

Arteriall - Deixe a Arte Fluir¹

Renato LAZZARINI²

Rúben NUNES³

Tiago CARVALHO⁴

Ricardo SANTANA⁵

Universidade Metodista de Piracicaba (UNIMEP), Piracicaba, SP

RESUMO

Documentário sobre o compartilhamento das artes digitais na Internet e o seu aspecto democrático no que diz respeito a participação de todas as pessoas, com seus respectivos níveis de conhecimento técnico. Abordagem de temas como a trajetória da arte desde o renascimento até a sua digitalização e o impacto dos softwares de edição de imagens e áudio sobre o modo de produção, distribuição e financiamento das artes. Produção desenvolvida como Trabalho de Conclusão de Curso de Rádio, TV e Internet em 2012.

PALAVRAS-CHAVE: documentário; arte colaborativa; ciberarte; arte na rede.

1 INTRODUÇÃO

A arte vive um tempo de plena liberdade, tanto em seu processo de criação como em sua fruição. A ideia de que ela é apenas destinada à elite e que deve ser confinada em museus e galerias tornou-se ainda mais distante com o surgimento do mais democrático meio de comunicação de massa: a Internet. Desde então, a comunicação passou a ser multilateral e descentralizada, permitindo um diálogo aberto entre seus receptores e emissores.

Os antigos suportes como o pincel, a tela de pintura e as câmeras de película foram tomados pela invasão dos novos suportes como câmeras digitais, scanners, celulares, tablets e computadores. A imagem foi numerizada, tendo seus pigmentos e traços de tinta convertidos para bytes e pixels, podendo ser exibida simultaneamente em vários monitores de computador por todo o mundo.

Esse avanço tecnológico, que surgiu de pesquisas militares e da união de artistas, engenheiros e programadores, permitiu que as imagens fossem disponibilizadas “nas nuvens”. Não há mais barreiras entre autor e público em uma obra. Produções artísticas realizadas pelo mundo todo contam com a colaboração entre artistas e usuários comuns da

¹ Trabalho submetido ao XX Prêmio Expocom 2013, na Categoria Cinema e Audiovisual, modalidade Filme de não ficção/documentário/docudrama.

² Aluno líder do grupo e graduado no Curso Rádio, TV e Internet, email: rblazza@gmail.com.

³ Aluno integrante do grupo e graduado no Curso Rádio, TV e Internet, email: ruben_on@hotmail.com.

⁴ Aluno integrante do grupo e graduado no Curso Rádio, TV e Internet, email: tiagocrocha@gmail.com.

⁵ Orientador do trabalho. Professor do Curso Rádio, TV e Internet, email: rica_usp@yahoo.com.br.

Internet. É neste cenário tomado por constantes transformações que o documentário “Arteriall – Deixe a Arte Fluir” se desenvolve.

2 OBJETIVO

Discorrer sobre os novos modos de produção e distribuição da arte através da Internet, utilizando o caso do videoclipe colaborativo “Insomne”, da banda Aeromoças e Tenistas Russas, como base narrativa para um documentário que mescla depoimentos dos integrantes da banda com opiniões de teóricos e profissionais da área de artes e tecnologia.

3 JUSTIFICATIVA

A motivação para a realização deste documentário surgiu da constatação de que a arte colaborativa na Internet, por ser um campo de estudo recente, gera possibilidades inovadoras e ilimitadas para a produção audiovisual. Nesse cenário, surgem as seguintes questões: Até que ponto existe liberdade de expressão artística na Internet? O usuário que colabora em uma obra na rede está mais interessado na obtenção do produto final ou apenas em fazer parte do processo? Conteúdos gerados por usuários comuns da Internet, quando inseridos em uma obra colaborativa, podem comprometer sua qualidade? Para responder essas perguntas, desenvolvemos o roteiro através de uma pesquisa de caráter exploratório com autores consagrados e uma análise de caso voltada à produção colaborativa do videoclipe da música "Insomne", da banda Aeromoças e Tenistas Russas, organizada pelo grupo Aparelho Coletivo de São Carlos/SP.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS UTILIZADOS

Para iniciarmos a produção deste documentário definimos o estudo de caso do videoclipe colaborativo de “Insomne” e entramos em contato com a banda Aeromoças e Tenistas Russas. Em seguida, o integrante Rúben Nunes iniciou a elaboração do roteiro.

