visão um pouco distorcida da formação, pois na época possuía a vontade de fazer o curso de Publicidade e Propaganda não efetivado devido as condições financeiras.

No mesmo ano através do PROUNI ganhei a bolsa de estudos para Artes Visuais Bacharelado, dando uma rápida verificada na grade do curso não pensei duas vezes, pois pensava que me formando neste curso poderia trabalhar diretamente com a publicidade. De fato, eu realmente poderia e posso, estando

formado, trabalhar na área de criação de uma agência publicitária, mas ao decorrer do curso desconstruí este pensamento e comecei a ver que estar dentro do campo das artes é muito mais do que apenas criar com fins lucrativos. É também, criar com fins de pesquisa, protesto, questionar a sociedade e seus meios, dentre outras questões que podem se transformar em uma produção artística.

Busquei sempre uma relação próxima com as imagens digitais, sempre acreditei que este lado digital e contemporâneo da arte podia ser uma saída para mim, um ponto de fuga e de expressão, além de também ser um meio de comunicação e interação com o espectador.

Durante meu percurso acadêmico, tive contato com a cerâmica, onde pude transformar alguns desenhos em 3D mas mesmo assim sentia que não era aquela a minha vertente. Trilhei alguns caminhos dentro da gravura, principalmente com a xilogravura e a serigrafia, as quais tenho grande apreço e gosto de trabalhar. Da gravura, estudei sobre as intervenções urbanas através de stencils, e outros meios, foi aí então que conheci o Graffiti e a Street Art.

A partir da oficina de Graffiti ministrada pelo Grafiteiro Criciumense Ricardo Herok, aprendi desde as raízes do Graffiti, como meio de protesto até a arte feita com os sprays na representação de figuras e personagens. Na época fiquei bem ligado a arte urbana e me vi atuando nesta linguagem espalhando a minha "tag" (apelido utilizado pelos Grafiteiros para marcar seu nome pela cidade) pelos muros alheios.

Dentro da parte de intervenção urbana, em uma provocação vinda da disciplina de Pintura e Pesquisa espalhei "stickers" (adesivos com a tag do Grafiteiro) pela cidade, seguindo a mesma linha do *Graffiti*, porém com uma reprodutibilidade muito maior.

Todas essas linguagens me fizeram parte do artista que sou hoje, gosto do termo Artista Etc criado por Basbaum, acredito que este termo define bem o que é e como deve ser um artista dentro do contexto contemporâneo que vivemos, bem como vejo a necessidade dessa relação com a tecnologia no campo artístico atual.

Na reta final do Bacharelado em Artes Visuais tive contato com a disciplina de Linguagem do Cinema e Vídeo e também a disciplina de Poéticas Digitais, baseado nestas últimas vivências e nas que carrego desde a infância, creio que somente agora posso começar a definir uma linha de pesquisa que quero trabalhar em minhas produções daqui para frente, as possíveis relações entre

imagem e som dentro de uma conversa com arte e tecnologia e suas especificidades.

A relação entre arte e tecnologia e imagem e som, vem me chamando a atenção ultimamente, de tal forma que estou sempre dando um jeito de pensar em algum tipo de produção que possa aliar todas estas questões fazendo com que este trabalho interaja com o espectador. A interação é algo magnífico, pois dela obtemos uma resposta imediata do indivíduo, que além de interagir acaba tornando-se parte da totalidade da criação.

Acredito que hoje a melhor forma de mostrar uma relação do som para com a imagem interagindo com o espectador é criando uma instalação interativa ou então uma *videoinstalação reflexiva*¹, quase que forçando uma resposta do indivíduo que se coloca no centro da produção e é bombardeado de informações, provocado para reagir, refletir e/ou interagir com o que está acontecendo naquele momento em que ele é parte da coisa toda.

Visto que hoje tudo tem que ter uma explicação e seguir um padrão determinado, me indago sobre o porquê de termos que seguir estes padrões e porque não haver variações entre coisas já pré-definidas como “corretas”. Proponho neste trabalho de conclusão de curso uma reflexão a cerca destas questões e de algumas outras que trago, como por exemplo, a excessividade de informações que nos atingem por diversos meios de comunicação e de que forma arte e tecnologia estão mantendo seu diálogo na contemporaneidade. A partir de um estudo sobre as relações entre imagem e som, procuro descobrir de que maneira uma junção destas duas linguagens pode resultar em novas variações dentro do campo artístico contemporâneo, de modo que seja possível criar uma reflexão no espectador a partir da produção, produto desta pesquisa.

Este trabalho visa questionar, refletir e não espera chegar em uma conclusão definida, pois tenho ciência de que esta pesquisa não termina aqui, sendo este apenas o início de indagações que poderão ser continuas possivelmente em uma pesquisa de mestrado e até quem sabe o próprio doutorado, mais para frente é claro.

¹Termo que criei para definir meu pensamento sobre videoinstalação e a relação desta com o espectador.

1.1 A JUNÇÃO ARTE E TECNOLOGIA NO PROCESSO CRIATIVO

Com os avanços tecnológicos cada vez mais fazendo parte de nosso cotidiano, temos que passar por diversas modificações em nossa vida e também em nosso processo criativo. Penso que é difícil imaginar uma arte que seja "contemporânea" sem que trate destas relações entre as tecnologias e o indivíduo. Desta forma, trago para esta pesquisa e também a produção, um meio de diálogo entre arte e tecnologia, incluindo isto em meu processo criativo.

Plaza e Tavares conversam comigo sobre o fazer artístico por meio das poéticas digitais/eletrônicas: "Com o aproveitamento cada vez mais frequente da tecnologia eletrônica, sobrevém uma proliferação de novos meios, responsáveis por modificações na vida do homem e no campo artístico." (PLAZA & TAVARES, 1998 p.63).

Fazendo uso dos meios tecnológicos para concepção da produção artística busquei uma interação desta tecnologia com o espectador frente à videoinstalação. Desta forma, interagindo com a produção o espectador estará imerso em um universo que lhe proporcionará relacionar e interagir com a imagem e o som emitidos simultaneamente. Trabalhando seus estímulos sensoriais obtendo deste, quase que imediatamente, uma resposta através do afloramento de sua sensibilidade auditiva e visual além de despertar a sede por conhecer/descobrir o que está acontecendo naquele momento.

Aristóteles, na abertura de *Metafísica*, estabelece uma relação imprescindível entre a visão e o conhecimento:

Por natureza todos os homens desejam conhecer. Prova disso é o prazer causado pelas sensações, pois, mesmo fora de toda utilidade, nos agradam por si mesmas e, acima de todas, as sensações visuais. Com efeito, não só para agir, mas ainda quando não nos propomos a nenhuma ação, preferimos a vista a todo o resto. A causa disso é que a vista é, de todos os nossos sentidos, aquele que nos faz adquirir mais conhecimento e o que faz descobrir mais diferenças. (ARISTÓTELES apud CHAUI, 1988 p.38)

Durante essa pesquisa que se apresenta, uma série de fatores foram determinantes para o resultado final, não comecei este projeto com um objetivo definido, muito pelo contrário, comecei esta pesquisa pensando em diversas possibilidades dentro de uma linguagem que achava interessante, neste caso a linha de processos e poéticas com foco nas tecnologias.

Pesquisar arte se tornou para mim um grande aprendizado, com ideias e conceitos em mente comecei a rebuscar na história da arte, a partir do impressionismo, meios de relacionar os avanços tecnológicos com o fazer artístico.

Acho interessante a ideia de pesquisa e produção caminharem juntas, e foi assim que vi acontecer comigo. O processo é totalmente o inverso do que estamos acostumados, deixa-se de lado um estigma científico de pesquisa e passamos a de forma mais solta encontrar nossos questionamentos ao longo do percurso.

Foi desta forma que aconteceu com este trabalho em questão, desde seu início essa pesquisa esteve aberta a novas descobertas. Para dialogar com esse sentimento, trago o conceito de cartografia de Passos e Barros, o qual acredito encaixar-se muito bem com o que trago referente ao processo de pesquisa e produção deste trabalho.

A cartografia como método de pesquisa-intervenção pressupõe uma orientação do trabalho do pesquisador que não se faz de modo prescritivo, por regras já prontas, nem com objetivos previamente estabelecidos. No entanto, não se trata de uma ação sem direção, já que a cartografia reverte o sentido tradicional de método sem abrir mão da orientação do percurso da pesquisa. O desafio é o de realizar uma reversão do sentido tradicional de método – não mais um caminhar para alcançar metas prefixadas (metá-hódos), mas o primado do caminhar que traça, no percurso, suas metas. (Passos, 2015. p.17)

Trago também uma das teorias de Platão, baseada no famoso "Mito da Caverna" que diz: "através do conhecimento é possível captar a existência do mundo sensível (conhecido através dos sentidos) e do mundo inteligível (conhecido somente através da razão)."

O "Mito da Caverna" de Platão traz as questões da percepção do indivíduo frente a realidade e de que forma a cultura, conceitos e informações que recebemos durante a vida interferem na nossa percepção do real. Trazendo isso para o método de pesquisa usado, vejo que o processo criativo do artista está fortemente ligado às suas vivências, sua capacidade perceptiva de analisar o mundo e na forma que irá externar seus questionamentos a anseios em suas produções.

Trago como objeto final de pesquisa as possíveis formas de associar imagem e som em uma videoinstalação, afim de trazer uma questão reflexiva sobre o binarismo das coisas frente a sociedade, sendo tanto para questões de gênero, arte, ou o modo que levamos a vida. Faço uma breve relação entre arte e tecnologia

para abordar estas questões, além de provocar uma reflexão sobre a excessividade de informações na contemporaneidade.

1.2 ESTRUTURAÇÃO DOS CAPÍTULOS

Este trabalho de conclusão de curso de Artes Visuais Bacharelado encaixa-se na linha de pesquisa em Processos e poéticas: Tecnologias. O trabalho estrutura-se em 5 capítulos, sendo que 3 destes se dividem em subcapítulos.

No primeiro capítulo intitulado: “A JUNÇÃO ARTE E TECNOLOGIA NO PROCESSO CRIATIVO” trago algumas referências que norteiam o rumo da pesquisa em arte com o uso de meios tecnológicos, bem como dão embasamento para a própria produção resultado da pesquisa, trago Passo e Kastrup como diálogo.

