

## Arte para todos

Grande parte da cultura visual contemporânea é orientada segundo as imagens geradas eletronicamente, e exibidas, principalmente, na televisão, e mais recentemente nas telas dos computadores. O aparelho televisivo é praticamente onipresente em todas as casas, promovendo uma experiência visual que não é completamente entendida pelos espectadores. Existe nas imagens comerciais de televisão uma linguagem que utiliza todos os elementos estéticos do campo das artes, mas com uma diferença fundamental que é a da objetividade e compreensão instantânea dos espectadores. Nesse sentido o objetivo das imagens veiculadas na televisão é não conter ambigüidades, por se tratar de um veículo que possui interesses econômicos nos seus produtos culturais. A obra de arte, portanto se diferencia desse modelo, pois sua função é provocar o pensamento, a reflexão e o senso crítico, que não cabe nos conteúdos difundidos pelas mídias.

Portanto a tecnologia participa da produção simbólica desde o início da história da humanidade. Há uma função prática e utilitária das artes que vai se desenvolvendo para favorecer uma evolução na produção de imagens e objetos, que aos poucos migram para a pura fruição intelectual. No caso das imagens eletrônicas, que possuem também o movimento como elemento de linguagem, encontramos nos experimentos do fotógrafo Edward Muybridge (*imagem 1*) os primeiros rudimentos de captura de corpos dinâmicos. Sua pesquisa visual consistia em fotografar seqüencialmente os movimentos de animais como cavalos de corrida, ou corpos de pessoas se mexendo, andando ou dançando, no espaço. Essas experiências colaboraram para o surgimento logo em seguida do cinema, que consiste justamente na captura do movimento por meio de quadros estáticos que em seqüência produzem o movimento. As imagens cinematográficas são re-

# Arte e Novas tecnologias de Comunicação

presente a usar os meios de produção e geração audiovisuais de modo experimental e inovador. Provocando propositalmente ruídos de informação, que seriam considerados defeitos pelos sistemas convencionais, Nam June Paik rompe com a estética realista baseada na perspectiva renascentista, e começa a produzir uma abstração da imagem eletrônica (conf. Arlindo Machado, *Arte do vídeo*). Tratamentos digitais de cor são usados, ecos de imagens gerados por meio da câmera de vídeo ligada a um monitor de TV e filmando o mesmo monitor, entre outras experimentações, são procedimentos presentes nos primeiros trabalhos da novidade chamada de vídeo arte. A utilização de monitores de TV espalhados por um espaço de exposição, ou formando "esculturas" audiovisuais também fazem parte da estética do artista. Em um de seus trabalhos mais recentes (*imagem 2*) Nam June Paik cria com vinte e quatro monitores de

TV uma vídeo instalação, chamada *TVclock* (TV relógio) fazendo uma metáfora televisiva com a forma de um relógio.

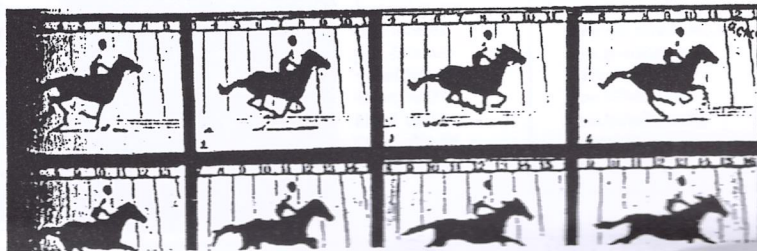
### diálogos com a tradição

A vídeo arte, acompanhando o desenvolvimento tecnológico, permite um campo de atuação artística bastante ampla, e não deixa de dialogar com a arte do passado, como é o caso dos trabalhos mais recentes do vídeo artista estadunidense Bill Viola. Fazendo releituras de pintores de estilo clássico Viola recria imagens em movimento extremamente poéticas, relacionadas às emoções humanas. Na obra *Seis Cabeças* (*imagem 3*) Bill Viola, inspirado na pintura *Estudos de Cabeças* do artista neoclássico Antonio de Pereda (*imagem 4*), realiza um vídeo onde o rosto de um ator é focalizado em *close* (bem perto) e no mesmo plano dividido em seis tomadas na tela. Cada uma das faces, reproduzidas num

fundo preto representa, ao mesmo tempo uma emoção como raiva, ternura, etc (cot ferir indicação de site):