Buscamos contatos de teóricos, artistas e profissionais da área de tecnologia e artes e marcamos as entrevistas para o documentário. Pesquisamos imagens e vídeos para utilizarmos como inserts entre os depoimentos.

Contatamos também José Furlan, aluno de Rádio, TV e Internet que se destaca em seus trabalhos de locução, para gravar a narração do documentário.

Foram utilizados equipamentos do laboratório de Comunicação da UNIMEP como set light, tripés e lapelas. As duas câmeras utilizadas pertencem aos integrantes do grupo,

sendo uma Canon EOS Rebel T3i e uma Canon EOS Rebel T2i.

Viajamos até os locais para realização das entrevistas, que ocorreram em São Carlos, Campinas e São Paulo. A direção ficou a cargo de Rúben Nunes e a captação de imagens e áudio por conta de Renato Lazzarini e Tiago Carvalho, sendo que Tiago também assumiu a direção de fotografia.

Foram entrevistados Gustavo Palma (tecladista) e Juliano Parreira (baixista) da banda Aeromoças e Tenistas Russas, além dos teóricos e profissionais da área Fernando Collaço (videomaker e pesquisador de TV), Gabriel Ishida (analista de mídias sociais), Rodrigo Arnault (CEO do grupo EraTransmídia), Dr. Belarmino Cesar (pesquisador de comunicação e educação), Sergio Esteves (artista plástico) e Dra. Paula Vermeersch (historiadora de arte e arquitetura). Também houve uma entrevista realizada por Renato Lazzarini com Jeff Gomez (Presidente e CEO da Starlight Runner) via Skype direto de Nova Iorque.

Sob direção de Rúben Nunes, foi realizada a gravação da narração com José Furlan no estúdio de rádio do laboratório de comunicação. Com as gravações finalizadas e com os inserts prontos, Renato Lazzarini e Tiago Carvalho iniciaram a edição no software Adobe Premiere CS5, sendo que Tiago também ficou responsável pela pós-produção. A trilha sonora foi composta por músicas da banda Aeromoças e Tenistas Russas.

Após a finalização, o integrante Renato Lazzarini se encarregou de criar o site www.arteriall.net para divulgação do documentário, bem como o gerenciamento das redes sociais utilizadas.

5 DESCRIÇÃO DO PRODUTO OU PROCESSO

O documentário “Arteriall – Deixe a Arte Fluir”, desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso de Rádio, TV e Internet em 2012, aborda a relação da arte com a tecnologia até os dias de hoje, passando pela sua prática colaborativa no mundo offline até seu processo de digitalização e compartilhamento na web. Optamos pelo modo expositivo, enfatizando o “*comentário verbal e uma lógica argumentativa*” (NICHOLS, 2005, p.64) através de depoimentos de teóricos, artistas e profissionais de tecnologia, além da experiência da banda Aeromoças e Tenistas Russas na iniciativa em produzir um videoclipe colaborativo.

A Internet foi um marco na democratização dos meios de comunicação. Diferentemente das mídias de massa tradicionais, ela apresenta uma difusão descentralizada

e pode ser utilizada para o compartilhamento livre de informações, pois não possui regulamentação para publicação de conteúdo.