No capítulo seguinte: “ARTE MODERNA: DO IMPRESSIONISMO AOS AVANÇOS TECNOLÓGICOS NA FOTOGRAFIA” começo uma pesquisa histórica dialogando com alguns teóricos como Farthing (2010), rebuscando as primeiras rupturas do método academicista. Este capítulo se divide em um subcapítulo, de título: “ OS PRIMEIROS PASSOS À VIDEOARTE: UM FILME DO INCONSCIENTE” onde temos um breve histórico do início do cinema de vanguarda, trazendo como referência o cinema surrealista, mantendo uma conversa mais próxima com a videoarte como conhecemos hoje.

Dando sequência à pesquisa, o capítulo “A ARTE QUE VIROU VÍDEO, o moderno tecnológico” faz uma ligação entre o surgimento do cinema de vanguarda até o início do que conhecemos como a arte moderna, focando nos adventos da tecnologia e em suas primeiras relações com o âmbito artístico. Após temos o subcapítulo: “O FLUXO QUE LEVOU AO FLUXUS” aqui faço um apanhado do percurso percorrido até o surgimento do movimento Fluxus, o qual é tido hoje como estúpido da arte contemporânea, conversando com Rush (2013).

“O PAI(K) DA VIDEOARTE: DIÁLOGO COM OS IDEAIS E CONCEITOS DE UM COREANO” é o capítulo onde começo a trazer os conceitos e inspirações que estão implícitos na produção resultado dessa pesquisa. Trago Paik e todo seu conceito sobre o uso dos meios de comunicação em massa de forma exagerada, além de dialogar com Paik, cito outros artistas como John Baldessari e Bill Viola.

No subcapítulo intitulado: “*INFORME BINÁRIO*: O VALOR LÍQUIDO DA PESQUISA” falo especificamente da minha produção, bem como o conceito por trás

e as inspirações e diálogos que de alguma forma à sustentam. Aqui dialogo com Machado (2004) e Machado (2007), além de outros teóricos.

Por fim, faço minhas considerações. Falando um pouco sobre a trajetória desta pesquisa e produção, e também a trajetória como aprendiz de artista visual.

2 ARTE MODERNA: DO IMPRESSIONISMO AOS AVANÇOS TECNOLÓGICOS NA FOTOGRAFIA.

Sabemos que as relações entre imagem e som no campo da arte se dão mais fortemente a partir do século XX, devido a inserção de algumas tecnologias digitais/eletrônicas no fazer artístico. Trago neste capítulo alguns apontamentos desta relação entre imagem e som, desde o início da arte moderna até as junções que resultarão na videoarte contemporânea que conhecemos hoje. Podemos trazer o início da arte moderna a partir de meados do século XIX, aonde com o Impressionismo artistas como Claude Monet e Camille Pissarro confrontavam as ideias de que a arte em si deveria ter um acabamento refinado e trazer consigo algum tipo de contexto histórico.

Monet e Pissarro faziam parte de um grupo de artistas rebeldes aos paradigmas acadêmicos da arte, basicamente esse grupo de artistas tinha como propósito a criação de imagens que retratavam a vida moderna bem como ela era. Naquela época, a ideia central era a de captura da impressão do momento presente juntamente com os efeitos de luz ao natural. O aspecto dessas obras era geralmente como se estivessem inacabadas, isto visto pelos olhos impregnados pela arte acadêmica. Com o uso de cores fortes e pinceladas de estilo livre, os impressionistas tiveram sua primeira exposição na década de 1870 em Paris, onde foram recebidos com estranhismo por grande parte da sociedade consumidora da arte.

Outra forte influência para a ascensão do impressionismo foi de fato a fotografia, um exemplo desta relação foram as bailarinas de Edgar Degas, pintadas com tinta óleo e inspiradas nas imagens fotográficas registradas por Edward Muybridge, que por sua vez retratava os movimentos de pessoas e animais, na maioria das vezes com o uso de câmeras portáteis que registravam as figuras com borrões, o que dava um certo ar de espontaneidade nos registros. Essa espontaneidade da imagem, do momento, era exatamente o que buscavam os precursores do impressionismo.(FARTHING, 2010)

Imagem 1 - A aula de dança, Degas



Fonte: FARTHING (2010)

Com o uso da fotografia como registro de imagem, o impressionismo ganhou força e logo em seguida alguns artistas surgiram com ideais não tão compactuantes, nem mesmo um estilo ou algum objetivo em comum, dando-se então o que conhecemos como Pós-Impressionismo. O Pós-Impressionismo é usado em grande parte para definir a obra de quatro artistas principalmente, sendo eles: Paul Cézanne, Georges-Pierre Seurat, Vincent Van Gogh e Paul Gauguin. Cada artista teve sua relação individual com o impressionismo, Gauguin nos experimentos da cor e traço, Van Gogh com suas fortes pinceladas, Seurat dava atenção ao caráter científico da cor enquanto Cézanne mantinha o foco na estrutura pictórica. (FARTHING, 2010)

Os artistas pós-impressionistas se distanciaram da naturalidade buscada pelo impressionismo, usando de temas cotidianos, pinceladas grossas e ênfase nas formas geométricas. Um bom exemplo seria a obra de Van Gogh, *O terraço do café à noite* datada de 1888. Neste quadro um dos principais objetivos de Van Gogh era

retratar uma cena noturna sem o uso de tinta preta, transmitindo a escuridão da noite de forma natural conforme o pensamento impressionista da época ditava.

Imagem 2 - O terraço do café a noite, Van Gogh



Fonte: FARTHING (2010)

A primeira Fotografia, de fato reconhecida, surgiu por volta do ano de 1826 a partir do registro de Joseph Nicéphore Niépce. Apesar de seu surgimento em meados do século XIX a fotografia só ganhou certo reconhecimento como linguagem artística no início do século seguinte. No começo de sua definição como meio de arte falava-se muito em “Pictorialismo” que seria um termo para definir fotos que devido a tratamento em laboratório pareciam imitar uma pintura. (FARTHING, 2010)

Um dos primeiros movimentos a defender a fotografia como arte foi o Câmera Club de Nova York. Alfred Stieglitz (1864 – 1946), um dos pioneiros entre os fotógrafos da época fez sua primeira exposição no ano de 1899 nas dependências do então Câmera Club. Após sua primeira exposição Stieglitz queria mais, fundou um grupo de nome “Photo-Secession” e expôs seus trabalhos no National Arts Club de Nova York em 1902, com grande aclamação por parte dos críticos, estes também fotógrafos.

Stieglitz em um de seus trabalhos, a fotografia *The Steerage* rompeu com limites da arte através da angulação e as combinações de temas urbanos, trazendo

à tona as diferenças entre ricos e pobres passageiros de segunda e primeira classe de um navio, fugindo totalmente do pictorialismo e se posicionando muito mais dentro de uma ideologia cubista. (FARTHING, 2010)

Imagem 3 - The Steerage, Alfred Stieglitz



Fonte: FARTHING (2010)

Após a primeira guerra mundial, o modernismo começou a se evidenciar nas produções fotográficas da época, principalmente na Europa, Estados Unidos e Japão. Em 1932, fotógrafos como Paul Strand (1890 – 1976) e Edward Weston (1886 – 1958) defendiam uma fotografia pura que retratassem paisagens da forma mais realista possível, sem fazer uso de manipulações. Weston e Ansel Adams fundaram em 1932 o grupo *f/64*, grupo este que revolucionou a fotografia de paisagens, fugindo de qualquer forma semelhante ao pictorialismo e aproximando-se de pequenos detalhes e formas de cada objeto na imagem capturada, um bom exemplo disso pode ser visto em *Folha de repolho* de Weston. (FARTHING, 2010)

Imagem 4 - Folha de repolho, Edward Weston



Fonte: FARTHING (2010)

Com os avanços da tecnologia a década de 1930 proporcionou aos fotógrafos uma maior facilidade para registrar momentos vividos cotidianamente, trazendo mais espontaneidade para os registros. Henri Cartier-Bresson (1908-2004) foi um dos pioneiros deste tipo de fotografia, como pode ser visto em *atrás da estação St. Lazare* (1932) bem como na fotografia de Brassai (1899-1984), *Coluna Morris*. (FARTHING, 2010)

Imagem 5 - Atrás da estação St. Lazare, Bresson



Fonte: FARTHING (2010)

Outro exemplo significativo que vale a pena ser trazido aqui, é a fotografia *Homem armado morto por policial na 344 Broome Street (1942)*. O registro foi feito pelo fotógrafo austríaco Usher Fellig, conhecido como Weegee (1899-1968). Weegee registrava especificamente cenas de um cotidiano obscuro, criminosos em ação, bêbados, brigas, acidentes automotivos, incêndios, assassinatos, dentre outras situações adversas a normalidade. (FARTHING, 2010)

Imagem 6 - Homem armado morto por policial na 344 Broome Street, Weegee



Fonte: <<https://akronartmuseum.org/collection/Obj1600?sid=1&x=770989>>

2.1 – OS PRIMEIROS PASSOS À VIDEOARTE: UM FILME DO INCONSCIENTE.

Quando falamos de dar sensação de movimento à imagem Richard Avedon (1923-2004) pode ser usado como exemplo. Avedon foi um fotógrafo de moda que revolucionou o mercado da época ao utilizar do trabalho com emoções e movimentos em seus registros, além de Avedon outro fotógrafo pode ser citado como precursor na mistura de fotografia, moda e arte, seria Sir Cecil Beaton (1904-1989) tendo sua produção muito inspirada no surrealismo de Salvado Dalí (1904-1989) e Man Ray (1890-1976).

O surrealismo que inspirou Beaton em suas fotografias foi o mesmo surrealismo adotado e propagado pelos poetas André Breton (1896-1966) e Louis Aragon (1897-1982), responsáveis por dar ao surrealismo um significado em forma teórica e prática. Breton e Aragon acreditavam que o surreal era dar espaço para a criatividade provinda do inconsciente. O movimento começou quando Breton e outros amigos publicavam artigos onde discutiam os significados do dadaísmo. (FARTHING, 2010)

Na busca de novos estados mentais, os surrealistas utilizaram de algumas técnicas de hipnose, drogas, álcool, sessões espíritas e tranSES. Faziam

espécies de oficinas como as de 'Escrita Automática' e também analisavam sonhos enquanto coletivamente discutiam as obras de Freud. Durante o 'período surrealista' alguns artistas foram agregando valores ao movimento, André Masson (1896-1987) começou a trabalhar com o seu "Desenho Automático" da mesma forma que o grupo criava suas poesias. Com o uso de cola e areia sobre telas, criava formas que mais tarde se tornariam imagens finalizadas em desenhados e pinturas.

Masson trouxe Joan Miró (1893-1983) para o grupo surrealista, Miró incorporou o acaso as suas produções, transformando sua pintura em algo 'alucinatório' segundo FARTHING (2010) *Hirondelle Amour* é uma das pinturas de Miró que teve sua produção durante a época que foi marcado o seu retorno à pintura.

