

**UNIVERSIDADE DO VALE DO RIO DOS SINOS (UNISINOS)**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO**  
**LINHA DE PESQUISA MÍDIAS E PROCESSOS AUDIOVISUAIS**  
**NÍVEL DOUTORADO**

ALINE CORSO

**AUDIOVISUALIDADES PAIKIANAS:**  
**uma Arqueocartografia por Artefatos da Tecnocultura Audiovisual**  
**Contemporânea em Ambientes *On-line***

SÃO LEOPOLDO  
2023

ALINE CORSO

**AUDIOVISUALIDADES PAIKIANAS:  
uma Arqueocartografia por Artefatos da Tecnocultura Audiovisual  
Contemporânea em Ambientes *On-line***

Tese apresentada como requisito parcial para a obtenção do título de Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

Orientador: Dr. Gustavo Daudt Fischer

São Leopoldo  
2023

C826a

Corso, Aline.

Audiovisualidades Paikianas : uma arqueocartografia por artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes on-line / Aline Corso. – 2023.

351 f. : il. ; 30 cm.

Tese (doutorado) – Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, 2023.

“Orientador: Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer”

1. Audiovisualidades Paikianas. 2. Imagem. 3. Memória. 4. Nam June Paik. 5. Tecnocultura. I. Título.

CDU 659.3

**ATA DA SESSÃO DE ARGUIÇÃO PÚBLICA Nº 03/2023**

Aos vinte e oito dias do mês de abril de dois mil e dois mil e vinte e três, realizou-se no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, a sessão de *Arguição Pública da Tese “Audiovisualidades Paikianas: uma Arqueocartografia por Artefatos da Tecnocultura Audiovisual Contemporânea em Ambientes On-line”* apresentada pela estudante **Aline Corso**, do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, nível Doutorado, à Comissão Examinadora constituída Tiago Franklin Rodrigues Lucena (UEM), Débora Aita Gasparetto (UFSM), Tiago Lopes (UNISINOS), João Ricardo Bittencourt (UNISINOS) e *Gustavo Daudt Fischer* (Orientador). Desenvolvidos os trabalhos nos termos do Regimento Interno, Capítulo VI e registrados os resultados nas Planilhas de Avaliação, a Comissão atribuiu a estudante, **o grau 10**.

A emissão do Diploma está condicionada a entrega da versão final da Tese.

Ocorreu alteração do título? ( x ) Não ( ) Sim:

---

---

---

Esta atividade foi realizada integralmente em modo online.

Comissão Examinadora:

Prof. Dr. Gustavo Daudt Fischer (Orientador)



Coordenação do PPG em Ciências da Comunicação: Profa. Dra. Ana Paula da Rosa

**ALINE CORSO**

**AUDIOVISUALIDADES PAIKIANAS: UMA ARQUEOCARTOGRAFIA POR  
ARTEFATOS DA TECNOCULTURA AUDIOVISUAL CONTEMPORÂNEA EM  
AMBIENTES *ON-LINE***

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora pelo Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Universidade do Vale do Rio dos Sinos - UNISINOS.

**APROVADA EM 28 DE ABRIL DE 2023.**

**BANCA EXAMINADORA**

**PROF. DR. TIAGO FRANKLIN RODRIGUES LUCENA - UEM  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROFA. DRA. DÉBORA AITA GASPARETTO - UFSM  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. TIAGO LOPES - UNISINOS  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

**PROF. DR. JOÃO RICARDO BITTENCOURT - UNISINOS  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**



**PROF. DR. GUSTAVO DAUDT FISCHER – ORIENTADOR  
(PARTICIPAÇÃO POR WEBCONFERÊNCIA)**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - código de financiamento 001.

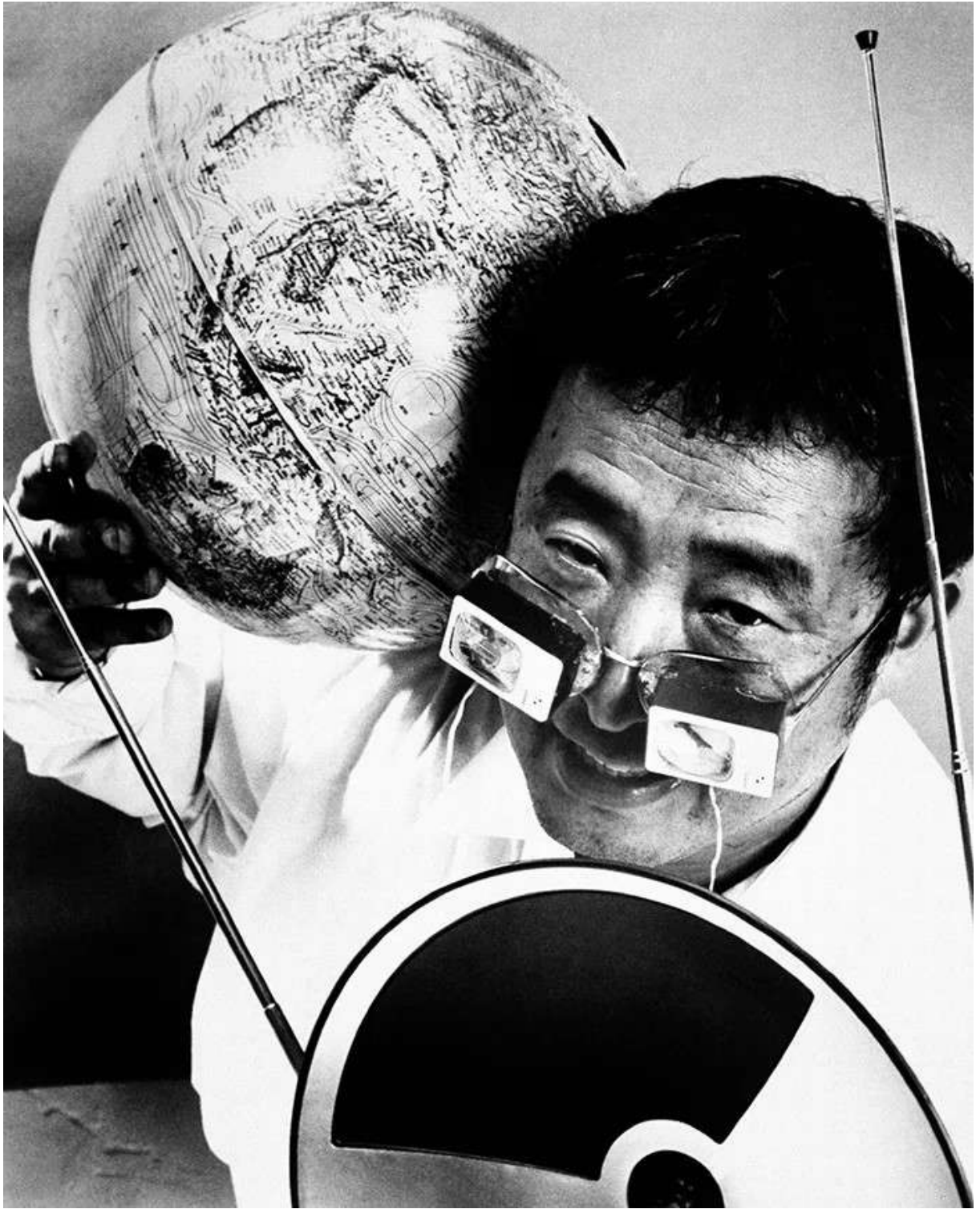
**Pesquise  
como  
uma  
garota.**

Uma tese preenche uma função social, a de avançar no conhecimento de um certo assunto. Qualquer que seja o tipo de trabalho desenvolvido, sempre acrescentará algo ao estoque existente. A mais modesta das teses representa mais uma contribuição ao saber, seja pela inédita perspectiva que explora, seja pelo novo olhar que lança sobre uma bibliografia clássica, ela significa sempre mais uma possibilidade de provocar novos insights. Tem-se ainda que considerar que a tese é parte indissociável da formação de um pesquisador e que este será um elemento multiplicador onde quer que ele esteja: na academia, no laboratório, na empresa, no governo, nas comunidades científicas (MARIA ESTER FREITAS).

Escrever é esculpir com palavras a matéria-prima do tempo, onde não há separação entre a matéria-prima e a escultura, pois o tempo não existe senão esculpido em um corpo, que neste caso é o da escrita, e o que se escreve não existe senão como verdade do tempo. Uma outra imagem ainda, para tentar dizer a mesma coisa: escrever é fazer letra para a música do tempo; e é esta música, sempre singular, que nos indica a direção da letra, que seleciona as palavras que transmitam o mais exatamente possível seus tons, seus timbres, seus ritmos, suas intensidades (SUELY ROLNIK).

*Things will never be perfect. There's no magic moment where everything in your PhD is perfect, fixed, and exactly where you want it. There will always be things wrong, and there will always be things that are imperfect. Learn to love them (@phdproofreader).*





Nam June Paik in 1986 © AP

*The Future is Now.*

Nam June Paik

## AGRADECIMENTOS

Esta é a parte mais difícil da tese, pois não é fácil expressar, em palavras, o sentimento de gratidão que tenho a todos que me auxiliaram nesta trajetória. Mas irei tentar.

À minha família: minhas filhas Sofia e Anna Harumi, meu marido Rodrigo Norio, meus pais Daniel e Lorena e meu irmão Mateus, pelo amor, carinho e apoio sempre presentes. 사랑해요.

Ao professor Gustavo Fischer, meu orientador, pela atenção, criticidade e outras contribuições moventes.

A todos do PPGCOM/UNISINOS que dedicaram suas vidas e seus esforços para a produção de conhecimento. Tristemente vivenciamos (mais um) retrocesso em nosso país com o fechamento do programa. O meu obrigada especial para: os professores e professoras - cujos ensinamentos me fizeram amadurecer, ainda mais, como pesquisadora -, os funcionários - sempre muito eficientes -, a comissão de bolsas - pela concessão da bolsa PROEX/CAPES modalidade taxa e pela autorização para a coleta de dados na Coreia do Sul - e a turma de 2019 e aos integrantes do Grupo de pesquisa TCAv - pelas excelentes oportunidades de diálogo.

Aos professores avaliadores - Tiago Ricciardi Correa Lopes, Tiago Franklin Rodrigues Lucena, João Ricardo Bittencourt e Débora Aita Gasparetto - pela disponibilidade e pelo aceite de participar da avaliação deste trabalho, contribuindo para o seu aprimoramento e eventual continuidade.

Aos amigos queridos: Juliane Borges, Elisa Seerig, Camila (Ávila e Cornutti) e Diego Tadiotto.

A professora Jin Youngsun, da *Korea University*, e a professora Helen Kho, biógrafa de Paik e diretora da *Art Science Connect* da *City University of New York*, que, gentilmente, compartilharam conhecimentos sobre Paik e a sociedade coreana.

A todos aqueles que já me ensinaram algo e, assim, estimularam a minha curiosidade.

A todos os autores lidos e a cada mestre que cruzou o meu caminho.

A Nam June Paik (*in memoriam*), pela inspiração.

A todos os litros de café consumidos enquanto a pesquisa se desenvolvia.

감사합니다.

## RESUMO

Com perspectivas tecnocultural, imagética e memorial, a tese exercita a inter-relação entre a comunicação, as artes e as tecnologias da imagem em termos de metodologias, conceitos e objetos, buscando compreender como as audiovisuais paikianas - entendidas como uma qualidade audiovisual que é autenticada a partir da percepção das durações (éticas, estéticas e técnicas) na obra arte-midiática de Nam June Paik - se atualizam em artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes *on-line*. Por meio de um desenho tecnometodológico artesão utilizando as combinações metodológicas intuição e arqueocartografia, que articula procedimentos da cartografia e da arqueologia da mídia, além da invenção de um percurso operacional inspirado na ideia de acesso aleatório, de Nam June Paik, são realizados dois giros arqueocartográficos. No primeiro, constata-se que o(s) mundo(s) da arte de Paik é complexo e convergente em termos de forma, tecnologia e estética utilizada e pode ser dividido em cinco grandes períodos: Incubação, Experimentação, Transformação, Expansão e Consolidação. As principais marcas tecnoculturais encontradas em Nam June Paik são globalismo, participação, imprevisibilidade, dualidade, comunicação, coexistência, informação, aleatoriedade, experimentação, ludicidade, humor, zen, ironia, tempo, memória, provocação, vigilância, política, religiosidade, fluxo, multiplicidade, multissensorialidade, hibridismo, virtualidade, ilusão, manipulabilidade e mutabilidade. Já no segundo giro, foram desenvolvidas quatro constelações, nomeadas a partir de características partilhadas com processos e manifestações culturais da Coreia do Sul, país de nascimento do artista: *Hanok* discute os ambientes *on-line* enquanto “lugares de memória” diante da condição da (de)regenerabilidade de Paik, *Bibimbap* aborda a participação, a colaboração e o *remix* como expressões da tecnocultura audiovisual, *Newtro* examina imagens que surgem como uma parte da relação entre o antigo e o novo, trazendo pistas para pensar marcas de ordem tecnostálgica, e *Ppalli Ppalli* evoca sentidos de aceleração e velocidade das imagens na tecnocultura, sobretudo no período de pandemia de COVID-19. O elemento em comum que atravessa todas as constelações é o tempo. Ao final, as audiovisuais paikianas, especificamente em ambientes *on-line*, podem ser definidas como uma qualidade audiovisual resultante dos movimentos desencadeados pelas constelações, entendidas como imagens dialéticas, que, no conjunto, configuram uma galáxia paikiana, sempre em devir, aos modos como o artista se colocou em fluxo. Elas duram e se (de)regeneram por meio de uma mistura de diversos elementos (técnicos, estéticos, filosóficos, culturais e sociais, etc.) trazendo, principalmente, traços da nostalgia, experimentação e colaboração, nos provocando a pensar, entre outras coisas, sobre a exposição exacerbada de informações audiovisuais esquizofrênicas.

**Palavras-chave:** Tecnocultura. Audiovisuais paikianas. Imagem. Memória. Nam June Paik.

## ABSTRACT

With technocultural, imagetic and memorial perspectives, the thesis exercises the interrelation between communication, arts and image technologies in terms of methodologies, concepts and objects, seeking to understand how paikian audiovisualities - understood as an audiovisual quality that is authenticated from the perception of durations (ethical, aesthetic and technical) in Nam June Paik's media artworks are updated in artifacts of contemporary audiovisual technoculture in online environments. Through the creation of an artisanal technomethodological arrangement using the combinations of intuition and archaeocartography, which articulates cartography and media archeology procedures, in addition to the invention of an operational route inspired by the idea of random access, by Nam June Paik, two archaeocartographic tours are carried out. In the first one, it appears that the world(s) of Paik's art is complex and convergent in terms of forms, technologies and aesthetics and can be divided into five major periods: Incubation, Experimentation, Transformation, Expansion and Consolidation. The main technocultural marks found in Nam June Paik are globalism, participation, unpredictability, duality, communication, coexistence, information, randomness, experimentation, playfulness, humor, zen, irony, time, memory, provocation, surveillance, politics, religiosity, flow, multiplicity, multisensoriality, hybridity, virtuality, illusion, manipulability and mutability. In the second round, four constellations were developed, named based on characteristics shared with processes and cultural manifestations in South Korea, the country of birth of the artist: Hanok discusses online environments as “places of memory” in view of the condition of (de)regenerability of Paik, Bibimbap addresses participation, collaboration and remix as expressions of audiovisual technoculture, Newtro examines images that emerge as part of the relationship between the old and the new, bringing clues to think about technostalgic brands, and Ppalli Ppalli produces and evokes senses of acceleration and speed of images in technoculture, especially during the COVID-19 pandemic. The common element that runs through all the constellations is time. In the end, paikian audiovisualities, specifically in online environments, can be defined as an audiovisual quality resulting from the movements triggered by the constellations, understood as dialectical images, which, as a whole, configure a paikian galaxy, always in becoming, to the ways in which the artist put himself in flux. It endures and is (de)regenerated through a mixture of different elements (technical, aesthetic, philosophical, cultural and social, etc.), mainly bringing traces of nostalgia, experimentation and collaboration, provoking us to think, among other things, about the exacerbated exposure of schizophrenic audiovisual information.

**Keywords:** Technoculture. Paikian audiovisualities. Image. Memory. Nam June Paik.

## LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
AM	Arqueologia da Mídia
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
CAVE	<i>Cave Automatic Virtual Environment</i> (caverna de imersão em realidade virtual)
CD	<i>Compact Disc</i>
CGI	<i>Computer Graphic Imagery</i> (imagens geradas por computador)
CNPq	Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico
COVID-19	<i>Corona Virus Disease</i> (Doença do Coronavírus). 19 se refere ao ano de 2019, quando os primeiros casos foram divulgados
CRT	<i>Cathode ray tube</i> (tubo de raios catódicos)
DIY	<i>Do It Yourself</i> (faça você mesmo)
DIT	<i>Do It Together</i> (façamos junto)
DJ	<i>Disc jockey</i>
DMZ	Zona Desmilitarizada Coreana
DNA	Ácido Desoxirribonucleico
FEEVALE	Universidade FEEVALE
GIF	<i>Graphics Interchange Format</i> (formato de intercâmbio de gráficos)
GT	Grupo de Trabalho
GUI	<i>Graphical User Interface</i> (interface gráfica do usuário)
HMD	<i>Head-mounted display</i> (capacete de realidade virtual)
HTML	<i>HyperText Markup Language</i> (linguagem de marcação de hipertexto)
LABMEM	Laboratório de Memória das/nas Mídias <i>Online</i>
LCD	<i>Liquid-crystal display</i> ( <i>display</i> de cristal líquido)
MIT	Massachusetts Institute of Technology
MV	<i>Music video</i> (videoclipe)
NFT	<i>Non-fungible token</i> (token não fungível)
NJP	Nam June Paik
NJPAC	<i>Nam June Paik Art Center</i>
OLED	<i>Organic light-emitting diode</i> (diodo orgânico que emite luz)
P2P	<i>Peer-to-peer</i> (rede ponto a ponto)
PPG	Programa de Pós-Graduação

PPGCOM	Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação
PROSUP	Programa de Suporte à Pós-Graduação de Instituições Comunitárias de Educação Superior
PUC-RJ	Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro
RA	Realidade Aumentada
RV	Realidade Virtual
TCAv	Grupo de Pesquisa Audiovisualidades da Tecnocultura: Comunicação, Memória e <i>Design</i>
TV	Televisão
UCS	Universidade de Caxias do Sul
URL	<i>Uniform Resource Locator</i> (localizador uniforme de recursos ou endereço da <i>web</i> )
UNISINOS	Universidade do Vale do Rio dos Sinos

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Esquema sinóptico da tese .....	42
Figura 2 - Painel 48 do <i>Atlas Mnemosyne</i> .....	54
Figura 3 - Categorização da artemídia.....	71
Figura 4 - “Nu Descendo uma Escada N. 2” e “Duchamp Descendo a Escada” .....	77
Figura 5 - “ <i>Random Access</i> ” (1963).....	81
Figura 6 - <i>NJP Library Machine</i> .....	84
Figura 7 - O(s) mundo(s) de Nam June Paik .....	89
Figura 8 - Infância e juventude de Nam June Paik.....	90
Figura 9 - “ <i>Nostalgia</i> ” (1947-1958), uma composição do jovem Paik .....	90
Figura 10 - Última obra de Paik (não finalizada) .....	94
Figura 11 - Pôster 1 da <i>EXPosition of Music – ELectionic Television</i> .....	96
Figura 12 - Pôster 2 da <i>EXPosition of Music – ELectionic Television</i> .....	96
Figura 13 - Algumas obras da <i>EXPosition of Music – ELectionic Television</i> .....	98
Figura 14 - “ <i>McLuhan Caged (in Electronic Art II)</i> ” (1967) .....	101
Figura 15 - Piano destruído por Joseph Beuys .....	104
Figura 16 - <i>Fluxus Manifesto</i> .....	105
Figura 17 - Paik e Moorman.....	112
Figura 18 - Impressões FORTRAN da obra “ <i>Etude I</i> ” .....	113
Figura 19 - “ <i>Paik-Abe Video Synthesizer</i> ” (1969).....	115
Figura 20 - “ <i>Video Commune - Beatles Beginning to End</i> ” (1970).....	117
Figura 21 - Paik e sua esposa Shigeko Kubota.....	118
Figura 22 - “ <i>A Pas de Loup</i> ” (1990).....	121
Figura 23 - “ <i>Sexual Healing</i> ” (2000).....	123
Figura 24 - Casa/atelier em Nova Iorque .....	124
Figura 25 - “ <i>Memorabilia</i> ”, no NJPAC.....	125
Figura 26 - Google Trends.....	130
Figura 27 - Obras de Arte de Nam June Paik no buscador Google.....	133
Figura 28 - Prancha de Imagens Nam June Paik .....	147
Figura 29 - Capela Sistina no Google Imagens .....	151
Figura 30 - Coleção Paik Revelado <i>Nas Imagens</i> .....	155
Figura 31 - “ <i>Remember TV-Buddha</i> ” .....	156
Figura 32 - Releituras diversas de “ <i>TV Buddha</i> ” .....	157

Figura 33 - Perfil no Instagram @namjunepaik_yj .....	158
Figura 34 - Homenagens a Paik no Instagram.....	159
Figura 35 - Coleção Paik Emanado <i>Das</i> Imagens .....	160
Figura 36 - Filtro “ <i>Distortion</i> ” do Instagram.....	161
Figura 37 - Editoriais de moda com influência paikiana.....	162
Figura 38 - Comparativo entre Paik e <i>BTS</i> .....	163
Figura 39 - Comentários no Twitter sobre Paik e <i>BTS</i> .....	163
Figura 40 - RM e obras de NJP .....	164
Figura 41 - Alguns MVs de <i>k-pop</i> com influência paikiana.....	164
Figura 42 - Obra de Paik e Yongsun .....	165
Figura 43 - Constelações de Paik e <i>BTS</i> , por Jin Youngsun.....	166
Figura 44 - Videoclipe “ <i>Idol</i> ”, do <i>BTS</i> .....	167
Figura 45 - Relação entre a Prancha de Imagens Nam June Paik e as coleções .....	168
Figura 46 - Degeneração e regeneração da artemídia.....	173
Figura 47 - NFT NJP .....	176
Figura 48 - Site “ <i>Basis Wien</i> ” .....	182
Figura 49 - Site “ <i>Artbase</i> ”.....	183
Figura 50 - Site “ <i>Media Art Net</i> ”.....	183
Figura 51- <i>Random Welcome</i> do site <i>Media Art Net</i> .....	184
Figura 52 - Site “ <i>Meet Again The More, The Better</i> ” .....	186
Figura 53 - Minha criação no site “ <i>Meet Again The More, The Better</i> ” .....	187
Figura 54 - Site “ <i>Paik's Video Study</i> ” .....	188
Figura 55 - Imagem MTV .....	192
Figura 56 - Sza e Paik no TikTok.....	198
Figura 57 - “ <i>Ichographs II - Absentia</i> ” (2021).....	199
Figura 58 - “ <i>Identity</i> ” (2012).....	200
Figura 59 - Site “ <i>My Boyfriend Came Back From the War</i> ” emulado do navegador do Netscape pela <i>Rhizome</i> .....	204
Figura 60 - Alguns <i>reacts</i> a “ <i>Gangnam Style</i> ” .....	208
Figura 61 - “ <i>The Way to Remember Nam June Paik</i> ” (2022) .....	209
Figura 62 - <i>Remixes</i> de “ <i>TV Cello</i> ” .....	214
Figura 63 - Funcionalidades de <i>remix</i> no Instagram, Youtube Shorts e TikTok.....	215
Figura 64 - Psy e Bernie Sanders.....	218
Figura 65 - “Bernie Sanders + <i>Gangnam Style</i> ” no Google Imagens .....	218



Figura 66 - Site “ <i>Know Your Meme</i> ” .....	219
Figura 67 - Desafio do balde de gelo.....	220
Figura 68 - “ <i>I Have No Idea, Because I Have No Idea</i> ” (2020).....	221
Figura 69 - <i>Continuum</i> da virtualidade.....	223
Figura 70 - Realidade estendida .....	224
Figura 71 - “ <i>EXPosition of Music – ELectionic Television</i> ” em realidade virtual.....	228
Figura 72 - Exemplos de RA .....	229
Figura 73 - “ <i>Paik in Augmented Reality</i> ” .....	231
Figura 74 - <i>Black Pink</i> no <i>Zepeto</i> .....	233
Figura 75 - Mundo virtual “ <i>TV ROOM</i> ” no <i>Zepeto</i> .....	234
Figura 76 - Mundo virtual “ <i>Busan Museum of Art</i> ” no <i>Zepeto</i> .....	236
Figura 77 - Influenciadoras virtuais Sua e Lucy.....	238
Figura 78 - Influenciadora virtual Lechat em frente a “ <i>TV Cello</i> ” .....	239
Figura 79 - “ <i>Little Computer People</i> ” .....	243
Figura 80 - Transparências do iMac e “ <i>TV Cello</i> ” e a obra “ <i>Gulliver</i> ” .....	244
Figura 81 - Robôs de alimentação .....	245
Figura 82 - Erro de execução no jogo “ <i>Little Computer People</i> ” .....	248
Figura 83 - <i>Glitch Art</i> .....	249
Figura 84 - Cenas de crimes de tecnologias descartadas.....	250
Figura 85 - “ <i>TV Garden</i> ” e uma televisão descartada em via pública.....	250
Figura 86 - “ <i>Something Pacific</i> ” (1986).....	251
Figura 87 - <i>C-stunners</i> de Cyrus Kabiru .....	252
Figura 88 - Kabiru, Paik e o Google Glass.....	252
Figura 89 - Site “ <i>Gambiologia</i> ” .....	255
Figura 90 - “ <i>Random Gambiérre Machine 1.0</i> ” e pranchas de Warburg .....	256
Figura 91 - “ <i>Random Gambiérre Machine 2.0</i> ” e um piano modificado de Paik .....	256
Figura 92 - “ <i>Gambiocycle</i> ” e “ <i>Rehabilitation of Genghis-Khan</i> ” .....	257
Figura 93 - Detalhe de “ <i>Random Gambiérre Machine 2.0</i> ” .....	258
Figura 94 - “ <i>I’Mito Zapping Zone</i> ” (2005).....	259
Figura 95 - “ <i>Hacker Newbie</i> ” e “ <i>Highway Hacker</i> ” (1994).....	260
Figura 96 - Site “ <i>OldWeb.Today</i> ” .....	262
Figura 97 - Erro de carregamento do site “ <i>OldWeb.Today</i> ” .....	263
Figura 98 - Site “ <i>Yahoo!</i> ” emulado no site “ <i>OldWeb.Today</i> ” .....	264
Figura 99 - Instagram versão Windows 95.....	267

Figura 100 - App “ <i>Vaporgram</i> ” .....	267
Figura 101 - “ <i>Social ads - Vintage edition</i> ” .....	267
Figura 102 - Estéticas <i>wave</i> .....	268
Figura 103 - Apropriações do <i>vaporwave</i> .....	272
Figura 104 - <i>Vaporwave</i> no Youtube .....	273
Figura 105 - Série “Catedral de Rouen” (1890) .....	275
Figura 106 - “Menina com Bandolim” (1910) .....	276
Figura 107 - “Dinamismo de um Cachorro na Coleira” (1912) .....	277
Figura 108 - “ <i>Moon is the Oldest TV</i> ” (1965), “ <i>TV Clock</i> ” (1961) e “ <i>Swiss Clock</i> ” (1988)..	279
Figura 109 - “ <i>Passage</i> ” (1987).....	285
Figura 110 - Site “ <i>Corona TV Bot</i> ” (2020).....	289
Figura 111 - “ <i>Corona TV Bot</i> ” exposto em Berlim .....	289
Figura 112 - Minha experiência com o site “ <i>Corona TV Bot</i> ” .....	290
Figura 113 - “ <i>10.000 Moving Cities - Mobile App</i> ” .....	292
Figura 114 - Galáxia das Audiovisualidades Paikianas.....	306

## LISTA DE QUADROS

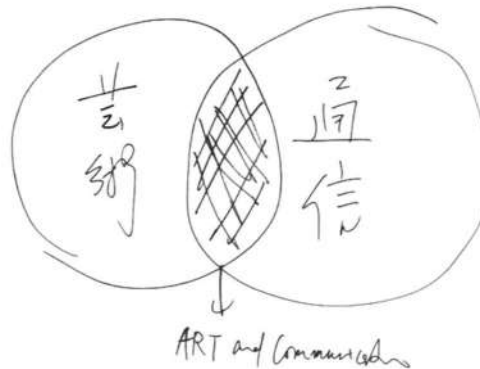
Quadro 1 - Fluxo arqueocartográfico .....	56
Quadro 2 - Angulações da pesquisa .....	58
Quadro 4 - Meme enquanto evolução biológica X enquanto fenômeno social.....	216
Quadro 5 - A relação de Paik com a realidade virtual.....	227
Quadro 6 - Formas do tempo paikiano .....	279
Quadro 7 - Possíveis novas constelações .....	308
Quadro 8 - Novos temas para explorações futuras .....	310

## SUMÁRIO

<b>1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS (algumas entradas).....</b>	<b>19</b>
1.1 Da pesquisadora .....	21
1.2 Da pesquisa .....	23
<b>1.2.1 A Escolha por Nam June Paik.....</b>	<b>24</b>
<b>1.2.2 Problematização .....</b>	<b>26</b>
<b>1.2.3 Objetivos Gerais e Específicos.....</b>	<b>30</b>
<b>1.2.4 Estado da Arte .....</b>	<b>31</b>
<b>1.2.5 Justificativa .....</b>	<b>37</b>
<b>1.2.6 Estrutura Capítular .....</b>	<b>40</b>
<b>2 CAMINHOS TECNOMETODOLÓGICOS.....</b>	<b>43</b>
2.1 Epistemologias Plurais e Artesania Intelectual .....	44
<b>2.1.1 Cartografia.....</b>	<b>46</b>
<b>2.1.2 Arqueologia da Mídia .....</b>	<b>50</b>
<b>2.1.3 Pranchas de Imagens.....</b>	<b>53</b>
2.2 Movimento Operacional: Arqueocartografia .....	55
<b>3 PERSPECTIVAS TECNOCULTURAL, IMAGÉTICA E MEMORIAL .....</b>	<b>57</b>
3.1 Audiovisualidades da Tecnocultura .....	59
3.2 Imagem .....	63
3.3 Memória .....	72
<b>4 COMO VER O QUE ME OLHA: <i>RANDOM ACCESS</i> E GIROS ARQUEOCARTOGRÁFICOS .....</b>	<b>79</b>
<b>5 PRIMEIRO GIRO ARQUEOCARTOGRÁFICO: NAM JUNE PAIK.....</b>	<b>88</b>
5.1 Incubação .....	89
5.2 Experimentação.....	93
5.3 Transformação .....	108
5.4 Expansão .....	114
5.5 Consolidação.....	118
5.6 “ <i>What’s a Paik?</i> ”.....	126
<b>5.6.1 Pensando Arqueologicamente: Pressionando os Botões “Rebobinar” e “Avançar” .....</b>	<b>129</b>
5.7 Composição de um Inventário .....	132

<b>6</b>	<b>SEGUNDO GIRO ARQUEOCARTOGRÁFICO: AUDIOVISUALIDADES PAIKIANAS EM AMBIENTES <i>ON-LINE</i></b> .....	<b>149</b>
6.1	Coleções: Paik Revelado <i>nas</i> Imagens e Paik Emanado <i>das</i> Imagens .....	154
6.2	Constelações.....	169
6.2.1	<b><i>Hanok</i> (한옥): a (De)regenerabilidade de Paik</b> .....	<b>171</b>
6.2.2	<b><i>Bibimbap</i> (비빔밥): “Tudo Junto e Misturado”</b> .....	<b>190</b>
6.2.2.1	A MTV, o Youtube e o TikTok como Fábricas de Imagens .....	191
6.2.2.2	“É Diferente Quando nos Reunimos” .....	201
6.2.2.3	“ <i>Remix It Yourself</i> ”: Copiar, Transformar e Combinar para Criar Algo Novo .....	211
6.2.2.4	<i>Play Paik</i> .....	222
6.2.3	<b><i>Newtro</i> (뉴트로): “Procurando o <i>Novo</i> no <i>Velho</i>”</b> .....	<b>240</b>
6.2.3.1	Perfeitas Imperfeições.....	244
6.2.3.2	Não é Gambiarra... é um Recurso Técnico Alternativo.....	253
6.2.3.3	“A (Tec)nostalgia é um <i>Feedback</i> Ampliado” .....	261
6.2.3.4	Resquícios do Nunca Experimentado .....	270
6.2.4	<b><i>Ppalli Ppalli</i> (빨리빨리): um Mundo Acelerado</b> .....	<b>275</b>
<b>7</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS (inúmeras saídas)</b> .....	<b>296</b>
7.1	Potencialidades para Próximas Pesquisas .....	308
7.1.1	Entrada de Novas Constelações na Galáxia Paikiana.....	308
7.1.2	Outros Temas para Exploração .....	310
	<b>EPÍLOGO - “<i>GOOD MORNING MR. PAIK</i>”</b> .....	<b>312</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>317</b>
	<b>APÊNDICE A - O TEMPO DE UMA TESE</b> .....	<b>336</b>
	<b>APÊNDICE B - UMA ARQUEOLOGIA DE PAIK</b> .....	<b>340</b>

## 1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS (ALGUMAS ENTRADAS)



Nam June Paik. *Art and Communication*<sup>1</sup>. MoMA, New York, s/d.

O doutorado possibilitou a formação em Comunicação, em específico na linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, com estudos direcionados para compreender as audiovisuais da tecnocultura. O desafio de escrever uma tese triangularizando comunicação, arte e tecnologia e, por consequência, sociedade e cultura, é por onde começar e não o que dizer.

*“I am very happy and promise you a model case of ‘cost-efficiency’ in merging art and technology. Actually I believe that merging of art and technology should end in the merging of artist and technician into one person. If you look back, how Chopin’s piano technique helped his piano composition (although piano had only 88 keys)... now million keys of electronics and computer in our disposal... the necessity for the combination of artist and technician (far beyond collaboration or consultation of the two) into one, cannot be over-estimate. There is no easy short-cut way to substitute the long and hard toil to master the strange subjects ... only what we can do is to make it more ‘efficient’<sup>2</sup>”.*  
(Paik, 1967).

<sup>1</sup> “Há um círculo. É arte. Há outro círculo. É comunicação. A forma de uma semente de jujuba onde esses dois círculos se sobrepõem é a videoarte. A videoarte é dura como uma semente de jujuba”, em tradução livre. Do original: “하나의 원 (圓) 이 있다. 예술 (藝術)이다. 또 하나의 원 (圓) 이 있다. 통신 (通信) 이다. 이 이원 (二圓)이 겹쳐지는 대추씨 같은 모양이 바로 Video Art 이다. Video Art 는 대추씨처럼 딱딱하다”. Retirado do catálogo “*Nam June Paik '95: Art and Communication*”, com curadoria e exibição pela *Gallery Hyundai* e *Galerie BHAH* em 1995.

<sup>2</sup> “Estou muito feliz e prometo-lhe um caso modelo de ‘eficiência de custos’ na fusão de arte e tecnologia. Na verdade, acredito que a fusão de arte e tecnologia deve terminar na fusão de artistas e técnicos em uma pessoa. Se você olhar de volta, como a técnica de piano de Chopin ajudou sua composição para piano (embora o piano tivesse

O percurso da escrita deste projeto me levou a refletir quanto a necessidade de tecer uma espécie de mosaico da minha trajetória doutoral. Considero importante o *processo* da produção científica, não apenas o *resultado conclusivo*. O caminho do pesquisador dificilmente é simples e linear, mas sim inacabado e sempre em transformação, impossível de ser encastelado. Precisamos, constantemente, *desconstruir para reconstruir*, pois a formação do conhecimento ocorre de forma progressiva. Quanto mais li, escrevi, refleti e corrigi, menos capacitada me senti (ainda bem!), e assim lembro da perspectiva freiriana sobre aprendizagem (ninguém sabe tudo justamente porque cada um sabe alguma coisa e, ainda, ignora alguma coisa) e é por isso que aprendemos sempre. “Pesquise para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquise para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade” (FREIRE, 1996, p. 32).

Compartilho, ao final da tese<sup>3</sup>, o meu percurso pessoal, a fim de criar uma *memória* dos quatro anos de doutorado, revelando os erros, acertos, dúvidas, incertezas, *insights* criativos, inquietações, insatisfações, descobertas, desvios e contágios que culminaram no produto final que é a tese. Trazer à luz esses elementos, por muitas vezes esquecidos, rejeitados ou descartados<sup>4</sup> (afinal, toda escolha é uma renúncia) é uma preocupação que tenho, principalmente pelo fato de que a minha tese tem como uma das visões principais a *memória*. Pontuo que alguns excertos da tese foram publicados em matérias no *site* do TCAv (2022, *online*), em resumos expandidos, trabalhos completos em anais de eventos e de artigos em periódicos durante os quatro anos cuja pesquisa foi sendo formatada - todas essas reflexões (escritas, reescritas, atualizadas) foram de grande importância para chegar até aqui<sup>5</sup>, por essa razão decido mantê-las. Incluo também algumas citações de Paik<sup>6</sup>, ao longo do texto, para endossar os argumentos apresentados.

---

apenas 88 chaves) ... agora temos milhões de chaves de eletrônicos e computadores à nossa disposição... a necessidade da combinação de artista e técnico (muito além da colaboração ou consulta dos dois) em um não pode ser superestimado. Não há maneira fácil ou atalho para substituir o longo e duro trabalho para dominar os assuntos estranhos... o que podemos fazer é torná-lo mais ‘eficientes’”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo “*Nam June Paik*”, do Museu TATE, de Londres, e editado por Sook-Kyung Lee e Rudolf Frieling, em 2019.

<sup>3</sup> Ver apêndice A - O Tempo de uma Tese.

<sup>4</sup> Utilizo alguns desses termos no título do artigo “Destruído, descartado, rejeitado, apagado, efêmero, obsoleto: escavações em sítios *on-line* que preservam a arte nascida digital”, escrito em parceria com a colega de doutorado Camila de Ávila e o nosso orientador, Dr. Gustavo Fischer, e publicado na Trama: Indústria Criativa em Revista, v. 9, n. 1, ago-dez 2019.

<sup>5</sup> O documento, com o *link* para acesso a todas as publicações, está disponível em: <https://docs.google.com/document/d/1WzD8muslCkqYIZ0B4YH8m8hYellOaWKz7fXr4Wu8I7k/edit?usp=sharing> Acesso: 20 jul. 2021.

<sup>6</sup> De acordo com John G. Hanhardt, no livro “*We are in open circuits: Writings by Nam June Paik*” (2019, n.p), “escrever foi uma parte importante da vida de Nam June Paik. Ele se correspondia com amigos ao redor do mundo, enviando desenhos, cartões postais com notas enigmáticas e cartas dando suas opiniões sobre tecnologia, o estado

## 1.1 DA PESQUISADORA

*“I have a kind of academic life<sup>7</sup>”* (NAM JUNE PAIK).

A partir do pensamento de Nam June Paik que adoto como epígrafe deste capítulo, já que é através dela que norteio o meu pensamento e olhar, assumo o meu papel de pesquisadora afetada, desde muito cedo, pela artemídia<sup>8</sup>, que me levou à inquietação de saber mais sobre os modos de ser dos fenômenos artísticos enquanto formas de comunicação (especialmente no que tange às transformações pela reprodutibilidade técnica na esfera da internet). Ademais, não posso me aventurar a escrever uma tese sem deixar claro algumas das minhas opções acadêmicas.

Sucintamente, tenho Bacharelado em Tecnologias Digitais<sup>9</sup> pela UCS - um curso interdisciplinar de arte, comunicação e tecnologia - e Mestrado em Processos e Manifestações Culturais (FEEVALE) na linha de pesquisa Linguagens e Processos Comunicacionais<sup>10</sup> (com

---

do mundo e seus planos para novos projetos. Ele também escreveu artigos sobre seus interesses atuais e sobre questões que ele achava que precisavam ser abordadas (...) Mas, em geral, seus textos não foram apreciados o suficiente por sua amplitude de conhecimento e presciência em termos de nossa cultura midiática”. Trago, nesta tese, citações originais de Paik, sem correções de escrita, para preservar o seu processo criativo. O desejo constante por espaço e liberdade está embutido na estrutura das frases de Paik - ele não pode ficar preso em apenas um idioma, mesmo sendo fluente em seis. Ele também fazia anotações alternando de um idioma para outro e ficava feliz em aumentar infinitamente o vocabulário que encontrou. Sua linguagem nos transporta para distantes países estrangeiros, do alemão ao inglês, do inglês ao japonês, e sua mudança contínua. Também criou idiomas imaginários que nem mesmo sua família entendia. Portanto, é praticamente impossível traduzir ou entender esse fenômeno.

<sup>7</sup> “Eu tenho um tipo de vida acadêmica”, em tradução livre. Retirado de: RENNERT, Susanne. **Nam June Paiks frühe Jahre im Rheinland** (1968-1963). Sediment, iss. 9, 2055, p. 11.

<sup>8</sup> “O vocábulo ‘artemídia’, forma aportuguesada do inglês ‘media arts’, tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão” (MACHADO, 2007, p. 7). Isso será ampliado no item 3.2.

<sup>9</sup> Devido a natureza interdisciplinar do curso a na sua proposta voltada à criação para o mundo digital, o bacharel em Tecnologias Digitais se destaca como um profissional diferenciado no mercado, capaz de dialogar com as mais variadas áreas do conhecimento dentro da Indústria Criativa e de compreender como essas áreas se articulam, o que proporciona um grande diferencial no mundo contemporâneo. Além de poder atuar nos diferentes campos de atuação citados, na indústria tradicional ou na indústria criativa, o egresso também é estimulado a empreender, utilizando as tecnologias para explorar os novos mercados e as novas oportunidades de negócio que surgem a todo momento no mundo digital”. Ver: “Tecnologias Digitais - Bacharelado” em <https://www.ucs.br/site/portalcursos/sobre/156/1/977> Acesso: 21 dez. 2021.

<sup>10</sup> “Esta linha investiga a cultura e suas manifestações, focando o processo de comunicação e sua institucionalização. Estuda o modo como diferentes linguagens - das mídias contemporâneas, das tecnologias da informação e da comunicação, da estética - produzem o registro de processos e fenômenos culturais, considerando relações entre produção, distribuição e consumo. Discute a forma como produtos culturais traduzem campos discursivos e simbólicos e como, em decorrência deles, contribuem para a construção da memória e de identidades. A linha contempla as seguintes temáticas: manifestações midiáticas e literárias, a especificidade de suas linguagens



bolsa PROSUP/CAPES<sup>11</sup>). Dentre as diversas áreas de interesse pelas quais transitei, sempre abordei temáticas relacionadas a *artemídia* e *arqueologia da mídia*, sendo elas ativas em meu processo de observação, de estudo e de trabalho.

*“The real issue implied in ‘Art and Technology’ is not to make another scientific toy, but how to humanize the technology and the electronic medium, which is progressing rapidly<sup>12</sup>” (Paik, 1967).*

No trabalho de conclusão de curso na graduação<sup>13</sup> explorei os computadores vestíveis e as investigações teóricas conduziram ao processo de criação de uma *wearable art*, capaz de medir os batimentos cardíacos de um usuário e manifestar uma reação visual a partir da sua taxa de frequência cardíaca<sup>14</sup>. Já na dissertação de mestrado<sup>15</sup> busquei entender as relações entre corpo e tecnologia no âmbito dos estudos da cultura do pós-humano e constatei que as expressões “tecnologias vestíveis” (TV) e “computadores vestíveis” (CV) são empregadas de forma aleatória e incorreta e propus uma definição (tecnologias vestíveis englobam todas as tecnologias que podem ser usadas no corpo, desde acessórios tecnológicos até tecnologias que ampliam habilidades humanas e os computadores vestíveis são um tipo de tecnologia vestível estritamente com o objetivo de ampliar e (re)configurar as capacidades humanas, motoras e cognitivas que operam como uma espécie de segunda pele para o usuário). Na ocasião também

---

e as possíveis articulações entre elas; a contextualização sócio-histórica dos processos culturais, sob a perspectiva da literatura e do cinema, da comunicação midiática, da tecnologia e da arte. Tem como finalidade a formação de investigadores que, a partir de uma perspectiva integradora, compreendam a dinâmica da cultura, das linguagens e da comunicação, e assumam um posicionamento crítico diante dos processos e das manifestações culturais”. Ver: “Programa de Pós Graduação em Processos e Manifestações Culturais” em <https://www.feevale.br/pos-graduacao/stricto-sensu/programa-de-pos-graduacao-em-processos-e-manifestacoes-culturais/linhas-de-pesquisa> Acesso: 21 dez. 2021.

<sup>11</sup> Modalidade taxa.

<sup>12</sup> “A verdadeira questão implícita em ‘Arte e Tecnologia’ não é fazer mais um brinquedo científico, mas como humanizar a tecnologia e o meio eletrônico, que avança rapidamente”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo “*Nam June Paik*”, do Museu TATE, de Londres, e editado por Sook-Kyung Lee e Rudolf Frieling, em 2019.

<sup>13</sup> “Computadores vestíveis afetivos” disponível em <https://repositorio.ucs.br/xmlui/handle/11338/1345> Acesso: 07 jan. 2021.

<sup>14</sup> A obra foi exposta na UCS, em 2014, e na FEEVALE, em 2015. O artigo “Ciber + moda pulsar | vestir”, publicado na revista IARA - Revista de Moda, Cultura e Arte (SENAC, 2015), relata o processo de criação da obra. Disponível em: [http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/05/68\\_Iara\\_espaco\\_ed-vol-8-n-1-ano-2015.pdf](http://www1.sp.senac.br/hotsites/blogs/revistaiara/wp-content/uploads/2015/05/68_Iara_espaco_ed-vol-8-n-1-ano-2015.pdf) Acesso: 07 jan. 2021.

<sup>15</sup> “O Corpo Aparentado: um Estudo sobre Tecnologias e Computadores Vestíveis na Cultura do Pós-Humano” disponível em: [https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id\\_trabalho=2683231](https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=2683231) Acesso: 07 jan. 2021.

conheci diversos artistas<sup>16</sup> e pude perceber que enquanto eles desafiam o corpo pela experimentação, a indústria adapta e torna viável comercialmente essas descobertas (em forma de TV e CV), buscando adequar os produtos para uma melhoria das funcionalidades do corpo humano - ao fim do percurso, entendi que outros desdobramentos seriam possíveis a partir da dissertação. Ressalto que os caminhos teóricos e metodológicos percorridos não foram abandonados para a presente tese.

Somada à atuação docente no ensino superior por cerca de dez anos, acumulei experiência nas áreas de Comunicação e de Arte com interesse no diálogo desses campos com as tecnologias digitais. Os meus interesses debruçam-se principalmente sobre os seguintes temas: tecnocultura audiovisual, comunicação digital, artemídia e economia criativa.

## 1.2 DA PESQUISA

Falando especificamente sobre a pesquisa em *comunicação audiovisual* - onde a tese está alocada - Suzana Kilpp e Sonia Montañó (2015, p. 8), afirmam que “diversos autores abordam como as imagens estão migrando o tempo inteiro de um meio a outro, de uma natureza a outra” - existem pluralidades complexas de cenários de pesquisa e é potente explorar a angulação das “audiovisualidades” (conceituação inspirada nas “virtualidades” de Bergson e “imagicidades” de Eisenstein), que são “paradigmáticas e compreendem os audiovisuais em três dimensões: a técnica, a discursiva e a cultural” (KILPP, MONTAÑO, 2015, p. 13). Conforme assinalam as autoras, que estudam o fenômeno

sob a perspectiva da ingerência dos *softwares* na cultura e propõem que estudos de *software* sejam feitos também na Comunicação, sobretudo com vistas à comunicação audiovisual (...) os estudos da imagem precisam considerar questões éticas, estéticas e técnicas da cultura, dentre as quais a mediação do software já estaria contemplada como uma das atualizações possíveis da técnica (KILPP; MONTAÑO, 2015, p. 8).

Kilpp (2013, p. 1) tece reflexões sobre o estatuto da imagem na Comunicação que “ocupam centralidade decisiva e indiscernível nos atos e gestos performáticos significantes

---

<sup>16</sup> Foquei em Stelarc, Steve Mann e Neil Harbisson.

percebidos na atual forma de produção, distribuição e consumo de informação que até pouco tempo atrás se entendia restrita aos atos e gestos das mídias tradicionais”, mas

quase sempre parecem estrangeiras aos parâmetros ditos científicos (no mais das vezes relacionados a uma questionável noção de objetividade). É assim que os estudos da imagem na Arte soam estranhos aos estudos da imagem na Comunicação, a qual, como âmbito, área ou campo, aspira ao questionado estatuto de ciência (...) na pesquisa em Comunicação de imagens que ocupam centralidade decisiva e indiscernível nos atos e gestos performáticos significantes percebidos na atual forma de produção, distribuição e consumo de informação que até pouco tempo atrás se entendia restrita aos atos e gestos das mídias tradicionais (KILPP, 2013, p. 1).

Ao adentrar na linha de pesquisa “Mídias e Processos Audiovisuais” e participar do grupo de pesquisa “Audiovisualidades da Tecnocultura: Comunicação, Memória e *Design*” (TCAv/UNISINOS), percebi que a memória é um elemento chave e, para problematizar a sua relação entre as imagens, é imprescindível dialogar com conceitos e autores que circunscrevem as “tendências comunicacionais, memoriais, projetuais e experimentais do audiovisual, inscrevendo-o em um campo heterogêneo de formatos, suportes e tecnologias que atravessam e transcendem as mídias” e “tais práticas das mídias e dos usuários inscrevem as audiovisualidades como substâncias da cultura” (TCAV, 2022, *online*). Com isso, tenho novas vias de diálogo e, conseqüentemente, produção e circulação de novos saberes. Uma pesquisa nada mais é que um procedimento de produção de conhecimento que se inicia com uma dúvida, conforme já mencionei, e, na sequência, detalho essa construção.

### 1.2.1 A Escolha por Nam June Paik

Bachelard (2001, p. 129) afirma que “é mais o objeto que nos escolhe do que nós o escolhemos”, assim Nam June Paik “me escolheu” por cinco motivos<sup>17</sup>: a) **pela sua expressão na História da Arte** (ele é considerado o “pai da videoarte<sup>18</sup>” e suas criações são resultado de

<sup>17</sup> Um primeiro esboço dos principais motivos que me levaram a pesquisar Paik estão no texto “Minha Pesquisa no TCAv - Aline Corso” publicado no site do TCAv. Disponível em <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/minha-pesquisa-no-tcav-aline-corso> Acesso: 13 mar. 2023.

<sup>18</sup> “Existe hoje toda uma polêmica a respeito das origens das artes eletrônicas, e ela pode nos trazer ensinamentos. Para alguns, ela nasce no ambiente sofisticado da videoarte, com as primeiras experiências do alemão Wolf Vostell

sua imaginação - e inquietação - no que dizia respeito à relação homem-máquina). Ele foi apresentado como um dos vinte e cinco artistas mais influentes do século XX pela ART News<sup>19</sup>, uma revista de arte dos Estados Unidos, em 1999, e também escolhido como um dos heróis asiáticos, entre doze, na categoria Artistas e Pensadores, pela revista Time em 2006<sup>20</sup>. Paik ainda é, sem dúvida, o primeiro artista nascido coreano mais famoso internacionalmente<sup>21</sup>; b) **pela sua filiação ao grupo Fluxus** (os fluxistas desejavam democratizar a arte e propor trabalhos que pudessem ser realizados pelos espectadores, sem necessidade de qualquer conhecimento prévio sobre o assunto. *Fluxus*<sup>22</sup>, nome de origem latina, significa “mudança contínua”, “estado não determinado” e “algo flutuante” - assim eles pretendiam ressonar arte em outros circuitos, borrando as fronteiras de movimentos anteriores, fazendo repensar o papel dos artistas e das instituições, ou seja, apontando para a arte como um processo - aberto, flexível e de experimentação); c) **por uma maior visibilidade nos últimos anos**, seja no cenário formal (no circuito da arte, por exemplo, há um seleto grupo de instituições nas quais a obra de Paik é estudada e exposta, como o *Tate Modern*, o *Smithsonian American Art Museum*, a *National Gallery of Washington*, o *San Francisco Museum of Modern Art*, o *Whitney Museum of American Art*, o *Solomon R Guggenheim*, os Museus de Arte de *Harvard*, a Galeria Nacional de *Berlin*, o *Nam June Paik Art Center*, o *Kunsthalle Bremen*, o *Museu Kunstpalast Dusseldorf*, o *Museu Moderno Kunst Stiftung Ludwig Wein* e o *21er Haus Viena*. Ainda, processos de preservação e restauração de algumas de suas obras se intensificaram e houve um aumento expressivo de produção bibliográfica e documental sobre o artista), quanto no informal (com releituras, replicações, *remixes* e lembranças em diversas linguagens audiovisuais, *on-line* e *off-line*); d) **por uma questão temporal** (o ano de 2022 marcou o 90º ano de nascimento e 16º aniversário da morte de Paik) e e) **de ordem particular** (todos esses elementos - pessoais, subjetivos, sociais, científicos e acadêmicos - acabaram por despertar, em mim, o desejo de compreender mais sobre *que Paik é esse?*).

---

e do coreano Nam June Paik. A videoarte surge oficialmente no começo dos anos 1960, com a disponibilização comercial do Portapak (gravador portátil de videotape) e graças sobretudo ao gênio indomável de Paik” (MACHADO, 2007, p. 27).

<sup>19</sup> Ver “Who Are the Most Influential Artists of the Last Century? 26 Industry Leaders Weigh In” em <https://news.artnet.com/art-world/most-influential-artists-1093196> Acesso: 09 fev. 2022.

<sup>20</sup> Ver “Nam June Paik” em <http://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,1554955,00.html> Acesso: 09 fev. 2022.

<sup>21</sup> A rede de TV coreana KBS selecionou Nam June Paik como o personagem principal na edição especial de “Coreanos no Mundo” para comemorar o 50º aniversário do Dia da Libertação, em 1995. O vídeo está hospedado no site *Paik’s Video Study*, do *Nam June Paik Art Center*, disponível em <https://njpvideo.ggcf.kr/asset/video/810> Acesso: 4 mar. 2022.

<sup>22</sup> Reflexões sobre o Fluxus serão trazidas no capítulo 5.

### 1.2.2 Problematização

Questionar a prática da ciência significa questionar os próprios objetos investigados. Para o filósofo Karl Popper, em “Conhecimento Objetivo” (1975), as teorias são fundamentais para a pesquisa e os erros fazem parte da evolução científica. Os protocolos não são de natureza absoluta e definitiva e os mesmos devem ser aprendidos, ajustados, e não cometidos novamente. *A ciência, assim sendo, parte de problemas*. É necessário que o pesquisador seja crítico, perceba que a pesquisa é algo em constante transformação e, principalmente, compartilhe tanto as suas incertezas quanto os seus resultados - assim, teremos uma melhoria nas condições de conhecimento.

Maria Ester de Freitas (2002, p. 91) afirma que “uma tese é mais que apenas uma boa ideia (...), mas sim uma boa pergunta”, já Didi-Huberman (1998) salienta que “o que leva a formular um problema de pesquisa, a estabelecer objetivos, a dialogar com outros teóricos e a formular suas metodologias de análise (...) é exigida pelo objeto de análise, porquanto é o que nele nos observa que move a nossa curiosidade” e, na mesma esteira, Braga (2005), defende que o mesmo é criado de diferentes formas - “construir um problema de pesquisa não corresponde simplesmente a descobrir a questão a escrever. É um processo de elaboração que se pode desenvolver em várias fases diferentes da própria pesquisa”, que evolui “à medida que estudamos autores, fazemos pré-observações e pensamos metodologicamente sobre como abordar nosso objeto” (BRAGA, 2005, p. 291). Esses três pontos de vista confluem e, seguindo as pressuposições, necessito estabelecer uma boa formulação do problema científico - essa é uma das mais importantes fases da pesquisa científica: fazer (boas) perguntas para encontrar respostas ou, ainda, saber onde estou para, então, saber onde ir<sup>23</sup>.

Como movimento para construir o problema de pesquisa que orienta este trabalho, aciono a *intuição*, método<sup>24</sup> flexível e não intelectualista, sistematizado por Gilles Deleuze (1999) a partir da filosofia de Henri Bergson, para *inventar* o meu problema de pesquisa. Deleuze esclarece que a intuição é o método do bergsonismo e que

---

<sup>23</sup> É importante atentar que o alicerce da pesquisa se delineou na trajetória de todos os anos do doutorado. Novamente recomendo a leitura do Apêndice A, onde narrei as principais alterações no texto. A reavaliação constante é algo que prezei neste processo.

<sup>24</sup> Opto por trazer o método intuitivo bergsoniano de antemão (e fora do capítulo metodológico - de número dois), para apresentar as principais noções de ordem pragmática da pesquisa.

não é um sentimento nem uma inspiração, uma simpatia confusa, mas um método elaborado, e mesmo um dos mais elaborados métodos da filosofia (...) O fato é que Bergson contava com o método da intuição para estabelecer a filosofia como disciplina absolutamente “precisa”, tão precisa em seu domínio quanto a ciência no seu, tão prolongável e transmissível quanto a própria ciência. Do ponto de vista do conhecimento, as próprias relações entre **Duração, Memória e Impulso Vital** permaneceriam indeterminadas sem o fio metódico da intuição (DELEUZE, 1999, p. 7-8, grifo da autora).

A intuição é uma forma de contato com o real e que oportuniza saber como as coisas, de fato, são<sup>25</sup>. Ela

se volta tanto para o conhecimento do mundo físico, quanto para o conhecimento de coisas não materiais, como a ética, a moral, a religião. Esse processo da intuição se dá, no dizer de Bergson, ‘*na simpatia pela qual nos transportamos para o interior de um objeto para coincidir com aquilo que ele tem de único e, por conseguinte, de inexprimível*’ (...) Ela é, então, esse movimento do espírito que coincide com aquilo que as coisas são. Essa simpatia se dá por um esforço do espírito, conduzido a cada novo objeto a ser conhecido (FERNANDES, 2013, p. 39, grifos do autor).

Na leitura de Deleuze, para Bergson, a intuição, na verdade, era algo simples, porém “a simplicidade não exclui uma multiplicidade qualitativa e virtual, direções diversas nas quais ela se atualiza. Nesse sentido, a intuição implica uma pluralidade de acepções, pontos de vista múltiplos irreduzíveis” (DELEUZE, 1999, p. 4). Ainda, para Deleuze (1999, p. 8), é “mostrando ‘como se passa de um sentido a outro’ e qual é ‘o sentido fundamental’, que se deve reencontrar a simplicidade da intuição como ato vivido, podendo-se assim responder à questão metodológica geral”.

Bergson (1964, 1999), ao pensar a intuição como método problematizante, defendia que essa era a única maneira de conexão com a realidade, sem necessidade de uma avaliação prévia via intelecto. *Intuir*, em outras palavras, é fazer uma rápida e direta compreensão da realidade por vínculo com o objeto, excluindo instrumentos de logicidade - diferente da inteligência, que

---

<sup>25</sup> Diversos autores já trataram do tema intuição, como Aristóteles (“é uma verdade de ordem mais elevada que a verdade científica”), Bergson (“fonte da criatividade”), Nicolau de Cusa (“só se alcança a intuição se soubermos vencer as contradições de ordem racional e múltipla”), entre outros. Ver: VIDOR, Alécio. A intuição como preâmbulo à ciência: um estudo de abordagem filosófica. **Saber Humano - Revista Científica da Faculdade Antonio Meneghetti**. v. 2, n. 3, 2012.

se apodera de ferramentas como a análise ou a tradução (que são vias insuficientes de acesso ao real). O conhecimento (absoluto) ocorre sem intervenções e é produto do “eu” (que dura) somado com o objeto (de conhecimento), ou seja, as conclusões derivam de uma experiência (metafísica). Sintetizando, *a intuição é abordada por Bergson com o intuito da formulação do conhecimento da realidade. É uma condição de conhecimento das coisas, mas distingue-se da inteligência.*

É oportuno abordar as três etapas importantes da filosofia bergsoniana: duração (*durée*), memória (*mémoire*) e impulso vital (*élan vital*). Para Bergson, *tudo está em fluxo* e a intuição, por consequência, lida com as coisas em *movimento*. *Pensar intuitivamente é pensar em duração* e memória é “a sobrevivência das imagens passadas, e estas imagens irão se misturar a percepções do presente e poderão inclusive substituí-las” (BERGSON, 1999, p. 69). Ela se atualiza operando na matéria e nela permanece como virtualidade. O tempo bergsoniano verdadeiro é duração, não o tempo cronológico (do relógio) - e, portanto, é um movimento do passado em relação ao presente, frente às possibilidades futuras. O passado nunca deixa de ser, ele se preserva, e o presente, a cada ocasião, deixa de ser, ele opera (CORSO; ÁVILA; FISCHER, 2019).

*A duração propicia a comunhão entre passado e futuro. É, também, continuidade e é aí que se sucedem as diferenças de condição (o binário virtual-atual).* Deleuze (1999) designa o *atual*, ou o real, como as instâncias materiais das coisas, ao passo que o *virtual* se torna tudo o que não está presentemente aqui. Tanto os estados virtuais quanto os reais são estados reais. Para Deleuze (1999), o virtual é parte do objeto. O virtual deve ser atualizado seguindo as regras de diferença e criação (ao invés de limitação e semelhança inerente ao processo de realização). O autor aponta para outra consequência da divisão entre o virtual e o real: o atual não se assemelha ao virtual encarnado (ao contrário do real que se assemelha ao possível que realiza). A comunicação entre o virtual e o real possibilita um evento de se tornar diferente - diferenciação e criação. Kilpp (2013) nos ajuda a compreender essas duas tendências:

no modo de ser, a coisa é e dura no tempo e na memória virtualmente. Mas porque para durar precisa agir na matéria e no espaço, ela se atualiza diferenciando-se de si em cada atualização. Nos atuais ela se nos apresenta ao olhar como um misto de virtualidade e atualidade, um misto de tempo e de espaço, de memória e de matéria (KILPP, 2013, p. 7).

Complementarmente, (o atual e o virtual)

estão sempre se alternando na intuição que temos da duração. A duração, sob essa perspectiva, seria o fluxo da memória (e das imagens-lembrança) enrolando-se ou desenrolando-se em todas as direções possíveis ou, principalmente, imagináveis. Embora o hábito, a necessidade de agir e o pensamento pareçam nos dizer que para ir ao passado precisamos retornar no tempo-espço histórico desse fluxo, e buscar lá atrás algo que supostamente já foi, **para Bergson trata-se, ao invés, de perscrutar os modos como o passado invade ou assombra o presente, sem anúncio prévio e hora marcada para acontecer ou atualizar-se no presente** (KILPP; WESCHENFELDER; 2016, p. 34, grifo da autora).

Em linhas gerais, a *virtualidade* denota o que é duradouro no problema de pesquisa e a *atualidade* diz respeito às materialidades que serão analisadas e como elas se atualizam no meio. *É no choque do atual e virtual que se produz o novo*. Em suma, intuição é reflexão, é desviar-se da visão de senso comum e despir-se de pré-conceitos já constituídos. Ela engloba colocar e resolver os problemas em termos de *duração*, haja vista que apenas ela pode modificar de natureza (em relação a si mesma e a outras coisas). A intuição me permite, por exemplo, partindo da minha própria duração, inferir e me colocar no lugar do objeto investigado. O verdadeiro problema não é identificado pela resposta - ele surgirá apenas na conclusão do processo de pesquisa -, mas sim na maneira como é empregado pelo pesquisador. Logo é recomendado fazer mais perguntas que conferir explicações. Às vezes é difícil intuir, pois perscrutamos demais - um jeito de compreender seria pensar que é quando a intuição toma consciência de si mesma (seria o impulso vital ou o desejo de criação, que pondera como as coisas podem evoluir delas mesmas<sup>26</sup>). Essa discussão aparecerá em outros momentos ao longo da tese.

O método bergsoniano possui três regras gerais e duas complementares<sup>27</sup> que problematizam a *duração* de certa materialidade, abrangem a formulação do misto e auxiliam a distinguir problemas verdadeiros e falsos. Assim, respeitando as regras do método, tive idas, vindas, desconstruções e ressignificações do que eu pretendia no início da escrita. O objeto

<sup>26</sup> Acerca dessa temática recomendo a leitura de: BERGSON, Henri. **A Evolução Criadora**. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

<sup>27</sup> São elas (DELEUZE, 1999): Primeira Regra: “aplicar a prova do verdadeiro e do falso aos próprios problemas, denunciar os falsos problemas, reconciliar verdade e criação no nível dos problemas” (p. 8); Regra Complementar: “os falsos problemas são de dois tipos: ‘problemas inexistentes’, que assim se definem porque seus próprios termos implicam uma confusão entre o ‘mais’ e o ‘menos’; ‘problemas mal colocados’, que assim se definem porque seus termos representam mistos mal analisados (p. 10); Segunda Regra: “lutar contra a ilusão, reencontrar as verdadeiras diferenças de natureza ou as articulações do real” (p. 14); Regra Complementar: “o real não é somente o que se divide segundo articulações naturais ou diferenças de natureza, mas é também o que se reúne segundo vias que convergem para um mesmo ponto ideal ou virtual” (p. 20); Terceira Regra: “colocar os problemas e resolvê-los mais em função do tempo do que do espaço” (p. 22).



empírico, por muitas vezes, não pareceu estar claro, os questionamentos pareciam não dar conta do pretendido e a pesquisa passou por algumas reformulações<sup>28</sup>.

Nessa perspectiva, nos termos de Bergson (1999), passei a pensar Paik como uma virtualidade que se atualiza em certas imagens e como memória pura - ou imagem-lembrança<sup>29</sup> - pronto para *paikabilizar* algo. Logo, a pesquisa visa responder a seguinte *problemática*: como as audiovisuais paikianas - entendidas como uma qualidade audiovisual que é autenticada a partir da percepção das durações (éticas, estéticas e técnicas) na obra arte-midiática de Nam June Paik - se atualizam em artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes *on-line*?

As audiovisuais paikianas, como um modo de ser, uma multiplicidade de múltiplos, que se atualizam em diferentes ambientes *on-line*<sup>30</sup>, buscarei através de um processo arqueocartográfico (que será desenvolvido no capítulo 2) e dizem respeito a um modo de agir específico, onde o meu *olhar* vai recortar uma virtualidade que ali dura - as imagens que habitam esses territórios podem ser *olhadas* por numerosas perspectivas, mas, nesse caso, *é como elas olham para mim e eu olho para elas*<sup>31</sup>. O processo de autenticação se dá a partir da construção das constelações, entendidas como imagens dialéticas, em que se podem compreender determinadas especificidades em que a memória da obra de Paik, em conjunto, configura uma galáxia paikiana, sempre em devir, aos modos como o artista se colocou em fluxo.

### 1.2.3 Objetivos Gerais e Específicos

Pretendo, a partir da formulação dos objetivos, responder quais os propósitos esperados ao fechamento da pesquisa. Enquanto o objetivo geral, de dimensão mais abrangente, manifesta o resultado intelectual a ser alcançado, os objetivos específicos referem-se “às ações necessárias para a realização do objetivo geral da pesquisa” (DESLANDES, 2002, p. 42).

---

<sup>28</sup> Ver novamente o Apêndice A.

<sup>29</sup> Para Bergson, a imagem-lembrança é uma atualização da lembrança pura. Não é o passado, mas sim o que ele representa.

<sup>30</sup> O solo onde irei escavar os artefatos, objetos, meios, aparatos, imagens, etc. São *sites*, aplicativos, etc.

<sup>31</sup> Essa discussão será apresentada no capítulo 4.

Portanto, o objetivo *geral* é escavar audiovisualidades paikianas e suas atualizações em artefatos da tecnocultura audiovisual em ambientes *on-line* por meio de uma arqueocartografia.

Essa questão central desdobra-se também em objetivos *específicos*:

- A. Instituir a arqueocartografia enquanto uma tecnometodologia artesã que abrange a arqueologia da mídia e a cartografia, elaborando um percurso operacional inspirado no conceito de *random access* desenvolvido por Nam June Paik com o propósito de servir como suporte para a realização de giros arqueocartográficos;
- B. Estabelecer os principais conceitos que organizam a dimensão da problematização das audiovisualidades paikianas enquanto um movimento relativo às imagens da memória;
- C. Realizar um primeiro giro arqueocartográfico, identificando quem é, qual a visão, importância, herança e influência de Nam June Paik e, a partir disso, inventariar algumas obras do artista com a intenção de reconhecer as suas principais qualidades técnicas, estéticas, discursivas e culturais que se atualizam tanto em suas outras obras quanto em artefatos diversos da tecnocultura audiovisual, especialmente no âmbito do *on-line*;
- D. Realizar um segundo giro arqueocartográfico, colecionando audiovisualidades que possuem características paikianas e que se manifestam em aparelhos midiáticos *on-line* para, na sequência, fazer brilhar constelações, demonstrando que as audiovisualidades paikianas se atualizam de formas profundas;
- E. Propor a ideia de audiovisualidades paikianas *on-line* enquanto uma qualidade audiovisual resultante dos movimentos desencadeados pelas constelações que, em conjunto, permitem autenticá-las em uma galáxia de produtos tecnoculturais.

#### 1.2.4 Estado da Arte

Levando em conta o processo de pesquisa e a sequência de aproximação com o objeto, compartilho do entendimento de que a pesquisa *se faz pesquisando* (BONIN, 2006; POPPER, 2001; DE FREITAS, 2002). Nesse caminho, procurei construir o foco central da ideia para a tese, aliando estas questões de fundo com o interesse de pesquisar algo que pudesse ter um campo mais aberto de descobertas e reflexões na pesquisa em Comunicação. Assim, procurei realizar um levantamento para apurar os trabalhos já publicados sobre o universo de Nam June

Paik<sup>32</sup>, de modo a fornecer uma visão geral do que já foi alcançado na área, bem como brechas para averiguação.

Como primeira aproximação, faço uma busca despretensiosa no Google com o descritor “nam june paik”. Uma lista, feita pela *Gagosian Gallery* emerge, e contém produções diversas que vão desde 1965 até 2019<sup>33</sup>. Constatado que, a partir dos anos 1970, a grande mídia começou a se interessar pela figura do artista - trago, como amostra, os artigos “*A Fast Sequence of Forms Changing Color and Shape*<sup>34</sup>” (*The New York Times*, 1974), “*Nam June Paik - A distance*<sup>35</sup>” (*Le Monde*, 1983), “*Nam June Paik*<sup>36</sup>” (*The New York Times*, 1986) e “*The Far Side of the Screen*<sup>37</sup>” (*The Guardian*, 1988) - todos destacaram a sua mente disruptiva. Agora, refinando a busca no Google, entro na seção *Livros*<sup>38</sup>, e os principais resultados (ordenados pelo novo ao mais antigo lançamento) estão listados abaixo (saliento que todos esses livros foram explorados no meu período de imersão nas bibliotecas do *Nam June Paik Art Center*<sup>39</sup> e na particular da Dr.<sup>a</sup> Jin Young Sun<sup>40</sup>).

a) O novíssimo “*Nam June Paik: Art in Process*” (2022), escrito por John G. Hanhardt, um dos principais estudiosos de Paik e curador de retrospectivas do trabalho do artista no *Whitney Museum of American Art*, *Solomon R. Guggenheim Museum* e *Smithsonian American Art Museum*, reflete sobre o método de trabalho de Paik, bem como as ideias e materiais que inspiraram sua prática artística, destacando a centralidade do processo e da exploração ao longo de sua carreira;

b) “*Nam June Paik: Video Time, Video Space*” (1993): é uma pesquisa sobre a carreira vital, visionária e variada de Paik, analisando os seus primeiros trabalhos como compositor e artista performático no movimento Fluxus, na Europa, e a cena *Happening*, em Nova Iorque,

<sup>32</sup> O processo de *pesquisa da pesquisa* progrediu de acordo com o ritmo e as transformações da tese.

<sup>33</sup> Disponível em [https://gagosian.com/media/artists/nam-june-paik/Paik\\_Nam\\_June.pdf](https://gagosian.com/media/artists/nam-june-paik/Paik_Nam_June.pdf) Acesso: 12 jan. 2022.

<sup>34</sup> KRAMER, Hilton. *A Fast Sequence of Forms Changing Color and Shape*. **The New York Times**, fev.3, p. D25, 1974.

<sup>35</sup> EDELMANN, Frederic. *Nam June Paik - A Distance*. **Le Monde**, jan. 2, 1983, pp. 9

<sup>36</sup> BRENSON, Michael. *Nam June Paik*. **The New York Times**, out. 3, p. C29, 1986.

<sup>37</sup> HAMLIN, Nicky. *The Far Side of the Screen*. **The Guardian**, out. 6, p. 24, 1988.

<sup>38</sup> Entendo que pesquisas para mapear o “estado do conhecimento” de algum assunto normalmente não trazem livros como fonte, porém, no meu caso, quis abrir, ainda mais, o meu leque de referências. Outrossim, isso também é um exercício de arqueologia sobre Paik.

<sup>39</sup> A busca pode ser feita através do link <http://db.njpartcenter.kr> Acesso: 11 fev. 2022. Ali também encontrei outras produções em coreano, japonês e alemão - porém, como não possuo fluência nessas línguas, opto por não as incluir aqui.

<sup>40</sup> Professora emérita da 고려대학교 조형학부/*Korea University Division of Art & Design* e parceira artística e estudiosa de Paik. Ela será retomada no capítulo seis.

bem como suas atuais instalações de televisão multi tela. Possui artigos escritos exclusivos pelo próprio Paik e parceiros como John Cage e Charlotte Moorman;

c) “*Nam June Paik*” (2020), de Sook-Kyung Lee - curador sênior de arte internacional do *Hyundai Tate Research Centre: Transnational* na *Tate Modern*, em Londres -, e Rudolf Frieling - curador de *Media Arts* no *San Francisco Museum of Modern Art* e membro adjunto do corpo docente do *California College of the Arts* -, que apresenta tanto trabalhos de sua carreira de cinco décadas quanto materiais de arquivo e trechos de próprios escritos, destacando a trajetória global de Paik e o seu impacto na cultura digital, que conecta a sua arte a uma nova geração;

d) “*We Are in Open Circuits: Writings by Nam June Paik*” (2019), concentra-se na prática de escrita do artista coreano-americano que, frequentemente, escrevia para aguçar seu pensamento e aprimorar suas ideias. O livro oferece acesso a alguns planos de arte de Paik, partituras, folhas de instruções do Fluxus e também textos manuscritos e datilografados, em vários estágios de inspiração e execução;

e) “*Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art*” (2017), de Hanna Barbara Hölling, professora associada do Departamento de História da Arte da *University College London* e doutora pela *University of Amsterdam*. A autora explora a relação entre o conceito e a materialidade das obras de Paik, teorias de performance musical e performatividade e o conceito bergsoniano de duração - propondo que o arquivo, o reino físico e virtual que engloba tudo o que se sabe sobre uma obra de arte, é a base para a identidade e continuidade de toda obra de arte. Sua tese, “*Re: Paik. On time, changeability and identity in the conservation of Nam June Paik's multimedia installations*”, defendida na *Amsterdam School for Cultural Analysis*, em 2013, foi a base do livro. Esta é a referência mais próxima do pretendido na presente tese<sup>41</sup>;

f) “*Nam June Paik: Becoming Robot*” (2014), apresenta textos de estudiosos e contemporâneos de Paik, seus colaboradores e artistas que ele inspirou, com informações sobre os seus experimentos com a tecnologia, especialmente em relação ao corpo, que ele via como plataforma vital para o futuro da arte, ciência e cultura popular. O livro teve como base o *Nam June Paik Archive*<sup>42</sup> do *Smithsonian American Art Museum* e destaca a atitude presciente de Paik em relação à integração de tecnologias cada vez mais indispensáveis na vida moderna;

<sup>41</sup> Desenvolvi uma reflexão sobre o livro no texto “(Re)Paik”, publicado no *site* do TCAv. Disponível em: <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/repaik> Acesso: 13 mar. 2023.

<sup>42</sup> Disponível em <https://americanart.si.edu/research/paik> Acesso: 16 fev. 2022.

g) “*Nam June Paik: The Late Style*” (2016): nesse livro, Harnhardt foca na exploração do papel da tecnologia na cultura ao longo da vida de Paik;

h) “*Nam June Paik*” (2011): vários autores traçam o curso da vida e carreira de Paik, explorando seus vínculos com figuras-chave da vanguarda do século XX, seus escritos teóricos e sua influência perene;

i) “*Nam June Paik: Global Visionary*” (2012): mais um livro de Harnhardt, agora em parceria com Ken Hakuta, artista e sobrinho de Paik, que oferece um panorama do método criativo do artista, apresentando obras-chave que transmitem as suas realizações extraordinárias, bem como seleções do *Nam June Paik Archive*;

j) “*Paik Video*” (2010): publicado originalmente em alemão por Edith Decker-Phillips, que defendeu o seu doutorado em 1985 sobre Paik, inclui uma discussão definitiva sobre a afirmação do artista de ser o pai da videoarte;

k) “*Nam June Paik*” (1982): a publicação traça a carreira de Nam June Paik, examina seu uso da tecnologia de vídeo contemporânea e analisa suas fitas de vídeo, esculturas, composições e performances.

Para apurar a produção acadêmica, além de livros, privilegiei bases de dados disponíveis na internet que tivessem um maior alcance tanto em relação à quantidade de trabalhos disponíveis como na temporalidade coerente de tais produções, confirmando homogeneidade e consistência nas amostras. Dessa maneira, as seguintes plataformas foram consultadas: Portal de Periódicos da CAPES, plataforma *ResearchGate*, Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação (PORTCOM), anais da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (COMPÓS), Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações.

No Portal de Periódicos da CAPES<sup>43</sup>, buscando pelo nome do artista em periódicos revisados por pares de acesso aberto e *on-line*, encontro 443 artigos, sendo a maioria da área de Artes e Humanidades (nas categorias “artistas”, “videoarte”, “estética” e “música”) e em língua inglesa. Paik é citado também em trabalhos diversos que abordam experimentações e performances visuais e sonoras diversas, conservação de novas mídias, corporalidades, televisão, internet das coisas, educação e até teoria literária. Não encontrei trabalhos advindos do campo da comunicação. Um dos artigos encontrados foi publicado no periódico *Leonardo*,

---

<sup>43</sup> Busca realizada em 21 de fevereiro de 2022. Ver: <https://www-periodicos-capes-gov.br.ez1.periodicos.capes.gov.br/index.php?>

do MIT<sup>44</sup>, então decido vasculhar o seu banco de dados de modo a encontrar outras produções relevantes<sup>45</sup> - encontro a *Leonardo Electronic Almanac, Volume 19, Issue 5*<sup>46</sup>, de dezembro de 2013, produção da Leonardo com a FACT (*Foundation for Art and Creative Technology*). Seu conteúdo é composto dos seguintes artigos: “*The Global Play of Nam June Paik: The Artist That Embraced and Transformed Marshall McLuhan’s Dreams Into Reality*” (Lanfranco Aceti), “*The Future is Now?*” (Omar Kholeif), “*To Whom It May Concern: Nam June Paik’s Wobulator and Playful Identity*” (Emile Devereaux), “*Data Materialism in Art Making*” (Tom Schofield), “*The Electronic Representation of Information: New Relationships between the Virtual Archive and its (Possible) Referent*” (Gabriela Galati), “*Traveling at the Speed of Paik: An artist-researcher Visits the Nam June Paik Art Center*” (Jamie Allen), “*A Statement on Nam June Paik*” (Jeremy Bailey) e “*Zen for TV? Nam June Paik’s ‘Global Groove’ and ‘A Tribute to John Cage’ (1973)*” (Richard H. Brown).

Inspirada pela busca na Leonardo, entro nos *Archives of the International Symposium on Electronic Art*<sup>47</sup> (ISEA), entre os anos de 2010 e 2020, e constato que há menções a Paik em praticamente todas as edições do evento. As temáticas mais recorrentes são música, performance, interação, preservação da artemídia e representação do conhecimento na Arte. Um pesquisador que me chamou a atenção foi Byeongwon Ha, da *University of South Carolina*, com excelentes textos que averiguam a produção musical de Paik<sup>48</sup>.

Na plataforma ResearchGate<sup>49</sup>, as publicações são majoritariamente na língua inglesa e muitas já apontadas na pesquisa da plataforma anterior. Sucintamente, os trabalhos possuem caráter tecno-orientalista, biográfico, de retrospectiva, de tributo, de análise de obras e parcerias com outros artistas, além de abordar as dimensões da memória, da conservação e do arquivamento. Novamente, pouquíssimos trabalhos sob o prisma da Comunicação. A já referida *Leonardo Electronic Almanac, Volume 19, Issue 5* é bastante citada nos trabalhos encontrados nesta plataforma.

<sup>44</sup> “Principal periódico internacional revisado por pares sobre o uso da ciência e tecnologia contemporâneas nas artes e na música e a aplicação e influência das artes e humanidades na ciência e tecnologia”. Disponível em <https://leonardo.info> Acesso: 21 fev. 2022.

<sup>45</sup> Muitos *links* estão, infelizmente, quebrados.

<sup>46</sup> Disponível em <https://www.leoalmanac.org/vol19-no5-far-and-wide> Acesso: 21 fev. 2022.

<sup>47</sup> “ISEA International (anteriormente *Inter-Society for the Electronic Arts*) é uma organização internacional sem fins lucrativos que promove o discurso acadêmico interdisciplinar e o intercâmbio entre organizações e indivíduos culturalmente diversos que trabalham com arte, ciência e tecnologia”. Disponível em <https://isea-archives.siggraph.org/publications> Acesso: 24 fev. 2022.

<sup>48</sup> Como “*The Revisit of Sentience: Nam June Paik’s Big Sleep in Interactive Art*” (ISEA, 2020), “*An Origin of Interactive Art: Nam June Paik’s Progressive Musical Instruments*” (ISEA, 2016) e “*A Pioneer of Interactive Art: Nam June Paik as Musique Concrète Composing Researcher*” (ISEA, 2015).

<sup>49</sup> Busca realizada em fevereiro de 2022 em <https://www.researchgate.net>.

Com relação à produção nacional, não encontrei menções a Paik<sup>50</sup> no Portal de Livre Acesso à Produção em Ciências da Comunicação<sup>51</sup>, que reúne publicações apresentadas nos eventos da INTERCOM, tampouco nos anais da COMPÓS<sup>52</sup>. Isso demonstra uma excelente oportunidade de investigação em aberto na área.

No Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES, encontrei apenas uma tese de doutorado, desenvolvida no PPG em Educação, Arte e História da Cultura da Universidade Presbiteriana Mackenzie, intitulada “Ruído - Linguagem - Interdisciplinaridade: a Anatomia do Ruído da Arte Contemporânea” (MORI-LEITE, 2016), onde Paik comparece como um precursor-experimentador de novas tecnologias, especialmente das que geram ruídos e distorções imagéticas na videoarte (juntamente com o futurista Luigi Russolo e a banda *Sonic Youth*). Quanto às dissertações, existem sete trabalhos, porém quatro deles são anteriores à Plataforma Sucupira, por isso não é possível acessá-los. “Passagens da Videoarte à Arte Contemporânea: Fulgurações Benjaminianas” (MOTA, 2013) mostra um pouco da trajetória de Paik, dentre outros artistas, além de uma breve contextualização do Festival Videobrasil, como indícios da passagem da videoarte à arte contemporânea. Em “Sublimações do Cotidiano: Metamorfoses da Imagem e do Tempo em um Trabalho Videográfico” (PAULA, 2019), obras de Paik servem como referências plásticas para a autora construir um trabalho poético na esfera da linguagem videográfica com o propósito de obter resultados de natureza anamórfica. Por fim, em “A Dissolução da Paisagem: Imagem, Espaço e Tempo na Vídeo-Instalação” (PARABONI, 2017), as perspectivas poéticas de Paik e outros artistas servem de alicerce para a criação de vídeo-instalações tendo a paisagem como tema. Autores como Flusser, Bergson, Deleuze, Machado e Parente comparecem em discussões sobre espaço, tempo, intensidade e duração.

Já na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, encontrei apenas um trabalho, do tipo dissertação, com foco em Paik: “Nam June Paik: da Música Física à Arte da Comunicação”, escrito por Bruno Vianna dos Santos e defendido no PPG em História Social da Cultura, na PUC-RJ, em 2009. A pesquisa provoca reflexões sobre o papel do artista em relação ao fenômeno técnico e demonstra que Paik, ao aventurar-se na esfera da arte-comunicação “irá demonstrar de que forma (...) pode aproximar sua atividade de uma práxis social fundindo campos de conhecimento distintos, fazendo previsões e subvertendo o uso

---

<sup>50</sup> Período de 2010 a 2021 como baliza.

<sup>51</sup> Ver <http://www.portcom.intercom.org.br/portcom.php> Acesso em 5 fev. 2022.

<sup>52</sup> Ver <https://compos.org.br> Acesos em 5 fev. 2022.

institucionalizado das mídias, provocando assim transformações na superestrutura da sociedade” (VIANNA DOS SANTOS, 2009, n.p).

O mapeamento mostrou a necessidade de mais estudos mediante a pluralidade de referenciais teóricos, metodológicos e pelas especificidades próprias do objeto. Uma lacuna é percebida dada a insuficiência de produção no Brasil e, embora Paik seja um artista consagrado, ainda é um campo fértil para a realização de investigações, especialmente as que tenham a *tecnocultura audiovisual* como perspectiva e dentro do âmbito de estudo da *imagem, da memória e da arqueologia da mídia*. O contato com essas bibliografias colaborou para um olhar crítico sobre a minha pesquisa, aprofundando consistência conceitual no interesse em produzir ciência em comunicação. De maneira geral, os trabalhos encontrados, ainda que afastados do problema de pesquisa alvitrado, contribuíram para a geração de *insights*, além do estímulo em explorar as referências bibliográficas oferecidas.

### 1.2.5 Justificativa

Nesta tese considero a conjectura mediante a inter-relação de três noções: *a comunicação, as artes e as tecnologias da imagem* e, me apropriando da ementa do GT homônimo da COMPÓS, reflito sobre as “passagens, atravessamentos e contaminações entre [esses campos] em um panorama de agenciamentos (...) históricos, estéticos e tecnológicos (...) levando em conta tanto a materialidade dos meios, quanto a ativação de processos de subjetivação” (GT COMUNICAÇÃO, ARTE E TECNOLOGIAS DA IMAGEM, 2022, *online*) no que tange à Nam June Paik. A minha intenção ao estudar a presença de Paik na comunicação contemporânea e, essencialmente, nos processos midiáticos, despontou de indagações sobre a sua natureza comunicacional e imagética que parece *durar* (BERGSON, 2006) nas atualizações em diferentes mídias - a ideia é buscar essa qualidade no meio internet, compreendendo essas imagens tecnoculturais como potencializadoras de discursos midiáticos e do *devenir* que constitui o imaginário tecnocultural de uma época.

Paik, certa vez, disse: “em 2032, no 100º aniversário do meu nascimento, o mundo vai me reconhecer” (apud HANHARDT *et al.*, 2019). Mas 2032 está muito longe, os estudos precisam ser feitos agora. A arte de Nam June Paik é desconhecida para muitos, apesar de seus excelentes escritos, entrevistas, trabalhos e materiais. Se olharmos para o livro “Arte desde



1900” (FOSTER *et al.*, 2006), Nam June Paik é tratado de forma tão fraca ou distorcida que é constrangedor em comparação com outros artistas contemporâneos. Seu nome também é omitido em “*The Language of New Media*” (2001), de Lev Manovich<sup>53</sup>.

Mesmo na Coreia, especialistas dizem que a indústria de arte nacional não se esforçou muito para entender a filosofia artística de Paik após sua morte e muitas pessoas simplesmente se lembram de Paik como o “pioneiro da videoarte”, nada mais e nada menos (THE KOREA HERALD, 2022, *online*). Os círculos de arte do país não têm o hábito de debater alguns porquês em relação a Paik ou “o que suas obras de arte ressoam hoje (...) tudo parece se concentrar mais nos seus aspectos lendários ou extraordinários que em seu legado na arte contemporânea. Foi apenas uma ‘síndrome de Paik Nam June’ - e foi isso”, disse Kim Eun-Ji, professor do Departamento de Artes da Universidade *Hongik* (apud THE KOREA HERALD, 2022, *online*). Kim Hee-Young, presidente do Departamento de Belas Artes da Universidade *Kookmin*, disse que mais pesquisas sobre Paik precisam ser feitas, com orgulho de que a História da Arte contemporânea da Coreia tenha Paik como um artista internacionalmente aclamado: “muitas de suas obras envolvem a cultura coreana e um artista de sucesso global que está enraizado na cultura (...) é muito importante para nós nos entendermos melhor”, disse Kim. “Se a pesquisa aprofundada sobre Paik continuar, haverá mais exposições sobre Paik na Coreia também” (*idem*). Dessa forma, se não nos aprofundarmos na maneira de pensar e nos padrões de Paik, não temos escolha a não ser entender parcialmente Nam June Paik. No mundo, não há muitos pesquisadores especializados, então parece que Paik continua pairando no mesmo lugar.

Estudar Paik não é apenas sobre compreender o seu legado, mas também é uma maneira de lidar com *o que é imagem na tecnocultura contemporânea*. Assim, a presente pesquisa se inscreve em uma zona de interrogação sobre as audiovisualidades paikianas que ecoam em determinados artefatos da tecnocultura audiovisual. Assim, retomo temas já reconhecidos em domínios variados, na expectativa de compreender os enredamentos que ali se apresentam. Com inspiração flusseriana (1995), pretendo “desencaixapretar” essas imagens: ao tensioná-las irei abarcar a relação entre o homem (o ser codificador) e o mundo (a ser codificado) - levando a pensar nos sentidos complexos que ali atuam -, e também percebendo as camadas

---

<sup>53</sup> Manovich, até a finalização da escrita desta tese, residia na Coreia do Sul. Em 2021 ele participou de um simpósio sobre Paik no NJPAC (<https://njpart.ggcf.kr/a-conversation-with-lev-manovich-in-memoriam-nam-june-paik>) e escreveu o texto “*Interfaces for a Global Village: Nam June Paik, Marshall McLuhan, and the Future*” para o catálogo da exposição “*Next 15 Minutes*”, do Museu de Arte de Daejeon (<http://manovich.net/content/04-projects/112-interfaces-for-a-global-village-nam-jun-paik-marshall-mcluhan-and-the-future/manovich.interfaces-for-global-village.2021.pdf>) Acesso: 17 set. 2022.

materiais/temporais/memoriais ali registradas<sup>54</sup>. A tese pretende retomar Paik em uma perspectiva da evolução criadora de Bergson<sup>55</sup> (1964), iluminando as novas ferramentas e meios que comunicam o nosso futuro e o presente.

O que aqui aponto pode ampliar a discussão em torno da temática e trazer contribuições para o campo da Comunicação - uma vez que a atualidade deste tema e o modo como ele se apresenta de maneira intensa e cadente em nosso cotidiano corroboram a necessidade de investigação nesta área, ainda mais pela carência de estudos. A problemática e seus objetivos que se desdobram a partir do tema exposto sublinham a inserção desta tese em adequação ao PPG em Ciências da Comunicação, a área de concentração Processos Midiáticos, à linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais e alinhado às atuais pesquisas do meu orientador Dr. Gustavo Fischer<sup>56</sup>.

A presente pesquisa, ao meu ver, também é fruto de um trabalho de resistência:

- a) como *professora* - que foi afetada por direitos trabalhistas não respeitados;
- b) como *bolsista* afetada pelos diversos boicotes e cortes financeiros realizados pelo Governo Federal na problemática gestão de 2019-2022 e que culminaram no descontinuação do PPG que abriga esta tese (e outros onze na mesma universidade!). Esta é, infelizmente, uma das últimas teses do Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação da UNISINOS, com conceito 7 na CAPES, ou seja, nota máxima, um curso de excelência, com perspectivas transformadoras no campo e reconhecido internacionalmente. É um espaço de construção de ciência e impacto social que desaparece;

---

<sup>54</sup> Recordo de uma fala do meu orientador, Dr. Gustavo Fischer, registrada em um de meus cadernos durante as aulas, que dizia: “as imagens de tecnocultura são objetos da expressão humana desenvolvidos em espaços e tempos aglutinados à memória”.

<sup>55</sup> Basicamente é a ideia de uma “criação constante de novidade” pela natureza.

<sup>56</sup> “Memória nas Interfaces: do audiovisual às audiovisualidades soterradas” e “LabMem - Laboratório de Memória nas/das Mídias *Online*”, tem como “objetivo geral o desenvolvimento de uma cartografia (mapeamento) de websites através do trânsito pelos sites do corpusdesenhando territórios dinâmicos para instituir mapas e constelações que permitam fazer ver os construtos de memória da/na web entre os audiovisuais brilhantes e audiovisualidades soterradas. Dessa maneira, os objetivos específicos se desdobram em desenvolver um conjunto de reflexões (aprofundamento) sobre: os conceitos de memória, interfaces e audiovisualidades; interfaces (culturais) de sites e softwares, aspectos genealógicos principalmente; a web enquanto meio”. Ver: <http://memorianasinterfaces.com.br>. Acesso: 05 jul. 2021.

- c) como *mulher e mãe* na ciência<sup>57</sup>, já que o ambiente acadêmico, de maneira geral, é hostil para estudantes que maternam, pois opera com um modelo produtivista e competitivo<sup>58</sup>;
- d) e, por fim, *a tese foi escrita durante a pandemia de COVID-19*, ou seja, não posso ignorar as condições de produção do conhecimento (talvez, se não fosse esse cenário, a pesquisa teria outra direção).

Não existe neutralidade emocional do pesquisador nesse momento - na atual conjuntura, a ciência é feita de pessoas e seus conflitos, micro ou macrossociais, e o que mais desejei foi ter saúde (física e mental) suficiente para terminar esse trabalho que vai contribuir, de alguma forma, para a ciência nesse momento em que ignorância, ceticismo e desinformação tomaram conta da sociedade. Almejo que a presente tese estimule o debate sobre os temas que serão versados no seguimento, encorajando pesquisadores (especialmente as pesquisadoras-mães) e a comunidade em geral a colaborarem de maneira abrangente e indo além das discussões aqui pontuadas.

### 1.2.6 Estrutura Capitular

Com o intuito de situar o leitor sobre os principais movimentos realizados na tese, divido o documento em sete capítulos, além das referências, um epílogo e um apêndices. Os dois primeiros capítulos funcionam como territórios formativos, onde as *considerações iniciais* são divididas em dois tópicos: “da pesquisadora”, onde explico que compreender o lugar de fala é tão importante quanto compreender os conceitos que aqui serão apurados, e “da pesquisa”, onde apresento a construção do objeto de investigação bem como a sua aderência ao campo da Comunicação - especialmente no âmbito das audiovisuais, ou seja, quando o audiovisual é presente na comunicação. Já nos *caminhos tecnometodológicos*, o capítulo dois, revelo a perspectiva de uma tecnometodologia arqueocartográfica artesã, que une elementos de

---

<sup>57</sup> O movimento *Parent in Science* - Maternidade e Ciência “visa dar suporte (em todas as esferas) para docentes/pesquisadoras que tornaram-se mães recentemente”. Ver: <https://www.parentinscience.com/sobre-o-parent-in-science> Acesso: 05 jul. 2021.

<sup>58</sup> No Brasil, “os dados sobre a presença de mulheres na graduação, na pós-graduação, na docência, em grupos de pesquisa e nas bolsas (...) evidenciam as diferenças na progressão da carreira científica de homens e mulheres. Elas são maioria em todos os níveis de ensino e em quase todas as modalidades de bolsa, compondo a base da pirâmide da academia e da ciência produzida no país. No topo, porém, dominam os homens” (ASSIS; BOUERI, 2018, *online*).

cartografia e da arqueologia da mídia, e que se complementa com pranchas de imagens. Também descrevo o movimento operacional para compreensão do fenômeno investigado, que é composto pelas ações de flunar, colecionar, escavar, dissecar, constelar, problematizar e ensaiar.

No capítulo três elejo referências para as três bases teóricas que acompanham toda a tese: audiovisuais da tecnocultura (McLuhan, Shaw, Fischer, Kilpp, etc.), imagem (Bellour, Ruiz, Belting, Benjamin, Bergson, Deleuze, Flusser, etc.) e memória (Bergson, Deleuze, Benjamin, etc.). Evidencio que as inscrições memoriais e tecnoculturais nas imagens perduram no tempo e espaço e se atualizam constantemente.

No capítulo quatro retomo e complemento os pressupostos tecnometodológicos trazidos no capítulo dois e pontuo que os meus movimentos arqueocartográficos carregam muitas características do conceito de *random access*, de Nam June Paik, que serve como suporte para a realização de dois giros arqueocartográficos, que são os capítulos cinco e seis.

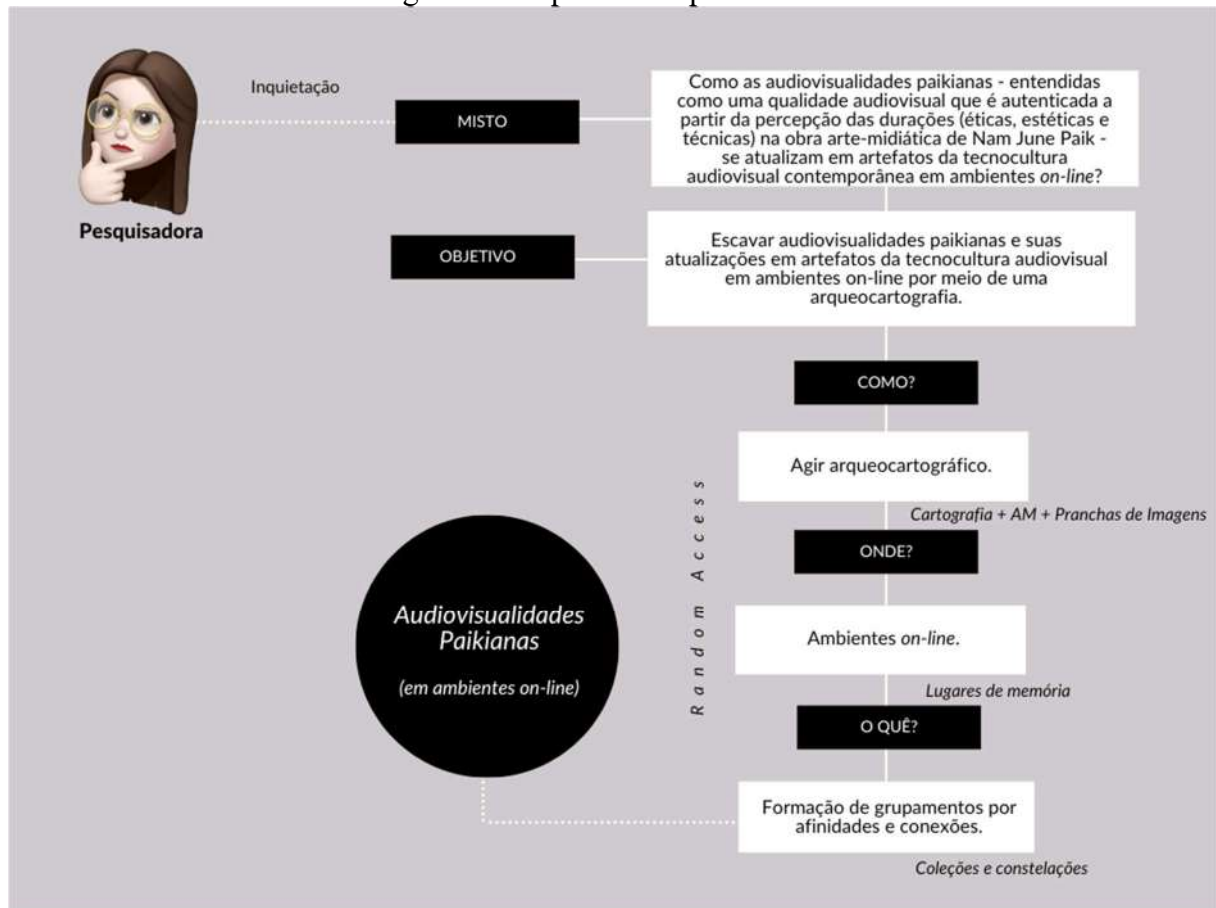
O capítulo cinco é o primeiro giro arqueocartográfico da tese, onde busco (re)descobrir e apresentar quem é, qual a visão, importância, herança e influência de Nam June Paik, dividindo a investigação em cinco grandes períodos, que chamo de incubação, experimentação, transformação, expansão e consolidação. Formo também uma espécie de *arqueologia de Paik no mundo e do mundo em Paik* em forma de linha do tempo, demonstrando que à medida que novas tecnologias se tornaram disponíveis, Paik foi rápido em explorá-las e também pronunciou, direta e indiretamente, algumas questões da nossa sociedade atual. Por fim, crio um inventário de suas principais obras, elencando suas principais características técnicas, éticas, estéticas, discursivas e culturais.

Já o capítulo seis é o segundo giro arqueocartográfico onde, em primeiro momento, coleciono audiovisuais que possuem características paikianas e que se manifestam em aparelhos midiáticos *on-line* para, em um segundo momento, fazer brilhar e desenvolver quatro constelações, nomeadas *Hanok*, *Bibimbap*, *Newtro* e *Ppalli Ppalli*.

As *considerações finais*, momento da *reviravolta* (o último passo do método intuitivo bergsoniano), devolve à duração do objeto um novo significado assimilado. É quando retorno ao virtual que me instigou no início da pesquisa, repenso como as imagens da tecnocultura contemporânea carregam devires paikianos, fortaleço a ideia das audiovisuais paikianas - agora em ambientes *on-line* -, faço um cômputo sobre o trajeto percorrido no decurso da pesquisa e apresento algumas interrogações que a tese provoca como uma perspectiva para estudos futuros e aprofundamentos a serem executados a partir de outras pesquisas.

A tese está representada no esquema sinóptico da figura 1. Opto por trazer isso nas considerações iniciais para que o leitor tenha uma ideia geral da pesquisa.

Figura 1 - Esquema sinóptico da tese



Fonte: A autora (2023).

Ao longo do texto, algumas palavras, provenientes do campo da arqueologia clássica, serão utilizadas. É o caso de “artefatos” - que uso para definir objetos e produtos tecnoculturais - e “solo” ou “terreno”, aqui entendidos como o meu local de investigação (os ambientes *on-line*). Saliento também que quando uso os termos paikiano(a) e paikiabilidade, estou me referindo ao que é relacionado ao pensamento de Paik, assim como “bergsoniano” diz respeito a Bergson, “benjaminiano” a Benjamin, “deleuziano” a Deleuze, etc. Emprego também palavras em *itálico* que vão além da função determinada pelas normas da ABNT, agora como uma maneira de destacar alguns pontos conceituais importantes e que também dizem respeito às imagens - como se eu pudesse, assim, “dar voz a elas e expressá-las no texto”<sup>59</sup>.