Apesar de transmitir uma mensagem de união e liberdade ao conectar vários internautas ao redor do mundo, a Internet foi impulsionada pela Guerra Fria na década de 60 através de pesquisas militares. Para ficar a frente na disputa tecnológica contra a União Soviética, os Estados Unidos investiram fortemente em inovação, sobretudo nos meios de comunicação. Para impedir que um ataque dos russos às bases militares americanas compromettesse qualquer dado sigiloso, pesquisadores dos Estados Unidos criaram um sistema de compartilhamento que permitia a descentralização das informações. Dessa forma, se uma base militar como o Pentágono fosse atingida, as informações estariam seguras em outro local. Nesse contexto surgiu a rede ARPANET (Advanced Research Projects Agency), conforme descrito pelo sociólogo espanhol Manuells Castels:

A Arpanet não passava de um pequeno programa que surgiu de um dos departamentos da ARPA, o Information Processing Techniques Office (IPTO), fundado em 1962 com base numa unidade preexistente. O objetivo desse departamento [...] era estimular a pesquisa em computação interativa. Como parte desse esforço, a montagem da Arpanet foi justificada como uma maneira de permitir aos vários centros de computadores e grupos de pesquisa que trabalhavam para a agência compartilhar on-line tempo de computação (CASTELLS, 2003, p.13).

O desenvolvimento dessa rede não se limitou às pesquisas durante a Guerra Fria. Estudantes universitários e pesquisadores contribuíram para o seu aperfeiçoamento, tendo o processo colaborativo como a principal funcionalidade da Internet desde a sua origem. Com o passar dos anos, a Internet deixou de ser uma ferramenta estritamente vinculada às universidades e projetos militares, invadindo as residências nos computadores de uso pessoal.

Os artistas e filósofos se depararam com uma série de transformações no final do século XX e a arte tornou-se um campo fértil para novos estudos teóricos. A substituição do espaço sagrado de galerias e museus pela rede, onde há total liberdade de acesso, reconfiguraram o modo de distribuição e apreciação da arte. Nessa nova realidade, *“é o artista que assume a curadoria de seu próprio trabalho. Comunidades Virtuais on line reúnem indivíduos por afinidade, em que a arte também afirma sua liberdade”* (DOMINGUES, 1997, p.18).

Surge então a arte colaborativa em rede, na qual há um diálogo aberto entre autor e público, sendo este último convidado a participar ativamente na construção da obra. Essa acessibilidade vem acompanhada de um baixo custo de produção, visto que o suporte é totalmente virtual e só foi possível graças à união de esforços do chamado “*triângulo de ouro - artista, engenheiro e programador*” (BENNET in DOMINGUES, 1997, p. 173).

Segundo a pesquisadora e artista multimídia Diana Domingues, as tecnologias são de extrema importância na prática da arte colaborativa.

Na cultura de redes, fica evidente que as tecnologias a serviço da arte, entre outras alterações no circuito artístico-cultural, desencadeiam processos de diálogo pelos dispositivos de comunicação que permitem a interação dinâmica da experiência artística, propondo a participação, o diálogo, a colaboração entre parceiros (DOMINGUES, 1997, p.21).

Outro avanço que possibilitou o compartilhamento da arte na rede foi o que a teórica Lúcia Santaella chama de “codificação digital”. Nela, as imagens, sons e textos captados por suportes tradicionais e analógicos passam por um processo de hibridação e são traduzidos em sinais binários. Assim surge a imagem numérica, que tem o poder de durabilidade maior do que a imagem filmada ou pintada. Ao contrário dos pigmentos das telas de tecido e das películas, seus pixels não se deterioram com o tempo e ela pode ser exibida simultaneamente para várias pessoas através das telas de computadores e aparelhos móveis como celulares e tablets. Portanto, a imagem numérica é “*inalterável (todas as cópias são originais) e eterna (salvo algum acidente, a informação numérica não se deteriora com o tempo)*” (BRET IN DOMINGUES, 1997, p.104).