Salvador Dalí chega ao surrealismo por volta de 1926 retratando em suas pinturas visões que tinha em sonhos e pesadelos. Juntamente com Dalí René Magritte (1898-1967) e Yves Tanguy (1900-1955) produziam com o mesmo ideal no então chamado "Surrealismo Onírico", inspirados pela obra de Giorgio de Chirico (1888-1978). Em 1929, Salvador Dalí faz sua primeira exposição individual e tinha como seu objetivo "sistematizar a confusão para ajudar a desacreditar completamente o mundo da realidade". (FARTHING, 2010)

Com o uso de muita técnica, tanto na parte do desenho quanto na pintura, Salvador Dalí produzia com um grande apelo à publicidade através de trabalhos que traziam imagens fantásticamente impressionantes, o que resultava na ampliação do público espectador da arte surrealista. Sobre a materialização das imagens que habitam nosso inconsciente, Dalí comentou: "Toda a minha ambição no campo pictórico é materializar as imagens da irracionalidade concreta com a mais imperialista fúria da precisão." (FARTHING, 2010)

Salvador Dalí provocava em si mesmo alguns estados mentais para que pudesse produzir entre a consciência da realidade e de sua imaginação. A partir de sentimentos como ansiedade, aflição e suas fobias, a criatividade de Dalí era desencadeada a ponto de criar imagens que se baseavam em objetos reais, estes que poderiam ter inúmeros tipos de interpretações como em sua obra *A persistência da memória*, onde trabalha entre o onírico e o inerte criando um mundo totalmente irracional. Encantado pela *Teoria Geral da Relatividade*, de Albert Einstein, publicada em 1920, Dalí comenta sobre a sua tela: "Se o próprio tempo se curva, por que não os relógios?". (FARTHING, 2010)

Imagem 7 - A persistência da memória, Salvador Dalí



Fonte: FARTHING (2010)

Dalí trouxe o surrealismo para as telas do cinema, mostrando que era possível uma extensão do surreal para muito além da pintura, desenho, poesia e outras tantas artes, fato que foi classificado por Breton como a “Revolução Surrealista”. Juntamente com Luis Buñuel, também de origem Catalã como Dalí, trabalhou em algumas produções cinematográficas de vanguarda, estas que seriam os primeiros filmes surrealistas. (FARTHING, 2010)

Quebrando tabus sexuais e tantos outros, Dalí e Buñuel tiveram alguns de seus filmes proibidos em muitos cinemas da época, juntos trabalharam em produções hoje de grande reconhecimento, como *A idade do ouro* (1930) e *Um cão andaluz* (1929). Em *Um cão andaluz* há uma cena onde o olho de uma jovem é rasgado com uma navalha é até hoje mundialmente reconhecida por chocar o público.

Imagem 8 - Curta Um Cão Andaluz



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=WL81wuYbFwI>>

Estas produções foram de grande colaboração de Dalí no que diz respeito ao roteiro e redação, trabalhando com os ideais surrealistas os filmes retratavam uma viagem pelos sonhos sem uma cronologia exata, o que marcou de fato Dalí e Buñuel como precursores do cinema surrealista. Além dos trabalhos feitos com Buñuel, Salvador Dalí, ao ir morar nos Estados Unidos na década de 1940, também trabalhou juntamente com Alfred Hitchcock projetando um pesadelo que muito remetia as suas produções em pinturas, no marcante filme *Quando fala o coração* (1945). (FARTHING, 2010)

O curta de Dalí e Buñuel, *Um cão andaluz* (1929), trata-se de uma produção ainda pertencente ao cinema mudo. Nesta época do cinema as produções cinematográficas não contavam com a junção entre imagem e som, visto que a parte de edição destes filmes era de certa forma muito precária comparada com os avanços tecnológicos que temos hoje para edição e produção de filmes.

A relação entre imagem e som dentro de um meio artístico, se deu de fato mais claramente durante o período de início do cinema, nesta época o diretor do filme ficava atrás da tela onde a imagem era projetada juntamente com um

gramofone. Com o uso de músicas já pré-selecionadas o diretor ditava o ritmo musical de acordo com as cenas projetadas. Quando não regidas pelo diretor dos filmes, um pianista era quem fazia a espécie de sonoplastia dos filmes durante as sessões, sonoplastia esta que também tinha sua musicalidade pré-selecionada pelo diretor da produção. (FARTHING, 2010)

3 A ARTE QUE VIROU VÍDEO, O MODERNO TECNOLÓGICO:

Cinema, existe algo de fato mais encantador do que ajeitar-se com um grande pote de pipocas junto ao braço, um refresco recém-saído da geladeira e tempo disponível para assistir um bom filme? Creio que este seja uma das melhores e mais gratificantes sensações que um ser-humano possa sentir, principalmente os amantes de filmes é claro. O que muitos não sabem é como de fato toda essa história começou, trago aqui um breve relato baseado em algumas páginas de um dos teóricos que ajudam a sustentar este trabalho Michael Rush (2013).

Juntamente com os avanços tecnológicos na área da fotografia, surge um novo tipo de captação do movimento. Porém desta vez uma captura contínua do movimento. O cinema surge como um novo meio de se fazer e ver arte, tendo seu início datado por volta da década de 1890, provindo das primeiras experiências de Thomas Edison (1847-1931) juntamente com seu assistente Dickson (1860-1938), assim como dos irmãos Auguste (1862-1954) e Louis (1864-1948) Lumière.

As primeiras tentativas do que conhecemos como cinema se deram pelas mãos de Dickson, que em seus experimentos usou o Fonógrafo, ordenado por Thomas Edison, para o fazer de imagens animadas e em seguida utilizando o famoso cinematógrafo que mais tarde deu origem ao cinetoscópio. Com a popularização das primeiras experiências realizadas no laboratório de Thomas Edison, novos visionários apareceram com suas invenções, por volta de 1895 os Irmãos Lumière projetavam imagens filmadas em uma tela para um certo número de espectadores pagantes, acredito ser esta uma das primeiras vendas de “bilhetes de cinema” da história. (RUSH, 2013)

Gerge Méliès (1861-1938), ficou conhecido como “o primeiro artista da tela” (RUSH, 2006). Méliès, em suas produções, fez uso de uma das bases do cinema, a iluminação de maneira artística além do uso de fotografias intercaladas de forma temporal, exemplos que podem ser visto em algumas de suas produções como: *Cinderella (1899)* e *The Dreyfus Affair (1899)*.

Muito parecido com uma cena cortada de um filme de ficção científica dos anos 50, *A Trip to the Moon* [Viagem à Lua], de Méliès, em 1902, mostra um “foguetete” pousando no olho do “homem na lua”. Em 1903, Edwin S. Porter do laboratório de Edison fez *The Great Train Robbery* [O Grande roubo do trem], no qual foram usadas, pela primeira vez, técnicas de edição para imprimir continuidade e criar tensão narrativa. (RUSH, 2013, p.12)

Vejo na videoarte uma grande ferramenta de propagação de ideias e pensamentos, visto que o vídeo, nos dias de hoje, pode estar/ser vinculado em diversos locais e meio de comunicação. Segundo Rush (2013), em um período que se estabelece possivelmente de 1915 a 1932 o russo Sergei Eisenstein (1898-1948) foi um dos primeiros artistas a fazer esta junção entre arte, tecnologia e meios de comunicação em massa. Eisenstein tinha conhecimentos notórios em engenharias, matemática e dentro do campo artístico seu trabalho era inspirado pela próxima relação com o cubismo e o construtivismo.

A sociedade que vivemos, como um todo, está sempre em constante mudança, as vezes tardia em alguns lugares e outras acontecem de forma mais rápida. Eisenstein era um homem contemporâneo de si mesmo.

Nietzsche situa a sua exigência de "atualidade", a sua "contemporaneidade" em relação ao presente, numa desconexão e numa dissociação. Pertence verdadeiramente ao seu tempo, é verdadeiramente contemporâneo, aquele que não coincide perfeitamente com este, nem está adequado às suas pretensões e é, portanto, nesse sentido, inatual; mas, exatamente por isso, exatamente através desse deslocamento e desse anacronismo, ele é capaz, mais do que os outros, de perceber e apreender o seu tempo. (AGAMBEN, 2009. p. 58)

Ainda sobre arte contemporânea, trago CAUQUELIN (2005), a qual consegue dar uma definição clara e objetiva do que é arte contemporânea.

A arte contemporânea, por outro lado, não dispõe de um tipo de constituição, de uma formulação estabilizada e, portanto, de reconhecimento. Sua simultaneidade – o que ocorre agora – exige uma junção, uma elaboração: o aqui-agora da certeza sensível não pode ser captado diretamente. Friedrich Hegel, no primeiro capítulo da Fenomenologia do espírito, fazia esta constatação: o agora já deixou de sê-lo quando é nomeado, já é passado; quanto ao aqui, ele exige a constituição de um lugar que o envolva. Trabalho que, se é feito sem que o saibamos para as coisas da vida cotidiana, exige uma atenção especial quando se trata do domínio da arte, na medida em que as produções artísticas estão destacadas de nossos interesses vitais, da urgência de nossas necessidades, e formam uma esfera quase autônoma. (CAUQUELIN, 2005. p.11)

Na época de ascensão da arte em contraste com o avanço tecnológico, Eisenstein deu passos largos ao aperfeiçoar as montagens cinemáticas em suas produções, estas montagens que tiveram seu início por D.W.Griffith. Segundo Rush (2013, p.12),

O crítico de cinema Stanley Kaufman, ao escrever sobre *The Battleship Potemkin* [O Encouraçado Potemkin] (1925), observou que Eisenstein “sentiu que uma nova sociedade significava um novo tipo de visão; que a maneira como as pessoas viam as coisas devia ser alterada. Que era inadequado apresentar novo material a olhos antigos.

Devido à forte ligação com o cubismo e fazendo uso de suas técnicas nas filmagens e edições, Eisenstein conseguiu ângulos quase que únicos. Trabalhando com uma variação de ângulos e formas de grande fragmentação o que proporcionava ao espectador um entendimento múltiplo da realidade. A cinematografia e fotografia russa, grande parte influenciadas por Eisenstein, foi de grande valia para os avanços do modernismo, facilitando sua aceitação por parte da grande massa, mas até quando essa grande massa suportaria tanta informação? Vamos vendo.

