

**Por que as comunicações e as artes estão convergindo?**

## **Eras Civilizatórias**

- Era da comunicação oral;
- **Era da comunicação escrita;**
- Era da comunicação dos meios impressos;
- **Era da comunicação determinada pelos meios de comunicação de massa;**
- Era da comunicação midiática e
- **Era da comunicação digital.**

## **Ciclo Materialista Industrial Ocidental:**

- Período Pré-Industrial;
- **Período Industrial Mecânico e**
- **Período Industrial Eletro-Eletrônico e Digital.**

**Introdução**

- **Século XVIII – Belas Artes: pintura, escultura, arquitetura, poesia e música;**
- **As mudanças trazidas pela Revolução Industrial e o Materialismo;**
- **Surgem meios de comunicação de massas e a proliferação de imagens;**
- **Convergir é tomar rumos dirigindo-se para ocupação de territórios comuns;**
- **Buscar similaridades entre artes e ciências;**
- **Que conseqüências a revolução tecnológica trouxe para as artes e matemática a partir do período mecânico. (fotografia e cálculo)**

## **Introdução**

- **Nossa cultura foi perdendo a proeminência das “belas letras” e “belas artes” para ser dominada pelos meios de comunicação;**
- **Os meios são inseparáveis das forças produtivas de uma determinada época;**
- **Revolução Industrial – crescimento das mídias e dos signos que por elas transitam;**
- **Surgem as máquinas de produção de bens simbólicos: fotografia, prensa mecânica e cinema;**
- **Os Meios de Comunicação de Massa denotam os sistemas industriais de comunicação, sistemas de geração de produtos simbólicos, fortemente dominados pela proliferação de imagens.**

## **1. Ponto de Partida**

- **Na lista de meios de massa incluem-se geralmente a fotografia, o cinema, a televisão, a publicidade, os jornais, as revistas, os quadrinhos, os livros de bolso, as fitas e os CDs.**
- **A principal característica dos meios de massa é o uso de máquinas capazes de gravar, editar, replicar e disseminar imagens e informação, o que resulta em produtos baratos, seriados e amplamente disponíveis.**
- **A cultura de massa provocou profundas mudanças nas antigas polaridades entre a cultura erudita e a popular; produzindo novas apropriações e intersecções.**
- **Geram produtos massivos porque são produzidos por grupos culturais relativamente pequenos e especializados, e são distribuídos em massa.**

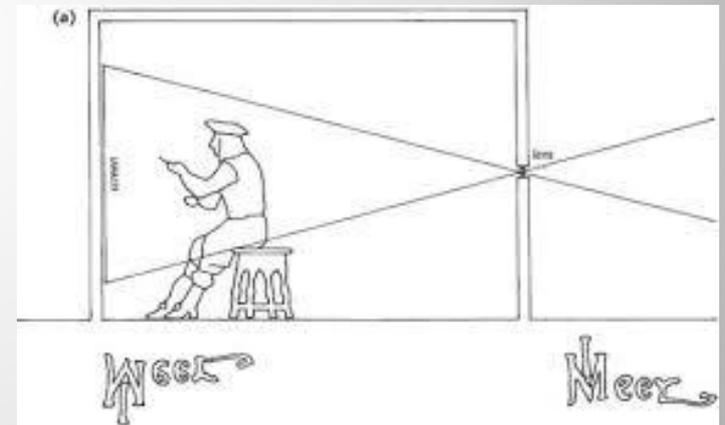
## **1. Ponto de Partida**

---

- **As artes foram incorporando os dispositivos tecnológicos dos meios de comunicação como meios para a sua própria produção;**
- **Hibridização das formas de comunicação;**
- **O cinema envolve imagem, diálogo, sons e ruídos, combinando as habilidades de roteiristas, fotógrafos, figurinistas, designers e cenógrafos;**
- **Ao fazerem uso das novas tecnologias midiáticas, os artistas expandiram o campo das artes para as interfaces;**
- **Tanto de um ponto de vista histórico quanto de um ponto de vista sincrônico, as convergências entre as comunicações e as artes constituem uma questão que, além de inegável, é multifacetada.**

## **1. Ponto de Partida**

- Há uma relação física, espacial, e existencial entre a fotografia e o objeto fotografado, entre o signo e seu objeto referencial;
- **A reprodutibilidade e a replicação massificada por meios de métodos maquinais de produção da imagem minou, de um só golpe, toda a estrutura valorativa das “belas artes”;**
- A camera obscura já era utilizada há séculos para produzir a pintura;
- **O código da representação da perspectiva linear completou e corrigiu a câmera obscura, faltava apenas um meio de fixar o reflexo luminoso;**
- <http://www1.fisica.org.br/fne/phocadownload/Vol15-Num1/a06.pdf>
- Em “A obra de arte na era da reprodutibilidade técnica” Walter Benjamin concluiu que a fotografia transformou a natureza da arte.