### imagens percíveis

A presença desses novos meios e suas inovações técnicas estão produzindo uma quantidade imensa de imagens. No universo da cultura digital, principalmente na internet, existem imagens que são feitas para durar apenas um instante e em seguida desaparecerem no ciberespaço. Um exemplo de discussão acerca da permanência da imagem, que também nos leva a pensar sobre a relação entre vida e morte, é o trabalho *Cronofagia* (*imagem 5*), dos videoartistas brasileiros Kik Gofman e Jurandir Muller. Este trabalho teve em exposição, via internet, durante a 2ª Bienal de São Paulo, no módulo *Netar* mostrando na tela do computador imagens de pedaços de carne ensangüentada. Ao entrar no site da obra o espectador encontrava uma imagem estática, não havendo nenhum comando para mudança de tela ou qualquer outra janela de funções de programa, com é comum numa tela de Internet. Havia somente o ícone de indicação do mouse do computador, que podia ser clicado. A chave do trabalho estava no fato de que a cada clique do visitante era acionado um relógio digital que ia gradativamente apagando a imagem, que, ao final de um determinado número de cliques, acabava por desaparecer, ser substituída imediatamente por outra. O seja, a permanência ou não da imagem dependia da ação do espectador, e o fundamental do trabalho era justamente a não percepção da passagem e do fim das coisas. Talvez grande parte do público nem tenha notado, pois o número de cliques que eram necessários para a imagem desaparecer era superior a mil, que o trabalho se modificava a tempos em tempos. E, atuar justamente nessa ambigüidade da percepção que imagina que uma imagem é eterna, quando realmente



gistradas em filme fotossensível e são projetadas em uma tela numa velocidade de vinte e quatro quadros por segundo. Devido a uma ação fisiológica do olho humano conhecida como persistência retiniana, as imagens que vemos permanecem por um instante na retina sendo que o seu encadernamento nos dá a ilusão de enxergarmos o movimento.

Outra particularidade existente nas tecnologias de gravação de imagens é o fato de ser possível concomitantemente registrar, ou colocar sobre uma imagem, o som, por isso podemos também chamar esse modo mais recente de comunicação de audiovisual.

O século XX pode ser chamado de século audiovisual, pois houve uma grande revolução nos sistemas de comunicação graças aos adventos de captura, manipulação, produção e difusão de imagens e sons. O cinema se consolidou como uma grande indústria, e a televisão se consagrou como um eletrodoméstico destinado a alimentar a fome estética das populações. E, embora a televisão tenha um viés marcado pela lógica do mercado, funcionando com base na publicidade e na audiência, os artistas passaram a usar a tecnologia disponível para fazer arte. Transmissões via satélite, registro de imagens em vídeo gravador e imagens produzidas digitalmente atualmente fazem parte do nosso cotidiano. As câmeras de filmagens cada vez mais se tornam presentes nas nossas vidas, existindo inclusive em aldeias indígenas do Brasil (conferir indicação de site), possibilitando o registro de comunidades consideradas isoladas ou "atrasadas".

Apesar desse desenvolvimento, a produção artística com uso das novas tecnologias ainda é pouco difundida. Devemos levar em consideração que sua estética muitas vezes vai absolutamente na contra-mão da televisão comercial, e questiona por muitas vezes os padrões comerciais de produção.

Um dos primeiros artistas de vanguarda a explorar as novas tecnologias de comunicação para fins artísticos foi o coreano radicado nos Estados Unidos Nam June Paik. Esse artista começou nos anos ses-

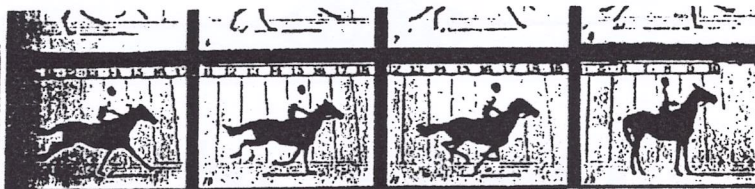


Imagem 1 - Cavalo Galopando, 1878, George Eastman House, Rochester, New York, USA.