Na mesma época, as novas formas de perspectiva da realidade eram trabalhadas por nomes como Dalí, Buñuel e Man Ray. Além dos conhecidos e já citados surrealistas, na França, despontava na mesma época Louis Delluc (1890-1924) inovador enquanto roteirização, trazendo uma cinematografia mais pura carregada de poéticas. O cubismo, a colagem e também a arte abstrata aparecem com grande força nos trabalhos de Man Ray (*Return to reason*, 1923) e Fernand Léger (*Le Ballet Mécanique*, 1924) além do aclamado *A idade do Ouro* de Dalí e Buñuel, já citado anteriormente. (RUSH, 2013)

A partir dessa sequência de fatores, fotografia e cinema foram estopins para as ligações entre arte e tecnologia, elo este que só foi se intensificando com o passar do tempo. Por meio da popularização do cinema a partir dos anos 50 e a fotografia ganhando cada vez mais espaço dentro do campo artístico, não demorou muito para que novas ideias e atores surgissem, propondo rupturas importantes para chegar no que hoje chamamos de arte contemporânea.

3.1 O FLUXO QUE LEVOU AO FLUXUS

Não há como falar dos avanços da arte a partir do modernismo para o contemporâneo sem que se fale de Marcel Duchamp (1887-1968), começando por já questionar a grande massa sobre o que de fato era arte. Duchamp transitou por diversas linguagens, desde a pintura até o cinema dando coragem e voz à novas

investigações em outros meios de expressão por artistas que surgiam, donos de um mesmo questionamento.

Segundo Rush (2013) os artistas do final dos anos 50 e 60 não achavam nenhum tipo de material inadequado para o uso como meio de expressão pessoal, visto que eram diretamente influenciados pelos ideais de Duchamp, mesmo que inconscientemente. Essa adoção dos conceitos de Duchamp fica claro em algumas produções de artistas da época, como Joseph Beuys (1921-86) com seus ternos de feltro enquanto Robert Rauschenberg (1925-2008) fixava colchas e almofadas em suas telas.

Robert Rauschenberg era um dos colaboradores dos primeiros experimentos multimídias de John Cage (1912-92), além de Rauschenberg segundo Rush (2006), o dançarino/coreógrafo Merce Cunningham e o músico David Tudor também faziam parte da equipe. John Cage era definido na época como um músico experimental, termo derivado de Arnold Schonberg e outros músicos. Cage foi professor em Nova York onde conheceu Allan Kaprow (1927-) e Richard Higgins (1938-) ambos artistas performáticos.

Cage trouxe o elemento do acaso de volta ao fazer artístico, juntamente com isso trabalhava fortemente na questão sonora em suas produções, a partir de suas composições musicais fazia junção de ruídos, sons ambientes provindos da rua, o barulho de um martelo ao bater na madeira sobre cordas de um piano, dentre outros experimentos.

Sempre me questionei em como unir imagem e som de uma forma que construísse uma produção artística dentro do campo das artes visuais, valorizando a importância da junção entre ambas. Dentre os estudos realizados durante minhas vivências e destas as experiências geradas, o vídeo apareceu como forma de solução deste problema, vídeo este que começa a se fixar como arte em meados dos anos 60, década esta que foi marcada por um dos mais importantes movimentos de artistas, o Fluxus.

Segundo Rush (2013, p.18):

O Fluxus foi um movimento internacional de artistas, escritores cineastas e músicos sob a liderança de George Maciunas (1931-78), provocador lituano que organizou os primeiros eventos do Fluxus, inicialmente na Galeria AG em Nova York (1961) e, depois em festivais na Europa, começando em 1962.

O Fluxus era visto como um movimento de vanguarda, que ia contra a arte que era propriedade, seja de museus ou colecionadores. Ritmado por músicas minimalistas, performances, happenings e interação com o público o Fluxus começou a ganhar cada vez mais força como movimento. Segundo Rush (2013, p. 19),

Os eventos do Fluxus tornaram-se, portanto, as incorporações perfeitas da máxima de Duchamp de que o espectador completa a obra de arte. [...]

Uma estética minimalista começou a se desenvolver, herdada da poesia concreta, de manifestos dadaístas e música experimental, e estendeu-se aos filmes também, tornando-se um elemento importante no desenvolvimento da arte de meios de comunicação em massa. (RUSH, 2006 p.19)

Podemos dizer que a videoarte teve seu início a partir do movimento Fluxus, com a criação do *fluxfilmes*, que era nada mais do que 40 curtas produzidos por diversos artistas que em grande maioria não possuíam ligação nenhuma com o mundo do cinema. Dentre os artistas participantes do *fluxfilmes*, um de certa forma se sobressaiu perante o restante fazendo uso de uma instalação, que a primeira vista remetia à ideia de um quadro vivo, aonde foi elaborada uma tela de cinema caseira juntamente com um piano vertical e um contrabaixo, este artista era Nam June Paik.

Paik não utilizou absolutamente nenhum dos grandes mecanismos criados para o cinema naquela época, muito pelo contrário, Paik foi o mais minimalista possível como quem parecia querer chamar a atenção para a essencialidade do filme ao projetar o nada em uma tela durante 30 minutos (RUSH, 2013).

Seguindo o embasamento de Rush, questiono-me se nesta época Paik já não trazia em suas produções dúvidas sobre o uso excessivo do vídeo que até então era cinema, para fins comerciais no que poderia ser “desenhado” como início da videoarte.

O curador e roteirista americano Bruce Jenkins faz a observação persuasiva de que Paik, ao subverter as expectativas usuais dos espectadores, “instilou um aspecto de performance no contexto da tela e, ao fazê-lo, liberou o observador das manipulações tanto do cinema comercial quanto do cinema alternativo. (RUSH, 2013 p.19)

Dentre os nomes ligados ao Fluxus, além de Paik tiveram grande importância artistas como Peter Moore (1932-) conhecido pelo trabalho *Disappearing Music for Face* de 1966 e Yoko Ono (1933-) que inclusive participou deste trabalho de Moore, no que mais pode ser entendido como o registro de uma performance.

Imagem 9 - Disappearing Music for Face, Peter Moore



Fonte: <<https://www.youtube.com/watch?v=9qAjQVKQgUQ>>

De fato, analisando os primórdios do vídeo como arte notamos que em sua base os artistas que iniciaram este processo realmente buscavam um tipo de quebra/ruptura no sentido de se colocarem com um posicionamento anti-arte, e o minimalismo nos vídeos era, ao meu ver, a forma perfeita de fazer isso, propondo uma reflexão acerca de tudo que era excesso, informação demais, interferência demais e sentimento de menos, os avanços tecnológicos começavam a engolir o ser humano.

4 O PAI(K) DA VIDEOARTE: DIÁLOGO COM OS IDEAIS E CONCEITOS DE UM COREANO.

Podemos marcar como data do nascimento da videoarte o ano de 1965, seu pai? Nam June Paik provindo do movimento Fluxus, Paik era artista, compositor musical e após adquirir uma Portapak da Sony na cidade de Nova York, à apontou para o Papa que passava em seu “papamóvel” pela quinta avenida. Segundo Rush (2013), Paik pegou a fita com imagens do Papa filmadas de um táxi e na mesma noite mostrou para artistas em um ponto comum de encontro, o *Café à GoGo* o que pode ser definida então como a primeira exibição de videoarte.

Para Rush (2013) o vídeo de Paik pode ser classificado como videoarte pelo simples fato de um artista de renome, ligado a outros meios de linguagem como a performance e a música fazer do vídeo uma extensão do seu processo artístico. Hoje dentro da minha pesquisa, faço do vídeo esta extensão do meu trabalho, principalmente na tentativa de aliar o sonoro com o visual.

Imagem 10 - A Tal Máxima



Fonte: Acervo do artista

A videoarte de fato é a melhor resolução na contemporaneidade, para uma integração entre imagem e som dentro do campo artístico, transformando ambas linguagens em uma só coisa.

A breve história da videoarte – uma denominação geralmente aceita – tomou densidade nestes últimos seis ou sete anos, encontrando um terreno muito favorável nos Estados Unidos e no Canadá, enquanto na Europa não raros extratos culturais procuraram resistir à “invasão” eletrônica. A abordagem do vídeo desde a década passada, vem sendo geralmente realizada por artistas plásticos, grosso modo, em angulações várias da percepção nova e direta que a mídia permite da realidade em tempo real e pela manipulação técnica do fluxo das imagens, convertidas em significantes “abstratos”. (MACHADO, 2007. p.52)

Me inspiro muito em grandes nomes da videoarte, Nam June Paik com certeza é um deles, pois é este, segundo Rush (2013), o pai da videoarte como a conhecemos. Trago também como referência importante no meu trabalho o nome de Bill Viola, cada um com suas especificidades e identidade impressas em suas produções. Paik com todo seu questionamento ao uso massificante da TV como forma de fazer publicidade e Viola no uso inventivo do som aliado a imagem nos remetendo à sonhos e fantasias, bem como suas reflexões sobre os avanços tecnológicos e o excesso de informação. Além de suas especificidades, Paik, Viola e outros nomes da videoarte possuem um apreço pelo uso do vídeo devido sua facilidade de captação do que penso poder ser chamado de *instantâneo em movimento*, diferente do que acontecia nas produções cinematográficas.

Para esses artistas, todos eles preocupados com temas referentes ao tempo (e, frequentemente, também à memória), a espontaneidade e a instantaneidade do vídeo foram cruciais. O vídeo registrava e revelava o tempo instantâneo, ao passo que o filme tinha que ser tratado e processado. Segundo Graham, “o vídeo devolve dados originais ao ambiente imediato, em tempo presente. O filme é contemplativo e 'distante', afasta o observador da realidade presente e faz dele um espectador. (RUSH, 2013. p.78)

Dentro do campo da música trago algumas inspirações, principalmente de músicos que eram ou ainda são diretores dos seus próprios videoclipes, o que de fato pode ser interpretado como uma relação direta entre imagem e som. Fazendo deste músico um “criador de imagens” relacionando-as com a sua música. Desta maneira o músico geralmente busca dar um significado a imagem pelo som e ao som pela imagem. Dentro dessas características trago como exemplo a cantora Lady Gaga que já dirigiu pelo menos dois de seus clipes e o DJ Joe Hahn, que é integrante e diretor dos clipes da banda Linkin Park.

Identifico-me muito com John Cage, pois da mesma forma que eu este tinha uma forte base musical e queria expor isso de alguma maneira em suas

produções. Analisando também estas possíveis relações, da imagem e som e estas se tornando vídeo e este vídeo uma videoinstalação, busco um destaque ao sonoro sobreposto à imagem de forma que o som traduza o vídeo, seja o ritmo e o compasso da totalidade do trabalho exposto. Dialogando principalmente com as TV'S, principais suportes da produção resultado desta pesquisa.