## 2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte

- **As idéias de Benjamin foram retomadas por André Malraux, Edgar Wind e John Berger. Teoria do museu sem muros;**

- a) museus mudam o modo como a arte é experimentada;**
- b) reproduções – “museu imaginário”;**
- c) museu imaginário dá continuidade ao museu físico;**



## **2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte**

- **A fotografia transformou os modos de ver. Ela trouxe para nós possibilidades de visualização que seriam impossíveis a olho nú;**
- **A fotografia acabou com o mito que nosso olhar é algo natural e inocente;**



**Cartier  
Bresson  
(1952)**

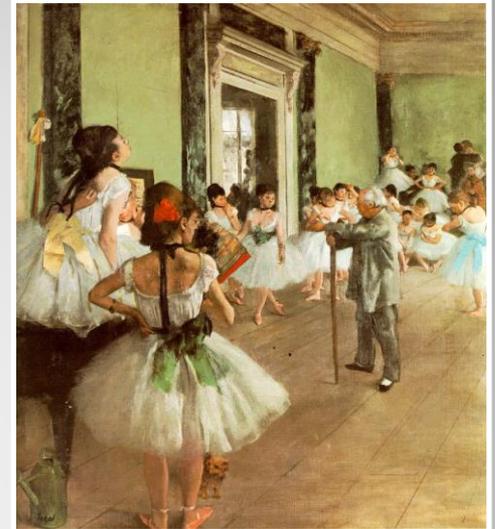
**Jacques-Henri Lartigue nasceu em 1894, perto de Paris, na França. Foi um dos fotógrafos mais ecléticos da história.**



## **2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte**

- **Para Degas a composição se assemelha a um enquadramento, uma colocação nos limites do visor, em que temas aparecem descentrados, seccionados, vistos de baixo para cima em uma luz artificial;**
- **A fotografia e Duchamp têm em comum "a impressão de uma presença, como marca, sinal, sintoma, como traço de um "estar-aí": uma relação que não extrai seu sentido de si mesma, mas antes da relação existencial que une ao que provocou" (Dubois)**

**Edgar Degas  
(1873-75)**



**Paul Signac  
(1886)**



## **2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte**

- Durante o século XX foi a arte que se impregnou de certas lógicas formais, conceituais, perceptivas, ideológicas, entre outras, que são próprias da fotografia.
- “arte retiniana” – arte baseada na lógica do ato, da experiência, do sujeito, da situação, da implicação referencial.

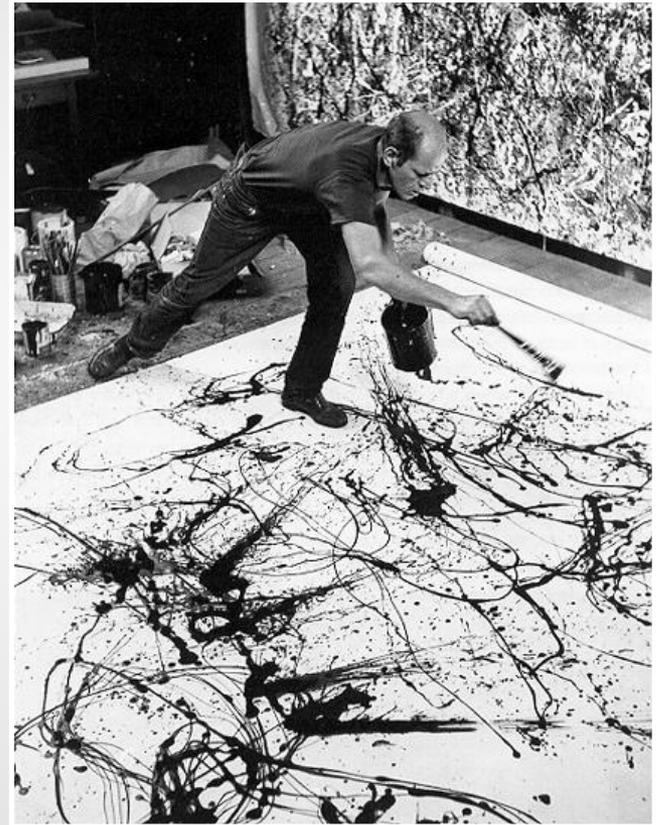
Roy Lichsteinstein (1923-1997)



## 2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte

- **Pollock e o suprematismo russo sustentam que o ato de pintar, a relação com o suporte é justamente o que fundamenta a fotografia.**
- **A relação de Pollock com seu suporte de inscrição é justamente aquela que fundamenta a fotografia aérea: flutuação do ponto de vista, perda de qualquer quadro de referência preestabelecido, deslocamentos multidirecionais ...;**