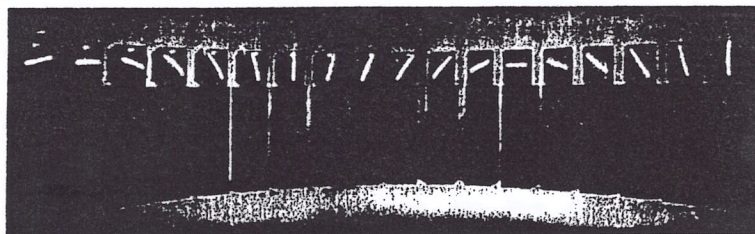


Imagem 2 - Tv Relógio, 1989 Santa Barbara Museum of Art, USA.

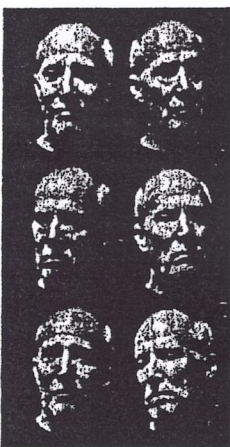


Imagem 3 - Bill Viola, "Seis Cabeças", 2000. © Bill Viola. Photo: Kira Perov.



Imagem 4 - Antonio de Pereda, "Estudo de Cabeças", entre 1650-75. Instituto de Valencia de Don Juan, Madrid.



Imagem 5 - Cronofagia, de Kiko Golfman e Jurandir Muller, obra exibida pela Internet no módulo Netart, na 25ª Bienal de São Paulo, julho de 2002

**Indicação de sites:**

- [www.videosalaldeias.org.br](http://www.videosalaldeias.org.br)
- [www.videobrasil.org.br](http://www.videobrasil.org.br)
- [www.geocities.com/namjunepaik](http://www.geocities.com/namjunepaik)
- [www.billviola.com](http://www.billviola.com)
- [www.fabiofon.com/webartenobrasil/site\\_cronofagia](http://www.fabiofon.com/webartenobrasil/site_cronofagia)

ela está o tempo todo desaparecendo, do devorada pelo tempo, é que era a fu da obra.

#### novas técnicas, nova arte

Refletir sobre a presença das novas tecnologias na vida e na sociedade atual é fundamental, já que essas inovações estão duzindo mudanças profundas nas relações humanas. Há uma quantidade imensa de formação gerada a todo instante, numa cidade muito grande, e, na maioria das vezes, a serviço apenas de objetivos práticos de caráter financeiro. A interferência de artistas nesses sistemas de comunicação fundamental para uma busca de uma manipulação dos meios. Por se tratar de uma manipulação simbólica dos sentidos, pois a digitalidade é pura representação já que transcende da materialidade para a sua existência basta o monitor de um computador, o de ilusão provocado por esses meios é muito alto. Talvez somente a arte, se tiver o objetivo de revelar ou tornar visíveis aspectos não percebidos pela consciência, seja capaz de discutir a fundo e colaborar para uma percepção mais aguçada dos conteúdos presentes nas novas tecnologias. Muitos são os artistas que estão trabalhando com as novas tecnologias, e é possível encontrar algumas obras de arte na Internet.

Sem descartar os meios tradicionais como o desenho, a pintura, a escultura mesmo porque só se compreende o verso da produção plástica vivenciando essas técnicas, essas novas ferramentas possibilitam que a arte também de sua contribuição para enriquecimento desse verso. Afinal de contas, não é só de novelas, filmes de ação e sites de cores de produtos que vivem os seres huma-

Evandro Carlos Neri  
É educador do Museu de Arte Contemporânea  
Universidade de São Paulo

P.S. Dê sua opinião, tire dúvidas e vamos discutir sobre os textos publicados. Escrito para o e-mail e trocamos ideias sobre a arte. e-mail: arteptodos@yahoo.com

sugestão de  
A Arte do Vídeo, Arlindo Machado, e  
Brasiliense,