A forma com que Paik iniciou suas produções no campo da videoarte me chama a atenção, criticar e repensar a TV e o vídeo como são hoje, é algo que me pego fazendo muitas vezes, resolvi então trazer na minha pesquisa uma reflexão a esses meios de comunicação em massa. Se na época em que Paik iniciou seus trabalhos já havia uma grande aderência do público à TV, hoje com certeza é difícil encontrarmos casas que não possuam, ao menos, um aparelho televisivo ou até mesmo uma chamada Smart-TV conectada à internet possibilitando o acesso a sites que veiculam canais de vídeos, como o *Youtube* por exemplo.

A televisão, entretanto, desde sua primeira hora, não explorou todas as suas condições genéticas. Utilizada comercialmente, converteu-se em elemento de massificação e em arma incomparável a serviço do poder político e econômico, pouco importando a ideologia do sistema implantado. A videoarte alternativa, embora o quadro delimitado em que se desenvolve a sua pesquisa e a sua influência, coloca-se no plano revolucionário da multimídia, beneficiária da "dialética impecável" dissidente de Marcel Duchamp diante do fenômeno expressivo/comunicativo da arte tradicional. O campo especulativo do vídeo mistura-se à substancialidade da TV na exploração da realidade. Mas sua problemática inverte o que passou a ser a necessidade de consumo do telespectador, descerra campos insuspeitados e imprevistos. (MACHADO, 2007. p.53)

A TV está dentro dos lares, nos restaurantes, nos grandes centros em formas de telões publicando excessivamente anúncios e informações muitas vezes desnecessárias que acabamos sendo obrigados a absorver, as vezes, mesmo que inconscientemente. Em minha produção trago a TV como suporte do vídeo, vídeo este que também está se banalizando com o aumento do seu uso para finalidades semelhantes a da Televisão em seu início.

Couchot nos faz refletir sobre estas questões ao apresentar um dos termos que criou em seus anos de pesquisa sobre as relações entre arte e tecnologia, o termo *sobreapresentação*. Podendo ser definido como um estado presente trazido pela TV ao espectador, proporcionando um contato visual instantâneo com a realidade, remetendo os modos de apresentação usados no início da pintura moderna, citando o movimento cubista como exemplo.

A sobreapresentação televisiva faz coincidir o tempo da realidade captada no seu desenrolar, o de sua imagem e o do observador. Essa coincidência rebaixa o espectador a um perpétuo presente, em detrimento do tempo passado e do tempo futuro. Ela tende assim a provocar uma forte aderência do espectador ao presente, a seu *acontecimento*. Acontecimento que extrai o essencial de sua força de persuasão – seu efeito de realidade- do fato de se desenvolver no instante mesmo em que está sendo transmitido e recebido sobre a tela. O acontecimento faz do espectador uma espécie de míope temporal. (COUCHOT, 2003. p.82)

Nos dias de hoje é de certa forma fácil pensarmos em uma relação entre Arte e Tecnologia, claro que com os avanços tecnológicos cada vez mais rápidos isto fica mais fácil atualmente. Dentro das tantas linguagens e discussões da arte contemporânea, de fato, esta relação foi uma das coisas que mais me chamou a atenção enquanto possibilidade de comunicar, expressar, fazer arte com o que temos disponível hoje, enquanto tecnologia.

Durante algumas fases vividas dentro do curso de artes visuais me peguei muitas vezes fazendo o mesmo questionamento provocado por Duchamp: “O que é arte?” hoje em fase de conclusão de curso me sinto não mais angustiado/perturbado por essa questão, mas sim motivado a seguir indagando-me sobre. Compreendo que de fato devo me perguntar o que é arte, pois é isso que me move a fazê-la e a fazendo questiono outras coisas, além disso, talvez o segredo de fazer arte é não saber o que realmente é arte.

Refletindo sobre essa discussão do que pode ser visto como arte trago como referência John Baldessari (1931-), artista conceitual da Califórnia que trabalhou com diversos vídeos gravados de forma simples, mas que carregavam consigo um forte conceito, porque não podemos fazer arte simplesmente por querer fazer arte? Porque devemos nós artistas seguir todo um padrão? E por quem são determinados estes padrões? Com seus vídeos produzidos com ausência de acabamentos refinados, Baldessari de fato, criticava esses padrões estéticos pretensiosos de outros movimentos da arte. Para exemplificar bem os pensamentos e reflexões de Baldessari, Rush nos traz o conceito de um dos trabalhos do artista, a produção *I Am Making Art*.

Em *I Am Making Art* [Estou fazendo arte], Baldessari filma a si mesmo em seu costumeiro estado de desalinho, trajando branco, de pé em frente a um muro branco de tijolos. Enquanto faz movimentos pequenos, discretos (nitidamente não coreografados), repete diversas vezes as palavras do título. Durante quase 20 minutos, deixa que um gesto leve a outro

enquanto, sistematicamente, ridiculariza todas as pretensões da “alta” arte (por exemplo, o expressionismo abstrato) e até parte da “baixa” arte de performance dos anos 60. (RUSH, 2013. p.87)

Imagem 11 - I Am Making Art, John Baldessari



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Q6eSfKeJ_VM>

Analisando a produção e o conceito trazido por Baldessari e anexando este às minhas indagações sobre o fazer artístico na contemporaneidade, principalmente com o uso da relação entre arte e tecnologia, vou casando ideias e meios que irão criar o percurso para a produção resultante das pesquisas e reflexões feitas até aqui. Hoje vejo o vídeo tomar proporções parecidas com a da TV em seu surgimento, o uso do vídeo como mecanismo publicitário vem crescendo de forma avassaladora.

Penso que o vídeo como meio de expressar arte ganha grande importância a medida que pode e deve conversar com diversas linguagens. No caso da minha produção tento relacionar alguns conceitos que julgo importantes, trago a TV como suporte, devido aos ideais/pensamentos que compartilho com Nam June Paik, e por meio do vídeo relaciono o som e a imagem com a finalidade de expressar meus questionamentos. Sobre as relações e os diálogos entre as linguagens, o vídeo é visto com alto potencial de *contaminação*, Mello nos define melhor este conceito:

A contaminação é um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se potencializa como linguagem a partir do contato com outra linguagem. Nesse tipo de síntese, é possível verificar o circuito dos meios expressivos da arte sendo contaminado pelo conglomerado sógnico que representa o vídeo. (Mello, 2008. p.137)

Essa contaminação do vídeo é vista na internet em grande escala, tanto que sites que compartilham ou servem de hospedeiros para vídeos denominam estes que possuem certo destaque na rede como *virais*. Penso no vídeo hoje como algo que está ficando comum, perdendo seu ideal de revolução e questionamentos trazidos no início da década de 70, entregando-se como um simples meio de jogar informações ao vento. Trago isso como discussão em minha produção, no sentido de questionar até quando iremos sustentar receber tantas informações? Até quando os avanços da tecnologia irão nos beneficiar? Estando publicado na internet este vídeo pode ser compartilhado de forma fácil, aumentando seu alcance e chegando às grandes massas, o problema em questão é o que este vídeo está transmitindo, que tipo de informação ele quer passar?

Um dos artistas já citados e que questiona os avanços da tecnologia e a excessividade de informações causadas por estes, é Bill Viola. Inspiro-me muito nas produções de Viola, que sempre trouxe um apelo a questão sonora em seus vídeos, uma das suas produções pode ser usada como exemplo disso, seria ela *Reflecting Pool*, o vídeo é congelado no momento em que o artista vai pular na água, porém o som continua por trás da imagem, propondo quase que imediatamente uma associação do som que é ouvido com os possíveis movimentos feitos por Viola enquanto nada na piscina em questão.

Viola também trabalha outras questões em seus vídeos que são muito interessantes a meu ver, como investigar o eu físico e espiritual. Viola sempre gostou de fazer experimentações em seus vídeos, fazendo deste um veículo de comunicação de suas ideias, assim como fez com a música. Um dos fatores que me aproxima da obra de Bill Viola é o fato deste também ter ligação com a música, sabendo que Bill é formado em música e acústica é fácil entender o porquê do artista dar tanta importância ao sonoro em seus trabalhos.

Para Viola, talvez mais do que para qualquer outro videoartista, o vídeo é um meio de expressão intensamente pessoal, possuidor de uma ampla escala de possibilidades de expressão. Como um jovem pintor experimentando a textura de diversas tintas sobre a tela, Viola brincou com

a eletrônica de um gravador de videoclipe em seu vídeo de 1973, *Information* [informações]. [...] Com formação em música e acústica, Viola coloca o som e a interação entre claro e escuro no centro de sua arte. (RUSH, 2013. p.103)

No início dos anos 70, Viola começou a trabalhar com videoinstalações. Segundo Rush (2013) o próprio artista chamava suas produções a partir deste período de *poemas visuais*, dando início em um trabalho carregado de misticismo e espiritualidade.

4.1 *INFORME BINÁRIO*: O VALOR LÍQUIDO DA PESQUISA

Trago na minha produção um pouco deste misticismo trabalhado por Viola, podendo denominar meu trabalho também como um *poema visual*, porém meu diálogo é mais focado nestas relações entre arte e tecnologia, a excessividade de informações que nos é passada hoje, além de conversar com as críticas de Paik sobre a TV, estendendo-se contemporaneamente ao vídeo da internet como meio de comunicação em massa e os padrões que nos são impostos enquanto arte.

Informe binário, é o título dado a produção promotora/resultante desta pesquisa. Pois bem, assim como descrito na parte de metodologia a partir do momento que nos dispomos a iniciar uma pesquisa em arte temos que estar preparados para as mais diversas mudanças durante o transcorrer da pesquisa. Comigo não foi diferente. Inicialmente, ainda trazendo ideias do primeiro projeto de pesquisa, tinha comigo uma grande vontade de trazer para o trabalho final a importância do som enquanto sua relação com o visual dentro do âmbito da arte contemporânea.

Ao iniciar as pesquisas no primeiro semestre de 2017, comecei uma busca por teóricos que trouxessem o som nas artes visuais, suas possíveis intersecções, suas relações e as formas que ambas linguagens se completavam. Pela dificuldade de encontrar teóricos específicos sobre o som como meio de arte comecei uma aproximação com a videoarte e as relações entre arte e tecnologia, ainda encantado pelo vídeo como meio de expressão, devido as disciplinas estudadas na sétima fase de Artes Visuais bacharelado: Linguagem do Cinema e Vídeo e Poéticas digitais, ministradas pelos professores Tiago da Silva Coêlho e Leila Gonçalves, respectivamente.