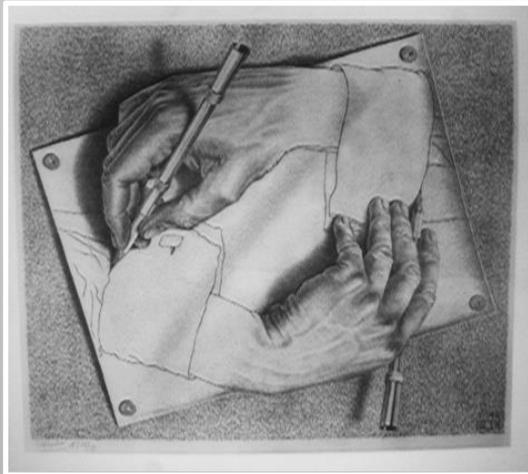
**Jackson Pollock –  
Action Painting**



## **2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte**

- Com o hiper-realismo a pintura aspira ser mais fotogr fica do que a pr pria fotografia;
- O pr -fotogr fico s o imagens produzidas artesanalmente; o fotogr fico depende de uma m quina de registro e o p s-fotogr fico s o as imagens sint ticas.

M. C. Escher

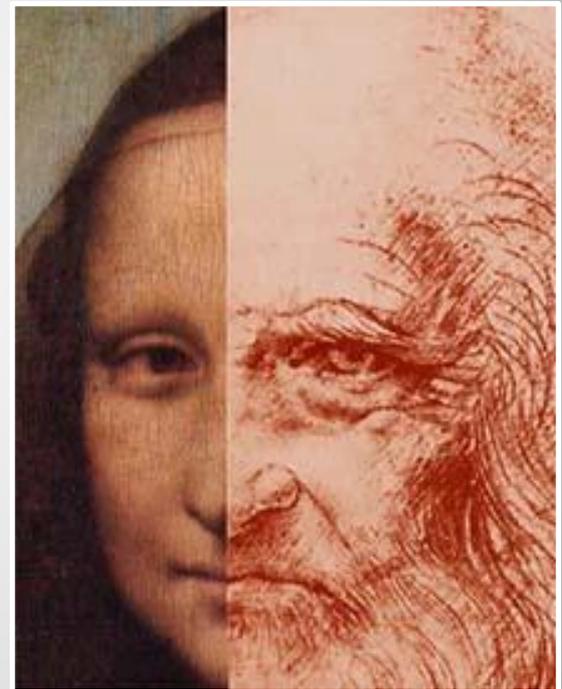


## 2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte

- **A manipulação computacional da imagem ou processamento da imagem implica o poder do computador para produzir mudanças até mesmo em imagens que não foram originalmente criadas dentro dele.**

Lilian Schwartz,  
Mona/Leo, 1987

- **Imagens existem como fotos, reproduções fotográficas, filmes e vídeos, são digitalmente armazenadas no computador para serem trabalhadas em uma multiplicidade de modos possíveis, desde a adição e intensificação da cor até a indetectável adição, rearranjo, substituição ou remoção de certos traços ou partes da figura;**



## 2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte

- **A simulação é o forte do computador e sua capacidade tanto para manipular imagens previamente existentes quanto para gerar imagens não-indexicais é aquilo que o define como tecnologia crucial para o crescimento dos signos no mundo.**



## **2. Afinidades & Atritos - Fotografia e a Arte**

- **O experimentalismo é característica das artes de vanguarda também está presente na comunicação;**

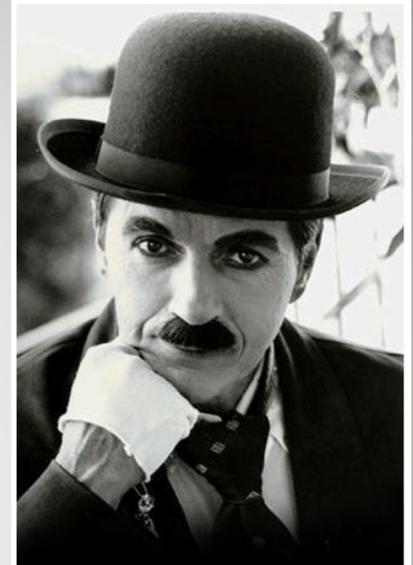


**Tom Tom the Piper's Son de Ken Jacobs, 1969. Filme realizado por Billy Bitzer em 1905, inspirado numa gravura de William Hogarth, "Southwark Fair".**



### **3. O cinema experimental e o cinema como arte**

- **O experimentalismo encontra-se na história do cinema , que é marcada pelos desenvolvimentos tecnológicos**
- **Eisentein - sobressai por sua interação dinâmica promovida entre arte, tecnologia e a vida na vanguarda soviética (1915 a 1932);**
- **Com ele desponta um novo tipo de "artista midiático";**
- **Ele desenvolveu uma teoria e prática da montagem cinematográfica, ligando construtivismo, cubismo e a cultura teatral e poética do Oriente;**



Tempos Modernos



Encouraçado Potemkin

### 3. O cinema experimental e o cinema como arte

- **Paralelo a essa vanguarda, o cinema francês buscava um cinema puro;**
- **Os artistas visuais e cineastas começaram a fazer filmes seguindo procedimentos de vanguardas estéticas como : arte abstrata, cubismo, colagem, surrealismo...**
- **A arte fortaleceu sua ligação com a tecnologia por meio de dois meios de comunicação: a fotografia e o cinema;**
- **Cinema comercial e o cinema de vanguarda (Impressionista, Expressionista, Cubista, etc);**
- **O cinema é concebido como realidade estética, mas ainda é uma arte industrial.**