<sup>59</sup> A tese que inspirou essa ideia foi: FERREIRA, Lorena de Risse. A Efemeridade na Tecnocultura: Escavações em Aplicativos de Imagens Feitas para Sumir. 2019. 169 f. Tese (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo.

## 2 CAMINHOS TECNOMETODOLÓGICOS

*“From Monet to Joseph Kosuth, people tried everything. After that, in the painting's world, everything was done (...) one way to move painting forward was to inject the element of time<sup>60</sup>” (NAM JUNE PAIK).*

A pesquisa científica necessita de métodos que auxiliem na obtenção dos resultados. Lucia Santaella (SANTAELLA, 2001, p. 186) preconiza que “para se chegar a uma confirmação, são os métodos que nos fornecem os meios”. Ainda segundo a autora, “a melhor pesquisa não é aquela que mais se aproxima dos métodos das ciências naturais, mas sim aquela cujo método é mais adaptado ao seu objetivo” (*idem*). Já Jiani Bonin (2011, p. 29) afirma que “a metodologia pode ser pensada como dimensão que norteia, orienta, encaminha os processos de construção da pesquisa, em todos os seus níveis” e, portanto, a construção metodológica foi aprimorada durante o desenvolvimento da pesquisa. Ao acreditar que *a pesquisa se dá ao longo do percurso do próprio fazer*, pesquisar não se intenciona estruturar uma metodologia completamente estanque, mas sim trazer ideias do objeto e método que possam ser apropriadas como um desenho metodológico no prosseguimento da tese.

*“In usual compositions, we have first the approximate vision of the completed work, (the pre-imagined ideal or "IDEA" in the sense of Plato). Then, the working process means the torturing endeavor to approach this ideal "IDEA." (...) Usually I don't, or cannot have any pre-imagined VISION before working. First I seek the "WAY," of which I cannot foresee where it leads to. The "WAY,",,,,, that means, to study the circuit, to try various FEED BACKS'61” (Paik, 1964).*

---

<sup>60</sup> “De Monet a Joseph Kosuth, as pessoas tentaram de tudo. Depois disso, no mundo da pintura, tudo foi feito (...) uma forma de fazer a pintura avançar era injetar o elemento do tempo”, em tradução livre. Retirado do catálogo “*Nam June Paik '95: Art and Communication*”, com curadoria e exibição pela *Gallery Hyundai* e *Galerie BHAK* em 1995.

<sup>61</sup> “Nas composições usuais, temos primeiro a visão aproximada do trabalho concluído, (a ideal pré-imagem ou ‘IDEA’ no sentido de Platão). Então, o processo de trabalho significa a tortura de esforçar-se para se aproximar dessa ‘IDEA’ ideal. (...) Geralmente eu não faço, ou não posso qualquer VISÃO pré-imaginada antes de trabalhar. Primeiro eu procuro o “CAMINHO”, do qual não posso prever para onde leva. O ‘WAY’,,,,,, quer dizer, estudar o circuito, experimentar vários ‘FEEDBACKS’”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo “*The Worlds of Nam June Paik*”, do *Solomon R. Guggenheim Museum*, de Nova Iorque, e organizado por John G. Hanhardt, em 2000.

A pesquisa é de *natureza básica* pois gera novos “conhecimentos úteis para o avanço da ciência sem aplicação prática prevista” e envolve “verdades e interesses universais” (PRODANOV; FREITAS, 2013, p. 51) e sua forma de *abordagem do problema é qualitativa* devido ao seu caráter descritivo, enfoque indutivo e utilização do ambiente como fonte de dados e o pesquisador como peça substancial. Quanto aos  *fins da pesquisa, é do tipo exploratória* pois possui planejamento flexível, permitindo o estudo do tema sob diversos prismas, proporcionando mais informações sobre o assunto. Com relação aos *procedimentos, utilizam-se instrumentos variados* como fontes bibliográficas, base em material já elaborado e observação. A pesquisa tem *inspiração laboratorial*, pois une a produção do conhecimento tanto respaldado em inflexões conceituais e metodológicas quanto na perspectiva de ensaiar a prototipação e a elaboração de elementos tangíveis<sup>62</sup>, com implicação ativa e prática e com potencial de circulação em frentes profundas<sup>63</sup>.

## 2.1 EPISTEMOLOGIAS PLURAIS E ARTESANIA INTELECTUAL

Em um exercício de *ver o que no meu objeto me olha*, procurei não aprisionar a sua potência, me deixando contaminar. Assim, aciono o conceito de artesanaria intelectual (MILLS, 2009), que defende, entre outras coisas, que os arquivos pessoais (assim como a experiência de vida do pesquisador<sup>64</sup>) devem ser (re)visitados e (re)arranjados constantemente, como uma *bricolage*, orientando o agir e os procedimentos conseguintes conforme o objeto de pesquisa. Assim, o artesão intelectual estimula a imaginação sociológica (MILLS, 1982), estando atento a combinações não previstas, esquivando-se de processos inflexíveis. Posso afirmar que *a metodologia se desenvolveu no meu agir enquanto pesquisadora e nos modos de*

---

<sup>62</sup> Por tangível entendo alguns produtos que a tese gera, como a criação de coleções de imagens em ambientes *online* e o ensaio-experimento de uma possível obra de artemídia. Tudo será explicado nos próximos capítulos.

<sup>63</sup> O processo de “laboratorizar” foi algo que aprendi enquanto membro do LABMEM, coordenado pelo meu orientador, Dr. Gustavo Fischer - para ele, “a gente parte da premissa de que o passado não está pronto. Laboratorizar essa dimensão dos materiais coletados significa, de um lado, buscar onde estão - compreendê-los, entendê-los, classificá-los e pensar sobre eles - e, de outro lado, olhar para os construtos de ‘memória online’. Quando a gente traz esse material ‘de volta’, de alguma forma, a gente o está atualizando, modificando, colocando isso sob outras circunstâncias”. Ver “LABMEM - Laboratório de Memória nas/das Mídias Online” disponível em <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/labmem-laboratorio-de-memoria-nas-das-midias-online> Acesso: 11 mar. 2022.

<sup>64</sup> Mills (2009) recomenda ao pesquisador não dissociar a vida pessoal da vida de pesquisador. A perspectiva sociológica existe não somente em como *se vive* o mundo, mas como *se vê* o mundo.

*experimentação*. Assim, articulei *um desenho tecnometodológico*<sup>65</sup> *artesão* com procedimentos que me fazem “remexer” o objeto pesquisado em consonância os métodos empregados pela linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais e sempre pensando em como estabelecer a “verdade” da minha pesquisa dentro do âmbito das Ciências da Comunicação.

Com início em 2019, as Tecnometodologias constituem uma investigação dos procedimentos técnico-metodológicos utilizados nas pesquisas de mestrado e de doutorado de integrantes e de egressos do Grupo TCAv (...). O objeto afeta o pesquisador, ele nos diz algo. A pesquisa se desenvolve a partir da leitura que damos a esse objeto, ou seja, da metodologia que empregamos na sua observação. Nesse sentido, duas noções são caras: 1) o método não é pré-estabelecido - o objeto manifesta as pistas de como pode ser observado, manipulado, pesquisado; 2) o objeto mediato é inacessível - temos acesso às atualizações das virtualidades perseguidas. Assumindo a perspectiva tecnocultural, impera que sua visada seja tomada sobre a integralidade dos movimentos, não de forma arbitrária, mas por coerência. Se sua proposta é compreender as materialidades midiáticas, suas técnicas e estéticas, enquanto substâncias da cultura, essa compreensão deve espriar-se por todo o projeto, incluindo as metodologias empregadas na construção da pesquisa (TCAV, 2022, p. 3).

Logo, a tese segue o caminho de utilizar as combinações metodológicas *intuição* (para a criação do problema, conforme trazido nas considerações iniciais) e a realização de uma *arqueocartografia* que articula procedimentos da *cartografia* e da *arqueologia da mídia*, como *escavação* e *dissecação*. Com isso, tenho a perspectiva do desenvolvimento de *coleções* e *constelações*. Utilizo também *pranchas*, de modo a elaborar um pensamento por *imagens*. O *movimento operacional* foi inspirado pelo conceito de *acesso aleatório*, desenvolvido por Nam June Paik, e será amplificado no capítulo 4.

---

<sup>65</sup> Um movimento que realizei, juntamente com colegas bolsistas do TCAv, a partir de 2020, foi criar, no *website* do TCAv, uma seção chamada “Tecnometodologias”, cujos textos estão publicados em <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/category/pesquisas/tecnometodo>. Acesso: 05 jul. 2021. Assim, as opções tecnometodológicas da presente pesquisa foram inspiradas em pesquisas realizadas anteriormente e, é claro, aprimoradas/atualizadas conforme a necessidade que a minha investigação necessitou - tudo, afinal, é um *remix*!



### 2.1.1 Cartografia

Walter Benjamin, em diversos fragmentos de suas obras (especialmente na inacabada “Passagens”), demonstra interesse pelos mapas e pela cartografia<sup>66</sup>. Para ele, um autor notadamente “frenteiro”, devido a ampla gama de temas abordados, era uma forma de falar do espaço urbano enquanto lugar repleto de afetividades e observar não somente o convencional, mas também os detalhes que poderiam passar despercebidos por serem considerados triviais - o mapeamento está ligado à ação do *flâneur*, o vagante da cidade, que observa essas minúcias (o movimento inicial da cartografia é a *flânerie*).

Já no conto “O Homem da Multidão” (1840), Edgar Allan Poe traz a figura de um narrador anônimo que, sentado em um café em Londres, observa uma das principais ruas da cidade e os transeuntes que por ali circulam - “desci aos pormenores e comecei a observar, com minucioso interesse, as inúmeras variedades de figura, traje, ar, porte, semblante e expressão fisionômica<sup>67</sup>” (POE, 2019, p. 176, tradução nossa). Em certo momento, um senhor chama a sua atenção - “um velho decrépito, de uns sessenta e cinco ou setenta anos de idade, um semblante que de imediato se impôs fortemente à minha atenção, dada a absoluta idiosincrasia de sua expressão. Nunca vira coisa alguma que se lhe assemelhasse, nem de longe<sup>68</sup>” (POE, 2019, p. 179, tradução nossa). Assim, sentiu-se fascinado e brotou o desejo de saber mais sobre ele - “vesti apressadamente o sobretudo e, agarrando o chapéu e a bengala, saí para a rua e abri caminho por entre a turba em direção ao local em que o havia visto desaparecer, pois, a essa altura, ele já sumira de vista<sup>69</sup>” e, mesmo com dificuldade de aproximação, por fim conseguiu “segui-lo de perto, embora com cautela, de modo a não lhe atrair a atenção<sup>70</sup>” (POE, 2019, p. 179-180, tradução nossa).

---

<sup>66</sup> Diz Canevacci (1997, p. 101): “Benjamin trabalhou constantemente sobre a cidade, com uma abordagem que pode ser absorvida sob a condição de aceitar sermos empurrados para uma desorientação pessoal. (...) Por isso, seus desenhos seguem não só a cultura intelectual (...); a cultura industrial (...) a cultura política (...); mas também a crescente cultura de massas (...). O todo constitui uma constelação reunida sobre fragmentos micrológicos do modo de viver no século XIX, a qual nos desenha o labirinto da Paris-capital”.

<sup>67</sup> Do original: “*I descended to details, and regarded with minute interest the innumerable varieties of figure, dress, air, gait, visage and expression of countenance*”.

<sup>68</sup> Do original: “*A decrepit old man, some sixty-five or seventy years of age (...) - a countenance which at one arrested and absorbed my whole attention, on account of the absolute idiosyncrasy of its expression. Anything even remotely resembling that expression I had never seen before*”.

<sup>69</sup> Do original: “*Hurriedly putting on an overcoat, and seizing my hat and cane, I made my way into the street, and pushed through the crowd in the direction which I had seen him take*”.

<sup>70</sup> Do original: “*I at length came within sight of him, approached, and followed him closely, yet cautiously, so as not to attract his attention*”.

Com curiosidade, decidiu acompanhar o estranho aonde quer que ele fosse, que vagueava sem um propósito aparente, por vezes andava em círculos, modificava de conduta e se agregava à multidão. Nesse zanzar, passa a ter um olhar interessado, descobridor, que se posiciona para melhor *ver e perceber* o mundo. Ele lê a cidade e busca decifrar o que é singular e o que também não vê prontamente (e isso requer um certo tempo de busca). *Para encontrar, precisa encaixar o aleatório para, depois, conseguir constatar*. O vínculo do observador com o observado é transitório - a cidade se transforma rapidamente -, e, portanto, as imagens captadas estão espalhadas e cabe a ele reconstituí-las.

Poe é precursor no que se refere a um novo *olhar* sobre as cidades, porém o vocábulo *flâneur*<sup>71</sup> é mencionado, pela primeira vez, em 1863, no ensaio “O Pintor da Vida Moderna”, de Charles Baudelaire, que utiliza a figura de C. G.<sup>72</sup>, para captar algumas expressões cotidianas, que viriam a ser alusão a modernidade. C. G., pintor, inquieto e curioso por excelência, é um *homem do mundo*, “que compreende o mundo e as razões misteriosas e legítimas de todos os seus costumes; artista, isto é, especialista, homem subordinado à sua palheta como o servo à gleba. C. G. não gosta de ser chamado de artista” (BAUDELAIRE, 2006, p. 855). É uma espécie de detetive,

observador, **flâneur**, filosófico, chamem-no como quiserem, mas, para caracterizar esse artista, certamente seremos levados a agraciá-lo com um epíteto que não poderíamos aplicar ao pintor das coisas eternas, ou pelo menos mais duradouras, coisas heróicas ou religiosas. Às vezes ele é um poeta; mais freqüentemente aproxima-se do romancista ou do moralista; é o pintor do circunstancial e de tudo o que este sugere de eterno. Todos os países, para o seu prazer e glória, possuíram algum desses homens (BAUDELAIRE, 2006, p. 853-854, grifo da autora).

De acordo com Baudelaire (2006, p. 857), “para o perfeito flâneur, para o observador apaixonado, é um imenso júbilo fixar residência no numeroso, no ondulante, no movimento, no fugidio e no infinito”. Também como um *coleccionador*, ressignifica as imagens do objeto que foi observado, as recoloca em outro contexto, mapeia, reconhece e identifica as suas características.

Os *flâneurs* de Poe e Baudelaire estão à espreita, trilham caminhos, andarilham, desviam, observam, colecionam e cartografam os seus achados, culminando no aprendizado

<sup>71</sup> Benjamin, em seus ensaios sobre Baudelaire, chama a atenção de que a *flânerie* é ação do *flâneur*.

<sup>72</sup> A personagem C. G. (ou *Monsieur G.*) foi inspirada em um amigo pessoal de Baudelaire: Constantin Guys, holandês nascido na França, pintor e ilustrador de jornais.

sobre os artefatos do mundo. A cidade é fonte de inspiração para ambos. A *flânerie*, portanto, envolve a ação do tempo e o deslocamento no espaço, e coleta rastros e indícios de materialidades a fim de refletir sobre questões históricas, de comunicação, de cultura, etc.

A cartografia tradicional está ligada à área da Geografia e é pautada por conhecimentos de ordem matemática e estatística e propende a traçar mapas territoriais, topografias, acidentes geográficos, etc. Já nas Ciências Humanas e Sociais, o emprego da cartografia serve como instrumento para compreender as subjetividades dos objetos e temos importantes aportes teóricos, como “Cartografia Sentimental da América: Produção do Desejo na Era da Cultura Industrial” (ROLNIK, 1989), “Micropolítica: Cartografias do Desejo” (ROLNIK; GUATTARI, 1989), “Mil Platôs: Capitalismo e Esquizofrenia (DELEUZE; GUATTARI, 1995), “A Cidade Polifônica” (CANEVACCI, 1997), “*La globalización imaginada*” (CANCLINI, 1999), “Aventuras de um Cartógrafo Mestiço” (MARTÍN-BARBERO, 2002), “O Funcionamento da Atenção no Trabalho do Cartógrafo” (KASTRUP, 2009), dentre outros. A cartografia é

o mapa é aberto, é conectável em todas as suas dimensões, desmontável, reversível, suscetível de receber modificações constantemente. Ele pode ser rasgado, revertido, adaptar-se a montagens de qualquer natureza, ser preparado por um indivíduo, um grupo, uma formação social. Pode-se desenhá-lo numa parede, concebê-lo como obra de arte, construí-lo como uma ação política ou como uma meditação (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 22).

O uso da cartografia, como parte do arranjo metodológico pelos integrantes do TCAv é recorrente, com viés qualitativo, principalmente nas primeiras etapas das pesquisas, visto que propõe “o reconhecimento de que objeto e método são mutuamente construídos e afetados, reinventando-se reciprocamente de acordo com suas conexões” (TCAV, 2022, *online*). Nesta tese, a cartografia é um método<sup>73</sup> que possibilita *me perder e me encontrar* nas diversas facetas do meu objeto, explorar caminhos não previamente definidos e, é claro, me inspirar. Entendo esse deambular como um movimento para também me habituar ao objeto<sup>74</sup>, além de coletar informações e suposições que, ao serem agrupadas (coleccionadas), geram um mapa (ou um guia

---

<sup>73</sup> Existem discussões se a cartografia seria um método ou um procedimento. Fica evidente, nas pesquisas de Rosário e Aguiar (2012), que a cartografia é algo que deve ser experimentado, à medida que o escopo vai sendo assentado, em oposição a métodos fechados, que não dão oportunidades de modificação.

<sup>74</sup> Conforme relatado no Seminário de Tese da Linha de Pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais em 2020/2. Ver <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/seminario-de-tese-linha-de-pesquisa-midias-e-processos-audiovisuais-2020-2> Acesso: 13 mar. 2023.

de orientação), onde irei construir constelações<sup>75</sup> que reconhecerei com maior potencial para escavar.

Aqui, as figuras do *flâneur* e do colecionador se complementam<sup>76</sup> e, em harmonia com o pensamento de Benjamin (2006, p. 240), entendo que *o artifício do colecionador* é tornar contemporâneos os artefatos, ou seja, acolhê-los dentro de seu respectivo espaço pois, na coleção, “não somos nós que transportamos para dentro delas [as coisas], elas é que adentram a nossa vida”. Para tanto, o objeto é desassociado de todas as suas atribuições nativas, adentra na coleção e se posiciona com seus parelhados (o colecionador e demais objetos). Para o colecionador, tudo é apto a ser colecionado, pois lhe seduz vestígios encontrados em cada nova busca, em cada zona (re)examinada, entre ordem e desordem. As minhas coleções serão apresentadas no capítulo seis.

No pensamento de Benjamin (2006), método é desvio, mas também montagem<sup>77</sup>. O cartógrafo é participante ativo, absorve matérias e materiais, sem pré-conceitos, aceitando entradas múltiplas, com sensibilidade, (re)constituindo a realidade. Não há divisão cartesiana entre objeto e pesquisador, visto que é o *olhar* passional do pesquisador que determina rotas e procedimentos. “As ideias se relacionam com as coisas como as constelações com as estrelas”, nos coloca Benjamin (1984, p. 56). As constelações são imagens agrupadas e definidas pelas suas peculiaridades - ao definir o que desejo constelar, defino, portanto, a forma como será montado o mapa (em Benjamin vemos o surgimento de uma constelação a partir do recorte de alguns dados seguido de uma conexão coerente, conectando percepções e zonas de significação). As constelações também serão anunciadas no capítulo seis.

Basicamente, irei perambular buscando diferentes propostas que, de alguma forma, *atualizam* Nam June Paik em ambientes *on-line*. No caminho, estando atenta e receptiva aos acontecimentos à minha volta, irei me desorientando<sup>78</sup>, me inspirando, cultivando ideias, me reinventando, buscando tornar familiar o desconhecido (CANEVACCI, 1997) e me guiando no processo de produzir sentido ao que estou observando.

---

<sup>75</sup> A metáfora da constelação, em Benjamin (2006), é usada como interpretação de movimentos que perpassam tempo e espaço.

<sup>76</sup> “Quantas cidades não se abriram para mim nas caminhadas que fiz em busca de livros” (BENJAMIN, 2017, p. 93).

<sup>77</sup> Ver: CORNELSEN, Elcio; OTTE, Georg; SEDLMAYER, Sabrina (Orgs.). **Limiaries e passagens em Walter Benjamin**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

<sup>78</sup> “Aprender a desorientar-se significa para mim afrouxar o domínio sobre os conceitos e métodos demasiados normais, seguros, habituais, hiperconhecidos. Só existe um modo para ser receptivo em relação ao novo, a ser ruminado e praticado: inserir a desorientação no interior dos próprios horizontes epistemológicos e emocionais, abandonar-se à perda, usufruir da própria perda, remapear continuamente o nexos ecológico psique- território” (CANEVACCI, 1997, p. 104).

### 2.1.2 Arqueologia da Mídia

A próxima etapa associa a Arqueologia da Mídia (AM) como *método e teoria* e a escavação e dissecação *enquanto vias de ordem técnica*. Escavar, aqui, tem o sentido de busca de fenômenos midiáticos, “remexendo arquivos textuais, visuais e sonoros, assim como coleções de artefatos, enfatizando suas manifestações discursivas e materiais da cultura, podendo transitar através de todos os campos das ciências humanas, sociais e artísticas” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011). Já dissecar é um mecanismo técnico que integra a metodologia das molduras, desenvolvida por Kilpp (2010a), e refere-se, inicialmente, a análise de audiovisuais, mas podemos pensar também na dissecação de outras mídias. Para a autora (2015, p. 31), o procedimento “pratica uma espécie de intervenção cirúrgica nos materiais empíricos” e, ao intervir tecnologicamente, “dá a ver as montagens, os enquadramentos e os efeitos de imagens discretas que não têm sentido no vídeo, mas que são praticados para inferir sobre os sentidos que, ao final, serão agenciados entre emissor e receptor”.

A arqueologia possui, ao menos, duas perspectivas diferentes: por um lado, como método científico para traçar os primórdios históricos e, de outro, como estratégia foucaultiana de desconstrução dos sistemas de poder e significação<sup>79</sup>. Ela pretende indicar modelos de pensar a mídia do/no tempo, como uma alternativa à historiografia linear de tecnologia, conectando competências tecnológicas e reflexões epistemológicas. Enquanto concepção contemporânea, em contraste é instituída no passado - Felinto (2011, p. 6) afirma que a importância da arqueologia da mídia é justamente a “necessidade de olharmos mais para o passado, de modo a entender melhor o presente”. Como uma abordagem relativamente jovem, tem em si aportes a serem descobertos.

O domínio da AM é extremamente heterogêneo possui algumas influências, como: a) na disciplina clássica da Arqueologia - “ao procurar, coletar e classificar, o arqueólogo atribui significados; e esses significados podem ser totalmente diferentes daqueles que os objetos tinham originalmente” (ZIELINSKI, 2006, p. 42); b) na metáfora da “arqueologia do saber”, proposta por Foucault (2008) - ou seja, um tratado metodológico e historiográfico que visa compreender melhor a composição histórica dos fenômenos e surge como uma forma de revisitar as culturas de mídia; e c) nas teorias alemãs das mídias - “nas condições de

---

<sup>79</sup> É possível associar a noção de “arqueologia” à prática artística de Nam June Paik através de ambas as perspectivas, pois ela não apenas incorpora o início histórico de novas mídias artísticas, mas também é um ato de invenção, ou seja, é uma espécie de “arqueologia artística”.

possibilidade de uma (materialidade de) mídia específica” (TELLES, 2019a, p. 12). A preocupação vai além do teor da comunicação, estendendo-se aos estudos da técnica (CORSO; ÁVILA; FISCHER, 2019) - assim uma das principais características é buscar compreender o que (e como) a sociedade opera em conformidade com as tecnologias do seu tempo.

A Arqueologia da Mídia - ou arqueologia(s) da(s) mídia(s) - possui diversos ângulos de investigação<sup>80</sup>, conforme apontado por Telles (2017): a) pela materialidade (Kittler e Parikka); b) pela variação (Zeliniski); c) pelo imaginário (Kluitenberg) e d) pelo diagrama (Ernst). Em suma, a AM, com seu teor anti-historicista, não oferece uma metodologia bem definida, portanto traz uma ampla variedade de abordagens. É relevante que haja fluidez entre as diferentes angulações - Huhtamo e Parikka (2011, p. 3, tradução nossa) lançam o termo “nomadismo” como possibilidade do mídia-arqueólogo “percorrer a paisagem das ciências humanas e sociais e, ocasionalmente, para saltar para as artes. A arqueologia da mídia pode - e talvez deva - se desenvolver em uma ‘disciplina viajante<sup>81,82</sup>’. Para Agamben (2019, p. 117), “a arqueologia é, nesse sentido, uma ciência das ruínas, uma ‘ruinologia’, cujo objeto, mesmo sem constituir um princípio transcendental em sentido próprio, nunca pode realmente se realizar como um todo empiricamente presente”.

Na minha pesquisa, uma abordagem inspirada na AM surge como o método mais adequado para estudar o tema proposto. Assim, sigo os postulados de Fischer (2010, 2011) com relação ao *agir arqueológico enquanto postura investigativa*: estar constantemente instigada pela busca de fragmentos relativos ao meu objeto, me aventurando a levar a minha problematização sob perspectiva de observação dos produtos culturais e me indagando sobre quais informações conseguiria obter e utilizar. Fischer (2021) também explana que o convite teórico-metodológico da Arqueologia da Mídia é talvez interrogar o pesquisador: “até onde você quer escavar para pensar a respeito de um objeto? E o quanto você vai considerar a profundidade do terreno no qual determinado fenômeno se apresenta?”<sup>83</sup>

---

<sup>80</sup> No link <https://docs.google.com/document/d/10XVnCaNvrOrKQIfzKWDSGSAhNwC3vRoHpl-LvCg8T94/edit?usp=sharing> é possível ver um quadro que traz uma resumida *arqueologia da arqueologia da mídia*, com conceitos que são importantes para a tese.

<sup>81</sup> Os autores fazem clara menção à ideia proposta de transitar (ou viajar) entre variadas disciplinas, proposta por Mieke Bal. Assim, atestam a interdisciplinaridade da AM. Ver: MIEKE, Bal. **Travelling Concepts in the Humanities**. Toronto: University of Toronto Press, 2002. Ademais, Huhtamo e Parikka discorrem sobre quem aplica a AM, frequentemente, não têm ciência disso.

<sup>82</sup> Do original: “*allowing it to roam across the landscape of the humanities and social sciences and occasionally to leap into the arts*”.

<sup>83</sup> Retirado do segundo encontro do projeto “Arqueologia das Mídias 101”, mediado pelos professores Gustavo Fischer (TCAv e LabMem/Unisinos) e Marcio Telles (Escola de Comunicação/UFRGS), transmitido ao vivo pelo Youtube em 29/07/2020. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=NInBBKQxn-g> Acesso: 05 jul. 2021.

Entender que a arqueologia da mídia é uma abordagem tanto na pesquisa acadêmica quanto na prática artística é indispensável. Me alicerço especialmente nas conceituações de Parikka (2017), que defende a importância da AM como metodologia para investigar como a percepção humana é estruturada por cenários midiáticos. No artigo “Arqueologia da mídia: interrogando o novo na artemídia”, traduzido por Marcio Telles e Luiza Müller, em 2017, e publicado na revista Intexto, Parikka usa a artemídia como pano de fundo para discorrer quanto às arqueologias das mídias. O autor também chama atenção para a trajetória da relação arte-computador, iniciada nos anos 1960: “pode-se dizer que tanto a arqueologia quanto a história das mídias possuem algumas das motivações que vêm das reconsiderações iniciais da história da arte como ciência da imagem” (PARIKKA, 2017, p. 206). E complementa:

o papel da arqueologia das mídias tem sido ofertar projetos artísticos e ideias metodológicas de como aprender mais sobre as camadas arqueológicas e as genealogias complexas das nossas invenções supostamente inovadoras (PARIKKA, 2017, p. 203).

Assim, prestigiados arqueólogos das mídias têm trabalhado em parceria com artistas e os próprios artistas trabalham como arqueólogos, de modo a debater o tomo da mídia na arte contemporânea.

A arqueologia das mídias é, desta forma, uma maneira de refletir criticamente as condições da artemídia e sua história como possibilidade de escrever caminhos alternativos focados nas conexões surpreendentes de arte, ciência e tecnologia, assim expandindo a noção de mídia para uma variedade de procedimentos culturais históricos (PARIKKA, 2017, p. 207).

Na mesma esteira, temos diversos projetos de pesquisa que visam conectar a história da arte e a história da mídia, como os de Andreas Broeckmann e Gunalan Nadarajan (“*Place Studies in Art, Media, Science and Technology: Historical Investigations on the Sites and the Migration of Knowledge*”), Sean Cubitt e Paul Thomas (“*Relive: Media Art Histories*”), Oliver Grau (“*MediaArtHistories*”), Erkki Huhtamo e Jussi Parikka (“*Media Archaeology:*

*Approaches, Applications, and Implications*”), entre outros<sup>84</sup>. A partir desses exemplos, e como artista-pesquisadora, me interesse também em compreender como a AM pode fornecer novos *insights* sobre a nossa relação com as imagens, assim como as experiências resultantes. É interessante ressaltar que a AM também investiga artefatos que provocam o lado menos “standardizado” e *mainstream* das mídias - com uma ênfase no esquecido, no peculiar, no não óbvio (PARIKKA, 2012) - e que objetos “artemídia” muitas vezes se relacionam a isso.

### 2.1.3 Pranchas de Imagens

O alemão Aby Warburg (1866-1929), antropólogo e historiador da arte, é considerado o pai da iconologia moderna, principalmente pelo seu trabalho *Mnemosyne*<sup>85</sup>, tanto a Biblioteca Elíptica de Hamburgo como o Atlas de Imagens. O termo *mnemosyne* é derivado da mesma fonte da palavra *mnemônico*<sup>86</sup>, que significa “lembrança, memória” e, na mitologia grega, *Mnemosyne* é a deusa da memória e a mãe das nove musas (o pai era Zeus). O grande projeto (inacabado<sup>87</sup>) de Warburg consiste em uma coleção de fotografias de obras de arte - de quase mil objetos (da antiguidade ao período moderno, com predileção pelo Renascimento) -, uma espécie de *lugar de memória* da arte ocidental e também uma tentativa de mapear a “vida após a morte” da antiguidade<sup>88</sup> (WARBURG, 2010).

Warburg desenvolveu uma espécie de “saber-montagem” (ALMEIDA, 2016, p. 44) colocando as imagens em relação quando utilizava uma espécie de prancha como superfície e, nela distribuía, predominantemente, fotografias, mas também ilustrações de livros, gráficos, recortes de jornais, moedas, selos postais e até mapas celestes. Ele, basicamente, utilizou técnicas modernas de reprodução com a finalidade de desenvolver um “instrumento” de

<sup>84</sup> Ver: <https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199920105/obo-9780199920105-0082.xml?rskey=12bZM3&result=1&q=new+media+arts#firstMatch> Acesso: 05 jul. 2021.

<sup>85</sup> “O *Atlas Mnemosyne* consistia em sessenta e três painéis. Utilizando pranchas de madeira, medindo aproximadamente 15 x 200 cm e recobertas com tecido preto, Warburg arranhou e reorganizou, em um longo processo combinatório de adição e subtração, fotografias em preto e branco de imagens da história da arte e cosmografias. Aqui e ali, ele também incluiu fotografias de mapas, páginas de manuscritos e imagens contemporâneas tiradas de jornais e revistas. Os painéis individuais, por sua vez, foram numerados e ordenados para criar sequências temáticas ainda maiores (...) os painéis reais da última versão não existem mais; apenas fotos em preto e branco (18 x 24 cm) deles permanecem, mantidas nos arquivos do Instituto Warburg (MNEMOSYNE MEANDERINGS THROUGH WARBURG’S ATLAS, 2021, *online*).

<sup>86</sup> μνημονικός (mnēmōnikos).

<sup>87</sup> Iniciado em 1924 e deixado inacabado no momento de sua morte em 1929.

<sup>88</sup> *Bilderatlas Mnemosyne*, do original.



conhecimento. O *Atlas* operava cartograficamente enquanto um painel associativo de imagens, não linear tampouco cronológico, estando sempre em movimento e permitindo o reposicionamento ou a introdução de novos elementos de modo a estabelecer novas relações. “Warburg trabalhou em contínuas recomposições (ele montava, fotografava e depois se permitia desmontar e remontar, alterando posições, excluindo algumas reproduções e incluindo outras, etc), num estudo das imagens que passava necessariamente por colocá-las nesse movimento” (ALMEIDA, 2016, p. 39).

A figura 2 apresenta o painel 48, onde estão dispostos modos pelos quais a deusa pagã Fortuna foi adotada por artistas, escritores e impressores da Renascença.

Figura 2 - Painel 48 do *Atlas Mnemosyne*



Fonte: <https://warburg.library.cornell.edu/panel/48> Acesso: 22 dez. 2021.

O fundo da cor preta das pranchas é o “intervalo” ou “espaço de circulação” entre as imagens - *um entremeio de associações da memória*. Dessa forma, Warburg cria a “iconologia do intervalo” e nos presenteia com dois conceitos fundamentais: o *pathosformel* (a imagem deve ser entendida não por ela própria, mas pelo seu potencial de gerar emoção) e *nachleben* (a sobrevivência da imagem no transcórrer do tempo ou o “pós-vida” das imagens<sup>89</sup>). De alguma forma, Warburg também pode ter antecipado a arqueologia da mídia.

<sup>89</sup> “Uma sobrevivência no sentido de ressurgências ou reaparições, das passagens ou dos deslocamentos sofridos pela imagem através do tempo, que fazem com que ela se torne uma forma em constante mutação, uma espécie de rastro, mais do que um objeto” (ALMEIDA, 2016, p. 38).

Para Warburg, as imagens são realidades históricas que sobrevivem ao tempo e se atualizam no presente, “podendo levar a uma completa mudança de significado” (AGAMBEN, 2015, p. 119). Portanto, o “pós-vida” das imagens retrata a impureza de um tempo não retilíneo, um anacronismo que atua nas brechas de evolução. Por isso, muitas vezes, o pensamento de Warburg (e a sua própria figura de pesquisador) são associados à metáfora do fantasma: imagens que vagam na obscuridade do tempo e rejeitam a permanência no passado, mas que ainda portam energia suficiente para suscitar reencontros conflituosos entre a “presença de uma ausência” ou a “ausência de uma presença” (BAITELLO, 2012) (...) Ou seja, o método heurístico de Warburg - seu instrumento de análise das imagens que engendra um *pathos* inquietante e um turbilhão agitador do tempo - pressupõe uma descoberta daquilo que está *entre*, nos *intervalos*, no *limiar* (RIBEIRO, 2017, p. 2011, grifos do autor).

É possível aproximar esse trabalho de Warburg com o já citado livro das “Passagens”, de Benjamin. Ambos utilizam o princípio da “montagem” para organização do conhecimento. Nesta pesquisa, recorro a ideia de Warburg de modo a organizar, de modo sistemático, as imagens através de pranchas. Essas imagens não possuem posição fixa e serão movimentadas, retiradas ou acrescidas até o momento da finalização da escrita da tese. Cada prancha agrupa as imagens por semelhança e possui uma organização que se conecta com as demais, ou seja, é uma forma de *coleccionar*. Usarei pranchas de imagens nos capítulos cinco e seis.

## 2.2 MOVIMENTO OPERACIONAL: ARQUEOCARTOGRAFIA

Pires (2021, p. 43), sustenta que para o “conjunto dos procedimentos integrados relativos à arqueologia e à cartografia” se dá “o nome de *arqueocartografias* - que também podem ser nomeadas como *remontagens arqueocartográficas*”. Através de um mergulho arqueocartográfico com seis movimentos (quadro 1), convido o leitor para arqueocartografar essas imagens comigo, tanto pelo fluxo da leitura como pelo acesso a material extra, como leitura de notas de rodapé, acesso a *links* da *web* e vídeos (especialmente dos meus registros visualizando materiais referentes a Paik, tanto em espaços *off* quanto *on-line*). Isso irá mostrar as percepções, afetações e até contágios decorrentes da experiência, afinal, o pesquisador age *com* e *sobre* os objetos - *aqui tenho o meu corpo enquanto pesquisadora percebendo corpos audiovisuais*.

Quadro 1 - Fluxo arqueocartográfico

Ação	Finalidade	Atitude
Intuir	Inventar o problema que orienta a pesquisa.	
<i>Flanar</i>	Movimento exploratório, onde me entrego (e permito) me aproximar (e contemplar) o(s) cenário(s) e fenômeno(s), com olhar desprovido de intencionalidade. Ao passo em que alguns componentes se exibem no decurso do flanar, se transmutam em marcas a serem mapeadas. Movimento <i>off</i> e <i>on-line</i> <sup>90</sup> .	
Colecionar	Observar quais imagens são as mais expressivas bem como quais desejo compreender.	Processo tentativo e provisório de organização, classificação e categorização de elementos imagéticos. Recolho esses materiais a fim de compreendê-los, além de refletir sobre o que significam. Criação de pranchas de imagens como uma prática ordenadora.
Escavar e Dissecar	Adentrar às imagens, encontrar, mexer na “terra”, trazer à luz o soterrado, dar a ver as enunciações de memória, recuperar, compreender, salvar, visitar outros tempos. Ou seja, examinar os fósseis, os restos, os fragmentos, as pistas, etc. A escavação é feita no tempo presente, porém levando em conta o <i>efêmero durante da web</i> . Assim como no estudo anatômico, ao dissecar busco fragmentar um corpo, compreendendo as suas operações em detalhe.	Escavo/busco imagens soterradas, que estão pouco visíveis, autenticando-as como “paikiáveis”. Para analisá-las, as retiro de seu fluxo e as disseco para entender como são as qualidades que depois serão consteladas em determinadas tendências (imagens dialéticas). Movimentação das pranchas de imagens.
Constelar	Perceber o que <i>dura</i> entre uma imagem e outra e formar grupamentos por afinidades e conexões. Montagem dos elementos dispersos.	Faço uma organização visual dos achados para a criação de um mapa da investigação.
Problematizar	Levando em conta a flexibilidade metodológica, é um momento de aprimorar a proposta. Refletir sobre as condições de se cumprir os objetivos propostos, assim como as limitações que porventura surgirem.	
Ensaiai	Discorrer acerca da atualização das audiovisuais paikianas em artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes <i>on-line</i> .	

Fonte: A autora (2022).

Esses movimentos não são, obrigatoriamente, sequenciais e se findam, pois tenho a liberdade de “ir e vir” caso o objeto pesquisado demande isso. A discussão será ampliada no capítulo quatro.

<sup>90</sup> Esses movimentos serão explicados no capítulo 4.

### 3 PERSPECTIVAS TECNOCULTURAL, IMAGÉTICA E MEMORIAL

*“[I want] to shape the TV screen canvas  
as precisely as Leonardo  
as freely as Picasso  
as colorfully as Renoir  
as profoundly as Mondrian  
as violently as Pollock and  
as lyrically as Jasper Johns<sup>91</sup>”  
(NAM JUNE PAIK)*

Neste capítulo, de caráter fundamentalmente teórico, evidencio os principais insumos conceituais da tese. A seleção do tema dos subcapítulos dispõe o objeto de pesquisa em debates concernentes às pesquisas desenvolvidas na linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais, vinculando meus interesses pessoais, recomendações oriundas de orientações, perspectivas abertas no período de coleta de dados na Coreia de Sul<sup>92</sup> e debates nas aulas, no grupo de pesquisa TCAV e na banca de qualificação do projeto de tese.

\*

A elaboração de uma pesquisa se constitui como um importante movimento para o desenvolvimento científico, pois aponta caminhos para o que se deseja pesquisar e contribui para a disciplina do pesquisador (BRAGA, 2005). Complementarmente, segundo Santaella,

uma vez que a ciência busca, mais do que a mera descrição dos fenômenos, estabelecer, através de leis e teorias, os princípios gerais capazes de explicar os fatos, estabelecendo relações e predizendo a ocorrência de relações e acontecimentos ainda não observados, o conhecimento científico não pode ser alcançado através da inocência. Por isso, a ciência desenvolve meios que lhes são próprios para chegar àquilo que busca. Esses meios se constituem nos conceitos e redes conceituais que os pesquisadores edificam (SANTAELLA, 2001, p. 110).

---

<sup>91</sup> “[Eu quero] moldar a tela da tela da TV exatamente como Leonardo tão esvoaçante quanto Picasso tão colorido quanto Renoir tão profundamente quanto Mondrian tão violentamente quanto Pollock e tão liricamente quanto Jasper Johns”, em tradução livre. Retirado de <https://www.artnet.com/artists/nam-june-paik> Acesso: 02 mar. 2023.

<sup>92</sup> A coleta de dados na Coreia do Sul, com manutenção da bolsa PROEX/CAPES, foi aprovada pela comissão de Bolsas PROEX do PPG em Ciências da Comunicação em 25 de outubro de 2021.

A partir do problema de pesquisa surge a ordenação teórica, por isso este capítulo evidencia algumas opções feitas para a tese. Com isso, pretendo fazer algumas inferências sobre o meu objeto de pesquisa considerando que o mesmo endereça questões sobre sentidos constituídos em ao menos três angulações que influenciam os processos comunicacionais contemporâneos (quadro 2):

Quadro 2 - Angulações da pesquisa

Perspectiva	Indagações
Tecnocultural	Qual a interseção da tecnologia com a sociedade, ciência, arte, corpo e modos de comunicação? Como envolver a comunicação e fazer durar materiais culturais em contextos tecnológicos?
Imagética	O que é e qual o papel da imagem na criação artística e na memória?
Memorial	Como pensar a memória em nossa tecnocultura audiovisual e softwarizada?

Fonte: A autora (2022).

Santaella (2012), ao recordar Flusser, Benjamin e McLuhan, chama a atenção para o fato de que os autores - com suas características anti acadêmicas - descortinam as fronteiras para o entendimento das complexidades da revolução digital, “plantando as sementes para as novas teorias das mídias” (SANTAELLA, 2012 p. 5) e pensando em como seria um futuro moldado pelas tecnologias de informação e comunicação. Esses autores, já citados em capítulos anteriores, são de grande importância para a minha pesquisa, especialmente no que concerne às questões implicadas na tecnocultura audiovisual, assim como a atenção para as sínteses históricas - pois, sem dúvida, *o passado nos ensina muito sobre o presente*.

Assim, é essencial refletir sobre os processos midiáticos em perspectiva comunicacional e, em consonância com a área de concentração do PPGCOM da UNISINOS, sobre culturas e sistemas comunicacionais que englobam procedimentos “de ordem interacional e informativa, tanto pela observação de objetos específicos nestas angulações como no estudo de relações entre elas, bem como suas implicações na sociedade, na identidade dos sujeitos participantes e na cultura geral” (UNISINOS, 2022, *online*). Dito isso, começo a desenvolver a minha argumentação a fim de resolver o problema de pesquisa proposto, conforme segue.

### 3.1 AUDIOVISUALIDADES DA TECNOCULTURA

Quando Moholy-Nagy, em 1920, estava lecionando na escola Bauhaus<sup>93</sup>, costumava afirmar que os livros são uma extensão dos olhos, as roupas são uma extensão da pele e os circuitos eletrônicos são uma extensão do sistema nervoso humano<sup>94</sup>. Na mesma direção, Marshall McLuhan, no livro “Os Meios de Comunicação Como Extensões do Homem” (publicado originalmente em 1964), utiliza o mito grego de Narciso para introduzir o conceito de extensões<sup>95</sup>: Narciso reconheceu o seu próprio reflexo na água como uma outra pessoa e apaixonou-se. Já aclimatado à extensão de si mesmo, tornou-se o “servomecanismo de sua própria imagem prolongada ou repetida” (MCLUHAN, 2007, p. 59). Esse mito, como salienta o autor, exemplifica o “fato de que os homens se tornam fascinados por qualquer extensão de si mesmos em qualquer material que não seja o deles próprios” (*id. ibid.*). As extensões, ou prolongamentos artificiais, surgem como instrumentos para melhorar a vida dos sujeitos e garantir a sua sobrevivência. No mesmo caminho, desenvolvem ferramentas para caçar, depois edificam a sua morada e, por fim, criam *imagens* para se expressar. Tanto Moholy-Nagy quanto McLuhan, se estivessem vivos, certamente afirmariam que os computadores são uma extensão poderosa para a mente criativa e a maneira como escolhemos usá-los é fundamental para determinar como evoluímos e avançamos enquanto sociedade.

O homem cria a técnica e por ela é (re)criado - logo, é impossível pensar a cultura contemporânea sem nos referirmos à técnica, componente cultural presente em contextos históricos variados. Temos, por exemplo, as proposições de McLuhan (2007), Benjamin (2018) e Flusser (1995) que analisam os meios enquanto articuladores da cultura - em linhas gerais, a cultura sempre será tecnocultural, pois implica em relações do cotidiano com a tecnologia (LISTER *et al.*, 2009). A ideia de técnica, ligada ao fazer humano, cria o espaço onde a cultura vem a tomar forma<sup>96</sup>. O estudo da(s) tecnocultura(s), portanto, visa investigar os frutos da

---

<sup>93</sup> Primeira e mais importante escola de *design* do mundo, criada em 1919.

<sup>94</sup> Ver: MOHOLY-NAGY, László. **Vision in Motion**. Chicago: Paul Theobald & Co, 1947.

<sup>95</sup> McLuhan traz alguns exemplos de extensões: estrada, número, vestuário, dinheiro, habitação, relógio, automóvel, jogos, etc.

<sup>96</sup> Para o filósofo Martin Heidegger, questionamos a técnica quando “questionamos o que ela é. Todos conhecem os dois enunciados que respondem à nossa questão. Um diz: técnica é um meio para fins. O outro diz: técnica é um fazer do homem. As duas determinações da técnica estão correlacionadas. Pois estabelecer fins e para isso arranjar e empregar os meios constitui um fazer humano. O aprontamento e o emprego de instrumentos, aparelhos e máquinas, o que é propriamente aprontado e empregado por elas e as necessidades e os fins a que servem, tudo isso pertence ao ser da técnica. O todo destas instalações é a técnica. Ela mesma é uma instalação; expressa em latim, um instrumentum” (HEIDEGGER, 2007, p. 376).

relação técnica e cultural nos terrenos social, econômico, político e também nos processos e manifestações estéticos, históricos, comunicacionais, etc. Tecnologia, nesse contexto, se refere ao complexo grupamento de ferramentas que respondem aos atributos de qualquer cultura, é um conceito carregado de valor, multifacetado e, por conseguinte, também é cultura (é importante considerar que “cultura” não é um elemento estanque, mas regularmente em transformação, devido a atravessamentos distintos, como contextos, atores, acontecimentos, etc.).

Em suma, *habitamos o universo tecnocultural* e “consideramos o papel da tecnologia na determinação da cultura e o papel da cultura na estruturação de como usamos, produzimos, definimos e nos relacionamos com as tecnologias” com o qual efetuamos “mudanças no mundo e que, por sua vez, efetuamos mudanças em nossa compreensão de nós mesmos<sup>97</sup>” (SHAW, 2008, p. 6, tradução nossa). As tecnoculturas existem onde as tecnologias são usadas para construir cultura em uma troca colaborativa e estão sempre entrelaçadas *entre e dentro* das vidas das pessoas<sup>98</sup>. O terreno “reivindicado” pela tecnocultura foi versado sob diversas interpretações, especialmente nos estudos culturais e sociais<sup>99</sup> e é um conceito continuamente em edificação. No domínio das humanidades, a tecnocultura, para Debra Shaw (2008), articula a *produção artístico-cultural com o desenvolvimento tecnológico* e pensar tecnoculturalmente “envolve considerar o surgimento e desenvolvimento dos meios de comunicação e representação como resultantes de processos de mútuo contágio entre tecnologia e cultura, ou ainda, trazer a dimensão da técnica enquanto um construto cultural” (FISCHER, 2015c, p. 64).

Vivemos em uma sociedade midiaticizada e softwarizada - Fischer (2010) propõe pensar em um modo de produzir pesquisas de audiovisual com uma “visada tecnocultural”, onde a técnica comove a sociedade e vice-versa, e Kilpp (2010a, p. 20) versa sobre uma

---

<sup>97</sup> Do original: “when we consider the role of technology in determining culture and the role of culture in structuring how we use, produce, define and relate to the technologies with which we effect change in the world and which, in turn, effect changes in our understanding of ourselves”.

<sup>98</sup> Para ampliar essa discussão, recomendo a leitura do texto “*Technoculture : Another, More Material, Name for Postmodern Culture?*”, de Joseph Dumit. Disponível em <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.990.7606&rep=rep1&type=pdf> Acesso: 05 jul. 2021.

<sup>99</sup> Michel Maffesoli, no artigo “Ciber-socialidade: tecnologia e vida social na cultura contemporânea”, expõe a diferença entre cibercultura e tecnocultura: “a cibercultura toma a simulação como a via de apropriação do real, enquanto que o espetáculo da tecnocultura moderna apropria o real por meio da representação do mundo. (Uso o termo ‘tecnocultura’ para identificar a cultura técnica moderna baseada na eletro-mecânica e nas ideologias da modernidade. Obviamente, em sentido lato, a cibercultura é uma ‘tecnocultura’. Essa tipologia, mesmo que insuficiente, pode nos ajudar a discernir as diferenças entre as duas)”. Disponível em <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/14575> Acesso: 05 jul. 2021.

“audiovisualização da cultura sem precedentes<sup>100</sup>”, onde tudo (incluindo coisas consideradas triviais) têm potência para se tornar audiovisuais, e propõe a reflexão: “qual a natureza imagética desse audiovisual e dessa cultura?”. Talvez, para responder a esses questionamentos, um exercício é considerar que não estão em um território específico (dispersão), que transpassam as mídias (convergência), possuem numerosos usos e apropriações (pelas mídias e pelos espectadores), além de desconstruir o olhar sobre as mesmas, levando em consideração que podem estar presentes em circunstâncias identificadas como midiáticas ou audiovisuais<sup>101</sup>. O ambiente tecnológico (ou o meio McLuhiano) é motivo de interesse para investigação da audiovisualização da cultura.

Cabe salientar a diferença entre “audiovisual” e “audiovisualidades”. Como definição, audiovisual é “qualquer material, comunicação, mensagem, recurso, método, etc., que busca estimular, simultaneamente, a audição e a visão (...) diz-se de qualquer meio de comunicação que se vale do som e da imagem na transmissão da mensagem” (MICHAELIS ON-LINE, 2021, *online*). Já as audiovisualidades, em definições bergsonianas, são uma virtualidade, pois é o modo de ser, e agem se atualizando no audiovisual. Essas atualizações ocorrem de modos profusos, pois todo invento segue a logicidade e articulação do(s) instrumento(s) tecnológico(s). O estudo das audiovisualidades foi (e é) trabalhado por diversos autores e, dada a minha filiação ao grupo de pesquisa TCAv, seleciono um fragmento dos fundamentos do grupo<sup>102</sup>, a fim de elucidar o conceito a partir de três dimensões:

a primeira encontra e analisa audiovisuais em contextos não reconhecidamente audiovisuais. A segunda percebe o audiovisual como campo contemporâneo de convergência de formatos, suportes e tecnologias, resguardadas as especificidades do cinema, da televisão, do vídeo e das mídias digitais. A terceira reconhece suas linguagens, configurações, usos e apropriações (TCAV, 2021, *online*).

Assim, a primeira parte estende a noção de audiovisual para além das telas do cinema e suas derivações. Aqui, a ação é baseada em Eisenstein (1990), que vê “potências” do cinema em outros objetos (para ele, o cinema existiu antes da indústria cinematográfica e segue a existir fora dele, com texto, música, etc., ou seja, existe uma imagem fílmica em outras mídias se eu

<sup>100</sup> Kilpp (2012, p. 226) também nos diz: “por conta dos usos e apropriações que se fazem hoje do arquivo imagético - que qualquer um rouba e que qualquer um incrementa com mais uma imagem qualquer - assistimos hoje a uma audiovisualização da cultura sem precedentes”.

<sup>101</sup> Reflexão baseada nos fundamentos básicos do TCAv (2023, *online*).

<sup>102</sup> Disponível em <https://tecnoculturaaudiovisual.com.br/fundamentos-do-grupo> Acesso: 05 jul. 2021.



tratar como uma virtualidade<sup>103</sup>), e em Deleuze (1999), que obtém em Bergson a essência da ilusão cinematográfica via imagem-movimento, propondo observar essas mudanças cinematográficas<sup>104</sup> - estudar esses devires (cinematográficos) é estudar os *devires da cultura*<sup>105</sup> (KILPP, 2010b). Assim, imagens e corpos alteram a sua forma continuamente, ou seja, estão em fluxo de transição, se atualizam. Já na segunda dimensão, é fundamental considerar a convergência digital sobre a produção audiovisual, bem como avaliar as implicações dos *softwares* nos processos comunicacionais e na circulação e consumo de conteúdos. Por fim, o último elemento busca constatar, nas múltiplas estruturas de som e imagem, os modos de tensionar as mídias audiovisuais contemporâneas que, além de produzir ambiências tecnoculturais particulares, é “recicladora e regurgitadora de linguagens, formatos e técnicas, transitando e transmutando-se por dispositivos e softwares, colapsando temporalidades” (TCAV, 2021, *online*). A definição de audiovisualidades, para Kilpp (2012) e Silva (2007), condensam bem os debates que atravessam a LP Mídias e Processos Audiovisuais e o grupo TCAV:

uma perspectiva de pesquisa desconstrutiva que liquefaz - ou coloca em movimento - as antes sólidas fronteiras da pesquisa de imagens de um dispositivo e a das de outro, pesquisa essa que, assim, hospeda, em seu corpus devires minoritários das de cada um (KILPP, 2012, p. 225).

é uma virtualidade que se atualiza como audiovisual (...), mas permanece simultaneamente em devir. Permanecer em devir significa dizer que permanece como uma reserva, cujas forças criativas apontam para a criação de novos audiovisuais não conhecidos. Este é, pois, o desafio colocado às pesquisas de audiovisualidades: compreender o movimento como processo de diferenciação criadora e que tem o futuro por foco (SILVA, 2007, p. 146).

*As audiovisualidades, então, são uma potência audiovisual nos objetos de comunicação*  
- elas desconstroem os modelos clássicos do cinema, da televisão, entre outros, e nos levam a

<sup>103</sup> O cineasta russo defendia que o cinema não deveria ser reduzido somente aos aparatos máqunicos que o moldaram.

<sup>104</sup> Nesse sentido, o movimento das imagens no cinema seria falso, pois é uma soma de diversos fotogramas estáticos que, agrupados e postos em velocidade, transmitem a sensação de movimento - ou seja, não temos uma percepção natural, mas sim somos levados a crer nessa ilusão.

<sup>105</sup> Para Kilpp (2010a, p. 10), “a partir de Eisenstein, seriam, por exemplo, os filmes dentro (e fora dele), as tevês dentro da TV (e fora dela), os vídeos dentro do vídeo (e fora dele)”. As audiovisualidades são “devires audiovisuais minoritários não realizados, reserva potente da duração audiovisual ansiando por acontecer”.

pensar em como se caracterizam, quais são os seus atributos, assim como as suas tendências na tecnocultura contemporânea. *Audiovisualidades e tecnocultura são amparadas pela dimensão da memória.*

Há uma parábola que diz que “ninguém põe vinho novo em odres velhos. Se alguém fizer isso, os odres rebentam, o vinho se perde, e os odres ficam estragados. Pelo contrário, o vinho novo é posto em odres novos, e assim não se perdem nem os odres nem o vinho<sup>106</sup>”. Isso significa que o conteúdo e a forma devem corresponder um ao outro e, quando o conteúdo muda, o contêiner que o abriga também deve mudar. Inevitavelmente, novos conteúdos ou culturas aparecem na tecnologia ou mídia apropriada. Claro, a realidade é que o odre muda primeiro e o conteúdo muda de acordo.

Destarte, após a aproximação com essas reflexões, tentarei, ao decorrer desta tese, buscar a atualização das audiovisualidades paikianas presentes em ambientes *on-line* - porém, como estamos imersos em uma multiplicidade de audiovisualidades, é relevante definir o que é imagem. A realidade nunca gerou tantas imagens como temos hoje - a sociedade atual é cada vez mais imagética. Portanto, nos próximos parágrafos, busco discorrer sobre a imagem como um conceito pertinente a ser debatido e desenvolvido em uma tese inscrita dentro de uma linha de pesquisa que desenvolve estudos sobre as audiovisualidades da tecnocultura.

### 3.2 IMAGEM

Muitas são as complexidades presentes na esfera das imagens. O conceito ultrapassa o seu significado concreto - para Bellour (1993, p. 214) o problema está na diversidade de “modos de ser da imagem” e, na perspectiva de Ruiz (2004, p. 46), “toda imagem é uma produção de sentido”. Dado esse debate, é imperativo considerar que imagens são ajuntamentos de práticas e vivências imaginárias, sociais, culturais e técnicas.

Essencialmente, o ser humano, antes de pensar as coisas, as imagina para produzir significados - não reconhecemos nada de imediato e necessitamos de uma mediação. A mediação entre a *coisa* e a *representação* é dada pela imagem e, na concepção de Bergson (1999), o corpo está no centro dessa percepção e os objetos que o cercam refletem a ação do corpo sobre eles - “o autor diz também que não há percepção que não esteja impregnada de

---

<sup>106</sup> Mateus 9:17.

imagens-lembrança, lembranças de imagens de nossas experiências anteriores que darão sentido às imagens do presente” (KILPP, 2020, p. 35). Ainda, o movimento que sucede é da *coisa* para nós e não de nós para a *coisa*<sup>107</sup>.

Conforme já mencionado, Kilpp (2013) provoca a pensar as imagens na perspectiva de “como, por que e o que (n)as imagens me olham?” e “o que eu vejo nas imagens?”, alicerçada nas ideias de Didi-Huberman (1998). Desse modo, cada *imagem* representa *algo* em algum *aspecto* e para *alguém*, portanto, necessita de *meios de representação*. Representação e mediação (humanas) são condições essenciais, na mesma dimensão do corpo, onde ele próprio também é uma imagem.

O corpo, para Bergson, é a centralidade do mundo: “os objetos que cercam meu corpo refletem a ação possível do meu corpo sobre eles” (BERGSON, 1999, p. 16). *A imagem, então, aponta mais sobre quem a contempla que de quem a criou*. Se tudo à nossa volta pode ser entendido, de certa forma, como imagem, como podemos aprendê-las? O que significam? O que fazem? O que, afinal, é uma imagem? Para uma aproximação com o tema, se faz necessário considerar a prática humana de *fazer e usar* imagens, pois são culturalmente determinadas, e não negligenciar o seu contexto histórico, assim como a sua manifestação individual ou coletiva.

Belting (2000, 2014) é um dos autores que traça a problemática de uma inexistência de definição do conceito de imagem, que abafa o fato de que “não apenas falamos de imagens diferentes da mesma forma, mas de formas diferentes sobre as mesmas imagens” (BELTING, 2000, p. 7). Como resposta, sugere uma *antropologia da imagem como ciência da imagem* - por ser um campo heterogêneo de pesquisa, busco pensar na triangularização *mídia-imagem-corpo* e atento para a interface com as audiovisualidades da tecnocultura. Assim, a pergunta *o que é uma imagem?* só poderia, de fato, ser respondida se pensada em relação a *como ela se mostra como imagem*.

O que de uma imagem (a questão de a que a imagem serve enquanto imagem ou a que se refere enquanto imagem) é guiado pelo como ela transmite sua mensagem. De fato,

---

<sup>107</sup> Gabriela Machado Ramos Almeida, no artigo “Por uma arqueologia crítica das imagens em Aby Warburg, André Malraux e Jean-Luc Godard”, sobre o uso da palavra *coisa*, nesse contexto, diz que “ao pensar a imagem como ato e processo, dissociá-la da condição de simples objeto e se negar a confiná-la em conceitos (ou seja, adjetivá-la e defini-la como ‘coisa’), Didi-Huberman valoriza a experiência da relação de um sujeito com a imagem - o ‘inquietar-se diante da imagem’. Esta relação envolve, para além do ‘ver’, uma dimensão fenomenológica que obriga a relacionar o sensível e o inteligível, ou seja, a considerar como uma determinada imagem atinge este sujeito” (ALMEIDA, 2016, p. 32). Portanto, nesta tese, algumas vezes utilizarei o termo *coisa* seguindo esse pressuposto.

o como é geralmente difícil de distinguir do o que; é a própria essência de uma imagem (...) nenhuma imagem visível chega a nós sem mediação. Sua visibilidade repousa em sua medialidade específica, que controla a percepção sobre ela e produz a atenção do espectador (...) Imagens sempre contaram com uma técnica para sua visualização (BELTING, 2014, p. 304).

O autor (2014), que versa sobre o tema sem teorias semióticas ou de arte, descreve o campo de investigação como "*Der Mensch als Ort der Bilder*" (o ser humano como lugar das imagens), ou seja, o corpo *como local ocupado por imagem* - entendendo o indivíduo não apenas como uma entidade biológica, mas também cultural. É no corpo onde se entendem, se elaboram e se identificam as imagens. *Consideramos ver corpos quando olhamos para imagens*. O *meio* confere à imagem o corpo que ela não possui. Há um câmbio de olhares entre imagem e observador e, assim, somos contaminados pelo que vemos. Belting esclarece:

pela minha parte, entendo os meios como suporte ou anfitriões de que as imagens necessitam para ascender à visibilidade. Não de poder distinguir-se dos corpos verdadeiros, uma vez que eles desencadearam as discussões em torno da forma e da matéria. A experiência do mundo ensaia-se na experiência da imagem. Mas, por seu turno, a experiência da imagem está ligada à experiência medial, aos meios, os quais acarream em si a forma temporal dinâmica adquirida nos ciclos da sua própria história (...) cada meio tem uma expressão temporal muito própria que deixa bem gravada a sua marca. A questão dos meios é, portanto, desde o início, uma questão da história dos meios (BELTING, 2014, p. 40).

Cada mídia, então, constrói as imagens do seu jeito. Isso posto, volto à discussão do *olhar* dos sujeitos. Kamper (2003), chega a afirmar que as imagens são um oásis para o olho, enfatizando que os olhares precisam ser polemizados. Nesse sentido, o espectador (individual ou coletivo) contribui para a performatividade de qualquer imagem e a relação sujeito-objeto é dada através de *presença, representação e simulação técnica*.

“Presença” é a dimensão mágica, “representação” reúne forças da imitação, da capacidade de colocar as imagens como imagens, o inteiro arsenal dos disfarces engenhosos e “simulação” é um assunto da ilusão, incluída a auto-ilusão, que em contato com as leis de mercado e da abstração da troca tem atualmente sua conjectura favorável (KAMPER, 2003, p. 12).

Sobre a questão da simulação técnica, o contexto sócio tecnológico permitiu o surgimento de máquinas de visão que estenderam a possibilidade do olhar humano através de “tecnologias de produção, captação, transmissão, reprodução, processamento e armazenagem da imagem”, possibilitando mirar para além do já conhecido a olho nu, ou seja, “em outros espaços e em outros tempos também” - afirma André Parente (1996, p. 13-14), na introdução do livro “Imagem-Máquina: A Era das Tecnologias do Virtual<sup>108</sup>”. O autor convoca Virilio (em um fragmento de “A Imagem Virtual Mental e Instrumental”, artigo integrante do livro) para complementar o seu ponto de vista:

caso ver seja prever, podemos compreender melhor porque a previsão tornou-se, recentemente, uma indústria em si mesma, com o desenvolvimento da simulação profissional, da antecipação organizacional, até a chegada das “máquinas de visão” destinadas a ver, a prever em nosso lugar; máquina de percepção sintética capaz de nos suplantar em certos domínios, em certas operações ultra-rápidas para as quais as nossas próprias capacidades visuais são insuficientes devido à limitação, não da profundidade de campo de nosso sistema ocular (...) mas devido à fraca profundidade de tempo de nossa tomada de imagens fisiológica (VIRILIO, 1996a, p. 129).

As reflexões de Kamper, Parente e Virilio me remetem às teorias flusserianas sobre imagens: elas são superfícies que possuem uma espécie de “caráter mágico”, essencial para compreender o que representam. Um exemplo muito simples do pensamento de Flusser seria: para vermos (e compreendermos) algo do mundo necessitamos de mediações. Adoto, então, como exemplo, o signo de uma flor, onde devemos, primeiramente, nos distanciar, para, posteriormente, nos aproximar, de modo a entender a sua totalidade, para, aí, dissecá-la e compreender os seus mínimos detalhes, esmiuçando cada uma de suas partes (como as pétalas, as folhas, as cores, as texturas, etc). O ser humano, então, observa a flor, é afetado por ela e transmite o que vê para os seus pares através de desenhos, ideogramas e escrita, fazendo o caminho imagem>conceito>texto - quanto mais esse caminho cresce, mais complexo (e distante) fica para o receptor. É evidente que o desejo de representar a realidade sempre foi vontade dos artistas, que transportavam, concomitantemente, suas interpretações.

Com o surgimento de aparelhos tecnológicos, temos o que Flusser (2012) chama de *imagens técnicas*, trazendo o exemplo das câmeras fotográficas para refletir sobre a relação

---

<sup>108</sup> O livro é dividido em quatro seções (“Novas Imagens, Novos Modelos”, “O Virtual e a Quarta Dimensão da Imagem”, “Mídia/Pós-Mídia” e “A Arte e as Tecnologias do Virtual”), com artigos de importantes pensadores como Couchot, Kerchove, Machado, Baudrillard, Negri, Guattari, Peixoto, entre outros.

homem-máquina e os novos modos de produzir imagens, indício de novas formas de pensar e criar. A constituição dos aparatos tecnológicos está diretamente ligada às sensações, às necessidades e à filosofia do nosso próprio corpo. A tecnologia, à vista disso, permeia o que fazemos e a forma como pensamos, culminando em novas formas de ver, de estar no mundo, de imaginar, fazer e decifrar imagens. É “abrindo” essas imagens que poderemos decodificá-las, em um processo de decomposição e recomposição de significados - isso fica claro em “A Filosofia da Caixa-Preta” (1995), onde Flusser escreve, além da ação de fotografar, sobre a difusão das imagens.

As imagens técnicas, portanto, são aquelas produzidas por aparatos técnicos de codificação, através de botões e mecanismos automáticos, que não necessariamente quem usa os compreende por completo, mas apenas *clica*. Para Flusser (1995), atualmente tudo visa eternizar-se em imagens técnicas - como atos científicos, artísticos e políticos. Baio (2015), se referindo a filosofia do aparato flusseriana no livro “Máquinas de Imagem: Arte, Tecnologia e Pós-Virtualidade”, defende que “se quisermos captar o que a imagem significa atualmente, devemos nos perguntar para onde ela aponta, ou seja, precisamos procurar entender o que ela projeta como vetor simbólico rumo a nós, como ela toca nossos corpos, nossa maneira de conceber o mundo e nossa relação com o outro” (BAIO, 2015, p. 25).

Compreender as máquinas de imagem a partir do conceito de aparato de Flusser implica reconhecer as dimensões abstratas que se escondem atrás da materialidade da tecnologia. Mas significa também entender que os aparatos de ordem técnica fazem parte do complexo sistema simbólico que concebemos como cultura, uma vez que estas camadas abstratas se sedimentam tanto em tecnologias como as da câmera fotográfica, do computador ou das redes de TV, quanto no nosso corpo, na escrita, na sala de aula, no estádio de futebol e em tudo aquilo que projeta de si os fenômenos que compõem o “conjunto de todos os fenômenos” kantiano em que estamos imersos, o qual Flusser concebeu como mundo codificado (BAIO, 2015, p. 22).

Fazendo algumas reflexões sobre a imagem no âmbito da arte, recorro dos estudos de Dickie<sup>109</sup>, ao se referir que a teoria institucional da arte começou a considerar a obra de arte como um *sistema de relações* que sempre incluiria um *artista* (uma pessoa que compreende e participa no desenvolvimento da obra de arte), um *artefato* (a ser apresentado a um público do

---

<sup>109</sup> “*Aesthetics: An Introduction*” (Pegasus, 1971), “*Art and the Aesthetic: An Institutional Analysis*” (Cornell University Press, 1974), “*The Art Circle*” (Haven Publications, 1984), “*Evaluating Art*” (Temple University Press, 1988), “*The Century of Taste*” (Oxford University Press, 1996), “*Introduction to Aesthetics: An Analytic Approach*” (Oxford University Press, 1997) e “*Art and Value*” (Blackwell, 2001).

mundo da arte), um *público* (ou seja, um grupo de pessoas pronto para entender o que é apresentado a elas), um *sistema* no mundo da arte (uma estrutura que permite ao trabalho ser apresentado) e o *mundo da arte* (um ecossistema artístico). Logo, uma obra nunca é autônoma ou intrínseca, mas sim definida pelo seu complexo modo de existência - nesse sentido, a arte toma forma, vive, “morre” e pode ser trabalhada para manter a sua continuidade. O já mencionado Eisenstein (1990) articulava o conceito de *montagem*, o elemento articulador do discurso fílmico, e que ultrapassa o próprio cinema - essencialmente, tudo pode ser produzido a partir de montagens. Para ele, uma das “funções” da arte era justamente resultar em outras montagens a partir delas próprias.

Considerando que os artistas sempre buscaram inovação no campo da criação e que a tecnologia é fruto de cada época, a artemídia<sup>110</sup> se manifesta como arte contemporânea, resulta da evolução da imagem e é um dos eventos mais importantes da história da arte pós-fotografia. Machado (2007) é o primeiro a reconhecer a principal diferença introduzida pela imagem eletrônica: “sua natureza ‘mosaicada’, resultado de sua constituição através de linhas de varredura, é que lhe determina condições de definição e profundidade de campo completamente diferentes do cinema, além de modos de recepção também distintos” (MACHADO, 2007, p. 62-63).

Em contexto tecnocultural e motivado pela difusão das tecnologias da comunicação, o mesmo encoraja artistas e modifica o cenário da criação de obras - essa tendência, vale frisar, não é apenas do contemporâneo<sup>111</sup> - conforme afirma Manovich (2001) - as novas mídias potencializaram o que as vanguardas pretendiam. O autor também afirma que a história da arte “não é apenas sobre a história das suas inovações estilísticas, mas, também, a história das novas formas de interfaces desenvolvidas pelos artistas-cientistas” (MANOVICH, 2001, p. 67). A interface torna-se não somente um dos elementos primordiais da sociedade informática, como, também, um elemento que permite romper com a velha dicotomia entre forma e conteúdo, já que “o conteúdo e a interface se mesclam de tal forma que não podem ser mais pensados como entidades separadas” (*idem*). Para Domingues (2003), a arte hoje deixou de ser um produto da

---

<sup>110</sup> Nos parágrafos seguintes explicarei por que opto pelo termo.

<sup>111</sup> Aqui relembro do livro “O que é contemporâneo? E outros ensaios” (2009), de Agamben. Isso poderia estender o debate sobre o que é contemporâneo na arte contemporânea, visto que o autor menciona a “obscuridade” que se manifesta em tudo o que é novo/não assimilado/não aceito. Na leitura de Silvana Boone (2013, p. 41-42), “isso também evidencia a condição da arte computacional no contexto da arte contemporânea: há uma produção que acontece no espaço e tempo presentes, caracterizada pelos mecanismos tecnológicos disponíveis e acessíveis nesse tempo presente e que não encontra um lugar de referência junto a seus pares no contexto da arte”. Ainda, na tese “Arte digital no Brasil e as (re)configurações no sistema da arte” (2016), Débora Aita Gasparetto discorre sobre os aspectos da arte digital ser também arte contemporânea.

simples expressão do artista para se constituir como um evento comunicacional. Gasparetto (2016, p. 28), complementarmente, afirma que “a arte digital tem seus próprios agentes, conceitos, teorias, instituições e instâncias de legitimação”.

Hoje, no debate sobre as obras criadas a partir de suportes computacionais, existe uma grande interrogação acerca de qual terminologia deve ser empregada (arte computacional, arte cibernética, arte eletrônica, arte digital, arte tecnológica, artemídia, tecnoimagens, etc.). Reúno os pressupostos do teórico brasileiro Arlindo Machado, especialmente no livro “Arte e Mídia” (2007), onde declara que o vocábulo “artemídia” é a forma aportuguesada do inglês *new media arts* e “tem se generalizado nos últimos anos para designar formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria do entretenimento em geral, ou intervêm em seus canais de difusão” (MACHADO, 2007, p. 7). A artemídia

designa as investigações poéticas que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias e da indústria cultural, ou intervêm em seus canais de difusão, para propor alternativas estéticas. São ações efêmeras e desmaterializadas, obras em processo, construídas coletivamente, que conseguem, muitas vezes, a árdua tarefa de conciliar o circuito da arte ao ambiente das mídias e das tecnologias informacionais. São criações que se manifestam no embate direto com o tempo ubíquo do ciberespaço, gerando estratégias que subvertem, recriam, ampliam e desconstroem o sentido muitas vezes previsto pelo contexto digital (ARANTES, 2005, *online*).

Não pretendo fazer uma discussão detalhada sobre qual melhor termo ou expressão empregar, portanto opto por utilizar *artemídia*, pois há o influxo dos meios de comunicação - Boone (2013) salienta que, no Brasil, é o termo mais empregado pelos cientistas da comunicação. Se pensarmos, de forma literal, na expressão “arte da mídia”, ela acaba se tornando redundante (afinal, toda arte é arte da mídia, já que necessita de um “meio” para que seja comunicada ao público - exemplo: papel, barro, CD, etc.), porém, se esse tipo de arte é criada, distribuída, armazenada e arquivada via computadores, ela é uma obra de arte que está relacionada ao conceito de “tempo”, já que “move”, “flui” e “muda” - em contraste com outras obras “constantes” (como desenho, pintura, escultura, gravura, fotografia, etc.)<sup>112</sup>. Comparada às mídias artísticas de séculos anteriores, a artemídia tem um complexo potencial de expressão

---

<sup>112</sup> “Através do potencial expressivo dessas obras de *Media Art* - que ultrapassam a visualidade e a auralidade - todos os sentidos podem ser abordados, excedendo as formas de arte “tradicionais” dos séculos anteriores. As obras de *Media Art* representam e refletem a transformação que a imagem sofreu nos últimos anos. Com a demonstração de novos instrumentos de análise visual e ferramentas para comparação experimental e/ou científica de grandes quantidades de imagens, a *Media Art* alcança um papel fundamental no discurso de nossa sociedade da informação” (GRAU; COONES; RÜHSE, 2017, p. 205, tradução nossa).



capaz de abordar os grandes desafios da nossa era. Ela lida, essencialmente, com as questões do presente, é exibida, geralmente, em exposições temporárias e não é sistematicamente colecionada, preservada e pesquisada<sup>113</sup> - assim, possui papel seminal na reflexão sobre nossas sociedades baseadas em informação.

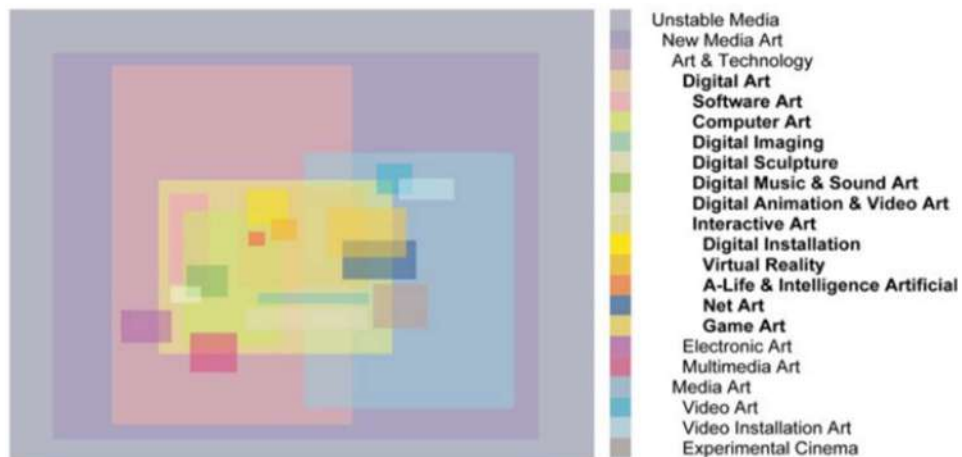
A artemídia “envolve interatividade, redes e computação e, muitas vezes, trata de processos, e não de objetos (...) esses trabalhos apresentam ao curador novos desafios que envolvem interpretação, exibição e divulgação” (GRAHAM; COOK, 2010, p. 1). Vale frisar que uma das suas principais características é a “sua criação por artistas de várias áreas artísticas e os ‘não artistas’, porém [por] engenheiros, programadores, biotecnólogos, profissionais de Tecnologia da Informação, etc.” (GOBIRA; MUCELLI; PROTA, 2014, n.p). A matéria-prima desses criadores são os dados (*pixels*, algoritmos, etc.), que compartilham as mesmas preocupações de outros indivíduos que trabalham com formas de arte não digital. Em suma, “os comportamentos que a arte digital assume se originam de sua relação intrínseca com a tecnociência, desencadeando outros aparatos teóricos, conceituais, técnicos e expositivos, os quais exigem agentes aptos para lidar com eles” (GASPARETTO, 2016, p. 33).

Embora autores como Gasparetto (2016, p. 34) acreditam que a arte digital não deva “ser classificada apenas como mais uma linguagem dentro do guarda-chuva da arte contemporânea” - e eu assumo o mesmo ponto de vista -, existem algumas tentativas para classificá-la, que são ditadas através de suas características de ordem técnica e, certamente, pensando em sua futura preservação (GARCÍA; MONTERO VILAR, 2010, n.p): a) nascida digital (sua concepção é totalmente digital); b) digitalizada (obras concebidas analógicas mas que foram digitalizadas posteriormente) e c) analógica ou mista (junção da nascida digital com a digitalizada). Já a figura 3, extraída do livro “*The Challenges Of Digital Art Preservation*” (2010), apresenta um outro modo de categorização.

---

<sup>113</sup> Recomendo assistir a explanação de Oliver Grau no evento FILEALIVE/ARQUIVO VIVO. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?time\\_continue=2388&v=RFY79VidobQ&feature=emb\\_title](https://www.youtube.com/watch?time_continue=2388&v=RFY79VidobQ&feature=emb_title) Acesso: 05 jul. 2021.

Figura 3 - Categorização da artemídia



Fonte: García e Monteiro Vilar (2010, n.p).

Para os autores, o universo mais amplo nessa representação de grupos, “*unstable media*”, contém todas as manifestações artísticas de natureza efêmera, estando no leque da arte contemporânea. A “*new media art*” se refere às práticas artísticas contemporâneas que confluem arte e tecnologia e a disciplina de “*art & technology*” congrega os inventos que se beneficiam das novas tecnologias - não indispensavelmente aplicadas à comunicação - enquanto a artemídia depreende as expressões artísticas baseadas nas tecnologias dos meios de comunicação - *software* arte, arte computacional, imagem digital, escultura digital, música digital e arte sonora, animação digital e videoarte e arte interativa: instalação digital, realidade virtual, vida e inteligência artificial, arte na internet, videogame arte, entre outros (CORSO; ÁVILA; FISCHER, 2019).

Durante as últimas décadas, a artemídia evoluiu significativamente, tomando formas heterogêneas, incluindo gêneros como *glitch art*, arte genética, robótica, inteligência artificial, etc. Entretanto, o seu lugar no mercado da arte ainda é incerto, portanto, muitos artistas se estabeleceram em laboratórios e ambientes acadêmicos, com o desafio de conquistar a atenção do público e instituições, encurtando a distância entre arte “tradicional” e “digital”. “Em relação ao mercado”, afirma Gasparetto (2016, p. 45), “os artistas digitais não estão preparados para o salto quântico que envolve adentrar em um modelo de compra e venda. Na sua grande maioria, estão mais preocupados com o fazer e o compartilhar do que com o comercializar”. Outra questão a ser levada em conta é que os formatos digitais dessas obras são imprevisíveis e instáveis - como, então, pensar os seus regimes de memória?

### 3.3 MEMÓRIA

*“You dig up ruins after ruins to understand the past, as if you know something about the present. But we know about the present as little as we know about the past”<sup>114</sup>*  
(NAM JUNE PAIK).

As ferramentas de medição numérica ajudaram na percepção do tempo de maneira indireta, mostrando o tempo invisível como visível. No entanto, apesar da visualização do tempo, questões metafísicas sobre o seu aspecto ontológico ainda permanecem. Em termos práticos, *há uma diferença entre manipular o tempo e fazer perguntas sobre o próprio tempo*. Contar o tempo não pode responder se ele é finito ou infinito ou se tem começo ou fim. O mecanismo de um relógio não significa que um homem conhece a natureza do tempo. Cabe à filosofia perguntar e responder isso.

O filósofo francês Henri Bergson deu um passo adiante na teoria empírica do tempo de Kant<sup>115</sup>, explicando o tempo como movimento, mudança, sucessão, continuidade, memória<sup>116</sup> e criação, conforme tratado de antemão em *Problematização* (item 1.2.2). O tempo, segundo o autor (1964, 1999), é um estado contínuo e em constante mudança. Além disso, passado, presente e futuro coexistem em um período contínuo que não é separado em um ponto. Para ele, o nosso universo é feito de imagens, e as imagens passadas - que são puras substâncias sem intervenção do tempo -, não têm forma e são potencialmente existentes, só se revelando como formas concretas quando exploradas pela percepção do corpo - e nosso presente aparece em várias formas porque imagens potenciais do passado estão envolvidas. Ou seja, o presente já *está* com o passado e é *percebido* a partir do passado.

Todavia, o presente *não é*; ele seria sobretudo puro devir, sempre fora de si. Ele não é, mas age. Seu elemento próprio não é o ser, mas o ativo ou o útil. Do passado, ao contrário, é preciso dizer que ele deixou de agir ou de ser-útil. Mas ele não deixou de

---

<sup>114</sup> “Você desenterra ruínas atrás de ruínas para entender o passado, como se soubesse algo sobre o presente. Mas sabemos sobre o presente tão pouco quanto sabemos sobre o passado”, em tradução livre.

<sup>115</sup> Ver MASCARENHAS, Aristeu L. C. Bergson e Kant: o problema do tempo e os limites da intuição. **Trans/Form/Ação**, v. 40, p. 103-124, 2017.

<sup>116</sup> O termo memória é referente a conservação do passado, não daquilo que desapareceu ou acabou, mas sim o que se manteve. O conceito pode ser analisado sob três diferentes aspectos (memória humana, memória artificial e memória social) e em diferentes angulações: memória virtual (Lévy), duração (Bergson), memória coletiva (Halbwachs), narrativas (Benjamin), lugares de memória (Nora), coleções (Pomian), transmissão (Vernant), cultura e política (Huyssen), entre outros.

ser. Inútil e inativo, impassível, ele *É*, no sentido pleno da palavra: ele se confunde com o ser em si. Não se trata de dizer que ele “era”, pois ele é o em-si do ser e a forma sob a qual o ser se conserva em si (por oposição ao presente, que é a forma sob a qual o ser se consome e se põe fora de si). No limite, as determinações ordinárias se intercambiam: é do presente que é preciso dizer a cada instante, que ele “era” e, do passado, é preciso, dizer que ele “é”, que ele é eternamente, o tempo todo. - E essa a diferença de natureza entre o passado e o presente (DELEUZE, 1999, p. 42, grifos do autor).

Então o presente já pode ser visto como uma lembrança. A imagem da memória, que é o passado assim percebido, não aparece como o presente esmaecido, mas já existe no presente. Além disso, para que ocorra a continuidade, que é a natureza do tempo, o exercício só ocorre quando você tem uma direção para o futuro, que é o presente. Nossa consciência e nosso corpo vivenciam com persistência o tempo em que convivemos com o passado e temos vontade de futuro. Então, qual é o passado potencial que coexiste no presente?

Para entender por que a memória em Bergson continua a se tornar realidade é preciso descobrir a interação entre as duas memórias separadas. Primeiro, existe uma *memória habitual* que podemos executar automaticamente por repetição. Essa memória por aprendizado não vem à mente como uma imagem, mas faz com que as experiências passadas funcionem. Por exemplo, para memorizar uma palavra, ela decompõe uma letra e outra letra, combina-as novamente, reconstrói-as e faz você perceber todos os elementos detalhados que você perdeu com a repetição da leitura. Essa repetição faz com que a estrutura interna seja redescoberta no movimento global e seja aprendida pelo corpo. As memórias habituais, assim, são lembradas por nossas necessidades, mantidas para estender o efeito útil no presente.

Por outro lado, *a segunda memória, a pura*, ocorre apenas uma vez na vida, e a abstração por repetição não ocorre. Assim, ao contrário das memórias habituais que podem ser evocadas automaticamente, é difícil recordar ou evocar automaticamente porque são únicas, mas preservadas como vestígios como uma característica essencial de um evento ocorrido (BERGSON, 1999). Essas memórias puras potenciais são reveladas apenas quando se desviam de nossa utilidade prática. Por exemplo, há casos em que imagens inconscientes são encontradas em sonhos. *Dessa maneira, as duas formas de memória são misturadas para formar toda a nossa memória. Nosso presente é a ação dessas duas memórias, movendo-se entre a memória habitual incluída na utilidade e a memória pura que não pertence à utilidade no estado de hoje.* Em outras palavras, em um estado de sonho, que não está relacionado com nossas ações diárias, temos memórias puras e, quando nos concentramos na realidade, pensamos apenas em memórias habituais.

Em resumo, segundo Bergson e Deleuze, *um objeto sofre seu próprio movimento e mudança e não pode ser generalizado. Ao reconhecer coletivamente o movimento e a mudança únicos do objeto durante um período de fluxo constante, podemos o conhecer por inteiro.* Duração propicia a coexistência entre passado e futuro e, se “tempo” significa a duração e o progresso infinitos, “temporalidade” refere-se à “personalidade do tempo” ou “estrutura do tempo” de um objeto. Por exemplo, para entender a “água” em estado líquido, é necessário também conhecer as outras duas mudanças em seu estado, sólido e gasoso e, no final, essas três formas são a mesma substância. Assim, o padrão de movimento da matéria é aprendido através da experiência e do aprendizado. E, uma vez adquirido, o fato pode ser imaginado sem precisar confirmar visualmente todos os processos ocorridos - o reconhecimento é baseado na memória.

Na visão de duração de Bergson (1999), *o momento presente está apenas passando, e a única coisa que existe é o passado. Todos os momentos presentes coexistem simultaneamente com momentos passados e, a partir do conceito de continuidade, o presente continua a ser criado.* O princípio de construção do conceito de memória de Bergson é uma visão temporal da duração, uma imagem que é momentaneamente apreendida no fluxo, que expande ou enfatiza a memória, um movimento que conecta a mente e o corpo. *O presente não está dado, é continuamente criado. Além disso, a persistência alcança a coexistência do passado e presente e futuro não estão separados em um único ponto.*

Na década de 1920, Benjamin, juntamente com Franz Hessel, ficou encarregado de traduzir as obras de Marcel Proust e, a partir daí, passou a perseguir o conceito de memória. A ideia de memória de Benjamin (2012), a partir de Proust, é, aos poucos, sistematicamente conceituada e estabelecida como marco de reconhecimento histórico. Em “Em Busca do Tempo Perdido” (2002), Proust evoca lembranças de um certo momento do passado que havia esquecido pela simples e trivial atitude de saborear uma *madeleine*. Ato não especiais, como comer doces, pisar em pedras ou ouvir sonatas evocavam memórias involuntárias que pensava terem sido esquecidas. Até que Proust trouxesse de volta as belas memórias de sua infância através da *madeleine*, ela estava trancada em uma lembrança de apenas se conformar às exigências intelectuais - porque é difícil encontrar vestígios do passado em memórias volitivas.

As memórias que Benjamin descobriu nos romances de Proust estavam na forma de memórias inconscientes baseadas em experiências pessoais como a acima elencada. Voltamos ao verdadeiro passado através de experiências passadas capturadas por memórias involuntárias imersas na contingência. A característica da *imagem* que essa *memória* inconsciente desenha é que ela não é uma vida que realmente existe, mas uma vida que a pessoa que a vivenciou lembra (BENJAMIN, 2012). Mesmo existindo na memória do sujeito, as memórias que ele

desconhecia no momento da experiência são revividas por acaso como memória. À medida que se desenrola de uma forma que colide com a realidade do momento presente e não como nas memórias do passado, ela é composta de imagens com diferentes aparências e estruturas a cada vez. Assim, na compreensão de história de Benjamin, *o passado não se fixa em uma forma ou ideologia específica, mas torna-se uma construção de uma memória que continua a se aproximar do momento presente*. Benjamin (2012) expande, transforma e aceita o poder histórico de Proust de evocar memórias da infância por meio de memórias inconscientes. A memória pessoal que partiu da *madeleine* de Proust mostra a possibilidade de uma imagem de memória histórica no pensamento de Benjamin. *O passado não é esquecido e irreversível, mas aguarda a hora de retornar à memória algum dia*.

Para Benjamin (2012), o passado, que aparece diante de nós apenas como uma imagem piscante que deve ser capturada em um instante, está muito longe para ser capturado pelo método narrativo histórico existente. E, se a imagem pretendida do presente não for reconhecida, a verdadeira imagem do passado fica aprisionada ou instrumentalizada como irrecuperável. Portanto, o historiador<sup>117</sup> deve confrontar o passado comprometido para capturar a imagem da história que ele pode não ser capaz de capturar.

As imagens contendo eventos passados são reconstruídas e rearranjadas assim que entram no domínio da memória, e existem como novas composições que se aproximam no momento do presente. Eventos passados podem ser registrados como um evento “fechado”, mas, quando são trazidos para o presente, sempre podem ser reconstruídos. Portanto, o significado de um evento não é fixado em um ponto definido.

Trazer para o presente as imagens de memórias que existem em incontáveis camadas é como um trabalho arqueológico de escavação de relíquias. Artefatos enterrados com o tempo geralmente são encontrados na forma de fragmentos destruídos, em vez de um único estado intacto. O mesmo vale para imagens de memória. Elas estão enterradas na memória na forma de imagens fragmentárias e instantâneas. Extraíndo tais memórias e reunindo fragmentos, construímos a História, onde o lugar da composição não é um “tempo homogêneo e vazio, mas um tempo saturado de ‘agoras’” (BENJAMIN, 1986, p. 229).

---

<sup>117</sup> Ou o mídia-arqueólogo, seguindo a perspectiva adotada na tese.

“*I enjoy the software of memory*”<sup>118</sup> (Paik, s/d).

Me encaminhando para o final do capítulo, gostaria de discorrer acerca das imagens dialéticas. Para Benjamin, do ponto de vista de um caminhante da cidade grande, os possíveis métodos dialéticos<sup>119</sup> são expressos por imagens.

O índice histórico das imagens diz, pois, não apenas que elas pertencem a uma determinada época, mas, sobretudo, que elas só se tornam legíveis numa determinada época. E atingir essa legibilidade constitui um determinado ponto crítico específico do movimento em seu interior. Todo o presente é determinado por aquelas imagens que lhe são sincrônicas: cada agora é o agora de uma determinada cognoscibilidade. Nele, a verdade está carregada de tempo até o ponto de explodir (...) não é que o passado lança sua luz sobre o presente ou que o presente lança luz sobre o passado; mas a imagem é aquilo em que o ocorrido encontra o agora num lampejo, formando uma constelação. Em outras palavras: a imagem é a dialética na imobilidade. Pois, enquanto a relação do presente com o passado é puramente temporal, a do ocorrido com o agora é dialética - não de natureza temporal, mas imagética. Somente as imagens dialéticas são autenticamente históricas, isto é, imagens não arcaicas. A imagem lida, quer dizer, a imagem no agora da cognoscibilidade, carrega no mais alto grau a marca do momento crítico, perigoso, subjacente a toda leitura (BENJAMIN, 2006, p. 505).

Não é que o passado ilumine o presente ou o presente ilumine o passado, mas uma imagem dialética é algo que já fluiu, encontrou o presente e formou uma estrutura de constelação como um *flash* de luz. *Em outras palavras, a relação do presente com o passado é uma relação puramente temporal, enquanto a relação do passado com o presente é uma relação dialética.* Ou seja, essa última relação não é temporal, mas imagem-característica. Somente as figuras dialéticas são figuras verdadeiramente históricas, ou seja, não primordiais.

Essa imagem desestabiliza a noção do presente, ou seja, é um estampido do agora, é a comunhão entre passado e futuro no presente. Didi-Huberman (1998) também discorre sobre o

<sup>118</sup> “Eu aprecio o software de memória”, em tradução livre. Retirado de [https://njpart.ggcf.kr/camp-after-media-promises/?doing\\_wp\\_cron=1676616660.3214499950408935546875](https://njpart.ggcf.kr/camp-after-media-promises/?doing_wp_cron=1676616660.3214499950408935546875) Acesso: 12 abr. 2022.

<sup>119</sup> A palavra dialética vem do grego *dialegos*, que quer dizer diálogo ou polêmica e pode ser compreendida como a arte de discutir ou um método de perguntas e respostas que chega à verdade das coisas através do diálogo, sendo precipuamente o oposto da metafísica (MICHAELIS ON-LINE, 2023, *online*). Na filosofia, do platonismo ao marxismo, muitos buscaram uma definição. No materialismo dialético, é compreendida como a ciência das leis gerais do movimento tanto do mundo exterior como do pensamento humano e um reconhecimento de que o todo é mais que a soma de suas partes e que as partes contêm o todo (KONDER, 2017). Trago um exemplo fácil de como ver o mundo através da dialética: a Teoria do Efeito Borboleta de Lorenz (“o simples bater de asas de uma borboleta no Brasil pode ocasionar um tornado no Texas”) é, além de uma metáfora para a compreensão de comportamento de sistemas caóticos, uma perspectiva que vê tudo no mundo inter-relacionado.

conceito, afirmando que a imagem dialética é um apanhado de todos os tempos em uma mesma imagem. A fusão das imagens de passado e presente resultam em uma nova “coisa”. Instantaneamente lembro das obras “Nu Descendo uma Escada N. 2” (1912), de Duchamp, e “Duchamp Descendo a Escada” (1952), de Eliot Eliofson, representadas na figura 4, que registram e embaraçam a passagem do tempo (e do movimento).

Figura 4 - “Nu Descendo uma Escada N. 2” e “Duchamp Descendo a Escada”



Fonte: Montagem da autora (2021) a partir de reproduções da internet.

Já discorri, anteriormente, sobre a questão da memória em Bergson (ela é duração) e, agora, finalizo o tensionamento com Benjamin, ao entender que, ao olhar para as imagens, não devo analisar o que elas foram, mas sim ver o que persiste no presente enquanto rastro. *Na memória, há sobrevivência das imagens passadas, que irão se agregar com a compreensão do presente e poderão, até mesmo, cambiá-las. A dialética benjaminiana visa suspender o fluir do movimento, entendendo todo devir como ser.*

Em suma, nas *imagens dialéticas há a coalescência de diferentes temporalidades, com vestígios do passado e do presente*. Benjamin associou conhecimento às imagens dialéticas, ou seja, à presença de imagens relativas a diferentes experiências históricas presentes em um mesmo momento, em uma mesma constelação. A percepção dessas imagens é possível porque elas não têm como origem o mesmo momento histórico; elas apenas se *expressam* em um mesmo momento histórico. Para desdobrar os passos desse raciocínio, é preciso olhar para o que Benjamin olhou, “colocando em movimento tanto nosso tempo presente, como também a própria estratégia dialética (benjaminiana), na qual o presente é o tempo em que se realiza a



iluminação profana que permite conhecer, que é condição do despertar” (VELLOSO, 2018, p. 110-111). Irei retomar as imagens dialéticas no item 6.2 *Constelações*.

\*

Diante da relação intrínseca entre imagem e memória, desenvolvida a partir de um olhar tecnocultural e considerando que as audiovisualidades são uma virtualidade que se atualizam em produtos da tecnocultura audiovisual, nos próximos capítulos vou me empenhar a escavar e entender as principais características éticas, estéticas e técnicas das audiovisualidades paikianas pelo fato de que, a cada novo *olhar* há uma coalescência de passado e presente que está sendo vista, pois o contexto tanto passa por transformações quanto torna determinados aspectos *durantes*.

Audiovisualidades da tecnocultura, imagem e memória são as principais angulações conceituais e organizam o modo como eu faço as reflexões que se aplicam ao longo da tese. É fundamental esclarecer que outras contribuições teóricas surgirão nos movimentos seguintes, porém todas elas dialogam com as premissas aqui exploradas.

#### 4 COMO VER O QUE ME OLHA: *RANDOM ACCESS* E GIROS ARQUEOCARTOGRÁFICOS

Reassumindo o que foi enunciado no capítulo dois no que é relativo à *pesquisa se dar ao longo do percurso do próprio fazer e também prenunciando algum tanto sobre Paik*, este capítulo retoma e complementa os pressupostos metodológicos da tese e relata a invenção de um percurso operacional inspirado na ideia de *random access*, do próprio Paik, que serve como suporte para a realização de dois giros arqueocartográficos, que são os capítulos cinco e seis.

\*

Nam June Paik construiu uma identidade única como um forasteiro que não estava preso a uma única língua ou lugar, o que possibilitou a criação de uma nova maneira de comunicar o conceito de liberdade. Ele possuía apreço pelas ideias de Marshall McLuhan (especialmente a “aldeia global<sup>120</sup>”) e admirava figuras como Genghis Khan e Marco Polo, grandes exploradores e conquistadores, além do interesse por mapas e estradas<sup>121</sup>. Um outro ponto a ressaltar é que “global”, “colaboração” e “interdisciplinaridade” não eram termos familiares na época (HANHARDT, 2000).

Assim, o constante mergulho em diversas culturas, novas tecnologias e conceitos foi descrito por Paik como *random access* (acesso aleatório), uma espécie de sistematização própria, onde ele selecionava vários elementos de civilizações (passadas e presentes, oriental e ocidental) e estabelecia uma construção híbrida que desafiava variadas características culturais<sup>122</sup>, demonstrando a sua paixão pela experimentação. Dessa forma, a *aleatoriedade*, um *mix* de método e experiência, foi construída em sua filosofia estética.

---

<sup>120</sup> “Aldeia global” é um bordão que McLuhan costumava expor para explicar o encolhimento do mundo por meio de tecnologias eletrônicas, rompendo fronteiras geográficas, sociais e culturais.

<sup>121</sup> Ver a obra *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii* (1995) no item 5.7.

<sup>122</sup> “*Random Access Information*” foi originalmente apresentada como uma palestra proferida por Nam June Paik no Museu de Arte Moderna de Nova Iorque, em 25 de março de 1980, como parte da série “*Video Viewpoints*”, com curadoria de Barbara London. Texto disponível na íntegra em <https://www.artforum.com/print/198007/random-access-information-37725> Acesso: 23 mai. 2022.

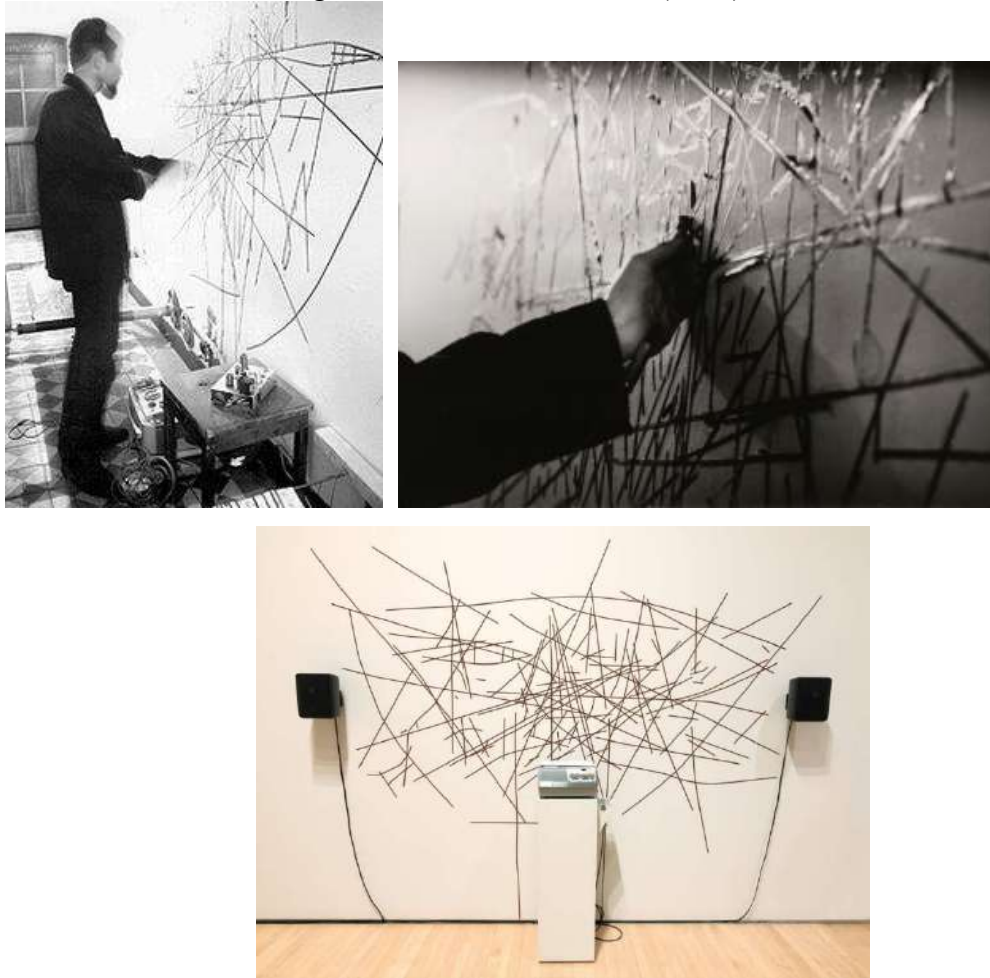
*“Time-based information and random access information are differentiated by the retrieval process. The ‘book’ is the oldest form of random access information. The only reason why videotape is so boring and television so bad is that they are time-based information. Human beings have not really learned how to structure time-based information in recording and retrieval very well, because it is new. No one says that the Encyclopedia Britannica is boring, although it has lots of information, because you can go to any page of the encyclopedia, to A or B or C or M or X, whereas when you watch videotapes or television, you have to go A, B, C, D, E, F, G. While the comparison is simple, the difference is very big. That is why the book is alive and will be alive until electronic information conquers the random access problem<sup>123</sup>”*(Paik, s/d).

Em 1963 *Random Access* foi, inclusive, título de uma de suas obras, que incentivava os visitantes a fazerem colagens de músicas através de participação ativa (*audiotape collage*), acessando bancos de dados de som de forma analógica. Paik desmontou um gravador e uma fita cassete, prendendo as fitas em uma parede branca, e incentivou o público a “tocar” a obra, passando o cabeçote com agulha do toca-discos nas fitas, variando constantemente a sequência sonora de acordo com o local e a velocidade. Os sons captados podiam ser distorcidos ou difíceis de ouvir e não existia uma “maneira certa” de tocar, pois cada combinação de sons produzidos era uma composição nova e única. Como em um mapa, os participantes podiam determinar posições musicais e sua ordem temporal, tornando-se, assim, condutores dos eventos percebidos (figura 5).