Imagem 12 - Em Guerra



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=XBunjrGZm74&t=7s>

Começando as pesquisas para este trabalho de conclusão de curso, comecei a me questionar se o som nas artes visuais era realmente o meu problema. A problematização criada entre imagem e som não parecia mais ser o foco da pesquisa pois o vídeo já dava conta de juntar as duas linguagens, de forma plausível diga-se de passagem. Seguindo isto comecei a pensar em formas de criar reflexões a partir do vídeo sobre temas que me pareciam interessantes e atuais.

Sabendo da força do vídeo como meio de comunicação, senti a necessidade de expor essa produção de uma forma que não somente a produção vídeo-gráfica falasse algo, mas que o suporte também dialogasse com as ideias e discussões levantadas nessa pesquisa. Foi aí então que a TV surge como principal suporte, dialogando com o nascimento da videoarte e os conceitos de Paik. Fazendo o uso de dois Televisores de LCD trago as discussões de Paik para a contemporaneidade, exemplificando os avanços tecnológicos por meio do suporte, agora atualizado.

A exposição de Paik em 1963 em Wuppertal, na Galeria Parnass, continha aparelhos de televisão no piso da galeria, sobre os quais ele projetava imagens distorcidas, na tentativa de perturbar a complacência dos espectadores diante do aparelho de TV. “A TV nos atacou a vida toda”, disse Paik, “agora estamos contra-atacando!” A preocupação de Paik com

as imagens televisuais é visível em muitas de suas videoesculturas, de *Video Jungle* [Selva de vídeo] (1977), em que aparelhos de TV foram arrumados em meio a uma flora selvagem, a *Electronic Superhighway: Bill Clinton Stole My Idea* [Via expressa eletrônica: Bill Clinton roubou minha ideia], sua obra maciça na Bienal de Veneza em 1993. (RUSH, 2013. p. 111)

Penso ser correto dizer que *Informe binário* trata-se de uma videoinstalação, mas sua importância está no que comunica, na forma que expressa minhas reflexões e não de fato em sua denominação enquanto linguagem. Como esta produção trabalha diretamente com a imagem e o som, relacionando-se com mídias distintas, acho interessante quando Rush fala de instalações multimídias e da forma que estas tiveram seu nascimento.

Como já apresentado, sabemos que grande parte da inclusão de novos meios no fazer artístico se deu por conta do movimento Fluxus e em seguida pela revolução contra os meios de comunicação em massa, iniciados por Vostell e Paik. Conversando com Rush chegamos em uma espécie de conceitualização dessa instalação multimídia e de sua importância nos primeiros indícios destes questionamentos, podendo também ser relacionada com o período que vivenciamos hoje.

Arraigada nesta abordagem conceitual, e incorporando as práticas da performance, da arte corporal e da arte acústica, bem como outros aspectos do Fluxus, surgiu a instalação multimídia, tanto como resposta à inclusão de ideias e objetos diversos no domínio da arte, quanto como contestação às instituições que dominavam os meios de comunicação de massa, sobretudo a televisão e sua companheira, a publicidade. (RUSH, 2013. p. 111)

Compreendendo o ideal de uma instalação multimídia e o trazendo para o meu processo criativo, sinto estar expandido meu campo de possibilidades no fazer artístico, pois trabalhar com este conceito não me limita enquanto o uso de meios para comunicar ao espectador minhas verdades. A ideia de trabalhar com alguma espécie de instalação é a de convidar o espectador a se inserir/interagir de alguma forma com o meu trabalho e a partir dessa interação refletir perante as questões que trago como discussão, ou então simplesmente o fazer se perguntar sobre o que eu estou querendo dizer.

Propor uma instalação multimídia ou uma videoinstalação é, a meu ver, jogar o conceito em cima do espectador, crescer para atrair o olhar, chamar a atenção do sujeito a partir da provocação de seus sentidos visuais e/ou sonoros. Quando falamos de instalações no âmbito artístico e em seu papel de trazer uma

reflexão a partir das verdades do artista para o espectador, podemos conversar com a teoria do mito da caverna de Platão que tem seu conceito trazido de forma breve e sucinta por Arantes, esta que por sua vez mantém seu foco na relação entre corpo e mente por parte do receptor frente à instalação. De que forma as informações trazidas no trabalho do artista induzem o espectador à uma reflexão?

A dicotomia mente/corpo, ou seja, o privilegiamento do conhecimento simbólico fundado na racionalidade em detrimento dos sentidos, já é posta em debate na alegoria da caverna, de Platão. A verdade só poderia ser alcançada pela atividade mental reflexiva, e as percepções sensoriais seriam lugares para as ilusões. Com descartes, a filosofia ocidental consagrou a dicotomia mente/corpo, pensando de maneira rigorosamente qualitativa em suas diferenças. A mente é *res cogitans* e o corpo, *res extensa*. O caminho do ceticismo metodológico levou Descartes ao “penso, logo existo”, a afirmação de que a única coisa sobre a qual jamais pode pairar nenhuma dúvida é o próprio pensamento. (ARANTES, 2012. p.116)

O meu trabalho sendo visto como instalação/videoinstalação traz exatamente esse ideal de fazer o indivíduo refletir a partir do afloramento de seus sentidos sonoro e visual. O sujeito se insere na obra ao fazer uso dos fones de ouvido colocados próximo às TV's e a partir deste momento vira parte da totalidade da coisa, sendo ele o receptor das informações passadas pelo *Informe binário*.

Partindo disso, criei o termo *videoinstalação reflexiva*, já citado anteriormente, pensando ser realmente este o melhor jeito de passar o conceito da forma que estou trabalhando, tanto na pesquisa em arte quanto na produção. Ambas de fato são uma coisa só, mas situar-se entre pesquisa e produção é de certa forma criar um norte e um esquema de fruição destas duas coisas. Ao colocar os fones de ouvidos próximos as TV's, defendo isto como mecanismo de convite ao espectador, induzindo-o à interagir com a produção quase que inconscientemente, sendo então, habitante daquele momento.

O conceito de instalação, gerado principalmente no contexto experimental da década de 1960, coloca de forma evidente essa questão. Nada aqui existe para ser contemplado no sentido tradicional da manifestação artística, já que o corpo do público é chamado a instalar-se na obra. Segundo este conceito, só podemos chamar de “obra” a totalidade resultante da relação entre a coisa instalada, o espaço constituído por sua instalação e o próprio espectador, que não se encontra fisicamente fora da obra, a contemplá-la como realidade exterior, mas ao contrário, a “habita”. (ARANTES, 2012. p. 118)

É de extrema importância essa espécie de imersão do observador para com a produção artística. Atualmente trabalho com a criação de trilhas sonoras para jogos digitais, para ser mais específico jogos para smartphones. A experiência que venho obtendo dentro da área dos games se assemelha bastante com essa relação espectador-instalação que busco, pois no âmbito dos jogos digitais preciso inserir o jogador por meio da música ao ambiente de cada fase do jogo. Dentro da minha produção faço isso também a partir das narrações que podem ser escutadas em cada televisor, juntamente com outros sons.

Uma das soluções para tornar a obra mais próxima do espectador, sem o associar, entretanto, plenamente à sua criação, é a de instalá-lo no centro da obra. Com esse objetivo, numerosas proposições – as instalações – convidam o espectador a adotar uma atitude diferente ante a obra. Como afirma Frank Popper: “O essencial não é mais o objeto em si mesmo, mas a confrontação dramática do espectador a uma situação perceptiva”. (COUCHOT, 2003. p. 105)

O título escolhido para produção (*Informe binário*) relaciona-se diretamente com o sentido da palavra binário enquanto sua relação com a tecnologia. Trago na produção uma brincadeira com os códigos binários que nada mais são do que uma espécie de linguagem de programação para softwares de computadores. Os códigos binários se baseiam em apenas duas variáveis, sendo elas os algoritmos 0 ou 1.

Pela minha relação com o mundo dos games, bem como o interesse pelas discussões entre arte e tecnologia, achei interessante trazer esse lado da programação para dentro da minha produção. Além de seu uso enquanto linguagem de programação para softwares, os códigos binários também são utilizados quase que em todos os computadores que existem no planeta para poder representar qualquer caractere ou imagem. Para melhor exemplificar trago uma fala de Machado que nos diz:

Como os computadores utilizam um sistema de numeração binária, ou seja, apenas dois dígitos para representar qualquer caractere, seja este, um número, uma letra ou uma fotografia, as imagens digitais, bem como todos os arquivos digitais, nada mais são do que uma série de dígitos binários: 0 e 1. Ou seja, a imagem é uma longa sequência destes dois números que, então, se “transformam” em quadros minúsculos. Cada pequeno quadro, denominado pixel (contração de picture X element, ou elementos da imagem), representa uma intensidade de luz e de cor que todos estes, em conjunto, irão formar a imagem digital. Logo, a unidade básica formadora da imagem digital é o pixel. (MACHADO, 2004. p. 135)

O código binário em sua base é, traduzindo de forma leiga, o menor valor possível para transmissão de informações dentro de um computador, logo também na web, incluindo então toda e qualquer forma de troca de dados na internet. Ou seja, tudo que está dentro de um computador é transformado por códigos binários e então traduzido para as linguagens que conhecemos: Imagem, texto, vídeo, som, etc.

Foi a partir deste conceito básico de binarismo que comecei a desenvolver a ideia da produção, pois além de ser uma linguagem de programação usada por computadores, o que fortalece a relação entre arte e tecnologia no caso do meu trabalho, o seu papel dentro da tecnologia está diretamente ligado à transmissão de informações/dados.

Desta forma, posso afirmar que a parte videográfica da produção é uma tradução de códigos binários, pois teve sua edição feita em softwares de computador (*Sony Vegas, Adobe Premiere e Adobe After Effects*) e ao mesmo tempo que ela se constituiu como códigos traduzidos esta também passa um tipo de informação ao espectador, como se a própria instalação fosse um grande código binário, ou seja, um transmissor de informações/dados.