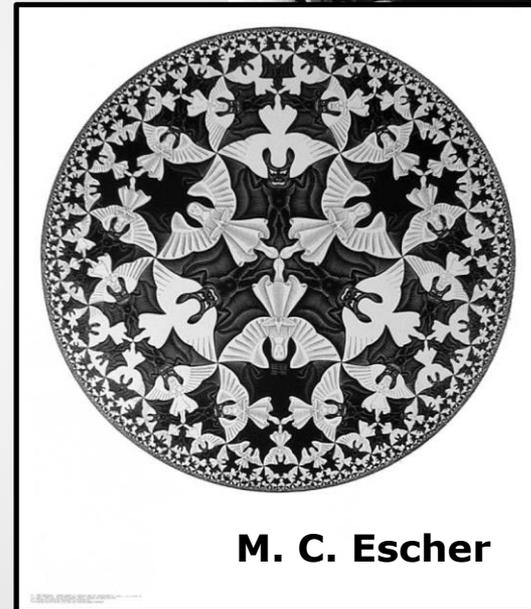
**Encouraçado  
Potemkin**

### **3. O cinema experimental e o cinema como arte**

- **O cinema e a literatura sofreram influências e incorporações mútuas de procedimentos estruturantes. A literatura sofreu a competição do cinema quanto ao seu potencial para a construção ficcional. Reagindo a isto, criou rupturas no modo de contar, inventando temporalidades alineares e especializadas.**



**Terra em Transe  
Glauber Rocha**



**M. C. Escher**

**Representação da  
Geometria Não-Euclidiana**

### **3. O cinema experimental e o cinema como arte**

- **Não foi só da literatura que o cinema incorporou elementos mas também da televisão. Com a televisão aprendemos a aceitar e cultivar os tempos mortos, momentos em que nada acontece, e a deslinearização da seqüência.**



- **No cinema e nas invenções tecnológicas verificamos transformações da linguagem cinematográfica. As modificações encontram-se na incorporação da animação computacional tridimensional e nos efeitos especiais.**



### **3. O cinema experimental e o cinema como arte**

- Até o início dos anos 1960 as obras de arte eram divididas entre pintura e escultura.
- **Nos anos 1960 os movimentos artísticos dessa época desafiaram as concepções modernistas da arte, desafio que se expressou no reconhecimento de que o significado de uma obra de arte não se reduz à sua composição interna, mas implica o contexto em que existe.**
- A arte pop é uma espécie de meta-arte ou metalinguagem, pois ela tomou como objeto as representações da realidade encontradas na publicidade e embalagens.



Andy Warhol (1927-1987)

## 4. A arte & a industrialização da cultura

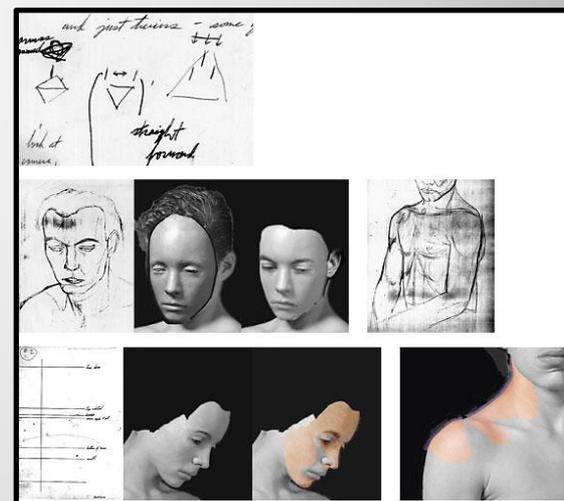
- A arte por era uma arte inserida numa sociedade industrial, cuja produção artística deveria também ser industrializada;
- Os artistas pop realizavam operações de tradução semiótica, pois algo do original era preservado ao mesmo tempo em que se operava um processo ativo de transformação da linguagem dos meios de massa pra uma linguagem específica da arte.
- Aos se apropriarem de imagens existentes, os artistas as deslocavam de um contexto para outro; eles as recontextualizavam.



Andy Wahrol (1927-1987)

## 4. A arte & a industrialização da cultura

- A história da arte se constitui em um vastíssimo banco de imagens. Dos anos 1980 em diante sua disponibilidade aumentou sobremaneira, pois elas puderam ser digitalizadas e armazenadas no computador.
- Os programas de tratamento de imagens permitem a manipulação. Por essas e outras razões, a absorção das imagens artísticas pelas mídias constitui-se em um mercado em expansão.
- Primeiro, a arte pop apropriou-se dos meios de massa, agora as mídias estão “recanibalizando” suas imagens.