Para se tornar colaborativa e acessível a todos, tanto no momento de sua produção como no de sua fruição, a arte percorreu um longo caminho de transformações. Antes confinada em museus e galerias, hoje em dia “*a arte não está mais a serviço de camadas dominantes, nem fica legitimada somente por uma elite social ou econômica*” (DOMINGUES, 1997, p.21).

Mas afinal, o que é a arte? Para compreender suas transformações ao longo do tempo, é imprescindível entender o seu significado. Para o famoso escritor russo Leon Tolstoi, dentre as definições de arte não existe uma que seja objetiva: “*as existentes, tanto as metafísicas quanto as práticas, resumem-se a uma e mesma definição subjetiva [que] é a*

visão da arte como manifestação da beleza, e da beleza como aquilo que agrada” (TOLSTOI, 2002, p.76). No entanto, Tolstoi faz a seguinte reflexão:

A arte é a atividade humana que consiste em um homem conscientemente transmitir a outros, por certos sinais exteriores, os sentimentos que ele vivenciou, e esses outros serem contagiados por esses sentimentos, experimentando-os também (TOLSTOI, 2002, p.76).

No final do século XIX a arte rompeu com a mimese, ou seja, a pura imitação da realidade nas obras. Os pioneiros dessa revolução foram os pintores impressionistas, que abriram mão da cor absoluta a partir do estudo de incidência de luz solar e variantes de cor. Dessa forma, *“ao tornar as cores arbitrárias, os artistas se libertam da fidelidade das cores dos objetos representados”* (ARANTES, 2005, p.33).

A relação da arte com a tecnologia e a ciência não é recente. Já no Renascimento os artistas tinham *“controle absoluto de técnica, através da perspectiva, da anatomia e das proporções”* (QUEIROZ, 1995, p.52) e seus trabalhos compreendiam desde a *“preparação de tintas e sua combinação, o tratamento da tela [e] o recurso a modelos matemáticos de representação”* (MACHADO, 1997, p.222). O objetivo da apropriação das tecnologias pela arte é *“realizar a função estética por novas criações, ou seja, a arte usa a tecnologia desinteressadamente e sem finalidades práticas”* (OLIVEIRA IN DOMINGUES, 1997, p.219).

Retomando as transformações no campo da arte que já apontavam para a realidade da arte colaborativa que vivemos hoje, é indispensável citar o Dadaísmo, descrito pela historiadora Amy Dempsey como uma forma de protesto sociopolítico dos artistas no início do século XX:

Os conceitos e ideias dadaístas se desenvolveram [...] durante e após a Primeira Guerra Mundial, à medida que jovens artistas se agrupavam com o intuito de expressar sua indignação pelo conflito. Para eles, os horrores da guerra, em escala cada vez maior, provavam a falência e a hipocrisia de todos os valores estabelecidos. Eles se voltavam não só contra as instituições políticas e sociais, mas também contra o establishment da arte, que, numa sociedade burguesa, se alinhava ao desacreditado status quo sociopolítico. Acreditavam que a única esperança para a sociedade era destruir aqueles sistemas baseados na razão e na lógica, substituindo-os

por valores ancorados na anarquia, no primitivo e no irracional (DEMPSEY, 2003, p.115).

Um dos grandes precursores deste movimento foi Marcel Duchamp que, em plena década de 1910, chocou o público com suas obras ready-made que prezavam pelo uso de objetos industrializados no âmbito da arte, como uma roda de bicicleta e um urinol de louça.