De acordo com Swartz, a menor unidade deste código binário é o bit (abreviatura de bynary digit, ou código binário), que pode ser 0 (zero) ou 1 (um). Em seguida, à medida que mais informações são armazenadas, os arquivos passam a ser quantificados como bytes, que é a unidade de medida para mensurar o tamanho de arquivos digitais. Cada byte é composto por 8 bits. Um kilobyte (KB) equivale a 1.024 bytes. Um Megabyte (MB) representa 1.024 KB e um Gigabyte (GB) possui 1.024 MB. (MACHADO, 2004. p. 135)

Pensando na questão filosófica do binário, que visa causar uma certa reflexão ao espectador, trago a ideia de pensamentos binários. Pensamentos binários podem estar implícitos em diversas situações, assuntos e lugares, se para os computadores a binariedade está ligada a linguagem de programação que só pode ser traduzida por dois dígitos, a idealização de um pensamento binário ocorre da mesma forma. A partir de uma reflexão só serão constituídos dois pensamentos, por exemplo uma pergunta que lhe exige como resposta “sim” ou um “não” já pode ser visto como uma lógica binária, ou seja não existe uma terceira opção. Relacionando com a tecnologia, ou sua resposta é “0” ou é “1”.

O código binário traz como vantagem a redução das informações complexas a um grau mínimo de complexidade, possibilita a criação de regras claras de reflexão e elimina dentro da comunicação codificada qualquer dúvida. Se alguém não agiu certo, ele agiu errado. O que não está atrás está na frente. O que é da esquerda não é da direita. O mundo complexo divide-se assim em leste e oeste ou em Norte e Sul, em livre e não livre, em pobre e rico. O que para uns é a burguesia e o proletariado, para outros é homem e mulher. (BRÜSEKE, 1991. p. 45)

Atualmente podemos notar o crescimento do pensamento binário enquanto as questões de gênero, muitas pessoas ainda possuem uma visão arcaica sobre as questões que envolvem o relacionamento de indivíduos de um mesmo sexo. Não aceitar uma variável neste caso, é ter uma forma binária de pensar o gênero, sendo correto para essa pessoa apenas o padrão imposto pela sociedade geral: Homem com mulher, mulher com homem, 0 com 1, 1 com 0.

A binariedade enquanto âmbito artístico, pode ser vinculada às questões estéticas, a meu ver, transpor elementos do pensamento binário para o universo da arte sem estabelecer questionamentos pode ser prejudicial ao processo criativo. Juntamente com isso podemos também relacionar essa binariedade na arte com os avanços tecnológicos que de certa forma, pelo seu excesso e rapidez, acabaram fazendo com que os artistas contemporâneos ficassem todos presos aos mesmos questionamentos, trazendo em suas produções os altos e baixos do viver a vida atualmente.

Os artistas contemporâneos não podem compartilhar de uma atitude modernista, que buscava na arte uma resposta transcendente, abstrata e sintética, acima das coisas que formam a complexa tessitura do mundo real. A arte não redime mais. E os artistas contemporâneos incorporam e comentam a vida em suas grandezas e pequenezas, em seus potenciais de estranhamento e em suas banalidades. (CANTON, 2009. p. 34)

Se partirmos da ideia de que dentro do conceito binário, enquanto linguagem de programação de computadores, imagem, texto e vídeo são um conjunto de códigos e informações, chega-se à conclusão de que ao fazermos uma junção destes códigos (videoinstalação), estamos propondo um cruzamento de linguagens. Este tipo de relação só pode ser feita devido aos avanços da *cyber-tecnologia*, nos proporcionando o que pode ser chamado de *Hibridismo das linguagens*, ou seja, a partir da junção de códigos diferentes (imagem, texto, vídeo) obtemos uma nova linguagem, híbrida, para transmitir informações. Pode-se dizer

que a primeira forma de hibridismo dentro das artes visuais aconteceu com o cinema, ao unir imagem e som no mesmo meio.

Esta etapa de transformação caracteriza-se pelo hibridismo tecnológico dos meios de captação, armazenamento e reprodução de sons e imagens, que permite o surgimento do diálogo entre os códigos visual, sonoro e verbal. Esse diálogo vai ser mais explorado no vídeo, mais acessível aos artistas e que permitiu o surgimento de várias linguagens híbridas, embora tenha sido uma tarefa árdua de pesquisa e procura de uma nova linguagem. (SEKEFF, 2006. p. 24)

A quantidade de informações que nos são passadas atualmente, principalmente com o advento da internet, está diretamente ligada com a forma binária de transmissão de dados. Este excesso de informação é outro ponto chave da minha produção e da pesquisa em questão, fazendo com que eu me pergunte qual o limite do ser humano no que se trata de absorver todos estes dados jogados na rede ou vinculados nos demais meios de comunicação em massa

A velocidade das informações começou a chamar a atenção de grande parte dos artistas por volta dos anos 90. A partir disso começa a se definir um novo padrão de pensar uma formação artística questionando os excessos desta sociedade que começa a se reconstituir. Um certo medo quanto aos avanços tecnológicos e o excesso de informações, estão implícitos em *Informe binário*.

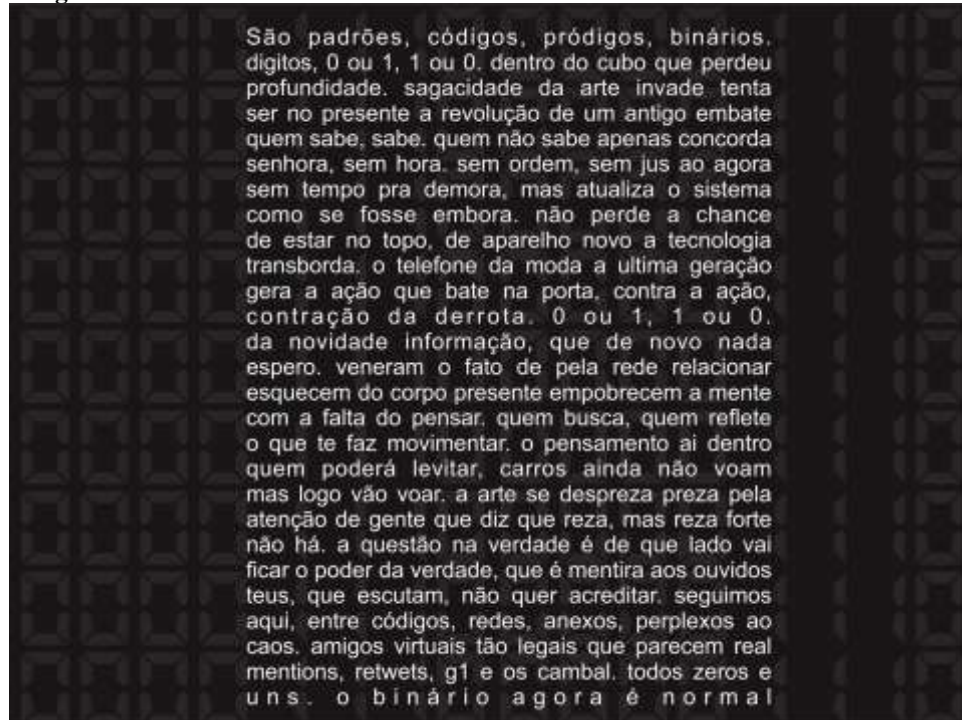
O espaço flexível e instável, emblemático da era global, expande-se num tempo também marcado por instabilidade e fragmentação de informações e por excesso de imagens e estímulos de múltiplas naturezas. Tempo e espaço se redefinem na linguagem dos videocliques da MTV, na comunicação via internet, nos painéis eletrônicos de alta definição, instalados estrategicamente nas grandes cidades, observados pela massa de automóveis estagnada no trânsito. (CANTON, 2009. p.32)

Penso que a tecnologia de fato veio para ajudar e muito no nosso cotidiano, porém a preocupação que tenho é até onde podem ir os avanços tecnológicos e para o que eles podem ser usados, vejo como uma questão bacana de ser trazido, fazer com que possamos repensar tudo que está a nossa volta, a forma que estamos nos relacionando com outras pessoas, a maneira como nos alimentamos a forma que nos vestimos ou que nos locomovemos, tudo está ligado aos avanços da tecnologia.

A arte tem este papel de questionar, criticar, cutucar e é exatamente isso que quero atingir com a minha proposição, fazer com que o espectador de alguma

forma reflita sobre algo relacionado a estas questões. Penso que talvez o texto inserido por meio de narração junto ao vídeo ajude o sujeito nesta questão, de absorver uma informação que critica o excesso de informação.

Imagem 13 - O texto informe binário



Fonte: Acervo do artista

Certo, eu sei, tudo isso parece, à primeiro impacto, algo um pouco contraditório talvez ou um grande devaneio, mas isso vem da liberdade proporcionada pela arte, vem da desconstrução que proponho com a finalidade de abrir os olhos do espectador para o momento presente que vive e todas as relações que o cercam, é questionar-se, questionar a produção, é ser o diferente no meio de tantos outros, é ser uma variável entre 0 e 1.

A produção, por fazer uso da tecnologia questiona esta enquanto os debates politizados que podem ser gerados a partir da relação entre o artístico e o tecnológico. Afinal de contas, todos estes avanços desde a época do surgimento do modernismo até os dias de hoje foram favoráveis a quem, será que de fato todos foram beneficiados pelos avanços tecnológicos, será que todas as pessoas, independente de sua condição financeira ou cor da pele possuem acesso a todos os adventos proporcionados, como a internet por exemplo?

Mas as novas tecnologias não promoveram esse avanço democratizando o acesso, universalizando as riquezas produzidas, gerando o crescimento material e cultural de todo o planeta atingido pela sua influência. Elas avançaram fortemente ancoradas em instrumentos políticos e jurídicos autoritários, como a propriedade privada, a patente e o copyright, a hegemonia da capital global, a divisão do planeta em estratos sociais, classes, raças, etnias e gêneros diferenciados, desigualmente beneficiados com o acesso aos bens produzidos. (MACHADO, 2007. p.33)

Além de não servir à todos, os avanços acelerados da tecnologia acabam intervindo em nosso cotidiano, mudando o ritmo de nossas vidas. Trago isso como reflexão na produção, na velocidade em que os códigos binários aparecem nas telas, fazendo uma relação com a quantidade de informações que somos submetidos enquanto estamos envoltos por nossos afazeres diários. Lembrando que nos dias de hoje temos que estar sempre um passo à frente para não nos tornarmos obsoletos, cuidando de nosso hardware (corpo) e atualizando nosso software (mente).