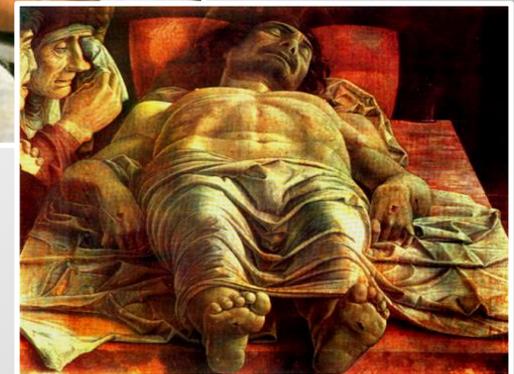


## 5. As mídias & as imagens artísticas

- **Duas maneiras principais pelas quais as mídias apropriam-se das imagens da arte:**

**a) pela imitação de seu modos de compor, de seus estilos;**

**b) pela incorporação de uma imagem artística mesclada à imagem do produto anunciado. A publicidade aspira atingir o status das artes.**



**Campanha  
Publicitária da  
Benetton**

## **5. As mídias & as imagens artísticas<sup>23</sup>**

- **Desde meados dos anos 1970, operam-se mudanças radicais na maneira como a arte é definida e o modo como os artistas se inserem nas sociedades contemporâneas;**

## **6. A pós-modernidade & a desterritorialização da cultura**

---

- Os temas recorrentes dos discursos sobre a pós-modernidade eram os seguintes:
  - pluralidade de estilos;
  - intertextualidade – vários estilos num mesmo trabalho;
  - ornamentos e decorações;
  - complexidade, contradição e ambigüidade;
  - arquitetura e design como linguagem;
  - O lúdico, humor e as cores;
  - as misturas entre artes superiores e inferiores eram encorajadas como forma de produzir significados múltiplos.



<http://waltzwithbashir.com/wwwbteaser.html>

## 6. A pós-modernidade & a desterritorialização da cultura

- **A hidridização e desterritorialização da cultura atingiu seu limite máximo na pós-modernidade, devido à consciência que da globalização e das misturas que tornar-se iam constantes entre global e o local;**

A tecnologia e as interfaces virtuais combinadas com manipuladores robóticos refazem a relação entre cirurgião e paciente e permitem graus de liberdade nos movimentos e gestos dos médicos.



- **Nos anos 1980, centenas de artistas apropriavam-se de imagens que vinham da história da arte ou das mídias.**



## **6. A pós-modernidade & a desterritorialização da cultura**

- **As barreiras entre as artes e as mídias tornaram-se permeáveis;**
- **Fazendo uso de tecnologias audiovisuais para a produção, de meios industriais para a gravação e de sistemas de distribuição, muitos artistas atingiram níveis de fama quase similares aos artistas da música pop.**



**Artificial Landscapes – Jeffrey Shaw**



**Radicais Livre(o)s**

<http://blog.premiosergiomotta.org.br/2008/03/04/remixes-e-samplers-de-marcus-bastos/>

## **6. A pós-modernidade & a desterritorialização da cultura**

- **A arte tecnológica refere-se ao uso que, desde a invenção da fotografia, os artistas são capazes de fazer de tecnologias que, já estão inteiramente disponíveis na esfera comercial;**
- **A estética do vídeo é, antes de tudo, experimental e lúdica, além de ser crítica em relação à televisão comercial;**
- **Os saltos nos desenvolvimentos tecnológicos não dependem das demandas da arte, mas sim diretamente de um mercado consumidor desses produtos;**

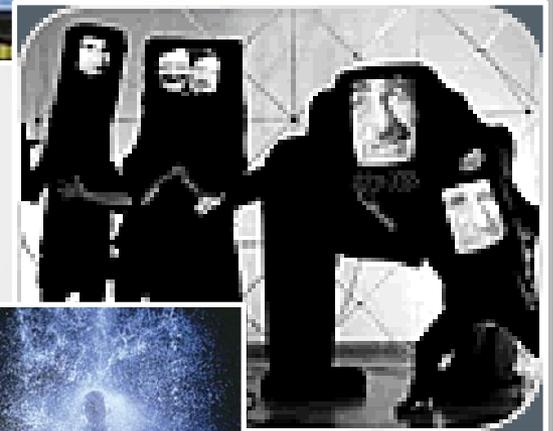
## **7. O vídeo & as artes**

<http://www.youtube.com/watch?v=VgDNsWPbtAY>

- **Muitos procedimentos inventados pelos artistas do vídeo foram imediatamente incorporados em filmes e em videoclipes na televisão;**
- **A câmera de vídeo tornou-se uma parceira das performances de diversos artistas como meio de registro de ações ritualizadas e o vídeo & as artes por vezes íntimas.**
- **Muitos artista midiáticos não tinham como alvo a interatividade com uma audiência.**



Vídeo  
Criaturas  
Otávio  
Donasci



Bill Viola  
'The Crossing'  
(1996).  
Vídeo/Som  
Instalação

## 7. O vídeo & as artes

- A edição digital e os sistemas de efeitos ofereceram recursos que se tornaram marcas registradas do vídeo na sua exploração das sintaxes possíveis da imagem em movimento, por exemplo, a sobreposição de imagens entre outros, procedimentos que se afastam da narratividade cinematográfica.
- **É a disponibilidade e acessibilidade das tecnologias que se responsabiliza pelo desenvolvimento da artemídia.**
- Os limites entre uma realização artística e não artística estão difusos, um traço distintivo da arte está na intencionalidade do artista em criar algo que não sofre os constrangimentos de quaisquer outros propósitos a não ser os da própria criação.