---

<sup>123</sup> “Informações baseadas em tempo e informações de acesso aleatório são diferenciadas pelo processo de recuperação. O ‘livro’ é a forma mais antiga de informação de acesso aleatório. A única razão pela qual a fita de vídeo é tão chata e a televisão tão ruim é que eles são informações baseadas no tempo. Os seres humanos realmente não aprenderam a estruturar muito bem as informações baseadas no tempo no registro e na recuperação, porque são novas. Ninguém diz que a Enciclopédia Britânica é chata, embora tenha muita informação, porque você pode ir para qualquer página da enciclopédia, para A ou B ou C ou M ou X, enquanto quando você assiste a fitas de vídeo ou televisão, você tem que ir a A, B, C, D, E, F, G. Embora a comparação seja simples, a diferença é muito grande. É por isso que o livro está vivo e estará vivo até que a informação eletrônica vença o problema do acesso aleatório”, em tradução livre. Retirado de <https://www.artforum.com/print/198007/random-access-information-37725> Acesso: 23 mai. 2022.

Figura 5 - “Random Access” (1963)



Fonte: <https://www.guggenheim.org/artwork/9536> e <https://read-a.com/nam-june-paik-made-video-art-cool-before-tiktok> Acesso: 7 abr. 2022.

Paik utilizou literalmente o significado de “acesso aleatório”, ou seja, um acesso não linear a um banco de dados para o ambiente interativo. Com isso, ele ambicionava uma mudança de paradigma na recuperação da informação que seria liderada pelo espectador e, ainda assim, arbitrária.

Ele foi um dos muitos a esboçar o que seria uma das primeiríssimas reflexões do que viria a ser o zapear (alternar informações de modo rápido e consecutivo. Por exemplo, na televisão, é pular de um canal a outro com o controle remoto). Anterior a Paik, em 1946, Vannevar Bush, um dos protagonistas que gerenciou e promoveu o Projeto Manhattan, que desenvolveu a bomba atômica na Segunda Guerra Mundial, desenvolveu a ideia do *Memex* (amálgama de *memory + index*) no artigo “*As We May Think*”. É relatado (BUSH, 1946) que ele pensou em uma forma de usar as suas enormes conquistas que foram produto da guerra para fins pacíficos e, assim, acreditava que a chave era organizar sistematicamente documentos e materiais contendo suas realizações científicas e tornar mais fácil para qualquer pessoa encontrar os dados

necessários. Bush então concebeu um dispositivo semelhante a uma mesa com um grande monitor. A máquina, imaginária, continha vastos documentos feitos de microfilme e, sobre uma mesa, havia um teclado e várias alças. *O objetivo era auxiliar a memória a guardar conhecimento e ser acessada com rapidez e flexibilidade.* Já na década de 1960, Ted Nelson, sociólogo e pioneiro da tecnologia da informação, conhecido por cunhar os termos hipertexto e hipermídia, fundou o projeto Xanadu<sup>124</sup> - um *framework* de *software* que deveria ser uma biblioteca de hipertexto democrática que ajudaria a vida humana a evoluir para uma forma inteiramente nova.

Por quarenta anos, o Projeto Xanadu teve como objetivo construir um sistema literário eletrônico de grande alcance para uso mundial e um sistema geral de gerenciamento de dados organizado de forma diferente(...) O modelo Xanadu sempre foi muito simples: disponibilizar conteúdo com certas permissões; em seguida, distribua e mantenha documentos simplesmente como listas desses conteúdos, para serem preenchidas pelo navegador (da mesma forma que os navegadores agora preenchem GIFs). Esta lista de conteúdos é efetivamente um arquivo virtual de conteúdos a serem enviados e como juntá-los<sup>125</sup> (NELSON, 2022, *online*, tradução nossa).

A ideia de armazenamento, recuperação e conexão de informações eficientes só pôde ser concretizada pelas mãos de Tim Berners-Lee após o desenvolvimento da internet<sup>126</sup> mais de quarenta anos depois das ideias de Vannevar Bush. Dessa forma, revisitar questões como *participação, acaso e indeterminismo* - frequentemente abordados pelo pensamento de Paik e dos outros pensadores citados - pode oferecer perspectivas e alternativas sobre as potencialidades que isso acarreta.

---

<sup>124</sup> Em seu *site* oficial, Ted Nelson afirma que “a web banalizou esse modelo Xanadu original, simplificando enormemente, mas incorretamente, esses problemas para um mundo de links unidirecionais frágeis e sempre quebrados, sem reconhecimento de alterações ou direitos autorais e sem suporte para várias versões ou reutilização de princípios. Fontes e brilho, em vez de estrutura conectiva de conteúdo, prevalecem (...) o projeto original de hipertexto é muitas vezes mal interpretado como uma tentativa de criar a World Wide Web”. O projeto está sendo movido para a *web*, ‘o que é uma luta árdua, mas acreditamos que vale a pena’” (NELSON, 2022, *online*, tradução nossa).

<sup>125</sup> Do original: “for forty years, Project Xanadu has aimed to build a far-reaching electronic literary system for worldwide use and a differently organized general data management system. The goal is not to simplify the world of ideas and connections, or to force others to simplify (as today's software and hypermedia do); the goal has been to represent the world of ideas correctly and clearly, which is much more difficult - to replace not just paper media, but conventional computer files and hierarchy, with families of a more refined and entirely different structure(...) The Xanadu model has always been very simple: make content available with certain permissions; then distribute and maintain documents simply as lists of these contents, to be filled in by the browser (in the same way that browsers now fill in GIFs). This list of contents is effectively a virtual file of contents to be sent for and how to put them together”.

<sup>126</sup> Ver “World-Wide Web: The Information Universe” disponível em <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/eb047254/full/html> Acesso: 02 mar. 2023.

Aqui, como um conceito que pode explicar mais claramente as características do hipertexto, é necessário olhar para o *rizoma* de Deleuze e Guattari<sup>127</sup> (1995). A metáfora do termo, que se refere a uma planta para expressar uma estrutura textual, é uma raiz sem ponto central que se distribui em todas as direções, com nenhuma direção de recepção consistente e a ambiguidade das fronteiras. Dado que o rizoma é uma metáfora de toda a rede constituída de hipertexto, é difícil encontrar um início como o primeiro ponto do processo, o que também significa certa continuidade temporal e extensão espacial na arte de Nam June Paik. Pelo contrário, pode-se dizer que a “não linearidade” ou o “não determinismo” causado pelo acaso, e também a “escalabilidade infinita” dos textos e obras resultantes da arte de Nam June Paik mostram claramente propriedades hipertextuais. Enquanto na arte tradicional existia uma relação entre a obra e o espectador e uma divisão estrita na premissa da distância temporal e espacial, Nam June Paik tentou subverter as noções tradicionalmente fixas de arte. Uma dessas tentativas é a interatividade, uma das maiores características da arte midiática de Nam June Paik, como mostrarei adiante.

Em meu período de imersão na Coreia do Sul, visitei uma aplicação prática do conceito de *random access* - a biblioteca de arte pública do *Nam June Paik Art Center*<sup>128</sup> na cidade de Yongin, aberta ao público em 2011, e que estimula, além do consumo, a produção de conhecimento, promovendo a expressão espontânea e a justaposição da informação, transformando uma experiência pessoal em coletiva<sup>129</sup> (figura 6). É um multi-dispositivo espacial funcional, que redefine a relação entre o físico e o digital, assim como os usuários da biblioteca e a informação, reinterpretando o espaço e as funções tradicionais de uma biblioteca.

---

<sup>127</sup> “Uma das características mais importantes do rizoma talvez seja a de ter sempre múltiplas entradas; (...) Um mapa tem múltiplas entradas contrariamente ao decalque que sempre volta ao ‘mesmo’” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 22).

<sup>128</sup> Desenvolvi uma matéria para o *site* do TCAv relatando a minha experiência com a *Library Machine*: <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/nam-june-paik-library-machine> Acesso: 11 abr. 2022.

<sup>129</sup> De acordo com o *site* do NJPAC (2022, *online*, tradução livre), “através da expressão espontânea e justaposição de ideias, o consumidor de informação torna-se o produtor, e os conteúdos estáticos da biblioteca tornam-se dinâmicos. A geração e valorização coletiva da informação torna a experiência da biblioteca multidirecional e recíproca”. Ver <https://prenipac-en.ggcf.kr/library> Acesso: 7 abr. 2022.

Figura 6 - NJP *Library Machine*

Fonte: A autora (2022).

Destarte, pontuo que os meus movimentos arqueocartográficos carregam muitas características de *random access*: com improvisação, indeterminação e participação, a minha movimentação explorando os espaços físicos na Coreia do Sul se funde com o acesso a diversos ambientes *on-line*, especialmente via *smartphone*<sup>130</sup>, ou seja, há um intercâmbio entre o que as mídias locativas me mostraram (Seul e seus arredores como pano de fundo principal), o que os algoritmos constroem (e me revelam), assim como eu construí meu conhecimento a partir do que vi (mas que também contribuí, por exemplo, alimentando conteúdo em *sites* e redes sociais *on-line*), com olhar crítico. Dessa forma, a minha relação com os ambientes *on-line* se dá em um sentido de *co-autoria*. Essa minha mobilidade, enquanto pesquisadora, tem espaço para sensibilidades e percepções em uma investigação que não é fixa, mas que *se faz no percurso do próprio pesquisar*. Isso está em consonância com um dos tópicos que Wendy Chun disserta no livro “*Updating to Remain the Same: Habitual New Media*” (2016), sobre quando *ossos corpos se tornam arquivos de mídias, transmitindo, atualizando, compartilhando e salvando*.

Com relação a *o que eu imagino/relembro/procuro* e *o que a rede imagina/relembra/mostra sobre Paik*, friso que existem muitas complexidades que permeiam as interações entre os usuários e as buscas na *web*. O motor de busca Google, o que utilizo, indexa conteúdos (de acordo com os nossos rastros digitais que transparecem hábitos, preferências, conexões e gostos, utilizando como lógicas palavras-chave, localização geográfica, histórico de pesquisas, entre outros), categoriza, agrega e filtra o conteúdo de busca (colocando em evidência somente aqueles que “entende” como relevantes) e meta representa o

<sup>130</sup> Sempre arqueocartografei os espaços físicos tendo um *smartphone* em mãos.

usuário a cada nova pesquisa realizada. Trata-se, de acordo com Caldeira (2015, p. 93), de uma *operação colaborativa* entre o buscador do Google e seu usuário, que presume “reconhecimento de intenções (...) para que os resultados da busca efetivamente colaborem para a meta deste e, ao mesmo tempo, para a meta do Google que está em prestar os resultados mais relevantes, com menor esforço de processamento e com maiores efeitos cognitivos para a satisfação plena de seu usuário”.

Por um lado, não posso negar a eventualidade da ocorrência do filtro invisível<sup>131</sup> (PARISER, 2012), ou seja, do risco de estar aprisionada em um espaço pessoal e único de informações - onde o algoritmo decide quando alguma informação útil ou irrelevante - e, portanto, impede de localizá-la -, pois as lógicas algorítmicas do Google (e também as estruturas de *sites* de redes sociais) não operam subjetivamente (um bom exemplo é a exibição de páginas com classificação mais alta e pagas - afinal, para as empresas, a atenção é um meio lucrativo) e que o arquivo - entendido aqui como uma totalidade de materiais - tanto esconde quanto revela (ele nunca é neutro). Tratar algoritmos como dispositivos (DELEUZE, 1990) traz questões cruciais no debate dos regimes de visibilidade e de poder, como alienação de dados, ataques à privacidade, manipulação política, repetição de padrões discriminatórios perpetuados historicamente pela sociedade (CHUN, 2021), precariedade dos trabalhadores da plataforma (DIGILABOUR, 2022, *online*) e assim por diante.

O *short paper* “*Location, Location, Location: The Impact of Geolocation on Web Search Personalization*” (KLIMAN-SILVER *et al.*, 2015) indica que as diferenças entre os resultados de uma pesquisa crescem à medida que a distância física entre os locais dos usuários aumenta (mas também muda dependendo do tipo de consulta) e que os resultados podem ser extremamente ruidosos, ou seja, dois usuários, fazendo a mesma consulta, do mesmo local, ao mesmo tempo, muitas vezes recebem resultados substancialmente diferentes. Já antecipando o que virá em capítulos posteriores, percebi consideravelmente a influência do fator localização geográfica: a pesquisa por Paik em ambientes *on-line* se tornou mais frutífera quando cheguei na Coreia do Sul. Logo, considero que a personalização, baseada em localização, me prendeu em bolhas de filtro geolocal quando eu estava no Brasil. Quem sabe compreender como Paik se atualiza em diferentes buscadores *on-line* e em países diferentes pode se constituir como uma possibilidade de pesquisa futura.

Hoje, sob a influência do desenvolvimento tecnológico, inúmeras imagens são criadas e reproduzidas através de diversos meios de comunicação e plataformas baseadas na internet.

---

<sup>131</sup> Ou bolha dos filtros.



Para encontrá-las, faço *movimentos arqueocartográficos*, ou seja, giros não lineares de ingresso em ambientes *on-line*, onde aplico os princípios relatados no item 2.2, *Movimento Operacional: Arqueocartografia*, primeiramente em Nam June Paik para, na sequência, fazer o mesmo com as audiovisualidades paikianas. Esses giros, ou movimentos, são encadeados, ou seja, só posso encontrar essas audiovisualidades paikianas em ambientes *on-line* se eu conhecer Nam June Paik enquanto sujeito-obra-imagem-memória. Esses construtos do curto-circuito passado-presente não necessariamente estão na “superfície” - aqui algumas imagens podem chamar mais a atenção que outras, posso vasculhar diversas temporalidades e buscar pistas/rastros/vestígios e, com isso, definir critérios para melhor dinamizar as coleções e constelações que serão trazidas no item seis.

Os movimentos são de zigue-zague e podem ser descritos como a estrutura de um rizoma e suas linhas de fuga, que assumem formas muito diversas, desde a extensão da superfície ramificada em todas as direções até a concreção em múltiplos centros. Em outras palavras, formo redes estendidas aleatoriamente sem me fixar em um determinado ponto. As forças que influenciam os construtos das audiovisualidades paikianas estão sempre em fluxo. Como o meu flamar é amplamente determinado por influências externas, é fluido e transformável à medida que o contexto muda - como a Roda da Fortuna fluxista, que será abordada no item 5.2.

\*

A pesquisadora do TCAv, Sonia Montañó, em sua tese “Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade” (2012), convoca a *olhar* para as imagens que *não estão sozinhas* - uma vez que se movem o tempo todo, têm um fluxo e estão *interfaceadas* - e questiona como isso muda o modo como nos relacionamos com elas bem como os sentidos que essas interfaces dão às imagens. Assim, com o conceito de imagem-interface, considera que “podemos pensar no contemporâneo como um audiovisual de interface, isto é, um ambiente no qual diversos fluxos se encontram e a irreversibilidade de todas as imagens anteriores a ela se torna dado”. Nesse sentido, “a imagem-interface se modifica radicalmente com a presença e a intervenção do usuário” (MONTAÑO, 2012, p. 75). Dessa forma, “a interface é entendida como fluxo (...) E fluxo pressupõe a ação do usuário” (MONTAÑO, 2015, p. 71), que é demandada pelo clique que se faz necessário para a imagem transitar. Portanto, na presente pesquisa, entro no fluxo de diversos ambientes *on-line*, como usuária, e entendo esses lugares como territórios de enunciação e experimentação.

Em linhas gerais, relembro a perspectiva de “*como ver o que me olha?*” trazida no capítulo três, entro no fluxo desses lugares, pois, com a proposta tecnometodológica,

1. há alguma razão para vermos o que vemos nas imagens; 2. o que vemos relaciona-se com algo que nelas nos olha; 3. ver e ser visto pelas imagens implica superar o paradigma mecanicista sujeito objeto e admitir o ser dos objetos e sua ingerência sobre o sentido que lhe atribuímos; 4. para decifrar as imagens é necessário um método condizente com tais pressupostos; 5. o método se inventa e realiza no texto, no qual, ao criticar (ou colocá-las em crise) as imagens, as damos a ver (KILPP, 2013, p. 6).

Concluindo a seção, retorno às reflexões de Kilpp (2013, p. 23) que, com uma visada bergsoniana, nos responde: “aquilo que nas imagens dura é justamente o que nos olha, sendo que as imagens nos olham pela mesma razão pela qual as olhamos atentamente” e complementa que “é necessário que os procedimentos metodológicos sejam flexíveis (...) para que não enclausurem a potência da imagem em uma fórmula qualquer. Subordiná-la a uma lógica qualquer a diminuiria. E a nós” (*idem*).

A ideia de “aprender a se perder”, de Canevacci (1997), já estava incrustada em mim desde o momento em que decidi pesquisar Paik, logo eu tentava criar sentidos ao tornar estrangeiro o que me era familiar, bem como tornar familiar o desconhecido. Esse “deslocamento” ensaiou uma invenção de rota própria para a pesquisa - os dois giros arqueocartográficos a seguir demonstram isso.

## 5 PRIMEIRO GIRO ARQUEOCARTOGRÁFICO: NAM JUNE PAIK

“*I am a communication artist*”<sup>132</sup> (NAM JUNE PAIK).

Houve um artista multimídia, pintor, escultor, cineasta e artista performático, chamado Nam June Paik, que, ainda na década de 1960, de maneira multifacetada, criativa, extravagante e bem-humorada, questionou (e trouxe algumas respostas) às diversas dicotomias humano/não humano, orgânico/tecnológico, liberdade/estrutura, história/mito, riqueza/pobreza, Estado/sujeito, diversidade/esgotamento, modernidade/pós-modernidade, natureza/cultura<sup>133</sup>, entre outras. Paik teve a dúbia honra de atrair uma ampla gama de rótulos ecléticos, profundos e espirituosos, como: um grande visionário<sup>134</sup>, o “melhor pior” pianista do mundo<sup>135</sup>, um terrorista cultural<sup>136</sup>, um profeta, o artista da destruição, o George Washington da videoarte, o Michelangelo da videoarte, o Da Vinci do século XX, um camaleão, o eterno pioneiro, um brincalhão, o pai da videoarte, um nômade global, o “perigo amarelo” da vanguarda internacional<sup>137</sup>, um *zen* sacerdote, o Genghis Khan da arte, um prisioneiro do raio catódico, o maestro do tempo, entre outros<sup>138</sup>.

Este capítulo, portanto, pretende compreender o(s) mundo(s) de Nam June Paik<sup>139</sup>, que dividi em cinco grandes períodos, seguindo um critério cronológico: incubação, experimentação, transformação, expansão e consolidação<sup>140</sup> (figura 7). Neste giro, persigo os rastros que Paik deixou ao seguir a sua trajetória na Coreia do Sul, Japão, Alemanha e Estados Unidos.

<sup>132</sup> “Eu sou um artista da comunicação”, em tradução livre.

<sup>133</sup> Esses questionamentos são trazidos em diversas obras da filósofa Donna Haraway, como: “*Manifesto for Cyborgs: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the 1980s*” (1985), “*Primate Visions: Gender, Race, and Nature in the World of Modern Science*” (1990) e “*Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*” (1991).

<sup>134</sup> Ver: TOMKINS, Calvin. **Profiles: Video Visionary**. New Yorker, 1975, p. 46.

<sup>135</sup> *Ibid.*, p. 48.

<sup>136</sup> *Ibid.*, p. 51.

<sup>137</sup> Paik declarou, com humor: “Perigo amarelo, *c’est moi!*”, em 1962, uma paródia de “*L’état, c’est moi*”, de Luís XIV. A citação é retirada de <http://www.njpartcenter.kr/kr/njpaik/sayings.asp> Acesso: 25 abr. 2022.

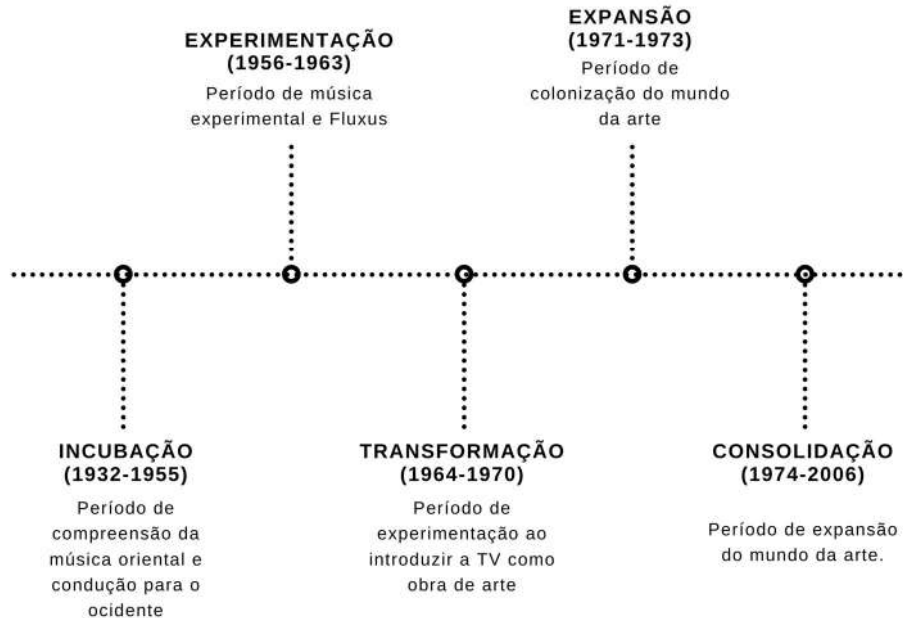
<sup>138</sup> Os rótulos de Paik não assinalados com rodapé foram retirados de FRIEDMAN (1998), HANHARDT (1982, 2000, 2006, 2016) e NJPAC (2023, *online*).

<sup>139</sup> O título da retrospectiva de Nam June Paik no *Guggenheim Museum* em Nova Iorque foi “*The Worlds of Nam June Paik*”. Refere-se tanto ao seu mundo artístico quanto pessoal, que se fundem.

<sup>140</sup> O capítulo traz traços de aspectos biográficos de Paik que se confundem com a sua própria obra.

Figura 7 - O(s) mundo(s) de Nam June Paik

## O(s) mundo(s) de Nam June Paik



Fonte: A autora (2022).

### 5.1 INCUBAÇÃO

백남준 (Paik Nam June), nascido em Seul, na Coreia do Sul, no dia 20 de julho de 1932, durante o período colonial japonês, era o filho<sup>141</sup> de uma rica família dos ramos têxtil e metalúrgico<sup>142</sup>, que teve acesso a tecnologia e cultura ocidental desde muito cedo, diferente de outros compatriotas<sup>143</sup>. No país, a transmissão de rádio melhorou a partir de 1927 e Paik ficou fascinado, sabendo os títulos das músicas e os nomes dos cantores antes mesmo de saber ler (PAIK; STOOS; KELLEIN, 1993). A cultura, a ciência e a tecnologia ocidentais também estavam tendo uma grande influência na vida cotidiana na Coreia naquela época.

O patriarca dos Paik era um grande admirador da música tradicional coreana e costumava tocar (e gravar) como *hobby* - logo NJP foi bastante influenciado e teve aulas de

<sup>141</sup> Seus pais se chamavam Baek Nak-seung e Jo Joo-hee. Tinha três irmãos e duas irmãs.

<sup>142</sup> Vídeo mostrando os negócios da família (*Taechang Textile: Paik's family business*), hospedado no site *Paik's Video Study*, do *Nam June Paik Art Center*, disponível em <https://njpvideo.ggcf.kr/asset/video/907> Acesso: 4 mar. 2022.

<sup>143</sup> Paik tinha uma relação complexa com seu local de nascimento. Frequentemente referia-se a si mesmo como um menino simples de um país atrasado.

música desde a adolescência<sup>144</sup> (figuras 8 e 9). Ao contrário do desejo de seu pai de que seguisse com os negócios da família, Paik sonhava em se tornar um artista que criava coisas novas<sup>145</sup>. Uma das escolas onde estudou foi a *Kyunggi High School*, em Seul, onde teve aulas de piano e composição com a Senhora Shin Jae Dok. Seus instrumentos musicais preferidos eram piano, violino e violoncelo. Por um breve período a família morou em Hong Kong e Paik estudou na *Royden School*<sup>146</sup> (KANG, 1988).

Figura 8 - Infância e juventude de Nam June Paik



Fonte: A autora (2022) a partir de imagens publicadas em [https://www.instagram.com/namjunepaik\\_y](https://www.instagram.com/namjunepaik_y) e <https://m.blog.naver.com/ywpark5293/221054102802> Acesso: 09 fev. 2022.

Figura 9 - “Nostalgia” (1947-1958), uma composição do jovem Paik



Fonte: NJPAC (2021, *online*). Acesso: 18 abr. 2022.

<sup>144</sup> Naquela época, o significado de aprender música ocidental na Coreia remetia ao liberalismo da elite. Havia o ditado “música estrangeira = moderna = dignidade = música de pessoas educadas”.

<sup>145</sup> Tendo sempre se oposto à tradição familiar, Nam June Paik se envolveu intelectualmente na atmosfera da política de esquerda.

<sup>146</sup> Dados extraídos de um catálogo do *Whitney Museum*, datado de 1982.

A Guerra da Coreia iniciou em 1950<sup>147</sup> e, no ano seguinte, a família se estabeleceu no Japão. Em 1956 NJP graduou-se em Estética e História da Arte na Universidade de Tóquio, tendo também estudado música e filosofia. Durante os cinco anos no país, Nam June Paik esteve especialmente imerso em estudos de estética musical e composição. Era considerado um estudante sincero e quieto. Embora Paik tenha sido influenciado pelas tradições coreanas em casa quando criança, o que ele aprendeu através da educação institucional foram estudos e artes ocidentais (KANG, 1988; HANHARDT, 2006). Quando ele estudou em Tóquio, apenas uma disciplina de música asiática foi oferecida - diz-se que o programa da universidade ali era tão inclinado à cultura ocidental que não lhe era permitido lidar criticamente com essa cultura (HANHARDT, 2006).

Paik contava que, quando tinha quinze anos, seu professor de piano lhe disse que o austríaco Arnold Schönberg (1874-1951), o inventor do sistema dodecafônico<sup>148</sup>, era o compositor mais extremo<sup>149</sup>, logo ele foi imediatamente atraído por isso. Diante disso, NJP começou a refletir criticamente sobre a arte ocidental, pela qual era obcecado (LEE; RENNERT, 2011).

*"I am a born extremist. I like extremes. I heard in Korea in 1946 or 7 that Schönberg is the most extreme diabolic composer. So, that alone was enough to attract me<sup>150</sup>"* (Paik, 1982).

O jovem Paik, atraído pela inventividade de Schönberg, queria muito ouvir o poema sinfônico "*Verklärte Nacht, Op. 4*" (ou *Transfigured Night*)<sup>151</sup> (1899) mas ele não conseguiu, na época, encontrar o álbum em Seul. Ainda assim, o nome de Schönberg, por si só, serviu

<sup>147</sup> A arte moderna coreana desenvolveu-se nos períodos caóticos do domínio colonial japonês (1910-1945), da independência (1945) e da Guerra da Coreia (1950-1953). Com o colapso do sistema de valores tradicionais, "muitos jovens artistas viraram-se para o mundo da arte internacional, normalmente repleto de formas de expressão abstrata, populares no ocidente nessa altura". Ver "K-Belas Artes" disponível em [https://overseas.mofa.go.kr/pt-pt/brd/m\\_9403/view.do?seq=753339&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&multi\\_itm\\_seq=0&itm\\_seq\\_1=0&itm\\_seq\\_2=0&company\\_cd=&company\\_nm=](https://overseas.mofa.go.kr/pt-pt/brd/m_9403/view.do?seq=753339&srchFr=&srchTo=&srchWord=&srchTp=&multi_itm_seq=0&itm_seq_1=0&itm_seq_2=0&company_cd=&company_nm=) Acesso: 25 abr. 2022.

<sup>148</sup> Onde todas as doze notas musicais recebem uma importância similar e a música evita estar em uma única tonalidade.

<sup>149</sup> O documentário de Jean-Paul Fargier "*Play it Again, Nam*" (1990) mostra como o trabalho e as crenças radicais de Paik foram influenciadas por Karl Marx e Arnold Schönberg e também traça seu talento desde sua infância, apresentando algumas das canções que ele compôs. Disponível em <https://mubi.com/pt/films/play-it-again-nam> Acesso: 12 jun. 2022.

<sup>150</sup> "Eu sou um extremista nato. Eu gosto de extremos. Ouvi na Coreia em 1946 ou 7 que Schönberg é o compositor diabólico mais extremo. Então, só isso foi o suficiente para me atrair", em tradução livre. Retirado de <http://www.instagram.com/p/CPZwS6qF6lv> Acesso: 12 abr. 2022.

<sup>151</sup> A obra pode ser ouvida em <https://www.youtube.com/watch?v=vqODySSxYpc> Acesso: 6 abr. 2022.

como um guia que levou Paik a um caminho que, de certa forma, decidiu o rumo de sua vida. Assim que ouviu a palavra *avant garde*, associada à Schönberg, sentiu como se algo estivesse ressoando no fundo de sua alma (HANHARDT, 1982).

Paik escreveu seu trabalho de conclusão da graduação sobre Schönberg na Universidade de Tóquio. Isso era, de fato, um desejo de quebrar as convenções da sociedade asiática da época. Depois de ser rejeitado em uma competição de música no Japão, decidiu estudar musicologia, que é principalmente em um campo teórico, em vez de música, um campo prático (HANHARDT, 2022).

*“I can compose at least as bad as they do”<sup>152</sup>* (Paik, 1972).

Em 1956 se mudou para a Alemanha, o centro da música eletrônica na época, tendo estudado na Universidade de Munique, e, posteriormente, no Conservatório de Música de Friburgo. Paik escolheu a Alemanha porque era um país de arte - desde os tempos antigos, o país produziu um grande número de músicos como Wagner, Bach, Beethoven, Schumann e Brahms. De fato, NJP foi muito ativo durante sua estadia na Alemanha e começou a tornar seu nome conhecido como um artista de classe mundial.

*“At the time, it was popular for every young, rich Korean to go somewhere in the Western world. I chose Germany first ... because it was said there was no modern art in America in the fifties”<sup>153</sup>* (Paik, 1963).

No entanto, a música de Schönberg e sua escola, que Paik experimentou em primeira mão na Alemanha, o desapontou muito<sup>154</sup> (HANHARDT, 1982). Eventualmente, encontrou

---

<sup>152</sup> “Eu posso compor ao menos tão ruim quanto eles”, em tradução livre. Retirado de HANHARDT; ZINMAN; DECKER-PHILLIPS (2019).

<sup>153</sup> “Na época, era popular para todo jovem e rico coreano ir a algum lugar do mundo ocidental. Escolhi a Alemanha primeiro... porque diziam que não havia arte moderna na América nos anos cinqüenta”, em tradução livre. Citação retirada de MELLENCAMP, P. (1995). *The Old and the New: Nam June Paik*. **Art Journal**, 54(4), 41.

<sup>154</sup> *Transfigured Night* foi executada como um sexteto de cordas, mas não era muito vanguardista ou experimental, pois foi composta antes da criação da música atonal. Em vez disso, mostrava as características da música de programa do período romântico tardio. Anos mais tarde, Paik ouviu a música e decidiu que ela era um absurdo wagneriano e atualizou Schönberg à sua maneira, com o álbum “*My Jubilee Ist Unverhemmet*” (“meu jubileu é

novidade na música de John Cage<sup>155</sup>, aluno de Schönberg, e, assim, partiu em seu próprio caminho artístico em busca de um novo meio que pudesse atacar a música clássica. Como tal, Paik percebeu que seu interesse pela vanguarda estava gravado em sua personalidade inerente. Foi por isso que o vanguardismo sempre foi a fonte subjacente que puxou sua vida para novas artes<sup>156</sup> (CHIU; YUN, 2014). Paik conheceu Cage em 1958, durante o qual ele revisou seu método de trabalho para incluir uma mistura de som ao vivo e gravado, teatro e objetos, nomeando como *action music*, que violava as convenções performativas e musicais para chocar o ouvinte em receptividade.

No final da década de 1950, Paik expressou interesse crescente nas propriedades teóricas e conceituais do vídeo e o desejo de expandir ainda mais o seu conhecimento técnico. Durante esse tempo, ele realizou seus próprios experimentos com tecnologia de vídeo, especialmente no que diz respeito ao uso de ímãs para alterar a polaridade do tubo de raios catódicos dentro das televisões (DECKER-PHILLIPS, 2010).

## 5.2 EXPERIMENTAÇÃO

Esse foi um período de suma importância para Nam June Paik. Sua última obra, não finalizada (figura 10), ajuda a compreender a sua trajetória. Dois elementos (miniaturas de vagões de trem, suspensas no teto, e uma tela com as palavras PARNAS e WUPPERTAL), são indícios do que gostaria de lembrar ao final da sua vida: o seu início.

---

desinibido”, em tradução livre), em 1977. Álbum disponível em [https://www.last.fm/music/Nam+June+Paik/\\_/My+Jubilee+Ist+Unverhemmet](https://www.last.fm/music/Nam+June+Paik/_/My+Jubilee+Ist+Unverhemmet) Acesso: 6 abr. 2022.

<sup>155</sup> O significado de Cage para Paik foi sua força libertadora de todos os grilhões do passado, introdução do acaso e indeterminação na música, obscurecendo a distinção entre arte e vida, negação de qualidade ou valor na arte e, o mais importante, derrubando tradições dominadas. Certa vez Paik disse que aprendeu duas coisas com Cage: *sound collage & aesthetics of boredom* (nos anos sessenta, muitos críticos de arte empregaram o termo *tédio* para caracterizar obras de arte contemporâneas formando um contraste drástico com precedentes mais convencionais). Ver: DECKER-PHILLIPS (2010) e HANHARDT; HAKUTA (2012).

<sup>156</sup> Informações extraídas do catálogo da exposição “*Achaeology of Avantgarde*”, do NJP Art Center, 2022.



Figura 10 - Última obra de Paik (não finalizada)



Fonte: *Print Screen* do documentário “*Nam June Paik's Art and Revolution*”, da *Arirang TV*. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v\\_rbY7s](https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v_rbY7s) Acesso: 29 nov. 2021.

Wuppertal é uma próspera cidade industrial alemã, visitada por NJP, e conhecida pelos seus monumentos - a maioria datando dos períodos arquitetônicos do Classicismo, *Art Nouveau* e Bauhaus. No passado, ganhou a fama de “cidade da música e do palco” e um dos seus principais atrativos turísticos é o monotrilho suspenso inaugurado em 1901 e ainda em funcionamento. Quando Paik esteve lá, era uma cidade pequena, próspera, convidativa a artistas<sup>157</sup> e a *Galerie Parnass*<sup>158</sup> era bastante popular. Em 11 de março de 1963, quando estava na casa dos trinta anos, teve a sua primeira exposição individual<sup>159</sup> na galeria, intitulada “*EXPosition of Music - ELectronic Television*”, com duração de dez dias, abrindo, diariamente, entre às 19h30 e às 21h30<sup>160</sup>. Pelo título, era difícil compreender se o evento era uma exposição de arte ou um concerto<sup>161</sup>.

*“In 1961, I have written a sketch to the ‘Symphony for 20 rooms’, where the audience has a choice of at least 20 different sound sources, between which they can freely circulate. The free time leads the music necessarily to the space-music (room-music) because the free time requires more than two vectors (directions), and two vectors constitute necessarily the space (room). In this case, the room (space) is no longer merely the enrichment of the sound, but the indispensable “better-half” of the sound. (without pedantry, such as demanding the ears to do what they cannot do) As the next step toward more indeterminacy, I wanted to let the audience (or congregation, in this case) act and play by itself. So I have resigned the performance of music. I expose the music. I made various kinds of musical instruments, object sonores, to expose them in a room so that the congregation may play them as they please. I am no longer a cook (composer), but only a feinkosthandler (delicatessen proprietor). This self-degradation gives me also some other unexpected joys, as every self-degradation usually does. For instance: (1) they give me*

<sup>157</sup> Em 1958, conheceu os compositores Karlheinz Stockhausen e John Cage, além dos artistas conceituais Joseph Beuys e Wolf Vostell.

<sup>158</sup> Era uma luxuosa residência particular do arquiteto Rolf Jährling.

<sup>159</sup> Paik havia estudado teoria musical e partindo da questão “o que é música?”, pôde organizar a exposição.

<sup>160</sup> O motivo da exposição estar aberta no horário noturno é uma das obras expostas, *Magnet TV*, distorcia imagens transmitidas pela TV - o problema é que a Alemanha, naquela época, só possuía uma rede de televisão, com transmissão somente à noite.

<sup>161</sup> Hoje sabemos que o título que Paik escolheu para a exposição indica a sua transição da música para a imagem eletrônica.

*possibilities of combining many senses; touching, blowing, caressing, seeing, treading, walking, running, hearing, striking, etc. (2) they make music more calm than any former calm music, and they make the room more mobile than any former mobile room; therefore, they can exploit a new category between music and architecture; (3) perhaps I can sell them. "What you really posses in this world is only what you can sell." A. Miller?!?!?!?! (4) the wise play the wise music, and the stupid play the stupid music; this curious fraternite is perhaps a necessary evil of democracy; even the wisest has no right to compel! the idiot to happiness; the freedom is the good, but the compelled good is no longer the freedom, and no-freedom is no more the good. (Berdjaiev) music for the people by the people of the people<sup>162</sup>" (Paik, 1962).*

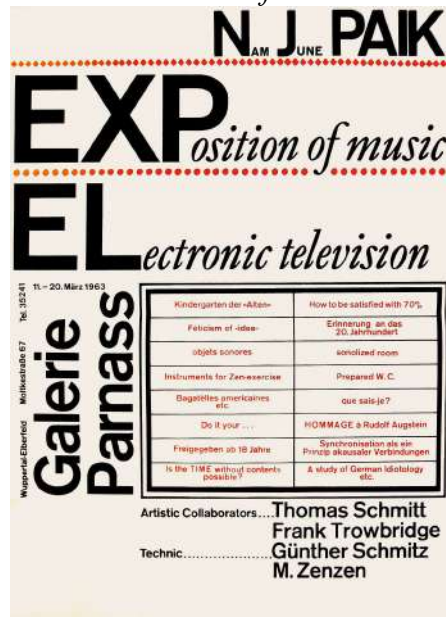
Paik foi tão dedicado à sua primeira exposição que desenhou, sozinho, os *posters* de divulgação (figuras 11 e 12), assim como concebeu e planejou o que expor e como exibir<sup>163</sup>. O jornal coreano *Kyunghyang Shinmun* era a base da arte e mostrava o momento tumultuado que a Coreia do Sul vivia na época (a renúncia do presidente e Golpe de Estado), ou seja, era uma forma dos estrangeiros compreenderem um pouco do local de origem do artista. A seção destacada em letras maiúsculas no título da exposição (*EXPosition of music-ELectronic television*), se torna "EXPEL", e seu significado pode ser interpretado de várias maneiras: parece significar expulsar a Guerra Fria e o confronto ideológico e também afugentar a arte ocidental e criar uma nova arte.

---

<sup>162</sup> "Em 1961, escrevi um esboço para a 'Symphony for 20 rooms', onde o público tem a escolha de pelo menos 20 fontes sonoras diferentes, entre as quais possam circular livremente. O livre o tempo conduz a música necessariamente ao espaço-música (música de quarto) porque o tempo livre requer mais de dois vetores (direções), e dois vetores constituem necessariamente o espaço (sala). Nesse caso, a sala (espaço) não é mais apenas o enriquecimento do som, mas a indispensável 'metade' do som (sem pedantismo, como exigir dos ouvidos o que eles não podem fazer). Como o próximo passo em direção a mais indeterminação, eu queria deixar o público (ou congregação, neste caso) agir e jogar por si só. Então renunciei a performance da música. Eu exponho a música. Fiz vários tipos de instrumentos musicais, objetos sonoros, para expô-los em uma sala para que a congregação possa tocá-los como bem entender. Não sou mais um cozinheiro (compositor), mas apenas um feinkosthandler (proprietário de delicatessen). Essa autodegradação me dá também algumas outras alegrias inesperadas, como geralmente acontece com toda autodegradação. Por exemplo: (1) me dão possibilidades de combinar muitos sentidos; tocando, soprando, acariciando, vendo, pisando, andando, correndo, ouvindo, batendo, etc. (2) tornam a música mais calma do que qualquer música calma anterior, e tornam a sala mais móvel do que qualquer sala móvel anterior; portanto, podem explorar uma nova categoria entre música e arquitetura; (3) talvez eu possa vendê-los. 'O que você realmente possui neste mundo é apenas o que você pode vender'. A. Miller?!?!?!?! (4) o sábio toca a música sábia, e o estúpido toca a música estúpida; este curioso a fraternidade talvez seja um mal necessário da democracia; mesmo o mais sábio não tem o direito de obrigar! o idiota à felicidade; a liberdade é o bem, mas o bem compelido não é mais a liberdade, e a não-liberdade não é mais o bem. (Berdjaiev) música para o povo pelas pessoas das pessoas", em tradução livre. Originalmente publicado na revista *Decollage* no. 3, ed. Wolf Vostell (Cologne, December 1962): n.p.

<sup>163</sup> Um estudo aprofundado sobre os *posters* pode ser lido em: SHIN, Jung Won. **Reading (between) the Lines - Nam June Paik's Wuppertal Exhibition**. In: NJP Reader #4 Exposition of Music, pp.72-83. *Nam June Paik Art Center*, Yongin, 2013.

Figura 11 - Pôster 1 da *EXPosition of Music – ELectionic Television*



Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/131604> Acesso: 09 dez. 2021.

Figura 12 - Pôster 2 da *EXPosition of Music – ELectionic Television*



Fonte: <https://www.moma.org/collection/works/131604> Acesso: 09 dez. 2021.

Os visitantes eram recebidos, na entrada da exposição, por uma cabeça de boi recém-abatida, constituindo uma espécie de “portal” de purificação. As pessoas ficaram surpresas e chocadas e alguns sentiram até repulsa, então a cabeça foi retirada após três dias, por denúncias da classe média alemã quanto ao mau cheiro e moscas (NJPAC, 2022, *online*).

*“That was a clear reference to the shamanism I encountered in Korea...Korean shamans wear that big head.All day they drink and eat. They become very excited, they dance, they get high, you know<sup>164</sup>”* (Paik, 1963).

A exposição expunha a música e ocupava todas as salas da *Galerie*<sup>165</sup>, dispendo objetos de som mecânicos, várias instalações de discos e fitas e pianos impossíveis de serem tocados, pois subvertiam as suas funções originais (figura 13). De acordo com o NJPAC (2022, *online*), os pianos foram preparados de forma a poderem ser “tocados” de uma forma completamente diferente: “um deles foi colocado para permitir que os espectadores pisassem nas teclas e tocassem música com os pés”. Em outro, Paik “colocou um painel de madeira dentro do instrumento e fechou a tampa para que as teclas não pudessem ser pressionadas e as cordas não vibrassem” (*idem*).

*“I wanted to let the audience ... act and play by itself. So I have resigned (from) the performance of music ... I made various kinds of musical instruments ... to expose them in a room so that the congregation may play them as they please<sup>166</sup>”*(Paik, 1963).

---

<sup>164</sup> “Essa foi uma referência clara ao xamanismo que encontrei na Coreia... Os xamãs coreanos usam aquela cabeça grande. O dia todo eles bebem e comem. Eles ficam muito animados, dançam, eles ficam chapados, você sabe”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo Nam June Paik, do Museu TATE, de Londres, e editado por Sook-Kyung Lee e Rudolf Frieling, em 2019.

<sup>165</sup> Até o banheiro, o porão, a escada e o jardim eram preenchidos com dispositivos extraordinários que engajavam os visitantes em um nível multissensorial. No espaço expositivo os visitantes podiam manipular materiais e vivenciar diretamente sons, cheiros e movimentos por meio de um encontro lúdico com os objetos preparados por Paik. O artista pretendia que o público percebesse a exposição como uma experiência completa, onde a performance, a música e a imagem televisiva se fundissem como uma só.

<sup>166</sup> “Eu queria deixar o público... atuar e interpretar por si só. Então renunciei a performance da música... Fiz vários tipos de instrumentos musicais... para expô-los em uma sala para que a congregação pudesse jogá-los como quisessem”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo Nam June Paik, do Museu *Tate*, de Londres, e editado por Sook-Kyung Lee e Rudolf Frieling, em 2019.

As caixas frontais dos outros dois pianos foram removidas e suas teclas e cordas foram cobertas com objetos do cotidiano, como uma cabeça de boneca, um apito, uma buzina, uma pluma, uma colher, uma pilha de moedas, brinquedos diversos, fios, fotografias, um cadeado, um sutiã, um acordeão, um afrodisíaco, um braço desarticulado, a alavanca de um toca-discos e assim por diante.

Figura 13 - Algumas obras da *EXPosition of Music – ELectionic Television*



Fonte: <https://digartdigmedia.files.wordpress.com/2013/05/imagem1.jpg> Acesso: 26 abr. 2022.

Nessa mesma época, Marshall McLuhan (2007) afirmava que a televisão era um meio que engajava os espectadores de uma forma diferente de outras mídias, pois mobilizava todos os nossos sentidos em profunda interação. A teoria da mídia de McLuhan não era realmente uma teoria sobre máquinas, comunicação ou informação, mas sim sobre os sentidos humanos e sua relação multissensorial com a mídia. *Essa visão é um ponto que pode conectar a teoria da mídia de McLuhan aos experimentos dos artistas da mídia na década de 1960, em especial Paik.* Concordando com a máxima “o meio é a mensagem” (MCLUHAN, 2007), ou seja, quando ninguém podia negar a influência da TV na civilização moderna, NJP foi o primeiro a demonstrar todos os tipos de usos artísticos diferentes para o meio da televisão e isso marcou o início de uma carreira durante a qual ele previu e influenciou ativamente o mundo tecnológico, filosófico e social (HANHARDT, 2016; HÖLLING, 2013a; KANG, 1988; LEE; RENNERT,

2011). Embora existam semelhanças entre a teoria de McLuhan e o conceito de Nam June Paik, também existem diferenças importantes.

A discussão de McLuhan sobre a tatilidade<sup>167</sup> na percepção de imagens de televisão é uma análise de *como as coisas são*. Por outro lado, Nam June Paik, que manipulou ativamente as imagens da TV e as tornou interativas, tem um lado forte para sugerir *coisas por vir* - claramente, esse período da História viu a arte e a teoria da mídia como dois lados da mesma moeda. NJP referia-se diretamente à teoria de McLuhan tanto em sua teoria quanto em seu trabalho, ligando-o ao conceito de cibernética de Wiener e também a música de Cage. Em 1967, Paik inclusive escreveu o artigo “*Norbert Wiener and Marshall McLuhan: Communication Revolution*”<sup>168</sup>.

*“McLuhan's famous phrase "the medium is the mess'age" also existed implicitly in the science of communication since the 1940's. Norbert Wiener wrote that the information, in which a message was sent, plays the same role as the information, in which a message is not sent. It sounds almost Cagean ..... Cage might say, "a notation, with which music is playable, plays the same role as the notation, with which music is not playable". I titled several of my pieces as "playable music", since most of my musical compositions are not playable<sup>169</sup>” (Paik, 1967).*

*“Another parallel between the two thinkers is the simulation or comparison of electronics and physiology. Wiener 's main theme was “ control and communication in animal AND machine” (note: animal comes first), which he put as the subtitle of his main work, Cybernetics. He reached to the automatic control of the anti-aircraft gun, an earliest model of today's huge computer, through the study of feed-backs in animals' nerve systems. Also the binary code of today's computer has its origin in the “all or nothing” character of our Neuron synapses, which are either simply “ON,” or simply “OFF.” (No middle value: middle value comes from the vast accumulation of this “ON” and “OFF”). McLuhan expresses his view in the following way: “We wear all mankind as our skin... Man*

<sup>167</sup> Ele afirmou que a mídia estimularia o sentido humano do tato e que todas as mídias afetariam os sentidos humanos de maneira total e implacável. Isso ocorre porque a mídia não se refere apenas a coisas físicas, mas ao “vórtice de energia” que ela cria.

<sup>168</sup> Ver “*Norbert Wiener and Marshall McLuhan: Communication Revolution*” disponível em <http://s3.amazonaws.com/arena-attachments/956614/edfe277fcd0e961b988ad351622f9377.pdf?1491098747>  
Acesso: 12 jun. 2022.

<sup>169</sup> “A famosa frase de McLuhan ‘o meio é a mensagem’ também existia implicitamente na ciência da comunicação desde a década de 1940. Norbert Wiener escreveu que a informação, na qual uma mensagem foi enviada, desempenhava o mesmo papel que a informação, em que uma mensagem não é enviada. Parece quase Cageano ..... Cage pode dizer”, uma notação, com a qual a música é tocável, desempenha o mesmo papel como a notação, com a qual a música não é tocável. Eu intitulei várias de minhas peças como ‘música tocável’, já que a maioria das minhas composições musicais não são tocáveis”, em tradução livre. Retirado de HANHARDT; ZINMAN; DECKER-PHILLIPS (2019).

*extended, or set outside himself, a live model of the central nervous system itself*<sup>170</sup>  
(Paik, 1967).

A respeito de Wiener, Paik sustentou que a videoarte e a cibernética compartilhavam uma característica comum de *feedback* - devido aos complicados mecanismos, ele argumentou que ambos os campos escapavam ao controle determinístico (LEE; RENNERT, 2011). Por exemplo, uma vez que a manipulação de imagens de televisão pelo artista e a participação do público formam circuitos de retroalimentação complexos entre o artista, a obra de arte (imagens de televisão) e o público, todo esse processo escapa ao controle ou previsão determinista (CHIU; YUN, 2014). O indeterminismo inerente à videoarte legitimava plenamente a participação do público no processo de fazer arte. Além disso, Paik interpretou o *feedback* cibernético em termos do budismo e da filosofia oriental do *Yin e Yang*. Através da ideia da cibernética, Paik conseguia recuperar sua identidade do Leste Asiático, assim como outros elementos orientais na videoarte ocidental (KANG, 1988).

Com relação a McLuhan, Paik gravou e manipulou imagens da participação do pesquisador em um programa feito pela NBC, que foi base da obra “*McLuhan Caged (in Electronic Art II)*”, de 1967, do período “Transformação”, que virá na sequência. Ele inseriu vários eletroímãs na televisão e moveu a imagem de McLuhan para a direita e para a esquerda (figura 14)<sup>171</sup>.

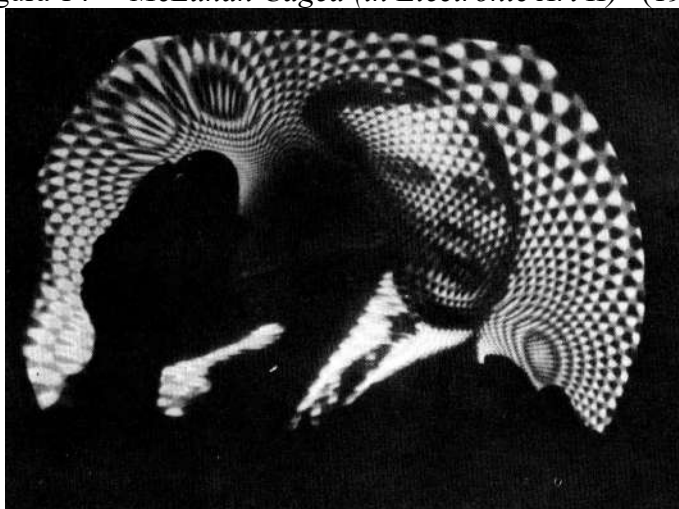
McLuhan também se liga a Walter Benjamin em muitos aspectos, especialmente porque ambos tinham uma atitude utópica em relação à arte e pensavam que ela desempenhava um papel na previsão do desenvolvimento futuro da mídia e da sociedade. Em suma, McLuhan se preocupava tanto com a possibilidade quanto com o perigo quando duas diferentes mídias se encontram e colidem, pois o momento em que duas mídias chocam umas com as outras pode se tornar um momento em que uma nova inspiração se manifesta e, também, o que não reconhecemos até agora, se revela.

---

<sup>170</sup> “Outro paralelo entre os dois pensadores é a simulação ou comparação de eletrônica e fisiologia. O tema principal de Wiener era ‘controle e comunicação em animal E máquina’ (nota: animal vem primeiro), que ele colocou como o subtítulo de sua obra principal, *Cibernética*. Ele alcançou o controle automático da arma antiaérea, um modelo mais antigo do enorme computador de hoje, através do estudo de *feedbacks* nos sistemas nervosos dos animais. Também o código binário do computador de hoje tem sua origem no caráter ‘tudo ou nada’ de nossas sinapses de neurônios, que são simplesmente ‘ON’ ou simplesmente ‘OFF’. (Sem valor médio: o valor médio vem da vasta acumulação deste ‘ON’ e ‘OFF’). McLuhan expressa sua opinião da seguinte maneira: ‘Nós vestimos toda a humanidade como nossa pele... O homem estendeu, ou pôs fora de si mesmo, um modelo vivo do sistema nervoso central próprio’, em tradução livre. Retirado de HANHARDT; ZINMAN; DECKER-PHILLIPS (2019).

<sup>171</sup> Ver <http://www.medienkunstnetz.de/works/mcluhan-caged> Acesso: 22 jun. 2022.

Figura 14 - “McLuhan Caged (in Electronic Art II)” (1967)



Fonte: [https://64.media.tumblr.com/tumblr\\_malgfvYcFt1qaihw2o1\\_1280.jpg](https://64.media.tumblr.com/tumblr_malgfvYcFt1qaihw2o1_1280.jpg) Acesso: 26 abr. 2022.

McLuhan, Wiener, Cage e Benjamin. Paik era um curto-circuito de inspirações e referências para a sua criação artística com TVs. Uma curiosidade é que a inspiração para explorar a TV como meio artístico foram os vitrais das grandiosas catedrais germânicas - NJP os enxergava como verdadeiras imagens vivas devido aos fenômenos de luz, cor e transparência (DECKER-PHILLIPS, 2010). Fazendo novamente um *link* com Benjamin, nas Passagens (2006) há um trecho dedicado à religião e seus símbolos, como mercadorias culturais que abrigam a energia da fantasia, ou seja, é quando a religião e capitalismo partilham dos mesmos anseios. Paik era de uma filha rica e nasceu em um país religioso e, embora afirmasse que não se importava com religião<sup>172</sup>, agia de forma contrária: muitas de suas obras e performances eram carregadas de simbolismos *zen*-budistas e até católicos, como mencionarei adiante no item 5.7. Em termos bergsonianos, Paik se dedicou (conscientemente ou não), a *atualizar* dogmas e símbolos religiosos.

A exposição na Alemanha trouxe a televisão para o reino da arte pela primeira vez (HANHARDT, 2000) criando um ambiente participativo e performativo - mediando visualidade e musicalidade -, portanto foi canonizada como um evento histórico, uma grande contribuição para a história da arte, obtendo o estatuto de “local de origem da videoarte<sup>173</sup>”, e também um divisor de águas para Paik passar de um *compositor experimental* a um *pioneiro*

<sup>172</sup> “Eu não me importo com religião, apenas tenho um motivo disso”. Ver “*Globalization and Orientalism in Nam June Paik’s Artistic Identity: How did globalization and orientalism affect Nam June Paik’s art world?*” Disponível em <https://www.artartmagazine.com/story-namjunepaik3> Acesso: 4 ago. 2022.

<sup>173</sup> Alguns questionam por que foi chamado de videoarte se as obras, naquela época, não tinham câmeras de vídeo. Na verdade, as expressões “*TV art*” e “*electronic art*” foram misturadas e usadas como “videoarte” por volta de 1970, quando as câmeras de vídeo portáteis começaram a ser difundidas. Ver DECKER-PHILLIPS (2010).



*da arte midiática*. Foi uma incursão revolucionária na estética das novas mídias, uma adição ousada aos experimentos do pós-guerra com som e composição musical e um momento decisivo no desenvolvimento do movimento Fluxus (que abordarei na sequência) e seus investimentos em trabalho colaborativo, acaso e indeterminação.

A videoarte está intimamente relacionada à situação pós-moderna em termos de tempo e características do meio e pode-se dizer que é o gênero mais representativo que sublima artisticamente as características daquela época (LOVEJOY, 2004; MACHADO, 1990). É, portanto, a arte realizada através dos aparelhos de TV que são comumente vistos e Nam June Paik abriu o campo da arte que se desdobra na extensão do tempo através das imagens de TV, como nos filmes.

«AFTERLUDE to the Exposition of EXPERIMENTAL TELEVISION»  
 «DEFECHO à Exposição de TELEVISÃO EXPERIMENTAL»

(1)  
*My experimental TV is  
 not always interesting  
 but  
 not always uninteresting  
 like nature, which is beautiful,  
 not because it changes b e a u t i f u l l y,  
 but simply because it c h a n g e s.  
 The core of the beauty of nature is that the  
 limitless QUANTITY of nature disarmed the  
 category of QUALITY, which is used unconsciously  
 mixed and confused with double meanings.  
 1) character  
 2) value.  
 In my experimental TV, the word  
 QUALITY means only the CHARACTER, but not  
 the VALUE.  
 A is different from B,  
 but not that  
 A is better than B.  
 Sometimes I need red apple  
 Sometimes I need red lips.*

(2)  
*My experimental TV is the first ART (?), in  
 which the <perfect crime> is possible.....I had put  
 just a diode into opposite direction, and got a  
 <waving# negative television. If my epigons do the  
 same trick, the result will be completely the same  
 (unlike Webern and Webern-epigons) ... that is ...  
 My TV is NOT the expression of my  
 personality,  
 but merely  
 a <PHYSICAL MUSIC>  
 like my <FLUXUS champion contest>, in  
 which the longest-pissing-time record holder is  
 honored with his national hymn (the first  
 champion: E Trowbridge. U.S.A. 59.7 seconds).  
 My TV is more (?) than the art,  
 or  
 less (?) than the art.  
 I can compose something, which lies  
 higher (?)  
 than my personality  
 or  
 lower (?) than my personality.*

(1)  
 Minha TV experimental é  
 nem sempre interessante  
 mas  
 nem sempre desinteressante  
 como a natureza, que é linda,  
 não porque muda l i n d a m e n t e,  
 mas simplesmente porque m u d a.  
 O cerne da beleza da natureza é que a  
 QUANTIDADE ilimitada da natureza desarmou a  
 categoria da QUALIDADE, que é usada  
 inconscientemente misturada e confundida com  
 duplo sentido.  
 1) personagem  
 2) valor.  
 Na minha TV experimental, a palavra  
 QUALIDADE significa apenas a PERSONAGEM,  
 mas não o VALOR.  
 A é diferente de B,  
 mas não isso  
 A é melhor do que B.  
 Às vezes eu preciso de maçã vermelha  
 Às vezes preciso de lábios vermelhos.

(2)  
 Minha TV experimental é a primeira ARTE (?), na  
 qual o <crime perfeito> é possível ..... Eu coloquei  
 apenas um diodo na direção oposta e obtive uma  
 televisão negativa <ondulante #. Se meus epígonos  
 fizerem o mesmo truque, o resultado será  
 completamente o mesmo (ao contrário de Webern e  
 Webern-epígonos) ... isto é ...  
 Minha TV NÃO é a expressão da minha  
 personalidade,  
 mas meramente  
 a <MÚSICA FÍSICA>  
 como meu <concurso de campeão FLUXUS>, no  
 qual o detentor do recorde de tempo mais longo é  
 homenageado com seu hino nacional (o primeiro  
 campeão: E Trowbridge. EUA 59,7 segundos).  
 Minha TV é mais (?) do que arte,  
 ou  
 menos (?) do que a arte.  
 Eu posso compor algo, que está mais alto (?)  
 do que minha personalidade  
 ou  
 inferior (?) do que minha personalidade

Joseph Beuys (1921-1986), membro do grupo Fluxus, visitou a exposição e destruiu um dos pianos de Paik com um enorme machado (figura 15) - uma espécie de releitura de diversas performances onde Paik destruía instrumentos musicais<sup>174</sup>. A violação do decoro da performance<sup>175</sup> e a transformação e desmantelamento de instrumentos musicais clássicos alteraram radicalmente o local e os protocolos de performance e a recepção e compreensão tradicionais de uma obra de arte. Ninguém, nem mesmo Paik, sabia da intenção de Beuys (HANHARDT, 2000). Antes disso, os artistas apenas sabiam quem era o outro, mas não possuíam nenhum vínculo - posteriormente se tornaram grandes amigos.

Figura 15 - Piano destruído por Joseph Beuys



Fonte: Print Screen do documentário “*Nam June Paik's Art and Revolution*”, da Arirang TV. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v\\_rbY7s](https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v_rbY7s) Acesso: 29 nov. 2021.

O grupo Fluxus foi formado no início dos anos 1960, com princípios radicais de experimentação artística e mudança. Seu fundador, George Maciunas, tomou conhecimento das performances de Paik e imediatamente o recrutou como membro. A ideia básica que sustenta o Fluxus era *experimentar a própria vida*, pois qualquer situação ou gesto, não importa o quão mundano, podia se transformar em um evento, e qualquer material ou objeto podia ser transformado em uma obra de arte (FRIEDMAN, 1998, 2002). Os principais artistas do movimento, geralmente pintores, poetas, compositores e *performers* - além de Paik, Maciunas

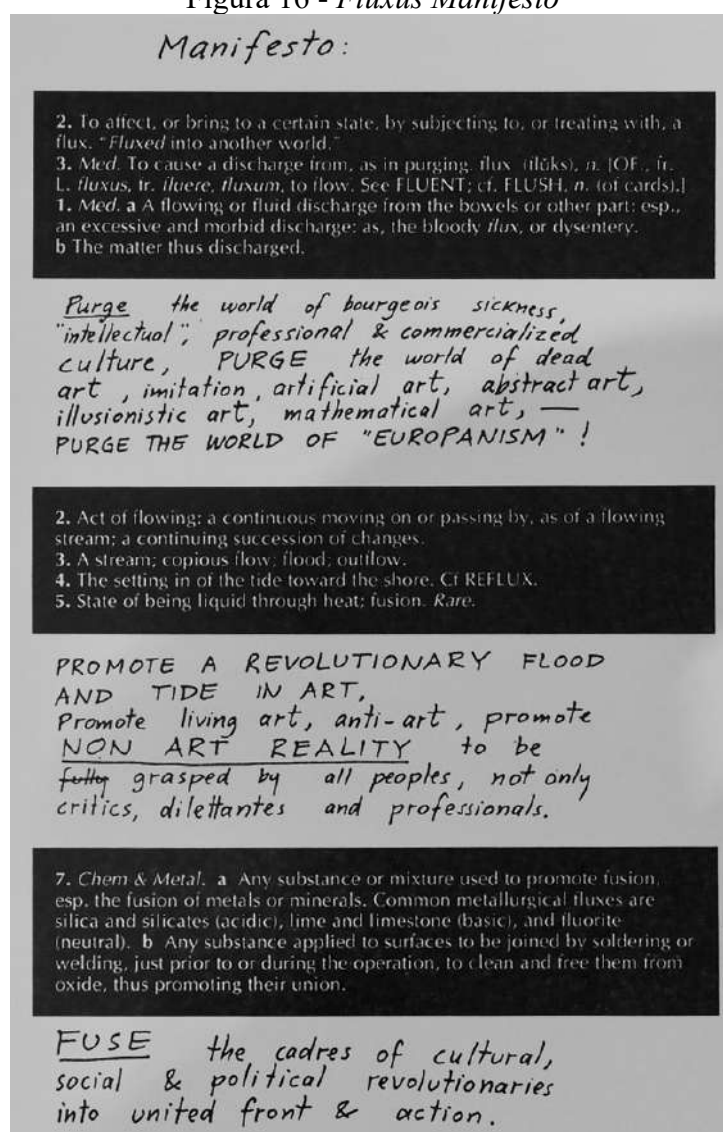
<sup>174</sup> Ver item 5.7.

<sup>175</sup> As mais recentes teorias da performance valorizam a prática, os eventos e as ações em vez de ver a cultura e a arte como o próprio texto. Em vez de analisar o trabalho concluído, enfatizam o processo de criação e tentam esquematizar o mecanismo de interação cooperativa. Ver HOWELL, Anthony. **The Analysis of Performance Art: a Guide to Its Theory and Practice**. New York: Routledge, 2013.

e Beuys - foram Dick Higgins, Gustav Metzger, Wolf Vostell e Yoko Ono. Eles produziram performances anárquicas com objetos e mercadorias do cotidiano e remeteram à ideia de uma anti-arte de Marcel Duchamp e do Dadaísmo.

De acordo com Maciunas (HANHARDT; ZINMAN; DECKER-PHILLIPS, 2019), o Fluxus era um movimento de vanguarda contracultural que desconfiava da arte, da cultura e de todas as instituições que criava. Ele também assumia uma posição que rejeitava o europeísmo (figura 16) e se opunha a qualquer forma de arte que promovia a especialização da arte e do eu artístico.

Figura 16 - *Fluxus Manifesto*



Fonte:

<https://www.moma.org/media/W1siZiIsIjE4MjczMyJdLFsicClsmNvbnZlcnQiLCItcXVhbGl0eSA5MCAtemVz aXplIDlwMDB4MjAwMFx1MDAzZSjdXQ.jpg?sha=dc835f2a6bff91b3> Acesso: 04 mai. 2022.

O artista do Fluxus, George Brecht, comparou o Fluxus a uma Roda da Fortuna<sup>176</sup>, movendo-se no tempo e espaço, como objeto de alguma incerteza cujo ponto de parada ainda não estava claro, e Dick Higgins, na introdução do livro “*The Fluxus Reader*”, complementa que “Fluxus não é um momento da história, ou um movimento artístico. Fluxus é uma forma de fazer as coisas, uma tradição e uma forma de vida e morte<sup>177</sup>” (1998, n.p, tradução nossa).

Para Higgins, assim como para Brecht, Fluxus é mais importante como ideia e um potencial de mudança social que como um grupo de pessoas ou inventário de objetos. Em 1982<sup>178</sup>, Higgins escreveu um ensaio em que tentou identificar nove critérios que distinguia ou indicava as qualidades do Fluxus: “internacionalismo, experimentalismo e iconoclastia, intermídia, minimalismo ou concentração, tentativa de resolução da arte/dicotomia da vida, implicatividade, brincadeiras ou *gags*, efemeridade e especificidade” (apud FRIEDMAN, 1998). Mais tarde, Friedman (2002, n.p) trabalhou com a lista de Dick, expandindo-a para doze ideias principais: “globalismo, unidade da arte e da vida, intermídia, experimentação, acaso, ludicidade, simplicidade, impactividade, exemplificativismo, presença, tempo e música”.

Compreender o Fluxus não significa vê-lo em relação aos seus predecessores, mas assimilá-lo de forma autônoma, independente de quaisquer ideias preconcebidas sobre sua posição na História. O movimento cumpria uma das funções básicas de qualquer movimento de vanguarda: transformar conceitos e práticas de tempo e produção social, introduzindo modos performativos inovadores nas formas dominantes de produção, circulação e consumo de bens.

É importante pontuar que Paik foi o único artista do Fluxus que dedicou sua carreira exclusivamente ao vídeo e às performances relacionadas ao vídeo - e fez isso sem nenhum endosso do grupo. A discussão sobre quem foi o pioneiro da videoarte é explicitada por Edith Decker-Phillips no livro “*Paik Video*” (1988): Paik realmente foi o primeiro a mostrar seus trabalhos com a TV, pois ele trabalhou com os monitores por cerca de um ano antes de Wolf Vostell, mas manteve as obras escondidas em seu “estúdio secreto”. De qualquer forma, ainda é difícil avaliar o quanto Vostell já havia desenvolvido ideias e esboços para peças de TV e, acima de tudo, o quanto ele as colocou em prática. Em 1963, mostrou na Galeria *Smolin*, em Nova Iorque, “*Wolf Vostell & Television Decollage & Decollage Posters & Comestible*

---

<sup>176</sup> George Brecht, 'Statement', Rene Block, ed., 1962 Wiesbaden Fluxus 1982, Wiesbaden, Harlekm Art, and Berlin, Berliner Kunsterprogramm des DAAD, 1982.

<sup>177</sup> Do original: “*Fluxus is not a moment in history, or an art movement Fluxus is a way of doing things, a tradition, and a way of life and death*”.

<sup>178</sup> A primeira versão dos nove critérios de Higgins aparecem em uma publicação privada de 1982, reimpressa em 1998 no livro *The Fluxus Reader*, editado por Ken Friedman.

*Decollage*<sup>179</sup>, sua primeira exposição individual e com o primeiro ambiente de televisão feito nos Estados Unidos. O artista criou um ambiente composto por diferentes seções onde as obras exigiram a interação do público para completar seu significado artístico. É importante mencionar que, em 1959, Vostell mudou-se para Colônia, onde estabeleceu um relacionamento com Paik através da WDR (Rádio da Alemanha Ocidental), e ambos colaboraram, cada um à sua maneira, com Maciunas, na criação do Fluxus - essas circunstâncias poderiam justificar o trabalho experimental praticamente simultâneo entre os dois artistas em televisores modificados. Enquanto a prática artística de Vostell deriva de uma abordagem crítica que apoia a proposta que determina a adequação dos meios de comunicação como destruidores ou desestabilizadores da sociedade, *Paik assume o conceito de construção e reconhece a capacidade do meio televisivo de transformar a sociedade*. Em comum, ambos valorizam o processo criativo que, como produto final, utiliza novas ferramentas para questionar o conceito de arte. Como resultado, “são criadas novas imagens abstratas que dão origem a novas experiências visuais, que convidam à contemplação e à percepção sonora alterando a relação sujeito-objeto” (GAS BARRACHINA, 2022).

No período alemão, NJP se debruçou sobre todas as formas de música em que tinha interesse e examinou todas as etapas do processo de fazer música, incluindo composição, produção e até o envolvimento do público (LEE; FRIELING, 2020). Pode-se dizer que, durante a era alemã, Nam June Paik conheceu os melhores artistas de vanguarda de seu tempo e, por meio de trocas, ganhou inspiração artística que penetrou em sua vida. Além disso, a Alemanha infundiu Paik com experimentos e um espírito de não convencionalidade para criar um novo mundo enquanto desafiava a arte estabelecida. Foi na Alemanha que nasceu a videoarte, deixando para sempre o nome Nam June Paik na História da Arte.

Atualmente, Paik está mais vivo que nunca no respectivo país, pois possui diversas obras preservadas no ZKM (*Center for Art and Media Karlsruhe*), na cidade de Karlsruhe. Fundado em 1989 é considerado a “Meca da artemídia e a Bauhaus eletrônica” pois “ao combinar investigação e produção, exposição e performance, coleção e arquivo, consegue retratar adequadamente o desenvolvimento da arte dos séculos XX e XXI (...) via atividades de recolha, exposição e investigação” (ZKM, 2022, *online*).

---

<sup>179</sup> Ver <http://www.medienkunstnetz.de/works/television-decollage> Acesso: 20 jun. 2022.

### 5.3 TRANSFORMAÇÃO

*“I came to the U. S. only because of John Cage<sup>180</sup>” (NAM JUNE PAIK).*

Este foi o segundo período mais intenso na carreira de Paik. A escolha por Nova Iorque, para onde se mudou em 1964, foi inspirada pela diversidade populacional e cultural, pois era um lugar onde novas ideias podiam encontrar aceitação e apoio. A cidade cresceu rapidamente em termos econômicos a partir do século XVIII e era uma nova terra para os artistas realizarem seus sonhos. Paik refletiu que, para crescer e se tornar reconhecido mundialmente, teria que estar nos Estados Unidos, cujo cenário artístico da época era dominado pela performance, filme, vídeo e arte conceitual (HANHARDT; HAKUTA, 2012). Ali, *o seu trabalho envolveu rebelião e busca pela liberdade e, além disso, foi o período de formação de seu estilo distinto e sua estética sobre a videoarte.* Foi também o lar de muitos artistas que ele conheceu na Europa e que se mostraram fundamentais para sua arte<sup>181</sup>, especialmente John Cage, cujo complexo conjunto de pensamentos ressoava com a busca de Paik por uma nova abordagem da arte que fosse compatível com seu anseio por novas experiências.

A época da chegada de Paik aos Estados Unidos foi um período de transição para ele como artista. Em contraste com seus amigos, mentores e colegas, Paik trouxe a televisão e o vídeo para o centro de sua vida criativa. A sua primeira exposição em solo americano foi em 1965 e há boatos que, antes da abertura, o galerista veio ver se a preparação estava indo bem e ficou surpreso ao ver o chão com fios e aparelhos jogados por toda parte, afirmando que aquilo tudo parecia uma loja de equipamentos elétricos (KANG, 1988). Na América, percebeu que o ocidente sabia muito menos que o oriente que vice-versa. Sua resposta a isso foi introduzir elementos culturais distintamente asiáticos em suas obras, na tentativa de resolver esse desequilíbrio (FRIEDMAN, 2002).

---

<sup>180</sup> Do original: “Eu vim para os EUA apenas por causa de John Cage”, em tradução livre. Citação retirada de MELLENCAMP, Patricia. The Old and the New. *Art Journal*. 54:4, 41-47, 1995.

<sup>181</sup> Muitos integrantes americanos do Fluxus retornaram a Nova Iorque e se estabeleceram no bairro SoHo, inclusive Paik. Chegaram a montar uma “*Fluxushop*”, que vendia miscelâneas diversas.

*“I knew there was something to be done on television and nobody else was doing it, so I said why not make it my job?”<sup>182</sup>* (Paik, 1975).

A primeira videoarte foi notoriamente atribuída a Paik (HANHARDT, 2006) que, em 4 de outubro de 1965, enquanto estava em um táxi em um engarrafamento criado pela comitiva do Papa Paulo VI em Nova Iorque, o filmou com uma câmera Sony Portapak<sup>183</sup>, adquirida com recursos da *Rockefeller Foundation*. Na tarde do mesmo dia, ele exibiu os vinte minutos de filmagem para os membros do Fluxus em um café no SoHo<sup>184</sup>. A gravação é, às vezes, chamada de *“The Pope Tape”<sup>185</sup>* (HANHARDT, 2016). A época também foi pontuada por uma série de *shows* individuais e coletivos e parcerias com a cena *underground* e independente de *filmmakers*. Dessas colaborações, a mais duradoura foi com a violoncelista Charlotte Moorman, conhecida como a “Joana d’Arc da nova música”. Ela foi integrante da Orquestra Sinfônica Americana na década de 1950, mas, além de sua formação em música clássica, também foi atraída pela arte performática (KANG, 1988). Foi fundadora do *Annual Avant Garde Festival of New York*, onde conheceu Paik, e, por causa disso, posteriormente ficou conhecida como “a violoncelista de *topless*”<sup>186</sup>.

*“I was about to quit music and performance completely to concentrate on video before I met her, and my after Germany performances are un-thinkable without her”<sup>187</sup>*  
(Paik, 1985).

---

<sup>182</sup> “Eu sabia que havia algo a ser feito na televisão e ninguém mais estava fazendo isso, então eu disse por que não fazer disso meu trabalho?”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo *“The Worlds of Nam June Paik”*, do *Solomon R. Guggenheim Museum*, de Nova Iorque, e organizado por John G. Hanhardt, em 2000.

<sup>183</sup> Com o lançamento dessa câmera, qualquer pessoa poderia começar a fazer vídeos, ainda mais quando a maior acessibilidade foi aliada a tecnologias que pudessem editar ou modificar a imagem do vídeo.

<sup>184</sup> O *Cafe Au Go Go*, localizado na Bleecker Street, 152, em Manhattan, era ponto de encontro de artistas. Fechou suas portas em 1970.

<sup>185</sup> A gravação pode ser visualizada em <https://www.youtube.com/watch?v=hVxgCOX3M4c> Acesso: 25 mai. 2022.

<sup>186</sup> Ver: ROTHFUSS, Joan. *Topless Cellist: The Improbable Life of Charlotte Moorman*. Cambridge, MIT Press, 2014.

<sup>187</sup> “Por que o sexo é um tema predominante na arte e na literatura, proibido APENAS na música?”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo *“The Worlds of Nam June Paik”*, do *Solomon R. Guggenheim Museum*, de Nova Iorque, e organizado por John G. Hanhardt, em 2000.



A fascinação de Paik pelo corpo feminino e o seu desejo de envolver o ato da performance como ato sexual, de concretizar a música<sup>188</sup> e expor o corpo como espetáculo público foi realizado, não apenas através de sua própria performance, mas também através do engajamento de Moorman. Ela contribuiu para a conquista de NJP para a erotização da música, criando uma forte, mas positiva tensão e amor entre eles.

*“Why is sex a predominant theme in art and literature, prohibited ONLY in music?”<sup>189</sup>*  
(Paik, s/d).

Falando especificamente sobre *corpo e performance*, os artistas neovanguardistas<sup>190</sup> se definiram como sujeitos corporificados cuja mente e corpo formam umnexo e performaram um corpo que possuía diferentes identidades em suas obras, desafiando as normas sociais da época porque eles repudiaram ou divorciaram-se das estruturas políticas vigentes para enfrentar as agendas contraculturais da época (BÜRGER, 1984). Como resultado, o significado vanguardista do corpo em suas performances ativistas políticas foi estendido para o âmbito além dos limites da arte institucional. Também buscaram criar sua própria linguagem visual em oposição à abordagem formalista da arte modernista exemplificada de forma representativa pelo expressionismo abstrato (FRIEDMAN, 2002). Em outras palavras, esses artistas encontraram a razão de ser de sua arte na validade política do corpo e não nos ideais estéticos abstratos. Essa mudança no sentido de valores foi fomentada pelo interesse pelo corpo que vinha se revigorando desde a difusão das vanguardas europeias no início do século XX.

Apesar do importante papel de Paik no estabelecimento do Fluxus como um movimento internacional, sua participação foi constantemente enquadrada em sua cultura nativa. A tese de Jieun Rhee, intitulada *“Performing the other: Asian bodies in performance and video art,*

---

<sup>188</sup> “No final dos anos 1940 e início dos anos 1950, surgiu um tipo radicalmente novo de música baseada em sons ambientais gravados em vez de sons de instrumentos musicais ocidentais tradicionais. Centrada em Paris e em torno do compositor, teórico musical, engenheiro e escritor Pierre Schaeffer, ficou conhecida como *musique concrète* devido ao uso de fragmentos sonoros gravados concretos, manifestando um afastamento dos conceitos e representações abstratos da notação musical ocidental”, em tradução livre. Ver GODØY, Rolf Inge. Perceiving sound objects in the *musique concrète*. **Frontiers in Psychology**, v. 12, p. 1702, 2021.

<sup>189</sup> Do original: “Eu vim para os EUA apenas por causa de John Cage”, em tradução livre. Citação retirada de MELLENCAMP, Patricia. The Old and the New. **Art Journal**. 54:4, 41-47, 1995.

<sup>190</sup> Em um período que corresponde ao modernismo tardio ou à arte pós-moderna inicial. O termo refere-se a uma suposta segunda onda de arte de vanguarda, como Expressionismo Abstrato, Pop Art, Nouveau Réalisme, Neo-Dada e Fluxus. A primeira onda foi o Futurismo, Dada e Surrealismo. Ver: [http://www.artandpopularculture.com/Neo\\_avant-garde](http://www.artandpopularculture.com/Neo_avant-garde) Acesso? 7 nov. 2022.

*1950s-1990s (Nam June Paik, Yoko Ono)*” e realizada na *Boston University*, examina as identidades cambiantes de Nam June Paik e Yoko Ono, artistas da diáspora asiática em contextos locais e globais. Para o autor, “em seus países de origem, por outro lado, esses artistas eram apresentados como ocidentais, portanto, essencialmente estranhos às suas tradições culturais. Enquanto sua alteridade ganhou muita atenção dos espectadores ocidentais, a vantagem de ser ‘exótico’ também limitou os significados encontrados em sua arte” (RHEE, 2002, n.p). Foi somente na década de 1990 que os artistas pós-modernos frequentemente se posicionavam como multinacionais (*idem*) mas, antes disso, a colaboração de Paik com Moorman desconstruiu oposições binárias padrão, como Oriente/ Ocidente, macho/ fêmea, e colonizado/ colonizador, que geralmente estão embutidas na concepção de si e do Outro. Na obra de Paik, assim, o corpo do artista torna-se *a interface entre o eu que vê e o seu Outro eu imaginado*.

Voltando a Moorman, ela até mesmo traduzia Paik para o inglês durante as apresentações, explicava o conceito da performance e respondia a algumas perguntas para o público. Ela transformou a figura de Paik de volátil para algo mais acessível. Em uma das performances, em 1967, a dupla foi detida pela polícia por “exposição excessiva” e o incidente suscitou questões acerca da nudez e liberdade de expressão em manifestações públicas (NJ PAC, 2022, *online*). Como resposta, o governador de Nova Iorque na época, Nelson Rockefeller, assinou uma lei proibindo *topless* em público, com exceção de peças, exposições e espetáculos, mas isso custou o trabalho de Moorman na Orquestra (HANHARDT, 2000). Algumas das mais célebres obras da colaboração entre Paik e Moorman foram: “*Robot Opera*” (1964), “*Opera Sextronique*” (1967), “*Sky Kiss*” (1968), “*TV Bra for Living Sculpture*” (1969) e “*TV Cello*” (1971) (figura 17).

Figura 17 - Paik e Moorman



Fonte: A autora (2022) a partir de imagens publicadas em <http://www.medienkunstnetz.de> Acesso: 16 mai. 2022.

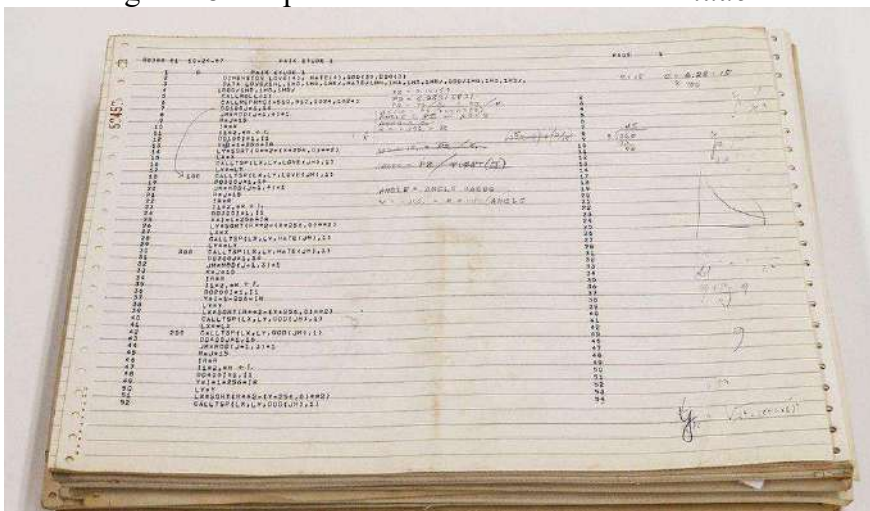
No inverno de 1966, Paik escreveu uma carta lamentando a falta de atenção ao potencial que os computadores ofereciam às artes visuais e ao potencial que os artistas ofereciam para empurrar a indústria em novas direções. Ele encaminhou cópias para Max Mathews e Michael Noll, do *Bell Telephone Laboratories, Inc.*<sup>191</sup> (também conhecida como *Bell Labs* e hoje *Nokia Bell Labs*), sugerindo que experimentos eram necessários para trazer alguns resultados na pesquisa de ciência pura e tecnologia aplicada<sup>192</sup>. Assim, no ano seguinte, foi convidado a ser artista residente<sup>193</sup> e aprendeu o básico de programação de computadores, especialmente a linguagem FORTRAN (figura 18), fazendo experimentos em termos de imagens que poderiam ser criadas (HANHARDT, 2000).

<sup>191</sup> *Bell Labs* foi o lar de alguns dos avanços mais significativos da ciência e engenharia das décadas de 1920 a 1980. Ver: GERTNER, Jon. **The Idea Factory: Bell Labs and the Great Age of American Innovation**. New York: Penguin, 2012 e BERNSTEIN, Peter L. **Three Degrees above Zero: Bell Labs in the Information Age**. New York: Scribner, 1984.

<sup>192</sup> Ver: PAIK, Nam June. **Video 'n Videology, exhibition catalog**. New York: Everson Museum of Art, 1974.

<sup>193</sup> Michael Noll, Laurie Spiegel, Lillian Schwartz e Stan VanDerBeek foram alguns dos artistas que trabalharam no laboratório de forma independente e colaborativa. Basicamente era um “viveiro” de arte experimental.

Figura 18 - Impressões FORTRAN da obra “*Etude 1*”



Fonte: <https://americanart.si.edu/blog/computers-and-art> Acesso: 25 mai. 2022.

Lá Paik produziu um filme, conhecido como “*Digital Experiment at Bell Labs*” e as obras “*Confused Rain*” e “*Etude*”<sup>194</sup>. Especificamente sobre os anos de 1966-1967, nas palavras do próprio Paik,

em vez de me tornar apenas mais um artista “bem-sucedido” nas galerias comerciais e salas de concerto, quero dedicar o ano que vem para a pesquisa acadêmica, que pode mudar a arte e o status da arte na sociedade radicalmente para as próximas décadas, para os quais não se espera apoio do atual negócio de arte<sup>195</sup> (PAIK apud HANHARDT *et al.*, 2019, p. 334, tradução nossa).

Os anos setenta foi o período de pico para a produção de videoarte e muitos artistas consagrados utilizaram o meio assim como os artistas de vídeo individuais. De acordo com Kang (1988), Bruce Nauman, Vito Acconci, Keith Sonnier, Dan Graham, John Baldessari,

<sup>194</sup> De acordo com o *site* do *Smithsonian Museum*, o *Digital Experiment at Bell Labs* é uma gravação de vídeo absolutamente mínima da tela do computador, marcando um gesto em direção às origens da imagem do computador. Uma segunda peça é *Confused Rain* (1967), uma impressão gerada por computador que resulta de letras colocadas aleatoriamente soletrando CONFUSE, sugerindo uma ‘mistura de chuva real e chuva simulada no computador’. A terceira obra completa é ETUDE, uma composição de computador até então desconhecida de 1968. Em ETUDE, Paik escreveu um programa de computador para criar quatro círculos concêntricos que se cruzam exibindo o texto um tanto irreverente AMOR ÓDIO DEUS CÃO, cada palavra repetida compondo seu próprio diâmetro”. Ver <https://americanart.si.edu/blog/computers-and-art> Acesso: 25 mai. 2022.

<sup>195</sup> Do original: “*instead of becoming just another ‘successful’ artist in commercial galleries and concert halls, I want to devote the next year to academic and fundamental research, which could change art and the status of art in society radically for coming decades, for which support from the current art business is not to be expected*”.

Robert Morris, Linda Benglis, Dennis Oppenheim e Richard Serra experimentaram a produção de vídeo em performances de vídeo, ambientes de vídeo e fitas de canal único. Artistas de vídeo individuais também estavam ativos - além de Paik, Frank Gillette, Steina e Woody Vasulka, Ed Emshwiller, Peter Campus, Douglas Davis, Stan VanDerBeek, William Wegman, Stephen Beck, Joan Jonas, Juan Downey, Terry Fox e o coletivo de vídeo *Underground TVTV* estavam entre os praticantes de destaque. Paik não tinha nenhuma conexão com o campo “estabelecido”, nem com os documentaristas, mas ele influenciou quase todos os outros videoartistas, em geral, mesmo que ninguém tivesse um paralelo direto com ele nessa época (KANG, 1988).

Se as apresentações de Paik na Alemanha foram chocantes e principalmente orientadas para a música, as das América, ainda chocantes, eram orientadas para o sexo, quase sem exceção. Em ambas as fases de sua carreira, as características das peças eram as mesmas e tipicamente paikianas: extravagantes, audaciosas, zombeteiramente sérias, provocativas e, acima de tudo, visualmente orientadas. Se o período alemão foi uma espécie de *laboratório do self*, o período americano abordou, principalmente, questões sobre corpo e identidade.

#### 5.4 EXPANSÃO

Para Paik, o início dos anos 1970 foi o período em que se estabeleceu como videoartista, pois produziu suas primeiras fitas de vídeo de longa duração e participou das inúmeras mostras coletivas dedicadas ao vídeo (HANHARDT; HAKUTA, 2012). Um fato interessante é que, na época, procurou Michael Rice, então presidente da WGBH<sup>196</sup>, estação de televisão pública localizada em Boston, EUA, para ajudá-lo na construção de um dispositivo para manipulação de vídeo<sup>197</sup>, que viria se tornar o “*Paik-Abe Video Synthesizer*” (figura 19). O seu desejo era construir um dispositivo que poderia traduzir uma variedade de fontes de vídeo em inúmeros padrões e configurações e controlá-los usando uma mesa de mixagem, assim, o equipamento,

---

<sup>196</sup> De acordo com o site *Electronic Arts Intermix*, a emissora foi uma das principais defensoras da arte para a televisão. “Encomendando trabalhos originais para transmissão, produziu e transmitiu fitas de artistas das áreas de vídeo, dança, música, performance e artes visuais”. Ver <https://www.eai.org/artists/wgbh/biography> Acesso: 3 jun. 2022. Esta foi a oportunidade dos artistas controlarem as câmeras de TV profissionais, produzindo sua própria visão única para um programa de TV.

<sup>197</sup> O apoio financeiro foi da *Rockefeller Foundation*.

construído em parceria com o engenheiro japonês Shuya Abe<sup>198</sup>, objetivava processar e manipular imagens videográficas (ver item 5.7).

Figura 19 - “Paik-Abe Video Synthesizer” (1969)



Fonte: Reprodução. *Nam June Paik Art Center* (2022).

O sintetizador era capaz de extrair cores<sup>199</sup>, combinar para formar novas, sobrepor imagens, visualizar sinais de áudio, enfim, muitas maneiras de editar imagens, de modo a transformar transmissões de vídeo em circuito fechado e imagens pré-gravadas em vídeo-colagens que variavam em aparência de imagens realistas para padrões abstratos através de novas possibilidades de produção e pós-produção. A capacidade de editar as imagens em tempo real<sup>200</sup> e com fácil manuseio permitiu que o sintetizador de vídeo fosse usado durante

<sup>198</sup> A construção foi realizada no Japão.

<sup>199</sup> O efeito de cor do sintetizador foi chamado de “brilho do dia” por Jonathan Price e Ann-Sargent Wooster ou “expressionista” por Douglas Davis, Robert Pincus-Witten e Lucinda Furlong. Bruce Kurtz definiu as qualidades das cores: “o que distingue a cor sintetizada de Paik é seu apelo às sensações táteis. É uma cor transparente, luminosa, altamente saturada, quente, suave, acariciante (...) Em suma, é líquida e saturada e, em última análise, indescritível” (KANG, 1988).

<sup>200</sup> Assim como um DJ mixando e liberando som em tempo real.

transmissões ao vivo - sendo utilizado, posteriormente, nas famosas transmissões por satélite de Paik como “*Bye Bye Kipling*” e “*Wrap Around the World*”. Paik declarou, na época, que a invenção permitiria moldar a tela da TV com conteúdos de transmissão tão livre, colorida e profunda quanto muitos grandes pintores fizeram na tela (DECKER-PHILLIPS, 2010). O instrumento, que incorporou o conceito de amostragem de imagem e vídeo interativo em tempo real como uma ferramenta de produção musical multicanal baseada em imagem, contribuiu para estabelecer uma nova relação entre som e imagem no âmbito da arte audiovisual. A máquina fez sua estreia em uma transmissão ao vivo de quatro horas, intitulada “*Video Commune - Beatles Beginning to End*” (figura 20) - uma colagem de imagens de TV distorcidas e uma trilha sonora de música dos Beatles que combinava uma transmissão ao vivo do sintetizador com imagens pré-gravadas, incluindo comerciais de televisão japoneses<sup>201</sup>.

De acordo com documentos do museu *Tate* (2022, *online*, tradução nossa), havia “oscilações de néon, massas de cores semelhantes a neblina e padrões em expansão semelhantes a alvos; uma imagem translúcida do rosto de George Harrison em uma plataforma giratória; engenheiros trabalhando dentro do estúdio; e mãos e corpos desmaterializados em bolhas eletrônicas<sup>202</sup>”. Então, de vez em quando, o programa era interrompido por “apresentações musicais japonesas não editadas e comerciais<sup>203</sup>”. Esses clipes são pouco notados na literatura sobre a obra de Paik que, quando chega a discutir o “*Video Commune*”, simplesmente o registra como a “estreia do sintetizador. No exato momento em que Paik introduziu o sintetizador, uma ferramenta destinada a permitir que amplas audiências modificassem as imagens televisivas, ele também começou a se mover em uma segunda direção: à introdução do que ele chamaria de 'televisão global<sup>204</sup>'” (NJPAC, 2022, *online*). Paik também convidou pessoas aleatórias para visitar o estúdio e os deixou remixar<sup>205</sup> imagens de vídeo enquanto elas eram exibidas.

---

<sup>201</sup> Não se sabe exatamente quantos espectadores assistiram à transmissão, mas a estação recebeu algumas respostas alarmadas. Um homem reclamou, por exemplo, que ele estava recebendo sinais de Tóquio em vez de Boston. Ver “*Art on Television*” disponível em <https://harvardartmuseums.org/article/art-on-television> Acesso: 3 jun. 2022.

<sup>202</sup> Do original: “*in the broadcast there were neon oscillations, fog-like masses of color, and expanding target-like patterns; a translucent image of George Harrison’s face on a rotating turntable; engineers working inside the studio; and hands and bodies dematerialised into electronic blobs*”.

<sup>203</sup> Do original: “*unedited Japanese musical performances and commercials*”.

<sup>204</sup> Do original: “*simply records it as the synthesiser’s debut. Yet it is this unexpected combination of the distorted clips and the unedited Japanese material which makes the piece especially intriguing. At the very moment that Paik introduced the synthesiser, a tool ultimately intended to allow broad audiences to modify televised images, he also began to move in a second direction: towards the introduction of what he would call ‘global television’*”.

<sup>205</sup> Ver mais no Segundo Giro Arqueocartográfico: Audiovisualidades Paikianas em Ambientes *On-line* (capítulo 6).

Figura 20 - “Video Commune - Beatles Beginning to End” (1970)



Fonte: <https://www.tate.org.uk/research/tate-papers/32/video-commune-nam-june-paik> Acesso: 03 jun. 2022.

O *Paik-Abe* é conhecido como a primeira máquina sintetizadora de imagens de vídeo e que impacta ainda mais diretamente os efeitos gráficos de transmissão de hoje, pois pode aplicar transformações diretas aos sinais de vídeo sendo gravados ou transmitidos. É importante pontuar que o sintetizador foi patenteado e adotado por vários estúdios de TV (HANHARDT, 2006). O aparelho desconstrói a experiência do tempo de envio e, como resultado, fornece uma mensagem poderosa sobre qual música deve ser buscada por meio de visuais intensos - ele não é um simples sintetizador de imagem, mas sim um instrumento para tocar música visualizada. Essa compreensão deixa a possibilidade de repensar a videoarte de NJP como manifestação de seu pensamento musical.

Paik tornou-se o primeiro videoartista cujo trabalho foi tão difundido e teve acesso raro a máquinas de alta tecnologia e produziu fitas com qualidade de transmissão (HANHARDT, 2000). É importante notar que desde 1970 todas as fitas de vídeo de Paik são *produzidas pela televisão e transmitidas pela televisão* e isso, muitas vezes, não é reconhecido na História da Arte. Durante esse tempo, Paik produziu uma efusão de objetos, instalações e fitas de vídeo - essa quantidade de trabalho foi estruturada a partir de um poderoso conjunto de ideias, elas próprias construídas a partir de sua performance e composição musical.



## 5.5 CONSOLIDAÇÃO

Nesse período, Paik já era um artista consolidado internacionalmente. Com relação a sua vida pessoal, Kubota teve uma paixão por Paik que começou quando ela viu sua performance no Japão, em 1964, e decidiu se tornar uma artista famosa para conquistá-lo. Eles se encontraram novamente em Nova Iorque no final daquele ano e logo se tornaram amantes. Em 1977, se casaram<sup>206</sup> (figura 21).

Shigeiko, conforme a “*Encyclopedia of Asian American Artists*” (2007) nasceu em Niigata, Japão, e começou seus estudos de arte na Universidade de Tóquio, obtendo um bacharelado em escultura em 1960. Foi para Nova Iorque e lá ela conheceu e se envolveu com os artistas do Fluxus. Kubota é reconhecida por suas instalações escultóricas que empregam a estética DIY. Suas obras mais famosas são as homenagens esculturais a Duchamp, “*Vagina Painting, Video Poem*” e “*1st Love, 2nd Love...*” - todas com forte influência feminista<sup>207</sup>.

Figura 21 - Paik e sua esposa Shigeiko Kubota



Fonte: [https://www.koreatimes.co.kr/www/culture/2022/02/142\\_70030.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/culture/2022/02/142_70030.html) Acesso: 25 mai. 2022.

<sup>206</sup> Ver “*From Fluxus to Video Art: The Art Couple - Nam June Paik and Shigeiko Kubota*” disponível em <https://www.koreanculture.org/education-literature/2018/9/26/from-fluxus-to-video-art-the-art-couple-nam-june-paik-and-shigeiko-kubota> Acesso: 6 mar. 2023.

<sup>207</sup> De acordo com o *site* do MoMA (2021, *online*, tradução nossa), “como os críticos japoneses ignoravam a maior parte da arte de vanguarda e desprezavam as mulheres artistas, Kubota decidiu que teria melhores oportunidades de carreira em Nova Iorque, onde foi imediatamente aceita na comunidade do Fluxus (...) A obra mais infame (e um tanto anômala) de Kubota foi *Vagina Painting* (1965), - nessa performance, ela prendeu o cabo de um pincel a suas roupas íntimas, agachou-se sobre um balde de tinta vermelha e gingou sobre uma grande folha de papel colocada no chão, criando manchas vermelhas, semelhantes à menstruação (...) Também pode ter sido uma referência à prática das gueixas de classe baixa, que às vezes divertiam as clientes escrevendo caligrafias com escovas inseridas na vagina. A performance de Kubota fundiu dicotomias, combinando alta e baixa artes, elementos masculinos e femininos e culturas orientais e ocidentais”. Ver <https://www.moma.org/artists/3277> Acesso: 18 abr. 2022.

Em 1974, NJP utilizou a expressão “super rodovia” para se referir às telecomunicações e, no relatório “*Media Planning for the Post Industrial Age: Only 26 Years Left Until The 21st Century*”<sup>208</sup> (1976), escrito para a Fundação Rockefeller, utilizou uma frase ligeiramente diferente, “superestrada eletrônica”, ou “rede de comunicação de banda larga” (HANHARDT; 2000). Em 1990, Al Gore, então candidato à vice-presidência de Bill Clinton aos EUA, disse que lideraria a construção da “rodovia da informação”, assim como seu pai, Albert Gore, havia se esforçado muito na construção da malha rodoviária interestadual<sup>209</sup>. Paik argumentou que ele cunhou o conceito e que Clinton e Gore o roubaram e essa história inspirou a exposição na Bienal de Veneza de 1993. Em 1995, expandiu a ideia ao criar a obra “*Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*” (ver item 5.7).

*“The difference between the old highway and the new highway is that in the old highway, we knew what was the car, and what was the cargo before the highway was built, whereas in the new highway we don't know what kind of car we will have or what kind of cargo/ passenger we will have on the road. And will the highway be attractive enough to make the whole effort worthwhile? The electronic super highway is still a very expensive gamble”<sup>210</sup>*  
(Paik, s/d).

No ano de Paik 1977 utilizou uma frase incomum para ajudar a traçar as origens de seu espírito de vanguarda de experimentação que ajudaria a estabelecer as bases de seu imponente legado como um visionário da videoarte<sup>211</sup>: “arqueologia da vanguarda”, que nada mais é que o processo de olhar para trás em suas origens artísticas e descobrindo-as do passado por si mesmo. Em seu esforço “arqueológico”, primeiramente relembrou o momento em que ouviu pela primeira vez sobre o compositor austro-americano Arnold Schönberg, que lhe inspirou e foi relatado no item 5.1. Em 1978, Paik completou quarenta e cinco anos e a sua situação financeira não estava boa. Ele teve que aceitar um cargo de professor na Academia de

<sup>208</sup> Ver [https://bardonson.com/Media\\_planning\\_for\\_the\\_postindustrial\\_age.pdf](https://bardonson.com/Media_planning_for_the_postindustrial_age.pdf) Acesso: 20 jun. 2022.

<sup>209</sup> Ver “*Al Gore Invents The Internet: This Week In Tech History*” disponível em <https://www.forbes.com/sites/gilpress/2016/01/11/al-gore-invents-the-internet-this-week-in-tech-history/?sh=5f6f0f741695> Acesso: 6 mar. 2023.

<sup>210</sup> Do original: “A diferença entre a velha e a nova rodovia é que na velha rodovia sabíamos o que era o carro e qual era a carga antes da construção da rodovia, enquanto que na nova rodovia não sabemos que tipo de carro teremos ou que tipo de carga/passageiro teremos na estrada. E a rodovia será atraente o suficiente para fazer todo o esforço valer a pena? A superestrada eletrônica ainda é uma aposta muito cara”, em tradução livre. Citação retirada do catálogo “*Nam June Paik*”, do Museu TATE, de Londres, e editado por Sook-Kyung Lee e Rudolf Frieling, em 2019.

<sup>211</sup> Informação adquirida na exposição *Archaeology of Avantgarde*, no *Nam June Paik Art Center*, em 2022.

Düsseldorf<sup>212</sup>, Alemanha, para suceder seu amigo, Joseph Beuys, e não conseguia esconder o quanto estava arrependido. Apesar de sua popularidade, Paik não chegou nem perto de se sustentar com sua arte - ele complementava a sua renda com aluguéis e vendas de imóveis e *workshops* em universidades (KANG, 1988). No entanto, enquanto muitos artistas de vídeo são frustrados com a falta de recursos financeiros, Paik é, como sempre, filosófico:

*“People don't expect to pay for television (...) Television is like water. When you want to watch, you just turn it on like a faucet, and then, later, you turn it off. People want to see a video once, maybe twice, but they don't want to own it. When you work in video art, you are really giving it away (...) video art is not a good investment. People buy art for intrinsic value but also for tax shelter value, no? Video art does not fit in with this part of the art world. So, I'm afraid video artists will be poor for some time<sup>213</sup>”* (Paik, s/d).

Em 1984, Paik retornou à Coreia do Sul pela primeira vez desde que fugiu do país quando jovem. Ele se destacou no mundo da arte, mas seu nome era desconhecido na Coreia, exceto por alguns especialistas. Ele somente se tornou uma celebridade no país quando as transmissões via satélite foram transmitidas e o fato de que um artista de classe mundial era conhecido por ser coreano. A viagem de regresso a casa, impulsionada pelo convite para criar uma comissão para os Jogos Olímpicos de Verão de 1988, levou Paik a explorar as suas origens e o local onde nasceu (HANHARDT, 2000). No mesmo ano, NJP exibiu inúmeras obras em homenagem a Beuys em Seul, como a obra *Beuys Vox* e, como mais uma expressão desse memorial, realizou uma performance em homenagem a seu amigo em 20 de julho de 1990<sup>214</sup>, no espaço do quintal da Galeria *Hyundai* em Seul (figura 22). A performance intitulada “*A Pas de Loup*” (“com os passos do lobo”) também foi uma forma de Paik conectar-se com a sua cultura e antepassados: *gut*, ou *ogu-gut* é um ritual xamânico coreano acionado para encaminhar espíritos desencarnados para o céu.