As novas tecnologias, associadas ao processo de globalização, penetram todos os espaços do planeta e interferiram na vida de todos os povos, até mesmo das populações mais isoladas e contratriarias à modernização, como é o caso dos povos indígenas. Uma notícia surpreendente, que circulou há pouco tempo apenas nos meios interessados e mídias mortas, informa que o último serviço de pombos-correios que ainda existia no mundo fechou finalmente as suas portas em 2001. Atuando na região de Orissa, na Índia, uma das mais remotas e miseráveis do planeta, a pequena empresa que se dedicava à mais arcaica forma de comunicação à distância do mundo não pôde resistir à chegada dos serviços de telecomunicações e telemática. (MACHADO, 2007. p.32)

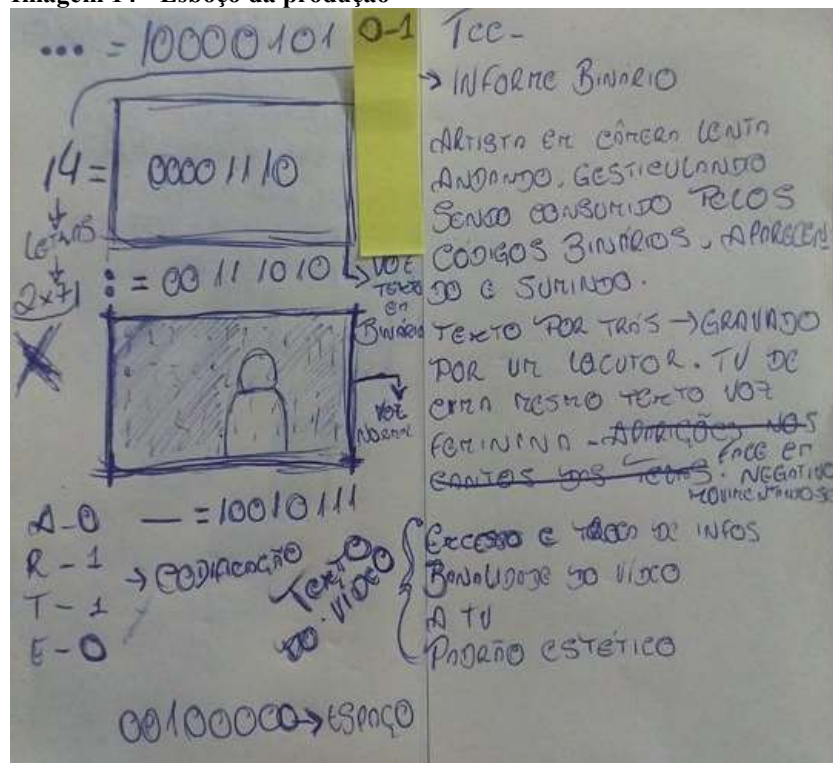
Brincando com os códigos binários, utilizei de um conversor online, uma espécie de tradutor de código binário, para escrever frases com estes códigos. Seguindo esta ideia, na tela que é colocada na parte superior da instalação o código 00001110 vai estar em destaque. 00001110 tem como seu significado o número 14, este que é o número de letras que compõem o título da produção *Informe binário*, além de se relacionar com uma superstição minha baseada no número 7 e seus derivados, fazendo destes meus números da sorte.

O ponto de partida é a adoção de um código binário: em vez de escrever por exemplo a letra "a", eu posso decidir, por convenção, a sua substituição por uma combinação de "0" e "1". Ou seja, substituímos uma representação gráfica, o "a", um desenho, por um símbolo abstrato que consiste na combinação de dois dígitos. Se optarmos por unidades de 8 dígitos, cada letra do alfabeto poderá ser substituída por algo como, por exemplo, 00101100. Como se trata de dois dígitos, com 8 posições, podemos ter 256

combinações, permitindo dar expressão não apenas ao alfabeto, como aos números, a um lá menor de um timbre determinado, a um ponto de cor numa tela, e assim por diante. (DOWBOR, 2001. p.4)

Além do título da obra traduzido em códigos binários, você que escutou o áudio da tela deve estar agora se perguntando o que aquela voz estava querendo dizer, pois bem basicamente o mesmo texto veiculado na tela inferior, porém o áudio também foi traduzido para códigos binários conversando também com a colorização toda em preto e branco da tela inferior, pois desta forma temos uma imagem binária, constituída apenas por duas cores.

Imagem 14 - Esboço da produção



Fonte: acervo do artista

Certo de meus questionamentos e indo cada vez mais em busca de possíveis soluções para estes, sinto que esta produção consegue trazer consigo todo o período que vivenciei desde o início do curso de Artes Visuais Bacharelado, até chegar aqui. Informe binário é mais do que um leque de discussões e reflexões, é mais do que uma variante entre 0 e 1, informe binário é bagagem de vivências e experiências que resultaram no artista que sou hoje e no que irá se transformar com o andar das indagações e experiências neste plano terrestre.

Imagem 15 - Fotograma da produção "Informe Binário"



Fonte: Acervo do Artista

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi um longo caminho, quando digo isto não me refiro apenas a esta parte de pesquisar, coletar informações, juntá-las, transformar ideias em conceitos e por final obter uma produção artística. O longo caminho que me refiro são estes 4 longos, e rápidos, anos que passei na universidade, me formando artista visual, me formando ser-humano.

Cheguei em 2013 como um Juliano acostumado com os padrões da sociedade, binários ou não binários (risos). Hoje em 2017, sinto dentro de mim uma realização incrível ao ter a certeza de que estes 4 anos foram de grande importância no meu desenvolvimento como um todo, tanto na constituição de quem eu sou, sempre buscando ser melhor, quanto na formação do eu-artista, sempre buscando questionar a mim e a tudo à minha volta.

Esta pesquisa juntamente com a produção foi com certeza o maior desafio que eu já tive dentro da universidade, senti por muitas vezes que não chegaria, pensei que não daria conta, a questão problema mesmo foi se definir nesta semana de entrega do trabalho. Mas aí está o grande segredo, não sei se de fato a verdade é realmente essa, mas penso que para mim a verdade assim se mostrou, a pesquisa em arte assim se mostrou.

Pesquisar para produzir, é algo que com certeza é imprescindível para um artista em formação, como disse, não pensava em chegar aqui na parte de “conclusão” e realmente obter algum tipo de resposta para as questões que eu trouxe. Entendi nesse ardo processo que foi o TCC, que pesquisar em arte não é uma prisão e sim uma forma de libertar-se de certos padrões, de acordar, de querer buscar mais, ir atrás do novo, mesmo que o novo pareça estranho.

Viajei em conceitos fora das questões normativas da arte, trouxe a tecnologia de uma forma que nem eu imaginava que seria possível. Se atingi de fato meus objetivos traçados com essa pesquisa e a produção? Sinceramente não posso dizer que sim nem que não, espero após a entrega do trabalho e o período expositivo coletar informações de pessoas que tiveram contato tanto com a produção quanto com a parte escrita e questiona-los sobre o que sentiram com tudo isso, com essa quantidade de códigos informativos que criticam o excesso de informação.

Agora, com toda certeza posso afirmar que ao final desta pesquisa eu me sinto artista, ao final destes 4 anos de curso, eu me sinto artista. E começo um lento processo daqui para frente de tentar entender, vivenciando, o que é fazer arte após a universidade. Diversas linguagens estudadas me trouxeram pro vídeo, o vídeo me trouxe uma série de possibilidades de trabalhar com ele como parte de algo maior.

Instalação, é um termo que saindo do contexto teórico pode significar tantas coisas para mim, instalar, colocar, até mesmo a palavra instabilidade seja derivada de instalar, talvez a arte veiculada por meio de uma instalação queira dizer que arte é instável atualmente e que colocar-se frente a instabilidade lhe faça refletir sobre algum tipo de questão que instalado frente seus olhos lhe faz pensar.

Meu maior objetivo com tudo isso? Fazer você pensar, questionar-se, refletir sobre a quantidade de coisas absurdas que vemos por aí, que muitas vezes nem queremos ver mas acabam chegando para nós, com uma velocidade inexplicável, é informação demais na palma da mão.

Informe binário me fez crescer nesse pouco tempo que estivemos juntos, de pesquisa, produção e aprendizado. Fez-me ver que tenho uma grande capacidade de superar as adversidades cotidianas, me fez sentir prazer em fazer arte, me fez ver que estou no caminho certo e que toda essa pesquisa apenas começou.

Portanto considero finalmente, por hora, que arte e tecnologia estarão cada vez mais andando de mãos dadas, a tecnologia, penso eu, tentando engolir a arte de forma monstruosa, enquanto a arte aliando-se a tecnologia irá questioná-la cada vez mais. Somos conjuntos de 0 e 1, somos seres a mercê de ideais pré-programados. Ao fazer arte, tento criar uma nova variável, tento fazer com que reflitam através das minhas reflexões. Ao fazer arte me torno arte.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Editora Argos, 2009.

ARANTES, Priscila. **@rte e Mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora Senac, 2 ed. 190p., 2012. São Paulo.

BRÜSEKE, Franz Josef. Caos e ordem na teoria sociológica. 1991. Disponível em: <http://repositorio.ufc.br/bitstream/riufc/9433/1/1991_art_fjbruseke.pdf> Acessado em 31 de maio de 2017.

CANTON, Katia. **Narrativas enviesadas**. Editora Martins Fontes, 2009.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea—uma introdução**, 2005.

COUCHOT, Edmond. **A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual**. Editora da UFRGS, 319p., 2003. Porto Alegre.

DOWBOR, Ladislau. Tecnologias do conhecimento: os desafios da educação. **Petrópolis: Vozes**, p. 30, 2001. Disponível em:<http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/31181030/aula_1.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1496276133&Signature=GyI9GGY6lZb77nzSYX2nQ%2Bhd4t8%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DTecnologias_do_conhecimento_os_desafios.pdf>. Acessado em 31 de maio de 2017.

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

LEON, André. Convergência digital: mídias integradas. **ComCiência**, Campinas, n. 110, 2009. Disponível em:<http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-76542009000600002&lng=es&nrm=iso>. Acessado em 31 de maio 2017.

MACHADO, André Wilson; SOUKI, Bernardo Quiroga. Simplificando a obtenção e a utilização de imagens digitais: scanners e câmeras digitais. **R Dental Press Ortodon Ortop Facial**, v. 9, n. 4, p. 133-156, 2004. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/dpress/v9n4/a12v9n4>>. Acessado em 31 de maio de 2017.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Zahar, 2007(a).

MACHADO, Arlindo. **Made in Brasil: três décadas do vídeo brasileiro**. Editora Iluminuras Ltda, 2007(b).

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. 2008.

NUNES, Fabio Oliveira. **Ctrl+ alt+ del: distúrbios em arte e tecnologia**. FAPESP, 2010.

PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. Pistas do método da cartografia. **Porto Alegre: Sulina**, 2015.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. **Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais**. Editora Hucitec, 248p., 1998. São Paulo.

RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. WMF Martins Fontes, 2013.

SEKEFF, MARIA DE LOURDES; ZAMPRONHA, Edson S. **Arte e cultura: Estudos interdisciplinares. IV**. Annablume, 2006.