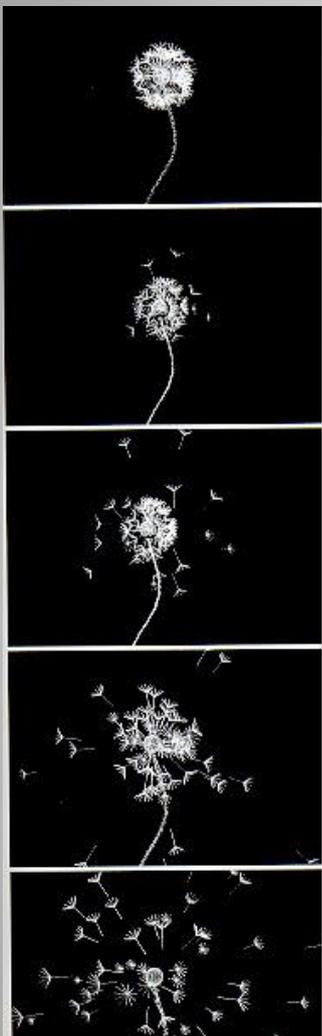


Bill Viola



Letícia Parente  
Marca Registrada

## 7. O vídeo & as artes



Edmond Couchot,  
Michel Bret e  
Marie-Hélène  
Tramus – 1990

“La plume et le  
pissenlit”

- **As máquinas interativas incorporam e automatizaram as ferramentas pictóricas e as técnicas textuais e sonoras que foram desenvolvidas nos últimos dois mil anos;**
- **A tecnologia digital, engloba todas as áreas da arte tecnológica contemporânea. Há dois momentos marcantes para compreender essa nova lógica: o momento da emergência do paradigma pós-fotográfico da imagem e, a seguir, a pós-imagem ou hipermediática;**

## 8. A comunicação digital & as artes interativas

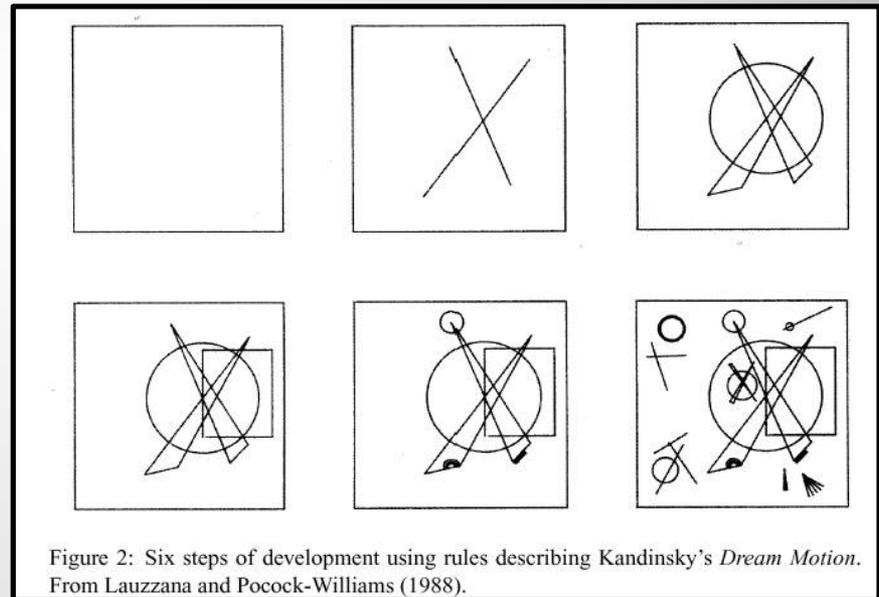
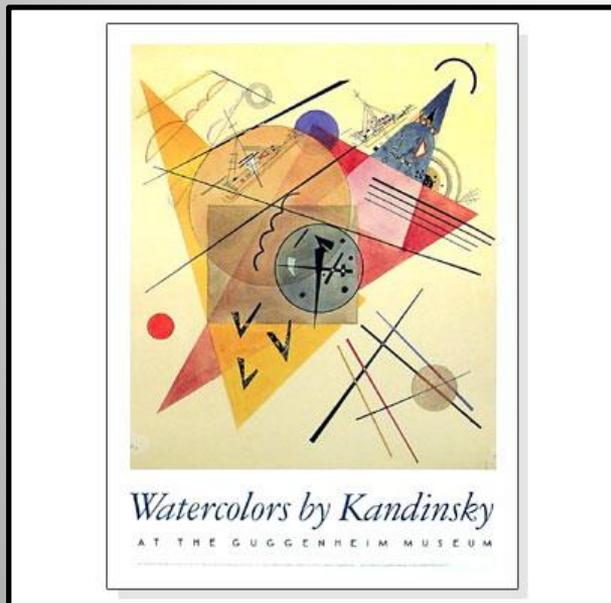
- **A imagem pós-fotográfica trata-se da linguagem digital, que permite a produção e manipulação de quaisquer elementos da imagem, transformando-a em um sistema dinâmico.**
- **Com o advento da mídia eletrônica, a técnica não diz mais respeito à habilidade de manipular materiais, mas sim à habilidade de manipular tecnologia.**