---

<sup>212</sup> Ficou no cargo até 1996.

<sup>213</sup> “As pessoas não esperam pagar televisão (...) A televisão é como água. Quando você quiser assistir, basta ligá-la como uma torneira, e então, mais tarde, você desliga. Pessoas querem ver o vídeo uma vez, talvez duas, mas eles não querem possuí-lo. Quando você trabalha em videoarte, você está realmente entregando-o. Além disso (...) videoarte não é um bom investimento. As pessoas compram arte pelo valor intrínseco, mas também para o valor do abrigo fiscal, não? Videoarte não se encaixa com esta parte do mundo da arte. Então, temo que os videoartistas serão pobres por algum tempo”, em tradução livre. Citação retirada do artigo “*Videoart's Guru*”, de D. C., Denison. Disponível em <http://vasulka.org/archive/Artists5/Paik,NamJune/Paik.pdf> Acesso: 15 jun. 2022.

<sup>214</sup> Quatro anos após a morte de Beuys.

Figura 22 - “A Pas de Loup” (1990)



Fonte: <https://www.galleryhyundai.com/story/view/20000000086> Acesso: 15 jun. 2022.

A partir da década de 1980 Paik realizou uma série de projetos globais, com destaque a *trilogia satélite* - "*Good Morning, Mr. Orwell*", "*Bye Bye Kipling*" e "*Wrap Around the World*" (ver item 5.7). A busca de Paik por uma linguagem visual que suprimia o espaço físico em função do tempo real pode ser comparada à sua própria dinâmica como viajante do globo. Em entrevista ao brasileiro Eduardo Kac, em 1988, comenta as obras:

o primeiro trabalho não era sobre comunicações entre Oriente e Ocidente, era uma ligação entre a França e os Estados Unidos. O segundo focou exatamente nisso; a ligação era entre a Coreia, o Japão e os Estados Unidos. Agora [com *Wrap Around the World*] quero criar um link que envolva o mundo inteiro. Esta é a principal diferença. A segunda diferença é que estamos trabalhando agora mais com artes populares do que com performances de alta arte. É um grande risco criar um programa de televisão ao vivo em tão grande escala apenas com alta arte, porque a televisão é um meio de entretenimento e temos que ter cuidado. Temos que ser um pouco conservadores para minimizar os riscos de transmissão entre vários continentes. Não estou dizendo que não estamos criando alta arte, mas que estamos criando uma nova alta arte com novos materiais. Estamos usando esses novos materiais para trabalhar com o elemento temporal das artes populares, o ritmo, que é tão importante na videoarte. Este é meu último show de satélite, mas também é o começo de um movimento de satélite maior do futuro (PAIK apud KAC, 2022, *online*).

Já na década de 1990 surgiram trabalhos usando projeção, como *Sistine Chapel*, onde NJP mostrou a diferença entre “pintura a óleo”, pintada com pincel convencional, e “pintura eletrônica”, pintada com luz eletrônica. Nessa obra, Nam June Paik reproduziu o que Michelangelo pintou no teto da Capela Sistina em um novo método de mídia - possivelmente com a intenção de mostrar como a tecnologia contemporânea pode inaugurar um novo

Renascimento (ver item 5.7). Durante a década de 2000, Paik juntou-se ao especialista em *laser* Norman Ballard para fazer várias instalações em grande escala. Na mesma época, viveu a vida de um nômade viajando pelo mundo - ele era uma vanguarda que exibia e trabalhava com novas pessoas em novos lugares. Nessa fase NJP já era um artista consolidado e recebeu inúmeros prêmios, incluindo o Prêmio Kaiserring (1991), a Medalha Picasso da UNESCO (1992), Leão de Ouro na Bienal de Veneza (1003), o Prêmio de Cultura Asiática de Fukuoka (1995), o Prêmio Ho-Am (1996), a Medalha Goethe (1997) e o Prêmio Kyoto (1998). Ele recebeu sua primeira grande retrospectiva em 1976 no *Kölnischer Kunstverein* em Colônia, Alemanha, que logo foi seguida pelo *Musée d'art Moderne de la Ville de Paris*, em 1978, no *Whitney Museum of American Art* em Nova Iorque em 1982, o Museu de Arte Moderna de São Francisco, em 1989, e o Museu Nacional de Arte Contemporânea de Seul, em 1992.

No Brasil, em 2017, Paik ganhou uma retrospectiva no Oi Futuro Flamengo, Rio de Janeiro, com curadoria do italiano Marco Pierin, que afirmou que a exposição mostrou, essencialmente, “a produção artística tardia de Paik, que é quando a videoinstalação, a performance, as obras sonoras e a pintura são incorporadas às obras ditas *satelitares* (transmissões televisivas via satélite com imagens mixadas e modificadas em tempo real por Paik) e aos robôs, chamados ironicamente de esculturas”. São quinze obras compostas por “objetos de tecnologia ultrapassada de rádios e televisores antigos, por exemplo” (PIERIN, 2017, *online*).

Em 1996, NJP sofreu um derrame que o deixou parcialmente paralisado e em reabilitação por anos. Por sugestão de uma enfermeira, Kubota fez um vídeo sobre sua experiência e vida desde a doença de Paik. A obra “*Sexual Healing*” (2000) revela suas lutas pessoais com a doença de NJP e abre uma janela para sua vida pessoal juntos (figura 23) - a instalação, do tamanho de uma sala, é montada com sete esculturas de vídeo, e mostra duas figuras nuas de malha, um homem e uma mulher, com monitores de televisão como órgãos, e que reproduzem imagens dos diferentes estágios de seu relacionamento repetidamente. Outra escultura é uma cama de hospital. “Os monitores ao longo da instalação reproduzem vários cliques de sua vida juntos, desde os anos mais recentes e a experiência com a doença e recuperação de Paik até seus anos mais jovens juntos e até mesmo da infância de cada um” (HALLMARK, 2007, p. 100).

Figura 23 - “*Sexual Healing*” (2000)

Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/works/sexual-heeling> Acesso: 15 jun. 2022.

As obras tardias de Paik retratam temas espirituais e nostálgicos. Ele faleceu em 29 de janeiro de 2006, aos setenta e três anos, em Miami, Flórida. Dois anos após sua morte, um edifício moderno chamado *Nam June Paik Art Center*, dedicado à sua obra, foi financiado por fundos locais e construído na Coreia do Sul - o espaço conta com uma biblioteca dinâmica e excelente arquivo digital. Ainda, o *Smithsonian American Art Museum*, em Washington D.C, EUA, criou o *Nam June Paik Archive*, em 2009, com base em doações do sobrinho de Paik, Ken Hakuta. Hakuta, ex-aluno da *Harvard Business School*, doou cerca de US\$ 1 milhão para os museus de arte da instituição de modo a estabelecer o *Hakuta Family Endowment Fund*, permitindo a criação da bolsa Nam June Paik nos Museus de Arte de Harvard, que “expande o conhecimento sobre o artista, seu trabalho e influências (...) e examina as contribuições fundamentais de Paik para as ideias e a linguagem da expressão visual e como elas influenciaram profundamente gerações de artistas em todo o mundo” (HARVARDARTMUSEUMS, 2022, *online*). A doação também inclui cerca de dez obras de arte de Paik, tornando os museus um importante repositório de seu trabalho para exposição, estudo e pesquisa. Além de Hakuta, a viúva Shigeko Kubota também trabalhou ativamente para manter a memória de Paik: ela manteve, até a sua morte, em 2015, a casa e os estúdios, em Nova Iorque, intactos (figura 24).

Figura 24 - Casa/atelier em Nova Iorque



Fonte: Print Screen do vídeo [https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v\\_rbY7s](https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v_rbY7s) Acesso: 29 nov. 2021.

O ambiente, apresentado de forma inédita no documentário “*Nam June Paik's Art and Revolution*”, feito pelo canal de TV coreano *Arirang*<sup>215</sup>, se assemelha a muitos *media labs* atuais<sup>216</sup>, especialmente pela sua configuração para criações nas áreas de arte, tecnologia e novas mídias.

Os laboratórios de mídia são espaços limítrofes, mas cada vez mais poderosos em muitos ambientes contemporâneos. Eles aparecem em universidades e faculdades, desconfortavelmente encaixados entre departamentos e faculdades tradicionais. Eles também estão em porões, armazéns, shoppings e ocupações. Eles são estáveis em vários graus; muitos têm endereços de longo prazo e uma lista itinerante de ocupantes. Alguns aparecem em um local por alguns dias e, em seguida, são transferidos para outro. Às vezes, eles estão até em caminhões móveis nas ruas, levando ferramentas e conhecimento para crianças em escolas e para o público em geral. Como grupos de ferramentas e talentos otimizados para produzir valor econômico, os laboratórios às vezes se alinham com os mais implacáveis dos capitalistas de risco; em outros casos, eles são gratuitos e abertos ao uso de todos, desdenhando todas as motivações comerciais. Apesar de sua repentina visibilidade devido ao florescimento das humanidades digitais, os laboratórios de mídia têm uma história surpreendentemente longa. Como parte das vanguardas históricas, os laboratórios de artes de mídia foram os locais onde os novos materiais e estéticas da modernidade técnica foram desenvolvidos. Frequentemente, eles compartilham uma ideologia comum, ligada não

<sup>215</sup> O documentário é dividido em duas partes: [https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v\\_rbY7s](https://www.youtube.com/watch?v=w0E2v_rbY7s) (parte 1) e <https://www.youtube.com/watch?v=2fj-GT2d0Bk> (parte 2). Acesso: 15 dez. 2021.

<sup>216</sup> Nas palavras de Gasparetto (2016, p. 126), “os MediaLabs da arte e cultura digital, constituem o novo espaço de ateliê do artista”. Para ampliar a discussão sobre *media labs*, uma boa referência é Lori Emerson, professora associada do Departamento de Inglês e do Programa de Artes, Redação e Performance Intermídia da *University of Colorado*. Ela também é diretora fundadora do *Media Archaeology Lab*. Ver (WHAT IS A MEDIA LAB, 2021, *online*) e Darren; EMERSON, Lori Emerson; PARIKKA, Jussi. **The Lab Book: Situated Practices in Media Studies**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2021.

apenas ao impulso neoliberal de privatizar, inovar e desorganizar, mas a ideias modernistas de longa data sobre destruição criativa, quantificação e o valor da cientificidade (WHAT IS A MEDIA LAB, 2021, *online*).

Hoje podemos ter acesso a objetos e lembranças de Paik através do “*Memorabilia*” (figura 25), espaço reconstruído no *Nam June Paik Art Center* a partir dos quatro *ateliers de Nova Iorque*<sup>217</sup>, a saber: “*Mercer Street Studio*, usado para edição de vídeo e vivência; *Grand Street Studio*, usado como armazém; *Green Street Studio*, usado como depósito e *Broome Street Studio*, que era seu principal estúdio de trabalho” (NJPAC, 2022, *online*).

Figura 25 - “*Memorabilia*”, no NJPAC



Fonte: NJPAC (2022, *online*). Acesso: 17 set. 2022.

As exposições mais recentes sobre Paik foram “*The Future is Now*” - com retrospectivas que circularam pelos museus *Tate Modern*, em Londres (2019), no *Stedelijk Museum*, em Amsterdã (2020) e na *National Gallery*, em Singapura (2021-2022). O *Nam June Paik Art Center*, além da organização de diversas exposições e eventos, mantém o *Nam June Paik Art Center Prize*<sup>218</sup>, “atribuído a quem herdar a criatividade e a experimentalidade de Paik de forma relevante nos dias de hoje, que colocam em ação transfronteiras e transfronteiriças e que desenvolvem uma nova forma de comunicação no contexto da arte e tecnologia

<sup>217</sup> Ver

<https://njpart.ggcf.kr/%EB%A9%94%EB%AA%A8%EB%9D%BC%EB%B9%8C%EB%A6%AC%EC%95%84> Acesso: 14 set. 2022.

<sup>218</sup> Bruno Latour, Trevor Paglen, Haroon Mirza e Doug Aitken já foram vencedores.



contemporâneas” (NJPAC, 2022, *online*) e o *Random Access Project*, que “analisa as novas tendências da arte de mídia contemporânea e artistas em ascensão que compartilham a experimentalidade artística de Nam June Paik”. Com palavras-chave como “improvisação, indeterminação, interação e participação derivadas do trabalho de Paik” (*idem*), o projeto já teve nove artistas (ou equipes) selecionados nos últimos três anos.

## 5.6 “WHAT’S A PAIK?<sup>219</sup>”

Não é exagero enunciar que a pesquisa sobre a arte de Nam June Paik atinge quase todos os grandes discursos e questões da arte contemporânea. Paik não é apenas um artista *avant garde*, mas também um artista na encruzilhada quando se discute anti arte e cultura popular. Reconhecido como o pai da videoarte, ele também criou performances destinadas a chocar o público, provocar risos e chamar a atenção de tabloides, redes de televisão e até da polícia, mixando elementos díspares da filosofia alemã, xamanismo coreano, *zen* budismo, teorias de mídia e tecnologia. O vídeo é um meio complexo criado por imagens eletrônicas não determinísticas, tornando-se um meio de comunicação com um significado que fomenta a experiência perceptiva global do público e a parte mais importante da videoarte de Paik é a comunicação mútua.

O trabalho da Paik pode ser vinculado à ideia de indeterminação de Cage<sup>220</sup>, a teoria de McLuhan da percepção ativa da TV e o conceito de *feedback* de Norbert Wiener em cibernética. Pelo menos cinco elementos claros podem ser discernidos na prática complexa de Nam June Paik: “performance, tecnologia, colaboração, pesquisa e diálogo” (NJPAC, 2022, *online*). Enquanto alguns artistas de artemídia parecem preocupados com os componentes ópticos, Paik abraça a materialidade e a natureza efêmera da tecnologia.

A herança pessoal do artista se refletia em suas obras e ele estava sempre explorando as semelhanças e contrastes entre as culturas oriental e ocidental. As pungentes lembranças de Paik de suas origens artísticas e ancestrais revelam sua compreensão de que tanto a velha quanto a nova mídia servem como canais para a *memória*. Talvez a imagem mais famosa de Paik seja

<sup>219</sup> Citação retirada de uma exposição no *Nam June Paik Art Center* e atribuída a Charlotte Moorman.

<sup>220</sup> Paik credita Cage como o primeiro artista de mídia. Ver <https://m.blog.naver.com/sunonthetree/220754757456> Acesso: 28 jun. 2022.

a de um artista que ativamente usou monitores de TV em suas obras<sup>221</sup> - ele usava televisão tanto como forma em si (ele criou inúmeras “esculturas em vídeo”) quanto como ferramenta para transmitir imagens.

Os primeiros eletrônicos eram frágeis e frequentemente funcionavam mal - assim Paik entendeu que não poderia “consertar” imagens eletrônicas em obras de arte, mas sim trabalhar com sua natureza instável. As televisões de Paik repensavam as imagens *ready-made* do *pop*, capitalizando na aparência e familiaridade do próprio aparelho sobre sua imagem, e fundi-lo com o fascínio do minimalismo com a redução da forma. As esculturas de Paik, gambiarras e *hackings*<sup>222</sup> experimentais feitas com madeira, tinta, néon, câmeras e muitos tipos de detritos televisuais não-televisuais, apresentam o que os profissionais de museus chamam de “desafio de preservação<sup>223</sup>”. NJP tinha uma profunda compreensão e relacionamento com a tecnologia e acreditava em seu potencial para fazer grandes coisas. O entendimento do artista sobre o poder da imagem em movimento começou como uma percepção intuitiva de uma tecnologia emergente, que ele aproveitou e transformou.

A visão de NJP é que todos os campos da mídia devem ser usados como objetos para quebrar as fronteiras tradicionais de todos os campos e buscar a formação progressiva e mudança da consciência humana. Essa visão é uma mudança na consciência humana, ou seja, uma mudança no próprio pensamento. Além disso, com base no espírito niilista e destrutivo do Dadaísmo, o uso ativo da mídia aparece como uma forma sublimada ao invés de simples negação e destruição. Seu trabalho questiona o tempo e a memória, a natureza da música e da arte, até mesmo a essência de nossas experiências sensoriais. Mais significativamente, talvez, suas obras questionem nossa experiência, nosso entendimento e nossas definições de “televisão”.

Também era um grande crente na tecnologia, mas durante sua vida ainda havia muitos que se opunham à ideia e que achavam que a tecnologia era muito fria e dura. Essa ideia foi reforçada pelo fato de que as inovações tecnológicas da época eram principalmente para fins militares. Com seus trabalhos, queria tornar a tecnologia acessível e relacionável e esperava mostrar que ela também poderia ser usada para funções mais pacíficas e democráticas. Em essência, seu trabalho reflete tentativas de unir tecnologia e arte. Através da integração de

---

<sup>221</sup> Foi o pintor alemão Karl Otto Götz, um pioneiro da arte eletrônica, que o inspirou a experimentar TVs como um meio visual.

<sup>222</sup> *Hack*, nesta tese, não se refere à definição mais antiquada do termo, relativa à disseminação de vírus de computador e pela realização de crimes de internet, mas sim referente a um comportamento mais subversivo em relação à tecnologia. No item 6.2.3 a questão será ampliada.

<sup>223</sup> Hanna Hölling é uma pesquisadora com extensa produção sobre conservação de obras de Nam June Paik.

televisores, redes de transmissão e inúmeras ferramentas tecnológicas em sua arte, Paik nos incentiva a nos tornarmos participantes ativos ao invés de espectadores passivos na revolução tecnológica - assim, permitiu que diversas classes sociais desfrutassem de arte sem nenhum conhecimento específico. Ao definir a videoarte, Paik enfatizou que a subjetividade cultural não devia ser fixada pela história ou tradição, mas deve ser reconhecida como um fenômeno fluido que é constantemente negociado e discutido de acordo com novas tecnologias, deslocamentos populacionais e estruturas de poder em mudança.

Paik era um artista presciente que borrou as barreiras entre arte e música, público e artista. A arte de Paik é um terreno fértil para explorar questões de autenticidade e autoria. O interesse de NJP pelo acaso, *feedback* e participação infundiu sua arte em vários momentos de sua carreira. Muitas de suas previsões sobre como a tecnologia moldaria o futuro foram bastante precisas. Ao testemunhar o rápido desenvolvimento da tecnologia durante sua vida, previu que nosso mundo atual seria ditado pela comunicação eletrônica, décadas antes que isso fosse possível.

Desde o início até os últimos dias de sua vida artística, Nam June Paik deixou claro que suas obras não podiam ser confinadas no âmbito de um museu de arte ou teatro. O exemplo mais evidente é o trabalho de transmissão via satélite - essa foi uma tentativa ousada do artista de se apropriar dessa tecnologia, que na época utilizava quase que exclusivamente os noticiários da televisão, e a ideia de Fluxus de que a distribuição é mais importante que a produção. Ele também reconstruiu noções de fronteira e manifestações culturais em um contexto global. Ele via o papel do artista consistindo em pensar o futuro e buscar melhores formas de comunicação global através da arte. Ele também antecipou que, na história das imagens em movimento, as noções de tempo e espaço fossem fundamentalmente alteradas pelo vídeo e pela televisão. Ao longo de sua vida, provou que a vanguarda não era uma página da História da Arte do passado, mas uma força fundamental que sustenta, revitaliza e impulsiona a arte contemporânea.

Com relação às críticas a Paik, são normalmente centradas em dois aspectos: na desconstrução da sua “coroação” como o libertador do vídeo da dominação da TV corporativa - de acordo com Martha Gever (1982), ele sobrecarregou a instrumentalidade da TV com sua criatividade excêntrica, criando efeitos hipnóticos que replicam a passividade do espectador, substituindo a mensagem do Estado e do mercado por entretenimento estetizado, não analisando as mensagens ou efeitos da TV, apenas o meio - e a fetichização do corpo feminino como um instrumento que toca a si mesmo através da performance de Charlotte Moorman (ROSLER, 1985). Martha Rosler (1985, n.p) aponta que os célebres ataques de Paik à estrutura corporativa da sociedade foram, de fato, uma aproximação das “duas extremidades do espectro cultural

americano, incorporando simbolicamente a indústria da consciência [mídia corporativa; TV] aos métodos e ideias da cultura aparato [mundo da arte; museus] - sempre com fundação, governo, museu, transmissão e outros apoios institucionais” (*idem*). Como Gever, Rosler culpa Paik por não analisar quaisquer mensagens ou efeitos específicos da TV, ou por fornecer um contra discurso racional à tecnologia da qual ele depende para seu trabalho.

### 5.6.1 Pensando Arqueologicamente: Pressionando os Botões “Rebobinar” e “Avançar”

As realizações únicas de Nam June Paik, os precedentes estabelecidos por suas realizações criativas e a ampla variedade de seu trabalho atestam o papel fundamental que ele desempenhou na expansão da definição de arte por meio da mídia. As imagens em constante velocidade e variação não são apenas documentações do passado, mas também expressam o desejo de Paik de uma mídia de massa aberta em que a imaginação e a participação de indivíduos de todo o mundo - e de comunidades locais - são refletidas. A história da arte midiática está intimamente relacionada com a história do desenvolvimento tecnológico.

Hanhardt *et al.* (2019) salientam que na era do *smartphone*, conexão sem fio à Internet, Google Glass e acesso instantâneo vinte e quatro horas a notícias e eventos internacionais - em uma era onde todas as horas de vigília podem ser gastas no ciberespaço - é difícil imaginar uma época em que essas conveniências agora familiares pareciam as reflexões de um louco cientista ou invenções de uma fantasia de ficção científica. Já na década de 1960, Paik desafiou seus contemporâneos a imaginar um futuro onde as inovações de hoje podem existir.

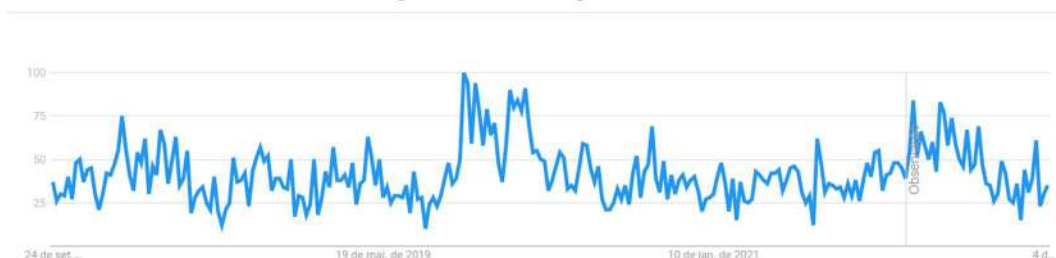
É válido destacar que, à medida que novas tecnologias se tornaram disponíveis, Paik foi rápido em explorá-las<sup>224</sup>. Assim, no Apêndice B, crio uma linha do tempo dos principais acontecimentos dos períodos analisados neste capítulo e traço um paralelo com importantes marcos de avanços tecnológicos, formando, assim, uma espécie de *arqueologia de Paik no mundo e do mundo em Paik*.

---

<sup>224</sup> Em 2022, na Coreia do Sul, em conversa informal com Helen Kho, biógrafa de Paik, ela afirmou que, no início de sua carreira, isso foi possível devido à excelente condição financeira da família Paik. Posteriormente, Paik entraria em contato com empresas de alta tecnologia e laboratórios, pedindo-lhes colaboração financeira.

Ademais, acessando a ferramenta Google Trends e selecionando os resultados dos últimos cinco anos, foi possível visualizar um pico mundial de interesse por Nam June Paik entre 13 e 29 de outubro de 2019 (figura 26). Em 2022, dois picos: de 9 a 15 de janeiro e 27 de janeiro a 5 de fevereiro.

Figura 26 - Google Trends



Fonte: A autora (2022).

Observei, através da própria ferramenta, que usuários que buscaram por “Nam June Paik” também consultaram, com frequência, no primeiro pico, a expressão “tate modern” - mesmo período<sup>225</sup> onde ocorreu a exposição “*Nam June Paik: The Future Is Now*”<sup>226</sup>. Já os picos de 2022 correspondem à mesma exposição, só que em Singapura. Navegando pelo *site* do museu *Tate Modern*, constato um achado de extrema relevância: um *vídeo*, em destaque, na página inicial, que também está hospedado no perfil oficial do *Tate* no Youtube, e chamado “*5 Times Artist Nam June Paik Predicted the Future | Tate*”<sup>227</sup>, mostra que Paik utilizou a tecnologia como uma forma de abrir o mundo e se conectar com pessoas para além das fronteiras e diferenças culturais. Os tópicos em que ele prognosticou o futuro, de acordo com o *Tate*, foram:

- 1) *A internet*: em 1974 Paik propôs construir uma rede de “super rodovias eletrônicas”, utilizando satélites, fibras óticas e cabos de modo a conectar lugares distantes. Para ele, assim, seria possível realizar conferências entre pessoas em locais diferentes por meio de “vídeo colorido” - isso viria a ser o trampolim para novos empreendimentos humanos. Outros, antes de Paik, chegaram a sugerir uma rede digital, mas foi ele que previu o seu uso para a comunicação;
- 2) *Vídeo como arte*: Paik “brincava” com os *gadgets* mais recentes de sua época e foi um dos primeiros a realizar experimentações com a TV e vídeos. Ele acreditava que

<sup>225</sup> 17/10/2019 a 09/02/2020.

<sup>226</sup> Ver <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik> Acesso em 5 mai. 2021.

<sup>227</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=yMUJB5aFvdo> Acesso: 24 mai. 2021.

a tecnologia nos daria a chance de fazer e compartilhar arte e começou a construir esculturas utilizando várias televisões e realizava transmissões ao vivo. Assim, mostrou as inúmeras possibilidades do vídeo na arte e abriu caminho para futuros artistas;

- 3) *Crise climática*: nos anos 1980, escreveu o ensaio “*How to Make Oil Obsolete*”<sup>228</sup>, afirmando que a informação deveria ser reconhecida oficialmente como uma fonte alternativa de energia, porque é ela que muda o estilo de vida das pessoas - o poder do cérebro, portanto, deveria prevalecer sobre o poder do petróleo, indicando um bem-estar ecológico. NJP acreditava na conexão natureza-tecnologia e desejava que existissem em harmonia. Para ilustrar essa ideia, criou a obra “*TV Garden*” (1974);
- 4) *Mídia global*: “este é um vislumbre do panorama do vídeo de amanhã, quando você poderá mudar para qualquer estação de TV do planeta, e o guia de TV será tão gordo quanto a lista telefônica de Manhattan” assim começa “*Global Groove*” (1973), uma colagem eletrônica e pastiche de som e imagem que insurgia o poder da televisão. Ambicioso, Paik almejava que a mídia de massa pudesse ajudar a unir o globo. Quinze anos mais tarde, “*Wrap Around the World*” (1988) foi ao ar, por conexão via satélite, para cinquenta milhões de telespectadores em dez países, dos Estados Unidos ao Japão;
- 5) *Smartphones*: em 1974 Paik, afirmou que um dia haveria um sistema de telefonia de mídia mista para mil e um novos aplicativos, onde seria possível fazer chamadas de vídeo, assistir TV, ir às compras e até mesmo fazer um exame de saúde. A invenção da câmera transformou todos em artistas visuais - antecipando, dessa forma, o futuro das câmeras de vídeo, *streaming* ao vivo e mídias sociais.

Noto que muitos dos meus achados dos movimentos anteriores coincidem, cronologicamente, com a exposição do *Tate* - isso confirma que Paik circulou em múltiplos meios naquele período, chamando a atenção do público. Outrossim, a essa lista, outros contágios advindos de Paik serão apresentados no capítulo seis. De maneira concisa, NJP é um artista que concebeu que os artistas deveriam desempenhar um papel como “antena” para especular o futuro e entregar essas informações às pessoas por meio da visualização artística - o que Paik propõe são “sistemas abertos” e não uma imposição fixa de significados.

---

<sup>228</sup> Conforme as minhas buscas, foi um texto publicado no *The New York Times* em 25 de abril de 1980. Há uma cópia (física) no *Smithsonian American Art Museum*.

## 5.7 COMPOSIÇÃO DE UM INVENTÁRIO

Durante a pesquisa não encontrei uma lista oficial contendo todas as obras do artista, embora existam muitas publicações e exposições que enfoquem sua jornada global e prática interdisciplinar<sup>229</sup>. Tenho duas hipóteses: Paik transitou por diversos países, o que dificultou a catalogação das obras, e/ou o próprio artista, dada a sua personalidade, não tinha interesse em fazer isso (é nítido, através da análise de sua trajetória, que ele estabeleceu que a sua arte deveria ser atualizada com quaisquer novas tecnologias que surgissem, com a participação do público, ou seja, em fluxo).

Porém, para dar seguimento a presente pesquisa, aqui se encontram relacionadas trinta e cinco obras do artista<sup>230</sup>, colecionadas e inventariadas (listadas, descritas e classificadas) cronologicamente de modo a criar o que seria uma *audiovisualidade paikiana* (ideia que será esclarecida ao final da seção), onde *duram* as características principais de Paik. O primeiro critério escolhido foi digitar a expressão “nam june paik artworks” no buscador Google<sup>231</sup>, que é o mais utilizado no mundo<sup>232</sup> e, dentre vários buscadores<sup>233</sup>, é o que apresenta obras de arte de uma maneira diferenciada, de fácil visualização e navegação (figura 27).

---

<sup>229</sup> O site do *Nam June Paik Art Center* apresenta algumas listas de obras, performances, exposições individuais e coletivas, entrevistas, etc., em que Paik esteve envolvido - porém, são incompletas. Ver <https://njpart.ggcf.kr/nam-june-paik> Acesso: 05 jan. 2022.

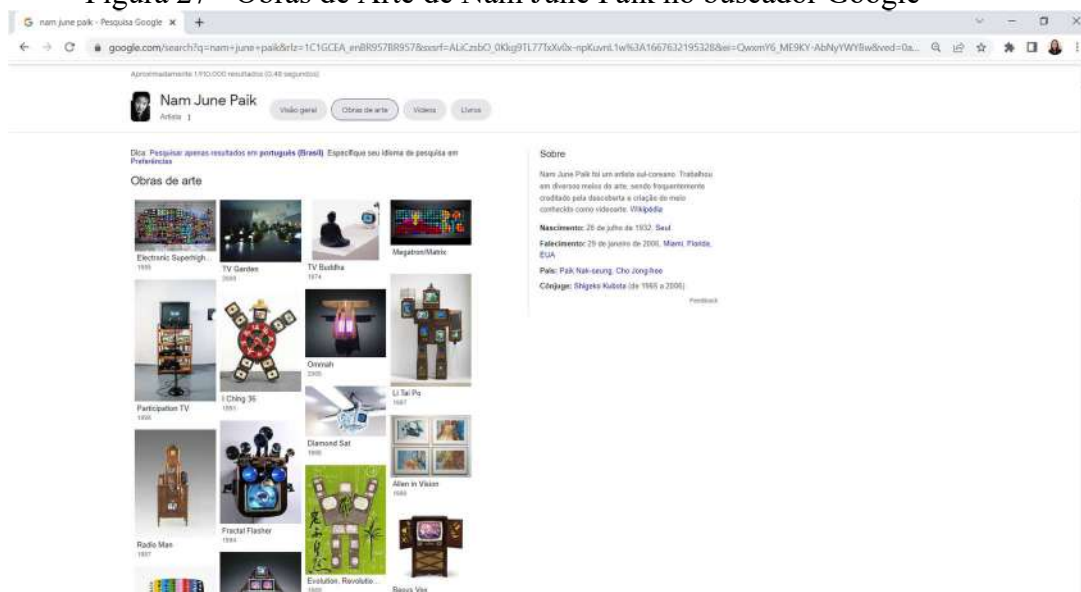
<sup>230</sup> O número trinta e cinco não é por acaso: foi inspirado na exposição “*Nam June Paik in Augmented Reality*”, do *Nam June Paik Art Center*, que visitei em 2022, na Coreia do Sul. Através da realidade aumentada, era possível experimentar trinta e cinco principais obras da coleção. Ver <https://njpart.ggcf.kr/nam-june-paik-in-augmented-reality> Acesso: 06 abr. 2022.

<sup>231</sup> Busca realizada em janeiro de 2022.

<sup>232</sup> Ele “processa, em média, mais de 63 mil buscas por segundo em mais de 150 línguas (...) Estima-se que 9 em cada 10 buscas feitas na internet sejam feitas por meio do Google”. Ver <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2021/09/27/google-23-anos-10-coisas-que-voce-talvez-nao-saiba-sobre-o-buscador.ghtml> Acesso: 09 dez. 2021.

<sup>233</sup> Fiz testes no Bing, Yahoo! Search, DuckDuckGo e Naver (o último é o mais popular na Coreia do Sul).

Figura 27 - Obras de Arte de Nam June Paik no buscador Google



Fonte: Buscador Google (2021).

Levando em consideração a experiência de *acesso aleatório* mencionada anteriormente, inclui outras obras, que o Google não apresentou - essas estão destacadas com um asterisco.

(1) *One for Violin Solo* (1962)\*: nessa performance de cinco minutos, realizada durante o evento *Neo-Dada in der Musik*<sup>234</sup>, no *Kammerspiele Theatre*, em Düsseldorf, Alemanha, o artista pegou um violino, que estava em cima de uma mesa de madeira no centro do palco, e o segurou - não como um músico, mas sim como se estivesse empunhando uma espada. Lentamente ergueu o instrumento e, nesse momento, a plateia ficou se questionando qual seria o “destino” do objeto - o pressentimento que ele seria destruído se confirmou: Paik o destruiu com um golpe de força, assim como um ferreiro bate uma bigorna com um martelo. No momento em que o violino foi quebrado, as luzes do ambiente se apagaram (ou seja, a destruição esteve associada à escuridão, criando uma correlação entre experiência acústica e visual, e o fator tempo foi de suma importância, visto que a sensação de ansiedade e adrenalina frente a uma possível destruição do caro instrumento foi vivenciada). Segundo o *site* do museu NJPAC,

na plateia estava o primeiro violinista da Orquestra Sinfônica de Düsseldorf. Ciente de que Paik iria destruir o instrumento musical, ele gritou "Salve o violino!", no meio da apresentação, e Joseph Beuys e Konrad Klapheke gritaram de volta "Não interrompa o show!", parando o violinista e o expulsando. Isso gerou um artigo de jornal intitulado

<sup>234</sup> No evento estiveram, também, Wolf Vostell e Benjamin Patterson.



“Um concerto que expande o público”. Escrevendo essa anedota, Paik comentou, espirituosamente, que não entendia porque o violinista compareceu ao show<sup>235</sup> (NJPAC, 2022, *online*, tradução nossa).

(2) *Zen for TV* (1963): Paik pegou uma televisão a privou de sua verdadeira função (em um ato de *hacking* e até sabotagem<sup>236</sup>). O público, ao invés de assistir um programa qualquer de televisão, visualizava uma linha vertical, brilhante, em uma tela escura, girada a noventa graus, como um objeto escultural. Essa linha era a redução do espectro de informações transmitidas, ou seja, compactadas, e a imagem continuava sendo transmitida, porém não em tela cheia. Assim, a obra convidava a se concentrar em um ponto único, não com a rápida mudança de imagens, mas com o *zapping* da televisão. Paik se inspirou em John Cage, por sua abordagem *zen*-budista e o título da obra remete ao budismo e filosofias do leste asiático, às raízes coreanas de Paik. Quando assistimos uma TV praticando *zen*, vemos a nossa própria capacidade de meditação. Antes dessa obra, Paik trabalhou com o conceito de *zen* em “*Zen for Head*” (1962), uma performance sem equipamentos tecnológicos, onde mergulhou o seu cabelo em uma tigela de tinta e o usou como pincel, desenhando uma linha reta em um rolo de papel. Um ano após “*Zen for TV*”, Paik criou “*Zen for Film*”, uma projeção silenciosa, de oito minutos, em uma tira de celulóide de 16mm quase em branco (que muda apenas porque pequenos arranhões danificaram o filme e partículas de poeira se acomodaram na superfície do material). Dessa forma, o filme vai envelhecendo, e o espectador é confrontado com um trabalho em constante regeneração<sup>237</sup>. Em toda a série *zen* a tecnologia é o destinatário e, se houver público no ambiente, isso não será motivo de preocupação (ou distração) para a máquina, que está em estado meditativo. É possível questionar: o quê, quando e o que é *zen* para as máquinas? Elas estão cada vez mais agitadas em nome das pessoas? Então necessitam meditar? Elas desejam algo? E os humanos? Têm empatia pelas máquinas? Em suma, fez refletir sobre como pensamos nós mesmos com relação a elas.

---

<sup>235</sup> Do original: “*In the audience there was the first violinist of the Düsseldorf Symphony Orchestra. Aware that Paik would destroy the musical instrument, he shouted “Save the violin!” in the middle of the performance, and Joseph Beuys and Konrad Klaphek shouting back “Don’t interrupt the concert!” stopped the violinist and kicked him out. This prompted a newspaper article headlined “A Concert Expelling the Audience.” Writing down this anecdote, Paik wittily commented that he did not understand why the violinist came to his concert in the first place*”.

<sup>236</sup> Ver item 6.2.3.1.

<sup>237</sup> Ver item 6.2.1.

(3) *Participation TV* (1963)\*: outra obra exposta na *Galerie Parnass*, que consistia em microfones que captavam os diversos sons produzidos pelo público e os convertiam em sinais eletrônicos. De acordo com som, o tamanho dos padrões de ondulação, tricolores, mudavam e “dançavam” na tela da TV. Assim, nunca existiam composições iguais, já que cada pessoa possuía uma qualidade tonal e volume únicos. Paik se interessava pela ideia de *audiência participativa*. Certa vez, ele disse que “a televisão permitia apenas uma comunicação de sentido único. Como se o governo falasse algo e os cidadãos ouvissem. Os cidadãos não tinham uma ferramenta ou método para responder a isso. Então eu fiz desta TV uma TV que contra-ataca”<sup>238</sup> (NJPAC, 2022, *online*).

(4) *Robot K-456 (Robot Opera)* (1964)\*: o primeiro trabalho de robótica de Nam June Paik<sup>239</sup> foi apresentado pela primeira vez no 2º Festival de *Avant Garde* de Nova Iorque. Coproduzido com engenheiros japoneses<sup>240</sup>, o robô antropomórfico<sup>241</sup> era controlado por rádio de vinte canais, em homenagem ao número de Köchel do Concerto para piano nº 18 de Mozart em si bemol maior. O robô percorreu as ruas, juntamente com Paik e Moorman (que tocava o seu violoncelo), reproduzindo os discursos do presidente John F. Kennedy com a boca ligada a um alto-falante de rádio e expelindo feijão como se estivesse defecando. *Robot K-456* se apresentou junto com Paik em várias performances e, em 1982, na retrospectiva de Nam June Paik no *Whitney Museum of Art* em Nova Iorque, Paik levou o robô para a rua e o apresentou a pessoas que sequer conheciam artistas como Pablo Picasso e houve uma performance com um acidente, onde o robô atropelado por um carro enquanto cruzava a rua. Paik chamou isso de “a primeira catástrofe do século XXI” (NJPAC, 2022, *online*) e, assim, tentou desvendar a ficção da racionalidade mecânica, apresentando uma máquina humanizada que possuía angústia, sensibilidade e vivenciava a vida e a morte. Era um esforço para humanizar e fomentar a compreensão da tecnologia e dos instrumentos de cultura.

<sup>238</sup> Do original: “television allowed only one way communication. Like the government says something and citizens listen. The citizens did not have a tool or method to respond to it. So I made this TV a TV that strikes back”. Ver <https://www.youtube.com/watch?v=DimYjLdQMHC> Acesso: 23 fev. 2022.

<sup>239</sup> Visitei *Robot Opera* no NJPAC em 2022. Aqui um registro, em vídeo, que fiz: <https://youtube.com/shorts/BTk0fl8z2Qo?feature=share> Acesso: 8 abr. 2022.

<sup>240</sup> A construção começou em 1963 com Nam June e seu irmão e foi concluída em 1964 com a ajuda de Shuya Abe na parte eletrônica.

<sup>241</sup> O robô começou como sendo um andrógino, tendo uma lixa e um pênis de sílex. Como alguns o consideraram de mau gosto, foi retirado antes de ir para a América. Depois disso, foi considerado feminino.

(5) *Moon is the Oldest TV* (1965): Paik costumava dizer que a Lua era a TV mais antiga (NJPAC, 2022, *online*), então criou uma obra composta por televisores que exibiam doze imagens, da lua cheia à nova, visualizando as mudanças e retratando a vida pré-eletrônica, quando as pessoas projetavam imaginações no satélite natural. A obra concentra-se na ideia oriental sobre o tempo e o ciclo da lua, expandindo a representação da natureza, humanos, mitos e arte e, curiosamente, foi feita quatro anos antes do Homem pousar no satélite natural.

(6) *Magnet TV* (1965)\*: muitos afirmam que foi a partir dessa obra que o conceito de videoarte se desenvolveu (NJPAC, 2022, *online*). Naquele contexto, a televisão já era produto de massa, influenciando o comportamento da sociedade e sugestionando decisões e era, inclusive, qualificada como integrante da família. Paik provocava distorções na imagem televisiva com o amparo de um ímã e, assim, demonstrava criticamente ao público que a televisão poderia ser manipulada. A TV passou a ser um meio artístico frequente em suas performances e instalações devido às suas inúmeras capacidades técnicas. Em suma, NJP desconstruiu a televisão ao adicionar um elemento participativo ao meio, já que os espectadores podiam influenciar a imagem da televisão movendo um ímã.

(7) *Paik-Abe Video Synthesizer* (1969): *Paik-Abe Video Synthesizer*, ou um sintetizador de TV a cores versátil, é o produto da vontade de Paik de popularizar o vídeo com uma funcionalidade similar a de um piano, adicionando uma função de edição semelhante à das estações de transmissão ao meio de vídeo, que estava na encruzilhada da popularização na época. Ele possuía várias funções para modificar imagens de vídeo e configurar cinco composições, que abriam possibilidades ilimitadas (as cores e formas podiam ser separadas, combinadas, adicionadas e repetidas, a resolução podia ser ajustada, as imagens podiam ser divididas e ampliadas, as luzes podiam ser bloqueadas e expostas e compressão e *feedback* estavam habilitados). Ele declarou que essa máquina nos permitiria moldar a tela da TV com conteúdo de transmissão tão livre, colorida e profunda quanto muitos grandes pintores fizeram na tela (NJPAC, 2022, *online*). O sintetizador misturava imagens da câmera em tempo real, assim como um DJ mixando e liberando fontes de som em tempo real. Paik usou esse sintetizador para excluir, copiar, inserir, colorir e transformar informações de várias fitas de vídeo. Em outras palavras, ele prestou atenção e explorou a televisão como meio de comunicação de massa no sentido social e meio de expressão no sentido artístico, ao mesmo tempo em que tentava a origem e a expansão multidimensional da videoarte ao abranger todas as atividades de produção, modificação e edição audiovisual.

**(8) *TV-Bra for Living Sculpture* (1969):** era tanto um aparato para ser usado no corpo quanto uma performance ao vivo. Nesta colaboração, Charlotte Moorman, uma das mais populares violoncelistas da vanguarda de Nova Iorque, estava no palco, nua, com um grande violoncelo entre suas pernas e dois pequenos televisores embalando seus seios. Enquanto Moorman tocava o instrumento, as telas de televisão mostravam três conteúdos diferentes - uma transmissão ao vivo da performance, um vídeo-montagem de outros violoncelistas e uma transmissão ao vivo de um canal de televisão. Paik conseguiu atrair a atenção do espectador ao utilizar a tecnologia como o bem mais íntimo do ser humano - o sutiã. Além da análise humana e da máquina, divisões raciais foram sinalizadas pela colaboração entre um imigrante coreano e uma mulher branca americana. Em 1992, Paik disse: “Charlotte Moorman e a combinação de música clássica e nudez era a mesma coisa. Era uma ideia tão lógica e infalível, que eu ainda me pergunto por que ninguém fez isso antes de nós<sup>242</sup>”.

**(9) *Global Groove* (1973)\*:** Paik capturou alguns conteúdos dos meios de comunicação da época<sup>243</sup> e compôs um vídeo que mesclava imagens de culturas populares (tradicionalistas e contemporâneas, ocidentais e não ocidentais), prevendo uma mudança na forma como elas poderiam se conectar e se misturar na mídia de massa. Da Sonata ao Luar de Beethoven, aos cantos do poeta Allen Ginsberg, na apresentação de dança nigeriana a comerciais japoneses, a seleção de Paik era tão diversa quanto qualquer canal de TV, mas não tão previsível. A transmissão começava com a declaração introdutória de Paik de que “este é um vislumbre de um cenário de vídeo de amanhã, quando você será capaz de ligar qualquer estação de TV na terra e os guias de TV serão tão gordos quanto a lista telefônica de Manhattan<sup>244</sup>”. “*Global Groove*” subverteu a linguagem da televisão e expressou a visão de Paik sobre as comunicações globais. É típico de Paik o estilo de edição: uma agitada colagem de sons e imagens com várias fontes de vídeo sobrepostas e distorcidas feitas pelo “*Paik-Abe Video Synthesizer*”.

**(10) *TV Chair* (1973)\*:** Paik previu que as tecnologias de vídeo se tornariam tão arraigadas em nossas vidas que elas se misturariam em nossos ambientes diários como, por exemplo, em forma de mobília. A obra propõe um móvel absurdo que parece zombar da

<sup>242</sup> Do original: “Charlotte Moorman and the combination of classical music and nudity was the same thing. It was such a logical and sure-fire idea, that I still wonder why nobody did it before us”. Citação retirada do catálogo Nam June Paik, do Museu TATE, de Londres, e editado por Sook-Kyung Lee e Rudolf Frieling, em 2019.

<sup>243</sup> Produzida em cooperação com a WNET, estação de televisão pública da cidade de Nova Iorque.

<sup>244</sup> O vídeo pode ser visualizado em <https://www.youtube.com/watch?v=7UXwhIQsYXY> Acesso: 06 jan. 2022.

obsessão das pessoas com sua própria imagem. “Se você sentar nele, você está na imagem, mas não pode vê-la!<sup>245</sup>”, disse Paik.

(11) *TV Buddha* (1974): é uma das obras mais icônicas de Paik e encapsula perfeitamente vários temas explorados na carreira do artista. Basicamente, questiona o papel do “eu” frente a uma época que trespassa tecnologia com espiritualidade. A estátua do Buda contempla a sua própria imagem em uma tela de TV, ao passo que a câmera responde ao olhar. O Buda é o observador e a imagem vista espelha a nossa própria experiência como consumidores de mídia de massa - aqui temos o contraste entre a meditação e o excesso de informações. É um ciclo de *feedback*, implicando uma dependência mútua. Os contrastes e paralelos entre oriente e ocidente e a questão da hipervigilância são também destacados. O papel do espectador é ímpar: o público que vê age como decodificador dessas imagens, analisando seus significados com base em suas próprias experiências. Paik garantiu que a transmissão fosse ambígua, de modo que diferentes interpretações e inferências culturais podem ser traduzidas para moldar uma melhor compreensão da sociedade de agora<sup>246</sup>. É também uma reflexão sobre a natureza narcisista. A obra foi exposta diversas vezes, ou seja, houveram várias versões, portanto, acredito que, se todas observadas, teríamos uma espécie de “*TV Buddhas*”, assim, no plural. Com isso, a obra apresenta diversas metamorfoses<sup>247</sup>. Em alguns casos, Paik trocou o Buda por outras estátuas, como a do Pensador, a de um monge budista e até de um coelho. Para o 11º Videobrasil, em 1996, Nam June Paik adaptou a peça, substituindo o Buddha por uma estátua do Preto Velho<sup>248</sup>.

(12) *TV Fish* (1975): TVs funcionam como aquários<sup>249</sup> e peixes vivos nadam enquanto uma série de imagens são reproduzidas, como a do bailarino norte-americano Merce Cunningham, de peixes nadando no mar e de um avião voando no céu. Os monitores de TV exerciam o efeito de combinar espaço-temporalmente um peixe real com uma imagem de vídeo de peixe. Como efeito da sobreposição de imagens, Cunningham dançava com um peixe, peixes

<sup>245</sup> Excerto retirado da matéria “A sagacidade e o gênio do pai da videoarte Nam June Paik”, do *Smithsonian Magazine*. Ver <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/photos-the-wit-and-genius-of-the-father-of-video-art-nam-june-paik-158168352> Acesso: 12 jan. 2022.

<sup>246</sup> Ver <https://publicdelivery.org/nam-june-paik-tv-buddha> Acesso: 08 mai. 2021.

<sup>247</sup> “*Buddha*” (1969), “*TV Buddha*” (1974), “*Video Buddha*” (1976), “*Buddha Duchamp Beuys*” (1989), “*Small Buddha*” (1990), “*Buddha Looking at Old Candle TV*” (1992), “*Buddha Watching a Candle*” (1992), “*Buddha Reincarnated*” (1994), entre outras.

<sup>248</sup> Imagem da obra disponível em <http://site.videobrasil.org.br/festival/arquivo/festival/programa/1402169> Acesso: 06 jan. 2022.

<sup>249</sup> Os televisores foram colocados atrás de uma fileira de vinte e quatro tanques de peixes.

nadavam no céu e um avião flutuava no mar. Assim, um aquário se tornava um monitor e vice-versa, permitindo que o espectador olhasse as imagens com uma nova perspectiva e percebesse o monitor de televisão como um quadro que define (e restringe) o que é mostrado. Paik lidava com a relação entre realidades e representações em toda a moldura das telas e trazia um paradoxo: “ser fiel à realidade” das imagens de televisão possibilitadas pela tecnologia *versus* a “vivacidade” das realidades naturais.

(13) *TV Cello* (1976)\*: Paik removeu os tubos de aparelhos de três TVs de tamanhos distintos e os empilhou dentro de caixas transparentes, que foram transformadas em um violoncelo tocável, de 1,4m, um pouco maior que um violoncelo convencional<sup>250</sup>. Na lateral há a assinatura de Paik, feita em tinta acrílica nas cores vermelha e amarela. As telas exibiam transmissões de TV ao vivo ou fitas que poderiam ser modificadas em tempo real durante as apresentações. *TV Cello* foi usada em muitas apresentações de Paik e Moorman ao longo dos anos e existem dez versões espalhadas pelo mundo - poucas podendo ser tocadas como um instrumento. A obra questiona também como podemos humanizar criativamente a tecnologia, não criando apenas brinquedos científicos. No vídeo de “*Global Groove*”, Moorman declara que “*TV Cello*” “foi o primeiro avanço no violoncelo desde 1600”.

(14) *MS-FLUXUSSUS (Symphony No. 7)* (1980): um violino com uma pequena hélice flutuava em algum lugar do rio Reno que atravessa a cidade de Dusseldorf<sup>251</sup>. Nam June Paik estava à beira do rio, segurando um controle remoto para mover o violino. Poderia o frágil instrumento resistir à forte correnteza do rio? Para Paik, que procurou causar mudanças radicais nas formas de arte no espírito do Fluxus, a música, em seu sentido mais amplo, não era menos que uma fonte de materiais significativos. Essa obra transforma as ondas, o vento que provoca as ondas e até os sons ao redor em partes de uma sinfonia além do violino. Era um violino flutuante alimentado por uma bateria, funcional dentro de um raio de 1km do controlador.

(15) *V-Idea* (1984): conjunto de gravuras que representavam sinais de TV.

<sup>250</sup> Visitei “*TV Cello*” no NJPAC em 2022. Aqui um registro, em vídeo, que fiz: [https://youtube.com/shorts/Rv\\_XPj19KZY?feature=share](https://youtube.com/shorts/Rv_XPj19KZY?feature=share) Acesso: 8 abr. 2022.

<sup>251</sup> Interagi com uma das versões da obra no NJPAC em 2022. Aqui um registro, em vídeo, que fiz: <https://youtu.be/nL3BRsoWR8s> Acesso: 8 abr. 2022.

(16) *Good Morning Mr. Orwell* (1984)\*: primeira transmissão internacional por satélite de Paik, feita no Ano Novo do ano de 1984, entre o canal WNET TV, em Nova Iorque, e o *Centre Pompidou*, em Paris, e conectando-se com emissoras na Alemanha e Coreia do Sul<sup>252</sup>, como uma refutação ao romance distópico de George Orwell, em que as telecomunicações são instrumentos de vigilância em massa e opressão<sup>253</sup>. “Orwell apenas enfatizou a parte negativa, a comunicação unilateral”, disse Paik sobre o autor. “Eu vejo o vídeo não como um meio ditatorial, mas como um meio libertador. É disso que trata este programa, ser um símbolo de como a televisão por satélite pode cruzar as fronteiras internacionais e preencher enormes lacunas culturais” (PAIK apud LOVEJOY, 2004, p. 234). O objetivo era criar um encontro entre as estrelas da cultura *pop* e os artistas de vanguarda (como Laurie Anderson, Peter Gabriel, Yves Montand, John Cage, Allen Ginsberg, Joseph Beuys, Philip Glass e Oingo Boingo) para que pudessem se comunicar com suas próprias vozes. Paik queria apresentar esse encontro significativo como uma espécie de presente para pessoas ao redor do mundo. As estações transmitiram seu próprio conteúdo livremente após trocarem fontes de transmissão entre si, porque Paik pensou que a transmissão ao vivo deveria alcançar a comunicação da TV por meio de perguntas e respostas, como em um telefonema. Como resultado, a forma adequada de comunicação na televisão idealizada por Paik, ou seja, a comunicação bidirecional na televisão foi concretizada. Alcançou uma audiência mundial de mais de 10 milhões de espectadores e, incluindo as últimas transmissões repetidas, 25 milhões. Questionado sobre o que diria a São Pedro nos portões do Reino dos Céus, Paik respondeu imediatamente que este *show* ao vivo era sua contribuição direta para a sobrevivência humana e ele<sup>254</sup>. Os recursos do *chroma-key*, da sobreposição de imagens, do *delay* e edição foram bastante explorados. Este *show* é um símbolo de como a televisão pode cruzar as fronteiras internacionais e fornecer um serviço de informação/comunicação libertador.

(17) *Radio Man* (1987): instalação composta por dois gabinetes de rádio *vintage*, três rádios, dois monitores com *players* embutidos (que reproduziam a já citada “*Good Morning Mr. Orwell*” e também “*Bye bye Kipling*”, de 1986, que desafiava a citação de Rudyard Kipling: “*East is East and West is West and never the twain should meet*”<sup>255</sup>), uma máscara de madeira

<sup>252</sup> Seis meses após a transmissão, Nam June Paik visitou seu país natal pela primeira vez em 34 anos. Depois disso, realizou várias apresentações e exposições.

<sup>253</sup> A transmissão, na íntegra, pode ser visualizada em <https://www.youtube.com/watch?v=0oUdI-KFCyU> Acesso: 06 jan. 2022.

<sup>254</sup> Ver <http://www.medienkunstnetz.de/works/goog-morning> Acesso: 06 jan. 2022.

<sup>255</sup> “Leste é Leste e Oeste é Oeste e nunca os dois se encontrarão”, em tradução livre.

africana e um chapéu de feltro. A obra sugeria a anatomia humana (como muitas outras obras de Paik). Ao visualizar a estrutura dos materiais utilizados e mudar sua função, Paik contrariava o fetichismo da arte e da tecnologia<sup>256</sup>.

**(18) *Li Tai Po*** (1987): mais uma instalação de formas humanas feita a partir de televisões, rádios antigos, blocos e livros impressos na língua coreana.

**(19) *The More, The Better*** (1988)\*: instalação com 1.003 monitores de TV (número que simboliza 3 de outubro, o Dia da Fundação Nacional da Coreia), 11m de diâmetro, 18,5m de altura e peso de 16t criada para celebrar os Jogos Olímpicos de Verão em Seul de 1988, possuindo o formato de um bolo de aniversário. O título é uma ironia, apontando para as raízes da produção em massa e da cultura do consumismo como um reflexo da ambição econômica da Coreia do Sul. É também conhecida pelo nome de “*Dadaikseon*”. Cada monitor visualiza apenas o ciclo infinito de imagens, nem o início tampouco o fim. Portanto, o sentido central, último e final da obra não existe, mas se expande infinitamente à medida que é constantemente atrasado ou reproduzido. O movimento da imagem de um monitor para outro mostra um efeito óptico complexo com uma sensação de ritmo de vários tipos. Além disso, tal fragmentação ou pluralização de imagens mostra uma nova forma de percepção ao apresentar uma visão macroscópica ao expandir uma única imagem ao mesmo tempo que uma visão microscópica.

**(20) *Swiss Clock*** (1988): uma câmera de vigilância capturava o movimento do pêndulo de um relógio, que era exibido em três televisores, em ângulos diferentes e em tempo real. Ao registrar o movimento do relógio, Paik incorpora visualmente a abstração do fluxo do tempo e manifesta a relação circular entre imagem e realidade.

**(21) *Beuys Vox*** (1989): homenagem ao artista alemão e membro do Fluxus Joseph Beuys após sua morte. É uma espécie de álbum de recordações que abrange toda a duração da sua amizade. É composto por treze obras de Paik, quatro de Beuys e uma de John Cage. Alguns objetos são diretamente ligados a Beuys (como o chapéu que sempre usava), outros ligados ao espírito do Fluxus e, ainda, fitas cassetes contendo gravações de diálogos entre eles.

---

<sup>256</sup> Paik, muitas vezes, inventava novas ferramentas para criar suas obras. Isso será ampliado no item 6.2.3.



(22) *Egg Grows* (1989): a obra estuda o conceito do real e do representado como expresso através de um *feed* ao vivo. Uma câmera de vigilância capta a imagem de um ovo real antes de transmiti-la a oito monitores que o aumentam de tamanho, demonstrando a capacidade da câmera de vídeo de replicar seu conteúdo e levando os espectadores a refletir sobre a influência da tecnologia na experiência humana.

(23) *Allen in Vision* (1990): quatro serigrafias com jato de tinta a cores em papel Arches, medindo 41.9 × 61.9cm cada.

(24) *Untitled (Green Ginsburg)* (1990)\*: impressão com jato de tinta a cores medindo 76,8 × 107,9cm.

(25) *I Ching 36* (1991): robô com referência ao *I Ching*, texto clássico chinês, também conhecido como Livro das Mutações ou das Transmutações, ou uma espécie de oráculo com código numérico.

(26) *The Rehabilitation of Genghis-Khan* (1993)\*: é uma escultura que representa o conceito de uma nova Rota da Seda que liga o oriente ao ocidente, sendo uma rodovia eletrônica de banda larga. O Genghis-Khan do século XX andava de bicicleta, em vez de cavalo, e usava um capacete de mergulho. Os estojos de televisão carregados no porta-bicicletas estão cheios de símbolos de néon e textos que despertam imaginações interessantes e o vídeo exibido nas telas apresenta uma série de imagens que se transformam. A obra aciona reflexões sobre a chegada de uma nova Era através do desenvolvimento de *softwares*, que é um passo adiante de quando o poder e a dominação eram alcançados por meio de transporte e movimento. A obra reflete o próprio Nam June Paik: um nômade que vagueia pelo globo carregando todas as suas visões sobre o mundo.

(27) *Sistine Chapel* (1993)\*: com seus visuais eletrônicos caóticos e áudio estrondosos, intercalados com períodos de silêncio, esta instalação comparava e explorava a experiência sublime que se vive na famosa capela do Vaticano. Paik usou quarenta e dois projetores que alternavam aleatoriamente entre quatro vídeos, todos reproduzindo ao mesmo tempo. Uma colagem audiovisual de novas filmagens e amostras do passado de Paik apresentava muitos dos seus amigos, colaboradores e figuras públicas vistas nesta exposição. É uma tentativa ousada

de reimaginar as imagens dominantes do Renascimento dentro de nossa atual realidade saturada de mídia.

(28) *More Log in Less Logging* (1993): construído com armários de TV antigos, monitores e uma infinidade de cabos, Paik fez uma declaração ambiental: através da comunicação eletrônica temos o potencial de conservar os recursos naturais, especificamente as florestas, porque será necessário utilizar menos papel.

(29) *Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii* (1995): é uma instalação que representa o mapa dos Estados Unidos, com 4,5 x 12m e composta por 336 televisões de tamanhos diferentes, exibindo cinquenta e um canais de televisão (sendo um de circuito fechado)<sup>257</sup>.

Cada vídeo é proveniente da mídia popular - televisão, cinema - e representa um estado americano, delineado fielmente por néons coloridos que mostram através das diferenças de cores as diferenças culturais de cada região. Claramente, as imagens mostradas se relacionam de alguma maneira com o estado que simboliza, criando assim um verdadeiro mapa cultural e histórico do país. Assim, o estado do Alabama mostra Martin Luther King Jr. lutando pelos direitos civis; o filme *O Mágico de Oz* é relacionado ao Kansas, local do qual provém a protagonista da história e no qual ela começa; e o Iowa é representado por imagens de batatas que são cultivadas no estado (ARTRIANON, 2021, *online*).

A obra possui um contexto de criação muito interessante: Paik se mudou para os Estados Unidos em 1964, na mesma época em que as autoestradas foram inauguradas, sendo possível “desbravar” o país de um canto a outro. Viajar, na época, era difícil e caro, mas Paik via a tecnologia como uma forma de expandir o mundo e compartilhar arte além das fronteiras. Os néons, que delimitam os estados no mapa, remetem a letreiros de cafês e motéis de beira de estrada. Atualmente, a obra está exposta no *Smithsonian American Art Museum*, em Washington, Estados Unidos. Paik acreditava que as transmissões via satélite eram a ferramenta perfeita para sua arte transcender as fronteiras geográficas e achava que poderia ser uma maneira de distribuir sua arte e facilitar colaborações de longa distância (NJPAC, 2022, *online*).

---

<sup>257</sup> Vídeo do ano de 1995, uma documentação da exposição realizada na *Holly Solomon Gallery*, em Nova Iorque. Shigeo Kubota pode ter filmado o vídeo, que mostra a instalação da “*Electronic Superhighway*”, assim como a preparação da performance de Nam June Paik em frente à galeria. Vídeo hospedado no site *Paik’s Video Study*, do *Nam June Paik Art Center*, disponível em <https://njpvideo.ggcf.kr/asset/video/1052>. Acesso: 18 abr. 2022.

Paik era um verdadeiro visionário que viu o potencial décadas antes que a tecnologia pudesse alcançá-lo e tornar seu sonho realidade. A partir dessa obra, Paik cunhou a expressão “auto-estrada da informação”, referindo-se a um sistema descentralizado que poderia ser usado para troca de informações, antes da popularização da internet - hoje isso se refere a uma rede de “grande velocidade, capaz de transmitir dados de todas as espécies, designadamente dados multimídia, e destinada a desempenhar o papel de infraestrutura da informação e comunicação ao serviço das populações” (NJPAC, 2022, *online*).

**(30) *Megatron/Matrix*** (1995): as matrizes são “*Megatron*”, com 150 monitores dispostos (dez monitores de altura por quinze de largura), e “*Matrix*”, uma configuração de 65 monitores (quatro matrizes 4x4 com um único monitor ancorado no meio). Ao todo, são 215 monitores de tubo de raios catódicos na peça. A obra apresentava áudio estéreo. O vídeo, em *loop*, mistura imagens das Olimpíadas de Seul com rituais folclóricos coreanos e dança moderna.

**(31) *Dogmatic*** (1996): a TV se assemelha fisicamente a um cachorro, com receptores de telefone antiquados como orelhas e cauda, além de exibir uma imagem que indica um número para pedir uma oração. É um trocadilho duchampiano para promover ironia e paródia (*dogmatic*, de dogmático, mas também de *dog*, cachorro, em língua inglesa). O vídeo reproduzido contava com cães e figuras políticas e religiosas - como uma crítica entre os diferentes dogmas políticos, religiosos e sociais mantidos na sociedade.

**(32) *TV Garden*** (2000): Paik imaginou uma paisagem futura onde a tecnologia seria parte integrante do mundo natural. Quarenta e nove aparelhos de TV dispostos ao lado de plantas vivas, em uma coexistência dos reinos, aparentemente distintos, da eletrônica e natureza, seguiam a filosofia budista de que tudo é interdependente<sup>258</sup>. Também sugeria que a tecnologia não está em conflito com a natureza, mas sim uma extensão do reino humano.

**(33) *Three Elements*** (2000): *lasers* são utilizados como meio de comunicação e transmissão de informações e Paik os utilizou (criando padrões dinâmicos, misteriosos e místicos), fazendo se movimentar constantemente em alta velocidade e atrair olhares para o

---

<sup>258</sup> Visitei *TV Garden* no NJPAC em 2022. Aqui um registro, em vídeo, que fiz: <https://youtu.be/yQmuCPnd3pk> Acesso: 8 abr. 2022.

espaço e tempo infinitos. Assim, mostrou novas possibilidades de espaço e tempo. A obra representa o esforço de Paik para dar forma à noção de *cheonjiin* (천지인), ou a filosofia que define o céu, a terra e a humanidade na cultura coreana tradicional, através das imagens da água, fogo e terra em triângulo, círculo e quadrado<sup>259</sup>. Embora confinados em três caixas fechadas, através de espelhos e prismas instalados no interior, os feixes de *laser* coloridos são refratados e dispersos repetidamente - imbuindo o espaço limitado com uma sensação de profundidade e mudança infinitas. *Laser* é uma tecnologia que Paik ficou imerso até o seu último momento.

(34) *Ommah* (2005): *ommah* significa mãe em coreano e Paik estendeu um *hanbok* - uma veste típica coreana, usada em eventos formais e celebrações tradicionais - sob uma TV, que transmitia *closes* dos primeiros videogames, imagens de programas de TV diversos e material da obra “*Global Groove*”, em *loop*. A música tocada incluía sons ambientes e trechos de experimentos do artista com fitas de música da década de 1950. A obra evoca o conceito de memória cultural, via referências à língua materna e a pátria-mãe do artista.

(35) *Chinese Memory* (2005)\*: combina o moderno e o tradicional e serve como reflexo da herança e da visão que Paik tinha do futuro. Dessa forma, poderia ser vista como sua forma de afirmar seu papel como artista asiático no mundo da arte ocidental. A videoinstalação inclui vários objetos que fazem referência à sua herança do leste asiático. Uma pilha de livros chineses fica na frente de um armário - os títulos são todos bem conhecidos e incluem “*Shiji*”, ou “Registros do Grande Historiador” e “Citações do Presidente Mao Tsé-Tung”, mais comumente conhecido como o “O Pequeno Livro Vermelho”. O monitor de televisão exibe uma compilação em vídeo de trechos de algumas das obras de Paik. O gabinete e a tela eram adornados com personagens escritos e ícones de Buda, enquanto na parede atrás está uma capa de vinil de “*Spring is Our Eternal Motherland*”, um álbum de canções patrióticas que data da Revolução Cultural. É a última obra de Paik<sup>260</sup>.

\*

<sup>259</sup> Vídeo do ano de 2000, no estúdio de Nam June Paik em Nova Iorque, onde Larry Miller entrevista o artista sentado em uma cadeira de rodas em frente a “*Three Elements*”. Vídeo hospedado no site *Paik’s Video Study*, do *Nam June Paik Art Center*, disponível em <https://njpvideo.ggcf.kr/asset/video/933> Acesso: 18 abr. 2022.

<sup>260</sup> As últimas obras foram desenvolvidas em diálogo com o seu assistente de estúdio Jon Huffman.

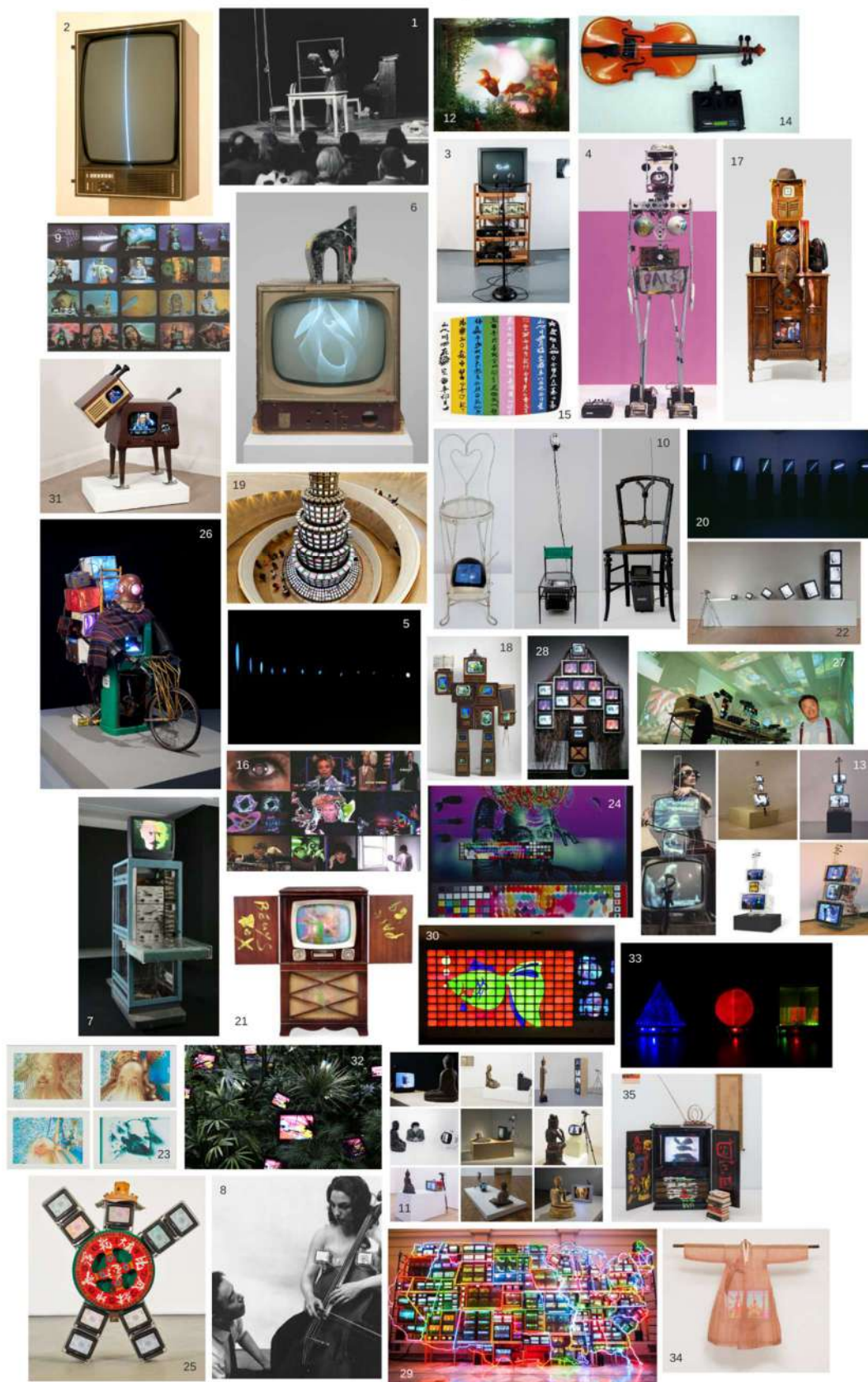
Em geral, as obras de Paik abordam *questões* sociais, culturais e tecnológicas de forma crítica, explorando as possibilidades da arte e da tecnologia para criar novas formas de expressão, e são conhecidas por serem inovadoras e experimentais. Quanto aos *temas* abordados, destaque para globalismo, participação, imprevisibilidade, dualidade, comunicação, coexistência, informação, aleatoriedade, experimentação, ludicidade, humor, *zen*, ironia, tempo, memória, provocação, vigilância, política, religiosidade, fluxo, multiplicidade, multissensorialidade, hibridismo, virtualidade, ilusão, manipulabilidade e mutabilidade. As suas *práticas artísticas* estão envoltas em inovação, sustentabilidade, repetição, *remix* e *hacking*. Já em termos de *conteúdo*, todo o trabalho é consistente em termos de participação e, em termos de *estilo de trabalho*, pode ser dividido em quatro categorias: performance, instalação, produção de vídeo e transmissão ao vivo via satélite. *A tecnologia utilizada é diversificada*: vídeos, fitas magnéticas, televisores, CRTS, circuitos eletrônicos, *lasers*, *chroma-key*, ímãs, velas, satélites, robôs e *softwares*.

De modo geral, a atualidade das obras de arte de Nam June Paik pode ser resumida da seguinte forma: em primeiro lugar, é *física*, pois baseia-se na experiência direta do público. Em segundo lugar, é *contemporânea*, porque reflete a tecnologia em desenvolvimento na época, as mudanças na sociedade e se relaciona com o mundo. Por fim, *tem historicidade* - Paik registra seu cotidiano, então tudo adquire valor como registro histórico. Através de todas essas características listadas, Paik se assume, portanto, como um *communication artist* - conforme a epígrafe deste capítulo - e tensiona as nossas percepções da imagem temporal na arte contemporânea. Assim, partindo das trinta e cinco obras e com o entendimento das suas particularidades, crio a figura 28, uma coleção de audiovisuais paikianas que situam histórico-imageticamente a obra de Paik, ou seja, é um pensamento visual ao modo warbugiano que se dá por meio da montagem, e que chamo de Prancha de Imagens Nam June Paik<sup>261</sup>. Esse movimento tem dupla funcionalidade: tanto me ajudar, enquanto pesquisadora, a encontrar essas *durações* paikianas - em termos bergsonianos - quanto, para o leitor, ajudar a construir a sua própria “imagem” de Paik.

---

<sup>261</sup> Todas as imagens foram inseridas em uma Pasta no Pinterest, caso o leitor deseje visualizá-las em detalhe ou também utilizá-las. Ver <https://br.pinterest.com/alinecorso1/invent%C3%A1rio-nam-june-paik-35-obras> Acesso: 11 abr. 2022.

Figura 28 - Prancha de Imagens Nam June Paik



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

Ao final deste giro, as audiovisuais paikianas, em primeira instância, são todas as *virtualidades* estéticas, técnicas, discursivas e culturais que carregam as qualidades paikianas listadas anteriormente e que agem se *atualizando* em outras obras do próprio artista. Paik cria, a partir de diversas técnicas e equipamentos, a sua própria audiovisualidade por meio de atributos comunicantes e *durantes* que são materializados através de estruturas rizomáticas tecnoestéticas, imprimindo, assim, a sua própria *marca*, reconhecível como parte de um contexto, de um espaço e de uma época. Dessa forma, cada nova obra criada é revestida com novas materialidades, temporalidades e historicidades e, assim, está sempre em fluxo. Paik, então, se reinventa e *cria a partir do já criou*.

Relembrando que conceito que se deve levar em conta para conceber o que são as audiovisuais é o de *devir*<sup>262</sup> (DELEUZE; GUATTARI, 1995), que significa *tudo o que pode vir a ser* (ou seja, uma virtualidade em potência).

Audiovisualidade é, portanto, uma virtualidade que se atualiza como audiovisual (cinema, vídeo, televisão, internet), mas permanece simultaneamente em devir, o que significa dizer que se mantém como uma reserva, cujas forças criativas apontam para a criação de novos audiovisuais ainda não conhecidos. Esse é, pois, o desafio colocado às pesquisas de audiovisuais: compreender o movimento como processo de diferenciação criadora e que tem o futuro por foco (SILVA, 2009, p. 81-82).

Assim, uma audiovisualidade paikiana perpetua o *devir* Paik na tecnocultura. Desse jeito, o segundo estágio das audiovisuais paikianas a ser analisado é o da sua atualização em ambientes *on-line*. No próximo capítulo, ao investigar essa atualização para além dela mesma, ou seja, em como Paik continua *durando* em outros artefatos tecnoculturais, pretendo capturar algumas das potencialidades que se caracterizam como criações audiovisuais criativas, buscando compreender suas linguagens, configurações, usos e apropriações no “solo” internet. Em outras palavras, a intenção é perceber suas permanentes mudanças, que duram, enquanto memória, em suas zonas de problematização, nos seus virtuais.

---

<sup>262</sup> “Um devir não é uma correspondência de relações. Mas tampouco ele é uma semelhança, uma imitação e, em última instância, uma identificação (...) O devir não é uma evolução, ao menos uma evolução por dependência e filiação. O devir nada produz por filiação; toda filiação seria imaginária. O devir é sempre de uma ordem outra que a da filiação. Ele é da ordem da aliança” (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 18-19).

## 6 SEGUNDO GIRO ARQUEOCARTOGRÁFICO: AUDIOVISUALIDADES PAIKIANAS EM AMBIENTES *ON-LINE*

“*Art is just fraud. You just have to do something nobody else has done before*”<sup>263</sup>  
(NAM JUNE PAIK).

O capítulo anterior examinou os caminhos conceituais e práticos de Paik, nos quais ele desenvolveu seus interesses em arte, comunicação e tecnologia. Ao refletir sobre nossa realidade, na qual coexistem elementos díspares, Paik prosseguiu com suas experiências para lidar com a relação indeterminada entre as diferenças, que estão abertas a constantes mudanças. Abraçando a televisão como meio de arte, buscou realizar pulsos dinâmicos e mudanças imprevisíveis na vida, buscando, assim, experiências artísticas inseparáveis da vida. Já este capítulo se esforça em compreender os impactos das ideias e práticas de Paik nas audiovisualidades contemporâneas, em específico em ambientes *on-line*.

\*

É desnecessário mencionar o poder que a imagem detém em nossa época, conforme apontado no capítulo três, *Perspectivas Tecnocultural, Imagética e Memorial*. Nossas vidas são dominadas por artefatos que se tornam signos e a necessidade humana de reprodução de objetos ou mesmo de imitação de comportamento parece ser uma propriedade destinada a nos ajudar a sobreviver, alinhada com a teoria das extensões de McLuhan (2007). Atento a essa cadeia de acontecimentos históricos e midiático-científicos, Benjamin (2018) desenvolve o conceito de *aura*<sup>264</sup> - para ele, toda obra de arte tem a sua singularidade, ou seja, com um tempo e um espaço específicos que seguem um caminho desde sua criação. Cada criação é única e, embora possa haver falsificações ou reproduções dela, não pode haver outra que percorra o seu caminho espaço-tempo. Em outras palavras, *a aura é um conceito no qual a essência da obra de arte é percebida. É por isso que a aura não é reproduzível ou falsificável.*

---

<sup>263</sup> “A arte é apenas uma fraude. Você apenas tem que fazer algo que ninguém fez antes”, em tradução livre.

<sup>264</sup> A palavra *aura* usada na crítica de arte refere-se à atmosfera nobre e digna que uma obra exala.



Por exemplo, para apreciar o trabalho de Michelangelo, tínhamos que ir à Capela Sistina no Vaticano<sup>265</sup>. No entanto, na era da reprodução tecnológica após a Revolução Industrial, as obras de arte se transformaram em objetos que qualquer pessoa pode desfrutar. Agora, ao pesquisar a expressão “michelangelo capela sistina” na internet, podem ser vistas inúmeras imagens e acessar facilmente as pinturas por meio da arte da mídia. *O original perdeu, portanto, a sua aura pela reprodução e a transformação feita no processo.* Uma vez que o objeto percebido não é idêntico ao original, torna-se difícil distinguir o significado inicial das ideias comumente conhecidas, pois a imagem é registrada como uma inscrição específica na mente do observador, dependendo da perspectiva e da visão de onde é vista. Da mesma forma, do ponto de vista semiótico, uma obra de arte torna-se o meio de comunicação da mesma forma que a imagem é percebida.

O *declínio da aura*, conseqüentemente, ocorreu, mas isso *não significa o declínio da arte* - Benjamin (2018) basicamente julga isso como um progresso na História da Arte. Em outras palavras, viu-se que a arte se aproximava do público de forma democrática adequada à sociedade de massa moderna. Do ponto de vista do espectador, a maior característica trazida pela tecnologia de reprodução é a *acessibilidade*. Esse fenômeno começou com a gravura, depois surgiu a prensa tipográfica, seguida pela litografia e, finalmente, pela fotografia. *Há uma diferença entre a falsificação de uma obra de arte e sua reprodutibilidade técnica*, que é necessariamente feita em série com a ajuda de uma ferramenta tecnológica, portanto hoje é muito mais eficiente que o trabalho feito à mão. Uma aura colapsada na era da reprodução mecânica não desaparece completamente, mas renasce de uma nova forma na era da mídia eletrônica - Benjamin implicitamente evoca a concepção bergsoniana de *durée*.

Em suma, com a reprodutibilidade técnica, Benjamin acentua, na arte, a mudança do valor de *culto* ao valor de *exposição* e, na tecnocultura contemporânea, o valor de exposição se transforma em valor de *uso* (KILPP; MONTAÑO, 2013). Assim, as autoras refletem que isso aproxima as imagens porque “todas as imagens produzidas até o momento e as que serão produzidas ainda” podem ser reunidas “em um grande banco de dados que pode ser apropriado, intervindo a qualquer momento” (MONTAÑO, 2015, p. 168). As obras de artemídia desafiam conceitualmente a ideia de uma obra como um objeto único e a *autenticidade*, portanto, varia com as diferentes apresentações, formatos e contextos.

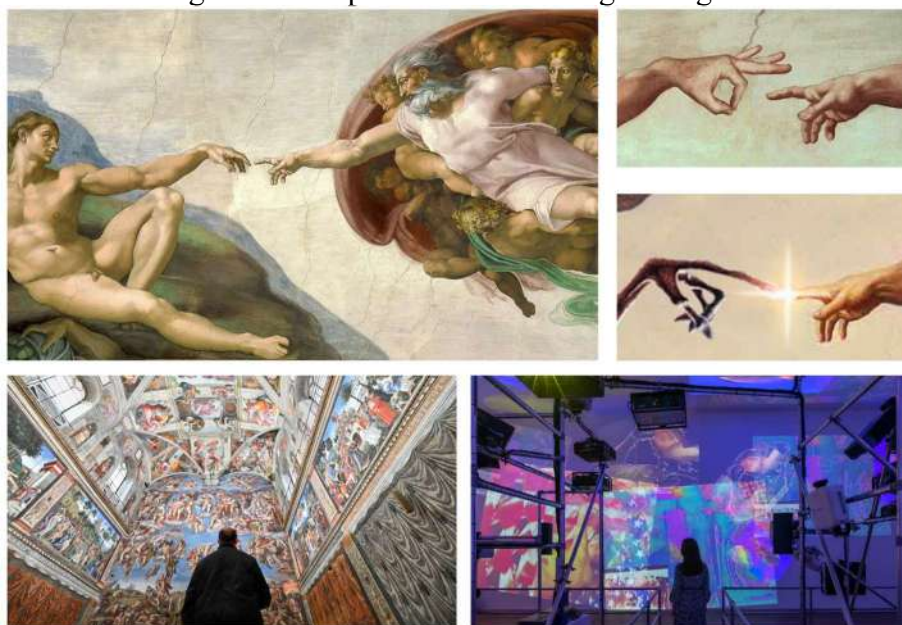
---

<sup>265</sup> A razão pela qual a multidão está especialmente lotada em frente à obra é porque eles acreditam que há uma aura sendo emanada.

Já Latour e Lowe (2010) “atualizam” a ideia de reprodutibilidade técnica de Benjamin, falando em *migração da aura*, ou seja, da *necessidade da reprodução para a sobrevivência e o entendimento das obras de arte* - não é apenas a “matéria” a ser restaurada, mas sim todas as características subjetivas que o artefato transporta. Os autores, ao falarem da migração do original para a sua reprodução, defendem que a aura pode ser restabelecida a partir do seu próprio usufruto. Em suma, para eles, *a aura de uma obra de arte é justamente firmada através de suas cópias - e atualizações - e compreendê-la, em sua totalidade, é considerar a sua trajetória - desde a original até as suas sucessoras.*

Materializando a discussão, desenvolvi a figura 29, uma montagem a partir de uma imagem da cúpula da Capela Sistina, bem como a obra “A Criação de Adão” (1511), de Michelangelo - que busquei no Google Imagens -, seguida de duas ocorrências satirizadas retiradas da internet cujos autores são desconhecidos, e a obra de projeção “*Sistine Chapel*” (1993), de Nam June Paik -, uma atualização da obra de Michelangelo e que “quebra o tabu” da tradição das qualidades auráticas.

Figura 29 - Capela Sistina no Google Imagens



Fonte: A autora (2022) a partir de imagens retiradas da internet.

Para Arnheim (2004), a arte atua como um signo porque transmite mensagens e é interpretada de várias maneiras, dependendo da sociedade e da cultura. Os artistas descobrem e descrevem um novo mundo de formas e essas formas devem ser baseadas em razões. No entanto, *é por força criativa que elas mudam incessantemente a forma. A transformação é especialmente inevitável para as artes porque, ao contrário das linguagens, seus significados*

*são entregues de forma simbólica, abrindo espaço para que a transformação seja envolvida durante a interpretação.* Artistas, então, usam mensagens que sentiram de outras obras como meio de expressar o seu próprio mundo, e essa transformação maximiza a intenção criativa do artista enquanto a mensagem é entregue ao público, seja ela intencional ou não. O processo de criação de novas imagens pela transformação da forma original é visto como simulacro (BAUDRILLARD, 1991), uma imagem que existe por si só, sem original. O que se visualiza são as *propriedades do simulacro que são transformação, distorção e nova criação da imagem original.*

Agora que a *aura* do original desapareceu e apenas *vestígios* (advindo da palavra alemã *spuren*, que significa rastros ou traços<sup>266</sup>) da duplicata permanecem como imagem, não estamos olhando para a *aura* do original, mas para as *imagens deixadas pela aura*. Como se sabe, a *aura* é um conceito de experiência e percepção. Enquanto essa conceituação da *aura* é tentada em torno da semântica espaço-temporal, o conceito de *vestígio* surge em contraste com isso. *O vestígio é um fenômeno de estar perto, não importa o quão longe esteja. A aura é um fenômeno de estar longe, por mais perto que esteja para evocá-la.* De acordo com isso, a *aura* e os *vestígios* são apenas dois lados de uma mesma moeda. Essa lógica dialética acaba por definir *os rastros como uma espécie de experiência aurática.*

Em resumo, com o avanço tecnológico do século XX, à medida que os meios de comunicação de massa e o uso das redes sociais *on-line* se tornam mais frequentes, os espectadores de obras de arte, agora emancipados (RANCIÈRE, 2012), passam a produzir, reproduzir, arranjar e distribuir imagens indefinidamente, atualizando as imagens originais e, assim, gerando novas imagens. A partir dessas breves reflexões, posso prosseguir a pesquisa rumo às audiovisualidades paikianas em ambientes *on-line*, que são *vestígios auráticos* (BENJAMIN, 1984, 2006, 2017, 2018) - e também *durações* (BERGSON, 1999) - tecnoculturais de Nam June Paik.

\*

O exercício de visão comunicacional acerca da constituição das audiovisualidades paikianas enquanto uma qualidade tecnocultural iniciou um pouco antes do exame de qualificação da tese, no segundo semestre de 2021, quando decidi que pesquisaria Nam June Paik. Redigido em forma de um diário de pesquisa, objetivei que a minha narrativa devolvesse,

---

<sup>266</sup> Via Michaelis *On-line* (2022, *online*).

enquanto escrita transversal, as aproximações e afastamentos com o objeto, bem como a prática de pesquisa em si. Enquanto registrei, fui expondo as minhas impressões e refletindo sobre o percurso. Vi a escrita diarística como uma potente aliada para aprendizagem - Bourdieu, sobre o assunto, sustentava que a prática de “olhar de novo e escrever, olhar, pensar e escrever, essa forma de transferir o material do pensamento e apresentá-lo ao outro” (BOURDIEU, 2011, p. 58) acarretava em contínuas análises e reanálises do empírico no fluxo da pesquisa. O texto, na íntegra, pode ser visualizado acessando o *link* no rodapé<sup>267</sup>.

Desde então, tenho escavado esses artefatos que se revelam em ambientes *on-line* diversificados. O processo de captura e salvamento desses materiais se deu de duas formas: em se tratando de redes sociais digitais, utilizo as ferramentas próprias para esse fim<sup>268</sup> e, para os demais lugares da *web*, utilizo a função de *print screen* da tela, salvando essas imagens em pastas específicas no Google Drive bem como o respectivo *link*. Eventualmente registrei os meus *insights* e fiz anotações rápidas em um grupo no Whatsapp, para que fosse possível acessar tanto do meu *smartphone* quanto no *desktop*. A agenda de papel foi, inclusive, um ótimo recurso para rabiscar e organizar o meu pensamento.

No final do primeiro semestre de 2022 permaneci em uma rotina diária de empenho com o material empírico da pesquisa, assumindo a “teoria do presente” - compreendida como o cuidado em *catalogar o agora antes que se perca* (MANOVICH, 2001) -, retirando as imagens do seu fluxo, *olhando* e me *desabitando* a elas - como indica Kilpp (2013). Ao passo que *fui me perdendo nessas imagens*, pude arranjá-las (e rearranjá-las), colecioná-las e formar constelações. As coleções são produzidas no território da busca na *web* e são relativas ao *corpus*, às imagens técnicas e à qualidade material, enquanto as *constelações* são do nível da duração e arranjadas a partir de sentidos que lhe podem ser atribuídos.

---

<sup>267</sup> Ver “MOVIMENTO OPERACIONAL: UM EXERCÍCIO DE JUNÇÃO ENTRE EXPERIÊNCIA E PERCEPÇÃO - O EMPÍRICO (DES)CONSTRUÍDO: Análise apresentada no exame de qualificação de tese” disponível em <https://docs.google.com/document/d/1esZU09XYnnU0e-PYFybg2IalRhhFD3-V0OeFhm7aH0Q/edit?usp=sharing>

<sup>268</sup> O Instagram e o Facebook têm a opção “salvos”, o Youtube e o Pinterest permitem a criação de *playlists* e pastas, o TikTok possui a ferramenta “favoritos” e o Twitter opera com “itens salvos”.

## 6.1 COLEÇÕES: PAIK REVELADO NAS IMAGENS E PAIK EMANADO DAS IMAGENS

Nesta etapa, reúno audiovisualidades que apresentam características paikianas, conforme visto na prancha ilustrada na seção 5.7, e que se manifestam em aparelhos midiáticos *on-line* cartografadas a partir do meu corpo, priorizando “manifestações discursivas e materiais da cultura” (HUHTAMO; PARIKKA, 2011, p. 3). Fundamentada no pensamento de Benjamin (1984, 2006) que, através de indícios, busca rastros do passado que sejam capazes de resolver e ressignificar questões do seu próprio tempo, *encontrei* (afinal, encontrar é diferente de procurar) materiais empíricos diversos e os agrupei em duas coleções, intituladas “Paik Revelado *nas* Imagens” e “Paik Emanado *das* Imagens”, de acordo um vínculo lógico de compreensão de propriedades singulares e de afinidade de cada elemento encontrado. Ambas percepções são conexas pois as materialidades que estão espalhadas e fragmentadas pelo tecido *on-line* são decisivas para Nam June Paik tornar-se objeto de memorialização. Em resumo, ao conceber agrupamentos fundados nas imagens descobertas, os significados percebidos situam-se nas montagens desses fragmentos. Para Benjamin,

é decisivo na arte de colecionar que o objeto seja desligado de todas as suas funções primitivas, a fim de travar a relação mais íntima que se pode imaginar com aquilo que lhe é semelhante. Esta relação é diametralmente oposta à utilidade e situa-se sob a categoria singular da completude. O que é esta “completude”? É uma grandiosa tentativa de superar o caráter totalmente irracional de sua mera existência através da integração em um sistema histórico novo, criado especialmente para este fim: a coleção. E para o verdadeiro colecionador, cada uma das coisas torna-se neste sistema uma enciclopédia de toda a ciência da época, da paisagem, da indústria, do proprietário do qual provém (BENJAMIN, 2006, p. 239).

As minhas coleções<sup>269</sup>, assim, são formadas de acordo com compatibilidades estipuladas a partir de semelhanças estéticas e temáticas. Destaco que formar coleções não é apenas sobre joear os artefatos, mas sim eleger quais deles serão expostos. É uma etapa intermediária dentro do meu segundo movimento arqueocartográfico, que ajuda a *me colocar diante das imagens e pensá-las visando a próxima etapa, a de constelar*.

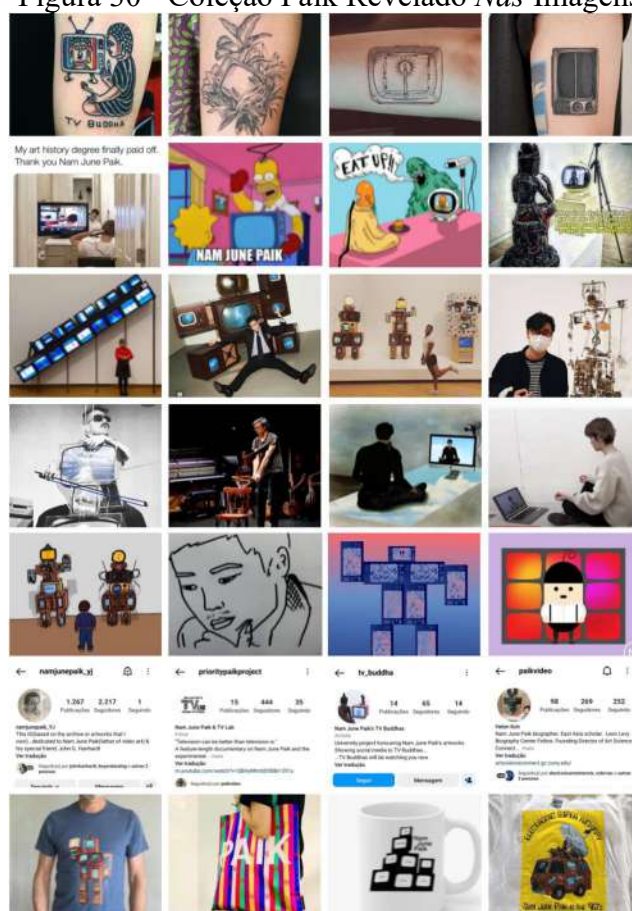
---

<sup>269</sup> “E no gesto de selecionar e apropriar-se, há uma intenção de lidar com a memória do mundo através de alguns dos seus fragmentos (neste caso, imagens), e ainda assim lidar também com a memória pessoal de cada um” (ALMEIDA, 2016, p. 45).

Com relação a coleção **Paik Revelado nas Imagens** (figura 30), *revelar*, conforme busca em dicionário (MICHAELIS ON-LINE, 2022, *online*), é relativo a “tirar o véu, tornar-se conhecido, mostrar-se, divulgar” e alguns sinônimos são “indicar, mostrar, apresentar, apontar, transparecer, expor, exibir, descobrir, destapar, anunciar”, entre outros. As imagens de *revelação* dão a ver Paik na superfície, sem a necessidade de esforço para a compreensão dos seus significados. Seriam os traços *formais* de NJP.

Percebo, com frequência, representações tanto do indivíduo Nam June Paik como de suas produções artísticas, além de expressivas replicações, remixes, registros, tributos e lembranças em diversas linguagens audiovisuais. Atento que a *hashtag* #namjunepaik é comumente associada a muitas dessas imagens e vínculo algumas palavras-chave ao grupamento do que vejo com constância: tatuagem, meme, pose e *selfie*, releitura, desenho, acervo e consumo. Reitero que visualizei imagens em maior número e em mais categorias, porém opto por uma amostragem de quatro nas categorias supracitadas, pois foram as que mais se destacaram.

Figura 30 - Coleção Paik Revelado *Nas Imagens*



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

As releituras manifestam-se com regularidade. No campo da Arte, é uma prática comum que (re)significa as imagens por meio da criação e desenvolve a capacidade de analisar e apurar, criativa e criticamente, as coisas do mundo. O objeto da releitura leva, na maioria das vezes, ao reconhecimento da obra escolhida. Quem relê, interpreta a obra e insere as suas próprias impressões, como uma música escrita por um compositor, porém cantada por vários intérpretes. Assim, a primeira releitura visualizada foi “*Remember TV-Buddha*” (figura 31), publicada na plataforma Flickr<sup>270</sup>, por um usuário chamado Yany O’Real, em fevereiro de 2019, e que tem como descrição: “não consigo tirar isso da minha mente. Este Buda sentado vendo sua própria imagem em uma tela de circuito fechado de televisão é hilário. Uma escultura inanimada olhando para suas imagens inanimadas no espelho. O Buda como estrela da mídia e viciado em televisão em uma sitcom de Buda<sup>271</sup>”.

Figura 31 - “*Remember TV-Buddha*”



Fonte: *Frame* capturado pela autora (2021) a partir do Flickr.

Já no Youtube, as principais<sup>272</sup> releituras de “*TV Buddha*” são os vídeos “*In After Nam June Paik: Contemporary Buddha Watching TV*”<sup>273</sup>, postado por Li Que em 2019, “*LOOK - (tribute to Nam June Paik's TV Buddha) - Andrij Bojarov 1989*”<sup>274</sup>, postado por Andrij Bojarov

<sup>270</sup> Disponível em [https://www.flickr.com/photos/my\\_oh/46094196165](https://www.flickr.com/photos/my_oh/46094196165) Acesso: 08 mai. 2021.

<sup>271</sup> Do original: “*can’t get it out of my mind. This sitting Buddha viewing his own image on a closed-circuit television screen is hilarious. An inanimate sculpture looking at its inanimate mirror images. The Buddha as a media star and couch potato in a Buddha sitcom*”.

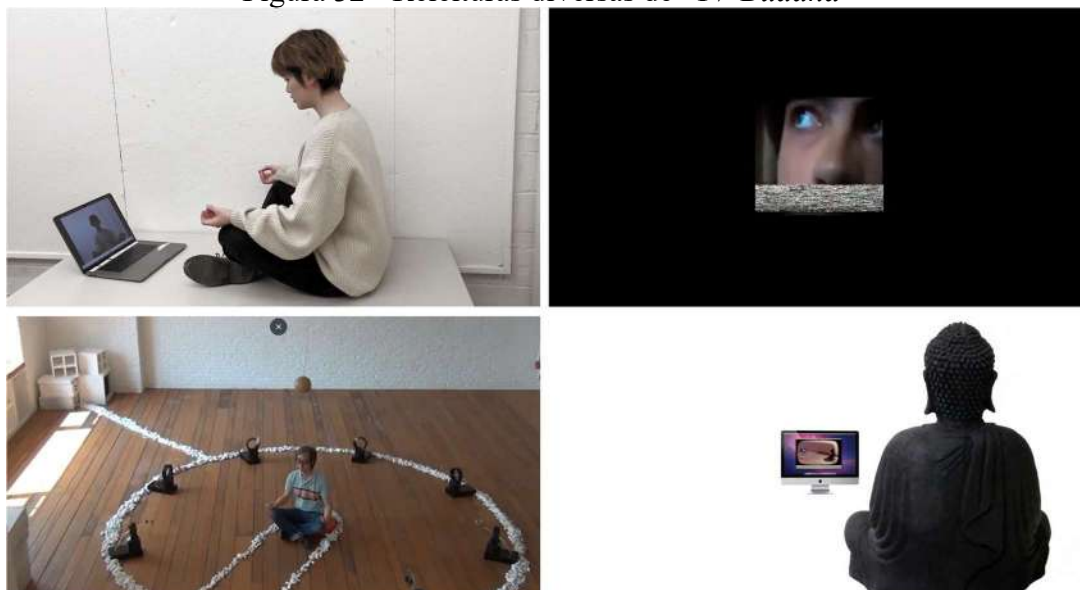
<sup>272</sup> Por ordem de relevância da ferramenta.

<sup>273</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=2GsGtMxigU> Acesso: 26 ago. 2022.

<sup>274</sup> Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=q\\_LAtGfMyXM](https://www.youtube.com/watch?v=q_LAtGfMyXM) Acesso: 26 ago. 2022.

em 2013, “*Movement in Void - A Tribute to TV Buddha*”<sup>275</sup> postado por Bryan Chung em 2014 e 2016, respectivamente, e “*Internet Buddha*”<sup>276</sup>, postado por abrahamnmanriquez em 2011 (figura 32). Todos são traços formais de Paik pois, além de mencionar o artista ou Buddha no título, elementos como a postura em meditação e o uso de um dispositivo tecnológico que captura a própria imagem estão presentes.

Figura 32 - Releituras diversas de “*TV Buddha*”



Fonte: *Frames* capturados pela autora (2021).

Noto também a ocorrência de coleções privadas e remontadas dentro da plataforma Instagram em homenagem a Paik. Os proprietários podem ser considerados contracolecionadores, ou seja, sujeitos que não concordam com a “manutenção de uma *estrutura* normalizante de poder que julga o que deve ou não ser lembrado” (DA SILVA, 2014, n.p) e esse “arquivamento” de informações serve como uma produção de conhecimento alternativa, ao passo que desbloqueia e libera esses arquivos, nas palavras de Ernst (2012). Como exemplo, o perfil @namjunepaik\_yj<sup>277</sup> (figura 33) no Instagram conta com 2.224 seguidores<sup>278</sup>, cuja descrição, em tradução livre, é: “Este IG (baseado no arquivo que possuo) ... dedicado a Nam June Paik (pai da videoarte) e seu amigo especial; John G. Hanhardt (sic)”. A conta é atualizada diariamente (alguns dias até com mais de uma postagem), noto um cuidado

<sup>275</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=3cSHkgevsqA> Acesso: 26 ago. 2022.

<sup>276</sup> Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=qFscpHLK\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=qFscpHLK_o) Acesso: 26 ago. 2022.

<sup>277</sup> Ver [https://www.instagram.com/namjunepaik\\_yj](https://www.instagram.com/namjunepaik_yj) Acesso: 22 jun. 2022.

<sup>278</sup> Em 22 de junho de 2022.



com o conteúdo (boa qualidade das imagens, cuidado com a descrição, uso de *hashtags*) e há uma boa interação por parte do público, seja através de curtidas ou comentários.

Figura 33 - Perfil no Instagram @namjunepaik\_yj



Fonte: *Print Screen* da autora (2021).

Em conversa informal com o proprietário do perfil - que não deseja se identificar e apenas afirma ser coreano e não ser do meio acadêmico -, é notória a sua valiosa coleção, com várias obras originais, além de convites a aberturas de eventos relacionados a Paik em todo o mundo - possivelmente é alguém ligado a Paik ou sua família ou até um grande investidor de Arte. No Instagram também compartilha anotações próprias, em uma tentativa de desvendar NJP. Ao mesmo tempo em que compartilha com a rede a sua coleção particular, não deseja dividir outros tipos de conhecimento - as imagens *apenas estão lá, postadas, com o risco de total desaparecimento*, dependentes das lógicas algorítmicas da plataforma.

Em uma outra situação, mas na mesma rede social, em uma mesma imagem (figura 34) alguns elementos já mencionados dialogam: a *hashtag* #namjunepaik, uma *selfie* com a obra “*TV Buddha*”, a menção ao museu *Tate* e o perfil @namjunepaik\_yj, que dá um *like* na postagem do usuário. O usuário, nesse caso, faz parte da obra, a compartilha nas redes e gera engajamento.

Figura 34 - Homenagens a Paik no Instagram



Fonte: *Print Screen* da autora (2021), com base no perfil do Instagram: @robinrimbaud.