A década de 1960 presenciou a efervescência da industrialização, onde os produtos gerados em larga escala competiam com objetos artísticos. Na arte pop, Andy Warhol utilizava bens de consumo em suas obras como latas de sopa Campbell's e garrafas de Coca-Cola, além de artistas de grande exposição na mídia como Elvis Presley e Marilyn Monroe. Dessa forma, ocorreu uma aproximação da arte com a vida, conforme explica a professora de artes visuais Margot Lovejoy:

Acho que aquela foi a primeira vez que vimos, desde a Renascença ou pré-Renascença, um novo tipo de relação entre a cultura de massa e a chamada arte, ou entre a arte e a vida. A palavra "arte" havia se tornado algo remoto e distante, envolvida em abstrações. Nos anos 60, durante a ascensão da pop art, os artistas começaram a apropriar ícones, como Warhol fez, da cultura de massa e a explorar a relação entre arte e tecnologia. [...] Não foi rápida assim a assimilação da arte pop, pois foi necessário que as mudanças na cultura como um todo, a propaganda, o aparecimento da TV e de computadores e copiadoras também fossem assimiladas pelas pessoas, tivessem influência em suas consciências (LOVEJOY IN LOPES, 1996, p.188).

O conceito de arte colaborativa existia muito antes da popularização da Internet. Segundo a doutora em arte Lilian Amaral, a arte colaborativa trata-se de uma *"concepção ampliada da arte como experiência, tendo os lugares - reais e imaginários - como suporte para criações coletivas que envolvem artistas e não-artistas, estimulando a documentação e apropriação crítica e criativa"* (BARBOSA E AMARAL, 2008, p.47).

Graças ao trabalho de J. C. R. Licklider, pesquisador do Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT), o computador conectado em rede foi concebido como ferramenta para criações colaborativas. *"O que tornou isso possível foi o projeto original da Arpanet, baseado numa arquitetura em múltiplas camadas, descentralizada, e protocolos de*

comunicação abertos" (CASTELLS, 2003, p.15). Nesse contexto, as décadas de 70 e 80 presenciaram um grande avanço nas tecnologias de telecomunicação, proporcionando aos artistas a criação de novos experimentos como o videotexto, o slow-scan tv e a fax-arte. Nascia então a comunicação bidirecional no campo da arte, permitindo que o público interagisse com as obras audiovisuais. Christine Mello doutora em Comunicação e Semiótica, destaca a importância dessa transformação na estrutura comunicacional:

No contexto da cultura das mídias e dos fluxos midiáticos, passam a existir não apenas os canais broadcast de comunicação, mas uma multiplicidade de outras situações comunicacionais. A relação hierárquica entre emissor e receptor se desfaz diante de possibilidades de comunicação bidirecionais [...] É dessa forma que a cultura das mídias traz para o vídeo a ideia de rompimento de uma estrutura comunicacional baseada na unidirecionalidade entre emissor-receptor. Ela traz a ideia do bidirecional, ou aquilo que hoje podemos associar como uma forma de dialogismo na arte, como troca simbólica, como uma forma de ação em rede para o vídeo, que comporta a noção de compartilhamento e de interatividade (MELLO, 2008, p.51).

Foi somente a partir de 1990 que os artistas começaram a realizar experiências artísticas com a Internet. Antes, os projetos de arte colaborativa eram realizados a partir de redes efêmeras, especialmente estruturadas para o evento e que deixavam de existir ao término deste. *“No caso particular da Internet, uma vez que a ação termine, mesmo com a ‘dissolução’ do grupo, a estrutura de comunicação se mantém”* (PRADO in LEÃO, p.116).

Ao traçar a trajetória da arte desde suas primeiras técnicas até o seu estado imaterial como a conhecemos hoje, o documentário mostra que ela prevalece com o tempo e sempre se adapta às novas tecnologias. Através dos diferentes pontos de vista dos entrevistados, fica evidente que a arte continua relevante em todas as suas formas e expressões.

6 CONSIDERAÇÕES

A trajetória percorrida pelas artes nos mostra que ela sempre refletiu o comportamento da sociedade. Os artistas têm a necessidade de sentir e expressar o seu tempo: desde a arte pré-histórica, que apresentava em suas pinturas rupestres a habilidade do homem em caçar os animais, passando pela arte medieval, que tinha a Igreja como símbolo de espiritualidade e autoridade, como também pela arte moderna, que caracterizou

a transição do feudalismo para o capitalismo, e finalmente a arte contemporânea, que destaca a efemeridade e a produção em massa.