**Japão – Tokio e Osaka  
– 19 de Junho de 2003  
"Matrix" - Várias  
pessoas vestidas de  
"Agente Smith"**

## **8. A comunicação digital & as artes interativas**

- O impacto da tecnologia sobre a arte não diz mais respeito ao “se”, mas ao “até que ponto” a tecnologia determina o que o artista pode criar;
- “O status do ‘artista como gênio’ não pode ser mantido, visto que aquilo que mais impressiona está no poder da máquina que o artista usa” (Hayward: 150);



## 8. A comunicação digital & as artes interativas

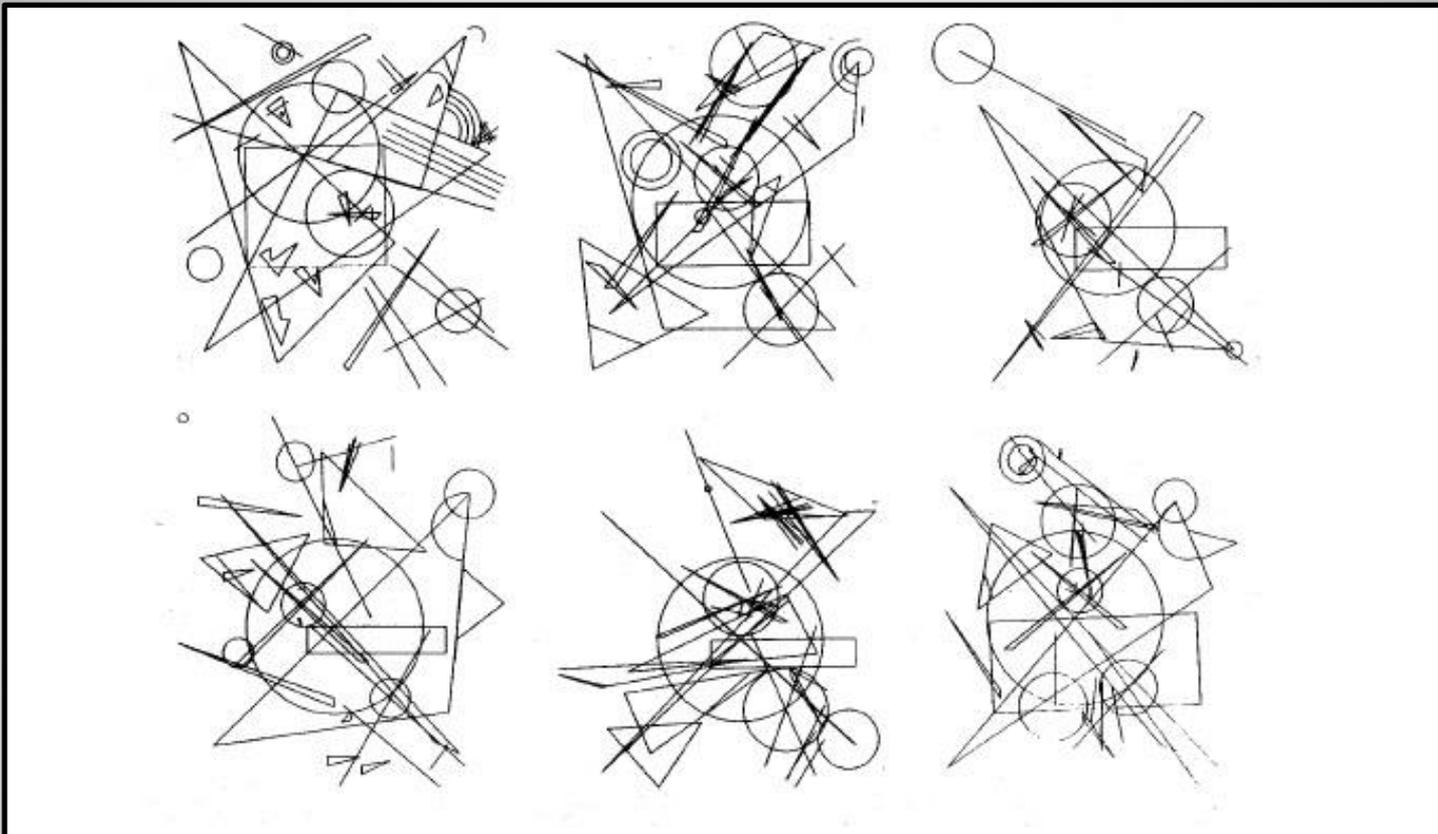


Figure 3: Six images created by Lauzzana and Pocock-Williams (1988) using rules describing Kandinsky's *Dream Motion*.