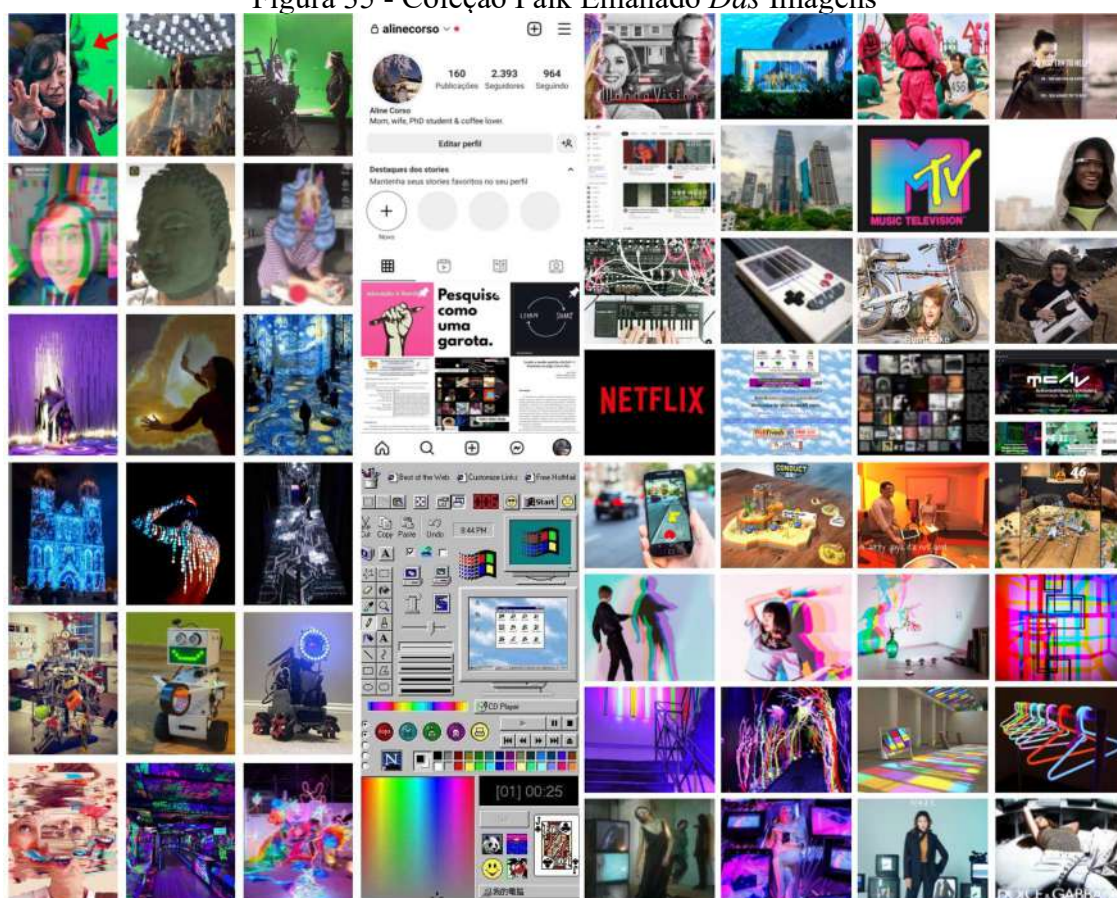
Já na segunda coleção, **Paik Emanado das Imagens**, os achados se referem a uma série de enunciações paikianas perceptíveis na nossa cultura contemporânea, mas nem sempre na superfície ou tão óbvias. Esses construtos estabelecem um fundo memorial para pensar as atualizações da artemídia, vídeo, arte *pop*, etc. Ou seja, as *emanações* são expressões que nos ajudam a entender a contribuição do artista para outras visualidades (formas artístico-comunicacionais) que *duram* e que criam lastros que nos fazem *identificar Paik em outras coisas*. Essas apropriações ficam cada vez mais difusas e perpetuam o *devoir* Paik na tecnocultura contemporânea. Novamente recorrendo ao dicionário (MICHAELIS ON-LINE, 2022, *online*), *emanar* é “disseminar, exalar, originar-se (em), vir de, proceder” e alguns sinônimos são “advir, fluir, derivar, difundir-se, disseminar-se”, etc. Essa coleção, diferente da anterior, apresenta os traços *informais* de NJP. *É Paik além de Paik*.

Visualizo algumas palavras-chaves (pois a intenção não foi reuni-las sob o mesmo parâmetro, já que elas são afetações provenientes de diferentes lugares) relacionadas às imagens que vejo, normalmente associadas a: a) produtos digitais (TV, escultura, edição de imagem e vídeo, efeitos especiais, *software*, *hardware*, redes sociais digitais, filtros, projeção interativa, realidade virtual, realidade aumentada, realidade mista e robôs); b) fenômenos e características artísticas e tecnoculturais diversas como colagens, cultura *pop* e *k-pop*, gambiarra, experimentação, molduras, conservação, colaboração, moda, néon, tempo, movimento,

sustentabilidade, etc.; c) curto-circuitos do passado X presente, real X virtual, natureza X tecnologia, entre outros.

Para a construção do mosaico de imagens que compõem essa coleção (figura 35), busquei trazer o que de Paik estava sendo emanado *em um momento específico* (no caso, julho de 2022), já que as audiovisualidades paikianas seguem se atualizando infinitamente. O total das imagens emanadas está agrupada no ambiente Pinterest<sup>279</sup> e é de lá que virão outras imagens que agora podem não estar contempladas, mas que aparecerão dentro das minhas constelações - afinal, entendo a internet como um arquivo vivo.

Figura 35 - Coleção Paik Emanado *Das Imagens*



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

Algumas imagens podem ser enquadradas em mais de uma categoria, como é o caso da figura 36, um filtro do Instagram com a função de distorcer uma imagem, que pode ser alocada tanto em “filtros” como “edição de imagem e vídeo”, “molduras”, “redes sociais digitais”, “realidade aumentada”, “cultura *pop*” e “experimentação”.

<sup>279</sup> Ver <https://br.pinterest.com/alinecorso1/audiovisualidades-paikianas> Acesso: 28 fev. 2023.

Figura 36 - Filtro “*Distortion*” do Instagram

Fonte: A autora (2022).

Seleciono também algumas imagens de editoriais de moda (figura 37) que demonstram como a publicidade tomou para si a estética paikiana, que materializa a estreita relação entre moda e televisão (as tendências são, muitas vezes, ditadas pela mídia contemporânea, logo faz sentido que a TV tenha servido como uma grande inspiração). Muitos desfiles de moda também foram influenciados pela arte performática de NJP no que tange à experimentação de tecnologias tanto no desenvolvimento dos produtos quanto na sua apresentação, além da valorização da experiência do espectador - Junya Watanabe e Issey Miyake são exemplos de *designers* de moda conhecidos pelo processo de criação de suas coleções ditarem como será a performance no palco, assim como Paik fazia.

Figura 37 - Editoriais de moda com influência paikiana



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

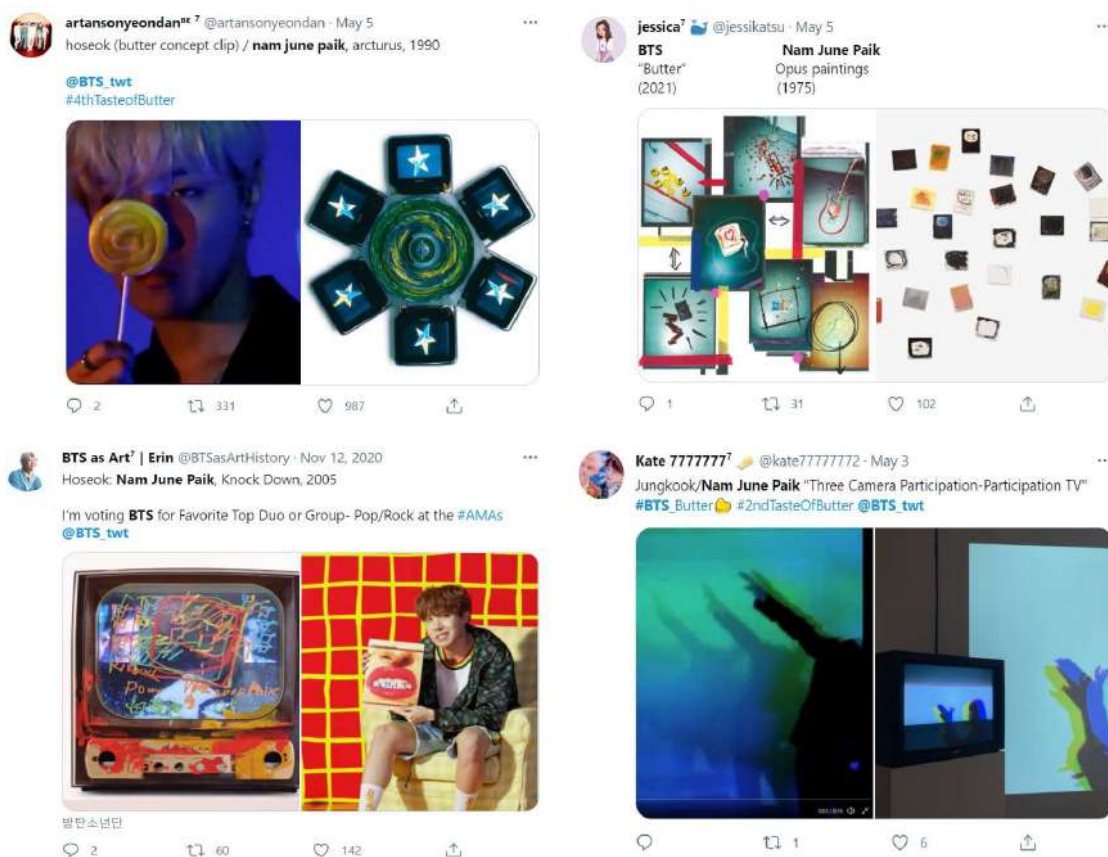
Trago também alguns achados do Twitter. Entre *tweets* e *retweets*, percebo muitos fãs de *k-pop*, o fenômeno musical da indústria cultural coreana (a discussão será ampliada no item 6.2.2.1), fazendo montagens comparando a artemídia de Paik a trechos de videoclipes e apresentações do grupo *BTS*<sup>280</sup> (figura 38). As referências são evidenciadas talvez por NJP também ser um artista coreano e o país, tradicionalmente, apoiar as produções artísticas e culturais nacionais. Muitos fãs<sup>281</sup> demonstram querer conhecer mais sobre Paik a partir de *BTS* (figura 39), especialmente pela influência do seu líder, chamado RM, que é grande apreciador de Paik - ele publicou em seu Instagram, mais de uma vez, registros de visita ao NJPAC e outros

<sup>280</sup> Ou *Bangtan Boys*, do hangul: 방탄소년단, ou seja, *Bangtan Sonyeondan*, e, em inglês, um acrônimo de *Beyond The Scene*, é um grupo musical sul-coreano fundado em 2013, possui sete membros e é de grande influência no próprio país e no exterior. O *BTS* estabeleceu, até o momento, vinte e três recordes no *Guinness World Records* e os números são impressionantes. O videoclipe de “*Butter*”, lançado em 21 de maio de 2021, já conta com o maior número de visualizações em uma estreia de um videoclipe no YouTube, maior número de visualizações em uma estreia no YouTube, maior número de visualizações nas primeiras 24 horas de um videoclipe de *k-pop* no YouTube, maior número de visualizações nas primeiras 24 horas de um videoclipe no YouTube, maior número de audições no Spotify nas primeiras 24 horas. Na estreia, “*Butter*” bateu 3,9 milhões de acessos simultâneos no YouTube, superando o recorde anterior, que também pertencia ao *BTS*, com “*Dynamite*”. O grupo também ficou 210 semanas em primeiro lugar na *Billboard*. Ver <https://www.billboard.com/charts/social-50> Acesso: 26 mai. 2021.

<sup>281</sup> Os fãs de *BTS*, chamados de *ARMYs* (sigla para *Adorable Representative M.C of Youth* ou, ainda, em tradução livre, “exército”), utilizam o Twitter como principal ferramenta para atualizar-se sobre o grupo, manter vínculo com outros fãs e também para ações de ativismo e protesto - a exemplo do boicote a comício de Trump em 2020, onde compraram centenas de ingressos, com a intenção de não comparecerem e deixarem o candidato com pouco público.

museus com obras de Paik (figura 40). Na Coreia do Sul, muitos dos colecionadores de obras de Paik são estrelas de *k-pop*, como Taeyang e T.O.P, do grupo *Big Bang*. O *k-pop* é extremamente paikiano (figura 41).

Figura 38 - Comparativo entre Paik e *BTS*



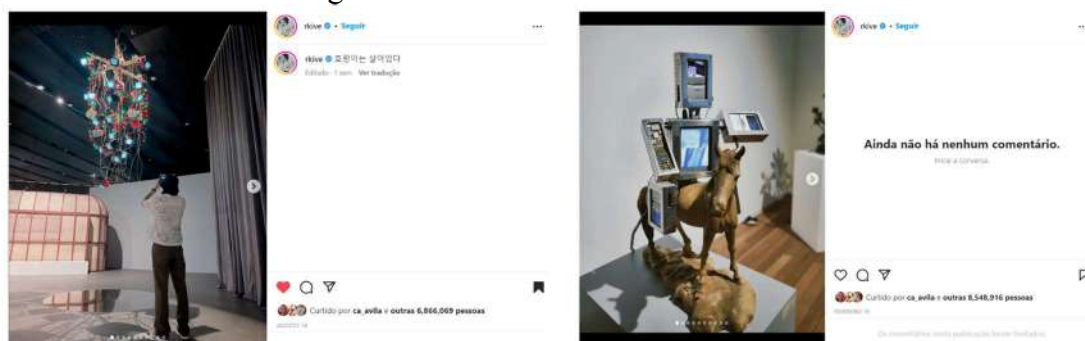
Fonte: *Print Screens* da autora (2021), com base em perfis no Twitter.

Figura 39 - Comentários no Twitter sobre Paik e *BTS*

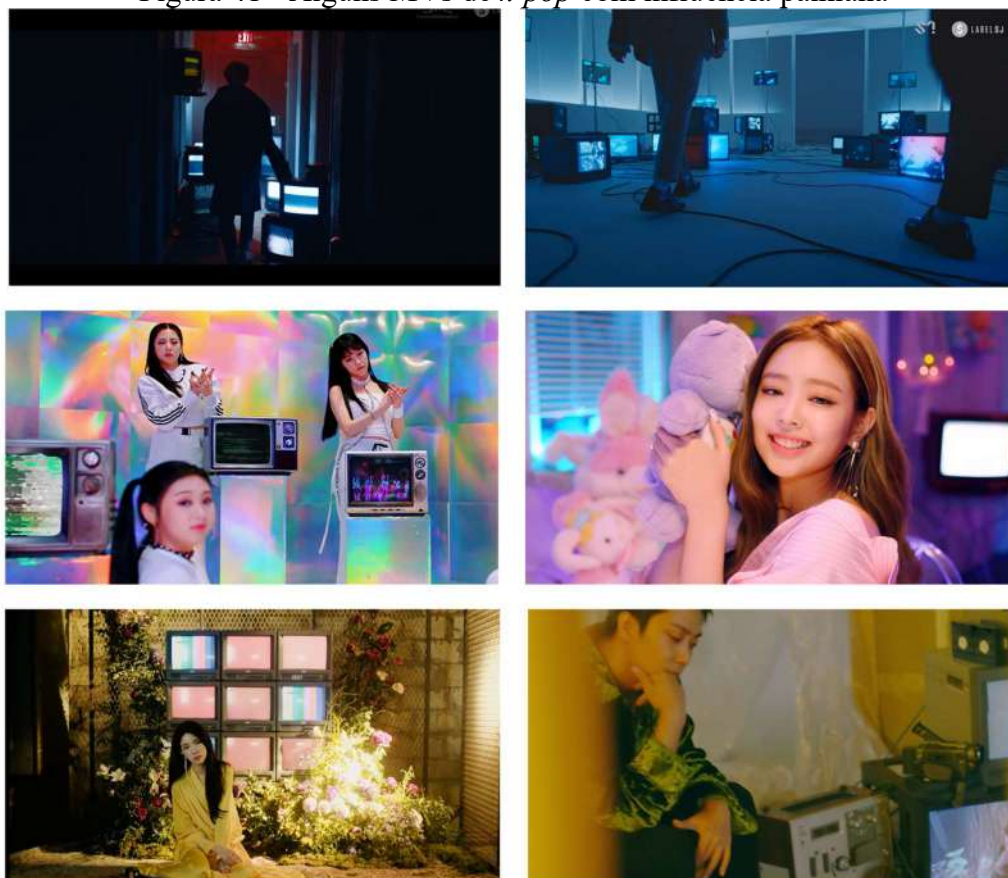


Fonte: *Print Screens* da autora (2021), com base em perfis no Twitter.

Figura 40 - RM e obras de NJP



Fonte: *Print Screen* da autora (2022).

Figura 41 - Alguns MVs de *k-pop* com influência paikiana

Fonte: *Frames* retirados do Youtube (2022).

Um perfil que se destaca no Twitter é o da coreana Jin Youngsun<sup>282</sup>, professora emérita da 고려대학교 조형학부/*Korea University Division of Art & Design* e estudiosa de Paik que, em 2020, foi *keynote speaker* na conferência “*BTS A Global Interdisciplinary Conference*

<sup>282</sup> <https://twitter.com/ysjin10> Acesso: 25 nov. 2022.

*Project*”, organizado pela *Kingston University*, de Londres. Nesse perfil, ela compartilha seus achados acerca dos muitos ecos do mundo de Nam June Paik no universo *BTS*.

Descobri Yongsun antes do exame de qualificação e, após a mudança para a Coreia, a encontrei algumas vezes. Fiquei surpresa ao saber que ela era amiga pessoal de Paik e, inclusive, fez obras em parceria com ele - a mais famosa é “*The Tiger Lives*” (2000), uma escultura de vídeo e *fresco painting* e que está exposta no *The Sejong Center for the Performing Arts*, em Seul (figura 42). A obra é composta por dois objetos: “*Yueqin Cello*” - uma videoinstalação na forma do maior instrumento de corda tradicional chinês (*yueqin*), com mais de cinco metros de altura e mais de dois metros de comprimento - e outro violoncelo, uma releitura gigante do instrumento que rendeu notoriedade generalizada a Paik e Moorman. O vídeo que roda em ambos os violoncelos é uma gravação da apresentação via satélite que Paik realizou anos antes, tendo a Zona Desmilitarizada Coreana (DMZ) como pano de fundo.

Figura 42 - Obra de Paik e Yongsun



Fonte: A autora (2021).

“Tigre” é um motivo importante na arte tradicional coreana que simboliza a identidade do país. Historicamente, os tigres desapareceram gradualmente da península coreana enquanto passavam pela guerra após o período colonial japonês, mas Nam June Paik esteve vislumbrando uma nova plataforma para o intercâmbio intercoreano, criando ecologia e paz na DMZ ao retomar os “tigres”<sup>283</sup>. Paik e Yongsun parecem incitar, com a obra, o estabelecimento de uma

<sup>283</sup> Através de informações da própria Jin Yongsun.



zona de paz baseada na troca de tecnologia digital que difunde informações realizando uma performance que transmite videoarte para o mundo na DMZ coreana, uma área onde as informações da superestrada são bloqueadas.

Retornando a pesquisa de Yongsun sobre o *BTS*, a figura 43 foi apresentada por ela na conferência mencionada e representa, na minha leitura e procurando refletir em termos benjaminianos, constelações paikianas que são importantes para o processo criativo do *BTS*. Metade de cada círculo é preenchido com Paik, metade com *BTS*. As imagens são muito parecidas, logo *BTS* pode demonstrar ter uma influência paikiana.

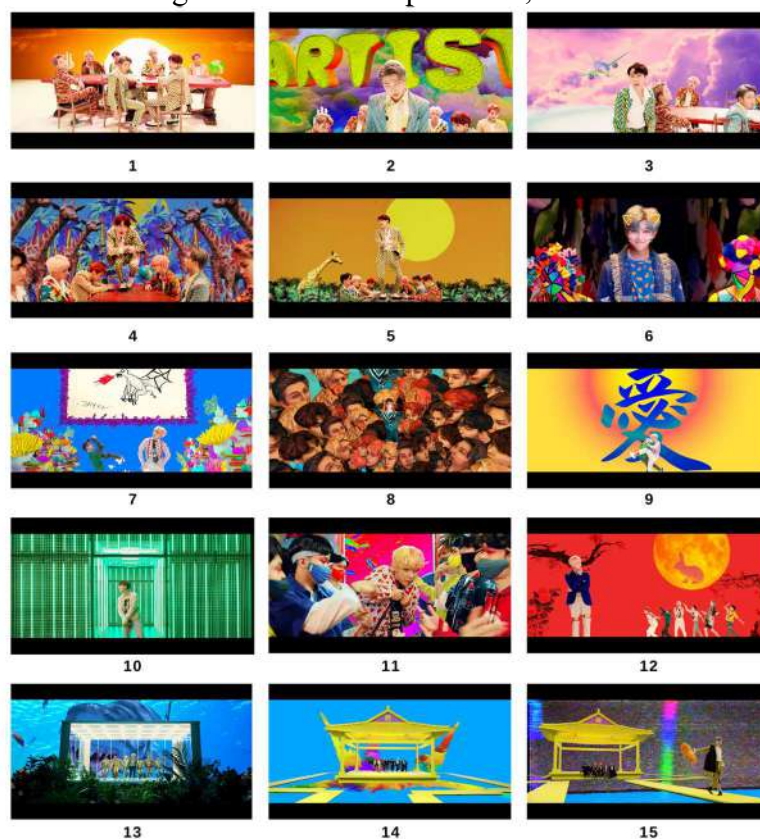
Figura 43 - Constelações de Paik e *BTS*, por Jin Youngsun



Fonte: *Print Screen* da autora (2021), com base no perfil do Twitter: @ysjin10.

Na minha exploração, o videoclipe “*Idol*”<sup>284</sup>, do *BTS*, lançado em 2018, surge como exemplo de uma audiovisualidade paikiana de fácil entendimento (figura 44). Percebo, a partir da Prancha de Imagem Nam June Paik (item 5.7), a ocorrência dos elementos paikianos orientalismo, globalização, *laser*, néon, *chroma-key*, repetição e ironia, bem como as obras “*TV Garden*” e “*TV Fish*”.

<sup>284</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=pBuZEGYXA6E> Acesso: 25 nov. 2022.

Figura 44 - Videoclipe “*Idol*”, do *BTS*

Fonte: A autora (2022) a partir de <https://www.youtube.com/watch?v=pBuZEGYXA6E> Acesso: 25 nov. 2022.

Listo, a seguir, os meus achados: (1) os integrantes do *BTS* estão sentados em uma mesa, olhando para a câmera, quebrando a “quarta parede do cinema”. No canto direito da mesa há um globo terrestre; (2) destaque para a palavra *artist*, feita em 3D; (3) um avião se aproxima; (4) elementos 3D com cores psicodélicas, como girafas e plantas, são replicados; (5) o Sol, ao fundo da imagem, muda de cor e lembra a bandeira japonesa; (6) efeitos, similares aos de filtros de realidade aumentada das redes sociais são aplicados no rosto de um dos cantores; (7) elementos 3D do fundo do mar são apresentados, assim como desenhos infantis, feitos a mão pelos cantores; (8) novamente elementos de repetição, agora do rosto 3D dos cantores; (9) *kanji* japonês que significa amor; (10) *lasers* e neón; (11) ao fundo, um excêntrico aquário; (12) o coelho na Lua é um folclore asiático, com suas versões chinesa, coreana e japonesa; (13) o *BTS* canta e dança dentro de um aquário 3D; (14) o *BTS* canta e dança dentro de um *hanok* coreano, uma construção histórica; (15) *glitches*.

\*

Finalizando o segmento das coleções, resumo os três agrupamentos de imagens relacionados a Paik (figura 45):

Figura 45 - Relação entre a Prancha de Imagens Nam June Paik e as coleções



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

- **Prancha de Imagens Nam June Paik** agrupa imagens de trinta e cinco obras de Paik com os seus respectivos códigos comunicacionais e tecnoestéticos. As audiovisualidades paikianas, aqui entendidas como um conjunto de virtualidades audiovisuais (estéticas, técnicas, discursivas e culturais), se atualizam em outras obras do artista;
- **Coleção Paik Revelado Nas Imagens** traz artefatos retirados do fluxo de ambientes *on-line* diversos e que carregam os traços *formais* e de fácil

identificação de Nam June Paik através de replicações, remixes, registros, tributos e lembranças (tanto de obras de autoria quanto do próprio sujeito Paik) em moldurações diversas. Embora a criação da coleção tenha sido útil para organizar as imagens que foram coletadas, opto por não prosseguir com a sua investigação;

- **Coleção Paik Emanado *Das Imagens*** também traz artefatos retirados do fluxo de ambientes *on-line* diversos, mas que agora carregam os traços *informais* de Nam June Paik, ou seja, são uma série de enunciações perceptíveis na nossa cultura contemporânea, mas nem sempre na superfície ou tão óbvias, mostrando como Nam June Paik transborda para outros territórios com uma complexidade de aspectos que carregam memórias em diversos níveis. Essas apropriações, em uma convergência múltipla de formatos, suportes e tecnologias, estão cada vez mais difusas e perpetuam o *devoir* Paik na tecnocultura contemporânea. Foi a partir dessa coleção que vi emergir algumas tensões e, assim, no próximo capítulo, vou dar a ver o choque das imagens que, quando iluminadas, concebem constelações (ou imagens dialéticas). Dessa forma, irei explorar como as audiovisualidades paikianas se atualizam em outros produtos da tecnocultura audiovisual *on-line*.

No próximo item irei ampliar os achados da coleção Paik Emanado *Das Imagens*, colocando essas imagens em choque. Assim, cada constelação será resultado do tensionamento da minha própria memória com a memória dos corpos audiovisuais analisados e, com isso, novos sentidos serão trazidos de acordo com as demandas de cada constelação.

## 6.2 CONSTELAÇÕES

Retomando o que foi dissertado no capítulo *Caminhos Metodológicos*, a criação de constelações é o ato que retoma e abre as coleções. Constelação é um padrão criado para identificar facilmente um conjunto de estrelas e objetos celestes visíveis que estão em um mesmo plano espacial e, na antiguidade, as pessoas costumavam usá-las para uma variedade de razões práticas. Por exemplo, antes da criação dos calendários, ajudavam a agricultura a determinar qual estação estava chegando e também amparavam os navegadores e exploradores

a encontrar o seu caminho. Mesmo agora, os astrônomos usam os nomes das constelações para descrever, por exemplo, a posição de um objeto sideral recém-descoberto.

No âmbito dos estudos da Comunicação, a metáfora das constelações é empregada para pensar no estabelecimento de conexões entre partes que estão dispersas - não motivada, apenas, pela proximidade, mas sim pela viabilidade de significados que podem ser conferidos. No olhar constelatório benjaminiano as estrelas no céu noturno, de centenas de milhares de anos atrás, eventualmente brilham no céu de hoje. É o passado se tornando presente. *Neste momento, as imagens desenhadas do passado já não ficam no passado, mas despertam com o presente que as chama e lhes dá sentido.*

São pequenas durações em relação ao meu virtual - nesta tese, é impossível dissociar a constelação benjaminiana em relação com o conceito de duração de Bergson. É preciso considerar o que está (e o que não está) na superfície, o que dura (e se atualiza) e o que se desloca de virtuais (para os atuais), reciprocamente. Assim, todo o passado (virtual e atual), está nessa imagem dialética e é a criatividade que assente que ela brilhe. Ao definir o que desejo constelar, defino, portanto, a forma como será montado o mapa de orientação. Assim, consigo ver o surgimento de uma constelação a partir do recorte de alguns dados seguido de uma conexão coerente, conectando percepções e zonas de significação. Conforme visto no capítulo três, *Perspectivas Tecnocultural, Imagética e Memorial, uma imagem dialética não mostra somente o choque entre passado e presente, mas sim revela algo novo, fruto do encontro desses dois tempos.*

Assim, visualizei quatro constelações, nomeadas a partir de características partilhadas com processos e manifestações culturais da Coreia do Sul<sup>285</sup>, que vão fazer brilhar ideias acerca de como as audiovisuais paikianas se atualizam em ambientes *on-line*. De maneira resumida, *Hanok* discute os ambientes *on-line* enquanto “lugares de memória” diante da condição da (de)regenerabilidade de Paik. *Bibimbap* aborda a participação, a colaboração e o *remix* como expressões da tecnocultura audiovisual. *Newtro* examina imagens que surgem como uma parte da relação entre o *antigo* e o *novo*, trazendo pistas para pensar marcas de ordem tecnostálgica. *Ppalli Ppalli* produz e evoca sentidos de aceleração e velocidade das imagens na tecnocultura, sobretudo no período de pandemia de COVID-19.

---

<sup>285</sup> Uma forma de homenagear as raízes de Paik.

### 6.2.1 *Hanok* (한옥): a (De)regenerabilidade de Paik

Um hanok é uma casa tradicional coreana (...) enquanto hanoks com telhado de telha e telhado de palha eram igualmente comuns, os primeiros eram tipicamente residências de nobres, enquanto os últimos eram principalmente casas dos plebeus no passado (...) O projeto de regeneração do hanoks parecia impossível há dez anos atrás porque conservar hanoks sombrios foi considerado desnecessário e um fardo para a economia. Os hanoks regenerados, no entanto, agora são considerados uma tentativa bem sucedida de proteger as habitações consagradas pelo tempo<sup>286</sup> (VISIT KOREA, 2022, *online*, tradução nossa).

Conforme discutido no capítulo *Composição de um Inventário* (item 5.7), Nam June Paik costumava criar muitas versões de uma mesma obra, a exemplo de “*TV Cello*” que, durante trinta anos, teve, ao menos, dez versões (NJPAC, 2002, *online*). Nas primeiras obras escultóricas, Paik seguiu o *design* original, mas depois começou a alterar a disposição das caixas de acrílico, dos televisores (de modelo CRT para LCD) e dos conteúdos dos vídeos - essas mudanças tecnológicas acarretam em um dos obstáculos para a futura preservação da artemídia.

Embora a fragilidade mais evidente da artemídia seja a acelerada obsolescência - por vezes programada e não restrita à dimensão artística, afinal, a obsolescência programada (DEKKER, 2022, *online*) - está vinculado a estratégias de ciclo de vida de produtos digitais ou não) -, somos provocados a investigar novas estratégias de preservação e criação desses espaços de divulgação dessa produção artística (CORSO; ÁVILA; FISCHER, 2019). Preservar<sup>287</sup> e exibir obras de artemídia traz novos desafios, pois elas dependem de um ambiente tecnológico que está em constante mudança e isso requer uma abordagem diferente da arte tradicional. As novas tecnologias nos obrigam a revisar as obras de artemídia para que permaneçam acessíveis e é exatamente por isso que é importante, agora, para os criadores digitais contemporâneos, pensar em como podemos preservar os seus trabalhos para o futuro.

---

<sup>286</sup> Do original: “*a hanok is a traditional Korean house (...) While tile-roofed and thatch-roofed hanoks were equally common, the former were typically noblemen residences while the latter were mostly houses of the commoners in the past (...) The hanok regeneration project seemed impossible ten years ago because conserving dismal hanoks had been considered unnecessary as a burden on the economy. The hanok regeneration project, however, is now regarded as a successful attempt to protect the time-honored dwellings and has far-reaching benefits on the economy as well*”.

<sup>287</sup> A conservação é basicamente o contrário da restauração, pois a conservação consiste em preservar ao máximo a materialidade original, a forma, o modo estético e funcional de uma obra e evitar a necessidade de restauração. Isso porque as obras criadas em um ambiente de tecnologia digital são um trabalho permanente em andamento. Além disso, Julia Noordegraaf (2013) argumenta que o termo “preservação”, que inclui ações restaurativas ativas, é mais apropriado para a estabilidade da arte midiática do que o termo “conservação” usado no conservacionismo histórico. Nesse sentido, espera-se que os arquivos de arte de mídia abordem ativamente a diversidade e a variabilidade dos arquivos de mídia que Ernst (2012) defendeu.

De acordo com uma declaração publicada no *site Media Art History* (2022, online, tradução nossa), nos últimos quarenta anos a artemídia se tornou uma parte significativa da nossa cultura e, embora esteja presente em festivais, projetos de pesquisa, exposições, entre outros, “a pesquisa ainda é considerada marginal em universidades, museus e arquivos”. Como resultado das rápidas mudanças tecnológicas, muitas obras não podem mais ser mostradas ou estão desaparecendo por questão de obsolescência(s)<sup>288</sup>. Se isso não for solucionado, “enfrentaremos a perda de uma forma de arte que é uma parte central de nossa cultura digital pós-industrial. Até o momento, não existem campanhas globais sistemáticas de preservação e documentação”. Os desafios de documentar e preservar a artemídia

ilustram mais pungentemente o conceito de imaterialidade como elos entre materialidades - as conexões entre componentes e processos de hardware e software iniciados por humanos e máquinas que formam seu próprio sistema imaterial (...) algumas das principais questões de preservação não estão relacionadas a deterioração de bits e bytes, mas surge de fato de que o hardware está quase obsoleto assim que chega ao mercado (o próximo sistema já está em desenvolvimento) e os sistemas operacionais e softwares estão em constante mudança. A estratégia mais impraticável para resolver esta situação é colecionar softwares e hardwares, o que transformaria qualquer instituição ou museu em um “museu do computador”. Outro método de preservação é usar emuladores, programas de computador que “recriam” as condições do hardware, software ou sistemas operacionais, de modo que o código original poderá ainda funcionar em um sistema mais novo. Outra abordagem ainda é a “migração”, uma atualização para a próxima versão de hardware ou software. Este último poderá funcionar bem em alguns projetos, mas poderá ser problemático em outros, que poderá ainda parecer “atualizado em sua recriação”: se a mais recente tecnologia estivesse disponível para os artistas da época da criação da obra, eles poderiam ter feito um projeto diferente (PAUL, 2009, p. 362).

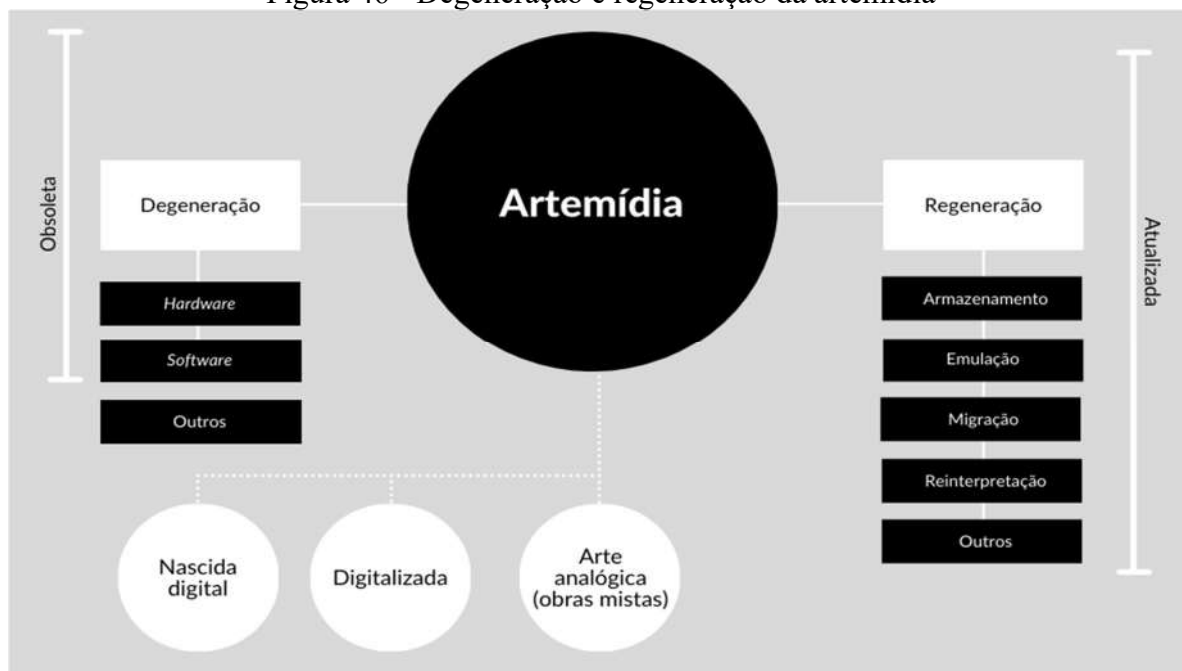
Se pensarmos nas *questões técnicas* da artemídia, por um lado temos a *degeneração* - que se dá, em um primeiro momento, pela obsolescência tecnológica - e, por outro, temos múltiplas possibilidades de *regeneração/atualização* das obras em si - que podem ser via armazenamento (no caso do *hardware*, podem ser colecionadas peças e, em *software*, podem ser pensadas formas de guardar as linhas de código com segurança como, por exemplo, na nuvem), emulação (“simula” o comportamento do *software* original), migração (transferência de dados de um formato para outro, via “cópias”), reinterpretação (faz a transferência de um meio de armazenamento para outro), entre outros. Cabe frisar, entretanto, que cada estratégia possui limitações particulares. A tática preservacionista também pode envolver a aquisição ou

---

<sup>288</sup> Tecnológica, ideológica e política, por exemplo.

treinamento de alguém capaz de manter e reparar tal dispositivo, além de cuidado com o armazenamento e proteção do *software*, sistemas operacionais, configurações e senhas necessárias. Em suma, a *degeneração* da artemídia se dá pela obsolescência tecnológica e a *regeneração* possui diversos métodos (geralmente de ordem computacional) para preservação e arquivamento das obras - tudo isso visando mantê-las “vivas” (figura 46).

Figura 46 - Degeneração e regeneração da artemídia



Fonte: A autora (2020).

Enquanto verbete (MICHAELIS ON-LINE, 2022, *online*), a palavra “regeneração” remete ao restabelecimento de algo que foi destruído ou sofreu alguma alteração e os conceitos de degeneração/regeneração são desenvolvidos por Chun no texto “*The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory*” (2011), que versa sobre os arranjos temporais em uma tecnocultura contemporânea. Para a autora, a memória digital é frequentemente vista como estável e eterna, porém enfatiza o seu esquecimento e apagamento (porque, erroneamente, é frequentemente associada a arquivo). O digital não é eterno e o “efêmero durante” seria a figura que possibilita compreender a natureza específica da mídia digital com relação à lógica arquivística da cultura<sup>289</sup>, pois “mídias digitais são degenerativas, esquecíveis, apagáveis (...) o dispositivo e seu conteúdo são assíncronos, não se esvaem juntos” (CHUN, 2011, p. 193-194). *A regeneração é uma possibilidade das obras de artemídia serem atualizadas*. Mas, nos termos de Chun (2011), uma “efemeridade” vai continuar durando se essa regeneração for ainda digital.

<sup>289</sup> A duração é da efemeridade e não das *coisas*.



Isso posto, esclareço que não considero os termos degeneração e regeneração como opostos, mas sim como geradores de tensões que culminam na ideia (*de*)*regenerabilidade*, resultado da seguinte montagem: prefixo “(de)” + radical “regenera” é a condição da “imagem”, ou seja, é uma memória (no sentido da duração) dos objetos empíricos. Já o sufixo “bilidade” é a ideia de qualidade e de devir. A proposta é justamente pensar como uma qualidade síncrona, pois as obras regeneradas contêm sua degeneração pela condição do digital. O *de* pode estar ligado a desgastar, desconstruir, desmontar, destituir, decrescer, desfazer, desapegar, decompor, desviar e defluxo enquanto o *re*, a visitar, rememorar, reproduzir, replicar, refazer, reimaginar, remixar, reviver, ressignificar, reabilitar, reconstituir, negociar, reabilitar e reassociar, entre outros<sup>290</sup>. *Falar de (de)regenerabilidade, portanto, é falar de atualização.*

Paik fazia isso com suas obras. “*TV Buddha*”, por exemplo, com suas diversas metamorfoses apontadas no item 5.7. Em se tratando da regeneração de Paik atualmente, observo, através da análise das inúmeras fontes mapeadas no estado da arte da pesquisa, que: a) há desafios para coletar, documentar, preservar, restaurar e exibir as suas obras; b) as pesquisas encontram-se normalmente nos campos da arte, museologia e tecnologia e apresentam “ambientes/lugares de memória” como museus e espaços culturais e também *on-line*; c) há ameaças como tecnologia, instituições e lei; d) existem debates sobre como os museus e arquivos devem enfrentar os desafios das culturas digitalmente geradas; e) há reflexões sobre como a revolução digital influencia a coleta tradicional de objetos e como as tecnologias, a arte e a cultura digital afetam nossa interação com as imagens; f) as consequências da introdução da artemídia no espaço expositivo, especialmente discutindo como essas obras desafiam as práticas e modelos já estabelecidos de curadoria; g) é necessária uma abordagem interdisciplinar para compreender o tema; h) devem ser observadas as características técnicas, narrativas, estéticas, além dos contextos socioculturais e econômicos

---

<sup>290</sup> Algumas publicações que realizei sobre o assunto (de)regenerabilidade e Nam June Paik: a) CORSO, Aline. Arqueocartografia para Perseguir os Rastros do Artista Nam June Paik em Ambientes On-line: uma Proposta (Teco)metodológica. In: IV Seminário Discente de Pesquisa em Comunicação PPGCC UNISINOS, 2021, São Leopoldo. A ciência que resiste: diálogos, metodologias e comunicação: anais do IV Seminário Discente de Pesquisa em Comunicação PPGCC UNISINOS, 2021. v. 1. p. 163-167; b) CORSO, Aline. Construtos de memória regenerativa da artemídia nascida digital na web. In: III Seminário Discente de Pesquisa em Comunicação PPGCC UNISINOS, 2020, São Leopoldo. Pesquisa para quem? Comunicação, diálogos e transformação social: anais do III Seminário Discente de Pesquisa em Comunicação PPGCC. São Leopoldo: Unisinos, 2020. v. 1. p. 19-22; c) CORSO, Aline. Compreendendo como a regeneração enquanto qualidade tecnocultural se atualiza em ambientes on-line voltados à produção de presença da artemídia. In: I Jornada de Estéticas e Linguagens Audiovisuais da UFRGS, 2020, Porto Alegre. Caderno de Resumos da I Jornada de Estéticas e Linguagens Audiovisuais do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFRGS. Porto Alegre, 2020. v. 1. p. 58-60; d) CORSO, Aline. Para pensar os espaços de memória da artemídia. In: II SDCOM Seminário discente PPGCC UNISINOS, 2019, São Leopoldo. A DIMENSÃO EMPÍRICA NA PESQUISA EM COMUNICAÇÃO. São Leopoldo: UNISINOS, 2019. v. 1. p. 42-45.

específicos de produção e distribuição das obras, bem como a relação obra-espectador; i) começam a emergir eventos específicos para debater o assunto; j) o próprio Paik era um “arquivista” - ele tinha o costume de corresponder-se com amigos enviando desenhos, cartões postais com notas enigmáticas e cartas dando sua opinião sobre tecnologia, o estado do mundo e seus planos para novos projetos. Ele também escreveu artigos sobre seus interesses atuais e questões que ele achava que precisavam ser abordadas. A arte de Nam June Paik é crucial para a história do nascimento e crescimento da arte midiática, mas também simboliza os desafios da preservação.

Apenas alguns trabalhos de Paik permaneceram da mesma forma como foram concebidos e praticamente nenhuma de suas obras são exibidas com seu equipamento de reprodução inicial (HÖLLING, 2017). Atualmente, muitos profissionais assumiram o desafio de restaurar e preservar as obras de Paik para futuras gerações de espectadores e podem questionar: “o que Paik faria?”. Sabendo que Nam June Paik mudava seus trabalhos a cada instalação e muitas vezes incorporava novas tecnologias em suas esculturas de vídeo mais antigas, o museu MoMa trouxe algumas reflexões enquanto conservava a obra “*Untitled (Piano)*”, de 2013:

a questão nos persegue, pois ele [Paik] não deixou um roteiro claro para a tomada de decisão na conservação de sua obra. A decisão sobre a exibição (...) será tomada por curadores e conservadores (...), pois eles continuam a manter a escultura de mídia viva, retendo tecnologias antigas, ocultando novas tecnologias e, inevitavelmente, alterando a obra de arte (...) as esculturas de vídeo devem mudar materialmente ao longo do tempo, à medida que a equipe do museu luta para mantê-las funcionando. Seus significados inevitavelmente mudam, à medida que a sociedade traz uma nova compreensão para tecnologias e formas de arte mais antigas (...) não posso deixar de pensar que Nam June Paik está rindo de nossa pesquisa e negociação para manter o piano tocando e o vídeo rodando (MOMA, 2022, *online*).

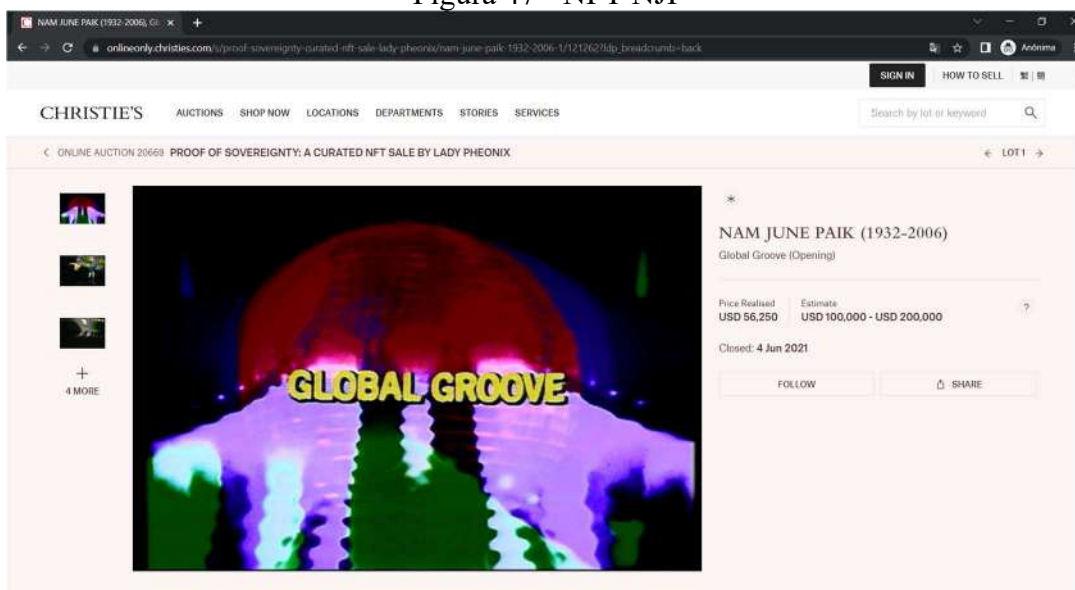
Uma matéria de 2017 da *Bloomberg* (2022, *online*) afirma que os preços de comercialização de suas obras são baixos se comparados a outros artistas (variam entre vinte a duzentos dólares, com alguns picos acima de um milhão) - “a maioria dessas razões para sua relativa falta de popularidade parece se resumir à falta de conhecimento histórico da arte dos colecionadores, à ausência de apoio agressivo da galeria e, em muito menor grau, às preocupações com a condição de longo prazo do trabalho”. Porém, uma causa julgada como possível (se as pessoas estão dispostas a pagar centenas de milhares de dólares por videoarte), “foi descartada apenas na última década: no ano passado, um vídeo do artista Bruce Nauman

foi vendido por \$1,6 milhão (...) e o trabalho do artista Bill Viola (registro de leilão: \$700.000) é vendido regularmente por mais de \$200.000 em leilão público” (*idem*). Destarte, o mercado de Paik ainda não caiu na obscuridade: a mesma matéria afirma que a Ásia é o mercado mais duradouro para museus e colecionadores particulares.

Atualmente, possuir um trabalho de Paik é sobre conhecimento, ou porque o colecionador conheceu o artista pessoalmente (...), mas isso vai mudar com o tempo, e acho que a ideia de descobrir tudo o que Paik representa dará um novo impulso (BLOOMBERG, 2022, *online*).

Em 2021, a primeira obra de arte baseada em NFT de NJP foi oferecida pela *Christie's*<sup>291</sup>, famosa casa de leilões de arte, e mostra os primeiros trinta e oito segundos da famosa obra “*Global Groove*” (figura 47). O leilão *on-line*, “*Proof of Sovereignty*<sup>292</sup>”, foi realizado em colaboração com Lady PheOnix, curadora de arte digital contemporânea.

Figura 47 - NFT NJP



Fonte: [https://onlineonly.christies.com/s/proof-sovereignty-curated-nft-sale-lady-pheonix/nam-june-paik-1932-2006-1/121262?ldp\\_breadcrumb=back](https://onlineonly.christies.com/s/proof-sovereignty-curated-nft-sale-lady-pheonix/nam-june-paik-1932-2006-1/121262?ldp_breadcrumb=back) Acesso: 18 ago. 2022.

<sup>291</sup> A casa de leilões também colaborou com a Fundação Andy Warhol e conseguiu arrecadar um total de 4,3 bilhões de dólares ao converter cinco obras de Warhol, promovendo o artista como pioneiro da arte digital NFT, atraindo críticas de especialistas.

<sup>292</sup> O leilão reuniu o trabalho de outros artistas que experimentaram a tecnologia *blockchain*, incluindo Marguerite de Courcelle, Joshua Davis, Henny Holzer e Urs Fischer. Ver <https://onlineonly.christies.com/s/proof-sovereignty-curated-nft-sale-lady-pheonix/nam-june-paik-1932-2006-1/121262> Acesso: 19 jun. 2022

O sobrinho do Paik, Ken Hakuta, em entrevista para o jornal *The Korea Herald* (2022, *online*), acredita que “Paik teria gostado da oportunidade de fazer e vender trabalhos fora do tradicional espaço colecionável. Estou animado para trazer seu trabalho visionário de volta à vanguarda da conversa cultural - como uma celebração de seu legado e inspiração para uma nova geração”. É impossível discutir as obras de arte digitais de hoje sem a paisagem explosiva do NFT (ainda que também potencialmente efêmero como um *hype*). Esse NFT de “*Global Groove*”, portanto, é uma forma de regenerar Paik.

Um outro produto audiovisual, o vídeo “*Preserving Nam June Paik’s Electronic Superhighway*”<sup>293</sup>, publicado em 16 de setembro de 2019 no Youtube, foi desenvolvido pela *Smarthistory*<sup>294</sup>, organização sem fins lucrativos, com a colaboração de mais de quinhentos historiadores da arte, curadores, arqueólogos e artistas que, segundo declaração no próprio vídeo, contribuem “porque acreditam que a história da arte de alta qualidade deve estar disponível para todos”. No vídeo, Dan Finn, conservador de artemídia do *Smithsonian American Art Museum* e Steven Zucker, diretor executivo do *Smarthistory*, além de falarem das características estéticas e conceituais da obra, versam sobre a questão da preservação de obras de artemídia: essencialmente, *elas não podem sobreviver ao seu breve momento tecnológico sem uma intervenção*. Especificamente, com relação a obra “*Electronic Superhighway*”, mencionam que alguns de seus componentes (como DVDs, tocadiscos a *laser*, monitores de tubo de raios catódicos, etc.) começaram a ficar obsoletos no final dos anos 1990. Indicam também que sempre foi claro o desejo de Paik de manter essa (e outras obras) em funcionamento e relatam alguns processos para isso acontecer, como a substituição dos monitores de CRT por telas de LCD (mas mantendo as molduras originais) de modo a estender o efeito escultural. É necessário, porém, esforços de prevenção e manutenção constante. Há igualmente questões filosóficas envolvidas, como: “o que se está preservando? São os objetos originais?”. A resposta, trazida no vídeo, é que o que se faz é *preservar a aparência da expressão original da obra*.

Os modos de conservação de obras contemporâneas diferem das mais tradicionais, como pintura e escultura. Jamais existirão duas *Monalisas* originais: além daquela pintada por Leonardo da Vinci, as outras são cópias, que têm valor, mas não o mesmo valor do objeto original, que continua sendo conservado, conforme esbocei no início deste capítulo na discussão sobre aura. No caso de obras de artemídia, temos DVDs, VHS, arquivos digitais, fotografias,

<sup>293</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=G9M8MEJJaFI> Acesso: 07 mai. 2021.

<sup>294</sup> Ver <https://smarthistory.org> Acesso: 06 mai. 2021.

filmes, etc., que inerentemente produzem muitas cópias, (entendo que, por isso, Paik era receptivo em fazer *updates* tecnológicos<sup>295</sup> - a obra de arte não existe a não ser que seja mostrada ou performada - então ele intencionava esse tipo de evolução). A artemídia como campo de estudo é tão efêmera na *forma* que o *conteúdo* deve permanecer como seu foco principal.

No âmbito acadêmico, destaque para a preocupação da preservação dos originais de Paik - como planos de projeto e correspondências originais (datilografadas ou manuscritas) de toda a carreira, muitos deles anteriormente esgotados ou inéditos - isso permite que os leitores vejam sua escrita em vários estágios de inspiração e execução (HANHARDT *et al.*, 2019) e também a questão da mutabilidade das obras para “denotar a potencialidade de uma obra de arte mudar sob a consideração de aspectos do tempo em que a mudança ocorre. O termo mutabilidade é mais amplo que o termo ‘variabilidade’, que implica a mesmice em vez de diferença e variação dentro dos parâmetros definidos<sup>296</sup>” (HÖLLING, 2013a, p. 25). O que está em jogo é como conceber a conservação com mutabilidade, garantindo a integridade da obra de arte ou, dito de outra forma, quais são os limites aceitáveis para a reinterpretação e reexecução da artemídia quando ela “é sempre mediada e construída no presente”? (HÖLLING, 2013a, p. 58).

Esse questionamento leva Hölling a testar a *durée* bergsoniana como um conceito de tempo que complementa o tempo de deterioração e envelhecimento na conservação da artemídia e o conceito de arquivo implica um compromisso com a esfera física e não-física - “este conceito é crucial para a forma como as obras de arte (...) adquirem a sua identidade no processo de atualização com base no arquivo<sup>297</sup>” (HÖLLING, 2013a, p. 26). Para a autora (*idem*), arte e arquivo entram em curto-circuito e tornam-se cada vez mais equívocos em termos de autoria, curadoria e preservação.

Em 2013, ocorreu o simpósio “*Conserving and Exhibiting the Works of Nam June Paik*”, organizado pelo *Smithsonian Museum*<sup>298</sup> e os debates, de modo geral, ressaltam a importância

---

<sup>295</sup> Para Paik, não havia problema em usar novas tecnologias caso as peças existentes usadas no trabalho fossem descontinuadas (NJPAC, 2022, *online*).

<sup>296</sup> Do original: “*I propose to employ the notion of changeability to denote an artwork’s potentiality to change under the consideration of aspects of time in which the change occurs. The term changeability is broader than the term ‘variability,’ which implies sameness rather than difference and variation within set parameters*”, em tradução livre.

<sup>297</sup> Do original: “*here, the concept of the archive implies an engagement with both its physical and non-physical sphere. This concept is crucial for the way in which multimedia artworks acquire their identity in the process of actualisation on the basis of the archive*”, em tradução livre.

<sup>298</sup> Com os seguintes debates: a) “*Permanence and Change: The Art & Ideas of Nam June Paik*” (John G. Hanhardt, curador de artemídia do *Smithsonian*); b) “*Explorations in Paik’s Exhibition Practices and Post Paik Interpretations*” (Jon Huffman, curador do *Nam June Paik Estate*); c) “*The Collaboration Between Curator and Conservator in Preparing and Presenting the Nam June Paik Exhibition*” (Michael Mansfield, curador associado de cinema e artemídia do *Smithsonian*, e Hugh Shockey, conservador de objetos da mesma instituição); d) “*From Analogue Assemblages to Digital Experiments: Conserving and Exhibiting the Single-Channel, Moving-Image*

do papel do conservador, que é identificar e manter o significado cultural de um objeto para as gerações atuais e futuras, além de preservar a forma física da obra<sup>299</sup>. No entanto, em muitos casos a “essência” da obra de arte não está embutida nos materiais utilizados, que podem ter intencionalmente uma natureza efêmera, mas na *intenção* da obra de arte (WHARTON, 2015). Essa intenção pode estar incorporada na exibição e instalação dos materiais ou em dados que podem ou não estar conectados à mídia original e ao dispositivo tecnológico em que foram produzidos (TATE, 2022, *online*).

No simpósio<sup>300</sup>, Phillips, na sua fala “*Negotiating the Original: The Conservation of Analog Media*” (2022, *online*) revelou que Nam June Paik, reconhecido por sua flexibilidade como artista, facilitou ativamente o processo de conservação de algumas de suas obras, trabalhando em colaboração com museus para encontrar estratégias de restauração para suas peças de instalação. Embora o artista fosse um participante voluntário, sua obra não compartilhava a mesma flexibilidade, principalmente por causa de sua dependência funcional de *hardware* analógico, o que muitas vezes impedia o processo de conservação. Zippay, na sequência, em “*From Analogue Assemblages to Digital Experiments: Conserving and Exhibiting the Single-Channel, Moving-Image Works of Nam June Paik*” (2022, *online*), lembrou que o acesso a conteúdos midiáticos se tornará cada vez mais frágil e suscetível dentro de um ambiente humano “não estático” e que exige ação imediata e consistente das instituições arrecadoras. Como lidar, portanto, no campo da preservação e da conservação, com arquivos que somem, com obras que param de funcionar, com serviços que desaparecem e como isso impacta o pensar a lógica dos ambientes *on-line* que se propõem a serem espaços de preservação e divulgação das obras de Paik (e de tantos outros artistas que vieram depois)? Como, então, (re)pensar e apresentar arquivos? Nas próximas três constelações ampliarei a questão de que o “parar de funcionar” da obra “original” é uma das dimensões (sem dúvida, importantíssima) que não impede que Paik dure de outras maneiras na rede.

Annet Dekker (2022, *online*, tradução nossa) traz a ideia do paradoxo da *sustentabilidade digital*: “a necessidade de manter nosso patrimônio digital seguro para

---

*Works of Nam June Paik*” (Lori Zippay, diretora executiva do *Electronic Arts Intermix*); e) “*The Resurrection of Nam June Paik’s Flag Z and the Conservation of the Paik Video Wall*” (John Hix, chefe de conservação de objetos do *Los Angeles County Museum of Art*); f) “*The Conservation of Nam June Paik’s Works Magnet TV and TV Cello*” (Christine Frohnert, da *Bek & Frohnert LLC*, estúdio de conservação especializado em arte contemporânea); g) “*Negotiating the Original: The Conservation of Analog Media Art*” (Joanna Phillips, conservadora associada do *Solomon R. Guggenheim Museum*), entre outros.

<sup>299</sup> A maior ferramenta do conservador de arte contemporânea pode ser sua capacidade de colaborar com outros conservadores e profissionais de outras áreas.

<sup>300</sup> Os debates podem ser visualizados em [https://www.youtube.com/playlist?list=PL7gn\\_68Hr4h9J0BuFviZH38zN1TLztC7P](https://www.youtube.com/playlist?list=PL7gn_68Hr4h9J0BuFviZH38zN1TLztC7P) Acesso: 6 jul. 2022.

pesquisas futuras, memória cultural ou evidência” em contraste com “a necessidade de atualizar ferramentas e métodos técnicos representam uma carga crescente sobre as infra estruturas e métodos organizacionais, bem como sobre o ambiente ecológico<sup>301</sup>”. Por isso, uma futura preservação de objetos digitais pode ser menos sobre a questão da técnica, mas sim sobre indivíduos e organizações que enfrentam os mesmos desafios e buscam os mesmos objetivos. Dekker (*idem*) chama isso de “rede de cuidado”, elencando a necessidade das seguintes características: atitude transdisciplinar, combinação de profissionais e “não-experts”, modo comum de compartilhamento, acesso a tudo e a todos os envolvidos e *softwares* abertos com controle de versão. São necessárias, portanto, políticas nas esferas públicas, parcerias com iniciativa privada, programas de financiamento, fortalecimento das instituições, ações educativas para a conservação e preservação e formação de profissionais atuantes nas áreas.

Voltando a Paik. Como as suas obras de artemídia começaram a ser produzidas na década de 1960 e muitas ainda são exibidas em museus e espaços culturais, o processo de (de)regenerabilidade fomentou o debate sobre conservação de muitas outras obras de outros artistas, conforme expresse anteriormente. *Enfatizo que as questões pontuadas nesta constelação vão além de Paik e se estendem para a artemídia como um todo, justamente por carregar devires paikianos.*

Trago, na sequência, impressões que coletei durante o meu flunar, percebendo que, para a preservação de artemídia, que permanece em um “estado de fluxo constante”, os ambientes *on-line* são *lugares de memória* que não se diferenciam dos lugares físicos/materializados, desde que resultem de uma vontade de memória e explicitem significados.

A razão fundamental de ser de um lugar de memória é parar o tempo, é bloquear o trabalho do esquecimento, fixar um estado de coisas, imortalizar a morte, materializar o imaterial para [...] prender o máximo de sentido num mínimo de sinais, é claro, e é isso que os torna apaixonantes: que os lugares de memória só vivem de sua aptidão para a metamorfose, no incessante ressaltar de seus significados e no silvado imprevisível de suas ramificações (NORA, 1993, p. 22).

No campo da artemídia, podemos evidenciar determinadas iniciativas que dialogam com as questões de memória na tecnocultura contemporânea. Fischer (2017, p. 1) discute “as

---

<sup>301</sup> Do original: “*the need to keep our digital heritage safe for future research, cultural memory or evidence X the need to update technical tools and methods pose an increasing burden on organizational infrastructures and methods as well as on the ecological environment*”.

características de diversas iniciativas presentes no ambiente *online* que temos chamado de ‘construtos de memória’ de materiais midiáticos (da própria *web* ou de outros meios)”. Fazendo uma retomada do assunto através de um exercício desenvolvido no ano de 2019, no artigo “Destruído, Descartado, Rejeitado, Apagado, Efêmero, Obsoleto: Escavações em Sítios *Online* que Preservam a Arte Nascida Digital”, escrito em parceria com a doutoranda Camila de Ávila e nosso orientador Gustavo Fischer,

a partir de procedimentos inspirados na arqueologia da mídia, encontramos a página “*Media Art Preservation Links*”, e refletimos acerca da presença de sítios *on-line* que concentram algumas obras de arte nascidas digitais e exploram o potencial da internet para armazenar e compartilhar essas expressões criativas que, por questões de obsolescência tecnológica e instabilidade da mídia, podem desaparecer. Para tanto, entende-se necessário que exista uma visada tecnocultural sobre os objetos de pesquisa, que permita que se discuta do se tratam esses construtos de memória que lidam com as tênues fronteiras entre a preservação e a descontinuidade, a permanência e a efemeridade (CORSO; ÁVILA; FISCHER, 2019, p. 1).

Na ocasião, optamos por descortinar o *site Media Art Preservation Links*<sup>302</sup>, uma iniciativa do *Netherlands Media Art Institute*, de Amsterdã, que lista os alguns sítios *on-line* dedicados à preservação de artemídia. São listados 114 *sites* que apresentam padrões de preservação e documentação, divididos em cinco categorias: Projetos/Apresentações, Instituições/Iniciativas/Redes, Glossários, Textos/Recursos Bibliográficos e Bancos de Dados/Arquivos. Expandindo a seção “Bancos de dados/Arquivos” percebemos que essa categoria apresenta padrões de preservação e documentação, servindo para educar o público em geral sobre as preocupações conceituais, metodológicas e tecnológicas da área.

Pensei que um bom *start* para esta constelação seria, novamente, voltar a transitar pelos trinta e cinco *sites* listados na seção Bancos de Dados/Arquivos - verifiquei que, desses, doze estão fora do ar. Dos vinte e três *sites* ativos, busquei olhar apenas para os que atendessem os seguintes critérios: a) focar em várias linguagens de artemídia; b) estar atualizado; c) estar e/ou ter opção de tradução para a língua inglesa; d) não ser arquivo pessoal ou de instituição; e) possuir ferramenta para busca avançada de obras de artemídia (poder escolher por artista, obra, período, etc.).

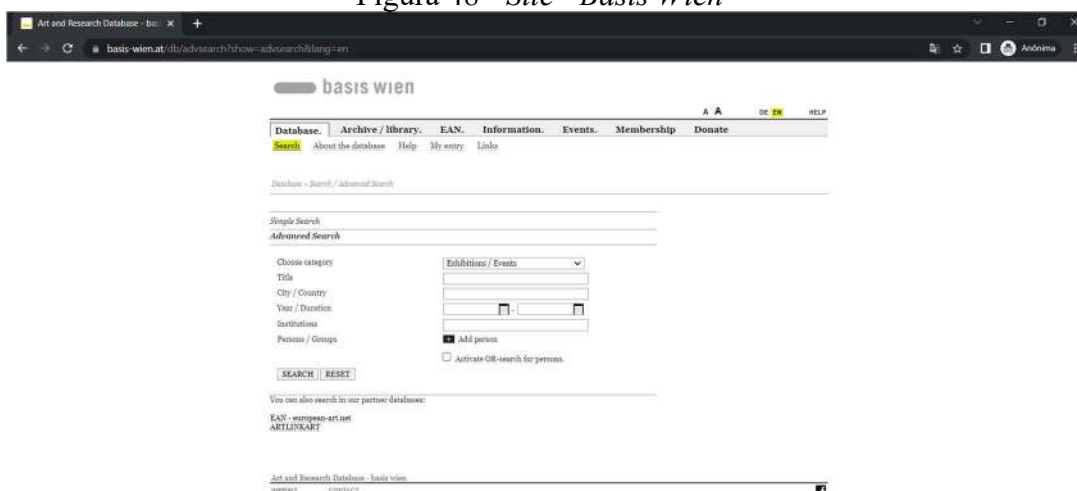
---

<sup>302</sup> Ver <http://nimk.nl/eng/preservation/media-art-preservation-links#:~:text=Media%20Art%20Preservation%20Links%20is,other%20forms%20of%20media%20art> Acesso: 14 mar. 2021.



Os sites que emergiram foram: *Basis Wien*<sup>303</sup>, *Artbase (Rhizome)*<sup>304</sup> e *Media Art Net*<sup>305</sup>. O primeiro movimento foi entrar em cada um dos links, sem a intenção de coletar dados ou codificá-los. Quis apenas me aproximar e me habituar. Com a preocupação de *ver o que me olha*, decidi que, para cada um dos sites, deixaria a tela aberta por alguns minutos, buscando ser contaminada. Fiquei apenas contemplando, movendo o meu olhar por entre as interfaces, os menus, os textos (conteúdo, fonte, cores), disposição dos elementos, formas, etc. As figuras 48, 49 e 50 são *print screens* das telas apreciadas<sup>306</sup>.

Figura 48 - Site “Basis Wien”



Fonte: <https://www.basis-wien.at/db/advsearch?show=advsearch&lang=en> Acesso: 05 abr. 2022.

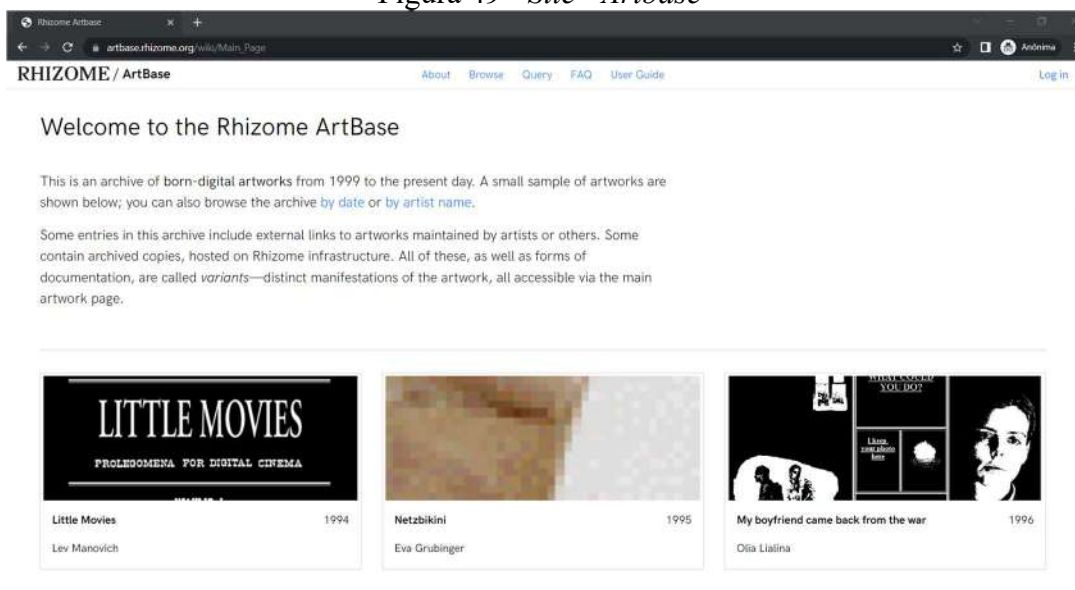
<sup>303</sup> Ver <http://www.basis-wien.at> Acesso: 14 mar. 2021.

<sup>304</sup> Ver <https://rhizome.org/art/artbase> Acesso: 14 mar. 2021.

<sup>305</sup> Ver <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet> Acesso: 14 mar. 2021.

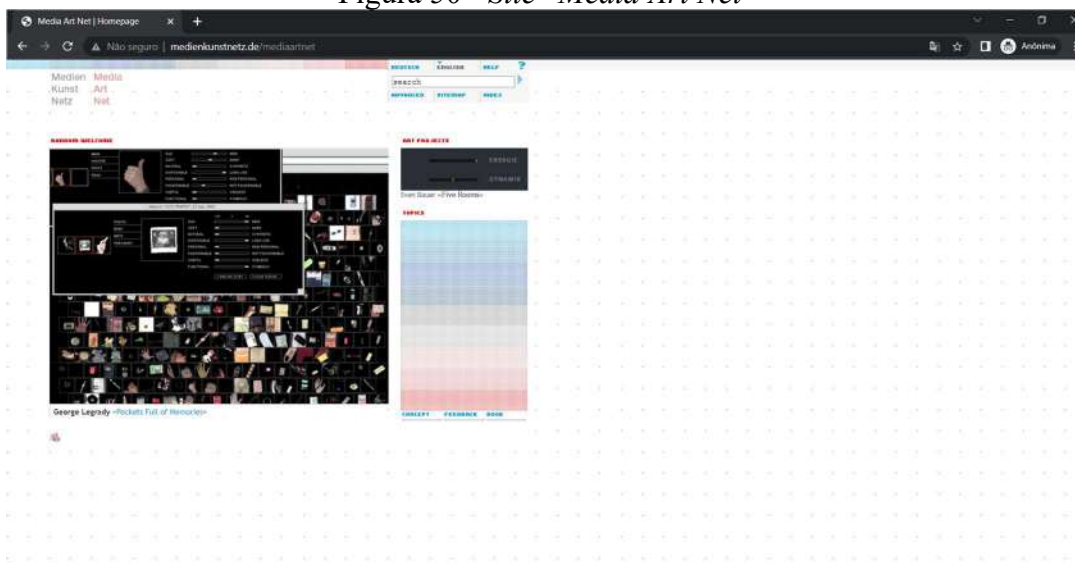
<sup>306</sup> Captura das telas realizada em 5 abr. 2021.

Figura 49 - Site “Artbase”



Fonte: <https://rhizome.org/art/artbase> Acesso: 05 abr. 2021.

Figura 50 - Site “Media Art Net”



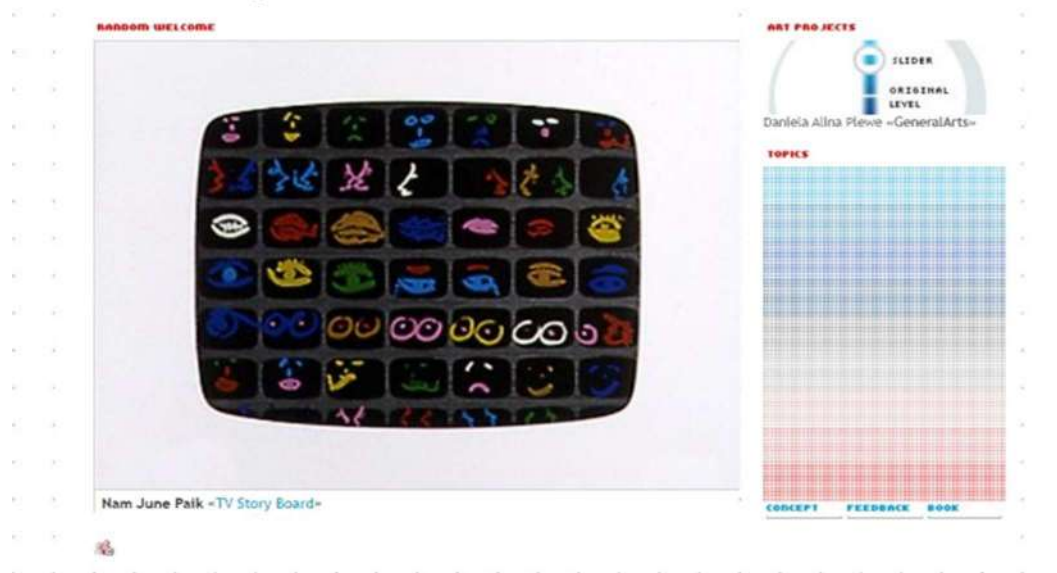
Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet> Acesso: 05 abr. 2021.

Em um segundo “giro”, agora na etapa de qualificação da tese, decidi registrar, em vídeo, as impressões ao navegar por esses ambientes *on-line*<sup>307</sup>. Nas diversas vezes que acessei os *sites*, algo em específico sobressaiu e me afetou: na tela inicial do *site Media Art Net* há uma espécie de mural, nomeado “*random welcome*”, onde, a cada acesso, uma nova obra fica em destaque. No exercício de contemplar esse *site*, uma obra de Nam June Paik foi apresentada

<sup>307</sup> Os vídeos podem ser acessados em: <https://drive.google.com/drive/folders/1s-PKYef8PSUB53CKJYssvVCTjS19qWSR?usp=sharing>

(figura 51). A própria ideia de *random* já aponta que Paik está ali como um devir, pois remete ao conceito paikiano de *random access*.

Figura 51- *Random Welcome* do site *Media Art Net*



Fonte: <http://www.medienkunstnetz.de/mediaartnet> Acesso: 05 abr. 2021.

Porém, à medida em que eu explorava esses três *sites*, sentia uma inquietação. Ao me movimentar, não apenas contemplar, notei que não estava me habituando às propostas. Eu digitava o nome de Paik e os *sites* me apresentavam informações como uma lista (ou arquivo), não muito dinâmico, redirecionando para *links* externos (às vezes até *links* “quebrados”) e o *site Rhizome* não possuía o artista catalogado. Além disso, os outros dois *sites* não estavam totalmente em língua inglesa, conforme prometido (algumas partes eram em alemão, o que deixava a pesquisa bastante confusa). Senti, assim, a necessidade de ingressar em camadas mais profundas, incluindo outros *sites* listados no *Media Art Preservation Links*, cujo relato pode ser lido através do *link*<sup>308</sup> no rodapé.

Com esse vagar, percebi que a proposta inicial da maioria dos *sites* visitados é que as obras de Paik (e de outros artistas de artemídia) sejam retiradas dos seus locais de origem (museus, instituições artístico-culturais, etc., ou seja, de ambientes *físicos*) e levadas para o âmbito do *on-line*, onde haveria, na teoria, a abertura para a sua mutabilidade no cenário de arquivamento, em um *continuum* de duração - ocorrendo um processo de fragmentar/remontar/recombinar/reapresentar os seus sentidos. Essa mutabilidade é parte da

<sup>308</sup> Ver

<https://docs.google.com/document/d/1C4Fdwx3IHNhfOxHuAWEXcYVpjp7CjJ7xwtCBG3qQAo/edit?usp=sharing>

natureza da própria *web*, que é instável, efêmera e se rearranja o tempo todo. Se Paik já antecipava certas dinâmicas e/ou características em suas obras (a lembrar, a mutabilidade é uma das características paikianas apontadas no item 5.7), bem como outras experiências estéticas em meio a artemídia (por exemplo, dar novos usos a velhas formas, de estar se atualizando - na forma e em sentidos), essa intenção se potencializa no ambiente *on-line* e se reafirma ao dialogar com o caráter mutável da própria *web*.

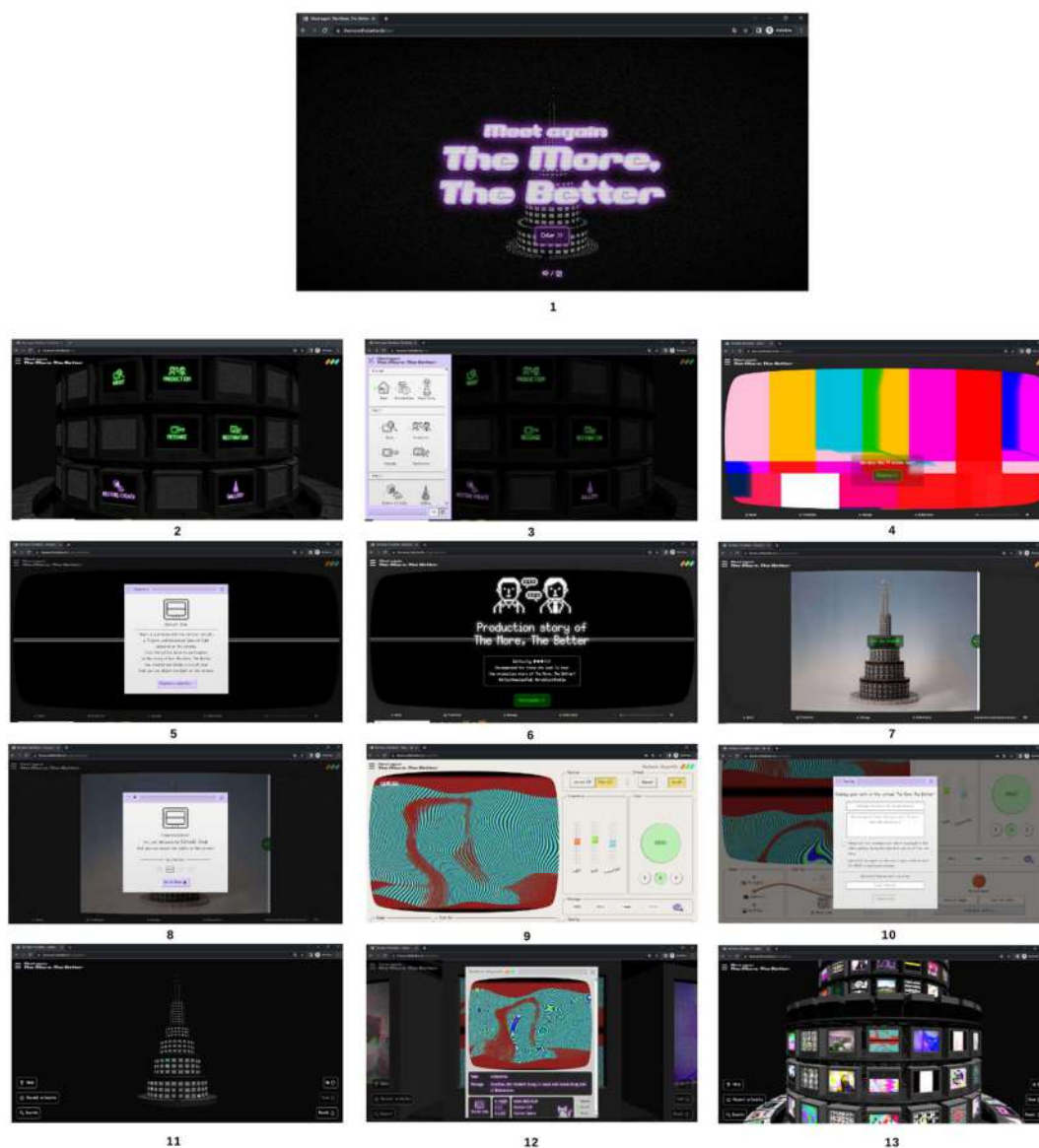
Esses *sites*, portanto, são lugares de memória onde artefatos são propositalmente acumulados para formar coleções, mas são comumente negligenciados. Paik, nesses lugares, estava *apenas digitalizado, durando enquanto um registro*. As informações disponibilizadas eram insuficientes e, muitas vezes, com dados inconsistentes. A construção de arquivos *on-line* de arte digital evoca a necessidade de mais pesquisas para coletar, preservar e exibir obras e produzir mais conteúdo relacionado. É necessária uma gestão mais criativa e sistemática para que os arquivos de arte digital possam se tornar uma espécie de patrimônio cultural em si mesmos. Embora ainda com muitas falhas, essas iniciativas podem vir a ajudar a preparar o terreno para os esforços seguintes, como é o caso dos exemplos abaixo, cuja intenção de fazer *durar* Paik é clara.

“*Meet Again The More, The Better*” e “*Paik's Video Study*” são lugares de memória *on-line* que regeneram Paik e foram lançados no período em que estive coletando dados para a tese na Coreia do Sul. “*Meet Again The More, The Better*”<sup>309</sup>, iniciativa do *National Museum of Modern and Contemporary Art* da Coreia (MMCA), é uma plataforma *on-line* com arte interativa participativa onde os usuários podem vivenciar o processo de restauração da obra “*The More, The Better*” de Nam June Paik. O *software*, gamificado, flui na ordem de aprender, recompensar, criar e compartilhar. Cada vez que o aprendizado dos temas relacionados à obra de arte é concluído, o usuário pode adquirir um item e usá-lo para criar sua obra de arte usando o método de trabalho de Nam June Paik (MMCA, 2002, *online*) - e a etapa final é compartilhar sua arte com outras pessoas, exibindo-a em uma galeria *on-line*. A figura 52 apresenta, visualmente, um dos meus acessos à plataforma.

---

<sup>309</sup> Ver <https://themorethebetter.kr> Acesso: 28 dez. 2022.

Figura 52 - Site “Meet Again The More, The Better”

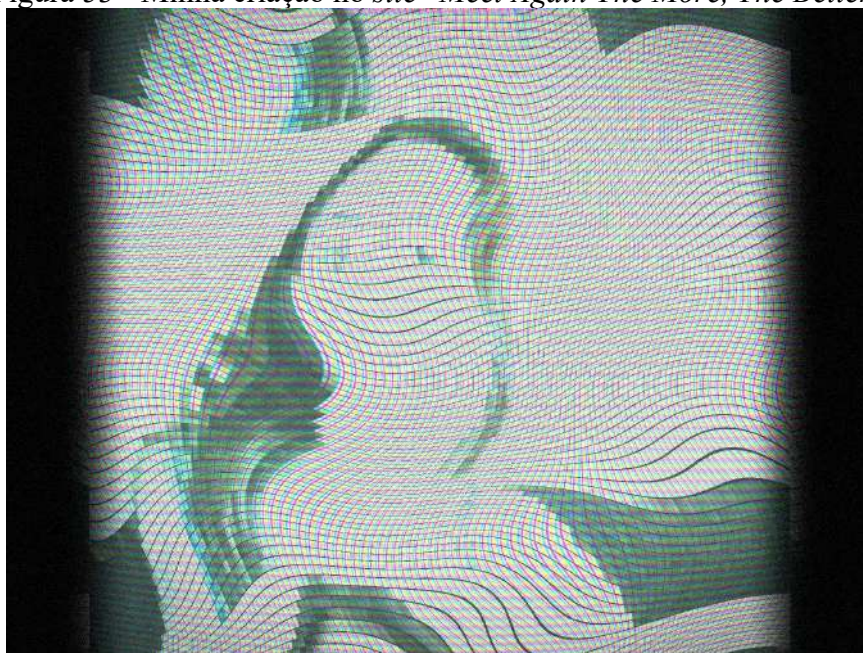


Fonte: A autora (2022) a partir de <https://themorethebetter.kk> Acesso: 28 dez. 2022.

No “*Meet Again The More, The Better*”, (1) a página inicial mostra o nome do projeto e uma ilustração, ao fundo, da obra original “*Meet Again The More, The Better*”. Clico em “*enter*”; (2) seis monitores da obra estão ligados e são também botões para navegar pelo *site* nas opções “*about*”, “*production*”, “*message*”, “*restoration*”, “*restore + create*” e “*gallery*”; (3) clico no *menu* lateral, onde visualizo os mesmos botões mostrados anteriormente e a seção *site map*; (4) clico em “*production*”. Percebo que estou avaliando a funcionalidade de uma das telas da obra, que está com um defeito, porque apenas visualizo linhas horizontais de luz. Clico em “*diagnose*”; (4) O diagnóstico é que a tela está com um problema no circuito vertical. O *site* diz que, para obter um novo circuito para ajustar a luz da tela, devo aprender mais sobre a

criação da obra. Clico em “*participate*”; (5) Um *avatar* de Paik conduz a explicação sobre a criação da obra. Visualizo muitos rascunhos da obra, fotografias e vídeos; (7) Ao final, clico em “*get an item*”; (8) Recebo o circuito. Clico em “*go to home*”; (9) Clico nas outras opções para restaurar a obra. A etapa “*restore + create*” me direciona para a funcionalidade “*video synth*”, ou seja, uma simulação do “*Paik-Abe Video Synthesizer*”. A tela mostra a minha própria imagem, pois dei acesso a minha *webcam*, ou posso fazer *upload*. Consigo escolher o tipo de monitor (CRT ou LCD), inserir efeitos de *repeat* e *scroll*, ajustar *light*, *grid* e *distortion*, alterar cores e inserir textos; (10) Posso salvar a minha criação em formato de foto ou vídeo e preencher um formulário simples para envio ao *site* e para o meu próprio *e-mail*; (11) Após enviar o meu vídeo, sou redirecionada para uma página onde vejo que a obra “*The More, The Better*”, por causa da minha ajuda, está em funcionamento; (12) O meu vídeo é apresentado em uma das telas; (13) Navego pelas outras obras criadas por outros visitantes. A figura 53 mostra uma das imagens que criei com a ferramenta disponibilizada pelo *site* e, no rodapé, disponibilizo um vídeo<sup>310</sup>.

Figura 53 - Minha criação no *site* “*Meet Again The More, The Better*”

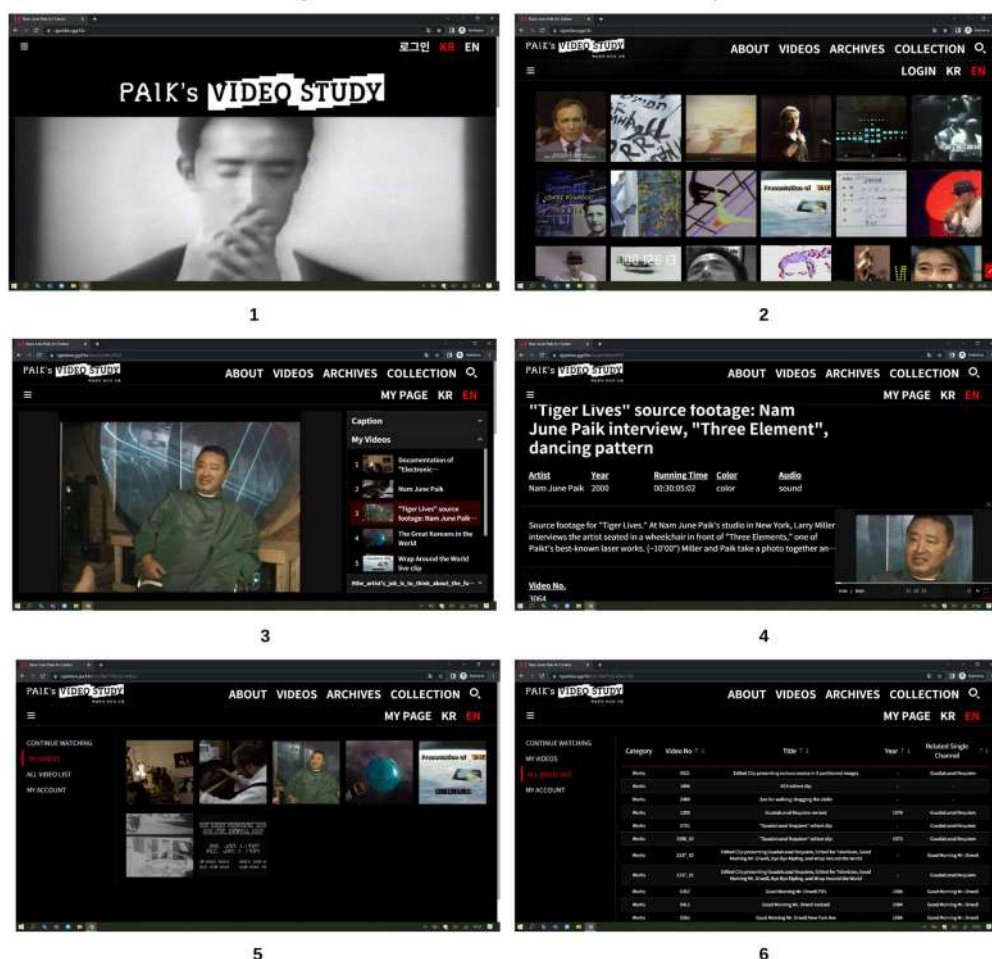


Fonte: A autora (2022) a partir de <https://themorethebetter.kk> Acesso: 28 dez. 2022.

<sup>310</sup> Ver <https://youtu.be/StochAQWpMA>

Já “Paik's Video Study”<sup>311</sup>, do *Nam June Paik Art Center*, lançado em 2022, e o único sistema de *streaming* de arquivos de vídeos de Nam June Paik em um ambiente *on-line*<sup>312</sup>. Paik esperava que o *Nam June Paik Art Center* se tornasse o líder mundial entre os museus na pesquisa de seus arquivos de vídeo (NJPAC, 2022, *online*), então “Paik's Video Study”, uma realização da esperança do artista, permite que os usuários aproveitem e pesquisem os vídeos de Paik, bem como criem seus próprios estudos de vídeo usando o recurso de fazer uma lista de vídeos (NJPAC, 2022, *online*). Além disso, os usuários podem verificar resultados de pesquisas relevantes criadas e coletadas pelo NJPAC durante os últimos dez anos (a iniciativa terminou a conversão do arquivo de vídeos para o formato digital em 2016 e há cerca de 700 vídeos disponibilizados). A figura 54 apresenta um breve relato de um dos meus acessos à plataforma.

Figura 54 - Site “Paik's Video Study”



Fonte: A autora (2022) a partir de <https://njpvideo.ggcf.kr> Acesso: 28 dez. 2022.

<sup>311</sup> Ver <https://njpvideo.ggcf.kr> Acesso: 28 dez. 2022.

<sup>312</sup> Na matéria “TCAv no Exterior: Paik's Video Study”, que desenvolvi para o *site* do TCAv, relato algumas das minhas experiências durante a coleta de dados na Coreia do Sul e amplio essas questões. Disponível em: <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/paiks-video-study/> Acesso: 08 dez. 2022.

No “*Paik's Video Study*”, (1) a página inicial apresenta um vídeo de uma performance de um Paik jovem. É possível escolher entre as línguas coreana e inglesa; (2) rolando a página para baixo, há *thumbnails* dos vídeos mais populares da plataforma. Através do *menu* superior, faço *login* na minha conta (3) no *menu* superior direito, há opção de buscar vídeos. Com um vídeo específico em mente, faço a busca. O vídeo é apresentado no *player* que fica no lado esquerdo da página. No lado direito, por estar logada, é apresentada uma lista dos vídeos que eu havia favoritado anteriormente. Eu posso adicionar ou remover o vídeo da minha lista de favoritos e compartilhá-lo através da geração de um *link*. Não há a opção de compartilhar em redes sociais; (4) abaixo do *player*, há a descrição do vídeo, bem como informações quanto a data da sua criação, autoria e duração. Uma miniatura do vídeo continua a rodar. Percebo que tudo é muito similar a interface do Youtube. No *menu* superior, clicando em *My Page*, sou direcionada para uma outra página, (5) onde tenho acesso aos vídeos que salvei, apresentados em *thumbnails* e (6) em uma lista detalhada, que pode ser organizada por categoria, número do vídeo, título, ano e canal relacionado.

As iniciativas “*Meet Again The More, The Better*” e “*Paik's Video Study*”, de atualização da memória paikiana, diferente do “*Basis Wien*”, “*Artbase (Rhizome)*” e “*Media Art Net*”, são *sites* arquivísticos com a *intenção de reviver e atualizar Paik* e, ao mesmo tempo, ampliam a potência de sua remixabilidade e conseqüente alcance. Na via do virtual-actual, as iniciativas permitem a criação de novos conteúdos com base no que é disponibilizado, assim como seus remixes e fragmentos - afinal, como nos diz Bergson (1999), o que é *real*, na verdade, é a mudança contínua de forma. A atualização dessas obras do arquivo, feitas de forma criativa e “empregando as ferramentas de pesquisa digitais e analógicas, pode trazer uma nova imaginação do que o vídeo pode se tornar e o que difere dos modos convencionais de conservação” (HÖLLING, 2022, *online*). São exemplos de (de)regenerabilidade de Paik pois tanto atualizam Paik (regeneram) quanto podem, devido a questões técnicas e políticas das próprias plataformas e da internet em si, desaparecer (degenerar).

Eu diria que, indo além do conceito de (de)regenerabilidade, eu poderia *atualizar* a ideia da tese de Hölling, “*Re: Paik. On time, changeability and identity in the conservation of Nam June Paik's multimedia installations*” (2013), ou seja, pensar em um (re)Paik como sendo uma potência das audiovisualidades paikianas se atualizarem especificamente em ambientes *on-line*. Porém, para a presente tese, opto por não aprofundar essa questão.



A constelação *Hanok*, da ordem da memória, explorou alguns ambientes *on-line* enquanto “lugares de memória” diante da condição da (de)regenerabilidade de Paik. Os *sites* com a intenção de atualizar Paik existem, portanto, como *hanoks* digitais, lugares que abrigam memórias e que tanto (de)regeneram Paik quanto a si mesmos. Nam June Paik parece querer quebrar as paredes desse *hanok*, ao assumir que é efêmero e buscar outras conexões - que aparecerão nas outras constelações com mais ênfase - afinal, nada mais paikiano que manter tudo em ação, mexível e questionável.

### 6.2.2 *Bibimbap* (비빔밥): “Tudo Junto e Misturado”

Literalmente “arroz misturado” é um prato de arroz coreano. O termo “bibim” significa misturar arroz, enquanto o substantivo “bap” se refere ao arroz. Bibimbap é servido como uma tigela de arroz branco quente coberto com namul (legumes salteados e temperados) ou kimchi (legumes fermentados tradicionais) e gochujang (pasta de pimenta), molho de soja ou doenjang (uma pasta de soja fermentada). Um ovo cru ou frito e carne fatiada são adições comuns. O prato quente é mexido bem antes de comer. Bibimbap tornou-se um fenômeno generalizado por várias razões. Primeiro, o prato é relativamente fácil de fazer. Bibimbap requer apenas alguns ingredientes, prontamente disponíveis em casa. Em segundo lugar, o prato é popular por causa do aumento das viagens para a Coreia. Em terceiro lugar, a onda coreana que está varrendo o mundo certamente desempenhou um papel na popularização do bibimbap e outros pratos coreanos. Em 2011, o prato foi listado no número 40 na pesquisa dos leitores dos 50 alimentos mais deliciosos do mundo compilada pela CNN Travel (WIKIPEDIA, 2022, *online*; VISIT KOREA, 2022, *online*, tradução nossa).

Nam June Paik frequentemente descrevia sua arte e metodologia como um *bibimbap* (NJPAC, 2022, *online*): o arroz incorpora diversos vegetais, carnes e molhos e deve ser mexido com uma colher, formando algo novo ao ser misturado, em uma harmonia de sabores. Assim como o *bibimbap*, a arte de Paik era a combinação criativa de diversos elementos (técnicos, estéticos, filosóficos, culturais e sociais), mídias, pessoas, etc. Paik também estava interessado em experimentos incansáveis com qualquer tipo de tecnologia que ele pudesse *misturar* (NJPAC, 2022, *online*). A criatividade de Paik era, muitas vezes, demonstrada por meio de “novas combinações” após a descoberta de “novos relacionamentos” (HANHARDT; ZINMAN; DECKER-PHILLIPS, 2019). Nesta constelação, portanto, irei versar sobre algumas “misturas” que encontrei na minha coleta de dados, como a das pessoas, das imagens, dos meios, do analógico com o digital, do humano com a máquina, entre outras.

### 6.2.2.1 A MTV, o Youtube e o TikTok como Fábricas de Imagens

A música não se limita aos meios auditivos e, quando combinada com o vídeo, recebe o nome de videoclipe (MV), um importante componente da cultura midiática audiovisual contemporânea. Korsgaard (2017) propõe que a história dos MVs pode ser dividida em três fases distintas: uma fase pré-televisual (que não abordarei nesta pesquisa, mas que remonta, principalmente, a alguns dos desenvolvimentos tecnológicos do final do século XIX com a invenção da gravação musical e, um pouco mais tarde, o nascimento cinema e a imagem em movimento<sup>313</sup>), uma fase televisiva e a atual fase pós-televisual. A “pré-história” dos MVs sugere que a inovação audiovisual do videoclipe moderno é talvez não tão inovadora assim - o “videoclipe faz parte de um histórico continuidade das técnicas de juntar música gravada e imagens em movimento e muito do que é supostamente novo ou único sobre o videoclipe é anunciado em essas formas anteriores” (KORSGAARD, 2017, p. 24), ou seja, funciona fundamentalmente por meio de atos de remediação (BOLTER; GRUSIN, 1999).

Machado (2000, p. 71) percebe o videoclipe como um gênero genuinamente televisual pois, juntamente com as “formas fundadas no diálogo, narrativas seriadas, telejornal, transmissão ao vivo, poesia televisual” são as “exemplares e melhores testemunhas da diversidade esfuziante dos gêneros”. O autor (*idem*) também convida a pensar o videoclipe a partir da essência da videoarte: “Nam June Paik, de todos os criadores de vídeo, é o mais atual (...) ele foi o sujeito que eletrificou a imagem. Ele introduziu o corte rápido, o corte seco, a velocidade da edição, o processamento da imagem, um certo tipo de vinculação da imagem com a música, isso tudo a gente vê cada vez mais nos videoclipes, na cena da música eletrônica, etc.”. O videoclipe, como uma prática artística para dar *aparência aos sons*, coincidiu com um momento de intensas experimentações em videoarte (NOORDEGRAAF, 2013). Precisamente, uma peça essencial de Paik que influenciou o campo do videoclipe foi “*Global Groove*”, com a incessante sucessão de cores enérgicas, sobreposição de elementos, mudanças vertiginosas nos planos e sequências curtas (PAIK; STOOS; KELLEIN, 1993).

A *Music Television* (MTV), que estreou em agosto de 1981 como uma emissora de música de vídeo 24 horas, inaugurou uma nova era de assistir e ouvir música por meio de videoclipes, tornando-se o pilar da indústria da música e influência *pop* no final do século XX.

---

<sup>313</sup> Korsgaard (2017, p. 22) esclarece que “ao descrever a pré-história do videoclipe, além do significado da música visual, alguns pesquisadores mencionam outras tradições cinematográficas de vanguarda, desde o cinema surrealista ‘clássico’ dos anos 1920 e 1930 ao cinema neo vanguardista dos anos 1960”.

Quando ela surgiu, a noção do videoclipe era algo muito nova, e a sua ideia era essencialmente ser 24 horas de *rádio visual* (WOLFE, 1983). Dez anos depois, o seu programa de aniversário, chamado “MTV 10<sup>314</sup>” e transmitido pela *ABC Prime Time*, mostrou que a própria MTV esteve constantemente reproduzindo a sua “Imagem MTV” (figura 55), com expressões como “*You Watch Music*<sup>315</sup>” e “*Endless Images*<sup>316</sup>”.

Figura 55 - Imagem MTV



Fonte: <https://www.itsnicethat.com/features/mtv-ids-animation-film-141221> Acesso: 11 nov. 2022.

Christine Rosen, em “*The Image Culture*” (2005, p. 32), discorre acerca do “Efeito MTV”: quando as imagens em movimento tornaram-se mais ágeis e menos exigentes de nossa atenção e que “mudam tão rapidamente e com tanta frequência que prendem nossa atenção e desafiam a capacidade do cérebro de absorver o que estamos vendo. Eles estão se tornando uma presença onipresente na vida pública e privada”. A característica é de uma imagem praticamente esquizofrênica. O método de produção de imagens MTV, então, tornou-se uma importante sensibilidade da fase televisiva dos MVs. Para Korsgaard (2017), a geração MTV não estava interessada no que as imagens visuais reproduziam, mas em como *as superfícies das imagens podiam ser trocadas por imagens diferentes*, ou seja, *o que importava não era o conteúdo em si, mas as imagens visuais resultantes do processo*. O desejo de consumir imagens é a fonte da sensibilidade dessa geração e Julia Noordegraaf (2013) nos lembra que videocliques estão

<sup>314</sup> Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=\\_gp4BbDKGR8](https://www.youtube.com/watch?v=_gp4BbDKGR8) Acesso: 11 nov. 2022.

<sup>315</sup> Você assiste música, em tradução livre.

<sup>316</sup> Imagem sem fim, em tradução livre.

enraizados no marketing de massa de canções populares, não apenas como entretenimento populista, mas como um talismã de autonomia subcultural e rebelião em sucessivas gerações.

Esse ritmo frenético do “Efeito MTV” é muito similar a muitas obras de NJP, especialmente a já citada “*Sistine Chapel*”, com seus projetores de vídeo que “vomitam” uma colagem psicodélica de imagens e ruídos cacofônicos por todos os cantos, das paredes ao teto (essa questão será ampliada na constelação 6.2.4 *Ppalli Ppalli*). Comparando-a a uma “discoteca”, o próprio Paik caracterizou a experiência de se “enterrar” em uma variedade estonteante de imagens e sons sobrepostos como um experimento intelectual sobre quanta informação você pode absorver (NJPAC, 2022, *online*). Porém, os aspectos que a MTV apropriou foram apenas as qualidades mais superficiais, como cortes secos e rápidos e cores e formas psicodélicas. Embora Paik não tenha feito nenhum grande trabalho diretamente relacionado aos videoclipes (KANG, 1988), ele estimulou o discurso e valorização do mesmo, traçando estéticas que até hoje persistem também em outros meios audiovisuais contemporâneos como *motion graphics*. Para Manovich (2011), o advento da MTV foi tão importante quanto o fluxo da arte moderna e o próprio Paik, em entrevista ao artista brasileiro Eduardo Kac, disse que os videoclipes da MTV

já mostraram que há uma grande intimidade entre som e imagem. As pessoas estão acostumadas com essas colagens eletrônicas. Se você comparar com os filmes underground dos anos 60, encontrará muitos traços comuns, como cortes abruptos e ângulos inusitados, entre outras características. A MTV não é a única abordagem à questão do som e imagem, mas é uma solução interessante, que muito tem contribuído para o desenvolvimento de uma "música visual", e para a videoarte (NAM JUNE PAIK apud KAC, 2000, *online*).