É interessante notar, como afirmou McLuhan, que a humanidade está retomando costumes típicos do primórdio das artes como a oralidade e a tactualidade, a fim de eliminar a distância que foi estabelecida entre o público e a obra de arte com o passar do tempo. Os processos fragmentários incorporados pela sociedade na idade moderna agora já não fazem mais sentido (MCLUHAN, 1996, p.42). Isso se torna perceptível no campo da arte, onde todos podem participar coletivamente de uma obra que pode ser elaborada em qualquer espaço, não se limitando mais a locais de culto como museus e galerias. Nesse contexto, espaços físicos como comunidades carentes encontram na música e nas artes uma alternativa de renda e de aprimoramento intelectual.

Contudo, a grande revolução se deu no espaço virtual, com a Internet. Este meio tornou a comunicação mais democrática, rompendo as barreiras temporais e geográficas como nenhum outro. A antiga parceria da arte com a tecnologia nunca foi tão bem-sucedida como na Internet, acompanhada da codificação digital e dos softwares de edição de imagens e áudio. Todos podem criar e compartilhar suas produções em rede mundial, não se limitando a padrões de qualidade e estética. E é nesse cenário de ampla acessibilidade ao público e constantes transformações do cotidiano que surgem novos desafios para a produção artística contemporânea.

Através deste documentário tivemos um contato direto com artistas e profissionais ligados ao processo colaborativo e constatamos que essa é uma tendência crescente no segmento audiovisual. Esta experiência trouxe-nos um novo olhar para nossa prática profissional, pois percebemos que a participação do público na construção de uma obra é tão importante quanto o trabalho do realizador.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

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

BARBOSA, Ana Mae e AMARAL, Lilian. **Interterritorialidade: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

BASBAUM, Sérgio Roclaw. **Sinestesia, arte e tecnologia: fundamentos da cromossonia**. São Paulo: Annablume / Fapesp, 2002.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica** in LIMA, L. C. (org) Teoria e Cultura de Massa. SP: Paz e Terra, 2000.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da Internet: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

D'AMARAL, Marcio Tavares. **As ideias no lugar: Tecnologia, mística e alteridade na cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

DEMPSEY, Amy. **Estilos, escolas e movimentos: Guia enciclopédico da arte moderna**. São Paulo: Cosac & Naify, 2003.

DISSANAYAKE, Ellen. **What is art for?**. Washington, DC: University of Washington Press, 1988.

DOMINGUES, Diana. **A Arte no século XXI: A humanização das artes**. São Paulo: Unesp, 1997.

FILHO, Wilson Oliveira. **Desconstruindo McLuhan: O homem como (possível) extensão dos meios**. Rio de Janeiro: E-papers, 2009.

LEÃO, Lucia. **Interlab: Labirintos do pensamento contemporâneo**. São Paulo: Iluminuras / Fapesp, 2002.

LEMONS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre, RS: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: 34, 1999.

LOPES, Rodrigo Garcia. **Vozes e visões: Panorama da arte e cultura norte-americanas hoje**. Campinas, SP: Iluminuras, 1996.

MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Senac São Paulo, 2005.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinema & pós-cinema**. Campinas, SP: Papyrus, 1997.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. 8 ed. São Paulo: Pensamento - Cultrix, 1996.

MELLO, Christine. **Extremidades do vídeo**. São Paulo: Senac São Paulo, 2008.

NICHOLS, Bill. **Introdução ao Documentário**. Campinas, SP: Papyrus, 2005.

QUEIROZ, Teresa Aline Pereira de. **O Renascentismo**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1995.

SELIGMANN-SILVA, Márcio. **Leituras de Walter Benjamin**. 2 ed. São Paulo: Annablume / Fapesp, 2007.

TOLSTOI, Leon. **O que é arte?**. São Paulo: Ediouro, 2002.