## 8. A comunicação digital & as artes interativas

### Ambiente de Realidade Virtual



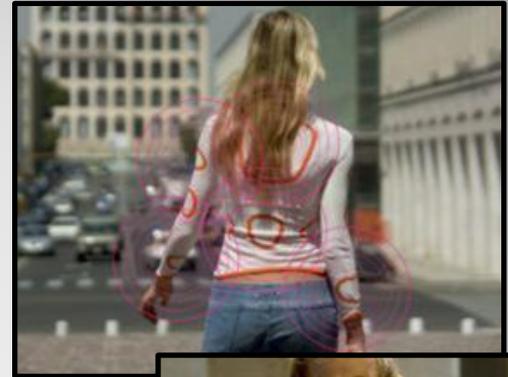
Rejane Cantoni and Daniela Kutschat (Brasil) - OP\_ERA, 2007.



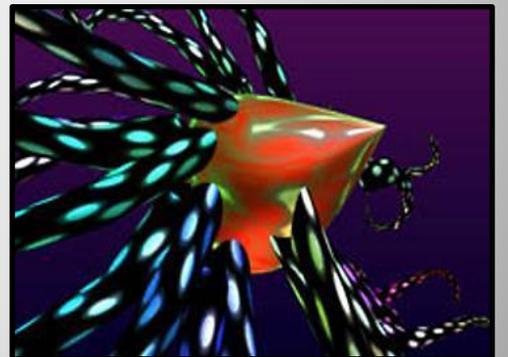
- **O adjetivo “interativo” surgiu como o termo para descrever o tipo de arte da era digital, a ciberarte, na qual a rapidez de transformação da tecnologia tem expandido o campo da atuação do artista. Longe de se limitarem ao mero clicar do mouse ou à navegação na rede, os artistas criam trabalhos verdadeiramente participativos, levando ao extremo o potencial colaborativo das redes;**
- **O limiar mais radical dessa interatividade é a realidade virtual, ou seja, na imersão total do receptor em um mundo paralelo;**

## 8. A comunicação digital & as artes interativas

- O limiar mais radical dessa interatividade é a realidade virtual, ou seja, na imersão total do receptor em um mundo paralelo;
- **A “segunda interatividade” é quando as máquinas são capazes de oferecer respostas similares ao comportamento dos seres vivos, inteligência artificial;**
- **As interfaces com a matemática são evidentes, sem elas esse tipo de arte nem poderia existir.**



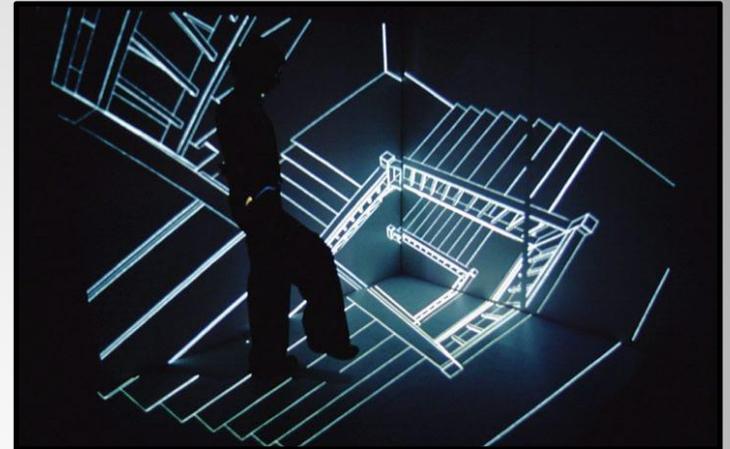
**HUGS SHIRT  
CIBERART  
Bilbao, 2004.  
Francesca  
Rosella  
Ryan Genz**



**Karl Sims  
Galápagos é uma evolução  
Darwiniana intrativa de  
organismos virtuais**

## **8. A comunicação digital & as artes interativas**

- **A passagem da incorporação para a imersão em realidade virtual, quando, nos sites em VRML (Virtual Reality Modelling Language) onde o internauta é transportado para ambientes de interfaces perceptivas e sensórias inteiramente virtuais;**



Regina Silveira - Descendo a escada.

- **Os artistas sempre se lançam à frente de seu tempo. Quando surgem novos suportes e recursos técnicos, eles exploram suas possibilidades para a criação;**
- **A arte interativa e as novas junções promulgadas pela arte-ciência-tecnologia estão permitindo experiências inéditas sem espaço, sem tempo, sem imagens que entram no domínio da arte e para as quais não mais se aplicam os termos tradicionais da história da arte.**

## **8. A comunicação digital & as artes interativas**