À medida que a MTV, que costumava ser conteúdo, mudou sua organização em torno de programas de realidade com altos lucros publicitários, a posição de videoclipes na TV se estreitou e o principal canal de distribuição mudou da TV para a internet. Thomas Berger, vice-presidente sênior de *design* de marca do *MTV Entertainment Group*, em “*A brief history of MTV IDs and the impact they’ve had on the creative world*” (IT’S NICE THAT, 2002, *online*), disse que “a MTV teve um problema diferente quando começou, que era como ‘preencher o ar’. Agora, o problema é que realmente não temos tempo no ar”, apontando para uma “renovação global” atual para a empresa. “Em um momento em que há tanta coisa por aí, e muitos dos nossos feeds do Instagram parecem identidades da MTV, como podemos esculpir um espaço que mostrará a expressão do artista, mas ainda parece que tem o DNA da MTV nele?”. Essa

fala aponta para a atual fase pós-televisual dos MVs, onde Soares (2008, p. 1) defende que o “compartilhamento de vídeos através de plataformas digitais mudou a dinâmica de circulação dos videoclipes”. Para o autor, versar o futuro do videoclipe está ligado a um debate sobre as novas configurações da televisão musical e evidencia dois campos: a) a televisão e a música popular massiva, de onde o videoclipe herda dois aspectos: o primeiro “ligado na televisão comercial e aos números musicais televisivos e todas as suas características ligadas à performance do artista protagonista”, e o segundo ligado a “elementos que caracterizariam um uso mais experimental dos recursos audiovisuais apontando para o universo de práticas próximos da videoarte” (*idem*).

No início dos anos 2000, os serviços de compartilhamento de arquivos P2P, como o Napster, tornaram-se populares, e os usuários compartilhavam e baixavam MVs uns dos outros e os assistiam na tela do computador em vez de na TV. Hoje, o YouTube é um lugar importante para o acúmulo de conteúdo cultural, quer consideremos conteúdo gerado pelo usuário, remixes de vídeos ou outro material audiovisual, comentários e avaliações, *mashups* ou ferramentas de edição e recursos de pesquisa que se combinam em um todo integrado na própria plataforma. Desenvolvido por três jovens funcionários do PayPal, Jawed Karim, Chad Hurley e Steve Chen, que decidiram criar um *site* que permitiria o compartilhamento de vídeos, foi lançado em novembro de 2005 e foi um sucesso instantâneo (LANGE, 2009). Os espectadores em todo o mundo assistiram a um milhão de vídeos curtos por dia e, no primeiro ano de existência, o YouTube foi comprado pelo Google por 1,6 bilhão de dólares americanos (LISTER et al., 2009).

A acessibilidade e rapidez do YouTube mudou completamente a maneira como o público consumia enquanto expandia o escopo de assistir a MVs. Primeiro, o YouTube expandiu o alcance do público para níveis globais e o conteúdo de nicho, anteriormente subvalorizado, começou a atrair atenção. Antes do advento dos *sites* de compartilhamento de vídeo, os usuários tinham oportunidades limitadas de interagir uns com os outros ou participar diretamente da produção de vídeos. No entanto, com a ativação do *site* de compartilhamento de vídeos, os usuários podiam não apenas assistir a MVs, mas reapropriar os conteúdos de acordo com os seus interesses. É importante lembrar que Paik elogiou um futuro em que uma colagem de várias canções e danças do mundo se espalharia pelo “mercado comum do vídeo” (NJ PAC, 2022, *online*), como se previsse o YouTube.

“Someday, everyone will have their own TV channel<sup>317</sup>” (Paik, 1973).

Prelinger (2009) resume as características do YouTube como um arquivo digital diferenciado através de cinco características: a) instiga uma *ilusão de abrangência* aos usuários pois o conteúdo - que não pode ser visto em outros canais ou serviços - é reconhecido como um espaço onde mais informações podem ser adquiridas que qualquer outro meio; b) é um arquivo formado pela contribuição dos usuários, pois os mesmos selecionam e enviam vídeos de que gostam ou consideram importantes e, por meio desse processo, distinguem os vídeos e lhes dão valor e consistência. Esses vídeos são facilmente pesquisáveis, compartilháveis e podem ser facilmente recomendados a amigos e, assim, se espalham viralmente, criando grupos de interesse e subcanais, que são construídos em torno de um objeto de interesse comum. Os usuários também podem convidar outros participantes para colaborar por meio de convites, cujo objeto comum de interesse os une em uma comunidade; c) os usuários podem acessar imediatamente qualquer conteúdo sem grandes restrições. Embora a maioria dos arquivos de mídia forneça materiais de alta qualidade, o acesso geralmente é restrito devido a questões como direitos autorais e aprovação. O intuitivo acesso ao YouTube elimina os problemas de acessibilidade da maioria dos arquivos, tornando mais fácil para muitas pessoas aceitar várias informações de vídeo; d) os desenvolvedores da plataforma entendem o arquivamento como um ato essencialmente interativo e uma nova função básica de *networking*. Os usuários podem usar *links* para enviar vídeos para amigos ou usar comentários para se comunicar com outros usuários; e) por fim, os vídeos podem ser facilmente incorporados e compartilhados em *sites* pessoais, *blogs* e plataformas de mídias sociais por meio de *tags* HTML. Como tal, o YouTube fornece uma janela para se comunicar com outras pessoas usando vídeos, além de permitir que os usuários pesquisem e visualizem dados e, assim, se torna um importante alicerce para a *cultura participativa*, aumentando o acesso e a difusão de diversos conteúdos originais e remixados.

No entanto, esse grande desenvolvimento do YouTube como plataforma de imagens em movimento deve ser entendido no contexto da fragmentação da televisão, que inclui também o advento dos gravadores de vídeo nos anos 1980 e da televisão a cabo e por satélite nos anos 1990. Os próprios vídeos *on-line* começaram a aparecer dez anos antes da chegada do YouTube, mas sua expansão foi prejudicada pela baixa velocidade da conexão com a internet, que era

---

<sup>317</sup> “Algum dia, todos terão seu próprio canal de TV”, em tradução livre. Retirado de NJPAC (2022, *online*).

muito lenta para transferir imagens (LANGE, 2009). Com o tempo, no entanto, computadores e *sites* da internet mais avançados permitiram que o vídeo fosse incorporado aos *blogs* em 2003, o que deu origem aos *videoblogs*, ou *vlogs*, originalmente concebidos como diários de vídeo que permitiam comentários e se tornaram muito populares. O YouTube pode, portanto, ser visto como uma resposta a esta crescente popularidade do vídeo *on-line* e, embora não possua muitas ferramentas para a manipulação de imagem e som, certamente abriu caminho para iniciativas posteriores.

\*

Ao permitir que os músicos controlassem livremente os elementos envolvidos na produção de som e geração de tons com uma variedade de timbres, os sintetizadores revolucionaram e mudaram permanentemente a música desde a década de 1960. O “*Paik-Abe Video Synthesizer*” é um exemplo proeminente de reinterpretação de um novo instrumento musical no reino do vídeo e do áudio. O sintetizador, que incorporou o conceito de amostragem de imagem e vídeo interativo em tempo real como uma ferramenta de produção musical multicanal baseada em imagem, contribuiu para estabelecer uma nova relação entre som e imagem no âmbito da arte audiovisual.

Se Paik, através das funcionalidades do “*Paik-Abe Video Synthesizer*” incentivava o público a criar, manipular e compartilhar imagens em movimento, e na era de ouro da MTV fomos apresentados a função dos VJ (*video jockeys*), espécie de artistas de improvisação que criam imagens de acordo com determinada música e apresentam videoclipes na televisão musical, hoje eu arriscaria dizer que, a partir das possibilidades ofertadas pelo Youtube e, posteriormente, por outras ferramentas digitais, *todos somos VJs*<sup>318</sup> em ambientes *on-line*. Trago, assim, dois exemplos contemporâneos em que vejo o “*Paik-Abe Video Synthesizer*” se atualizando e usuários agindo como VJs: através do TikTok e do Cinder.

O crescimento de aplicativos para criação e consumo de clipes curtos<sup>319</sup> é um fenômeno que surgiu a partir das mudanças sociais e culturais relacionadas ao estilo de vida dos usuários interligadas com o progresso tecnológico, como a convergência de transmissão e comunicação e a disseminação de dispositivos inteligentes (HOFFMANN; LUTZ; MECKEL, 2015). O

---

<sup>318</sup> No Brasil, a pesquisadora Patrícia Moran discute, através de diversos trabalhos, a figura do VJ e como imagens manipuladas ao vivo funcionam como partituras audiovisuais. Ver: <https://scholar.google.com.br/citations?user=c8OJVv8AAAAJ&hl=pt-BR> Acesso: 30 nov. 2022.

<sup>319</sup> Um clipe curto refere-se a um vídeo de até cinco minutos que é popular em redes sociais *on-line*.

TikTok é um serviço representativo de plataforma social que permite criar e compartilhar vídeos de clipes curtos e tem várias diferenças em relação a outros aplicativos com a mesma proposta. Primeiro, enquanto os aplicativos de vídeo existentes fornecem, principalmente, vídeos populares ou com altas visualizações, o TikTok propicia um serviço de recomendação personalizado que apresenta vídeos que atendam ao interesse ou gosto do usuário por meio de inteligência artificial (KAYE; ZENG, WIKSTROM, 2022).

Em segundo lugar, como o TikTok é baseado em mídia social, seu conteúdo é altamente escalável: é muito fácil compartilhar vídeos porque ele está conectado em tempo real com aplicativos como o WhatsApp, Facebook e Instagram. Em terceiro lugar, a gravação e edição de vídeo são fáceis: o TikTok encurtou drasticamente o complexo processo de produção de vídeo existente de cortar ou anexar vídeo, adicionar música de fundo, adicionar efeitos e passar por processos de renderização e codificação. Ao contrário do YouTube, que é sensível aos direitos autorais da música, no TikTok não há restrições ao uso da música. A vantagem de filmagem e edição compatíveis com dispositivos móveis também é avaliada como um fator importante que impulsiona o seu crescimento. Por fim, a plataforma incentiva o *remix* de conteúdos (ver mais no item 6.2.2.3). Um ponto importante a ressaltar é que o TikTok foi considerado a “rede social da pandemia de COVID-19” - mesmo período de coleta de dados da tese - pois, devido às políticas de distanciamento social, as pessoas recorreram à plataforma para mantê-las ocupadas em casa e se conectarem com o mundo lá fora. O TikTok registrou o maior número de *downloads* de aplicativos no primeiro trimestre de 2020, cerca de 315 milhões em todo o mundo<sup>320</sup>.

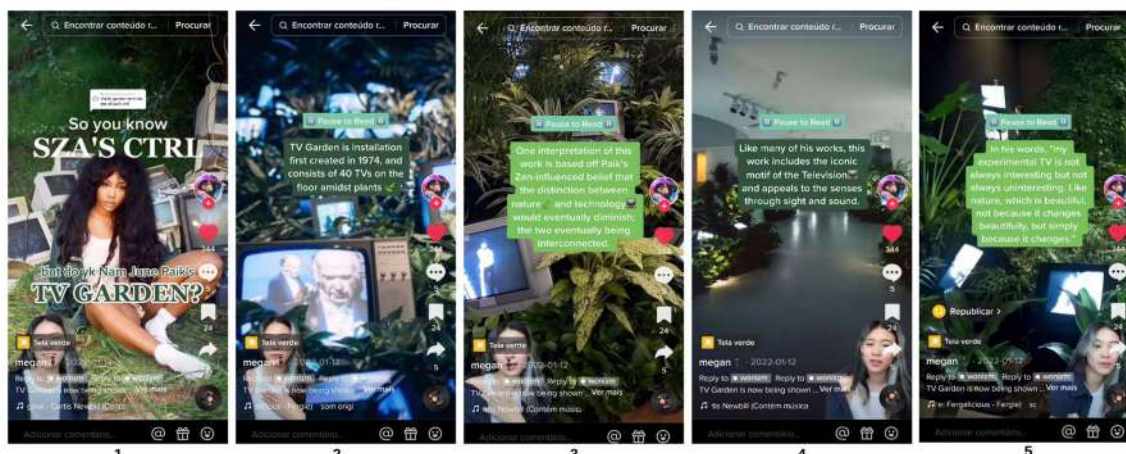
No meu flamar pelo TikTok, visualizei a ocorrência de perfis criados em homenagem a Paik, vídeos de visitas a museus, áudios extraídos de obras e disponibilizados para uso, filtros inspirados no motivo televisão e também vídeos educativos sobre o artista. Com relação ao último, se proliferaram conteúdos buscando traçar um paralelo entre a cultura *pop* - especialmente a música - e a sua respectiva inspiração paikiana. Como exemplo, a figura 56, onde a usuária @megan, que “fala sobre arte por diversão<sup>321</sup>”, fez um vídeo explicando que a cantora Sza se inspirou em “*TV Garden*” para a capa do seu aclamado disco de estreia, “*Ctrl*”.

<sup>320</sup> Ver “*The Rise Of TikTok During The Pandemic*” disponível em <https://www.wordofmouthagency.com.au/the-rise-of-tiktok-during-the-pandemic> Acesso em: 9 mar. 2023.

<sup>321</sup> Ver <https://vm.tiktok.com/ZMY5g9Hc7> Acesso: 9 mar. 2023.



Figura 56 - Sza e Paik no TikTok



Fonte: <https://www.itsnicethat.com/features/mtv-ids-animation-film-141221> Acesso: 11 nov. 2022.

Em junho de 2013, o Festival Internacional de Criatividade *Cannes Lions* concedeu o seu primeiro grande prêmio na categoria inovação para o “Cinder”, uma plataforma *open source* para codificações criativas e desenvolvida pela agência digital americana *The Barbarian Group*. Segundo o seu *site* oficial (CINDER, 2022, *online*), “é uma biblioteca C++ para programação com intenção estética (...) isso inclui domínios como gráficos, áudio, vídeo e geometria computacional. O Cinder é multiplataforma, com suporte oficial para MacOS, Windows, Linux, iOS e Windows”, podendo ser usado para produção ou criação infinita de imagens, desde instalações interativas complexas até aplicativos para iPhone. Justamente por ser uma iniciativa de código aberto, possui uma significativa comunidade global que cria e compartilha conhecimento, como correção de *bugs* no código fonte e melhorias diversas. No Cinder *dura* a intenção de NJP de fornecer materiais livres e métodos exclusivos de produção de imagens, fornecendo oportunidades para o público em geral compartilhar a manipulação técnica de sintetizadores de vídeo, além de ser um ponto de partida para compartilhamento, desenvolvimento e melhoria de fontes abertas.

Como exemplo de iniciativas desenvolvidas através do Cinder e que também podem ser enquadradas enquanto paikianas, temos a série de obras audiovisuais “*Ichographs*”<sup>322</sup>, do artista grego Yiannis Kranidiotis, que usa, principalmente luz, movimento e som para criar espaços e experiências onde usuários coexistem e interagem. “*Ichographs II – Absentia*” (figura 57) é uma instalação audiovisual criada durante a pandemia de COVID-19 e investiga as conexões entre a estética clássica e a prática digital, revelando uma versão latente da antiga obra-prima. A obra é uma fusão contemporânea da pintura e dos métodos modernos de abstração, ou seja,

<sup>322</sup> Ver <https://kranidiotis.gr/ichographs> Acesso: 24 nov. 2022.

um diálogo harmonioso entre o antigo e o novo e o analógico e o digital, cujo objetivo principal é possibilitar a criação de paisagens sonoras usando estímulos visuais e a transformação da frequência de cores. Obras clássicas de Jan van Eyck, Albrecht Durer, Rembrandt, Johannes Vermeer, Claude Monet, Edouard Manett, Georges Seurat, Vincent van Gogh e Grant Wood são decompostas em partículas<sup>323</sup> nas cores básicas que a criaram, ou seja, cada cor gera uma frequência sonora. O sentido de manipular e distorcer as informações visuais das imagens (nesse caso, os *pixels*) remete às imagens distorcidas pelos ímãs de Paik, por exemplo, nos já citados “*Magnet TV*” e “*McLuhan Caged*”.

Figura 57 - “*Ichographs II - Absentia*” (2021)



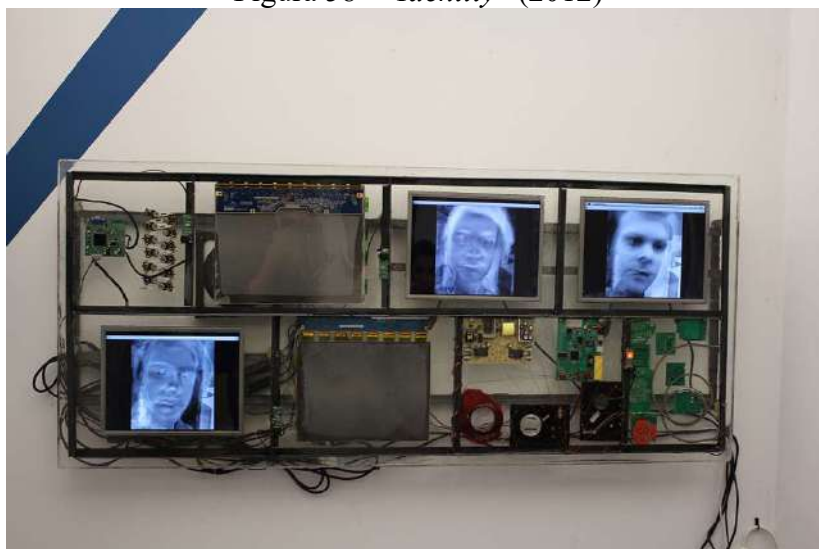
Fonte: <https://kranidiotis.gr/ichographs-ii-absentia> Acesso: 24 nov. 2022.

Outro projeto que utiliza o Cinder é “*Identity*” (figura 58), do americano Lucas Vickers. É uma obra tanto escultórica (existe como uma parede escultural que utiliza monitores de computador e câmeras), bem como quanto digital (via *software* personalizado)<sup>324</sup> onde, segundo o artista (2022, *online*), visão computacional, aprendizado de máquina e imagens digitais são “usadas para explorar como uma máquina entende e interpreta o visualizador”.

<sup>323</sup> Isso demonstra, claramente, a formação em Física do artista.

<sup>324</sup> Ver [https://vimeo.com/81971181?embedded=true&source=vimeo\\_logo&owner=4521678](https://vimeo.com/81971181?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=4521678) Acesso: 24 nov. 2022.

Figura 58 - “Identity” (2012)



Fonte: <https://lucasvickers.com/Identity> Acesso: 24 nov. 2022.

Essa interpretação é usada para criar uma imagem falsificada e inerentemente falha do espectador, que é alimentada em um ciclo repetitivo e apresentada de volta em tempo real. Vickers complementa afirmando que a estética visual da obra ajuda a “expor a inerente falta de confiabilidade e imprevisibilidade de nossa sociedade tecnologicamente avançada, em uma tentativa de promover um diálogo sobre o nível de confiança que a sociedade deposita em tecnologias potencialmente defeituosas” (*idem*). No sentido escultórico, Paik se faz presente pelo empilhamento dos computadores e câmeras e também pela ideia do usuário poder se enxergar na obra, como em “*TV Buddha*” e, no digital, pela manipulação das imagens.

Por fim, Nam June Paik, cujo interesse elementar era a televisão, apresentou ao público alguns efeitos audiovisuais que se tornariam muito populares na MTV na década de 1980 - logo, nesta discussão, optei por uma maior exploração da MTV, pois entendo que ela suplantou os limites televisuais, sendo uma frente que abriu caminhos, contagiando e atualizando as novas modalidades de expressões comunicacionais do YouTube, TikTok e Cinder, por exemplo, oportunizando ao público novas formas de produção de sentidos assim como de experiências estéticas.

### 6.2.2.2 “É Diferente Quando nos Reunimos”

Um constituinte medular na arte de Nam June Paik é a *participação*<sup>325</sup> - e, por consequência, a *colaboração*: dessa forma, o método estético possui um mecanismo artístico de conclusão da obra por meio da comunicação, que pode ser vista como uma reação à realidade que muda a cada momento. Paik foi pioneiro do mundo em rede décadas antes do advento da globalização que tornou a mobilidade transcontinental e fluência transcultural praticável ou mesmo verdadeiramente imaginável (NJPAC, 2022, *online*). Suas obras ganham sentido por meio da interação entre as mídias, que foram apropriadas segundo princípios técnicos que estruturam a performatividade do público - resumidamente, Paik intervém na mídia, transforma a tecnologia e abre as suas obras para a participação, subvertendo as expectativas da audiência. O público, então, participa e aceita o processo como uma experiência agradável da arte. Nesse sentido, o trabalho de Paik não é uma estrutura única, mas sim um novo tipo de rede em que *juntos* (o artista, várias entidades tecnológicas e a participação do público), formam o *todo*. Não é por acaso que *comunicação* e *comunidade* têm a mesma etimologia (MICHAELIS ON-LINE, 2022, *online*): não pode haver comunidade sem comunicação e a comunicação é impossível sem uma comunidade.

Conforme relatado ao longo da tese, NJP também foi um dos primeiros artistas que tentou demolir as fronteiras entre artistas e não artistas. A ativação contínua de novos públicos que são, de fato, participantes do processo, está no cerne do fazer artístico baseado na sociabilidade (NJPAC, 2022, *online*). Relembrando, a maioria das obras apresentadas na primeira exposição individual de Paik (item 5.1), na Alemanha, estavam em estado de *fluxo*, pois poderiam ser transformadas de formas diferentes, dependendo das ações do público. Esse evento seminal abriu um novo capítulo nas histórias das exposições em termos de inovação na interatividade do público - o próprio nome da obra “*Participation TV*” anunciava isso.

Paik, compartilhando do pensamento fluxista, enfatizava as características de fluidez e da *conclusão aberta* em suas obras (HANHARDT, 2016). Em outras palavras, não eram “produtos acabados” ou com um final fechado, mas sim obras que podiam (e deviam) ser interpretadas livremente pelo público. Ele certamente foi o precursor para que muitos outros

---

<sup>325</sup> De fato, participação não é um conceito novo na História da Arte. Ao longo da história, as pessoas participaram da criação artística em todo o mundo, desde atos artísticos como cerimônias religiosas antigas até festivais comunitários. No decorrer do século XX, a arte participativa emergiu como um gênero e o significado de participação mudou historicamente.

artistas, posteriormente, deixassem os seus trabalhos “inacabados”, permitindo que o público intervisse e preenchesse essa lacuna inacabada. Umberto Eco, em “Obra Aberta” (2009, p. 68), postula que “uma obra de arte, forma acabada e fechada na sua perfeição de organismo perfeitamente calibrado, é igualmente aberta, com possibilidades de ser interpretada de mil modos diferentes sem que a sua irreproduzível singularidade seja por isso alterada” e que a interpretação dessas obras, dependendo da quantidade de informações disponibilizada pelo artista, muda constantemente entre “aberta” e “fechada”.

Expandido a discussão acerca da audiência, na ciência humana ocidental o espectador era considerado um *observador passivo* de obras e performances de arte, especialmente o espectador de cinema, que era mais ignorado que outros espectadores de artes (BISHOP, 2012). Já para Rancière (2012), o espectador, agora, aparece como um intérprete e ator *ativo* da arte - ou *performer* - que expressa ativamente seu sentimento e opinião. Para ele, o *espectador emancipado* não é alguém que se liberta de alguma coisa, mas sim quem já está desemparedado com sua própria capacidade e potencial, e a obra é uma espécie de “terceira cláusula” que existe de forma autônoma e independente entre o artista e o público. Ninguém tem posse exclusiva do significado ou mensagem de uma obra, já que todos ativam as mesmas habilidades intelectuais em relação a ela. Já Castells (2009) apresenta o conceito de *audiências criativas*, que não só interpretam o que lhes é transmitido, mas também interagem com a mensagem enquanto a desafiam, expandem, rejeitam e abraçam.

Para dizer o essencial, a partir do contexto da convergência<sup>326</sup> midiática (MCLUHAN, 2007; JENKINS, 2008; SANTAELLA, 2003; CASTELLS, 2003; NEGROPONTE, 1995) bem como do conceito de *arte participativa*, guiado pelas definições de Claire Bishop (2012, p. 1) - onde “o artista é entendido menos como um produtor individual de objetos (...) e mais como um colaborador e produtor de situações” e a obra de arte “enquanto produto-mercadoria é recriada como um projeto em andamento ou a longo prazo de início e fim incertos; enquanto o público, anteriormente entendido como 'espectador', é agora reposicionado como um co-produtor ou um participante”-, vou me empenhar em porfiar algumas conexões valiosas entre artista-obra-público, iluminadas pelo espírito paikiano.

---

<sup>326</sup> A convergência no campo da tecnologia é uma palavra que significa a fusão de várias tecnologias ou performances em uma. Assim, o conceito começou a ser generalizado quando a tecnologia digital apareceu em nossa sociedade na década de 1990 (JENKINS, 2008; NEGROPONTE, 1995). Manovich (2001) vê que o encontro entre a mídia individual existente e o computador influenciou ainda mais a mudança nas características dos dois, ou seja, o computador tornou-se um processador de mídia ao invés de uma simples calculadora, e a mídia tornou-se um novo meio.

Em suma, o fenômeno de convergência, na perspectiva da audiência, refere-se à interação que está ocorrendo entre os indivíduos que participam de ambientes *on-line*. Nesse contexto, encontramos “os princípios de conexão (obras em rede), a liberação da emissão (autor/espectador/usuário fundem-se) e a reconfiguração (dos formatos artísticos anteriores)” (LEMOS, 2022, *online*) - essa circulação/recirculação por meio da *web* confere aspectos de singularidade, dada a sua contínua atualização. *Esse sentido de atualização agrega à artemídia uma permanência ampliada na cena midiática.*

As imagens que, historicamente, são postas à prova quanto a sua existência, ganham um novo status nessa ambiência intermidiática. As imagens são não apenas a ilustração, fotosdocumento, mas se constituem em textos e discursos que são inscritos na circulação, de tal modo que os materiais significantes encontram um espaço propício para sua permanência, reprodução ou reelaboração (ROSA, A. P., 2016, p. 84).

Como exemplo, o projeto *web* de Olia Lialina, “*My Boyfriend Came Back From the War*” (1996), levantou a possibilidade de os usuários divulgarem suas próprias histórias pessoais (figura 59). O *site*, composto de gráficos e texto simples, apresentava um tema romântico de um namorado que serviu na guerra. Ali, os usuários puderam editar diretamente a estrutura do conteúdo enquanto visualizavam as histórias ocultas. Essa tentativa experimental transferiu o usuário, que só podia *apreciar* a história criada pelo produtor para a posição de *criador* e, concomitantemente, forneceu uma entrada para o usuário entrar no “mundo virtual” do tempo e espaço.

Figura 59 - Site “My Boyfriend Came Back From the War” emulado do navegador do Netscape pela Rhizome



Fonte: <https://sites.rhizome.org/anthology/lialina.html> Acesso: 14 nov. 2022.

Com relação a (re)circulação das obras artemídia na *web*, produção e recepção colidem (cada uma, é claro, operando com suas lógicas particulares), ali algo é desencadeado e, portanto, há lacuna para a produção de novos circuitos. Pode-se dizer que *o maior poder da arte das novas mídias está na função de comunicação e convergência através da difusão e dispersão*. Ela rompe as fronteiras entre arte e ciência, artista e público, artista e artista, homem e máquina, conecta a aldeia global em uma rede gigantesca e visa a participação e comunicação interativa de seres e objetos diferentes. Para Jenkins (2008), a cultura da participação convida outros consumidores a envolver-se ativamente na criação e distribuição de novos conteúdos e, além disso, é desenvolvida pelo engajamento do usuário, onde o envolvimento é um conceito multidimensional que inclui não apenas o cognitivo e emocional, mas também o comportamental.

Vou exemplificar, mas antes preciso fazer uma expressiva contextualização. O que o filme “Parasita”, o grupo musical *BTS*, a série “*Squid Game*” e a música “*Gangnam Style*” têm em comum, além do fato de serem produções coreanas? Todos são fruto da *korean wave*<sup>327</sup> (ou *k-wave* ou ainda *hallyu*), movimento estratégico iniciado, pelo governo, há algumas décadas<sup>328</sup>

<sup>327</sup> Tsunami cultural coreano. Foi utilizado, pela primeira vez, pela imprensa chinesa na década de 1990 para designar o sucesso dos dramas coreanos na região. Ver: SACOMAN, Virgine Borges de Castilhos. Da hallyu ao ativismo kpopper: apropriações táticas na plataforma Twitter. 2022. 229 f. **Dissertação** (Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

<sup>328</sup> De acordo com a pesquisadora brasileira Daniela Mazur (2018), focada em *hallyu studies*, o nascimento da onda coreana é consequência de três momentos que o país viveu durante os anos 1990: o processo de

e que visa difundir a indústria cultural sul coreana. Os conteúdos culturais referem-se a produtos que se baseiam na criatividade, imaginação e sensibilidade humana que criam valor econômico. Incluem *games*, personagens, música, cinema, séries, moda, beleza, gastronomia, soluções de conteúdo, animação, publicidade, performances, entre outros (HONG, 2014). Isso é a *k-culture*: onde muitos nomes desses produtos possuem o prefixo “k”, de modo a atestar o seu pertencimento com a Coreia do Sul - por exemplo, *k-pop* (músicas *pop*), *k-beauty* (produtos de beleza), *k-food* (comida típica), *k-movie* (filmes), *k-drama* (séries televisivas), *k-fashion* (moda), etc. Como consequência, há contribuição para a promoção das exportações de bens de consumo na Coreia e para a valorização da marca nacional - a onda *hallyu* aumentou ainda mais o *status* internacional do país e o valor da marca nacional como uma potência cultural e econômica.

Como curiosidade, a Sociedade Coreana da Indústria Cultural<sup>329</sup> (KSCI) realizou o primeiro simpósio internacional “Nam June Paik & *K-Pop*”, realizado no 79º aniversário do falecido artista, em 2011, cujo objetivo foi tentar compreender o papel da cultura *pop* na sociedade contemporânea, focalizando especificamente se existe uma ligação entre o sucesso de Paik na videoarte e o recente sucesso internacional do *k-pop*, discutindo o uso que Paik faz da cultura coreana em seu trabalho. Muitas contribuições (criativas, estéticas e filosóficas, principalmente) de NJP, mesmo que indiretas, “melhoraram a imagem da Coreia no que veio a ser conhecido como *Hallyu*” (KOREA IT TIMES, 2022, *online*). Ele certamente abriu as portas e convidou o mundo a *olhar* para o país bem como estremeceu as bases da sociedade coreana para exportar a sua arte e cultura.

O MV de *k-pop* “*Gangnam Style*” (강남스타일)<sup>330</sup>, do cantor Psy, foi carregado no Youtube em 15 de julho de 2012 e, menos de seis meses depois, tornou-se o primeiro a ter 1 bilhão de visualizações<sup>331</sup>, entrando para a história por ter quebrado o contador de visualizações do Youtube<sup>332</sup> (na época, a plataforma de vídeos permitia exibir até *32-bits*, ou seja, 2.147.483.647 visualizações). O tom de humor predomina: a música tem letra fácil de memorizar, é cômica e, no MV, Psy veste terno e óculos escuros, dança “cavalgando” sem um

---

Democratização, a Crise Financeira Asiática e a Liberação Midiática na Ásia. O país estava, na época, reestruturando, ao mesmo tempo, seus setores político, econômico, midiático, social e cultural.

<sup>329</sup> Ver <https://kosci.jams.or.kr/co/main/jmMain.kci> Acesso: 31 out. 2022.

<sup>330</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0> Acesso: 27 out. 2022.

<sup>331</sup> Ver “*Psy’s ‘Gangnam Style’ Turns 10: How Its Video Became the First Member of YouTube’s Billion Views Club*” disponível em <https://www.billboard.com/music/pop/psy-gangnam-style-10th-anniversary-youtube-billion-views-club-1235115043> Acesso: 27 out. 2022.

<sup>332</sup> Ver “Vídeo de ‘*Gangnam Style*’ ‘quebra’ contagem de visualização do YouTube” <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2014/12/video-de-gangnam-style-quebra-contagem-de-visualizacao-do-youtube.html> Acesso: 27 out. 2022.



cavalo (cujos movimentos lembram os dos *cowboys*), age como um *bon vivant* - com muitas mulheres ao seu lado, mas sempre nos lugares mais inapropriados, como em um *playground* ou em meio a uma nevasca. Fazendo uma interface com uma das metodologias utilizadas nesta tese, Psy faz uma *flânerie* pelo bairro de Gangnam, o mais rico da Coreia do Sul. Com relação ao refrão, “오빤 강남스타일 (*oppa Gangnam style*)” significa que o *oppa*, ou seja, um irmão ou o amigo mais velho de uma mulher, tem o estilo de Gangnam, o bairro mais rico de Seul - ou seja, Gangnam é utilizado como símbolo de riqueza e sucesso, logo o *oppa* tem tudo isso. No vídeo, diversas locações, principalmente externas, de Gangnam são mostradas. A música se tornou viral na época e abriu caminho para popularizar, ainda mais, a onda coreana, e o desejo das pessoas conhecerem Gangnam.

De fato, quando a discussão de Jenkins (2008) sobre narrativa transmídia<sup>333</sup> surgiu pela primeira vez, o conceito foi entendido para apontar o método ou fenômeno em que uma única narrativa estava sendo implementada em várias mídias, principalmente em conteúdo. Olhando para o conteúdo do MV “*Gangnam Style*” e seu processo de difusão aplicando mecanicamente o conceito de narrativa transmídia, o conteúdo não foi reimplantado da maneira “clássica”, mas “renasceu” como *uma história transmídia por parte do público*. Isso é bem diferente da forma como uma história se espalha por várias mídias pertencentes a gigantes da mídia global, como a Disney (filmes, televisão, jogos, parques de diversões, etc.) - e essa mesma diferença é uma das coisas que Jenkins (2008) quer enfatizar na discussão da narrativa transmídia centrada no fã<sup>334</sup> em comparação com a narrativa transmídia centrada no provedor.

Assim, Jenkins enfatiza que para que uma história se torne transmídia, é importante *transformar o conteúdo digital original pela participação criativa e ativa de fãs e usuários por meio de atividades de leitura, escrita, consumo e produção*. Em outras palavras, como o foco das discussões sobre estratégias transmídia permanece amplamente orientado para o fornecedor, em “*Gangnam Style*” audiências e usuários de conteúdo digital abraçaram o conteúdo no ambiente de mídia digital em mudança e, assim, reorganizaram e propagaram o (*k*) pop digital. *Essas trocas que ocorrem entre as audiências que participam das comunidades on-*

---

<sup>333</sup> As audiências criativas (CASTELLS, 2009) atuam colaborativamente para elaborar conteúdos com viabilidade de funcionar em diversas mídias.

<sup>334</sup> Pressupõe-se que “fã” foca em indivíduos e “*fandom*” foca em comunidades. No entanto, os estudos de mídia não dividem estritamente fãs e *fandom*. Ver: DUFFETT, Mark. **Understanding Fandom: An introduction to the Study of Media Fan Culture**. USA: Bloomsbury Publishing, 2013. Para o mesmo autor, os fãs são uma combinação privada e pública e o *fandom* possui uma dupla característica de identidade coletiva juntamente com características pessoais. Em outras palavras, o comportamento de indivíduos pertencentes a um *fandom* específico revela características coletivas, como expressar paixão individual, prazer ou identificação, além de compartilhar interesses comuns, formar relações e formar relações de poder.

*line tornam-se mais ativas e um novo tipo de comunidade de conhecimento se forma.* Lévy (2003) descreve o fenômeno como inteligência coletiva: o surgimento de novas mídias por meio da tecnologia digital possibilitou um novo ciberespaço, o que levou ao surgimento de uma nova comunidade de conhecimento. Para ele, é “uma inteligência que é ubíqua, continuamente valorizada, coordenada em tempo real e leva à mobilização (...) de capacidades” (LÉVY, 2003, p. 28). Jenkins (2006), concordando com Lévy, propõe que a comunidade de fãs *on-line* é um espaço onde os fãs da mídia praticam a inteligência coletiva, ou seja, por meio do espaço da internet, os fãs criam uma “nova cultura participativa” enquanto se envolvem em atividades interativas com os meios de comunicação.

Aqui, o conceito tem duas propriedades importantes: primeiro, o conhecimento não é possuído por nenhuma pessoa específica, mas está latente em toda a raça humana e, a esse respeito, o conhecimento coletivo - através da colaboração de todas as pessoas - exerce um poder maior que o conhecimento individual possuído por cada indivíduo. Em segundo lugar, a nova tecnologia da informação digital é inevitavelmente necessária para ajustar esse conhecimento da comunidade em tempo real, o que é possível através do ciberespaço (LEMOS; PALÁCIOS, 2011). Hoje, o ciberespaço baseado em tecnologia digital pode ser considerado um *espaço fluido* que permite a *interação entre membros da comunidade intelectual e conhecimento* em que os humanos *se enriquecem mutuamente ao se reconhecerem* (LÉVY, 2003; RECUERO, 2009).

Criando uma ponte com o item anterior, lanço a questão: como se forma a cultura de participação no YouTube? Postigo (2016) discute as *affordances* técnica e social da plataforma, reconhecendo que as funções tecnológicas são um dos fatores importantes na formação de uma cultura participativa. Ele argumenta que, para entender os fatores que levam ao comportamento de participação dos usuários, é necessário entender como a arquitetura tecnológica e o *design* da plataforma constituem a prática social e também como a tecnologia é construída pela prática social. Primeiro, a *affordance* tecnológica é uma função social possibilitada pela tecnologia e permite aos usuários “transmitir” vídeos amadores. Já a social é definida como estruturas sociais formadas por meio de uma determinada tecnologia e é quando os usuários podem ter várias relações sociais por meio do compartilhamento de vídeos. Os dois casos são orgânicos entre si, e a *affordance* tecnológica do YouTube possibilita a formação de uma estrutura social específica e essa estrutura social fortalece ainda mais a estrutura técnica. Postigo, então, acredita que a conexão e sinergia entre essas estruturas criam uma cultura de participação no YouTube.

Na época do lançamento de “*Gangnam Style*”, uma importante forma de participação do público, em forma de vídeos no Youtube, legítima o que foi dissertado: os vídeos de *react*<sup>335</sup> (abreviatura de *reaction*, de reagir), que ainda não eram tão populares quanto hoje. A reação de cada cena se dava por meio de uma narração confessional improvisada com amigos, gravada sem muita edição e em ambientes como salas de estar, quartos ou espaços privados (figura 60) e o sentimento proporcionado por esses vídeos permitia que eles fossem vistos como tendo a natureza do que Patricia Lange (2009) chama de *vídeos de afinidade*.

Figura 60 - Alguns reacts a “*Gangnam Style*”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=jbZYjllu3Eg> Acesso: 27 out. 2022.

Segundo Lange, esses vídeos tentam criar uma sensação de comunicação e conexão com pessoas ou outros membros de uma rede social. Em outras palavras, essas performances tendem a manter um senso de comunicação e laços emocionais com outros potenciais que “compartilham reações ou sentimentos sobre o conteúdo em vez do conteúdo do vídeo em si” (LANGE, 2009, p. 83). A esse respeito, os vídeos de reação a “*Gangnam Style*” foram os principais formatos de vídeos no início do lançamento e disseminação do MV original e posso inferir que desempenharam um papel positivo no estabelecimento de redes de comunicação de fãs e audiência para futuros vídeos de *covers* de dança e inclusive vídeos de paródia - que mostram mais a natureza coletiva e pública desses vídeos caseiros que a intimidade pessoal que eles possuem.

335 Ver “*Learning from YouTube's Reaction Videos*” disponível em <https://vtechworks.lib.vt.edu/handle/10919/100896> Acesso: 01 nov. 2022.

\*

Para finalizar este tópico, gostaria de comentar brevemente uma exposição em homenagem a Paik que visitei na Coreia do Sul em 2022 e que aborda o tema participação (figura 61). Em comemoração ao seu 90º aniversário do nascimento, “*The Way to Remember Nam June Paik*”, iniciativa da *Seoul Design Foundation*<sup>336</sup>, apresentou trabalhos de cinco artistas coreanos que reinterpretam - cada um à sua maneira -, a visão artística de Paik de buscar a comunicação com o presente por meio de uma reconstrução de eventos simbólicos.

A exposição foi realizada na área de Dongdaemun, em Seul, onde Paik passou sua infância (de 1937 a 1950), e os trabalhos foram exibidos em uma parede composta por uma tela OLED transparente, construída em cooperação com a *LG Electronics*, medindo 4,9m de largura e 1,6m de comprimento, no qual oito painéis de 55 polegadas estão conectados<sup>337</sup>. A exibição totaliza 00:04:57 e, entre um vídeo e outro, há uma pequena pausa onde são apresentados textos explicativos. Embora cada obra tenha sido criada à parte, elas são reproduzidas em sequência, em um único vídeo, demonstrando que, quando reunidas, ampliam o seu leque de relações estéticas e simbólicas, principalmente.

Figura 61 - “*The Way to Remember Nam June Paik*” (2022)



Fonte: A autora (2022) com base em <https://ddp.or.kr> Acesso: 15 nov. 2022.

<sup>336</sup> Ver <https://ddp.or.kr> (em coreano). Acesso: 15 nov. 2022.

<sup>337</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=8FAP4nN5fZ4> Acesso: 15 nov. 2022.

(1) “*Virtual Fish*”, criada por Shuk, com duração de 00:01:01, é inspirada nos peixes vivos de Paik que nadavam, eram filmados e exibidos em tempo real na obra “*Real Fish/Live Fish*” (1982/1999). A versão de Shuk apresenta um peixe virtual nadando dentro e fora de televisores em um ambiente virtual tridimensional, borrando a fronteira entre realidade e simulação. Os peixes apresentados em cada tela de televisão têm cores e texturas diferentes - alguns se assemelham a peixes reais, enquanto outros têm características surreais. No geral, este trabalho oferece aos espectadores a oportunidade de absorver e contemplar as diferenças existenciais de luz e cor. Os modelos das TVs e câmeras são retrô e a estética da obra parece seguir o *vaporwave* (explorarei esses elementos na próxima constelação);

(2) “*Eternal Present*”, de Buttercup, com duração de 00:01:05, foi inspirada pela perspectiva de tempo e espaço de Nam June Paik, totalmente capturada pela sua célebre frase “ninguém pode morrer se for filmado uma vez em um vídeo”. Um peixe virtual nada em um fundo preto até se acomodar dentro de uma televisão que expressa o tempo e o espaço de várias formas, em uma clara releitura de “*TV Fish*”. A televisão está sob uma cômoda antiga, mais um elemento que provoca a pensar no novo *versus* o antigo. O fundo do vídeo é preto e os elementos peixe, televisão e planta têm bordas néon, sem preenchimento de cor;

(3) “*Good Morning, Mr. Paik*”, de Vincentia Yang, com duração de 00:01:51, recria alguns trechos da obra “*Good Morning, Mr. Orwell*”, enfatizando que o uso pleno das tecnologias de mídia no mundo moderno permitiu que as pessoas se envolvessem em uma comunicação que transcende o tempo e o espaço. Além disso, a ligação entre as pessoas e a ciência está ficando mais forte que nunca, tornando realidade a previsão de Paik de que os televisores acabarão por substituir as telas. Paik uma vez prestou homenagem ao compositor John Cage cortando sua gravata em uma performance, anunciando a chegada de novas formas de arte. Da mesma forma, Yang corta uma gravata para homenagear Paik. As imagens, algumas retiradas do arquivo pessoal da artista e outras da internet, são sobrepostas, apresentadas em velocidade e com ênfase no *glitch* (que abordarei na próxima constelação);

(4) “*Hello, Mr. Orwell*”, de Chang Seo Won, com duração de 00:01:45, se concentra na ideia do metaverso (que também abordarei na próxima constelação), um espaço onde as pessoas passaram muito tempo desde o início da pandemia de COVID-19. Observando que Nam June Paik enfatizou as energias positivas da mídia através do programa de televisão por satélite “*Good Morning, Mr. Orwell*”, que repensa a televisão como um meio de comunicação de duas vias, Chang enquadra uma flor digital que floresce no metaverso, visualizando um futuro positivo em ambientes *on-line*;

(5) “*Indeterminate Growth*”, de Yeniko, com duração de 00:00:33, é inspirado pelo tema “coexistência da máquina e da natureza” de Paik, chegando a frases e palavras-chave como “cores diversas”, “formas livres e flexíveis” e “grafismo irrestrito e duradouro” - que podem ser usadas tanto para descrever tanto a mídia quanto a natureza -, e retrata a mídia e a natureza em uma forma que cresce de maneira geométrica e indeterminada.

### 6.2.2.3 “*Remix It Yourself*”: Copiar, Transformar e Combinar para Criar Algo Novo

Por ocasião da retrospectiva de Paik ocorrida no *Tate Museum* em 2019, o jornal *The New York Times* (2022, online, tradução nossa) publicou a matéria “*Standing Up for Humanity in a World of Screens*” e afirmou que “novidade não é tudo na arte. O tempo rola para frente e para trás; estilos repetem, ecoam, remixam; algumas inovações acabam por ser becos sem saída<sup>338</sup>”. Para Soares (2005, p. 3), “o termo remix configura-se da união do verbo ‘to mix’, que no inglês, significa ‘combinar partes que, a princípio, têm diferentes formas e tamanhos’, ‘estar na companhia de alguém’ ou ‘referentes a ambos os sexos’ com o prefixo ‘re’, que, também na língua original, dá idéia [sic] de repetição” e, “no terreno das apreensões relativas à cultura, o termo remix se aproxima do princípio de hibridismo já discutido por acadêmicos como Peter Burke, Nestor García-Canclini, entre outros”. Remixar é, basicamente, *produzir variações sobre um mesmo tema* e, portanto, a remixologia é o estudo da (tecno)cultura do *remix*.

Em “*Of Remixology*” (2016), David Gunkel, premiado autor especializado em ética da tecnologia emergente, afirma que a opção de não nomear o livro como “*Remix*” ou “*About Remix*” é intencional: a primeira razão é que o próprio termo remixologia foi emprestado - ele tem sido usado comumente na cultura DJ e já foi usado como título de “*Remixology: Tracing the Dub Diaspora*”, de Paul Sullivan, em 2014<sup>339</sup>. Para Gunkel, é um resultado natural que o título do livro, que trata da cultura do *remix*, da apropriação e da transmissão, seja um termo emprestado. A segunda razão é que ao adicionar “-ology” como sufixo, remixologia se torna “o estudo do *remix*”, e o autor quer que o livro coloque o *remix* como uma área de investigação acadêmica através deste termo. Por último, Gunkel indica que o título é derivado de “*Of*

<sup>338</sup> Do original: “*novelty isn’t everything in art. Time rolls back and forth; styles repeat, echo, remix; some innovations turn out to be dead ends*”.

<sup>339</sup> SULLIVAN, Paul. **Remixology: Tracing the dub diaspora**. London: Reaktion Books, 2013.

*Grammatology*”, de Jacques Derrida. O título do livro, “*Of Remixology*” é, portanto, um *remix* de várias fontes e mostra o que está tentando dizer.

O *remix*, em compêndio, é uma abordagem meta-estruturada para reconstruir e recombinar informações de uma maneira específica, além de um desenvolvimento inovador que reconstrói aspectos da tecnocultura contemporânea. É um método composicional baseado na reutilização criativa e consciente de artefatos tecnoculturais pré-existentes (MANOVICH, 2001; GUNKEL, 2016). Para Manovich (2001), o desenvolvimento de *softwares* como o *Adobe Photoshop* possibilitou a criação criativa através da transformação ou rearranjo de imagens por meio de simples manipulações - copiar, recortar e colar, por exemplo, não são apenas funções padrão dos programas de computador, mas estão profundamente inscritas em nossa cultura: são os procedimentos base do *remix*. Desse modo, o surgimento de múltiplas mídias que produzem imagens complexas possibilitou a criação de novos desejos e sensibilidades dos sujeitos que consomem mídia e as novas condições tecnoculturais da sociedade moderna, que ativamente retrabalham, recombina e reanalisa materiais de mídia já acumulados, são perfeitamente semelhantes à lógica do recortar e colar, que extrai elementos de bancos de dados e arquivos. Manovich (2007) chama isso de *remixabilidade profunda*.

“As collage technic replaced oil-paint, the cathode ray tube will replace the canvas<sup>340</sup>” (Paik, 1974).

Audiovisuais sempre foram fonte de inspiração e material para a criação de novas obras, mas na era digital tornam-se muito mais acessíveis e, ao mesmo tempo, podem ser copiados e distribuídos sem perdas. A informação digital pode ser duplicada para fazer uma cópia completa do original, mas também existe em um estado potencial que pode ser alterada a qualquer momento<sup>341</sup> e essa mesma característica abre a possibilidade de que o público possa recriar livremente. Gunkel (2016) aborda a disputa entre o campo do *copyright* e o campo do *copyleft* no âmbito do *remix*: em geral, os dois campos estão em confronto e os valores que ambos

---

<sup>340</sup> “Como a técnica da colagem substituiu a tinta a óleo, o tubo de raios catódicos substituirá a tela”, em tradução livre. Retirado de NJPAC (2022, *online*).

<sup>341</sup> No artigo “Cultura digital entre distribuição e remix” (2020, p. 6), Krapp e Fischer destacam que, “para delinear os contornos dos desafios conceituais e históricos do fenômeno do remix, pode ser tentador retornar às reflexões de Benjamin sobre a obra de arte na era da reprodutibilidade técnica”, mas também se pode “reconhecer prontamente como a tecnologia digital proporciona acesso mais amplo e fácil aos meios e, assim, permite o surgimento de práticas de remixagem”.

querem proteger são originalidade, inovação, singularidade, arte e criatividade. Nesse contexto, argumenta o autor, que o *remix* apenas saqueia, reutiliza e reconstrói as partes disponíveis do texto, e não desafia diretamente o conceito e a autoridade do autor.

Autoria é um conceito problemático. Como disse Heidegger em “A Origem da Obra de Arte” (1977), trata-se de uma estranha lógica circular que é constantemente derrubada como uma porta giratória. Já Foucault, em “O Que é um Autor?” (2009), afirma que historicamente o nascimento do autor se deu no contexto de uma relação judicial e institucional pois, na cultura ocidental, o discurso era originalmente um gesto de risco, situado entre os polos do legal e do ilegal, da religião e da blasfêmia, entre outros. Logo, todo texto tem um autor a partir do momento em que os discursos são passíveis de punição por serem violadores. No entanto, os assuntos aos quais se aplica a função de autor nem sempre são os mesmos historicamente. A literatura de hoje tem sempre um autor, mas as antigas obras literárias de contos e cavalaria não tinham. Por outro lado, cosmologia, medicina, ciências naturais e geografia tiveram valor real apenas na Idade Média, quando o nome do autor foi indicado.

Se Foucault calmamente examina a relação entre o texto e o autor, Barthes vai além em “A Morte do Autor” (1988), argumentando que o autor não é simplesmente uma “pessoa”, mas um sujeito social e historicamente construído. Segundo ele, a escrita parte da identidade do corpo do escritor, mas no final todas as identidades desaparecem. No momento em que um fato é descrito, a voz perde sua origem, o autor entra em sua própria morte e a escrita começa nesse momento. A origem do texto não é o autor. O texto não tem origem. Não há outra origem senão uma linguagem que questiona constantemente todas as origens. O artista, assim, apenas imita um gesto sempre antecedente, mas nunca o primeiro. Sua única autoridade é misturar vários escritos sem nunca ficar em um.

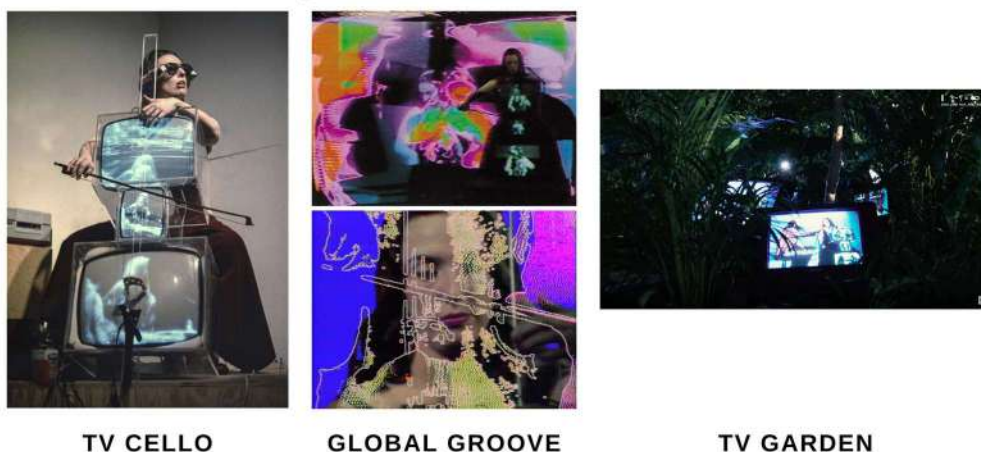
O sonho de uma escrita livre de autoria, como diz Barthes, realiza-se em nada mais que o hipertexto. No entanto, o hipertexto está inextricavelmente ligado ao conceito de escrita de Derrida (2004): o significado do hipertexto, que se move constantemente de um local para outro por um caminho não especificado, não ocorre *dentro* das próprias palavras, mas *entre* as palavras. As linguagens eletrônicas que se espalham pelos circuitos telefônicos não têm autor, nem origem, e só se multiplicam e se espalham constantemente por meio de funções de transmissão e proliferação. O *remix* prova, por si só, o quão vago e artificial é o conceito de autoria: na tecnocultura contemporânea é a capacidade de reconstruir novos conhecimentos



usando-os, em vez de memorizá-los, além da habilidade de convergência. Ou seja, *tudo é um remix*<sup>342</sup>.

As obras de Paik são entrelaçadas umas com as outras em uma forma de reutilização repetitiva de fragmentos - assim Paik praticava o *remix*. Uso “*TV Cello*” como exemplo. Temos, primeiramente, a obra original, de 1976. Paik, na ocasião, gravou a performance de Moorman e utilizou as imagens como conteúdo editado em muitas de suas outras obras, como “*Global Groove*” e “*TV Garden*” (figura 62). Ademais, no meu entendimento, o “*Paik-Abe Video Synthesizer*” (a lembrar, a máquina construída por Paik onde ele, frequentemente, editava imagens e sons) era uma excelente *máquina de remix*.

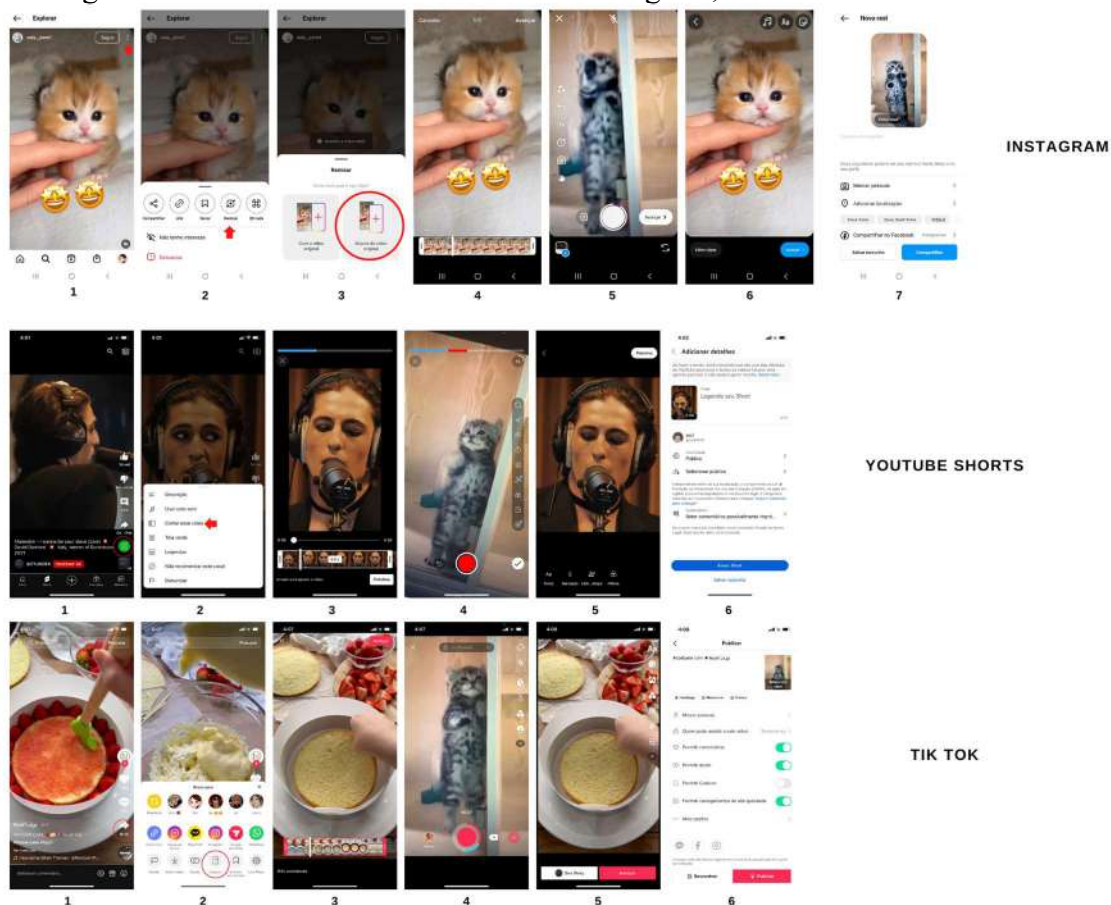
Figura 62 - *Remixes de “TV Cello”*



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

No presente, notamos cada vez mais que as obras, especialmente as disponíveis em ambientes *on-line*, apresentam versões que abrem possibilidades para *remix* e autorreplicação e, assim, cada usuário é um autor em potencial. Funcionando simultaneamente como contexto, *locus* e meio para a atividade criativa, a internet afeta cada estágio do ciclo de vida de um produto criativo - criação, distribuição, interpretação e remixagem. Por exemplo, o Instagram *Remix* e o Youtube *Shorts*, funcionalidades concorrentes do TikTok, permitem ao espectador a possibilidade de remixar e compartilhar vídeos curtos (figura 63). Enquanto o Instagram destaca a palavra “*remix*”, o mesmo não acontece com as demais plataformas, que usam “*cortar*” e “*costurar*” como opções. Noto também que uma das formas de *remixar* vídeos é através das funcionalidades de *react*, intituladas “remixar com o vídeo original” (Instagram), “tela verde” (Youtube *Shorts*) e “dueto” (TikTok).

<sup>342</sup> Recomendo assistir ao excelente documentário “*Everything is a Remix*” disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=nJPERZDfyWc> Acesso: 26 out. 2022.

Figura 63 - Funcionalidades de *remix* no Instagram, Youtube Shorts e TikTok

Fonte: *Print screens* da autora (2022).

A partir da desconstrução e manipulação que os usuários fazem das imagens e vídeos, os *memes* emergem enquanto múltiplos discursos e formas de identidade na cultura participativa, já que as características midiáticas do ciberespaço oferecem oportunidades para a sua disseminação<sup>343</sup>. O termo “meme” foi usado pela primeira vez no livro “*The Selfish Gene*” (1976), do biólogo evolucionista Richard Dawkins<sup>344</sup> e é conhecido por ser derivado da palavra “*mime*”, que significa imitativo (MICHAELIS ON-LINE, 2022, *online*). Dawkins via os memes como uma forma de propagação cultural e uma maneira das pessoas transmitirem memórias sociais e pensamentos culturais. Memes são genes culturais que se referem a ideias, ações,

<sup>343</sup> Ao contrário da mídia em uma sociedade industrial, onde o emissor e o receptor da informação são claramente diferenciados, a mídia na sociedade da informação apresenta a característica de convergir entre emissores e receptores, o que facilita a disseminação de memes na internet. E, à medida que as características da mídia se desenvolvem, a forma de disseminação dos memes na internet também evoluiu.

<sup>344</sup> A teoria defendida por Dawkins é baseada na teoria da seleção natural de Darwin, quando os genes evoluem por meio da seleção natural de elementos dominantes, mutações por combinação e exclusão e pelo processo de proliferação individual.

práticas, símbolos ou estilos que se espalham entre as pessoas de uma cultura, semelhantes aos genes que se reproduzem, sofrem mutações ou se adaptam a seleções naturais. Ao contrário do DNA e dos seres vivos que se espalham entre os lugares, os memes se espalham pelos pensamentos das pessoas.

A orientação dos genes é caracterizada pela auto promoção e preservação a longo prazo e os memes também visam replicar mais e durar mais que outros elementos competitivos no processo de difusão cultural. Isso significa que a transmissão e a sobrevivência de elementos culturais são abordadas e interpretadas por métodos evolutivos, definindo a duplicação de genes e o sistema de hipóteses correspondente como memes em fenômenos culturais, e denota que novas abordagens e explicações são possíveis através da ligação entre biologia e sociologia (quadro 4).

Quadro 3 - Meme enquanto evolução biológica X enquanto fenômeno social

	<b>Evolução biológica</b>	<b>Fenômeno sociocultural</b>
<b>Tópico</b>	Gene	Seres humanos
<b>Meta</b>	Difusão e sobrevivência de indivíduos biológicos	A sobrevivência e a evolução da cultura e da sociedade
<b>Característica</b>	Leis da natureza para a sobrevivência e evolução	Sociabilidade adquirida relativa
<b>Método de transmissão</b>	Longitudinal	Longitudinal e transversal
<b>Princípio de reprodução</b>	Viabilidade de um indivíduo biológico	Valores coletivos da sociedade humana

Fonte: A autora (2022) a partir de Dawkins (1976) e Blackmore (1999).

Dawkins (1976) define as características dos memes como fidelidade, produtividade e permanência: a *fidelidade* mede o quão bem os memes contêm suas ideias centrais originais - eles incluem variações, mas a ideia principal é que eles devem ser mantidos. A *produtividade* é um indicador de quanto um determinado meme é replicado em um determinado período de tempo - quanto mais memes são bem sucedidos, mais cópias são feitas em um curto período de tempo. *Persistência* é o grau em que um determinado meme sobrevive por um longo tempo.

Com um olhar comunicacional, os memes são uma unidade de informação com representações, regras, ícones e formas que se reproduzem ao serem transmitidos no processo de comunicação, sendo necessários meios e agentes (CASTAÑO DÍAZ, 2013). Os memes da internet normalmente são entregues como estão mas, em muitos casos, as variações são

causadas por mudanças na estrutura, significado e forma - que podem acontecer por acidente - , mas muitas vezes são intencionais, ocorrendo de forma diferente, dependendo do canal e do contexto em que está sendo transmitido (eles podem se espalhar horizontalmente e rapidamente como um vírus ou podem ser transmitidos para outras gerações ao longo de diferenças de tempo) (BLACKMORE, 1999; CASTAÑO DÍAZ, 2013). Os memes que são replicados com sucesso têm as propriedades de mutação, triagem e seleção (BLACKMORE, 1999): mutação significa que o significado, estrutura e forma transmitidos não são os mesmos. O que muda é a história ou a imagem. A triagem significa que alguns memes chamam a atenção e se espalham pelas pessoas, enquanto outros não. Já a seleção pode variar não apenas de acordo com o significado, mas também com as características do meio que está sendo transmitido ou do contexto social. Quando algo é duplicado, deve haver uma parte mantida do original.

Na tese “Processos meméticos: imagens e multiplicação de sentidos”, de Lidiane Mallmann, desenvolvida no TCAv, o conceito de processo memético (MALLMANN, 2018, p. 79), é compreendido como a soma da imagem meme (“aquela com “potência para se remixar e audiovisualizar do qual os usuários se apropriam usando ferramentas de edição”) com a imagem memética (“atualizações da imagem meme em multiplicações de sentidos”). Esse conjunto existe pelo entrecruzamento de “imagens, *softwares*, interfaces e usuários”. Como exemplo (figura 64), temos (1) uma imagem memética que é fruto da montagem de duas imagens meme, sendo uma (2) o *frame* retirado dos 04:12 do MV “*Gangnam Style*” (hospedado no Youtube) e (3) um outro meme, a fotografia do ex-candidato presidencial dos EUA, o senador Bernie Sanders, sentado nas arquibancadas no Capitólio antes de Joe Biden ser empossado como o 46º presidente em janeiro de 2021 (retirada do Google Imagens). Identifico que Sanders entrou no “território” de Psy, pois ele foi deslocado para o cenário do MV e teve as suas pernas substituídas digitalmente por uma cópia das pernas de Psy. Assim, tanto Psy quanto Bernie foram levados a outros contextos, produzindo novos sentidos. Ao digitar “Bernie Sanders + Gangnam Style” na busca de imagens do Google, encontro muitas variações do mesmo meme, produzidas por outros autores, mas que reproduzem a mesma ideia (figura 65).

Figura 64 - Psy e Bernie Sanders



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

Figura 65 - “Bernie Sanders + *Gangnam Style*” no Google Imagens

Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

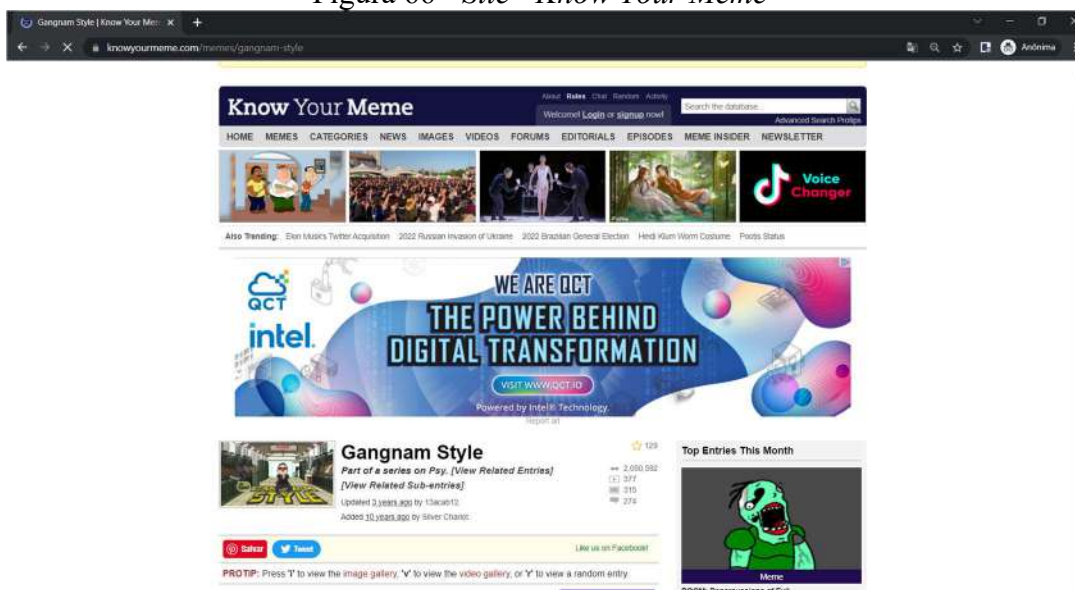
Acessando o site “*Know Your Meme*” - dedicado a documentar fenômenos da internet (como vídeos virais, frases de efeito, celebridades da *web*, entre outros) - e realizando uma breve arqueologia do processo memético de “*Gangnam Style*” (figura 66), temos a recomendação do empresário de Justin Bieber, Scooter Braun, para dar um “like” do YouTube para o MV e o convite para Psy se apresentar nos Estados Unidos<sup>345</sup>. A recomendação de Braun foi um meme-indutor com grande influência social e serviu como uma oportunidade para promover a divulgação do vídeo. Como resultado, o famoso músico de *hip-hop* norte-americano T-Pain mencionou “*Gangnam Style*” em sua conta no Twitter, seguido de elogios de Robbie Williams e Katy Perry<sup>346</sup>, e a entrega horizontal de memes, através das mídias sociais, acelerou em todo o mundo com o efeito viral de celebridades de *Hollywood* e até de Barack Obama<sup>347</sup>. Isso significa que o vídeo, a música e a dança do cavalo de “*Gangnam Style*” se difundiram a partir da seleção de memes-indutores pioneiros, seguidos pela seleção coletiva do público global.

<sup>345</sup> Ver <https://www.standard.co.uk/showbiz/celebrity-news/scooter-braun-the-man-who-gangnamed-the-world-8227787.html> Acesso: 31 out. 2022.

<sup>346</sup> Ver <https://twitter.com/tpain/status/230721710440198144> Acesso: 31 out. 2022.

<sup>347</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=1TG0VZH8bnU> Acesso: 31 out. 2022.

Figura 66 - Site “Know Your Meme”



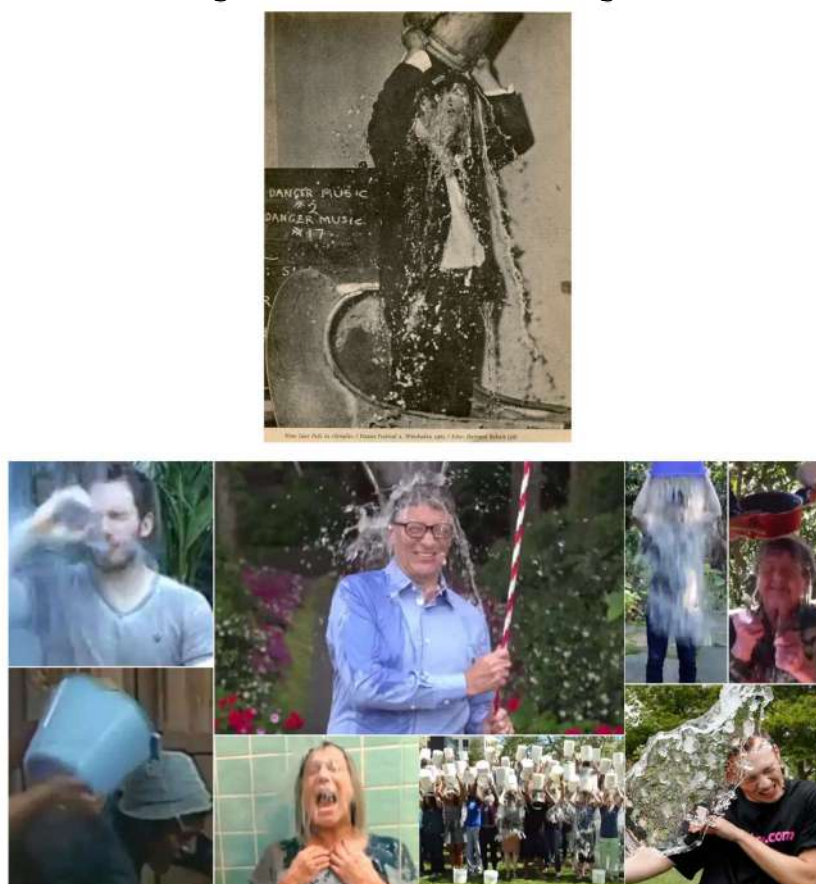
Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/gangnam-style> Acesso: 03 nov. 2022.

Falando especificamente da plataforma “*Know Your Meme*”, a mesma possui um caráter enciclopédico e arqueológico e, assim como outras *wikis*, qualquer membro registrado pode enviar um meme ou fenômeno viral - nesse ambiente todos podem contribuir para a pesquisa do tema, arquivamento ou discussão. A equipe editorial e os moderadores avaliam cada entrada pesquisando ainda mais a presença *on-line* do meme para confirmação ou invalidação, com base nos *status* de “pesquisando” (“esta submissão está sendo pesquisada e avaliada! Você pode ajudar a confirmar esta entrada contribuindo com fatos, mídia e outras evidências de notabilidade e mutação”) e “*deadpool*” (“esta entrada foi rejeitada devido à incompletude ou falta de notabilidade. Para contestar essa sinalização, forneça sugestões de como essa entrada pode ser aprimorada ou solicite a editoria para ajudar a manter essa entrada”). Fiquei, particularmente, bastante interessada nessa questão dos memes rejeitados e refleti que os mesmos estão sujeitos a uma distinção potencializadora entre os códigos do “esteticamente (ou memeticamente) bem-sucedido” e do “fracassado”. Há memes “ruins” que parecem ter sido merecidamente esquecidos e depois há memes “bons” e até “clássicos”, cujo conhecimento é assumido para usuários experientes na internet ou mesmo para um público *off-line* mais amplo. Conforme pesquisa que realizei, não existem memes associados a Nam June Paik cadastrados nessa plataforma em específico, mas, conforme aponte na coleção Paik Revelado *nas* Imagens, houveram ocorrências em outros ambientes *on-line*.

Quer Paik soubesse ou não, sua obra “*Electronic Superhighway*” influenciou, de alguma forma, o papel que a cultura dos memes desempenharia nas comunidades *on-line*: os cliques autodefinidos, “desvinculados de seu contexto original e reproduzidos repetidamente, guardam

uma estranha semelhança com os memes modernos, que funcionam como registros de nostalgia, modelos para circulação de notícias e locais de ampla sobreposição cultural” (DAZED, 2022, *online*). O que Paik pressagiou não foi especificamente um conteúdo cultural viral, mas especificamente, a natureza “livre e evolutiva dessa cultura” (*idem*). Talvez Paik tenha sido um possível avô perdido do famoso meme “Desafio do Balde de Gelo” (*Ice Bucket Challenge*), de 2014, quando pessoas viravam um balde com água gelada sob suas cabeças e nomeavam outros três indivíduos para realizar o mesmo desafio nas próximas 24 horas de modo a promover a conscientização sobre a doença esclerose lateral amiotrófica (ELA). Consultando novamente o site “*Know Your Meme*”<sup>348</sup>, não há menção a Paik mas, em 1961, o artista performou “*Simple*”, em Colônia, Alemanha, quando derramou farinha e água sobre sua própria cabeça enquanto *Kontakte de Stockhausen* era tocada<sup>349</sup> (figura 67).

Figura 67 - Desafio do balde de gelo



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

<sup>348</sup> Ver <https://knowyourmeme.com/memes/ice-bucket-challenge> Acesso: 01 nov. 2022.

<sup>349</sup> Ver <https://explore.namjunepaik.sg/artwork-archival-highlights/nam-june-paik-performing-simple-fluxus-internationale-festspiele-neuester-musik-w> Acesso: 01 nov. 2022.

De fato, Paik já falava que, em princípio, todos tinham a chance de assumir o papel do artista (NJ PAC, 2022, *online*) e, hoje, com a competência midiática existente e o acesso à internet, autores, músicos, fãs, produtores, consumidores ou usuários exercem novas formas de expressão de identidades versáteis em obras polifônicas abertas. Como visto na mensagem de McLuhan (2007), o desenvolvimento da mídia não se limita a mudanças superficiais, mas mudanças nas ideias e nos sentidos da audiência pensando sobre o mundo. Quando utilizamos determinada mídia, ela expande ou reduz os sentidos do usuário em seu próprio processo físico e forma de transportar conteúdo, resultando em mudanças na estrutura perceptiva humana.

No âmbito artístico os memes também são explorados. Por exemplo, em “*I Have No Idea, Because I Have No Idea*<sup>350</sup>” (2020), o artista coreano Insane Park toma os memes emprestados para “desconstruir o desejo dos indivíduos dentro de uma sociedade capitalista, que é produzida e consumida através de vários meios de comunicação na Internet, como o YouTube e Instagram” (ARARIO GALLERY, 2022, *online*). O artista coleta, reproduz e transforma imagens feitas por e para os meios de comunicação de massa - como a música dos anos 1990 “*Barbie Girl*” e o pintor Bob Ross (figura 68) -, retratando e revelando “os problemas essenciais que se escondem por trás da dualidade de experiências culturais enfrentadas pela geração atual” (*idem*). O ambiente imersivo de mídia criado por Park bombardeava os espectadores com elementos audiovisuais: os vídeos, basicamente renderizações diretas e redutivas de motivos únicos, eram apresentados em uma série de monitores de TV e computadores quase obsoletos, bem como projeções nas paredes e no teto. As imagens se sobrepunham e competiam entre si dentro da galeria escura que, por sua vez, servia como um *proxy* para a natureza vasta e fragmentada da internet.

Figura 68 - “*I Have No Idea, Because I Have No Idea*” (2020)



Fonte: A autora (2022) a partir de Arario Gallery (2022, *online*).

Para dizer o essencial e me encaminhado para o fim do tópico, o *remix* pode ser amplamente definido como uma técnica que adotou os princípios de montagem (EISENSTEIN, 1990) cuja base é a reprodução técnica (BENJAMIN 2018), que é aprimorada justamente pelas tecnologias digitais. No entanto, é enriquecido pela criação e troca de informação com o auxílio

<sup>350</sup> Ver <https://www.arariogallery.com/exhibitions/7-insane-park-i-have-no-idea-because-i> Acesso: 26 dez. 2022.



da tecnologia digital, que suporta práticas de recortar, copiar e colar (MANOVICH, 2011). É também uma estratégia discursiva e conceitual (NAVAS, 2010) que consiste em reorganizar material ou código cultural pré-existente. Na prática, significa que cada parte de um artefato cultural pode se tornar novamente um elemento de construção para um novo objeto - se eu pensar na constelação anterior, *Hanok*, uma das possibilidades de *regenerar* algo é o *remix*.

No contexto da prática de *remix*, pode-se, portanto, falar de algo nunca concluído e inclusive aberto para melhorias - isso remete a Paik, que cunhou a expressão “circuitos abertos” (HANHARDT; ZINMAN; DECKER-PHILLIPS, 2019), encapsulando a ideia de uma mídia de massa transnacional, livre e prontamente acessível.

#### 6.2.2.4 *Play Paik*

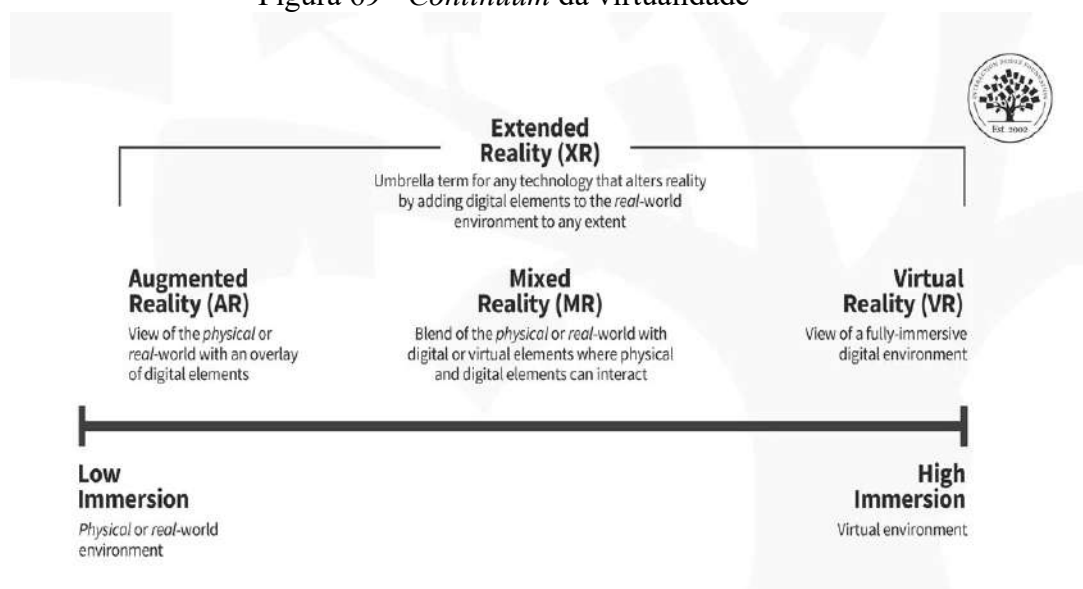
Como Nam June Paik já apontou em “*Good Morning, Mr. Orwell*”, nossas redes de comunicação (como satélites e redes) transcendem os limites da realidade e materializam as possibilidades de conexão que só eram possíveis na imaginação. A atenção dos artistas à internet como seu ambiente criativo também converge para esse nível de possibilidade tecnológica. Por outro lado, embora a tecnologia da internet inicial parecesse reforçar a visão de mundo dualista (virtual/real, não no sentido bergsoniano) do passado, ela poderia realmente funcionar como um campo alternativo para visualizar a realidade potencial enquanto desmantela a fronteira e se mistura em nosso cotidiano, tornando a distinção ambígua, e esse fenômeno tem causado muitas mudanças no sistema de pensamento humano e também no método de produção e aceitação da cultura (JOHNSON, 2001). Essas mudanças podem ser resumidas a partir de dois aspectos.

Em primeiro lugar, com o advento das novas mídias, *a fronteira entre produtores e consumidores que produzem e distribuem conteúdo de mídia tornou-se indistinta* e, em particular, as percepções do público da mídia mudaram (JENKINS, 2008). É aqui que produtores e consumidores de mídia estão claramente separados. Ao contrário da era analógica, significa que o público da mídia está enfrentando uma nova mudança de percepção ao desempenhar o papel de produtor - assim, Toffler (2007) introduz o conceito de *prosumidor* (produtor/“pro” e consumidor/“sumidor”). As características das tecnologias digitais atuais permitem que o público transforme e recrie livremente o conteúdo da mídia e o transforme, em

vez de simplesmente aceitá-lo e consumi-lo - conforme trazido no item 6.2.2.2, e um excelente exemplo são os vídeos produzidos por fãs em relação a “*Gangnam Style*”.

Segundo, com o advento das novas mídias, *a fronteira entre virtual e realidade está se tornando mais tênue* devido à implementação de um ambiente ubíquo que permite o acesso às redes de informação a qualquer hora e em qualquer lugar. Uma das principais características das novas mídias baseadas em tecnologia digital é que elas possibilitam uma nova experiência de virtualidade (PARENTE, 1996; LÉVY, 1997). Assim, o *continuum* da virtualidade (MILGRAM; KISHINO, 1994) é uma estrutura teórica que contém todo o espectro de possibilidades entre o mundo totalmente físico ou ambiente real e o mundo totalmente digital ou ambiente virtual (figura 69).

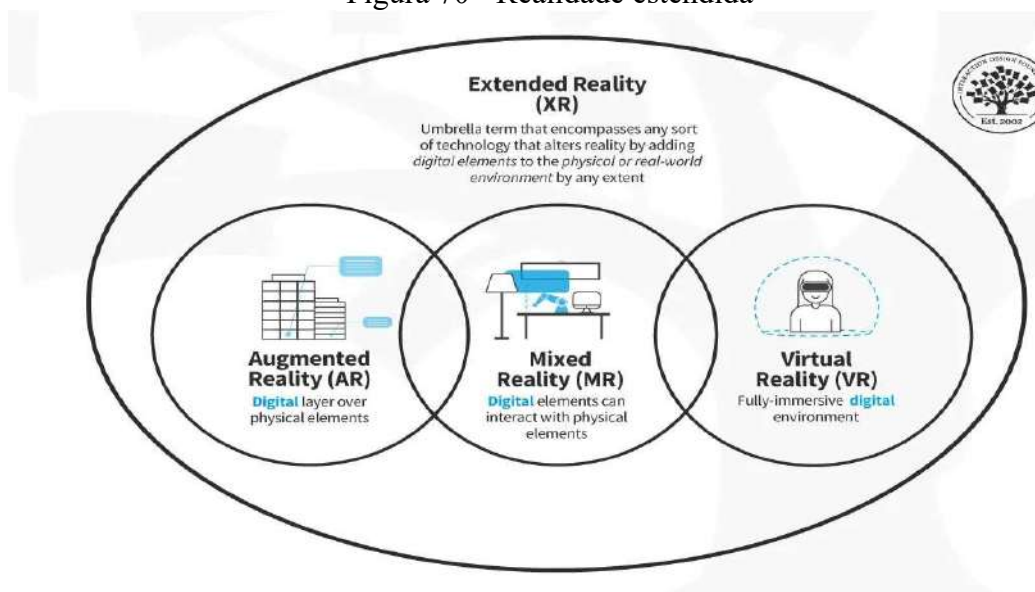
Figura 69 - *Continuum* da virtualidade



Fonte: Milgram e Kishino (1994).

Realidade estendida (figura 70) abrange realidade virtual (RV), realidade aumentada (RA) e realidade mista (RM) e qualquer outra tecnologia - mesmo aquelas que ainda não foram desenvolvidas - situadas em qualquer ponto do *continuum* de virtualidade. Basicamente, a RV imerge o usuário em um ambiente digital completamente artificial, enquanto a RA sobrepõe objetos virtuais ao ambiente real. Já a RM ancora objetos virtuais no mundo real, onde eles não apenas se sobrepõem, mas também interagem uns com os outros (SPEICHER; HALL; NEBELING, 2019). Realidade estendida “engloba qualquer tipo de tecnologia que altera a realidade adicionando elementos digitais ao ambiente físico ou do mundo real em qualquer extensão, borrando a linha entre o mundo físico e o digital” (TREMOSA, 2022, *online*).

Figura 70 - Realidade estendida



Fonte: Tremosa (2022, online).

O desejo humano de entrar no espaço da imaginação, em vez da realidade em que vivemos, é primitivo e também força motriz que fez das artes e da indústria da mídia uma parte muito grande da sociedade humana (LÉVY, 1997; GRAU, 2007). Se em meados dos anos 2000 falávamos na plataforma “*Second Life*”<sup>351</sup> - hoje algo nostálgico<sup>352</sup> -, como popular exemplo de lazer e sociabilidade na internet<sup>353</sup>, presentemente a ideia amadureceu para o conceito de metaverso (PEREIRA, 2009) e é abraçada como sendo o futuro das redes sociais digitais por gigantes como Facebook, Microsoft, NVIDIA e Epic Games<sup>354</sup>. Devido ao distanciamento social como medida de controle da pandemia de COVID-19, plataformas representativas do metaverso, como o Roblox e o Zepeto tiveram suas popularidades impulsionadas. No mesmo período, fenômenos similares se aplicaram aos influenciadores virtuais, humanos renderizados digitalmente, nas redes sociais, especialmente o Instagram. Museus também construíram interfaces virtuais para experiências (*on* e *off*) para os visitantes.

<sup>351</sup> Criado em 1999 e lançado em 2003 pela empresa americana *Linden Lab*. À medida que o *Second Life* se aproximava gradualmente do mundo real, as empresas perceberam o seu potencial. No entanto, a tecnologia da época tinha limitações na implementação do verdadeiro metaverso. A plataforma ainda existe, mantendo um pequeno e leal público.

<sup>352</sup> Ver o item 6.2.3.3.

<sup>353</sup> Deixando claro que entendo que existem outras formas de lazer e sociabilidade, como os jogos *on-line*.

<sup>354</sup> Ver “Entenda o que é o metaverso e por que as grandes empresas estão investindo nele” disponível em [https://mundoconectado.com.br/artigos/v/21400/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-as-grandes-empresas-estao-investindo-nel#:~:text=Metaverso%20re%C3%BAne%20Realidade%20Virtual%2C%20Realidade,de%20uma%20proposta%20de%20Metaverso](https://mundoconectado.com.br/artigos/v/21400/entenda-o-que-e-o-metaverso-e-por-que-as-grandes-empresas-estao-investindo-nel#:~:text=Metaverso%20re%C3%BAne%20Realidade%20Virtual%2C%20Realidade,de%20uma%20propost a%20de%20Metaverso.). Acesso: 10 out. 2022.

Para Paik, a tecnologia sempre foi um “futuro que nunca chega” e um dos seus parceiros, o engenheiro coreano Jeong-seong Lee, disse que “se Nam June Paik estivesse vivo, ele provavelmente teria continuado a pesquisar novas tecnologias” (NJPAC, 2022, *online*). Depois de explorar as tecnologias televisiva, robótica, via satélite e de *lasers*, acredito que aplicações de realidades virtual e aumentada seriam tecnologias muito promissoras para NJP. Portanto, a seguir irei relatar a minha experiência com quatro casos que acionam memórias paikianas e estão relacionados ao *continuum* de virtualidade: aplicações de RV e RA do NJPAC, o jogo Zepeto e alguns influenciadores virtuais coreanos. Informo que o meu propósito não é realizar um extenso estudo sobre como Paik insuflou características para o desenvolvimento dessas tecnologias - isso poderá ser feito em trabalhos posteriores (ver *Potencialidades para Próximas Pesquisas*, item 7.1).

\*

Realidade virtual (RHEINGOLD; 1992, HEIM, 2017; GRAU, 2007; PEREIRA, 2017; EVANS, 2018; SAKER; FRITH, 2020) é uma tecnologia que objetiva tornar impossível distinguir entre espaços virtuais e reais como se a fronteira entre sonho e a realidade fosse borrada. Ela busca “enganar” os sentidos humanos para aumentar a sensação de imersão de modo que o mundo virtual pareça real, expandindo a experiência em um mundo sintético separado da realidade, controlando os cinco sentidos humanos.

Michael Heim (1997) classificou as características da realidade virtual em quatro: interação, presença, imersão e autonomia - e esses fatores podem eventualmente ser vistos como os principais fatores que afetam a experiência e a satisfação do usuário. O ambiente virtual elaboradamente criado integra os movimentos reais e virtuais ao compor realisticamente a imaginação ou a realidade da vida cotidiana. A experiência sinestésica borra as fronteiras entre realidade e realidade virtual, levando à *imersão* na qual a narrativa do indivíduo está envolvida.

Assim, nos intriga na medida em que nos permite vivenciar uma experiência imersiva como se estivéssemos presentes no próprio espaço, ao invés de sermos estimulados por sensações superficiais, utilizando para tal, efeitos - visuais e sonoros - e dispositivos - como HMDs e CAVEs - para simular um ambiente real. Normalmente, esses dispositivos devem ser conectados a um computador - o exemplo mais conhecido de um *headset* de RV é o *Oculus Rift*.

*“The skin has become inadequate to interact with reality (...) Technology has become the new membrane of the body's existence<sup>355</sup>” (Paik, 1989).*

A RV é usada para uma variedade de propósitos, principalmente treinamento de combate militar, treinamento de habilidades médicas, *design*, trabalhos artísticos, videogames e filmes - os dois últimos estão se desenvolvendo mais ativamente, pois são fáceis de se popularizar comercialmente e atraem a atenção do público, mas o que me chama a atenção foi como a curiosa e desafiadora nova geração de artistas está tentando aplicar a RV à arte.

Oliver Grau descreve, em seu livro “Arte Virtual: da Ilusão à Imersão” (2007), que a tecnologia de RV está sendo rapidamente aplicada à área da arte de novas mídias, à medida que várias redes e dispositivos avançados que permitem a telepresença são usados como forma de expressar arte, envolvendo-se nos elementos perceptivos fundamentais do espaço, realidade e corpo e contribuindo para mudar a maneira como as pessoas veem as coisas. A RV é um meio que pode tornar esses desejos humanos mais vívidos ao fundir arte e tecnologia.

De acordo com o livro “*Multimedia - From Wagner to Virtual Reality*” (PACKER; JORDAN, 2001), o nome de Nam June Paik está inscrito na história da realidade virtual, ao lado de cientistas como Vannevar Bush, Douglas Englebart, Norbert Wiener, Ivan Sutherland, Frederick Brooks e artistas como John e William Gibson<sup>356</sup>. Paik anunciou determinadas características importantes do que hoje encontramos na RV: foi ele quem entendeu que as imagens em movimento mudariam radicalmente nossa percepção do mundo, trazendo a TV para o domínio da arte como um meio e objeto tátil e multissensorial, contribuindo para moldar as possibilidades de novas ferramentas de imagem e estimulando a participação do público através de experiências sensoriais. Paik, de certa forma, antecipou algumas qualidades das experiências contemporâneas do espaço virtual no reino digital. No quadro 5 elenco características expressivas para a RV e comparo com algumas realizações de Paik.

---

<sup>355</sup> “A pele tornou-se inadequada para interagir com a realidade (...) A tecnologia se tornou a nova membrana da existência do corpo”, em tradução livre. Citado em RESPINI, Eva. **Art in the Age of the Internet, 1989 to Today**. Boston: Institute of Contemporary Art; New Haven e Londres: Yale University Press, 2018.

<sup>356</sup> Infelizmente o livro oculta a contribuição das pessoas que se identificam com o gênero feminino.

Quadro 4 - A relação de Paik com a realidade virtual

Realidade Virtual	Nam June Paik
<p>A RV precisa mobilizar estímulos sensorio-motores para garantir que os usuários acreditem que estão fisicamente presentes no mundo real enquanto estão em um ambiente virtual. Nesse sentido, o grau da experiência depende do número de estímulos que um dispositivo de RV pode proporcionar.</p>	<p>Suas obras abrangem muitas dimensões diferentes, com o vídeo se tornando um material vivo, e não apenas a mera transcrição da realidade.</p> <p>Utilizando o exemplo da obra “<i>Sistine Chapel</i>”, um verdadeiro tumulto de sons e imagens a partir de dezenas de projetores, o interesse de Paik era levar o público a uma experiência imersiva de 360 graus.</p> <p>“<i>Participation TV</i>” também é um excelente exemplo: o usuário, ao fazer som através de um microfone conectado em uma TV, pode produzir padrões de linhas de luz em movimento.</p> <p>Além disso, seus pianos, TVs e eletrônicos manipulados exploravam as possibilidades de combinar muitos sentidos: tocar, soprar, acariciar, ver, pisar, andar, correr, ouvir, bater, etc.</p>
<p>Dispositivos de RV são tecnologias que nos permitem um maior grau de imersão nas imagens. Podem ser óculos de estereoscopia, <i>joysticks</i>, sensores de presença, gestos, movimento, etc.</p>	<p>Por exemplo, a obra “<i>TV Glasses</i>” trazia uma versão bastante primitiva de óculos que bloqueavam a imagem do mundo real e mostravam informações digitais.</p> <p>Paik certamente <i>atualizou</i> invenções anteriores, como os “<i>teleyeglasses</i>” de Hugo Gernsback, de 1936<sup>357</sup>.</p>

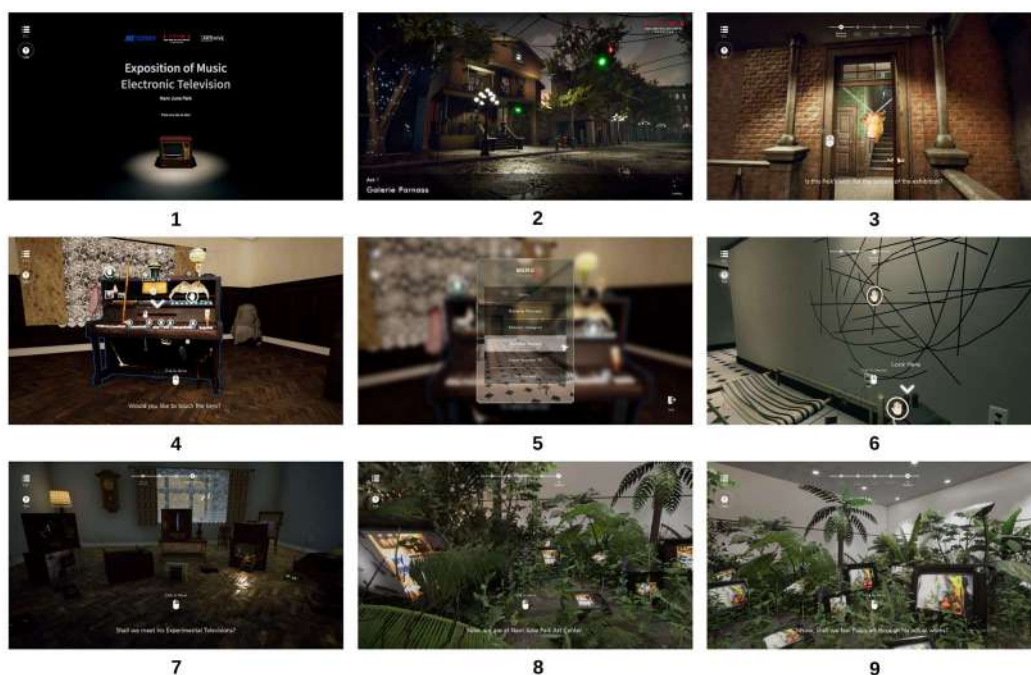
Fonte: A autora (2022).

O projeto de RV “*Paik in Virtual Reality*” foi desenvolvido através da parceria entre a iniciativa *Artivive*, a *Dankook University - Department of SW Convergence Contents* e o *Nam June Paik Art Center*, objetivando recriar a histórica exposição “*Exposition of Music – Electronic Television*”, de 1963, na Alemanha. Este aplicativo consiste em cinco atos que permite revisitar o tempo e o espaço da exposição e explorar o que Paik apresentou em termos de arte e tecnologia. Eu experimentei a obra tanto no NJPAC com o capacete de realidade virtual como no meu próprio computador, através da instalação do *software* gratuito disponibilizado no *site* do museu. A figura 71 apresenta a minha experiência com a aplicação em RV<sup>358</sup>.

<sup>357</sup> Ver <https://spectrum.ieee.org/the-man-who-invented-vr-goggles-50-years-too-soon> Acesso: 24 jan. 2023.

<sup>358</sup> A minha experiência pode ser visualizada, em vídeo, através do link <https://youtu.be/eW6DV4rXf3A>

Figura 71 - “EXPosition of Music – ELectionic Television” em realidade virtual



Fonte: Frames capturados pela autora (2022) a partir do software *Exposition of Music*. Acesso: 10 out. 2022.

(1) Após instalar rapidamente o *software*, que não ocupa muito espaço na memória do meu computador, uma tela preta aparece, dando a opção para escolher entre as línguas coreana e inglesa. Seleciono a língua inglesa e a tela muda, mostrando a imagem de uma televisão antiga, o nome do projeto, os logotipos dos seus idealizadores, além de botões de ajuda, sair do jogo e avançar para outro ambiente da exposição; (2) sou colocada no meio de uma rua na cidade de Wuppertal. Giro a cabeça para os dois lados, para cima e para baixo, e a minha primeira impressão é sobre como os modelos 3D são bem feitos. Há sons típicos de uma cidade à noite. Uma narração, na voz feminina, bem como uma legenda, me dá instruções do que fazer - isso irá me acompanhar até o final da experiência; (3) sigo as instruções e me aproximo de uma casa, que é a *Galerie Parnass*. Ali a polêmica cabeça de boi que Paik pendurou está exposta. Recebo instruções do que esperar na exposição. Abro a porta; (4) a primeira sala que visito é a *Klavier Intégral*, contendo cinco pianos modificados. Consigo interagir com dois pianos: no computador, o ponteiro do meu *mouse* se transforma em um modelo 3D de uma mão. Penso “Paik iria adorar isso!”; (5) clicando em ESC, um *menu* para mudança de sala é apresentado. Clico em *Random Access*; (6) entro na sala para interagir com a obra “*Random Access*”. A cada nova sala visitada, há uma explicação detalhada sobre o que está sendo visto. Vejo, além da obra, uma mesa com objetos e fotografias de Paik na exposição original. Consigo tocar a obra sem dificuldade. Como utilizei bastante o conceito de *random access* na tese, fico

feliz em ter essa experiência. Há uma explicação sobre a importância do Fluxus; (7) na última sala, *Experimental TV*, treze televisores estão dispostos. Consigo interagir com três, sendo que um deles apresenta uma marca ruidosa (*glitch*): a televisão aumenta e diminui de tamanho, sendo que era somente para a imagem de um círculo poder ser manipulada. Particularmente gosto do erro, pois compartilho do mesmo entendimento de Paik: os erros nos ensinam *algo*; (8) o sistema me transporta para o museu *Nam June Paik Art Center* nos dias atuais, no meio da obra “*TV Garden*”. A narradora nos informa que Paik vive ali e que podemos ler sua mente e pensamentos através de suas obras e nos convida a visitar o museu pessoalmente; (9) ainda em “*TV Garden*”, o passeio virtual ao passado é finalizado.

\*

A Realidade Aumentada (AZUMA *et al.*, 2001; CARMIGNIANI; FURHT, 2011; BERRYMAN, 2012), por outro lado, é uma tecnologia que coloca informações virtuais “em cima” do mundo real - em suma, pode ser definida como uma combinação de elementos reais e virtuais, interação em tempo real e convergência tridimensional. É fácil entender se pensarmos nas cenas em que Tony Stark, vestindo o traje do Homem de Ferro, dá ordens ao sistema operacional J.A.R.V.I.S, a interface do Google Glass, o jogo Pokémon GO e os populares filtros de redes sociais, que complementam fotos ou vídeos com objetos virtuais, como chapéus, óculos de sol ou maquiagem (figura 72).

Figura 72 - Exemplos de RA



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

A tecnologia de realidade aumentada, então, integra objetos e dados virtuais no mundo real para estendê-lo ou aumentá-lo. Os elementos virtuais podem ser imagens, texto ou animações. Invariavelmente, na realidade aumentada, o ambiente real ainda é percebido como dominante e é, de longe, a forma mais amplamente utilizada de realidade estendida - o seu triunfo é justificado porque os seus requisitos técnicos são mínimos (basicamente é necessário um simples *smartphone*, *tablet* ou computador, ou seja, é facilmente acessível aos usuários



finais). Em suma, enquanto a RV tem um alto senso de imersão, mas está longe da realidade, a RA adiciona informações virtuais sobre a realidade, mas o tamanho da tela que pode ser vista e experimentada é limitado, então a sensação de imersão é relativamente baixa.

Além disso, a RA requer a participação do usuário para “ativar” a imagem de realidade aumentada. Primeiro, os usuários devem criar um enquadramento com a interface do dispositivo móvel em uma imagem plana e, em seguida, explorá-la para ver uma nova realidade aumentada adequada. A interface pode ser considerada, como afirma Galloway (2012), como uma porta ou uma janela para outra realidade e, fazendo referência a enciclopédia Flusseriana, cria a sua própria definição do verbete “interface”:

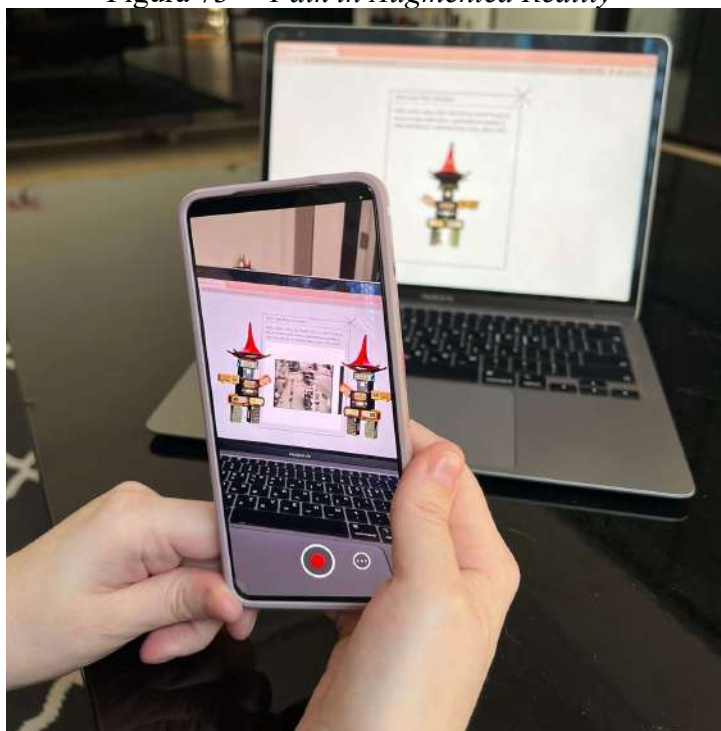
Interfaces são superfícies e limites. Por um lado, uma interface é uma espécie de tela de superfície, literal ou figurativa, que contém significados e operações. Por outro lado, uma interface é uma janela ou porta que facilita a passagem (...) No entanto, as interfaces não são simplesmente limiares, são também superfícies ou telas. Como disse Flusser, uma interface é uma ‘superfície significativa’. Assim, além de ser uma zona de decisão que facilita a troca e a passagem, uma interface é também uma ‘zona de indecisão’ entre o interior e o exterior” (Gérard Genette). Não apenas portas, as interfaces também têm sua própria realidade interna; eles sustentam um espaço estético autônomo. Borda e centro se combinam dentro da interface unindo o quadro e o trabalho. Interfaces, portanto, ligam dentro e fora (GALLOWAY, 2022, *online*).

Nesse sentido, a interface não pode ser teorizada apenas por seus formatos de mídia ou simples elementos visuais. Em vez disso, a interface leva o espectador a investigar além dos limites de sua superfície plana - assim, é um sistema que permite ao espectador ser um usuário e um participante. Algumas partes visuais e gráficas habituais na interface tentam conduzir a ação do espectador de forma intuitiva, proporcionando familiaridade - à medida que interfaces em maior quantidade se tornam transparentes e os dispositivos são intuitivamente utilizáveis, o público se tornará participante mais ativo e com menos intervenção do artista.

Essa tendência, por exemplo, está ligada à participação do público na compreensão das obras de arte e remete a década de 1960, quando a arte contemporânea introduziu a participação do público no processo artístico. Conforme discutido no capítulo anterior, Paik e o grupo Fluxus experimentaram diversas formas participativas do público e as enfatizaram como importantes processos artísticos. NJP, obviamente sem ter noção do conceito de realidade aumentada, fazia experimentos com este tipo de tecnologia no passado, quando, por exemplo, efetuava a sobreposição de elementos reais com digitais, especialmente utilizando o “*Paik-Abe Video Synthesizer*”.

Em 2020 o NJPAC desenvolveu um guia de exposição utilizando tecnologia de realidade aumentada para trinta e cinco obras da sua coleção permanente<sup>359</sup>. Através do *app Artivive*, o público pode aproveitar a experiência na exposição, nas imagens de obras em cartões postais e no *site* do museu. A figura 73 apresenta a minha experiência com a aplicação em RA.

Figura 73 - “Paik in Augmented Reality”



Fonte: A autora (2022).

(1) Após instalar rapidamente o aplicativo no meu *smartphone*; (2) abro o *site* do NJPAC; (3) vejo a lista das imagens em que posso experimentar a tecnologia; (4) escolho uma; (5) abro o aplicativo *Artivive* e aponto o meu *smartphone* para a tela do meu computador; (6) aguardo o aplicativo carregar a informação digital; (7) contemplo o conteúdo; (8) repito o mesmo processo para todas as demais imagens do *site* do NJPAC, percebendo que algumas são contemplativas e outras interativas e que o conteúdo é diferente para cada uma: em algumas há animação, outras áudio, outras texto e, em algumas, até mini *games* para jogar.

\*

<sup>359</sup> Download em <https://njpart.ggcf.kr/nam-june-paik-in-augmented-reality> Acesso em: 11 out. 2022.

Metaverso<sup>360</sup> é uma palavra composta de *meta*, que significa transcendência, e *universo* que significa mundo, ou seja, é *uma visão de mundo transcendente* (MICHAELIS ON-LINE, 2022, *online*). Permeando todos os setores e criando um ecossistema de economia virtual, o metaverso vai além das simples tendências tecnológicas porque não se refere a nenhuma tecnologia em particular, mas sim a uma modificação mais ampla na maneira como interagimos com ela - algo que ficava evidente na filosofia paikiana. Até agora, o metaverso é considerado um espaço virtual completamente diferente da realidade, mas também pode ser visto como uma segunda realidade<sup>361</sup> que é replicada no mundo digital. Richman (2020, *online*) aponta três características principais do metaverso: a) espaço compartilhado virtual coletivo e aberto; b) convergência com a realidade física; c) persistência, pois existe permanentemente, independentemente da conexão do usuário. Cuofano (2021, *online*) complementa, acrescentando sincronicidade, acessibilidade, função econômica, escopo, interoperabilidade e contribuição. Como *insider* (tanto como criadora de realidade virtual e aumentada quanto usuária), percebo que, hoje, o *avatar* não é somente uma replicação digital que simplesmente projeta o meu “eu” real no mundo virtual, mas sim que é um agente identificado com o meu comportamento real, ou seja, tenho responsabilidades e obrigações sociais que são refletidas nesse espaço que vai além do entretenimento.

O *Zepeto* é uma plataforma de metaverso da empresa coreana *Naver*<sup>362</sup>, lançada no mercado global em agosto de 2018, e com cerca de 200 milhões de assinantes em 2021. A característica é que 80% dos usuários são da geração MZ<sup>363</sup> e usuários estrangeiros, como China e Japão, respondem por cerca de 90% do total. A América do Norte e do Sul e a Europa também apresentam uma curva de crescimento suave (NAVER Z, 2022, *online*). No *Zepeto* é possível criar o seu próprio *avatar* 3D e realizar várias atividades virtuais. Além disso, permite aos usuários uma experiência altamente colaborativa. A unidade monetária em é *coin* e *gem*, que podem ser obtidas através de publicidade, missões em minijogos, compradas em dinheiro ou obtidas através de *daily quest*, *lucky spin* e *scratch*. Marcas famosas, como *Ralph Lauren*, *Zara*, *NARS*, *Hyundai*, *Gucci*, *Crocs*, *Hello Kitty*, *Puma*, *Disney*, *Nike*, *Levi's*, *Christian Louboutin*, *Baskin Robbins*, *Adidas*, *Samsung*, *Unity* e *Dior* estão presentes na plataforma em forma de *collab* (é possível experimentar e adquirir itens e participar de promoções).

---

<sup>360</sup> O termo *metaverso* apareceu pela primeira vez no romance de ficção científica de Neil Stevens, “*Snow Crash*”, publicado em 1992.

<sup>361</sup> O nome dado à plataforma “*Second Life*” não foi por acaso.

<sup>362</sup> Naver é um popular portal de busca da Coreia do Sul, com um market share superior a 70%, comparado com 2% do Google (NAVER Z, 2022, *online*).

<sup>363</sup> Termo utilizado na Coreia do Sul para mesclar a geração Y e a geração Z.

Em 2020, no Zepeto, o grupo de *k-pop* *Black Pink* recriou o MV da música “*Ice Cream*”, em parceria com Selena Gomez<sup>364</sup>, e o usou como um espaço de comunicação com os fãs. Como o evento de autógrafos presencial não pôde ser realizado devido ao COVID-19, foi possível visitar o evento virtual sem restrições ao número de pessoas (figura 74). Além disso, ao expressar *avatares* parecidos com membros do grupo, fãs de todo o mundo encontram o *Black Pink* em espaços virtuais, tiram fotos, assistem a vídeos de música, adquirem roupas e outros itens de customização e curtem os *shows* vividamente. Como resultado, o número de participantes do evento de autógrafos de fãs chegou a trinta milhões<sup>365</sup>, se tornando uma oportunidade para vários fãs ao redor do mundo acessarem o conteúdo *k-pop* com mais facilidade, indo além das limitações de espaço-tempo do mundo real. Tratou-se, portanto, da criação de uma nova cultura que possibilitou a comunicação não presencial por meio do metaverso para o público que esteve restringido de atividades de lazer desde o COVID-19. No momento da escrita deste parágrafo, novembro de 2022, o mundo de nome “BLACKPINK House” ainda estava em destaque na plataforma e uma promoção que dá direito a ingresso e passagem aérea para o *show* do grupo na Europa estava ativa. Outros grupos de *k-pop*, como *BTS*, *aespa*, *Twice*, *Itzy* e *TXT* estão presentes e possuem bastante engajamento por parte do público. Selena Gomez e o grupo *Now United* são, até o momento, os únicos artistas ocidentais.

Figura 74 - *Black Pink* no Zepeto



Fonte: <https://web.zepeto.me/pt> Acesso: 10 out. 2022.

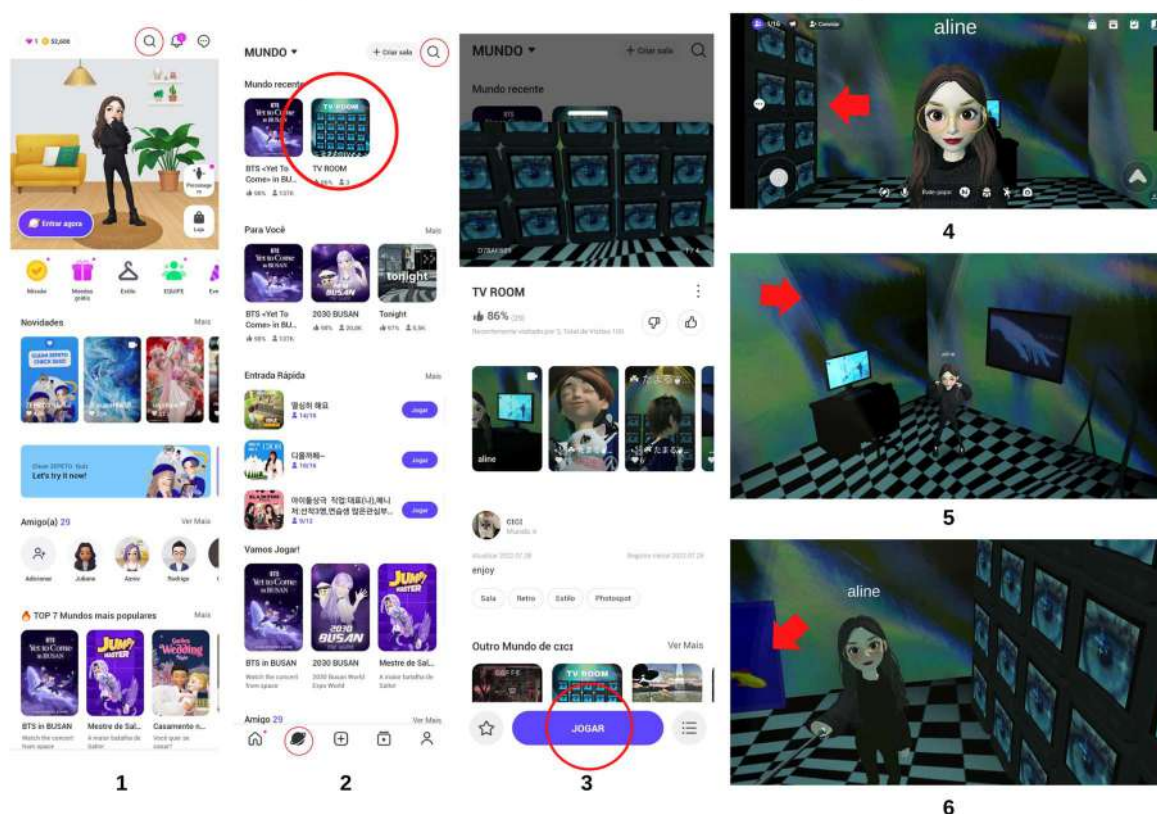
<sup>364</sup> O videoclipe pode ser visualizado em <https://youtu.be/vRXZj0DzXIA> e a versão para o Zepeto em <https://youtu.be/27h9SJCIdM0> Acesso: 1 nov. 2022.

<sup>365</sup> Ver <https://www.koreaboo.com/news/blackpink-hold-worlds-first-virtual-fansign-zepeto> Acesso: 28 dez. 2022.

A popularidade do metaverso no segmento música é tanta que a MTV, em 2022, criou a categoria “*best metaverse performance*” na sua principal premiação, o VMAs (*Video Music Awards*) - na ocasião, *Black Pink* foi vencedor, tendo como concorrentes Ariana Grande, *BTS*, Charli XXS, Justin Bieber e *Twenty One Pilots*<sup>366</sup>.

A figura 75 apresenta a minha experiência com o Zepeto<sup>367</sup>, quando descobri a existência de um mundo chamado “*TV ROOM*” que emana características paikianas.

Figura 75 - Mundo virtual “*TV ROOM*” no Zepeto



Fonte: *Frames* capturados pela autora (2022) a partir do Zepeto. Acesso: 10 out. 2022.

A tela (1) é a inicial do *Zepeto*, mostrando o meu *avatar* e as seguintes opções: acesso a loja, missões, moedas grátis, estilo, equipe, eventos, câmera, tutorial, jogar, novidades, amigos, *top 7* mundos mais populares, expresse-se com os *booths* e compre novos itens. Possui também uma barra de busca, notificação e *chat*. É uma espécie de área de trabalho. Crio um *avatar* baseado em minhas características físicas<sup>368</sup>. A tela (2) é apresentada após o meu clique em “*mundo*”, na barra inferior, representada por um ícone de um planeta, e ali há também outros

<sup>366</sup> Ver <https://www.mtv.com/vma/vote/best-metaverse-performance> Acesso: 24 jan. 2023.

<sup>367</sup> A minha experiência pode ser visualizada, em vídeo, através do link <https://youtu.be/52PwMsyXRpo>

<sup>368</sup> Opto por não descrever o passo a passo de como criei o meu *avatar*, pois não é o escopo da tese.

atalhos (para adicionar amigos, para criar imagens e vídeos, para visualizar a criação de outros usuários - uma espécie de *scroll* com interface semelhante, para não dizer copiada, ao TikTok -, e acesso ao seu perfil). Foi através do clique na lupa que encontrei a sala paikiana (eu digitei o termo “TV” e ela apareceu na 11ª colocação). Na tela há também um botão para criar a sua própria sala. No terceiro movimento (3), informações sobre o mundo “TV ROOM” são oferecidas: sua criação foi em 28 de julho de 2022, pelo usuário Cici, que escolheu as *hashtags* sala, retrô, estilo e Photospot para representar o mundo. Outros mundos criados por Cici também são apresentados, além de mundos que podem, de alguma forma, ser similares a “TV ROOM”. O mundo tem um total de 108 visitas, com aprovação de 87% dos usuários. Vinte fotos e vídeos, feitos pelos visitantes, estão destacados. Clico em favoritar o mundo e, depois, em jogar. Dentro do mundo “TV ROOM” (4), o *Zepeto* incentiva convidar amigos, gerando um *link* para que eu compartilhe. A interface é simples e intuitiva: posso me movimentar, fazer poses, acessar a loja, usar áudio e texto para me comunicar, fazer fotos e vídeos. Noto o espírito paikiano, mas decido me movimentar e usar o *zoom* para visualizar os detalhes. (5) Vejo vinte TVs empilhadas, clássicos de Paik, e que apresentam uma imagem estática de um olho - “TVs e *Big Brother*, clichê”, penso. Chego mais perto e confirmo que os modelos 3D das TVs são de tubo. O chão é quadriculado, nas cores preto e branco. Há uma mesa e uma cadeira, pretas. Sob a mesa, um computador, com uma imagem estática na tela, que lembra alguém de costas andando por um corredor. Há uma arara de roupas - vazia - e um quadro na parede - a imagem de uma mão aparentemente composta por LEDs parece estar prestes a tatear algo, similar ao toque entre Deus e Adão na obra “A Criação de Adão” de Michelangelo. As paredes do mundo possuem texturas que lembram projeções de imagens, muito similar aos padrões imagéticos gerados pelo “*Paik-Abe Video Synthesizer*”. (6) Há um quadro, encostado no chão e na parede, com a imagem de um peixe amarelo e vermelho sob um fundo azul. Lembro da obra “*TV Fish*”. Aciono a função *selfie* e faço uma última movimentação pelo mundo. Ao final, o ambiente me lembrou muito uma CAVE em funcionamento.

Uma curiosidade é que, em dezembro de 2022, três espaços com o conteúdo do programa de educação permanente da galeria infantil do *Busan Museum of Art*, da cidade de Busan, Coreia do Sul, foram transformados em um mundo no *Zepeto* (figura 76). Segundo a instituição, o objetivo foi oferecer uma experiência artística e uma oportunidade de aprendizado relacionada à educação (BMA, 2022, *online*).

Figura 76 - Mundo virtual “*Busan Museum of Art*” no Zepeto



Fonte: *Frames* capturados pela autora (2022) a partir do Zepeto. Acesso: 26 dez. 2022.

\*

Um influenciador digital é um indivíduo influente nas mídias sociais que se comunica com os seus seguidores compartilhando conteúdo centrado em seu estilo de vida ou interesses. É considerado um alvo confiável baseado em um vínculo com os seguidores, podendo também ser um portador de mensagem eficaz na medida em que pode afetar as opiniões e ações dos seguidores. Para Isaaf Karhawi (2017, p. 55), “ser influente é poder dizer algo, ter legitimidade em um campo não é fato dado, mas construído. Para ser capaz de influenciar, em alguma medida, um grupo de pessoas, pressupõe-se um destaque, prestígio; algum tipo de distinção em meio ao grupo” - gerando capital econômico, cultural e social (BOURDIEU, 1997).

Já o *influenciador virtual* refere-se a um personagem virtual criado por tecnologia computacional, geralmente junção de 3D e inteligência artificial, e que expressa uma identidade não humana por meio de um cenário ficcional, não sendo uma máquina autônoma completamente independente dos humanos. O conteúdo dessa figura é difundido pela rede *online* por meio da participação ativa de usuários de mídia que mobilizam sua imaginação e assumem que o cenário ficcional do influenciador virtual é verdadeiro por meio do “faz de conta” (MOSLEY, 2022, *online*). De acordo com estudos existentes, as pessoas tendem a perceber e agir como se estivessem interagindo com humanos, sendo capazes de construir e manter relacionamentos sociais (ARSENYAN; MIROWSKA, 2021) e, além disso, foi

demonstrado que interagir com falantes virtuais aumenta a eficácia da persuasão tanto quanto interagir com pessoas reais (ANDERSSON; SOBEK, 2020).

Esses influenciadores CGI são projetados para se parecerem com humanos reais (com suas próprias personalidades, interesses e características) e ir além (por exemplo, podendo ter corpos considerados “ideais”, não envelhecer, não causar problemas que os humanos podem cometer e trabalhar de forma relativamente flexível com as restrições de espaço-tempo). Confiabilidade, atratividade, similaridade e curiosidade são algumas das suas características principais (ANDERSSON; SOBEK, 2020). O setor da moda, sensível a inovações e tendências, é o qual, segundo Megan Mosley (2022, *online*), mais recorre a essas *personas*, pois o custo é menor que o de uma celebridade real como modelo e há menos risco de danos à imagem devido a escândalos ou questões negativas que podem levar a crises.

A *Influencer Marketing Factory* estudou o fenômeno acerca de experiências, opiniões e interesses com influenciadores virtuais e concluiu uma pesquisa com mais de mil respondentes em 2022 - de maneira geral, são cinco as descobertas principais: a) 58% dos usuários seguem pelo menos um influenciador virtual; b) 24% dos usuários que não seguem influenciadores virtuais nem sabiam que eles existiam; c) 27% dos usuários seguem influenciadores virtuais por seu conteúdo, 19% pelo *storytelling* e 15% porque os inspiram; d) usuários de 35 a 44 anos são o grupo de pessoas mais confiam em influenciadores virtuais e e) apenas 35% dos entrevistados disseram que já compraram um produto ou serviço promovido por um influenciador virtual (INFLUENCER MARKETING FACTORY, 2022, *online*).

Na Coreia do Sul, as influenciadoras Sua<sup>369</sup> e Lucy<sup>370</sup>, duas das dez principais do segmento (VIRTUAL HUMANS, 2002, *online*), recentemente fizeram postagens (figura 77) posando em frente a esculturas com inspiração nas pilhas de TVs comuns à estética paikiana.

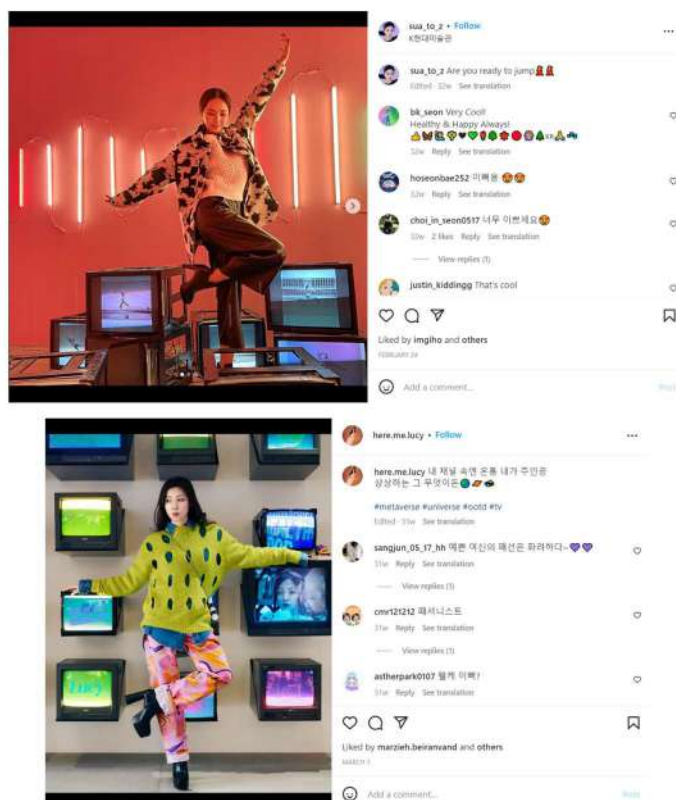
---

<sup>369</sup> Ver [https://www.instagram.com/sua\\_to\\_z/?hl=en](https://www.instagram.com/sua_to_z/?hl=en) Acesso: 7 out. 2022.

<sup>370</sup> Ver <https://www.instagram.com/p/CaV-XXsJVO-/?hl=en> Acesso: 7 out. 2022.



Figura 77 - Influenciadoras virtuais Sua e Lucy



Fonte: A autora (2022) a partir de <https://www.instagram.com/p/CaV-XXsJVO-/?hl=en> e <https://www.instagram.com/p/Caolvx4Lov7/?hl=en> Acesso: 31 out. 2022.

Em outra situação, a influenciadora virtual Lechat está em frente a obra “*TV Cello*” (é uma montagem feita a partir de uma fotografia - real - da obra, exposta no *Arario Museum*, em Seul, com a imagem de Lechat, em pose de contemplação). A influenciadora colocou como legenda “FATHER OF VIDEO ART! NAM JUNE PAIK” e as *hashtags* em coreano são relativas ao museu (figura 78). Possivelmente a ação foi realizada em parceria com o museu pois, ao olhar para outras postagens no mesmo período, Lechat apresenta outras obras e instalações do local.

Figura 78 - Influenciadora virtual Lechat em frente a “TV Cello”



Fonte: [https://www.instagram.com/p/CgIG8\\_JJTWC/?igshid=MDJmNzVkJmY%3D](https://www.instagram.com/p/CgIG8_JJTWC/?igshid=MDJmNzVkJmY%3D) Acesso: 31 out. 2022.

Como estamos, agora, em um momento onde alguns pensam que a internet pode ser dominada por um “metaverso” de realidade virtual<sup>371</sup>, Paik nos lembra que a forma como vemos o mundo ao nosso redor sempre foi mediada e sujeita a manipulação.

\*

Nesta constelação, em um primeiro momento, sublinhei que o videoclipe está na encruzilhada de todas as mídias e que é atualizado, entre outros aspectos, a partir da essência da videoarte e dos sintetizadores paikianos e, após, refleti que o surgimento de múltiplas mídias que produzem imagens complexas possibilitou uma nova geração do desejo e da sensibilidade do sujeito que consome mídia. A MTV emergiu como uma nova geração que consome imagens como símbolos fragmentados e improvisados, em vez de se preocupar com os objetos que reproduz e com o conteúdo que encontra. Além disso, o desenvolvimento da mídia digital criou um ambiente em que as imagens podem ser misturadas, reorganizadas e reproduzidas com mais liberdade.

Iniciativas posteriores, como o Youtube, TikTok e Cinder são exemplos de espaços recentes e privilegiados para experimentações e compartilhamento de audiovisuais - afinal, como dito, colaborar (copiar, transformar e combinar para criar algo novo) - é uma das características da tecnocultura contemporânea. Aplicações de tecnologias mais recentes, como a realidade virtual, a realidade aumentada e o metaverso também possibilitam inventividade,

<sup>371</sup> Um exemplo é o livro “O futuro da internet: metaverso” (2022), de Juliana Serafim e Santiago de Bem.

experimentação e participação. Assim, em *Bibimbap*, as mídias, os meios e as pessoas se entrelaçam em função da produção de imagens com múltiplas naturezas. Em suma, a constelação aborda diversas montagens dialéticas.

### 6.2.3 *Newtro* (뉴트로): “Procurando o Novo no Velho”

Uma combinação de “novo” e “retrô”, o conceito mistura tendências do passado com novas interpretações. Significa o novo mais o retrô, é uma tendência que decolou recentemente. Retrô pode se referir desde a década de 1920 ou tão recente quanto a década de 1990. Não importa a época, trata-se de adicionar um toque novo ao antigo. Engloba sua música, moda e beleza, ao mesmo tempo que se espalhou para comida e vida doméstica (...) Através das memórias e da história de seus pais e do país, os jovens coreanos estão redescobrimo e reinterpretando um estilo de vida vintage. Por que “Newtro” é tão febre agora? Existem três fortes razões para a febre retrô: 1) Centro econômico e demográfico: à medida que as taxas de natalidade continuam a cair, o centro demográfico está mudando de pessoas de 10 a 20 anos para pessoas de 30 a 50 anos. A febre retrô é natural, pois os programas de TV atendem pessoas de 30 a 50 anos com poder econômico; 2) Crescimento de novas mídias: os principais impulsionadores da febre retrô estão em canais de mídia social como o YouTube. Na era da mídia centrada na TV, os programas anteriores só podiam ser vistos por meio de reprises, mas na era da nova mídia, eles podem ser facilmente vistos no YouTube. Consequentemente, os programas de TV que eram populares nos anos 1990 e início dos anos 2000 produziram vários clipes e estão recebendo muitas visualizações; 3) Evitar o futuro: à medida que a sustentabilidade da Terra cai devido às mudanças climáticas e ao surto de várias doenças e o índice de felicidade humana também cai com o aumento dos suicídios, as pessoas se tornam cada vez mais nostálgicas por uma era em que poderiam viver sem essas preocupações (MEDIUM KKUKHANI1517, 2022, *online*).

A expressão idiomática “reinventar a roda” relaciona-se a uma tentativa de “inventar” algo do zero sem conhecer ou ignorar intencionalmente tecnologias já estabelecidas e conhecidas. Tais atos de ignorar as conquistas de nossos predecessores são um desperdício de tempo e energia, e sistemas foram desenvolvidos para eliminar tais desperdícios e permitir que a humanidade continue progredindo. Para a pesquisadora Machiko Kusahara (2001), o notável desenvolvimento das áreas de ciência e tecnologia desde a era moderna deve muito ao desenvolvimento de tais sistemas relacionados à educação, pesquisa e desenvolvimento. Nos últimos anos, no entanto, tem havido um movimento para reconsiderar a “reinvenção da roda” nos campos da arte da mídia e da teoria da mídia.

Nessa esteira, o fenômeno *newtro*, que *reinterpreta coisas antigas e as aceita como novos conteúdos*, surgiu como uma questão importante<sup>372</sup> que está aparecendo em vários campos, incluindo mídia, performances, entre outros. Os elementos desta constelação foram os que mais se revelaram em comparação com as demais. A arqueologia da mídia, que eu já trouxe no capítulo dois como uma abordagem metodológica que descobre alternativas para a cultura tecnológica contemporânea na velha tecnologia do passado, é o arcabouço teórico dentro do qual se pode refletir sobre o fenômeno do *newtro* bem como os trabalhos midiáticos de Paik foram apropriados de forma subversiva. Paik, como artista da mídia, trabalhou como arqueólogo da mídia, assim, somente quando analisamos a materialidade, temporalidade e aspectos tecnológicos das suas obras podemos apreciar plenamente os significados em contextos culturais e sociais. Hoje, a maioria dessas criações consiste em antigos dispositivos analógicos eletrônicos que não são mais produzidos ou consumidos e são tratados como lixo - no entanto, essas máquinas antigas ainda funcionam da maneira original. A arqueologia da mídia, portanto, nos incita a (re)investigar as tecnologias presentes nas obras de Paik bem como os seus reflexos na tecnocultura contemporânea.

Relembrando: a *arqueologia da mídia* é diferente de lidar com a *história da mídia*, pois busca obter uma nova compreensão da cultura audiovisual tecnológica contemporânea prestando atenção nas mídias antigas, atualmente não utilizadas. A AM não vê a história da tecnologia de mídia atual como uma história linear e maciça convergindo para computadores e tecnologias digitais, mas tenta olhar para trás em tecnologias e dispositivos de mídia que não sobrevivem até o fim e desaparecem ou se tornam obsoletos - ela está interessada no “lado B” (ou menos estandardizado das coisas). Essa tentativa pretende compreender alternativamente a cultura audiovisual técnica contemporânea através de uma nova abordagem ao passado<sup>373</sup>.

Zielinski (2006) aconselha a não procurar o velho no novo, mas *procurar o novo no velho*. Ao construir o discurso histórico da mídia, ele rejeita a crença na linearidade do progresso da história tecnológica e também se recusa a aceitar a tecnologia atual como o melhor resultado. Embora não use diretamente a expressão “acidental” na história da tecnologia, não considera

---

<sup>372</sup> Para a geração mais velha, *newtro* é uma imagem familiar que reproduz o passado, enquanto para os *millennials*, é literalmente um novo retrô. Eles interpretam a curiosidade sobre o passado experimentado pela geração anterior como nova e ativamente o experimentam e consomem. Isso se espalha como uma nova tecnocultura por meio de vários canais, especialmente as redes sociais digitais. Na Coreia do Sul, especialmente na capital Seul, é uma tendência na moda, na música, nos gráficos dos *games* e na cultura do café. Ver “*Rise of Newtro trend in Korea*” em <https://www.youtube.com/watch?v=looc1Qkc6K4> Acesso: 27 out. 2022.

<sup>373</sup> Essa abordagem foi formada em torno de Huhtamo nas décadas de 1980 e 1990 e estudiosos como Ernst, Elsaesser, Parika e Zielinski estão expandindo seu alcance interdisciplinar, desenvolvendo suas próprias visões sob o guarda-chuva da arqueologia da mídia.

que a história da mídia avance com resultados previsíveis e inevitáveis. Ele considera que, se encontrar rachaduras, curvas ou pontos de virada que são difíceis de ver na história da tecnologia, pode-se encontrar uma saída desse labirinto complexo que leva à tecnologia atual - assim sugere chamá-la de *variantologia da mídia*. Ele ainda argumenta que devemos voltar a uma época em que as opções de desenvolvimento ainda estavam abertas a qualquer situação do passado ou estado de fluxo e explorar as soluções técnicas e culturais do futuro. Zielinski (2006) dá um exemplo: se você encontrar uma escultura quebrada, você a expõe com as partes que faltam. Reconhecer a ausência, o silêncio e as lacunas é uma virtude arqueológica, muito importante quando se trata de compreender as tecnologias. Ele argumenta que as soluções tecnológicas e culturais do futuro devem ser exploradas de várias maneiras, remontando aos dias em que as opções de desenvolvimento ainda estavam amplamente abertas ao estado de fluidez.

Erkki Huhtamo é outro pesquisador da AM, conhecido por sua extensa coleção de várias mídias visuais inventadas nos séculos XVIII e XIX<sup>374</sup> e, com base na experiência direta com a sua coleção, argumenta que a história da tecnologia não é extraordinariamente inovadora, de modo que os seus efeitos vão além de um determinado contexto histórico, como um *déjà vu* (KRAPP, 2004). Segundo Huhtamo (2011), as semelhanças entre vários eventos no tempo e no espaço não são completamente aleatórias, mas incluem elementos comuns ou motivos culturais encontrados em processos culturais anteriores. Ele chama esse motivo de *topos*, que é originalmente um dogma literário e se refere ao uso repetido de certa retórica. Os desejos culturais podem ser projetados no *topos* e é possível que o próprio *topos* crie sentido ou tenha influência.

Esmiúço um exemplo trazido por ele: curiosamente, ao criar anúncios de novas tecnologias, corriqueiramente são utilizadas estratégias para criar e projetar *topos* intencionalmente. O game “*Little Computer People*” (figura 79), de 1985<sup>375</sup>, encoraja os usuários a acreditar que existem pessoas em miniatura vivendo dentro de seus computadores. Não há nenhum objetivo específico - além de manter a sua pessoa feliz e bem alimentada enquanto ela assiste TV, lê jornal, se exercita e faz outras atividades cotidianas - nesse aspecto, o jogo é parecido com o “*Tamagotchi*” e, possivelmente, deve ter havido grandes influências na criação do conceito de “*The Sims*”. “*Little Computer People*”, ao trazer a ideia de pessoas e cidades em miniatura, herda a fantasia do país Lilliput da estória “*As Viagens de Gulliver*”, de

<sup>374</sup> Ver <http://www.erkkihuhtamo.com/collection> Acesso: 24 ago. 2022.

<sup>375</sup> Jogo desenvolvido pela empresa *Activision* para o Commodore 64, um computador doméstico de 8 bits.

Jonathan Swift<sup>376</sup>. Essa ideia de miniaturização (ou *gulliverização*) é um exemplo de *topos* reivindicado por Huhtamo, *algo que persiste enquanto se transforma de várias maneiras e de acordo com vários propósitos*.

Figura 79 - “Little Computer People”



Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/wSMGbw7oyys/maxresdefault.jpg> Acesso em 24 ago. 22.

Na mesma esteira, o *design* do iMac original, desenvolvido em 1998, também carrega traços de *gulliverização* ao colocar deliberadamente um computador dentro de uma caixa transparente para que pudesse ser visto por dentro, lembrando um mundo em miniatura, assim como muitas obras de Paik (figura 80), onde a tecnologia é transparente e evidenciada, como é o caso de “TV Cello”, “Robot K-456”, “TV-Bra for Living Sculpture”, entre outras. Assim, As Viagens de Gulliver, “Little Computer People”, iMac e algumas obras de Nam June Paik possuem elementos recorrentes que viajam *dentro e através* da tecnocultura (aqui o já mencionado *nachleben* warburgiano é a miniaturização). Embora as máquinas comuns escondam suas complexas tecnologias em uma caixa preta para torná-las incompreensíveis e inacessíveis, Nam June Paik explorou a estética bruta da tecnologia exposta. Em 2011 ele fez uma clara homenagem a Gulliver com uma instalação homônima<sup>377</sup>, onde o aventureiro gigante é esculpido em onze armários de TV *vintage* e seus captores em miniatura têm cabeças de TV LCD.

<sup>376</sup> E Swift não caminhou sozinho ao escrever aventuras em “miniatura”. Por exemplo, “Gerania”, de Joshua Barnes, fala de um povo que viveria em um lago nas fronteiras da Índia; “Micrômegas”, de Voltaire, faz o movimento contrário de Gulliver: e se nós fossemos visitados por criaturas gigantescas?; em “Infinity Drake, os filhos da Scarlatti”, de John McNally, raios miniaturizantes deixam o protagonista com 9mm (como no filme “Querida, Encolhi as Crianças”, de 1989) e em “O Reino Secreto de Todd”, de Louise Galveston, o chulé e a meia fedorenta esquecidos embaixo da cama dão origem a toda uma civilização em miniatura.

<sup>377</sup> Ver “Exhibition looks at TV with a new eye” disponível em <https://news.uci.edu/2009/10/12/exhibition-looks-at-tv-with-a-new-eye> Acesso: 12 out. 2022.

Figura 80 - Transparências do iMac e “TV Cello” e a obra “Gulliver”



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

Em conclusão, Huhtamo (2011) explica os objetivos da abordagem arqueológica da mídia de duas maneiras: uma é o *estudo dos topos que levam ao desenvolvimento da cultura midiática*, ou seja, os elementos e motivos que aparecem ciclicamente, e a outra é *estudar a forma como esses discursos são impressos em mídias específicas*. O autor vê a mídia como tendo suas respectivas identidades sociais e ideológicas dentro de diferentes contextos históricos. A arqueologia midiática, assim, não ignora várias realidades de desenvolvimento tecnológico, mas pode ser vista como tornando a realidade mais amplamente posicionada e equilibrada em uma situação sociocultural multifacetada.

#### 6.2.3.1 Perfeitas Imperfeições

Enquanto Huhtamo mantém uma posição de colecionador e curador, Ernst (2012) reabre máquinas que não funcionam para testar, experimentar e estudar fisicamente as suas condições operacionais. Mídias antigas podem voltar a funcionar, ao contrário de artefatos preservados em museus, e essas práticas e metodologias são importantes na arqueologia da mídia porque equilibram tecnologia, aspectos teóricos e históricos. Trata-se de buscar uma *perspectiva de*

*futuro que não se afunda no passado* pensando no tempo por meio da tecnologia midiática. Além disso, é possível descobrir elementos do retrofuturismo para desviar das técnicas históricas lineares do passado para o presente. Ernst (2012), com sua arqueologia da mídia radical<sup>378</sup>, argumenta, entre outras coisas, que cada mídia tecnológica tem sua própria *atualidade midiática*, portanto *é importante retrabalhar a máquina antiga que parou de funcionar*. Paik, por exemplo, encontrou a arte em tecnologias “defeituosas”: por exemplo, quando um aparelho de TV foi danificado durante o transporte para uma de suas exposições, uma única linha horizontal atravessou a tela e, assim, considerando sua possibilidade criativa, nasceu a obra “*Zen For TV*” (rever no item 5.7).

Atualmente, a sueca Simone Giertz, inventora, apresentadora de TV, Youtuber e, em suas próprias palavras, “a rainha dos robôs de merda<sup>379</sup>”, cria máquinas “inúteis” e “imperfeitas”, como um despertador que acorda o usuário com bofetadas, uma máquina que simula um pai orgulhoso (e que dá tapinhas no ombro e vocaliza “muito bem”), uma máquina que passa batom em seus lábios (mas que, na verdade, suja o rosto), uma que aplaude, outra que corta legumes (fazendo bagunça de maneira perigosa), outra ainda que a alimenta (e derruba comida por toda a mesa, atualizando a máquina de comer de Charlie Chaplin no filme “Tempos Modernos” (1936) (figura 81), entre outras).

Figura 81 - Robôs de alimentação



Fonte: Frames capturados pela autora (2022) a partir do Youtube. Acesso: 30 ago. 2022.

Esses robôs *errantes* que automatizam tarefas cotidianas de maneira cômica, *não funcionam como deveriam funcionar* (conforme o esperado pela sociedade), mas cumprem a

<sup>378</sup> Para o autor (2012) a AM radical concentra-se em *insights* epistemológicos que podem ser derivados de uma análise cuidadosa de artefatos eletromecânicos, eletrônicos e, finalmente, máquinas. A arqueologia da mídia se refere a ambos os aspectos: o artefato físico (*techné*) e sua análise matemática (*lógos*) quando se trata de dispositivos computacionais, o que torna o termo composto “tecnologia”.

<sup>379</sup> Foi um dos *slogans* do seu canal do Youtube. Ver <https://www.youtube.com/c/simonegiertz> Acesso: 30 ago. 2022.



função prevista pela sua criadora (*de não funcionar conforme o esperado pela sociedade*). Do ponto de vista da engenharia, todos os seus componentes operam como pretendido, apenas em um escopo diferente. Não são máquinas defeituosas de fato, mas que insubordinam o seu próprio funcionamento, assim como alguns pianos de Paik na “*EXPosition of Music - EElectronic Television*”, de 1963 (rever no item 5.2). Paik costumava fazer a apropriação de algo para um fim diferente daquele para o qual foi originalmente concebido.

*“Since I have a very clumsy hand and a very anti-machine mentality, I struggle to create something that is related to the machine. I end up creating something unforeseen<sup>380</sup>”*  
(Paik, s/d).

Tanto Paik quanto Giertz compreendem que o *erro* é algo imanente ao processo de qualquer coisa e exploram isso. A invenção de novas tecnologias é sempre projetada com a possibilidade de acidentes, enganos, disfunções e falhas, intencionais ou não e, na dimensão comunicacional, são resultado e processo da produção tecnocultural contemporânea e também contra-estratégia aos sistemas dominantes de controle, configurando um novo paradigma de mídia e estudos culturais<sup>381</sup> e, parafraseando Adorno (1981, p. 232), poderíamos dizer que isso é “o meio pelo qual o incomunicável é comunicado”. Já com uma perspectiva mídia-arqueológica, que é o que me interessa, Huhtamo e Parikka (2011) acreditam que somente com essas práticas deliberadamente equivocadas, confusas e alternativas podemos cultivar desvios e possibilidades que estão no centro dos processos criativos - na perspectiva desta tese, os erros formam uma base metodológica no andar tortuoso, no desvio de uma rota e até na desorientação do processo cartográfico e, tomando emprestadas as palavras de Grau (2010, p. 11), “também inclui uma série de aberrações típicas, contradições e becos sem saída”.

Paik está *durando* nesses robôs de merda quando, pela práxis baseada na filosofia do acidente, do erro, do defeito e do ruído, age contra o determinismo da imagem técnica. Quando

---

<sup>380</sup> “Como eu tenho uma mão muito desajeitada e uma mentalidade anti-maquínica, luto para criar algo que esteja relacionado com a máquina. Eu acabo criando algo imprevisto”, em tradução livre. Retirado de NJPAC (2022, *online*).

<sup>381</sup> Os teóricos da mídia Peter Krapp em “*Noise Channels*” (2011), bem como Mark Nunes em “*Error: Glitch, Jam and Noise in New Media Culture*” (2011), Stephen Kennedy em “*Future Sounds: The Temporality of Noise*” (2018) e Caleb Kelly em “*Cracked Media: The Sound of Malfunction*” (2009) dissertam sobre erros e ruídos como contra-estratégias aos sistemas dominantes contemporâneos de comunicação e controle. Igualmente, “*A Hacker Manifesto*” (2012), de McKenzie Wark, junto com “*The Spam Book: On viruses, porn and other anomalies from the dark side of digital culture*” (2009) de Jussi Parikka e Tony Sampson concentram-se no “lado escuro” das práticas em rede.

Giertz intervêm tecnicamente ao manipular e reapropriar os componentes tecnológicos, cria um conjunto de condições para que os “erros” se manifestem, explorando isso tanto no processo de criação artística quanto na sua apresentação. Portanto, são examinadas questões de interface, arte e complexidade do desenvolvimento tecnológico e, como consequência, podemos questionar, entre outras coisas, a aceleração tecnológica, a obsolescência, a sustentabilidade, etc. - todas pautas paikianas. Vale lembrar que o “*Robot K-456 (Robot Opera)*” (1964), de Paik, foi projetado para, em uma ocasião, ser atropelado, ou seja, performar um erro - quem poderia imaginar que um robô não conseguiria desviar de um carro? A destruição, assim, é tão importante como a construção (vide “*One for Violin Solo*”, quando Paik destruiu um violino): é a partir dela que se cria o *novo*. O sobrinho de Paik, Ken Hakuta, aponta em entrevista ao MoMA (2022, *online*): “acho que ele [Paik] não estava interessado em fazer robôs como os que a Sony faz hoje. Porque a imperfeição fazia parte da sua arte. Nisso reside sua sofisticação. Porque, na minha opinião, um robô totalmente funcional não é tão polido quanto um robô quebrado aleatoriamente”.

“*When too perfect, lieber Gott bese [God is not amused]*”<sup>382</sup> (Paik, 1974).

Falhas tecnológicas também são exploradas como possibilidades criativas que culminam em novas expressões estéticas, a exemplo do *glitch* (KRAPP, 2011; KANE, 2020), com suas linhas incompatíveis, repetidas, complicadas e, às vezes, fragmentadas. Para Krapp (2011), a palavra *glitch* é, provavelmente, derivada do verbo alemão *glitschen*, que significa “escorregar ou deslizar”, mas, em inglês, nas últimas quatro décadas, tornou-se particularmente associada a consequências imprevisíveis de erros de *software*. Novamente recorro ao exemplo do *game* “*Little Computer People*” para, agora, discorrer sobre erros de *software*: o mesmo apresenta um grave e curioso *bug* de execução se jogado nos dias de hoje: após iniciar o jogo, o jogador deve inserir data e hora reais para sincronizar a hora do jogo com a hora do jogador (figura 82). Porém, na época do seu desenvolvimento, a data dos computadores foi programada com dois dígitos, ou seja, com os dois últimos do ano (DD/MM/AA). Então, 1998 foi “98” e 1999 foi “99”. Isso era uma prática comum na década de 1980 a fim de economizar memória, mas e o ano 2000? “00” - os sistemas não interpretavam 00 como 2000, mas como 1900. Esse

---

<sup>382</sup> “Quando perfeito demais, lieber Gott bese [Deus não se diverte]”, em tradução livre. Retirado de NJPAC (2022, *online*).

erro ficou conhecido como “Efeito Y2K<sup>383</sup>” e acometeu muitos outros jogos, fazendo com que os usuários permanecessem “presos” no século XX eternamente.

Figura 82 - Erro de execução no jogo “*Little Computer People*”



Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

Isso é conhecido como o *bug* do milênio, que gerou um receio de desastre global que causaria uma enorme desordem no sistema econômico mundial. No final das contas, foi algo inofensivo, mas que abriu os olhos para a situação de que se um problema computacional for antecipado, ele não é classificado como uma falha. Voltando ao *glitch*. Krapp (2011) diz que a palavra se tornou particularmente comum em comunidades *gamers* onde, às vezes, é sinônimo de interrupções repentinas (erros de exibição gráfica, de som, de comunicação, travamentos ou outros problemas de funcionamento) mas que, em alguns casos, podem dar uma vantagem imprevista para os jogadores que souberem tirar proveito disso. São falhas “domesticadas”.

No campo da arte, Paik já explorava a estética do erro<sup>384</sup> desde “*Magnet TV*” (1965), quando as imagens de uma TV eram distorcidas, propositadamente, pela interferência de um ímã, e que, posteriormente, foi aprimorado no “*Paik-Abe Video Synthesizer*” (1969), quando teve mais recursos tecnológicos para contaminar o sinal padrão de vídeo<sup>385</sup> e, assim, repetidamente, em inúmeras outras obras. São técnicas que manipulam imagens digitais alterando sua codificação digital de maneiras não convencionais. Para ilustrar, a figura 83 apresenta as quatro primeiras ocorrências da expressão *glitch art* no Google Imagens<sup>386</sup> e a compara a quatro *glitches* que identifiquei em Paik.

<sup>383</sup> Ou “problema do ano 2000”, “*Bug do milênio*”, “*Bug Y2K*”, “*Problema Y2K*”, “*Falha Y2K*”, etc. Y se refere a *year*, ano, 2 a dois e K a mil). Ver <https://www.istoedinheiro.com.br/bug-do-milenio-20-anos-do-primeiro-grande-desafio-de-ciberseguranca> Acesso: 07 set. 2022.

<sup>384</sup> A arte do ruído sonoro surgiu muito antes da videoarte. Paik teve clara influência de John Cage, que desenvolveu uma abordagem sistematizada para compor música por meio de experimentos aleatórios, usando moedas ou o *I-Ching*.

<sup>385</sup> O ruído intencional nas obras de Paik parecem ser uma crítica à cultura televisiva.

<sup>386</sup> Em 21 de set. 2022.

Figura 83 - *Glitch Art*

Fonte: A autora (2022) a partir de reproduções da internet.

Em alguns parágrafos atrás, na constelação *Hanok*, eu disse que “*podemos questionar, entre outras coisas, a aceleração tecnológica, a obsolescência e a sustentabilidade*”. Mas, e quanto aos produtos que são os restolhos<sup>387</sup> da aceleração tecnológica? No livro “*A Geology of Media*” (2015), Parikka efetua inter-relações entre cultura tecnológica, ecologia e estética midiática e entende a mídia como condição da vida contemporânea no século XXI. O ciclo de processo de extração, refinamento, produção e descarte é examinado em relação às questões atuais de minerais de terras raras e resíduos eletrônicos - ao analisar isso, Parikka argumenta que mídia e natureza são indistinguíveis e subvertem a noção de imaterialidade e novidade da mídia. Ele esclarece que a tecnologia digital é extremamente dependente de elementos naturais e eles estão emaranhados com nossas vidas cotidianas histórica e geopoliticamente.

Materializando essa discussão, o perfil no Instagram @media\_debris<sup>388</sup> é um projeto de *street media history* que “documenta cenas de crimes de tecnologias rejeitadas<sup>389</sup>” e coleciona imagens obsoletas, destruídas, descartadas, etc.<sup>390</sup> (figura 84), fomentando a discussão sobre os impactos do excesso de lixo eletrônico no meio ambiente - também uma das inúmeras leituras possíveis para a obra “*TV Garden*”, de Nam June Paik (figura 85), onde tecnologia e natureza

<sup>387</sup> Aqui relembro dos escritos repletos de ruínas de Benjamin (2006), em que uma das principais formas que o residual assume é a do colecionável.

<sup>388</sup> Ver [https://www.instagram.com/media\\_debris](https://www.instagram.com/media_debris) Acesso: 22 ago. 2022.

<sup>389</sup> Do original: “*street media history - documenting the crime scenes of (r)ejected technologies*”.

<sup>390</sup> Projeto possivelmente inspirado no “*Dead Media Project*”, de Bruce Sterling, que era uma coleção de tecnologias de comunicação obsoletas e esquecidas. Ver <http://www.deadmedia.org> Acesso: 26 ago. 2022.

coexistem e onde a obsolescência é revelada em relação às ruínas tecnológicas pois, com o passar do tempo, as plantas irão crescer e, se não forem podadas, irão tomar conta da obra. Podemos simplesmente permitir que a grama continue crescendo sobre a obra? Uma outra obra de Paik, não citada no inventário que criei (item 5.7), e que explicita melhor essa questão é “*Something Pacific*” (figura 86): instalada em um dos jardins da Universidade da Califórnia, apresenta uma série de conjuntos, incluindo estátuas de Buda, televisores e outros elementos (em ruínas) embutidos na paisagem (HÖLLING, 2013b).

Figura 84 - Cenas de crimes de tecnologias descartadas



Fonte: A autora (2022) a partir de <https://www.instagram.com/p/BxjLORijbyr> Acesso: 22 ago. 2022.

Figura 85 - “*TV Garden*” e uma televisão descartada em via pública



Fonte: A autora (2022) a partir de <https://www.instagram.com/p/BxjLORijbyr> e arquivo pessoal Acesso: 22 ago. 2022.

Figura 86 - “*Something Pacific*” (1986)

Fonte: A autora (2022) a partir de [https://www.necsus-ejms.org/wp-content/uploads/Fig-2-collage\\_opt.jpg](https://www.necsus-ejms.org/wp-content/uploads/Fig-2-collage_opt.jpg)  
Acesso: 22 set. 2022.

Hölling (2013b) nos provoca: no cemitério tecnológico de Paik, o equipamento que é descartado e vira sucata é reavaliado na forma de uma obra de arte e parece ter consequências cruciais para a sua conservação - nesse caso, se deixado inteiramente ao desgaste ao ar livre, o valor artístico da instalação não seria um pouco afetado? A atitude de Paik “em resposta ao progresso da tecnologia e mudança devem ser decisivos para envolver o equilíbrio entre componentes novos e antigos considerando o significado do arranjo inicial” (HÖLLING, 2013b, p. 472). Paik persiste enquanto devir ao passo que questiona o destino dos restos tecnológicos, que inevitavelmente perdemos, e que estão em uma condição distante de uma proteção de um lugar considerado ideal, como um museu, e pensa no gesto artístico (uma “chance para a eternidade”, nas palavras de Hölling), que pode fazer objetos escaparem do destino da obsolescência tecnológica. Paik, ao invés de contribuir para a cultura do descarte e da obsolescência, preserva a história do *design* e da tecnologia. Ademais, no futuro, esses objetos poderão ser recolhidos através de estudos de campo ou escavações arqueológicas.

O relatório recente do *World Economic Forum - Platform for Accelerating the Circular Economy (PACE)* intitulado “*A New Circular Vision for Electronics: Time for a Global Reboot*”<sup>391</sup>, destacou que o volume global de lixo eletrônico atingiu 52,2 milhões de toneladas ou 6,8 kg por pessoa em 2021 e que o mundo produz até 50 milhões de toneladas de lixo

<sup>391</sup> Ver <https://wedocs.unep.org/handle/20.500.11822/32762> Acesso: 05 set. 2022.

eletrônico por ano. No entanto, apenas 20% disso é formalmente reciclado e o restante (80%) acaba em aterros sanitários ou é reciclado informalmente. Dessa forma, o *hacking* de lixo eletrônico<sup>392</sup> pode ser visto como uma prática gambiarrística<sup>393</sup> criativa - e artística - de reaproveitamento (ou *retrociclagem*) assim com um elemento inovador dentro da dinâmica neoliberal do capitalismo. É também um *remix*, se concordarmos na premissa Manovich no pequeno ensaio “*What Comes After Remix?*” (2022, online, tradução nossa): “é muito possível que a cultura do remix, que agora parece estar tão firmemente instalada que não pode ser desafiada por nenhuma outra lógica cultural, se transforme em outra coisa antes do que pensamos<sup>394</sup>”.

Existe, então, uma pós-vida artística para o lixo eletrônico e um expoente é o queniano Cyrus Kabiru<sup>395</sup> que cria esculturas afrofuturistas vestíveis de óculos embelezados com o lixo eletrônico descartado de Nairóbi (figura 87), nomeadas como “*c-stunners*”<sup>396</sup>. O artista também visita comunidades rurais no seu país como forma de incentivar a criatividade e aumentar a conscientização sobre questões ecológicas.

Figura 87 - *C-stunners* de Cyrus Kabiru



Fonte: A autora (2022) a partir de <https://www.instagram.com/ckabiru> Acesso: 05 set. 2022.

Figura 88 - Kabiru, Paik e o Google Glass



Fonte: A autora (2022) a partir de imagens da internet.

<sup>392</sup> Ou *e-waste*.

<sup>393</sup> A gambiarra será explorada no próximo item.

<sup>394</sup> Do original “*it is very possible that the remix culture, which right now appears to be so firmly in place that it can't be challenged by any other cultural logic, will morph into something else sooner than we think*”.

<sup>395</sup> Ver <https://www.instagram.com/ckabiru> Acesso: 5 set. 2022.

<sup>396</sup> “C para Cyrus e *stunners* porque são impressionantes”. Ver <https://edition.cnn.com/2013/04/23/world/africa/cyrus-kabiru-glasses-kenya/index.html> Acesso: 5 set. 2022.

Um de seus *c-stunners* é um óculos-televisão que muito se assemelha ao “*TV Eyeglasses*” de Paik (1971), projetado para Charlotte Moorman usar enquanto tocava “*TV Cello*” e que geralmente exibiam as mesmas imagens que o “*TV Cello*”. Enquanto aplicação comercial, temos o Google Glass, os óculos que permitem aos usuários pesquisar na internet, tirar fotos e jogar por meio de uma tela embutida nas lentes. Tanto na forma quanto na função, os óculos de TV da Paik servem como um protótipo eficaz do Google Glass e a obra de Kabiru não permite apenas uma visão mais limpa, mas abre um portal para uma realidade imaginada, deixando de lado preconceitos e rompendo os estereótipos sobre a África (figura 88).

### 6.2.3.2 Não é Gambiarra... é um Recurso Técnico Alternativo

Dando continuidade ao que foi evidenciado, acrescento a exposição o conceito de *zombie media* (ou mídia zumbi/morta), que foi explorado por Parikka, em parceria com Hertz, em 2012, e estendido em estudos posteriores, visando trazer mídias obsoletas de volta ao uso ou, nas palavras de Parikka (2012), abordando os mortos-vivos da cultura da mídia<sup>397</sup>. Para Hertz e Parikka (2012, p. 428-429, tradução nossa), na arte, “é normal as coisas falharem de alguma forma, terminando em um estado de objetos inativos, de mídia morta ou descartada”. No entanto, essa mídia morta pode retornar ao solo ou tornar-se mídia zumbi, sendo reciclada. A arqueologia da mídia, então, não é sobre a mídia morta, mas sobre a mídia morta-viva, e está “associada não apenas às mídias que se tornaram obsoletas, mas também às mídias que ressuscitam para novos usos, contextos e transformações”<sup>398</sup> (*idem*).

Os autores (2011, *online*) também fazem um manifesto, elencando cinco questões da mídia zumbi: a) oposição à ideia de mídia morta; b) oposição à obsolescência programada; c) proposição da despontualização da mídia, abertura e compreensão de processos de *hacking*; d) proposição da AM como metodologia artística para apropriação, colagem e remixagem de

<sup>397</sup> Ver <https://jussiparikka.net/2012/09/05/zombie-media-in-leonardo> Acesso: 26 ago. 2022.

<sup>398</sup> Do original: “*for the arts, objects are never inert but consist of various temporalities, relations and potentials that can be brought together and broken apart. Things break apart everyday anyhow - especially high technology - and end up as inert objects, dead media, discarded technology. Yet, dead media creeps back as dangerous toxins into the soil, or alternatively as zombie media recycled into new assemblies. According to Ernst, media archaeology is less ‘about dead media, but... media undead. There is an untimeliness of media which is incorporated here’ (...). Zombie media is concerned with media that is not only out of use, but resurrected to new uses, contexts and adaptations*”.



materiais e arquivos; e) proposição do reaproveitamento de lixo eletrônico. No estudo, citam Nam June Paik como um artista que notoriamente deu aos objetos de consumo uma nova vida através do redirecionamento e reimaginação de suas configurações.

Dessa maneira, se levarmos em consideração que: a) tanto Nam June Paik quanto a AM pensam a mídia técnica com uma nova temporalidade e rejeitam visões históricas lineares ou discursos que pensam que os avanços tecnológicos e as novas mídias são sempre mais avançadas que as mídias anteriores e b) que o ativismo contemporâneo está intimamente relacionado com a economia política da tecnologia da informação, esses dois pontos levam, entre outras coisas, às culturas participativas do DIY (*Do-It-Yourself*, Faça Você Mesmo), DIT (*Do-It-Together*, Faça Junto) e *maker*, como *hacking* de *hardware*, *circuit bending* e *gambiarra*<sup>399</sup>, que sempre tiveram laços estreitos com ideologias *open source* e nos permitem refletir sobre a cultura tecnológica contemporânea, pois, nesses movimentos - *on-line* ou *off-line* -, as pessoas se reúnem para compartilhar conhecimentos e experiências por meio do desenvolvimento criativo, indo contra o *status quo* do Estado e do capital, na medida em que questionam a estrutura *produção em massa - consumo em massa* e a sua relação com a sociedade da informação.

Posto isso, no seguimento irei destacar um projeto da cultura DIY, DIT e *maker*<sup>400</sup> brasileiro: o Projeto Gambiologia. A palavra gambiologia é derivada de *gambiarra*, se refere a técnica da criação de objetos de forma improvisada e é uma manifestação muito popular no Brasil e Bouffleur (2006, p. 25) define como “o procedimento necessário para a configuração de um artefato improvisado”. O Projeto Gambiologia explora, desde 2008, a gambiarra no contexto eletrônico e artístico, produzindo exposições, ministrando oficinas e palestras. De acordo com o seu *site* oficial (2022, *online*), entre as realizações de maior destaque estão as exposições “‘Gambiólogos’ e ‘Maquinações’ (2010, 2014 e 2018), a ‘Facta - revista de Gambiologia’ (desde 2011) e o ‘Favela Hacklab’”. O projeto tem sido destaque em dezenas de mostras e festivais de arte no Brasil e exterior e recebeu Menção Honrosa no *Prix Ars Electronica* (Áustria), um dos mais tradicionais festivais do mundo”.

---

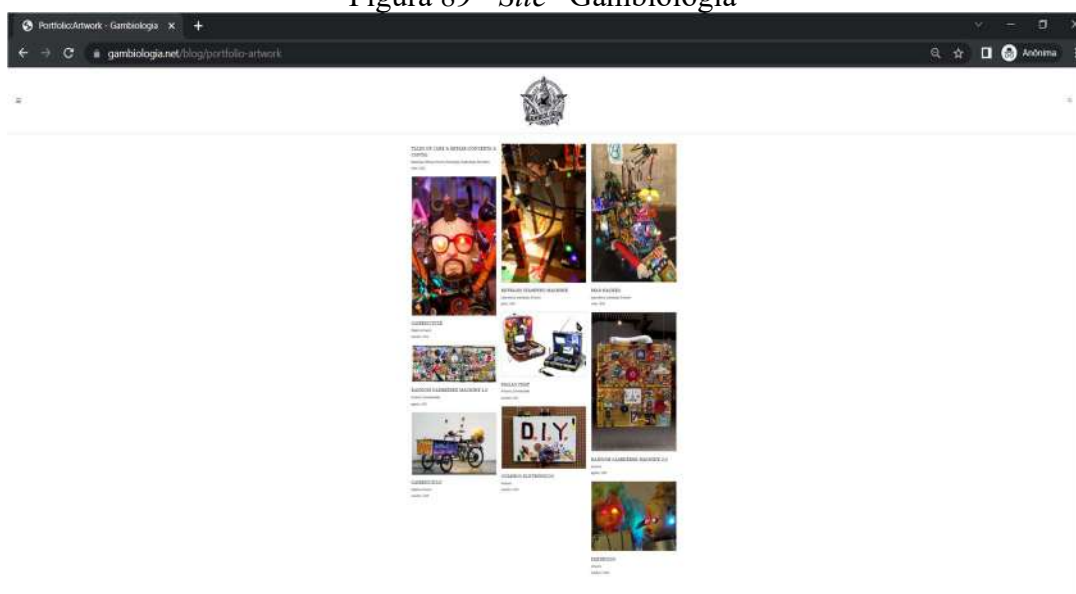
<sup>399</sup> Duas dissertações desenvolvidas no TCAv se aprofundam nesses tópicos: “Entre o novo e o obsoleto: memória, rastros e aura do hardware na chipmusic”, de Camila Schäfer, que explora a cena *chipmusic*, considerando-a como uma atualização da virtualidade *hardware*, e “O artista parasita: a gambiarra como processo experimental em artemídias sonoras” (2022), de Bibiana da Silva de Paula, que investiga técnicas de gambiarra observando procedimentos criativos de artistas que fazem uso de técnicas experimentais em dispositivos obsoletos e faz alusão a Nam June Paik como um dos principais artistas que trabalhou com a plasticidade da imagem eletrônica e como um exemplo de artista que utilizou estratégias de subversão em dispositivos audiovisuais.

<sup>400</sup> A cultura (ou subcultura) *maker* é uma extensão baseada em tecnologia da cultura DIY e que cruza com a cultura *hacker*.

Gambilogia é um trabalho de construção de eletrônicos com sotaque antropofágico. Por meio de aparelhos reciclados, traz um novo significado para o contexto tecnológico, ao assumir uma postura de recontextualização criativa de materiais normalmente entendidos como refugo. A elaboração de artefatos de maneira improvisada retrata a espontaneidade do cotidiano das metrópoles e propõe uma reflexão sobre a precibilidade, deteriorabilidade e reinvenção da tecnologia, em um contexto em que o excesso de objetos fora de uso acumulados sobre a superfície do globo é uma questão crucial (por Marcus Bastos) (GAMBIOLOGIA, 2022, *online*).

Acessando o *site*, já na *home* vejo uma imagem de TVs empilhadas, que redireciona para o livro-catálogo da exposição “Maquinações” e que já me dá vestígios de que a escavação poderá ser positiva. Voltando para a tela inicial e clicando em “portfólio”, acesso a seção “*artwork*”, onde visualizo nove imagens, de obras datadas de 2009 a 2022 (figura 89). Prontamente já percebo que ali dura Paik pela semelhança estética com a prancha de imagem paikiana trazida no item 5.7.

Figura 89 - Site “Gambilogia”



Fonte: *Print screen* da autora (2022) a partir de <https://www.gambilogia.net/blog/portfolio-artwork> Acesso: 22 ago. 2022.

Retiro as imagens do seu fluxo para melhor poder observá-las. Alguns pontos específicos chamam a atenção: o título das obras “*Random Gambiërre Machine 1.0*” e “*Random Gambiërre Machine 2.0*” parecem fazer alusão ao “*Random Access*” de NJP. “*Random Gambiërre Machine 1.0*” me faz lembrar, enquanto disposição visual dos elementos, das pranchas de imagem de Warburg (figura 90). Com “*Random Gambiërre Machine 2.0*” (figura 91), recordo de um dos pianos modificados da primeira exposição de Paik na Alemanha, que

apresentava diversos elementos adornando um grande objeto principal. Já “*Gambiocyte*” faz o mesmo, só que com “*Rehabilitation of Genghis-Khan*” (figura 92), com uma figura humana sentada em uma bicicleta paramentada tecnologicamente.

Figura 90 - “*Random Gambiërre Machine 1.0*” e pranchas de Warburg



**RANDOM GAMBIËRRE MACHINE 1.0**



**PRANCHA DO ATLAS MNEMOSYNE**

Fonte: A autora (2022) a partir de imagens retiradas da internet.

Figura 91 - “*Random Gambiërre Machine 2.0*” e um piano modificado de Paik



**RANDOM  
GAMBIËRRE  
MACHINE 2.0**



**PIANO DE PAIK**

Fonte: A autora (2022) a partir de imagens retiradas da internet.

Figura 92 - “Gambiocycle” e “Rehabilitation of Genghis-Khan”



GAMBIOCYCLE



REHABILITATION OF GENGHIS-KHAN

Fonte: A autora (2022) a partir de imagens retiradas da internet.

Buscando mais informações no sítio *on-line*, descobro que “*Random Gambièrre Machine 2.0*”<sup>401</sup> (figura 93) esteve exposta na III Mostra 3M de Arte Digital - Tecnofagias - com curadoria de Giselle Beiguelman, de 15 agosto a 16 de setembro de 2012, no Instituto Tomie Ohtake, em São Paulo. A obra é descrita como

um painel interativo construído com objetos resgatados de ferros velhos e coleções, equipados com eletrônicos e gambiarras. Um microcontrolador ativa e desativa aleatoriamente os componentes eletrônicos instalados na obra. A diversidade e excesso de elementos no painel propõe tensões entre o físico e o digital, o improvisado e o planejado, o high e o low tech<sup>402</sup>.

Esse painel é composto por dezenas de itens *ready-made*, muitos deles com estética *kitsch*, presos em uma “bagunça organizada”, exibidos como objetos escultóricos (brinquedos de plástico das décadas de 1980 e 1990, adesivos, cartazes publicitários, placas de trânsito e automóveis, garrafas, quadros pintados e de LED, lâmpadas, fios, tubos, cabide, CD do Fábio Jr., entre outros), e os ruídos emitidos não possuem harmonia tampouco regras, são um

<sup>401</sup> Vídeo da obra em funcionamento em: [https://www.youtube.com/watch?v=o\\_q9-UrJ-00](https://www.youtube.com/watch?v=o_q9-UrJ-00) Acesso: 30 ago. 2022.

<sup>402</sup> A fonte da citação foi recuperada através do *Wayback Machine*, sendo o *link* original: <http://www.mostra3mdeartedigital.com.br/2012/artistas/gambiologia.html>

*continuum* de sons que convivemos diariamente. Os aspectos da sua montagem estão à vista (indo na contramão das “caixas-pretas” dos objetos técnicos contemporâneos e mais um exemplo da já mencionada *gulliverização*), expondo potencialidades de reconstrução e recombinação. Acentuo que a obra<sup>403</sup> é recriada e reinterpretada constantemente, especialmente por alunos em oficinas<sup>404</sup>, reiterando as qualidades de experimentalismo, arte coletiva e engajada, estética política e mestiçagem e reprogramabilidade tecnológica - muitas paikianas.

Figura 93 - Detalhe de “*Random Gambiérre Machine 2.0*”



Fonte: <https://www.gambilogia.net> Acesso: 31 ago. 2022.

Porém, conforme o meu flamar, percebo que a obra é *expositiva*, não *participativa*. Eu já estava com uma “pulga atrás da orelha”, com a impressão que já tinha visto a obra anteriormente e tive um *insight*: ela, além de seguir muitos pressupostos paikianos, também pode ter sido influenciada, direta ou indiretamente, pela ciberinstalação “*I’Mito Zapping Zone*”, da brasileira Diana Domingues (figura 94), criada cerca de dez anos antes<sup>405</sup>.

<sup>403</sup> Ver: GESOMINO, Renata. A arte da lata: uma crítica à estética da “gambiarra” ou como tecer uma análise crítica sem utilizar os discursos da precariedade e da provisoriedade. **Revista Poiésis**, v. 16, n. 25, p. 215-229, 2015.

<sup>404</sup> No *site* do Projeto Gambiologia há diversas publicações mostrando as oficinas.

<sup>405</sup> A obra foi exposta diversas vezes. Na versão para a V Bienal do Mercosul (2005), foram acrescentados telefones celulares para envio de mensagens de texto, com respostas da internet a partir de base de dados em inteligência artificial.

Figura 94 - “I’Mito Zapping Zone” (2005)



Fonte: Arquivo da autora. Fonte desconhecida.

A obra explora a fabricação de identidades sintéticas a partir de uma base de dados de vinte personalidades como Pelé, Ayrton Senna, Madonna, Marilyn Monroe, Elvis Presley, entre outros, através de computação evolutiva. No ambiente da instalação, em um primeiro momento, o público exerce uma participação *passiva*, ao perceber, contemplar e imaginar a obra, até que a compreende, interage, manipula e modifica, via participação *ativa*. O espaço físico é marcado pelo excesso de produtos de consumo, criando uma espécie de *zapping zone* “entre o matérico e imaterial, o efêmero e o permanente, o mutante e o estável, o analógico e o digital, o código e a imagem”<sup>406</sup>. De maneira concisa, o público escolhe os objetos relativos ao mito desejado em um altar, faz as “oferendas” para um leitor de código de barras, metaforicamente “compra” o mito desejado e recebe as informações (extraídas da internet) em um telão, como a imagem do rosto desse mito, objetos 3D, frases, sons, etc.

Ambas as obras foram desenvolvidas através de um intercâmbio interdisciplinar: artistas, como *hackers*, criam coisas novas a partir de coisas que já existem. *Hackers*, como artistas, fazem novas abstrações. Tanto artistas quanto *hackers* quebram as regras e jogam como parte do processo de criação de novas coisas, sem restrições. O público, nesse processo, é convidado a ser artista e *hacker* também. Fernanda Bruno, no artigo “Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade” (2017, p. 144), aponta algumas zonas intersticiais onde a gambiarra está inscrita: “entre o artesanal e o industrial; e cuja comunicação entre a produção e a utilização se dá pela posse contra a propriedade (reverberando uma matriz antropofágica)” e remete a um tipo de tecnicidade que “não respeita as fronteiras entre individual/coletivo;

<sup>406</sup> A fonte do parágrafo foi recuperada através do *Wayback Machine*, sendo o *link* original <http://artecno.ucs.br/indexport.html>

fechado/aberto; parte/todo; sagrado/profano; isolado/conectado; local/global; privado/público; proprietário/comunitário, entre outras”. Mostrando que *you can do it*, artistas, *makers* e *hackers* (re)inventam dispositivos e mobilizam a ação política questionando, especialmente, a precarização das condições de vida e direitos dos cidadãos, estimulando a formação de coletivos e articulações políticas.

Paik criou algumas esculturas materializando a figura do *hacker*, como “*Hacker Newbie*” e “*Highway Hacker*”, ambas de 1994 (figura 95). Com relação a primeira obra, *newbie/noob/n00b*<sup>407</sup> são termos que se referem à uma pessoa inexperiente em um domínio específico, como alguém que usa a internet pela primeira vez, então um robô com forma infantil segura um *console* de videogame nas mãos e, como o título sugere, pode conter o desejo de Paik para as gerações futuras começarem suas jornadas na “*electronic superhighway*”. Já o segundo robô tem um rosto na forma de uma TV com computadores e placas de circuito - as principais ferramentas dos *hackers*. Trombetas ao redor da boca emanam o som de buzinas de automóveis em uma estrada e o vídeo reproduzido nos olhos e na boca é uma superposição da imagem de uma rodovia que incorpora a transição dos serviços de informação baseados em *software* na sociedade industrial orientada para o *hardware*. Avalio que essa obra captou, de alguma forma, o vislumbre do artista sobre a imagem humana na sociedade futura, mas pode ser também uma autoimagem de NJP.

Figura 95 - “*Hacker Newbie*” e “*Highway Hacker*” (1994)



Fonte: Arquivo da autora.

Os exemplos trazidos nesta seção perpetuam o devir paikiano, pois Paik foi um grande *hacker* e um gambiólogo fascinado com a mudança de objetos para criar novas funções - ele

<sup>407</sup> Ver <https://grammarist.com/new-words/newbie-vs-noob-or-n00b> Acesso: 15 nov. 2022.

experimentou sintetizadores de vídeo, performance e televisão, reunindo novos conjuntos de conhecimentos e tecnologias, *fazendo-ele-mesmo* e reconfigurando os aparatos tecnológicos a nível conceitual, visual, sonoro e tangível. Relembrando Benjamin (2006, p. 241), tocar nesses objetos é gesto de um trapeiro, um verdadeiro colecionador que retira os artefatos de suas relações funcionais, como um mago, pois forma com “cada uma de suas possessões uma completa enciclopédia mágica, uma ordem no mundo, cujo esboço é o destino de seu objeto”.

### 6.2.3.3 “A (Tec)nostalgia é um *Feedback* Ampliado”

“*There is no rewind button for life*”<sup>408</sup> (NAM JUNE PAIK).

O título que inspira esta seção (“a nostalgia é um *feedback ampliado*”) foi um uma exposição especial no NJPAC, em 2012, em comemoração ao 80º aniversário do nascimento do artista, uma célebre frase que o próprio Paik usou como título para um ensaio escrito em 1992 e também uma de suas obras que, aludindo ao conceito-chave da cibernética, ou seja, *feedback*, enfatiza a importância de olhar para o passado, permitindo que a nostalgia amplifique o *feedback* de *ontem* para que dê origem ao *fast-forward* de *amanhã*. De acordo com o NJPAC (2022, *online*), Nam June Paik acreditava que a nostalgia adquirida ao olhar para o pretérito não era apenas um mero anseio pelo passado, mas podia despertar uma percepção tão grande ou muito maior que o *feedback* que os outros nos dão. Por isso, deixou muitos trabalhos usando datas e escreveu vários artigos que sugerem uma visão para o futuro reinterpretando as artes e ideias consideradas relíquias do passado.

A nostalgia<sup>409</sup> é uma emoção auto-referente, melancólica, ambivalente e agridoce, induzida a refletir sobre o passado, trazendo à mente um sentimento afetoso e pessoal. Já para Heijden (2015, *online*), estamos mergulhados em uma tecnostalgia, onde as tecnologias midiáticas não apenas constroem e mediam memórias, mas também se tornam os próprios objetos da memória - nesse caso, a nostalgia é *um construto do passado*.

<sup>408</sup> “Não há botão de retroceder para a vida”, em tradução livre.

<sup>409</sup> O termo *nostalgia* apareceu pela primeira vez como a palavra grega *nostos*, significando “o regresso a casa”, como usado no contexto da “Odisseia” de Homero, do herói Ulisses voltando para casa por mar após a Guerra de Tróia.



Na internet, iniciativas como o “*Wayback Machine*”, um banco de dados que arquiva bilhões de páginas da *World Wide Web*, são relativamente populares há alguns anos<sup>410</sup> enquanto devir nostálgico, mas pouco se discute o valor de preservar o *software* do navegador junto com os arquivos da *web*. O “*OldWeb.Today*”<sup>411</sup> (figura 96), desenvolvido em 2005 pelo *Webrecorder*<sup>412</sup> - *Web archiving for all!* - nada mais é que uma ferramenta para navegar na *web* à “moda antiga”, de modo a acessar versões emuladas<sup>413</sup> de navegadores na nuvem, via dados do “*Internet Archive*”. Em suma, é um construto de memória que produz imagens “novas” do que outrora foi vigente, como os primeiros navegadores da *web* Mosaic, Netscape Navigator e Internet Explorer.

Figura 96 - Site “*OldWeb.Today*”



Fonte: *Print screen* da autora (2022) a partir de <https://oldweb.today/#19960101/http://geocities.com/> Acesso: 1 set. 2022.

Fischer (2016), abordando um outro projeto semelhante, o “*One Terabyte of the Kilobyte Age*”, que é centrado na preservação e restauração de *sites* da “*GeoCities*”, diz que “ao deslocarem/desmontarem a noção de arquivamento e preservação eles produzem (...) um movimento que coloca a dimensão nostálgica criticamente, construindo uma espécie de ‘dispositivo de confronto’” (FISCHER, 2016, p. 13), em oposição ao fetiche das novidades da

<sup>410</sup> Ver pesquisas de Gustavo Fischer e LabMEM.

<sup>411</sup> Ver <https://oldweb.today/#19960101/http://geocities.com/> Acesso: 1 set. 2022.

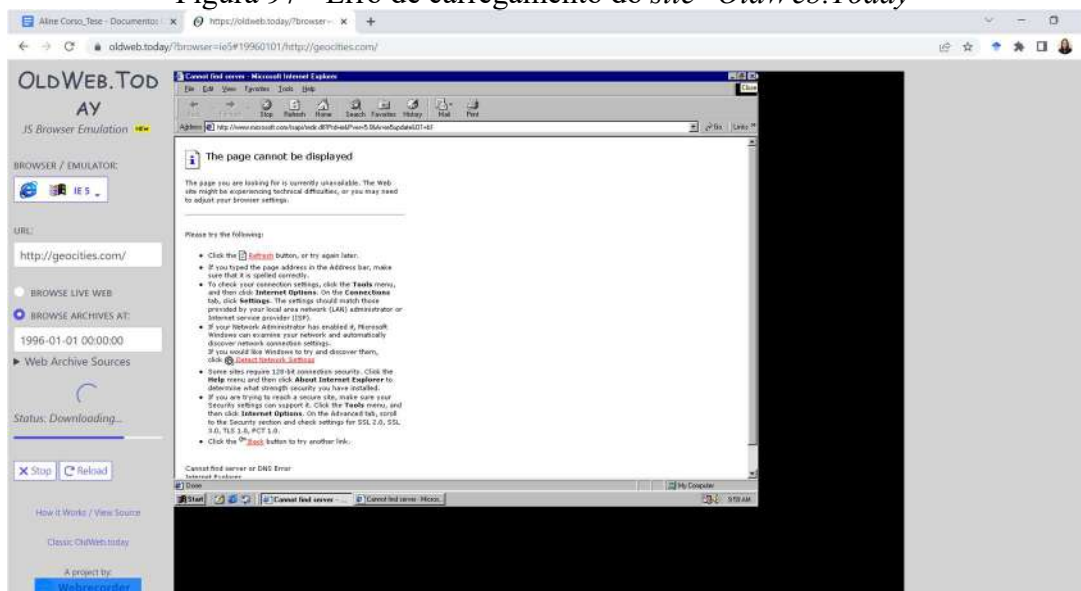
<sup>412</sup> O *Webrecorder* fornece um conjunto de ferramentas e pacotes de código aberto para capturar *sites* interativos e reproduzi-los posteriormente com a maior precisão possível. Ver <https://webrecorder.net> Acesso: 1 set. 2022.

<sup>413</sup> Emular *software* de computador significa executar outro *software* que o imita.

internet. Essas iniciativas “recoloca[m] um passado datado em curto-circuito com plataformas contemporâneas, experimentando um processo de recordação ativo, uma outra forma de refletir sobre a nostalgia aí presente” (FISCHER, 2016, p. 12).

Antes do exame de qualificação da tese, explorei o “*OldWeb.Today*”, mas opto por refazer a escavação. Entro no *site*, escolho o navegador Internet Explorer 5, lançado em 1999, mais ou menos na mesma época em que comecei a acessar a internet, no emulador de Windows 95. Por padrão é sugerido o endereço <http://geocities.com> e são oferecidas duas opções para a navegação, ao vivo ou acesso por data, e é proposto buscar os arquivos em 1996-01-01, 00:00:00, mas com opção de alterar a data e horário. Mantenho a configuração recomendada. Depois de meia hora carregando, o *site* começa a apresentar a familiar interface do Windows 95 - neste ponto, começo a acreditar que aconteceu algum erro, pois o *status* “*downloading*”... parece eterno. Após quarenta e cinco minutos, ouço o som do sistema operacional sendo inicializado. Mais alguns minutos passam e a área de trabalho começa a ser preenchida (veja a barra de tarefas e alguns ícones). Consigo mover o ponteiro, mas decido não realizar cliques até o carregamento estar completo. Após mais de uma hora do início do teste, decido clicar no ícone do Internet Explorer. A típica tela de “*the page cannot be displayed*” surge (figura 97).

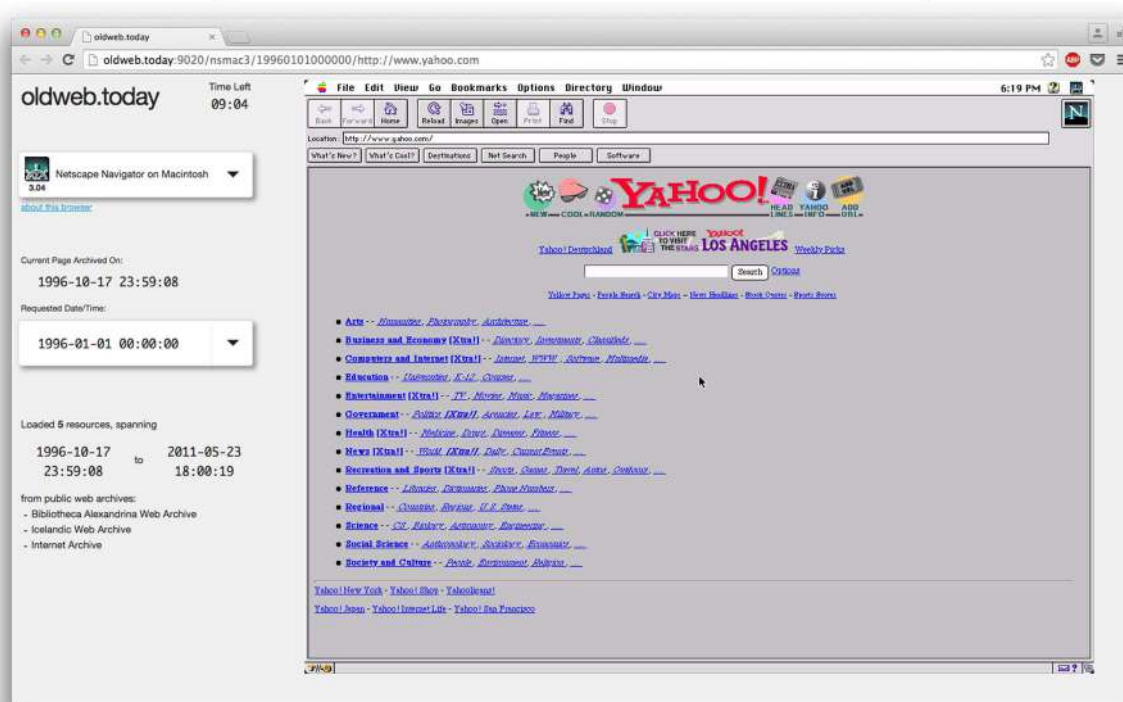
Figura 97 - Erro de carregamento do *site* “*OldWeb.Today*”



Fonte: *Print screen* da autora (2022) a partir de <https://oldweb.today/#19960101/http://geocities.com/> Acesso: 1 set. 2022.

Deixo o computador executando a página por mais duas horas e desisto. No dia seguinte, tento novamente e o mesmo erro<sup>414</sup> ocorre. Peço para a minha filha testar, acessando de seu computador pessoal e em outra rede. O erro persiste. Como não consigo efetuar o exercício, apelo para imagens ilustrativas que estão na internet e minhas próprias imagem-lembrança, ou seja, minha bagagem tecnocultural, a fim de visualizar o comportamento esperado do *site*. A figura 98 apresenta a busca pelo *site* “Yahoo!” em 01/01/1996, 00:00:00, através do navegador Netscape via Macintosh.

Figura 98 - Site “Yahoo!” emulado no site “OldWeb.Today”



Fonte: Print screen da autora (2022) a partir de <https://rhizome.org/editorial/2015/nov/30/oldweb-today/> Acesso: 1 set. 2022.

Através desse exercício, entendi que essa funcionalidade tecnostálgica apresentou, como uma das características principais, um certo desejo de “renegociar o passado”. Explico: essas preocupações são ecoadas por Jason Sperb, em “*Flickers of Film: Nostalgia in the Time of Digital Cinema*” (2015, n.p), que sustenta que a nostalgia é sempre mais intensa durante períodos de cataclismo cultural e tecnológico, “em que as garantias percebidas de um passado

<sup>414</sup> Com relação a erros e avarias, ao usar a tecnologia mais recente, Paik, conforme dito, aceitava intervenções acidentais e usava tecnologia para refinar a tecnologia. Krapp (2011) aborda as expressões criativas relacionadas a esses fenômenos nas formas atuais de interação humano-computador - a estetização do erro, *glitch*, ruído, *bug*, *lag*, falha, entre outros.

mais simples ancoram nossa percepção de um presente (e futuro) incerto”. Na minha leitura, a partir disso, é possível fazer uma interface com a ideia de *nowstalgia* (do inglês *now*, que significa “agora”), que indica “uma temporalidade presente (*now*) em substituição ao vocabulário grego para um retorno heróico para casa (*nostos*), preservando o sentimento de saudade próprio da terminação *-algia*”. A substituição “do ‘voltar para casa’ (*nostos*) para ‘o momento presente’ (*now*) não é meramente uma travessura linguística, mas traz consigo a profunda transfiguração de nostalgia em *nowstalgia*” (KORIN, 2016, p. 55).

A definição do termo no *Urban Dictionary* (2022, online) é: “a sensação de que você está vivendo um momento que você vai olhar para trás com carinho nos próximos anos”. Para o TikTok for Business (2022), a *nowstalgia* é uma macrotendência que se desdobra em três: a busca pela cura por meio do prazer, a volta da positividade e a transformação de eventos cotidianos em extraordinários. Como exemplo, Korin (2016) traz o ato de fazer gravações com uma filmadora GoPro ou tirar *selfies* em antecipação a um possível uso nostálgico no futuro:

práticas generalizadas como #TBT (“Throw Back Thursdays”) em redes sociais como Facebook, Instagram ou Twitter, em que documentos visuais de um período anterior no tempo são postados (ou republicados), fornecem um vislumbre do valor nostálgico de compartilhar estes documentos. Assim, o potencial de um visual documento para a constituição de um discurso nostálgico assenta na valência pessoal atribuída à situação retratada, e não em sua exclusividade (ou falta dela). A interação entre não estar totalmente engajado em uma situação extrema e documentar a ação pode ser explicada pelo valor dado à promessa de reviver a ação através da gravação resultante. Essa dinâmica, que deriva da antecipação do sujeito/participante do desejo de reviver a situação, antecipa seu futuro ansiando por experimentar o que ela sentiu durante a situação e constituindo assim um notável exemplar de *nowstalgia* (KORIN, 2016, p. 53-54).

O autor (2016) também acredita que, como prática cultural, a *nowstalgia* articula os aparatos tecnológicos envolvidos em sua produção e as formas específicas em que essas tecnologias são empregadas na constituição de produtos nostálgicos. Como exemplo, à medida que o distanciamento social foi adotado como uma forma de controle da pandemia de COVID-19, uma estratégia de enfrentamento eficaz para grande parcela da população foi ter interesses *nowstálgicos* que ofereciam lembretes de como as coisas eram antes da propagação do vírus, como uma espécie de desejo de voltar para as “retrotopias” que são “visões instaladas num passado perdido/roubado/abandonado, mas que não morreu”, nas palavras de Bauman (2017, p. 10) - só que, agora, registrando, performando e compartilhando nas redes sociais digitais. Um exemplo é a já citada “*Gangnam Style*”: muitos anos após o lançamento, foi “revivida” no

TikTok quando, em dezembro de 2020, a influenciadora americana Enola Bedard dançou a coreografia de Psy perfeitamente<sup>415</sup>, com a legenda “*Who else did this dance too many times after watching the video? I had to bring this one back 🤔 Where should I hit this next? #viral #gangnamstyle*”<sup>416</sup>. Com isso, a música se tornou uma *trend* na plataforma, sendo utilizada como trilha para alguns *dance challenges*, por exemplo.

O Efeito Y2K, apontado no item 6.2.3.1, surge como uma estética popular em a partir de 2020 e se encaixa neste fenômeno de desejo de reinventar códigos contemporâneos e ditames estéticos - é a junção entre a cultura *pop* e tecnológica que prevaleceu na transição do fim dos anos 1990 e início dos anos 2000. A *hashtag* #Y2K já acumulou mais de 2 bilhões de visualizações nos últimos meses<sup>417</sup>, apenas no TikTok, e a expressão “estilo Y2K” ficou em segundo lugar nas buscas do Google Trends em 2020, ou seja, a partir de um erro computacional ocorrido décadas atrás, o debate acerca da temporalidade desempenha um papel especial na comunicação ao mostrar a necessidade da lembrança crítica de elementos da cultura de massa de um passado não tão distante.

Seguindo na exploração artística da memória *das/nas* interfaces culturais e gráficas da *web* (MANOVICH, 2011; FISCHER, 2016), trago três exemplos que seguem premissa similar: a) o russo Misha Petrick<sup>418</sup> imagina como alguns *softwares* atuais seriam com uma roupagem de outros *softwares* já descontinuados ou atualizados como, por exemplo, o Instagram sendo executado no sistema operacional Windows 95 (figura 99); b) o *app* editor de fotos “*Vaporgram*” (figura 100) que, além de possuir uma interface inspirada em *softwares* antigos, oferece muitas ferramentas para personalizar imagens inspiradas nas atmosferas *retrowave*<sup>419</sup>, como efeito *glitch*, VHS, *scanline*, 3D, etc. e c) a extensão para o Google Chrome “*Social Ads - Vintage Edition*” permite substituir os anúncios publicitários veiculados no Facebook por outros datados a partir da década de 1980 (figura 101).

<sup>415</sup> Ver [https://www.tiktok.com/@enola.bedard/video/6909250706247650565?\\_t=8Wyt3GmVHAD&\\_r=1](https://www.tiktok.com/@enola.bedard/video/6909250706247650565?_t=8Wyt3GmVHAD&_r=1) Acesso: 1 nov. 2022.

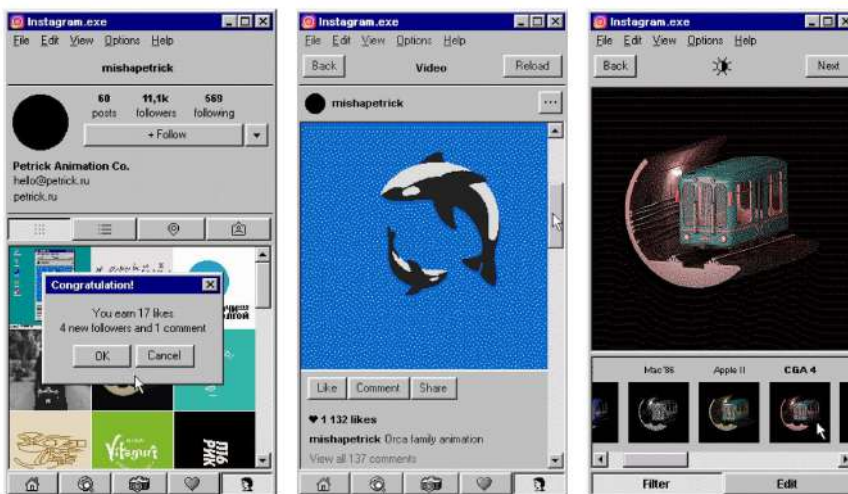
<sup>416</sup> “Quem mais fez essa dança muitas vezes depois de assistir o vídeo? Eu tive que trazer isso de volta 🤔 Onde devo acertar isso em seguida? #viral #gangnamstyle”, em tradução livre.

<sup>417</sup> Dados extraídos em setembro de 2022.

<sup>418</sup> Ver: <https://petrick.co> Acesso: 1 set. 2022.

<sup>419</sup> Ou *synthwave*, um gênero musical associado a uma nostalgia pela estética dos anos 1980.

Figura 99 - Instagram versão Windows 95



Fonte: Pinterest (2022).

Figura 100 - App “Vaporgram”



Fonte: Print screen da autora (2022).

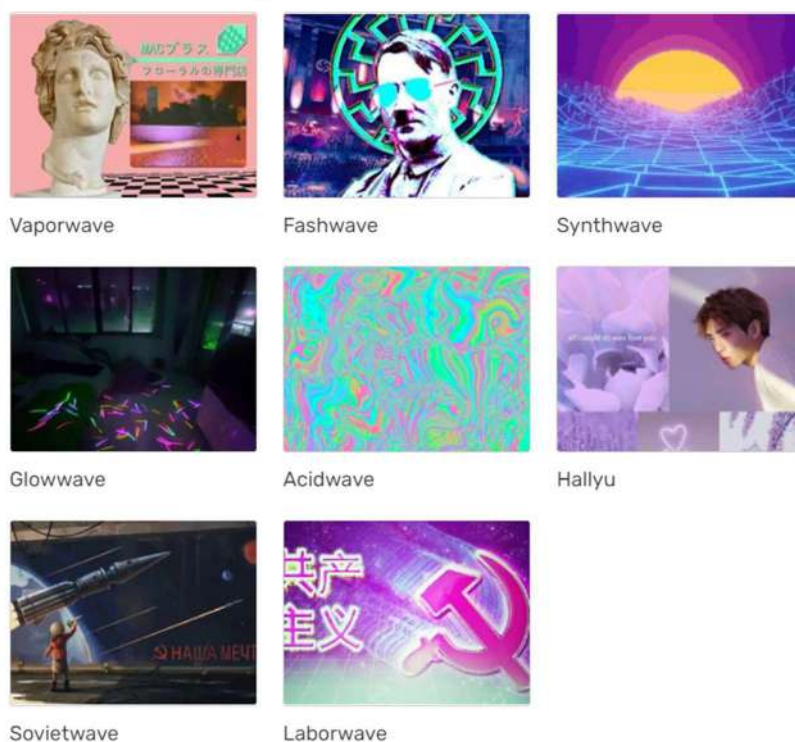
Figura 101 - “Social ads - Vintage edition”



Fonte: <https://mashable.com> Acesso: 4 set. 2022.

De acordo com a iniciativa colaborativa *Aesthetic Wiki* (2022, online), “muitas estéticas têm sufixos no final como forma de mostrar como são realizadas. Visualmente, as estéticas muitas vezes diferem muito umas das outras e as comunidades não interagem tanto”. O sufixo *wave* representa “imagens surreais e imaginação para estética (...) e geralmente têm cores néon brilhantes e/ou mostram imagens fantásticas que foram criadas por meio de ilustração e edição digital”. A *wiki* apresenta oito tendências que pertencem a estética *wave* (figura 102): *vaporwave*, *fashwave*, *synthwave*, *glowwave*, *acidwave*, *hallyu* (*k-wave*), *sovietwave* e *laborwave*.

Figura 102 - Estéticas *wave*



Fonte: [https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Wave\\_Suffix](https://aesthetics.fandom.com/wiki/Category:Wave_Suffix) Acesso: 07 out. 2022.

O *Vaporwave*, resumidamente, faz uma crítica ao consumismo moderno e ao *glamour* sem alma do capitalismo. *Fashwave* é uma das derivações do *Vaporwave*, mas faz alusão a extrema direita fascista. *Synthwave*, embora muitas vezes seja agrupada com o *Vaporwave*, é saudosista pelos anos 1980, sem críticas pesadas como o *Vaporwave*. *Glowwave* se concentra em objetos, como bastões luminosos e *lasers*, que são capazes de brilhar sob uma luz negra. *Acidwave* tem o visual inspirado em representações de alucinações causadas por drogas alucinógenas. *Hallyu*, também conhecido por *korean wave* (ou *k-wave*), é a onda coreana, e gira em torno de produtos culturais da Coreia do Sul, como os *k-dramas* e o *k-pop*. *Sovietwave* tem

foco na estética dos anos 1980 da União Soviética e *Laborwave* promove uma agenda comunista ou socialista (AESTHETIC WIKI, 2022, *online*).

São estéticas com diferenças nebulosas para quem não está familiarizado com seus contornos e especificidades. Entretanto, não objetivo, nesta tese, me aprofundar nesses conceitos - Conter, nos artigos “A vaporização da música” (2017) e “Arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha” (2016) descortina as perspectivas geradas pelo *vaporwave* e suas ramificações. Para ele, a onda *vaporwave* “é cara para os desafios contemporâneos dos estudos de mídia: a estetização do Antropoceno” (CONTER, 2017, p. 13).

Desse modo, o surgimento do analógico em um mundo de mídia agora digital, via remediação (BOLTER; GRUSIN, 1999), é, de fato, acompanhado por uma certa fantasia memorial: replicar o estilo dos anos 1980 e 1990 também permite simular exatamente a vida ou “alma” do que sempre acusamos de desaparecido. Heijden (2015, *online*), com base no trabalho da estudiosa literária Svetlana Boym, distingue entre formas restauradoras e reflexivas de tecnostalgia para interpretar o fenômeno além da divisão analógico-digital. Ao fazê-lo, defende que essas manifestações tecnostálgicas refletem um tipo de prática de memória que não é movida pela nostalgia no sentido tradicional como um anseio pelo passado, mas mediadora entre o passado e o presente, o analógico e o digital, o arquivístico e o performativo.

A nostalgia [r]estorativa enfatiza o *nostos* (o retorno ao lar) e tenta uma reconstrução trans-histórica do último lar. A nostalgia reflexiva prospera na *algia*, a própria saudade, e atrasa o regresso a casa. A nostalgia restauradora protege a verdade absoluta, enquanto a nostalgia reflexiva a coloca em dúvida (BOYM, 2008, n.p. *online*, grifos da autora).

Enquanto a nostalgia *restaurativa* é impulsionada por uma atitude conservadora e essencialista em relação ao passado<sup>420</sup>, a nostalgia *reflexiva* implica uma atitude mais fragmentária e historicamente flexível. Ao invés de uma noção conservadora do passado, ela se preocupa com formas mais fluidas de memória individual e cultural (HEIJDEN, 2015, *online*). Todos os exemplos trazidos nesta seção podem ser vistos como formas de *tecnostalgia reflexiva*, pois se referem às tecnologias de mídia analógica, suas materialidades, estéticas e usos de mídia passados, mas os fazem de maneiras bastante flexíveis em sua performance ou reencenação da aparência.

---

<sup>420</sup> Boym (2008) cita a controversa restauração da Capela Sistina, nos anos 1980, como exemplo.



#### 6.2.3.4 Resquícios do Nunca Experimentado

Durante o meu flamar, a *anemoia* apareceu. É uma palavra nova, criada por John Koenig, fundador e autor de um dicionário *on-line* de palavras inventadas, chamado “*The Dictionary Of Obscure Sorrows*”<sup>421</sup>. Sem ocorrência nos dicionários brasileiros, a *anemoia* diz respeito a uma sensação nostálgica de saudade de um passado não vivido ou experimentado ou de algo que era intrinsecamente melhor no passado distante do que é no presente. É uma emoção ativamente compartilhada através das reações em torno das artes visuais, especialmente na sociedade pós-moderna e as redes sociais digitais contribuem significativamente para moldar essas práticas memoriais.

Entre elas, o movimento *vaporwave* é sintomático. Retrô e *newtro* recriam os bons dias e apresentam uma imagem clara do passado, já o *vaporwave* expressa intencionalmente uma sensação de perda e dá espaço para interpretação, mostrando apenas vagas pistas que compunham o passado, maximizando a ambiguidade ao confiar em um conjunto de atmosferas nebulosa - assim amplia-se a participação do público tanto na criação quanto no consumo e na valorização da obra, pois está profundamente enraizado na cultura DIY.

Fruto das potencialidades da tecnologia digital, o banco de dados da Internet é um grande acervo de representações que constituem as visibilidades de nossa cultura. Esse arquivo, que pode ser usado para contar a história das evoluções tecnológicas e sociais na contemporaneidade, é o ponto de partida do movimento estético Vaporwave, que opera uma mutação dos enunciados hegemônicos de nossa época presentes na música, no vídeo e na imagem estática digital, através de processos deteriorantes de sua plástica original (MELLO; ARRUDA, 2017, p. 2).

A partir de escavações no Google Imagens, Pinterest e Instagram, percebo alguns signos em comum no *vaporwave*: escultura e arquitetura gregas antigas, *glitch art* imitando a TV analógica e os sistemas de vídeo doméstico VHS, texturas *lo-fi*, mídias zumbi, imagens corporativas, *animes* antigos, coqueiros, sol, elementos de GUI (especialmente do Windows 95), grades de perspectiva 3D, *pixel art*, anúncios de mídia de massa e ideogramas japoneses. As cores predominantes são rosa, verde, preto, lilás e azul e há também muito néon. Conter (2016, p. 5) destaca que cada uma dessas tendências que são atualizadas pelo *vaporwave* tem

<sup>421</sup> Ver <https://www.dictionaryofobscuresorrows.com> Acesso: 7 set. 2022.

um ponto em comum: “são expressões do capitalismo, cuja principal característica manifesta no gênero é a descartabilidade (...) quando elas são remixadas pelo vaporwave, tais propósitos são ressignificados”. Na música, uso de *samples* de músicas antigas - como música de elevador (*muzak*) dos anos 1980 -, suaves e executadas em arranjos simplificados. Muitos desses elementos são percebidos em obras de Paik antes do *vaporwave* existir.

Trazendo um pouco do panorama histórico, em 2011, a musicista Ramona Xavier, sob o pseudônimo Macintosh Plus, popularizou o *vaporwave* com o lançamento de seu primeiro álbum de estúdio, “*Floral Shoppe*”<sup>422</sup>- assim a identidade gráfica e estilo das mixagens foram estopim para a produção de muitos *remixes*. No *mainstream*, a cantora Rihanna, em 2012, apresentou seu *hit* “*Diamonds*” no programa humorístico americano *Saturday Night Live* na frente de um *chroma-key* que reproduzia elementos da junção da cultura *pop* com detritos da cultura de consumo<sup>423</sup>. Outras apropriações da estética (figura 103), completa de significantes como temáticas, cores, iconografia e tipografia foram: a) o *rebranding* da MTV, em 2015<sup>424</sup>; b) o lançamento do “Tumblr TV”<sup>425</sup>, uma página de GIFs com uma grande influência da MTV dos anos 1990, em 2015; c) a escolha da Pantone de “*Rose Quartz*” e “*Serenity*” como a cores do ano de 2016, propagando suas propriedades para indústrias criativas de todo o mundo<sup>426</sup>; d) veículo de nostalgia conservadora e apoio político pela militância digital da extrema-direita<sup>427</sup>.

<sup>422</sup> Álbum disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=cCq0P509UL4> Acesso: 2 set. 2022.

<sup>423</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=2LT23ixDaJo> Acesso: 8 set. 2022.

<sup>424</sup> Ver: <https://www.vice.com/en/article/53989n/what-the-hell-is-mtv-s-new-rebrand-about> Acesso: 8 set. 2022.


<sup>425</sup> Ver <https://www.tumblr.com/tv> Acesso: 8 set. 2022.

<sup>426</sup> Ver <https://www.lokidesign.net/en/texts/the-propaganda-of-pantone-colour-and-subcultural-sublimation> Acesso: 8 set. 2022.

<sup>427</sup> Neste caso em específico e tantos outros, embora existam simpatizantes do fascismo na extrema-direita brasileira, o uso estético não é do *fashwave*, mas sim *synthwave* e *vaporwave*. As peças criadas usam a estética para falar sobre passado, mas sem a intenção de se dizer fascista, mas sim de chamar os adversários de retrógrados. É uma apropriação da *trumpwave*. Ver “*Trumpwave and Fashwave Are Just the Latest Disturbing Examples of the Far-Right Appropriating Electronic Music*” disponível em <https://www.vice.com/en/article/mgwk7b/trumpwave-fashwave-far-right-appropriation-vaporwave-synthwave> Acesso: 11 out. 2022.

Figura 103 - Apropriações do *vaporwave*

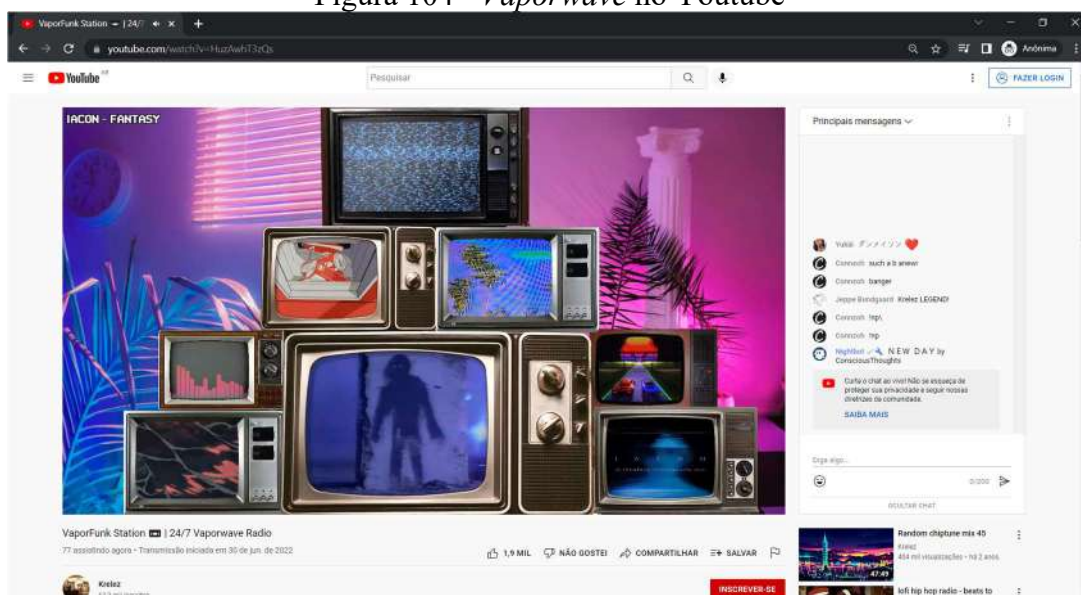
Fonte: A autora (2022) a partir de imagens retiradas da internet.

Com diligência, parto para explorar os sons do movimento. Entro no Youtube<sup>428</sup> e digito “vaporwave”. Ao mesmo tempo, penso se o *vaporwave* atualiza Nam June Paik. A terceira ocorrência é uma transmissão ininterrupta iniciada em 30 de junho de 2022 intitulada “VaporFunk Station  | 24/7 Vaporwave Radio<sup>429</sup>”, publicada pelo usuário Krelez com a seguinte descrição: “*This is a 24/7 radio with chill and groovy vaporwave music. But not only – I try to combine different genres to create an interesting and diverse playlist. Have a seat, pour yourself some fiji water. 蒸気波 無線<sup>430</sup>*” (figura 104).

<sup>428</sup> Exercício realizado em 30 de agosto de 2022.

<sup>429</sup> Ver <https://www.youtube.com/watch?v=HuzAwhT3zQs> Acesso: 2 set. 2022.

<sup>430</sup> “Esta é uma rádio 24 horas por dia, 7 dias por semana, com música de ondas de vapor fria e *groovy*. Mas não só – eu tento combinar diferentes gêneros para criar uma playlist interessante e diversificada. Sente-se, sirva-se de um pouco de água Fiji. VAPORWAVE”, em tradução livre.

Figura 104 - *Vaporwave* no Youtube

Fonte: *Frame* retirado do Youtube (2022).

Imediatamente percebo que a imagem animada escolhida para ilustrar a transmissão é uma composição com oito televisores antigos, similar a algumas esculturas de Paik. A TV do topo reproduz um canal fora do ar (o popular “chuvisco”) e os outros intercalam imagens seguindo as marcas estéticas do *vaporwave* que mencionei anteriormente. O fundo da imagem segue os mesmos padrões. Os elementos musicais que se destacam são *samples* dos anos 1980 e 1990, músicas de elevador, efeitos abafados e de ecos, rajadas de ruídos, entre outros.

Esclareço que entrei diversas vezes no *link*, em dias e horários distintos, e sempre houveram mais de sessenta pessoas *on-line*. Noto que o *chat* é ativo: os usuários conversam, é claro, principalmente sobre o *vaporwave* e nostalgia, dia-a-dia, sugerem músicas, falam de política e escrevem, às vezes, em japonês. A primeira frase que leio é “*I also remember my parents stacking a smaller working TV on top of the broken large TV. Good times*”<sup>431</sup>. Decido entrar na conversa e fazer algumas provocações<sup>432</sup>. Falo “oi” e questiono se a imagem dos televisores representa algo para eles. O usuário Solodolo84 responde prontamente: “*i think they are shattered visions of a past time. all of us, grew up in the blue hue of the television. these days, it’s the white light of the smart phone*” [sic]. Pergunto se eles conhecem Nam June Paik e respondem que não. Após mostrar um pouco sobre Paik, alguns acreditam que sim, Paik influencia o movimento de muitas maneiras. Uma frase do usuário *crispy\_doodles* resume bem

<sup>431</sup> “Também me lembro de meus pais empilhando uma TV menor que funcionava em cima da grande TV quebrada. Bons tempos”, em tradução livre.

<sup>432</sup> Os *prints* do diálogo podem ser acessados em:

[https://drive.google.com/drive/folders/1OYoW6LrCo3SZ7je4GVitIP7ObzAUOR\\_B?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/1OYoW6LrCo3SZ7je4GVitIP7ObzAUOR_B?usp=sharing)

o espírito *vaporwave* e parece também refletir o pensamento fluxista e paikiano: “*if you believe you’ve made vapor, you’ve made vapor*”<sup>433</sup>.

Curiosa se algum integrante do movimento *vaporwave* reconhece a influência do Paik, entro na comunidade r/Vaporwave do site “Reddit”<sup>434</sup>, importante espaço de discussão sobre o tema, e digito “nam june paik”. Encontro dois *posts*, de três e dois anos atrás, sendo, respectivamente: a) “*Pre-vaporwave: a developmental timeline (LONG!)*”, uma discussão arqueológica sobre a “linhagem” do *vaporwave*, onde Paik é reconhecido como alguém que ajudou a definir o desenvolvimento da internet, principalmente mostrando o potencial artístico de intervir e alterar os vários sinais que compõem o vídeo; b) “*Paik Nam June’s video at Strasbourg’s Modern Art Museum*”, registro de um usuário em visita ao museu. Nos comentários, outros usuários comentam que o artista é fantástico e vêem semelhanças entre *vaporwave* e “*TV Garden*”.

\*

Nesta constelação, algumas “reliquias” (artefatos feitos e usados no passado, mas que ainda existem hoje ou se tornaram presentes por meio de escavações) cintilaram e foram escavadas sob a perspectiva da arqueologia da mídia. Esses objetos, reapropriados e remediados em outras lógicas temporais que desafiam a historiografia - principalmente através de processos de DIY e DIT, *hacking* e gambiarra -, vão muito além das implicações socioculturais do nosso fascínio pelo passado e *atualizam* criativamente o tema da nostalgia através de dois modos de relacionamento possíveis com o passado: restaurando o passado através do presente ou realizando o passado em conjunto com o presente.

A constelação *Newtro* deu a ver algumas audiovisualidades paikianas que ressignificam *coisas* antigas com suas características simbólicas de várias maneiras, concentrando-se no interesse e na familiaridade desconhecida, ao invés de recriá-las unicamente com sensibilidades nostálgicas. Os elementos encontrados no passado são reinterpretados para criar imagens semelhantes, mas diferentes - assim, mídias imperfeitas, errantes, consideradas “inúteis”, com falhas, ruídos, que amotinam a sua própria performance, obsoletas, destruídas, descartadas, rejeitadas e recicladas estão em estado reencenável e, portanto, em potencial latência.

<sup>433</sup> “Se você acredita que fez vapor, você fez vapor”, em tradução livre.

<sup>434</sup> Ver [https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/dpi43o/prevaporwave\\_a\\_developmental\\_timeline\\_long](https://www.reddit.com/r/Vaporwave/comments/dpi43o/prevaporwave_a_developmental_timeline_long) Acesso: 9 set. 2022.

#### 6.2.4 Ppalli Ppalli (빨리 빨리): um Mundo Acelerado

É o desejo constante do coreano de fazer tudo de forma rápida e eficaz para alcançar o maior sucesso. Tudo deve estar aqui e agora. Por exemplo, em supermercados, de repente, uma fila se forma perto da caixa registradora. O que os coreanos fazem neste caso? Eles comem alimentos comprados no local. Todos os sucos, doces, pães. Muitas pessoas compram macarrão instantâneo e cozinham imediatamente. Nas lojas, aliás, sempre há água fervente e fornos de micro-ondas. Despejando macarrão com água quente, eles geralmente começam a comê-lo ali mesmo, sem esperar até que fique macio (...) “Ppalli ppalli” tornou-se uma característica definidora da sociedade coreana e uma das pedras angulares do Milagre no Rio Han (a transformação do país em uma potência econômica). Por outro lado, não é forte a cultura da desaceleração<sup>435</sup> (MONACOLACLASSE, 2022, *online*, tradução nossa).

As mudanças no conceito de tempo de acordo com a(s) (tecno)cultura(s) tiveram uma grande influência na história da arte. No final do século XIX e início do século XX, por exemplo, muitos pintores impressionistas, com suas pinceladas mais soltas e com cores claras e não misturadas, tentaram ser os pintores do *real*, fazendo coincidir o tempo representado e o tempo da representação pintando a mesma cena, mas em momentos distintos, de modo a capturar a mudança da luz e a passagem das estações (GOMBRICH, 2000), como Claude Monet com os palheiros em Giverny (1890-1891) ou a Catedral de Rouen (1890) (figura 105).

Figura 105 - Série “Catedral de Rouen” (1890)



Fonte: Google Arts & Culture.

<sup>435</sup> Do original: “Ppalli Ppalli is the Korean’s constant desire to do everything quickly and effectively in order to achieve the greatest success. Everything should be here and now. For example in supermarkets there is suddenly a queue formed near the cash register. What do the Koreans do in this case? They eat purchased food right on the spot. All juices, pastries, buns. At the checkout they pay already for the wrappers. Many people buy instant noodles and immediately cook it. In shops, by the way, there is always boiling water and microwave ovens. Pouring noodles with hot water, they often begin to eat it right there, without waiting until it becomes soft (...) Ppalli Ppalli became a defining characteristic of Korean society and one of the cornerstones of the Miracle on the Han River (the transformation of the country into an economic powerhouse). On the other hand, the culture of slowdown is not strong”.

No entanto, todas elas evidenciam impressões ao longo de um tempo fixo em um único ponto no tempo, o que é insuficiente para expressar o fluxo do tempo. No século XX, os conceitos de tempo e espaço mudaram à medida que muitas teorias e ideias foram levantadas junto com as rápidas mudanças sociais. Se a pintura tradicional se limitava a retratar as coisas como *são* e como *aparecem*, o mundo da pintura sofreu mudanças fundamentais graças ao esforço incessante dos pintores cubistas. Suas expressões, que destruíram com ousadia as cópias realistas, serviram de oportunidade não apenas para o nascimento da arte abstrata, mas também para muitas outras manifestações artísticas<sup>436</sup>.

O cubismo, que introduziu o conceito de geometria na pintura, expressa a persistência do tempo ao usar simultaneamente imagens que aparecem em tempos múltiplos, distantes do mesmo tempo que o tempo consistente anterior (GOMBRICH, 2000). A diversificação e liberdade de ponto de vista, que é o método de expressão de Picasso (figura 106), por exemplo, foram possíveis ao tecer formas observacionais parcialmente cortadas da linha contínua do tempo. Em outras palavras, isso se expressa não pelo resultado de uma observação contínua consistente, mas pelo resultado de uma observação intermitente e descontínua.

Figura 106 - “Menina com Bandolim” (1910)



Fonte: Google Arts & Culture.

---

<sup>436</sup> Foi após o advento da câmera fotográfica na década de 1830 (FLUSSER, 1995) que o conceito de tempo começou a ser ativamente introduzido no pensamento artístico e, anos mais tarde, a perspectiva temporal da relatividade, publicada em 1905, contradisse a teoria de Newton de que tempo e espaço eram absolutos e cada um formava suas próprias dimensões, rompendo com o método tradicional de pintura de reproduzir tempo e espaço em um único ponto no tempo.

Já no futurismo, o conceito de tempo é alterado pela invenção de inúmeras máquinas, como fonógrafos, projetores, bicicletas e automóveis (GOMBRICH, 2000). Em particular, o surgimento de bicicletas e automóveis começou a criar uma percepção de velocidade e até mudou o fluxo da percepção humana. As bicicletas, quatro vezes mais rápidas do que se deslocar a pé, e os movimentos mais rápidos dos carros permitiram à sociedade sentir sensivelmente o fluxo visual, que foi uma experiência de novos ritmos e tempos de exercício. Foi demonstrado (FABRIS, 1987) que a adoração da velocidade do futurismo reinterpreta os objetos em movimento no tempo, fornecendo a inspiração e a estrutura teórica como uma proclamação da “estética da velocidade”, com uma visão exagerada do progresso relativo à maquinaria. A obra “Dinamismo de um Cachorro na Coleira” (1912), de Giacomo Balla (figura 107), é um excelente exemplo porque expressa o movimento com sensação de velocidade: os movimentos se sobrepõem e são simultâneos.

Figura 107 - “Dinamismo de um Cachorro na Coleira” (1912)



Fonte: Google Arts & Culture.

Enquanto o cubismo tentou interpretar o tempo e o espaço concomitantemente, o futurismo interpretou o movimento como o fluxo do tempo e o expressou em uma única tela em um curto espaço de tempo (GOMBRICH, 2000). Desde então, com o desenvolvimento das mídias eletrônicas e digitais que utilizam o tempo como atributos midiáticos, a expressão do fluxo do tempo na arte se ampliou (MACHADO, 2000). A videoarte, por exemplo, é uma imagem em que o próprio meio se move e é uma mídia imagética através fluxo do tempo - a sua natureza temporal procura mudar de “natureza parada”, da arte tradicional, para a “natureza motora” da mídia de vídeo como uma imagem em movimento. Pode-se dizer que o tempo da videoarte é gerado a partir do tempo real, que é uma característica física do próprio meio de vídeo. Na videoarte, as imagens gravadas do passado podem ser visualizadas imediatamente, a

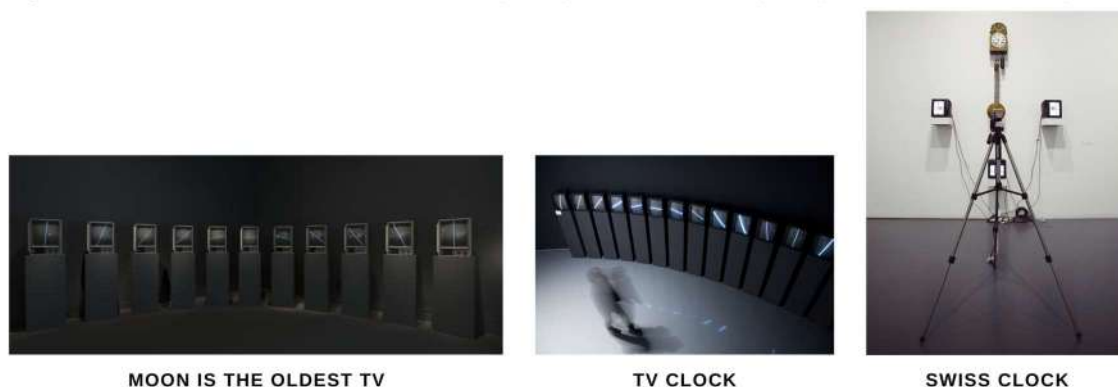


qualquer hora, em qualquer lugar e de forma contínua e repetida (MACHADO, 2000). Com o *feedback* imediato e observação repetida, a videoarte sempre tem as características do tempo presente que o presente ganha vida. A trilogia do satélite de Nam June Paik, (“*Good Morning Mr. Orwell*”, “*Wrap Around the World*” e “*Bye Bye Kipling*”, são bons exemplos de transmissões simultâneas para experimentar o tempo presente.

Costumamos chamar a obra de Paik de “videoarte” ou “arte de mídia”, mas ele a descreveu como “arte do tempo” (NJPAC, 2022, *online*; DECKER-PHILLIPS, 2010) pois, para ele, o vídeo é um meio que tanto expõe múltiplas imagens que mudam com o passar do tempo quanto um dispositivo que pode acelerar e parar a velocidade do que é apresentado. Desse jeito, a percepção do tempo é uma *mudança* que passa por um processo de *incerteza* e eventualmente leva a uma nova *comunicação*.

Como exemplo, trago três de suas obras que descrevem, claramente, a passagem do tempo: “*TV Clock*” (1961), “*Moon is the Oldest TV*” (1965) e “*Swiss Clock*” (1988) (figura 108). Em “*TV Clock*”, Paik transformou o tempo em um objeto eletrônico escultural, apresentando as horas através de uma única linha desenhada com luz elétrica em uma tela de TV modificada. Ele também costumava dizer que “a Lua era a TV mais antiga”, então “*Moon is the Oldest TV*” é uma obra composta por televisores que exibe doze imagens da lua cheia à nova, visualizando as mudanças e retratando a vida pré-eletrônica, quando as pessoas projetavam imaginações no satélite natural. A obra concentra-se na ideia oriental sobre o tempo e o ciclo da lua, expandindo a representação da natureza, humanos, mitos e arte. Já em “*Swiss Clock*”, uma câmera de vigilância captura o movimento do pêndulo de um relógio, que é exibido em três televisores, em ângulos diferentes e em tempo real. Ao registrar o movimento do relógio, Paik incorpora visualmente a abstração dos fluxos do tempo e manifesta a relação circular entre imagem e realidade. Através da experiência com as três obras, o público perde a noção realista de espaço e tempo na atmosfera misteriosa criada pelas imagens minimalistas em preto e branco e medita no tempo que é apresentado por Nam June Paik.

Figura 108 - “*Moon is the Oldest TV*” (1965), “*TV Clock*” (1961) e “*Swiss Clock*” (1988)



Fonte: Reprodução. *Nam June Paik Art Center* (2022).

O que foi inovador na forma de Paik lidar com o tempo foram os “ritmos, batidas e pulsações do visual, os tempos mutáveis das imagens em movimento e a produção de tensões entre a duração de uma obra e o envolvimento do público com os períodos de tempo” (KOEPNICK, 2007, p. 111). Nam June Paik orquestrou livremente o conceito de passado-presente-futuro quando combinou tecnologias para interromper o fluxo do tempo para que o público pudesse viver não apenas no futuro, mas também no passado.

Dessa maneira, tentei interpretar o sentido da natureza temporal da obra de Paik<sup>437</sup> a partir de várias perspectivas e, partindo da observação das obras do meu inventário (item 5.7), visualizo seis “formas do tempo paikiano”, que nomeio como “registro”, “variabilidade”, “repetição”, “simultaneidade”, “colagem do tempo” e “velocidade” (quadro 6).

Quadro 5 - Formas do tempo paikiano

Natureza Temporal	Característica	Exemplo(s) de Obra(s)
Registro	<p>O método paikiano de fazer um trabalho registrando suas próprias visões e atitudes em relação aos eventos cotidianos é basicamente uma metodologia para fazer fitas de vídeo. O registro do tempo não significa simplesmente capturar o fluxo real do tempo no vídeo, pois contém eventos significativos na vida cotidiana.</p> <p>Paik adotou o método de regravar eventos importantes da época sendo transmitidos na televisão,</p>	<p>“<i>The Pope Tape</i>”, quando Paik registrou a chegada do Papa a Nova Iorque, em 1965.</p>

<sup>437</sup> Uma primeira aproximação com o tema foi publicada em: CORSO, Aline. A(s) Temporalidade(s) de Nam June Paik. In: Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário De Artes Digitais, 7, 2022, Belo Horizonte. Anais do 7º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais. Belo Horizonte: EdUEMG, 2022. ISSN: 2674-7847. p. 859-874.

	gravando performances e eventos de si mesmo e dos artistas ao seu redor.	
Variabilidade	<p>A obra é experimental, feita pelo público e tem uma estrutura temporal variável. Aqui, variabilidade é um pouco se refere a uma propriedade que pode mudar sob certas condições.</p> <p>A liberdade deve estar ligada ao tempo que flui com mais de um significado, direção, meio e possibilidade.</p>	<p>“<i>Random Access</i>”, composta pelo mesmo objeto sonoro, mas cada vez tocada diferente pelo público, com estrutura temporal variável.</p> <p>Assim, a obra de música experimental é feita pelo público e tem uma estrutura temporal variável. Como obra, ela é composta pelo mesmo objeto sonoro, mas cada vez as notas de uma parte diferente são tocadas com alternados cumprimentos.</p>
Repetição	<p>Conteúdos são incorporados a si mesmos, independentemente de quando foram produzidos, com idas e vindas. É feito sintetizando a sequência contínua de momentos.</p> <p>A obra é feita com uma combinação de réplicas (íntegra ou fragmentos) dela mesma ou de outras obras. O mesmo evento que é replicado se repete em várias obras, gerando novos sentidos.</p> <p>Pode ser <i>remix</i>.</p>	<p>A recorrência do tema TV.</p> <p>“Nada muda dentro do objeto que está sendo repetido. Mas algo está mudando no espírito de usar a repetição”, disse Paik em certa ocasião.</p> <p>Vídeos do dançarino Merce Cunningham que aparecem em “<i>Wrap Around the World</i>”, “<i>Bye Bye Kipling</i>”, “<i>Good Morning Mr. Orwell</i>”, “<i>Global Groove</i>”, entre outros.</p>
Simultaneidade	<p>Quando vários eventos ocorrem em um espaço ao mesmo tempo (neste momento, o sujeito no espaço reconhece os eventos de uma só vez).</p> <p>Conectar áreas fisicamente inacessíveis usando mídia.</p> <p>É quando espaços separados compartilham um fuso horário e a distância física é destruída.</p>	<p>“<i>Good Morning Mr. Orwell</i>”, uma transmissão via satélite, que ocorre em mais de um local ao mesmo tempo.</p>
Colagem do Tempo	<p>Destruição da estrutura original de tempo contínuo (transformação e reconstrução).</p> <p>Paik produz novos trabalhos de vídeo estruturados no tempo editando apenas as partes desejadas, reconectando-as na ordem desejada.</p>	<p>“<i>You Can't Lick Stamps in China</i>” mostra a experiência de Paik viajar para a China destruindo o fluxo temporal de eventos que realmente ocorreram. A viagem é reformulada e recontextualizada posteriormente, considerando a mediação da realidade por meio da memória e das imagens.</p>
Velocidade	<p>Aceleração ou desaceleração da linearidade do tempo.</p>	<p>“<i>Zen for TV</i>”, uma televisão que se torna um objeto de quietude e imersão ao reduzir o espectro de informações na tela a uma única</p>

		linha. “TV Garden”, onde várias cenas de “Global Groove” são reproduzidas e mescladas em alta velocidade. Uma “esquizofrenia” de imagens.
--	--	---

Fonte: A autora (2022).

Entendendo que esquadrihar cada uma das formas do tempo paikiano geraria uma tese a parte, o meu esforço, agora, será em investigar a última, “Velocidade”, que irá complementar algumas das minhas constatações sobre a constelação *Bibimbap* (item 6.2.2.1), como “o ritmo frenético do “Efeito MTV”, que é similar a muitas obras de NJP, especialmente a já citada *Sistine Chapel*, com seus projetores de vídeo que ‘vomitavam’ uma colagem psicodélica de imagens e ruídos cacofônicos por todos os cantos, das paredes ao teto. Comparando-a a uma “discoteca”, o próprio Paik caracterizou a experiência de se ‘enterrar’ em uma variedade estonteante de imagens e sons sobrepostos como um experimento intelectual sobre quanta informação você pode absorver<sup>438</sup>” (NJPAC, 2022, online).

Uma das características da civilização tecnológica atual reside no contexto temporal da aceleração (VIRILIO, 1996; ROSA, 2003, 2019, 2022; BORSCHEID, 2004), que foi desenvolvida de acordo com o nível de velocidade física da máquina nos estágios iniciais da industrialização e que, posteriormente, encontrou uma aceleração significativa na velocidade eletrônica junto com a subsequente revolução da informação<sup>439</sup>. O mundo em aceleração dos séculos XIX e XX foi um presente irreversível para o já citado *flâneur* de Benjamin. Para ele, no livro das Passagens, a aceleração era uma parte inevitável e irresistível do mundo e, dessa maneira, previu que os acelerados avanços tecnológicos descobertos nas galerias de Paris seriam a força motriz de uma nova era.

Já Paul Virilio (1996a; 1996b; 1997; 2000) traz à tona, com a dromologia<sup>440</sup>, a visão de que a essência da civilização humana moderna reside na velocidade e, com base nisso, nos lembra que a própria história humana foi uma narrativa de aceleração. A importante questão colocada por Virilio sobre a aceleração, que reconstrói o processo de transição civilizatória sob a ótica da velocidade, pode ser resumida em alguns aspectos. Em primeiro lugar, ao indagar se o processo de aceleração da civilização humana foi um progresso histórico ou um retrocesso da civilização, contribui para a abertura de uma compreensão e crítica da velocidade

<sup>438</sup> Este parágrafo está, originalmente, na página 199.

<sup>439</sup> Gostaria de salientar que não é o interesse principal desta tese determinar se a tecnologia acelera o mundo ou se a cultura social age rapidamente com a tecnologia.

<sup>440</sup> Ciência que estuda os efeitos da velocidade na sociedade.

civilizacional. Desde que seus trabalhos foram publicados no final dos anos 1990, os interesses teóricos filosóficos, históricos, sociológicos e da cultura da mídia na relação entre aceleração e civilização moderna tornaram-se ativos. Antes das teorizações de Virilio, a velocidade era, na verdade, uma tendência a ser reconhecida como um dom do progresso humano trazido pela modernidade, mas seus estudos galopantes proporcionaram uma oportunidade de pedir uma reflexão sobre a velocidade da civilização tecnológica quebrando essa crença. Em particular, Virilio fornece uma base para uma compreensão holística da aceleração, pois ele levantou a necessidade de prestar atenção à intensificação da tecnologia pela tecnologia de mídia como um fator chave, reconhecendo a revolução da transmissão. Outra implicação de Virilio é a consciência das condições enfrentadas pelos atores da sociedade moderna em processo de aceleração. Atento a essa crise, Virilio enfatizou a necessidade de uma análise pessimista dela para além de uma compreensão funcional da aceleração da civilização moderna - a obsessão por “coisas mais rápidas” é, por um lado, a força motriz que domina o tempo, mas, por outro lado, subordina o ser humano aos mecanismos movidos pelo tempo. Para Virilio (1997), historicamente, todas as sociedades foram governadas por velocidade, que não pode ser dissociada do poder - o interesse de Virilio, portanto, não é a própria velocidade, mas a lógica de domínio e concorrência que causa a aceleração da velocidade.

Hartmut Rosa (2003, 2019, 2022) é um importante autor que não pode ficar de fora na discussão sobre aceleração<sup>441</sup>. O sociólogo alemão discorre sobre a aceleração como o princípio tendencial da modernidade tardia - ela está profundamente enraizada na cultura, na estrutura e nas instituições de nossa sociedade e isso nos levará a uma situação de crise (aqui, com um pensamento semelhante ao de Virilio) -, aprofundando-se nas razões que produzem esse processo (ou, como nomeia, “os motores” econômico, cultural e estrutural), além de desdobrar o conceito de aceleração em três dimensões: aceleração tecnológica, aceleração da mudança social e aceleração do ritmo da vida (ROSA, 2019).

Resumidamente, a primeira aceleração tecnológica, indiscutivelmente, trouxe aumentos sucessivos de velocidade nos transportes, comércio, comunicações e tecnologias da informação e, na passagem do século XX ao XXI, “irromperam o processo de construção da web: dotado de um alcance sociovirtual ilimitado e com alto potencial de transformação das relações sociais e das formas de existência. Em termos temporais, a construção da web irrogou às sociedades tardo-modernas o marco da instantaneidade” (CASTRO NETO, 2021, p. 5). Já a aceleração da

---

<sup>441</sup> Sua fala “*Why are we stuck behind social acceleration?*” no TEDxFSUJena, em 2015, é bastante popular na internet. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=7uG9OFGId3A> Acesso: 25 dez. 2022.

mudança social são acelerações da própria sociedade - em outras palavras, “é definida por um aumento nas taxas de decadência da confiabilidade das experiências e expectativas e pela contração dos intervalos de tempo definíveis como o ‘presente’” (ROSA, 2003, p. 7). Finalmente, a aceleração do ritmo da vida, segundo Rosa (2003), pode seguir uma abordagem subjetiva ou objetiva, sendo o caminho mais promissor provavelmente uma combinação dos dois. Do lado subjetivo, “é provável que uma aceleração da velocidade da vida (em oposição à velocidade da própria vida) tenha efeitos sobre a experiência individual do tempo: fará com que as pessoas considerem o tempo escasso, sintam-se apressadas” (ROSA, 2003, p. 9), pressionadas e estressadas. Já do lado objetivo, uma aceleração da velocidade da vida pode ser medida de duas maneiras: primeiro, “deve levar a uma contração mensurável do tempo gasto em episódios definíveis ou ‘unidades’ de ação como comer, dormir, passear, brincar, conversar com a família, etc., já que ‘aceleração’ implica que fazemos mais coisas em menos tempo” (*idem*). A segunda forma de explorar objetivamente a aceleração do ritmo de vida consiste em medir a “tendência social de ‘comprimir’ ações e experiências, ou seja, fazer e experimentar mais em um determinado período de tempo reduzindo as pausas e intervalos e/ou fazendo mais coisas simultaneamente, como cozinhar, assistir TV e fazer uma ligação ao mesmo tempo” (ROSA, 2003, p. 10). Para o autor, devemos aplicar a expressão “sociedade da aceleração” a uma sociedade se, e somente se, “a aceleração tecnológica e a crescente escassez de tempo (ou seja, uma aceleração do ‘ritmo de vida’) ocorrerem simultaneamente, ou seja, se as taxas de crescimento superarem taxas de aceleração” (*idem*).

Já Peter Borscheid, em seu livro “*Das Tempo-Virus. Eine Kulturgeschichte der Beschleunigung*” (2004), ou “O Vírus do Tempo. Uma História Cultural de Aceleração”, em tradução livre, atenta que o desenvolvimento de tecnologias que aceleram e economizam tempo avançou, mas o resultado é que, paradoxalmente, o recurso tempo tornou-se mais escasso e, portanto, competição e tensão cotidiana foram fortalecidas - dessa maneira, os atores da sociedade moderna estão em uma situação em que precisam explorar e usar o tempo de forma mais eficiente, porque a sociedade moderna considera a lentidão como inferior<sup>442</sup>. Ainda na perspectiva do autor, os resultados da aceleração derivam inevitavelmente de fenômenos de desaceleração, como congestionamento de tráfego ou atrasos nas velocidades de carregamento de dados e, portanto, a análise da aceleração deve ser vinculada à análise da desaceleração<sup>443</sup>.

---

<sup>442</sup> Isso deve ser visto não como a natureza do tempo, mas como uma mudança acumulada nas condições sociais do tempo. Isso também sugere a necessidade de prestar atenção ao poder ideológico do tempo e ao poder moral e significado que o tempo exerce sobre as condições enfrentadas pelos tempos modernos.

<sup>443</sup> Um outro exemplo é que o número crescente de pacientes com depressão psicopática na sociedade moderna é definido como uma resposta de desaceleração pessoal à pressão acelerada necessária para aplicar a uma sociedade

\*

Nam June Paik explorava o tema velocidade com frequência, sempre trabalhando nos limites: do muito lento ao muito rápido, do extremamente moderado e meditativo ou até incrivelmente alto, chamativo e exagerado, (HANHARDT; HAKUTA, 2012), como uma selvageria audiovisual. Em suas obras, “movimentos, prazos e imagens mudam em justaposições aparentemente aleatórias, muitas vezes irônicas” (NJPAC, 2002, *online*). A aceleração, assim, era explorada, principalmente, com explosões de imagens em movimento misturadas com motivos visuais e sonoros recorrentes, reeditados, fragmentados, coloridos, acelerados e transformados, colidindo na tela em um frenesi de energia sintetizada. Destaque para “*Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii*”, que materializava uma já citada “superestrada eletrônica” de informação, onde Paik podia ver como o mundo estaria completamente conectado através da mídia eletrônica, encabeçada pela internet, com os seus numerosos acessos e excessos.

A obra é “um meio-termo entre a realidade virtual da mídia e o vasto mundo além de nossas portas” (SAAM, 2022, *online*), cujas luzes néon piscam delineando cada estado norte-americano e as imagens e os diálogos de vídeo são executados muito rapidamente uns sobre os outros, de maneira alucinógena, desordenada e enérgica, dificultando o foco em qualquer parte do imenso trabalho multimídia. Como as imagens no trabalho de Paik mudam rapidamente, os impactos sensoriais iniciais do público são, na verdade, “experimentados primeiro no corpo e não no próprio conteúdo da imagem” (NJPAC, 2022, *online*). A velocidade é, assim, uma visão para o futuro e, como visto anteriormente, NJP previa que o globo poderia ser conectado através da velocidade.

Outro caso é “*Sistine Chapel*” que, com suas projeções, dá a impressão de que várias imagens - como um cardume de peixes, a bandeira americana e Joseph Beuys -, são reproduzidas aleatoriamente. Paik fez com que projeções das imagens de quatro canais compostas de várias imagens de vídeo fossem continuamente alteradas e, com isso, multiplicou imagens desordenadas como um *vírus* e decorou o espaço arquitetônico imutável com imagens em movimento. Assim, logo que o público entra no espaço, vê-se enterrado sob o súbito derramamento de imagens e sons. Já no sentido de lentidão e morosidade, a exemplo do tema *zen* em diversas obras, explorava exatamente o contrário da aceleração: a ausência de ruídos e

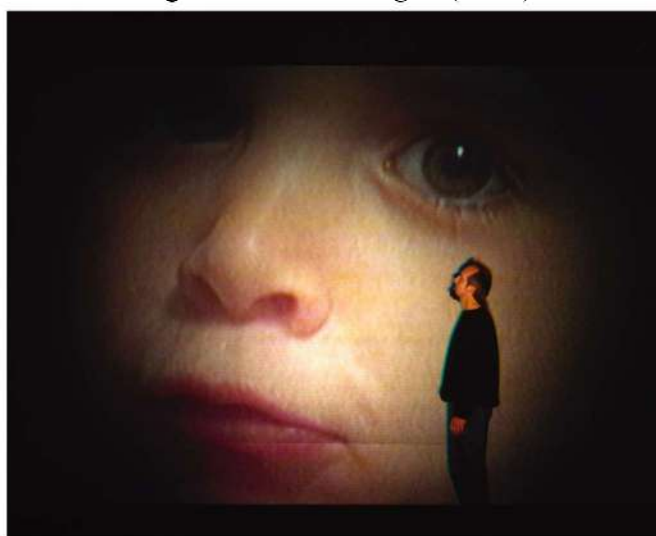
---

acelerada, incluindo conflitos políticos no local de trabalho e, além disso, a exclusão estrutural dos trabalhadores do processo de produção também é causada pela incapacidade dos mesmos de acompanhar a flexibilidade e a velocidade do sistema econômico moderno (BORSCHIED; 2004, ROSA; 2020).

movimentos e também telas com nenhuma ou pouca representação visual, como em “*TV Buddha*” e “*Swiss Clock*”.

Como exemplo de artista influenciado por Paik, temos Bill Viola, que trabalhou como seu assistente - “*Nam June Paik nos mostrou o caminho*<sup>444</sup>”, disse Viola (apud HANHARDT, 2000, p. 63). Ele é um importante artista que tratou a questão da “lentidão”, “atraso” e “previsão” como temas centrais de sua obra e reconstrói o tempo, principalmente, através da diferença entre o tempo de filmagem e o tempo de tela - em “*Passage*” (1987), por exemplo, um longo corredor estreito leva a uma pequena sala onde uma grande projeção preenche uma parede inteira em que uma fita de vídeo da festa de aniversário de uma criança está sendo reproduzida em extrema câmera lenta, levando muitas horas para se desenrolar (Viola estende o vídeo original de 26 minutos para 6 horas e 30 minutos<sup>445</sup>) (figura 109).

Figura 109 - “*Passage*” (1987)



Fonte: Reprodução. SFMOMA (2022).

Em outras palavras, desacelerar significa que o tempo do vídeo passa mais devagar que o tempo diário, fenômeno que ocorre na experiência do tempo do público. O público geralmente não aprecia o estado de lentidão da obra de Viola, mas vivencia o acontecimento da lentidão (DE SALES, 2021). Partindo da perspectiva de que o sentido interno do tempo é a base do tempo objetivo, a velocidade física não pode ser reduzida à experiência temporal do público (porque também existe uma velocidade da tecnologia além da percepção humana), mas se

<sup>444</sup> Do original “*Nam June Paik showed us the way*”.

<sup>445</sup> Um fragmento da obra pode ser visualizado em: <https://www.youtube.com/watch?v=PobXKwTJLfk> Acesso: 22 dez. 2022.



baseia nela. Afinal, a “lentidão” do trabalho de Viola significa que o tempo cotidiano muda lentamente (DE SALES, 2021).

Como visto, *é impossível falar de aceleração sem o contexto da desaceleração*. A humanidade está na Quarta Revolução Industrial, que anuncia mudanças inovadoras no modo de vida e no trabalho por meio da convergência de tecnologias avançadas de informação e comunicação<sup>446</sup> em toda a sociedade e economia (SCHWAB, 2016) - a atual nova fase tecnológico-social pode ser entendida como um processo de aceleração onde todas as tecnologias de mídia são tecnologias de tempo e velocidade. Com a disseminação de redes de comunicação, a conectividade aumentou, bem como a sincronização temporal entre os objetos conectados. Essa sincronização facilita uma reação em cadeia mais ampla e rápida, na qual mudanças em um elemento levam a mudanças em outro. Se ocorrer alguma aceleração nesse processo, essa aceleração pode levar a outras mudanças que aceleram ainda mais as coisas do que em sociedades menos conectadas no passado, e o tempo defasado nesse processo é redefinido como uma variável a ser eliminada. Os indivíduos têm naturalmente um ritmo de vida guiado por ferramentas informáticas que pesquisam e verificam informações de acordo com o ciclo temporal nas plataformas. Como os algoritmos de recomendação que fornecem informações personalizadas aos indivíduos são capazes de fornecer qualquer informação em um instante, a demanda por subjetividade temporal é naturalmente internalizada nos indivíduos de que qualquer um pode encontrar mais informações com mais rapidez - e menos tempo. Assim, justifica-se a norma do tempo que afirma que a aceleração de uma determinada tarefa deve poder ser realizada mais rapidamente sem qualquer resistência ou atrito.

Pode-se notar, a partir das reflexões aqui feitas, que tal aceleração está apressando o ciclo ou a velocidade das mudanças sociais existentes, ao mesmo tempo em que muda até mesmo as áreas ou elementos sociais que costumavam mover-se em um ritmo relativamente lento para um sistema mais rápido. Em meio a essas mudanças, é natural que questões éticas sobre o tempo sejam levantadas em diversas áreas.

Em paralelo, no período da pandemia de COVID-19 - cujo vírus possui o DNA da globalização (CASTILHO, 2020) -, rapidez e lentidão caminharam juntas, pois o ritmo acelerado de propagação do vírus levou a sociedade a um confinamento doméstico de modo a impedir o espalhamento e a transmissão local da doença - na Coreia do Sul, um termo que define a era da pandemia é *jipkok* (집콕), ou fechamento, ou seja, um fenômeno que distancia

---

<sup>446</sup> A convergência e a conexão de tudo usando tecnologias inovadoras, como inteligência artificial (IA), Internet das Coisas (IOT) e *big data* são os principais temas (SCHWAB, 2016).

fisicamente as pessoas ao mesmo tempo que, ironicamente, nos faz perceber o quanto estamos conectados. A situação nos torna hiper conscientes das fronteiras geográficas e mais do que nunca dependentes da tecnologia que Paik chamou de “superestrada eletrônica” na década de 1970.

Devido ao distanciamento social, diversas mudanças ocorreram em todas as áreas, incluindo política, economia, sociedade e cultura, de modo que é praticamente impossível para o mundo voltar ao mesmo estado de antes do incidente do COVID-19. O já mencionado Hartmut Rosa, em entrevista publicada na Revista Civitas, da PUCRS, em 2021, afirma que a pandemia foi praticamente um experimento de laboratório para todas as questões-chave que pesquisou nos últimos anos. Diz ele que

a pandemia derrubou até 90% dos aviões. Reduziu o trânsito urbano em até 80%, parou muita vida pública e até mesmo os campeonatos de futebol. Nunca antes houve tal manifestação de uma desaceleração deliberada. É importante perceber que não foi o vírus em si que derrubou os aviões: foi uma ação política proposital em resposta a isso. No entanto, é claro que essa desaceleração não é o que eu havia imaginado em meus livros, porque (...) Além disso, o que acho mais interessante, a pandemia criou um estado de coisas que Paul Virilio previu no início dos anos 1980 como uma 'inércia polar', ou uma paralisação frenética: enquanto o perfil cinético da Terra realmente mostrava uma redução significativa do movimento e velocidade no mundo material e físico, o número e a velocidade das conexões digitais e dos dados enviados pela internet com a velocidade da luz aumentaram significativamente. Muitas pessoas estavam grudadas em suas telas: fisicamente fixadas e trancadas em uma posição quase imóvel, o dia todo olhando para uma câmera minúscula e uma tela pequena, quase sem nenhum movimento físico, elas podiam dar a volta ao mundo assistindo ao noticiário ou se comunicando com todas as pessoas em todo o mundo (...) Enquanto procuramos entender, controlar e dominar o mundo cientificamente, tecnologicamente, politicamente e assim por diante, o vírus está totalmente fora de nosso controle em todos esses níveis. Talvez esta situação, no final das contas, possa nos ajudar a repensar coletivamente nosso modo de estar no mundo e nos levar a uma forma de vida menos alienante no futuro (ROSA apud CORRÊA; PETERS; TZIMINADIS, 2021, *online*).

Dessa forma, me encaminhando para a parte do exame dos artefatos coletados nesta constelação, não é tarefa fácil fazer um recorte de obras que abordam muitos desses aspectos nesses tempos pandêmicos, onde cada vez mais habitamos telas e há uma profusão de imagens nunca antes vista (CORSO; ÁVILA, 2020) - nesse período colecionei muito material audiovisual que emanava Paik<sup>447</sup>. Desenvolver uma análise em torno do tema de uma pandemia

---

<sup>447</sup> Um exercício realizado foi analisar algumas obras publicadas no perfil Museu do Isolamento no Instagram. Ver: CORSO, Aline; DE ÁVILA, Camila; KUKUL, Vanessa. Economia Criativa em Tempos de Pandemia: o Caso do Museu do Isolamento Brasileiro no Instagram. *Anais do Interprogramas Secomunica*, v. 4, n. 1, 10 fev. 2021. Disponível em:

que ainda está ocorrendo apresentou uma complexa mistura de dificuldades. No entanto, acredito que é significativo registrar e refletir sobre essa situação que persiste e falar artisticamente sobre os efeitos e mudanças que o atual desastre trouxe para indivíduos e sociedades.

Opto por trazer apenas um exemplo, que julgo ser simples e que foi criado durante o período de distanciamento social, mas que traz aspectos importantes a serem descortinados: o “*Corona TV Bot*” (2020), criado pelo artista suíço Marc Lee, que experimenta tecnologias de informação e comunicação e, dentro de sua prática de arte contemporânea, “reflete criticamente aspectos criativos, culturais, sociais, ecológicos e políticos” (MARCLEE, 2022, *online*). Nesse contexto, ele cria “projetos de arte orientados para a rede: instalações interativas, arte de mídia, arte da internet, arte performática, videoarte, arte de realidade aumentada, arte de realidade virtual e aplicativos de arte móveis” (*idem*) e teve obras expostas em importantes museus, como o *ZKM Karlsruhe* e o *Nam June Paik Art Center*, já citados nesta tese.

A obra “*Corona TV Bot*”, tanto um projeto de *net-art*<sup>448</sup> (figura 110) quanto uma instalação interativa (figura 111), tematiza e reflete a sobre a pandemia do coronavírus através de contribuições de usuários nas redes sociais digitais. Um *bot* (*software* que executa tarefas automatizadas, repetitivas e pré-definidas) coleta o conteúdo das *hashtags* #coronavírus e #covid-19 mais recentes do Twitter e do YouTube de modo a criar um programa de TV *on-line* que está no ar vinte e quatro horas por dia, sete dias por semana. Além disso, transmissões de seis horas são gravadas a cada cento e noventa e oito horas (ou seja, a cada oito dias em diferentes horários do dia e da noite), capturando as notícias de diferentes partes do mundo<sup>449</sup>. Essas gravações podem ser confrontadas umas com as outras em uma sequência baseada no tempo para, segundo o artista (MARCLEE, 2022, *online*), “tornar compreensíveis fatores culturais, econômicos e políticos, diferenças, desenvolvimento e mudança”.

Segundo ele, “normalmente só vemos variantes de nossas próprias opiniões refletidas de volta para nós nas mídias sociais, então o “*Corona TV Bot*” pretende nos confrontar com visões além dos limites dessas câmaras de eco, devido ao fato de captar universalmente todas as postagens de hashtag de forma não crítica” (*idem*).

---

[https://portalrevistas.ucb.br/index.php/AIS/article/view/12583#:~:text=Diversas%20iniciativas%20surgiram%20como%20v%C3%A1lvula,%E2%80%9D%20\(2020%2C%20online\)](https://portalrevistas.ucb.br/index.php/AIS/article/view/12583#:~:text=Diversas%20iniciativas%20surgiram%20como%20v%C3%A1lvula,%E2%80%9D%20(2020%2C%20online).). Acesso: 25 dez. 2022.

<sup>448</sup> É recomendado utilizar os navegadores Firefox ou Safari. Ver <http://marclee.io/tvbot/?q1=Coronavirus&q2=COVID-19&d1=fa-umbrella.42c0ff.b&d2=fa-ambulance.17df00.b> Acesso: 02 jan. 2023.

<sup>449</sup> Por exemplo, o trecho curto de um vídeo de captura de tela de seis horas, gravado em 20 de abril de 2020, às 18h30, pode ser visualizado em <https://youtu.be/TDtSH7PDkpl> Acesso: 03 jan. 2022.

Figura 110 - Site “Corona TV Bot” (2020)



Fonte: Marc Lee (2022, online).

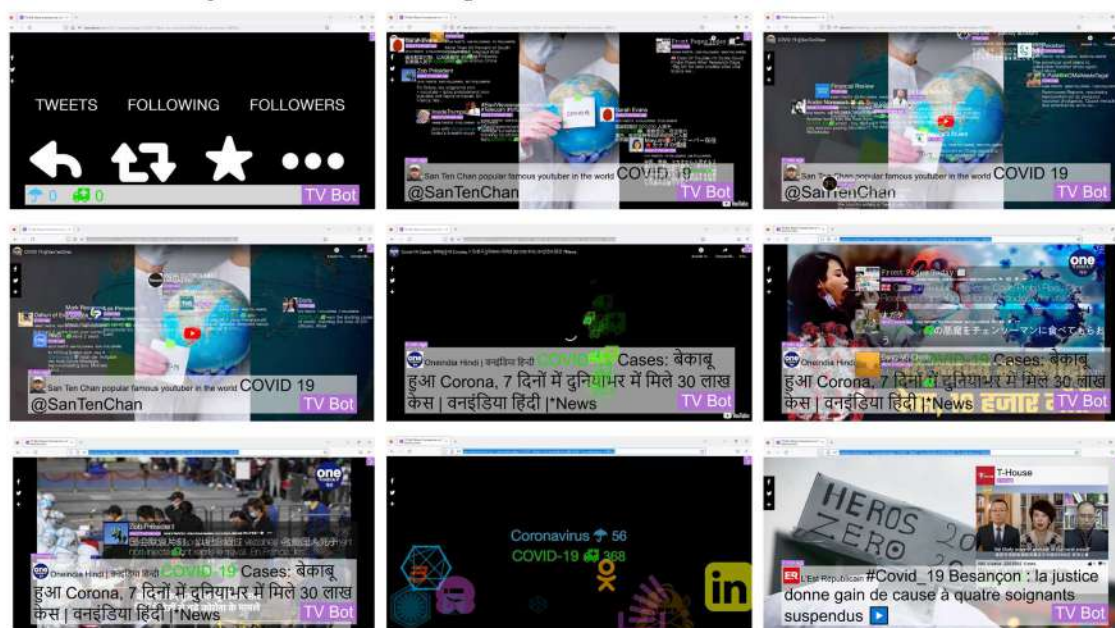
Figura 111 - “Corona TV Bot” exposto em Berlim



Fonte: A autora com base em Marc Lee (2022, online).

O *feed* do site apresenta conteúdo público - imagens, vídeos e *tweets* - de indivíduos passando pela tela em tempo real, fazendo óbvia referência a emissoras de TV internacionais conhecidas, como a CNN. A figura 112 apresenta nove *print screens* que tirei do site, um a cada dez segundos, totalizando noventa segundos.

Figura 112 - Minha experiência com o site “Corona TV Bot”



Fonte: A autora com base em Marc Lee (2022, online).

Ao entrar no *site*, em cima de um fundo preto há as palavras *Tweets*, *Following* e *Followers*, bem como seus respectivos símbolos, na cor branca. Há também o ícone da estrela que, em algumas redes sociais, significa favoritar algum conteúdo. Abaixo, uma espécie de *box* horizontal, semelhante a uma caixa de busca de informação: na esquerda há o símbolo de um guarda-chuva azul, acompanhado do número zero, e o símbolo de uma ambulância verde, também numerada como zero, cujo significado não entendo em um primeiro momento, além do nome do *site*, *TV Bot*. Essa tela é apresentada muito rapidamente e eu só consegui observar todos os elementos através da imagem do *print screen*. Posteriormente, as informações começam a surgir. Primeiramente um vídeo, vindo do Youtube, que mostra uma pessoa segurando um globo terrestre e um papel escrito “corona”. Tento clicar no símbolo de *play*, do Youtube, mas a tela começa a ser preenchida com muito texto, e o vídeo fica em segundo plano, começando a ser reproduzido automaticamente. Os *tweets* são ora mostrados rapidamente, ora paulatinamente e, às vezes, ficam sobrepostos. Tento clicar em cima da foto de algum usuário, de modo a verificar se o *site* redireciona para o respectivo perfil no Twitter, mas isso não é possível. Há uma espécie de pausa na transmissão. Uma tela preta interrompe a transmissão atual para dar início a uma nova transmissão. Penso que parece que alguém está zapeando a televisão para mim. Novos *tweets* aparecem. Visualizo informações conflitantes sobre a pandemia: na tela há, ao mesmo tempo, um texto antivacina e uma recomendação da OMS sobre o uso de máscaras. Em certo momento, o símbolo da ambulância verde se sobrepõe a

todos os conteúdos e fica se multiplicando, quase preenchendo toda a tela. Novamente há uma “troca de canal”. Agora os vídeos, ao fundo, mudam rapidamente e os textos ficam mais tempo na tela, sendo possível ler com atenção. Há um *menu* esquerdo, com opções para compartilhar o conteúdo. Ocorre uma nova “troca de canal”, que parece ser o “fim” da transmissão. Finalmente entendo que os símbolos guarda-chuva azuis e ambulância verde se referem, respectivamente, às *hashtag* coronavírus e covid-19 e os números, ao lado, provavelmente significam quantas vezes essas *hashtags* foram utilizadas durante a transmissão. Começa uma “nova” transmissão e eu fecho o *site*.

De modo geral, imagens, sons e textos estão em constante e veloz mudança, pois novas *hashtags* são frequentemente enviadas (normalmente as informações passam tão rápido na tela que é impossível assimilar a mensagem, mas, algumas vezes, ficam tanto tempo que a sensação é de tédio). Há alternância de posição do conteúdo na tela (às vezes o destaque são os vídeos, às vezes os textos e, ocasionalmente, ambos se sobrepõem). Quando o áudio é habilitado, normalmente se ouve o som de vários vídeos ao mesmo tempo (mas, às vezes, também há silêncio).

O projeto “*TV Bot*”, base do “*Corona TV Bot*”, está em andamento desde 2004 e é uma plataforma flexível na qual o espectador pode escolher as palavras-chave que deseja extrair das redes sociais para criar seu próprio programa de TV *on-line*, de acordo com suas próprias preferências e compartilhá-lo com outras pessoas. O artista, inclusive, criou outras obras utilizando o *bot*, como “*10.000 Moving Cities*<sup>450</sup>”, já exposta no *Nam June Paik Art Center*<sup>451</sup>, com versões para dispositivos móveis, realidade virtual e aumentada. Uma das versões, inclusive, aborda o coronavírus como atualmente o assunto número um em muitos lugares<sup>452</sup> (figura 113): com o aplicativo de arte de mídia móvel baseado na *web*, “o usuário se move entre edifícios imaginários, ao mesmo tempo em que participa dos fluxos de comunicação digital e movimentos sociais com a ajuda de postagens de mídia social que são exibidas e procuradas em tempo real em qualquer local selecionável, processados e transferidos para o mundo virtual” (MARCLEE, 2022, *online*).

---

<sup>450</sup> Ver <https://marclee.io/de/10000-moving-cities> Acesso: 03 jan. 2022.

<sup>451</sup> Ver [https://www.youtube.com/watch?v=u9-TY-Cie\\_k](https://www.youtube.com/watch?v=u9-TY-Cie_k) Acesso: 03 jan. 2022.

<sup>452</sup> Ver <https://marclee.io/de/same-but-different> Acesso: 03 jan. 2022.

Figura 113 - “10.000 Moving Cities - Mobile App”



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=WGqclYPcG0U> Acesso: 03 jan. 2023.

Essas duas obras possuem características paikianas por, primeiramente, abordar os temas globalização e TV, mas também são desafios irônicos à cultura de aceleração na internet e aos fenômenos de participação dos usuários em ambientes *on-line* em tempos pandêmicos - afinal, a pandemia de COVID-19 não é somente de vírus, mas também de sobrecarga de informação (BEIGUELMAN, 2020a, 2020b; CORSO; ÁVILA; KUKUL, 2021). Desde o surto de COVID-19, bilhões de pessoas enfrentaram restrições e isolamento em todo o mundo, mas, paradoxalmente, foram expostas indiscriminadamente a informações relacionadas ao coronavírus por meio da internet e de novas mídias. Para Gisele Beiguelman, com a vertiginosa produção e circulação das imagens, “nós viramos todos imagens”, pois

a pandemia mudou significativamente a maneira como nos comportamos diante da tela. É pela tela que nós, dentro de um recorte de classe muito preciso - esse universo que pode estar confinado na esfera do teletrabalho e do tele-entretenimento -, estamos operando o mundo e sendo operados por ele (BEIGUELMAN apud PRADO, 2021, *online*).

Dessa forma, acompanhada pela pandemia, está a *infodemia*, uma palavra composta de *informação* e *epidemia* que se refere aos sintomas de transmissão de informações sociais e psicológicas que prevalecem como vírus de doenças sociais. É, basicamente, um *tsunami* de informações (PULIDO *et al.*, 2020), onde uma disseminação abundante e descontrolada de desinformação potencialmente prejudicial se espalha de uma só vez, e um dos “desastres

invisíveis” causados pela distribuição de informações sobre a COVID-19 (HUA; SHAW, 2020).

À medida que fatos, boatos e medos se misturam e se espalham, fica difícil absorver informações essenciais sobre um assunto. Por exemplo, foi a infodemia que espalhou informações falsas sobre a origem do COVID-19, quais remédios utilizar para aliviar os sintomas e questionar a eficácia das vacinas. A infodemia ataca indivíduos e grupos, incluindo política, economia, sociedade, cultura e arte e, nessa perspectiva, o fenômeno infodêmico é valioso não apenas em termos de epidemiologia da saúde, mas também como objeto de pesquisa em ciências humanas e sociais.

Primeiro: enquanto as informações falsas - as populares *fake news* - se concentram em informações gerais, como política e economia, a infodemia se centra em referências sobre riscos relacionados à vida, como desastres de doenças, resultando em ansiedade e medo social excessivos. Em segundo lugar, a infodemia é caracterizada pela explosão quantitativa excessiva de informações de risco imprecisas. Enquanto a falsa informação manipulada tem intencionalidade ou propósito, a infodemia tem um padrão de superaquecimento irracional, pois as evidências são negativas independentemente da intenção e as informações incertas se espalham socialmente em grandes quantidades por meio da psicologia do medo das pessoas. Em terceiro lugar, a infodemia é caracterizada por um padrão complexo de ação nas redes sociais como Twitter, Facebook e YouTube, causando confusão devido à disseminação veloz e excessiva de informações relacionadas. Quarto, a infodemia, com sua quantidade excessiva de informações incertas, torna difícil para as pessoas distinguir o que é certo ou errado, se é verdade ou opinião, e se é objetivo ou tendencioso. É claro que o fenômeno da sobrecarga de informações<sup>453</sup> é anterior a atual pandemia, só que o fenômeno agora se caracteriza como um *tecnostresse pandêmico* (GABR *et al.*, 2021), tornando-se mais prevalente como resultado das medidas preventivas de *lockdown*, que apresentou, assim, novos modelos de trabalho, de estudo, de entretenimento e de socialização<sup>454</sup>. A minha arqueocartografia foi realizada em meio a esse cenário e, por muitas vezes, experienciei isso.

---

<sup>453</sup> Em linhas gerais, a sobrecarga de informação é um fenômeno que ocorre quando a quantidade de informação disponível excede o poder de processamento humano, ou seja, quando muita informação é injetada.

<sup>454</sup> O TCAv criou a série “Audiovisualidades na Pandemia”, uma série de matérias em seu *site* oficial (2022, *online*), abordando algumas manifestações, tanto de produção quanto de consumo de produtos audiovisuais, e tendências tecnoculturais ocorridas na pandemia. Listo algumas: crescimento do TikTok, sucesso do NFT e metaverso, “produções de filmes caseiros, o uso massivo das lives, a televisão vivendo de arquivo, telejornais em formato *home office*, eventos sendo adequados para um ambiente virtual por videoconferência”, performances ao vivo, uso excessivo de imagens geradas por filtros e máscaras, entre outros.



Em uma sociedade hiperconectada<sup>455</sup>, tudo - incluindo pessoas, coisas e espaço - está conectado entre si por meio da internet, as informações são criadas, coletadas, compartilhadas e usadas e tecnologias de conexão e acesso têm se desenvolvido cada vez mais rapidamente. Dessa maneira, a distribuição de informações sobre doenças entre a mídia e o público criam um perigoso fenômeno de transmissão viral - logo, uma revisão das atitudes psicológicas e comportamentos preventivos das pessoas na disseminação social de informações sobre vírus de doenças perigosas é, de certa forma, tão importante e urgente quanto a prevenção da própria doença. Tal como acontece com o COVID-19, a ignorância e o medo ajudam a espalhar a doença - além de serem uma doença em si.

Portanto, “*Corona TV Bot*” - uma obra feita *sobre, durante e com dados* da pandemia - , pode ser lida também como uma representação visual e uma crítica à infodemia, na medida em que coleta um amplo volume de conteúdos e informações da internet sobre o coronavírus e a joga, vertiginosa e desordenadamente, em uma tela, provocando reflexões sobre a nossa vivência em um novo contexto cada vez mais mediado por tecnologias de processos midiáticos devido ao isolamento social.

Paik, que explorava e provocava o público com a exposição exacerbada de informações audiovisuais esquizofrênicas, parece ter augurado esse cenário de coronavida (BEIGUELMAN, 2020a). Nesse momento em que somos atravessados e habitamos múltiplas telas e flanamos por muitas moldurações, Paik se faz presente através da metáfora do empilhamento de múltiplas telas, do curto circuito de imagens, da dualidade velocidade X lentidão, do *zapping*, da ideia de um planeta globalizado, sem bordas e conectado que *afeta* e é *afetado* por seus cidadãos (porque, se não fosse a globalização, a pandemia poderia ter sido uma endemia), etc.

\*

Nessa constelação ficou evidenciado que a aceleração, construída audiovisualmente na tecnocultura contemporânea e ancorada no desenvolvimento veloz da ciência e da tecnologia na era da Quarta Revolução Industrial, afeta indústrias, instituições, culturas e até mesmo as interações humanas. A conectividade e a sincronização temporal entre os *hardwares* e *softwares* aumentou, facilitando uma reação em cadeia mais ampla e rápida, na qual mudanças em *um* elemento levam a rápidas mudanças em *outro*. Assim, se ocorrer alguma aceleração nesse

---

<sup>455</sup> Hiperconectado é um termo usado pela empresa de pesquisa de mercado norte-americana Gartner para refletir uma nova tendência em 2008. Já a hiperconectividade é quando as pessoas podem se comunicar com pessoas, pessoas-coisas e coisas-coisas usando uma rede. Ver: <https://www.gartner.com/en> Acesso: 8 jan. 2023.

processo, pode levar a mudanças que aceleram mais as coisas do que em sociedades menos conectadas no passado, e o tempo - defasado nesse processo - é redefinido como uma variável a ser eliminada.

É necessário, portanto, compreender a influência e o significado das tecnologias de velocidade e aceleração recém-implantadas na estrutura do tempo, assim como qualidade e normas temporais da sociedade moderna. Ademais, não estou afirmando que antes da pandemia de COVID-19 não havia excesso de informações em ambientes *on-line*, porém, pelo contexto atual, a esquizofrenia imagética sobressai e os achados da constelação *Ppalli Ppalli* são sobre aceleração, velocidade, excesso, curto-circuito e ritmo frenético audiovisual.

As imagens, assim, proliferam-se pandemicamente. Parafraseando Giselle Beiguelman (2020a), o universo imagético é uma dimensão da vida social da COVID-19 e “a noção de retórica visual possibilita pensar a pandemia no âmbito da experiência cultural”. Na pandemia de imagens, um novo vocabulário visual, fundado em estéticas da vigilância e do repertório da ciência, se consolidou (BEIGUELMAN, 2020b, 2021) - o argumento principal da autora é que, na tecnocultura contemporânea, as imagens e os dados são infinitos, incessantes e irrefreáveis e pautam as dinâmicas políticas e sociais.

\*

Neste capítulo concentrei o meu esforço no sentido de um agir arqueocartográfico pelas audiovisuais paikianas que se manifestam em artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes *on-line*. Ao longo da análise, retirei essas imagens do seu habitat natural, através da ferramenta de *print screen*, de modo a vê-las, revê-las, e, assim, me colocar em suas durações e verificar as condições de manifestação da memória da obra de Nam June Paik que são contagiadas pelos conceitos de que expus ao longo da pesquisa. Isso foi necessário pois essas imagens, justamente por estarem na internet, corriam o risco de desaparecer.

Ao delinear as constelações, identifiquei, compreendi e solucionei aquilo que me propus ao início da pesquisa. Agora chego à etapa da reviravolta - quando atual e virtual se “achatam” e devolvo o misto ao fluxo. Assim, deixarei para o próximo item, *Considerações Finais*, espaço para propor a ideia de audiovisuais paikianas enquanto uma qualidade audiovisual em ambientes *on-line* resultante dos movimentos desencadeados pelas quatro constelações aqui apontadas e que, no conjunto, permitem autenticá-las em uma galáxia de produtos tecnoculturais.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS (INÚMERAS SAÍDAS)

**A pesquisa sobre Paik talvez seja um ato de decodificação e codificação de dados, que se proliferam por conta própria.** O código de comunicação de Paik está encerrado no tempo e no espaço, e esses dois elementos formaram inúmeros emaranhados (...) A pesquisa sobre Paik é um estudo não apenas da tecnologia, mas também da noção de arte que o artista imaginou ao usar a tecnologia (...) **devemos nos tornar os herdeiros da trajetória de seu pensamento.** Paik foi um verdadeiro futurista que estudou arqueologia meticulosamente, dedicou-se a experimentos tecnológicos na vanguarda da descoberta e usou tecnologias inovadoras. Como resultado, suas obras eram sempre algo novo. **Paik não deve se limitar apenas ao contexto da videoarte, da arte televisiva e da *internet art*. Hoje, situações e ambientes tecnológicos do futuro continuam a emergir, e permanecem importantes elementos de pesquisa. Assim como o estúdio de Paik sempre precisou de jovens engenheiros e técnicos, ainda é preciso pesquisar essas novas perspectivas**<sup>456</sup> (THE ARTRO, 2023, *online*, tradução nossa, grifos da autora).

O percurso desta tese foi mutuamente motivado por perspectivas pessoais, principalmente pelo meu apreço por artemídia e pelo artista Nam June Paik, e por aspectos formativos, como o mergulho nos procedimentos teórico-metodológicos apresentados durante o doutorado, particularmente conectados à Linha de pesquisa Mídias e Processos Audiovisuais e ao grupo TCAv, da UNISINOS, onde acredito que compreendi o complexo processo de *como ver o que me olha* (DIDI-HUBERMAN, 1998), desabitando o meu *olhar* ao adentrar e esquadrihar as imagens. Saliento que as escolhas e direcionamentos tomados ao longo da pesquisa se estabeleceram com base tanto na minha trajetória quanto nas minhas afetações e, embora o mesmo tema ou objeto de estudo possam ser revisitados, seguramente outros aspectos serão reconhecidos.

Ressalto também que opto por não utilizar, nesta seção, a palavra “conclusão”, pois considero o meu objeto em constante *devir* e que poderá ser retomado ou avançado a qualquer momento. Irei também reutilizar algumas das frases que proferi e que estão espalhadas ao longo

---

<sup>456</sup> Do original: “*Research on Paik is perhaps an act of decoding and encoding data, which proliferates on its own. Paik's communication code is enclosed in time and space, and these two elements have formed countless entanglements. Even if we acquire a technical device for decryption, the effect is merely ephemeral, as another new technology will soon emerge to take over our senses (...) Research upon Paik is a study of not only technology, but also the notion of art that the artist imagined when using technology (...) Paik was a true futurist who studied archaeology meticulously, devoted himself to technological experiments at the forefront of discovery, and used innovative technologies. As a result, his works were always something new. Paik should not be limited merely to the context of video art, television art and internet art. Today, technological situations and environments of the future continue to emerge, and remain important research elements. Just as Paik's studio always needed young engineers and technicians, research on these new perspectives is still required*”.

da tese, mas agora destacadas com aspas e itálico, para reforçar a minha argumentação. Assim, nessa etapa de reviravolta<sup>457</sup>, vou identificar os principais movimentos realizados até aqui.

Logo no início, após discorrer sobre a minha caminhada acadêmica, utilizei a intuição bergsoniana como um exercício de pensamento crítico sobre o que estava sendo investigado. Como um método problematizante (critica falsos problemas e inventa verdadeiros), diferenciante (insere cortes e cruzamentos) e temporalizante (pensa em termos de duração), a intuição deu direcionamentos importantes para a construção do objeto de pesquisa. Assim, a tese passou por diversas reformulações tanto no problema de pesquisa quanto de objetivos (Apêndice A). Ao final, identifiquei um modo de ser (o virtual: audiovisualidades paikianas) e um modo de agir (o atual: ambientes *on-line*), resultando no seguinte misto: *“como as audiovisualidades paikianas - entendidas como uma qualidade audiovisual que é autenticada a partir da percepção das durações (éticas, estéticas e técnicas) na obra arte-midiática de Nam June Paik - se atualizam em artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes on-line?”*. Dessa forma, a proposta da pesquisa foi pensar um fenômeno que se *atualiza* ativamente nas imagens da tecnocultura contemporânea, *intuindo* as audiovisualidades paikianas como um *construto* que dá a ver como Paik *dura* e permanece como *potência* nas produções audiovisuais especificamente em ambientes *on-line* - pois a internet tem importância fundamental em nossa sociedade midiaticizada.

Destaco que, em consonância com o viés e métodos adotados pelo TCAv apontados na introdução (*“a intuição me permite, por exemplo, partindo da minha própria duração, inferir e me colocar no lugar do objeto investigado. O verdadeiro problema não é identificado pela resposta - essa surgirá apenas na conclusão do processo de pesquisa - mas sim na maneira como é empregado pelo pesquisador”*), tanto o misto quanto o objetivo central se revelaram praticamente na fase conclusiva da tese e enfatizo que o período de coleta de dados na Coreia do Sul teve papel crucial neste processo.

Mapeando o estado da arte da pesquisa, que se mostrou um campo fértil para exploração, em especial sob a angulação da tecnocultura audiovisual, pude seguir em frente e, particularmente, foi uma experiência interessante ver a pesquisa se construindo e ver a teoria

---

<sup>457</sup> “Num primeiro movimento, a que Bergson chama de ‘viravolta’, autenticamos nele o misto (virtual, memória e tempo, de um lado - atual, matéria e espaço, respectivamente, do outro lado); dividimos o mesmo nas duas tendências que diferem por natureza; e focamos a atenção nos atuais realizados (filmes, vídeos, programas etc.). Num segundo movimento, a que o autor chama de ‘reviravolta’, autenticamos nos atuais (que são dados imediatamente à consciência, por afecção, por experiência) aquilo que têm de similar, aquilo que em cada um deles devém, aquilo que através deles dura, aquilo que para além deles continua em potência (a “reserva de potência”) e que se atualizará (ou não) em outras realizações” (KILPP, 2010b, p. 185-186).

emergindo dos dados. A seguir, retomo os objetivos e os principais achados a partir deles e, por fim, busco elencar os principais apontamentos sobre a pergunta central do trabalho:

- A. *“Instituir a arqueocartografia enquanto uma tecnometodologia artesã que abrange a arqueologia da mídia e a cartografia, elaborando um percurso operacional inspirado no conceito de random access desenvolvido por Nam June Paik com o propósito de servir como suporte para a realização de giros arqueocartográficos”;*

Metodologicamente, através de uma artesanania intelectual (MILLS, 2009), me deixei contaminar pelo que eu estava vendo (*“posso afirmar que a metodologia se desenvolveu no meu agir enquanto pesquisadora e nos modos de experimentação”*) e desenhei um arranjo tecnometodológico - que chamei de arqueocartografia -, que uniu as metodologias cartografia e arqueologia da mídia, além do suporte de pranchas de imagens warbugianas. *Através dessa perspectiva singular, apreendi os meios, as mídias e os artefatos como corpos dotados de memória que, ao serem vasculhados, revelam outros modos de agir, sentidos e possibilidades.*

Através da arqueologia da mídia pude encontrar novos caminhos para a pesquisa, tomando como ponto de partida as sedimentações tecnológicas encontradas nos sítios *on-line*. Já com a cartografia, pude mapear as relações entre os artefatos, a cultura e a história. Essa abordagem foi útil na pesquisa pois me permitiu compreender as diferentes relações que existem entre os objetos e as tecnologias presentes na internet. Em suma, com a combinação de ambas perspectivas, pude inventar o objeto de pesquisa com uma liberdade criativa viabilizada e mediada pelo encontro (comprometido) entre pesquisadora e campo, permitindo a realização de pontes e conexões entre os materiais heterogêneos que foram coletados, compreendendo a complexidade desses ambientes.

O percurso operacional da tese se fez *“no percurso do próprio pesquisar”* e foi inspirado na ideia de *random access*, do próprio Paik, pois, *“como o meu flunar é amplamente determinado por influências externas, é fluido e transformável à medida que o contexto muda”*. A principal característica apropriada foi a de ziguezaguear sem preocupação com o resultado final, mas sim com entusiasmo no seu avanço. Assim, nos giros arqueocartográficos segui uma investigação rizomática sobre o que me *olhava* nas audiovisualidades paikianas e, igualmente, como eu *olhei* para elas ([os giros] *“carregam muitas características de random access: com improvisação, indeterminação e participação, a minha movimentação explorando os espaços físicos na Coreia do Sul se funde com o acesso a diversos ambientes on-line, especialmente via smartphone, ou seja, [houve] um intercâmbio entre o que as mídias locativas me mostraram*

*(Seul e seus arredores como pano de fundo principal), o que os algoritmos constroem (e me revelam), assim como eu construí meu conhecimento a partir do que vi (mas que também contribuí, por exemplo, alimentando conteúdo em sites e redes sociais on-line), com olhar crítico. Dessa forma, a minha relação com os ambientes on-line se [deu] em um sentido de coautoria”).*

Posso afirmar que a minha relação com esses artefatos que se chocaram com meu corpo foi sensível, ativa, afetiva, intuitiva, prática, dinâmica, multidirecional e recíproca.

B. *“Estabelecer os principais conceitos que organizam a dimensão da problematização das audiovisualidades paikianas enquanto um movimento relativo às imagens da memória”;*

Três conceitos-base foram acionados pelo objeto de pesquisa, considerando a relação entre imagem e memória e tendo em vista o impacto da tecnologia na cultura. *Audiovisualidades da Tecnocultura* preparou o solo para o início da escavação. Primeiramente, foi enfatizado que *“habitamos o universo tecnocultural”*, e que *“as tecnoculturas existem onde as tecnologias são usadas para construir cultura em uma troca colaborativa e estão sempre entrelaçadas entre e dentro das vidas das pessoas”*, ou seja, cada época teve a sua respectiva tecnocultura - hoje, contemporânea, é midiaticizada, softwarizada e audiovisualizada. Nesse caminho, entender a diferença entre audiovisual e audiovisualidades foi importante (*“as audiovisualidades, em definições bergsonianas, são uma virtualidade, pois é o modo de ser, e agem se atualizando no audiovisual”* e *“uma potência audiovisual nos objetos de comunicação”*).

Na sequência, algumas complexidades que envolvem os estudos da *imagem* foram abordadas. Seguindo o ponto de vista de Bergson, Didi-Huberman e Kilpp, pensei as imagens na perspectiva de *“como, por que e o que nelas me olham?”* e *“o que eu vejo nelas?”*, colocando o meu próprio corpo como o centro dessa percepção, pois elas *“apontam mais sobre quem as contempla que de quem as criou”*. Assim, a ideia geral é que as imagens são muito mais que representações simples da realidade, mas sim construções complexas e dinâmicas da percepção e da cultura. Elas não são estáticas, mas sim moldadas pela percepção e pelos valores tecnoculturais dos espectadores e as mensagens que elas transmitem dependem da forma como são vistas.

No âmbito da *memória*, o aporte teórico de Bergson e Deleuze foi seminal para compreender que tempo *“é um estado contínuo e em constante mudança”* e que o *“nosso presente aparece em várias formas porque imagens potenciais do passado estão envolvidas.*

*Ou seja, o presente já está com o passado e é percebido a partir do passado*”. Tudo, afinal, prossegue existindo (durando) porque se atualiza perante a ânsia de sobreviver. Assim, a memória - ou *duração* - permite que a vida se desenrole em uma continuidade única e ininterrupta. Isso significa que as experiências do passado não são esquecidas, mas sim integradas na consciência de uma pessoa, e são *atualizadas* e *reinterpretadas* ao longo do tempo.

A partir desse entendimento, refleti sobre as imagens dialéticas, uma concepção desenvolvida por Benjamin, que acreditava que as imagens são assim porque são formadas a partir da interação entre o passado e o presente, ou seja, do virtual e atual, e que essa interação é fundamental para a compreensão das complexidades e dinamicidades da história e da cultura. As imagens dialéticas são criadas a partir da interação entre duas imagens (uma é a imagem tradicional, que é uma imagem histórica ou cultural já estabelecida, e outra é a imagem inovadora, que é uma imagem que desafia e questiona a imagem tradicional). A imagem dialética, portanto, é a síntese dessas duas imagens e é formada a partir da tensão entre elas.

Com disso, o conceito de audiovisualidades, dentro do meu percurso teórico-metodológico, também foi *atualizado* (para audiovisualidades paikianas), que são artefatos (imagens) da tecnocultura contemporânea (em ambientes *on-line*) que carregam consigo imagens da sua *duração*.

C. *“Realizar um primeiro giro arqueocartográfico, identificando quem é, qual a visão, importância, herança e influência de Nam June Paik e, a partir disso, inventariar algumas obras do artista com a intenção de reconhecer as suas principais qualidades técnicas, estéticas, discursivas e culturais que se atualizam tanto em suas outras obras quanto em artefatos diversos da tecnocultura audiovisual, especialmente no âmbito do on-line”;*

Nam June Paik combinou arte e tecnologia para criar uma experiência de partilha que fala de todos nós e do nosso cotidiano. Reconhecido internacionalmente como o pai da videoarte, criou uma enorme quantidade de obras de arte incluindo música, vídeo, esculturas, instalações, performances e transmissões televisivas. Sendo uma das figuras mais importantes do século XX, suas ideias visionárias continuam a inspirar uma nova geração de artistas, pois representa uma espécie de *olhar* para o século XXI, tanto pela sua biografia quanto pelas questões, temas, práticas, conteúdos, estilos e tecnologias que usou e abordou. Como fluxista, expandiu o conceito de arte para que qualquer coisa possa se tornar um objeto de arte e qualquer

um possa se tornar um artista. Paik não só captou de forma aguda a sociedade contemporânea, mas também vislumbrou um novo futuro através da intervenção artística na tecnologia e, portanto, ainda é tão contemporâneo e *vivo*.

A partir do mapeamento de trinta e cinco obras de NJP e com o entendimento das suas particularidades, listo resumidamente as principais pistas tecnoculturais que serviram como norte para pensar as audiovisualidades paikianas:

- Uso de tecnologia, especialmente televisores e vídeo: Paik utilizou televisores e outros dispositivos eletrônicos para criar instalações interativas e esculturas de vídeo;
- Comunicação: Paik examinou questões de comunicação, especialmente no contexto da tecnologia da mídia;
- Fusão de arte, música e tecnologia: para Paik a tecnologia é uma forma de expandir as possibilidades artísticas e incorporar também elementos musicais;
- Temática social: Paik explorou questões sociais, examinando a forma como a mídia, especialmente a televisão, influencia a percepção das pessoas sobre o mundo e a cultura;
- Cultura popular: Paik usou elementos da cultura popular, como música, filmes e programas de televisão para comentar sobre a influência da cultura popular na sociedade;
- Interatividade: muitas das obras de Paik são projetadas para serem interativas, permitindo que os espectadores participem ativamente da experiência artística;
- Experimentação: Paik sempre buscou experimentar e explorar novas formas de arte e suas obras refletem esse espírito;
- Futuro: Paik também usou suas obras para imaginar o futuro e comentar sobre o impacto da tecnologia e da mídia na sociedade;
- Os temas abordados podem ser representados pelas seguintes palavras-chave: *“globalismo, participação, imprevisibilidade, dualidade, comunicação, coexistência, informação, aleatoriedade, experimentação, ludicidade, humor, zen, ironia, tempo, memória, provocação, vigilância, política, religiosidade, fluxo, multiplicidade, multissensorialidade, hibridismo, virtualidade, ilusão, manipulabilidade e mutabilidade”*.

Ao final do primeiro giro, a ideia do que é uma audiovisualidade paikiana começou a tomar forma (*“são todas as virtualidades estéticas, técnicas, discursivas e culturais que carregam as qualidades audiovisuais paikianas listadas anteriormente e que agem se atualizando em outras obras do próprio artista”*). Basicamente, Paik cria - a partir do já criado - a sua própria audiovisualidade, *“por meio de atributos comunicantes e durante que são*



*materializados através de estruturas rizomáticas tecnoestéticas, imprimindo, assim, a sua própria marca” e perpetuando o *devir* Paik na tecnocultura.*

D. *“Realizar um segundo giro arqueocartográfico, colecionando audiovisualidades que possuem características paikianas e que se manifestam em aparelhos midiáticos on-line para, na sequência, fazer brilhar constelações, demonstrando que as audiovisualidades paikianas se atualizam de formas profusas”;*

Nesta etapa selecionei artefatos de acordo com o meu *olhar* e montei esses dados de acordo com um encadeamento lógico para que, assim, fossem montadas duas coleções, intituladas “Paik Revelado *nas* Imagens” e “Paik Emanado *das* Imagens”. A primeira trouxe objetos que carregam os traços *formais* e de fácil identificação de Nam June Paik, como representações (tanto do artista como de suas produções artísticas), replicações, remixes, registros, tributos e lembranças. Já os achados da segunda coleção carregam os traços *informais* de Nam June Paik - foi a partir dela que observei as tensões produzidas entre as imagens e, assim, concebi as constelações (que carregam a memória da *web*, das mídias e da nossa tecnocultura), que são detentoras de significados e que pertencem a uma montagem imagética advinda das minhas interpretações.

As quatro constelações que emergiram da segunda coleção foram criadas a partir do meu “sujar as mãos” com os empíricos que, assim, enunciam sentidos éticos-estéticos-técnicos às audiovisualidades paikianas, uma tendência virtual e uma qualidade comunicacional das technoimagens contemporâneas. Foram elas:

- *Hanok*: a primeira constelação corresponde a um assunto que estava presente desde o início da pesquisa: os problemas e desafios quanto a preservação da artemídia. Com relação às questões técnicas, a obsolescência de *software* e a deterioração de *hardware* são ações de *degeneração* que podem ser revertidas através de estratégias de *regeneração* como armazenamento, emulação, migração, reinterpretação, etc. Pego emprestada a ideia de degeneração/regeneração para pensar em (de)regenerabilidade, uma capacidade de atualização dessas obras (o termo é “*resultado da seguinte montagem: prefixo ‘(de)’ + radical ‘regenera’ é a condição da ‘imagem’, ou seja, é uma memória (no sentido da duração) dos objetos empíricos. Já o sufixo ‘bilidade’ é a ideia de qualidade e de devir. A proposta é justamente pensar como uma qualidade síncrona, pois as obras regeneradas contêm sua degeneração pela condição do*

*digital*”). Indo além, a ideia pode ser aplicada não somente em obras de artemídia, mas também em ambientes *on-line*, os lugares - de memória - onde observo essas obras. Essas obras, ao serem retiradas de seus locais de origem (museus, instituições artístico-culturais, etc., ou seja, ambientes físicos) são levadas para o âmbito do *on-line* onde ocorre um processo de mutabilidade, característica da própria *web*, “*que é instável, efêmera e que se rearranja o tempo todo*”. Em se tratando de iniciativas que se propõem a expor obras de Paik na internet, percebo duas tendências: a) a existência de *sites* que apenas colecionam e expõem as imagens dessas obras, com informações insuficientes, ou seja, sem preocupação com a sua preservação - as imagens apenas estão lá, com o risco de desaparecerem; b) *sites* que fornecem ferramentas e incentivam os usuários a desentranhar e manipular essas imagens, especialmente de modo colaborativo. Esses são, portanto, lugares de memória com a “*intenção de reviver e atualizar Paik*”, ampliando a permanência do artista no circuito artístico-midiático e a sua potência de remixabilidade. Em resumo, são “*lugares que abrigam memórias e que tanto (de)regeneram Paik quanto a si mesmos*”. A constelação abre a possibilidade de desenvolver, futuramente, a ideia de um *(re)Paik*, inspirada nos postulados de Hölling (2013), de modo a pensar na potência das audiovisualidades paikianas se atualizarem especificamente em ambientes *on-line*, indo além do pontuado na tese (a pesquisa foi importante para desenvolver a ideia de audiovisualidades paikianas, então *(re)Paik* seria o passo seguinte). Paik *dura* nesta coleção principalmente através das palavras-chave *comunicação, informação, experimentação, tempo, memória, fluxo, virtualidade, manipulabilidade e mutabilidade*;

- *Bibimbap*: a segunda constelação fala sobre diversas “misturas”, ou seja, “*a combinação criativa de diversos elementos (técnicos, estéticos, filosóficos, culturais e sociais), mídias, pessoas, etc.*”, e é dividida em quatro marcas: a) “*A MTV, o Youtube e o TikTok como Fábricas de Imagens*” destaca que o videoclipe, importante componente da cultura midiática audiovisual contemporânea, pode ser pensado a partir da essência da videoarte e segue se atualizando em diferentes produtos tecnoculturais; b) “*É Diferente Quando nos Reunimos*” aborda a cultura da participação e da colaboração como uma das principais características da tecnocultura contemporânea; c) “*“Remix It Yourself”: Copiar, Transformar e Combinar para Criar Algo Novo*” amplia a

discussão do tópico anterior introduzindo a ideia da tecnocultura do *remix*, uma “reutilização criativa e consciente de objetos tecnoculturais pré-existentes”. Os memes são trazidos como expressivos exemplos; d) “*Play Paik*” traz algumas reflexões quanto às imagens feitas a partir de tecnologias que mesclam o virtual e o real - não no sentido bergsoniano. Realidade virtual, aumentada, metaverso e influenciadores digitais foram identificadas como tendências que integram tecnologias para a criação de experiências que reproduzem a realidade. Paik *dura* nesta coleção principalmente através das palavras-chave *globalismo, participação, comunicação, informação, aleatoriedade, experimentação, ludicidade, humor, zen, ironia, tempo, memória, provocação, vigilância, política, religiosidade, fluxo, multiplicidade, hibridismo, virtualidade, ilusão, manipulabilidade e mutabilidade*.

- *Newtro*: a terceira constelação é a mais pujante de todas, não somente porque agrega o maior número de artefatos coletados, mas sobretudo porque aciona reflexões instigantes acerca da relação entre o *antigo* e o *novo*, trazendo pistas para pensar marcas de ordem tecnostálgica sob o guarda-chuva da arqueologia da mídia. A constelação é dividida em quatro marcas: a) “Perfeitas Imperfeições” evidencia que o acidente, o erro e o defeito tecnológico são explorados como possibilidades criativas que culminam em novas expressões estéticas que agem contra o determinismo da imagem técnica. Uma discussão sobre a cultura do descarte e da obsolescência, em especial na artemídia, e sua consequente pós-vida, é realizada; b) “Não é Gambiarra... é um Recurso Técnico Alternativo” amplia a discussão sobre mídias mortas-vivas e, levando em conta características de culturas de DIY, DIT e *maker*, explora o “*hacking de hardware, circuit bending e gambiarra, que sempre tiveram laços estreitos com ideologias open source e nos permitem refletir sobre a cultura tecnológica contemporânea*”; c) “A (Tec)nostalgia é um *Feedback Ampliado*”, como o próprio nome demonstra, “*ênfatiza a importância de olhar para o passado, permitindo que a nostalgia amplifique o feedback de ontem para que dê origem ao feedforward de amanhã*”. Os exemplos se concentram na exploração artística da memória *das/nas* interfaces culturais e gráficas da *web*; d) “Resquícius do Nunca Experimentado” focaliza o conceito de anemoia, “*uma sensação nostálgica de saudade de um passado não vivido ou experimentado ou de algo que era intrinsecamente melhor no passado distante do que é no presente*”,

principalmente com o exemplo de imagens de *vaporwave*. Paik *dura* nesta coleção principalmente através das palavras-chave *globalismo, participação, dualidade, comunicação, coexistência, informação, aleatoriedade, experimentação, ludicidade, humor, zen, ironia, tempo, memória, provocação, política, fluxo, multiplicidade, hibridismo, virtualidade, ilusão, manipulabilidade e mutabilidade*;

- *Ppalli Ppalli*: a quarta e última constelação, em linhas gerais, mostra que a situação tecnológica atual pode ser entendida como um processo que acelera o ciclo ou a velocidade das mudanças sociais existentes e, ao mesmo tempo, transforma e afeta instituições culturais e humanas, bem como as condições do mundo cotidiano que costumava se mover em um ritmo relativamente lento. O debate sobre a tendência de aceleração, encontrada em uma tecnocultura contemporânea onde o tempo hiperacelerado está nos envolvendo no uso social da tecnologia de velocidade, está se tornando cada vez mais inevitável e não é exagero dizer que mesmo muitas lógicas da cultura informacional da mídia moderna já estão contaminadas com ideologia acelerada. O contexto de distanciamento social devido a pandemia de COVID-19 trouxe uma sobrecarga de informações - a infodemia - e as imagens - em excesso, aceleradas e em ritmo frenético - "*proliferam-se pandemicamente*". Paik *dura* nesta coleção principalmente através das palavras-chave *globalismo, participação, imprevisibilidade, comunicação, coexistência, informação, aleatoriedade, experimentação, ironia, tempo, memória, vigilância, política, fluxo, multiplicidade, hibridismo, virtualidade, manipulabilidade e mutabilidade*;

E. "*Propor a ideia de audiovisualidades paikianas on-line enquanto uma qualidade audiovisual resultante dos movimentos desencadeados pelas constelações que, em conjunto, permitem autenticá-las em uma galáxia de produtos tecnoculturais*".

A partir das constelações detalhadas anteriormente, depreendo que esses agrupamentos de artefatos são definidos pelas suas peculiaridades que, aparentemente desconexas, partilham qualidades em comum. Dessa forma, sugerem certos alinhamentos que permitem refundir novos sentidos quanto a atualização das audiovisualidades paikianas em ambientes *on-line*. Assim, as constelações *Hanok, Bibimbap, Newtro* e *Ppalli Ppalli* estão dentro de algo maior, que chamo de Galáxia das Audiovisualidades Paikianas, que engloba, certamente, muitos outros

corpos celestes, mas neste exercício eu observei apenas um quadrante de um universo tecnocultural que é infinito<sup>458</sup> (figura 114).

Figura 114 - Galáxia das Audiovisualidades Paikianas



Fonte: A autora (2023).

Um ponto identificado é que, a partir da obra de Paik, o tema “tempo” atravessa todas as constelações (e isso abre caminho para explorações futuras). É importante reforçar que as quatro constelações são potencialmente contagiadas umas pelas outras, pois as significações se transpassam de diferentes formas e as características identificadas poderiam desempenhar outros movimentos analíticos que poderiam produzir novos arranjos/constelações. Por exemplo, a obra original “*The More The Better*”, de Nam June Paik, criada em 1988, é uma audiovisualidade paikiana porque carrega as *virtualidades* estéticas, técnicas, discursivas e culturais de Nam June Paik que agem se *atualizando* em outras obras do próprio artista e que, como consequência, imprime a sua própria *marca* na História da Arte e na tecnocultura. Já na contemporaneidade, essa obra é retirada do seu local de origem (no caso, o museu MMCA, na Coreia do Sul) e é migrada para o domínio do *on-line* - no caso o *site* “*Meet Again The More, The Better*” -, onde tem a sua *aura* colapsada, *renascendo* de novas formas.

Conforme visto na constelação *Hanok*, nesse lugar de memória a intenção é reviver e atualizar Paik ao incentivar os usuários a vivenciarem o processo de restauração da obra. Se

<sup>458</sup> É importante reconhecer que as imagens dialéticas foram organizadas a partir de determinadas materialidades, mas eu poderia, por exemplo, pegar o que foi escolhido para a constelação três, tensionar e tentar buscar como as características da constelação quatro ali se atualizariam.

pensarmos em alguns achados na constelação *Bibimbap*, o *site* estimula a performatividade do público e amplia a potência de remixabilidade da obra original e o seu consequente alcance - os participantes, assim, produzem, reproduzem, rearranjam e distribuem novas imagens indefinidamente, atualizando a imagem original. Com relação a constelação *Newtro*, são percebidas inserções tecnostálgicas nesse ambiente como, por exemplo, a estética dos *sites* e sistemas operacionais dos anos 1990, o *glitch* e o *vaporwave*. Por fim, a constelação *Ppalli Ppalli* está presente, principalmente, na seção “*gallery*”, onde se visualizam as imagens desenvolvidas por usuários que “restauraram” a obra original - pelo fato de o *site* ter sido criado e ainda estar ativo durante a pandemia de COVID-19, grande parte das criações possuem uma estética similar: são imagens pandêmicas confusas, velozes, barulhentas e os autores vestem máscaras de proteção. “*The More The Better*”, então, foi restaurada fisicamente pelo museu MMCA em 2022, mas também segue se atualizando enquanto o *site* “*Meet Again The More, The Better*” continuar disponível.

Concisamente, as audiovisualidades paikianas podem ser entendidas como qualidades comunicacionais que mostram como Nam June Paik transborda para outros territórios com uma complexidade de aspectos que carregam memórias em diversos níveis e são também uma forma de entender a sua obra artística a partir da concepção bergsoniana de evolução criadora. *Na tecnocultura contemporânea, as audiovisualidades paikianas são, portanto, atualizações das memórias das obras de Paik que estão em devir. Essas apropriações, em uma convergência múltipla de formatos, suportes e tecnologias, estão cada vez mais difusas e perpetuam a memória de Paik, especialmente em ambientes on-line. Através dos achados do segundo giro arqueocartográfico, constato que as audiovisualidades paikianas duram e se (de)regeneram por meio de uma mistura de diversos elementos (técnicos, estéticos, filosóficos, culturais e sociais, etc.) trazendo, principalmente, traços de nostalgia, experimentação e colaboração, nos provocando a pensar, entre outras coisas, sobre a exposição exacerbada de informações audiovisuais esquizofrênicas, especialmente no cenário do coronavida (BEIGUELMAN, 2020a).*

As audiovisualidades paikianas se dão justamente em um contexto onde é possível reconhecer não somente Nam June Paik, mas também muitos outros como “artistas da comunicação<sup>459</sup>”, pois todos se engajam na ideia de que “não há botão de rebobinar para a vida<sup>460</sup>”, seguindo a perspectiva bergsoniana de que nós não estamos fixos no passado, pois este

---

<sup>459</sup> Citação de Paik trazida na página 267.

<sup>460</sup> Citação de Paik trazida na página 88.

surge como um devir para avançarmos e criarmos permanentemente algo novo. Paik, assim, está incrustado na tecnocultura contemporânea audiovisual.

As audiovisualidades paikianas, invenção desta pesquisa, foram força motriz para interpretar uma série de fenômenos da memória que se constituem como unidades fundamentais do processo comunicativo da tecnocultura. A minha mais desejada colaboração com esta tese é a reflexão sobre os devires nos objetos e a predominância da memória em suas estruturações. Estudar Paik, afinal, não é apenas sobre compreender o seu legado, mas também é uma maneira de lidar com o que é a imagem na tecnocultura contemporânea.

## 7.1 POTENCIALIDADES PARA PRÓXIMAS PESQUISAS

Tenho ciência que a pesquisa, por justamente se dar no próprio contexto paikiano onde os fragmentos se espalham e estão em fluxo na *web*, há algumas amarras que, por função dos objetivos delineados, ou não foram tratadas, ou podem ter ficado soltas ou, ainda, que podem receber novos desdobramentos. Assim, retomo aqui, brevemente, quais considerações acredito que têm potencial de exploração futura.

### 7.1.1 Entrada de Novas Constelações na Galáxia Paikiana

Quadro 6 - Possíveis novas constelações

Constelação	O que é?	Exemplo de Audiovisualidade Paikiana
<i>Boredom</i> (지루함): Tão Chato Quanto Possível	<p>Paik não hesitava em descrever as suas obras como enfadonhas, como, por exemplo, a série <i>zen</i>. O tédio era parte da experiência estética.</p> <p>A atual cultura da distração “exige um estado permanente de receptividade e o desperdício de tempo foi substituído pelo arrastar preguiçoso do mundo real para o virtual. Encontramo-nos rodeados de aparatos tecnológicos anti-tédio e continuamos sobrecarregados de informação. Mesmo em período de isolamento, participamos</p>	<p>A (tediosa) animação “<i>Fire Gazing</i>” (2016), de Rustan Söderling (<a href="https://vimeo.com/203628611">https://vimeo.com/203628611</a>). O <i>loop</i> de vídeo é construído a partir de elementos digitalizados da colina atrás da casa dos pais do artista em sua cidade natal, Gotemburgo.</p>

	<p>do grande mercado da economia da atenção (...) Ao navegar na web, o tédio é tanto a causa quanto o produto de um uso específico e uma maneira específica de viver a Internet e seus derivados (...) Nessa relação dialética entre tédio e intensidade, o silêncio se revela como uma ruptura ensurdecadora e se torna uma pausa, um desfiladeiro temporal nos minutos que fluem, dando espaço ao inédito e ao não visto” (PHROOM, 2022, <i>online</i>).</p>	
<p><i>Jaemi</i> (재미): o Humor como Objeção, Zombaria, Ironia, Libertação ou Destruição</p>	<p>“O Minjungseorim's Essence Korean-English Dictionary, um dos dicionários portáteis mais populares da Coreia, define <i>jaemi</i> como ‘interesse; diversão; prazer; diversão’. Nas artes, <i>jaemi</i> significa que uma obra ou performance precisa entreter e estimular o público por meio de diversão e diversão. Humor, sarcasmo e estimulação visual se qualificam como <i>jaemi</i>. <i>Jaemi</i> também contém o elemento surpresa e mantém o público ligeiramente desequilibrado com espontaneidade jocosa” (YULDO, 2022, <i>online</i>).</p> <p>Para Paik, as suas TVs eram preciosas fontes de <i>jaemi</i> (NJPAC, 2023, <i>online</i>). Além disso, <i>jaemi</i> está presente, por exemplo, na emblemática situação quando Paik deixou cair suas calças na frente de Bill Clinton.</p>	<p>O site do “<i>Museum of Bad Art</i>” (<a href="http://museumofbadart.org">http://museumofbadart.org</a>), ou MOBA, tem como lema “<i>art too bad to be ignored</i>”, ou, em tradução livre, arte ruim demais para ser ignorada, coleciona, exhibe e celebra as diferentes formas de arte ruim que chega a ser boa. Tanto as obras de artistas talentosos que deram errado quanto obras com execução exuberante são colecionadas como “Traços Ruins”, “<i>Dopplehangers</i>”, “Sem Capuz”, “Seção de Esportes”, “Zoo”, “Olha, Sem as Mãos!”, “Paisagens Improváveis”, “Arco Íris”, “Exalando Minha Religião”, “Forças Invisíveis” e “Sim Sim Sim”.</p> <p>Os memes também podem ser considerados uma forma de <i>jaemi</i>.</p>

Fonte: A autora (2022).



### 7.1.2 Outros Temas para Exploração

Quadro 7 - Novos temas para explorações futuras

Assunto	Descrição
Práticas mídia-arqueológicas paikianas.	Uma estudo sobre como Paik se apropriou das primeiras tecnologias de mídia analógica de maneiras subversivas.
<i>TV Buddha</i> no Brasil.	Não existem registros acadêmicos sobre quando (ou como) Paik usou uma estátua do Preto Velho no lugar de Buda no 11º Videobrasil.
Os robôs de Paik e a robótica cultural.	Um estudo sobre robôs como participantes (e criadores) de cultura. Investigar se o “ <i>Robot K-456</i> ” pode ser considerado um cânone nessa área. Interface com a minha dissertação do mestrado, que abordou, em alguns pontos, a ciborguização da tecnocultura.
Ampliar o estudo sobre a ideia de (re)Paik, apontada na constelação <i>Hanok</i> , item 6.2.1	Atualização da ideia da tese de Hölling, “ <i>Re: Paik. On time, changeability and identity in the conservation of Nam June Paik’s multimedia installations</i> ”, ou seja, pensar em um (re)Paik como sendo uma potência das audiovisualidades paikianas se atualizarem especificamente em ambientes <i>on-line</i> .
Ampliar o estudo sobre o item 6.2.2.3, <i>Play Paik</i> .	Pensei muito se manteria ou excluiria esta seção na tese. Optei por deixar, mesmo sabendo que carece de reflexões. É potente pensar, futuramente, como Paik se atualiza em produtos criados a partir de tecnologias que ele mesmo, de alguma forma, previu.
Ampliar o estudo sobre as formas do tempo paikiano, trazidas na constelação <i>Ppalli Ppalli</i> , item 6.2.4.	A arte de Paik foi o resultado de esforços contínuos para explorar a(s) temporalidade(s) para expandir horizontes - ele lidou com mídias que podem distorcer e manipular relações temporais, como performance, música visual, arte televisiva e videoarte. “Tempo” foi um elemento identificado em todas as constelações.

Fonte: A autora (2023).



\*

Espero que esta tese seja utilizada em reflexões para que a comunicação com o público, a coerência da vida e das artes sejam realizadas em diversos campos do saber.

Nam June Paik: você trouxe a arte contemporânea para mim e inspirou um amor pela tecnologia e pela imagem que poderia não ter evoluído de outra forma. Obrigada!

## EPÍLOGO - “GOOD MORNING MR. PAIK”

Inspirada na obra “*Good Morning Mr. Orwell*”, que explorou a conexão e transmissão via satélite, esboço uma ideia de possível obra que nomeei como “*Good Morning Mr. Paik*”. Selecciono onze momentos da obra de Paik<sup>461</sup> e crio a minha versão atualizada, com a exploração de ambientes *on-line*. Esse “ensaio-experimento” é também uma atualização de Paik.

Good Morning Mr. Orwell	Good Morning Mr. Paik
<p><b>Introdução</b> Um vídeo pré-produzido mostra uma animação gráfica com os títulos “<i>Good Morning Orwell</i>” e “<i>Bonjour Monsieur Orwell</i>”, além de uma boca e raios formados por <i>pixel art</i>. É repetido duas vezes.</p> 	<p><b>Introdução</b> Um vídeo pré-produzido mostra uma animação gráfica com o título “<i>Good Morning Paik</i>”, em inglês e em coreano, mostrando a imagem de Nam June Paik em <i>pixel art</i>.</p>
<p><b>Performance de Peter Gabriel e Laurie Anderson (gravado)</b> As imagens dos <i>performers</i> são sobrepostas e justapostas com o espaço virtual da computação gráfica.</p> 	<p><b>Abraço Telemático (gravado)</b> Em “Abraço Telemático” (2007), Roy Scott filosofa sobre estética, interatividade e senso de identidade e comunidade no mundo telemático do ciberespaço. Materializando essa ideia, com uma música de tango ao fundo, dois dançarinos, cada um dançando em um lugar remoto, são combinados em uma tela e parecem dançar para realizar um abraço telemático.</p>
<p><b>Introdução ao programa com dois apresentadores (ao vivo, com interação)</b></p>	<p><b>Introdução ao programa com uma apresentadora (ao vivo)</b></p>

<sup>461</sup> A obra pode ser visualizada em

<https://archive.org/details/1984Nam.June.Paik..Good.Morning.Mr.Orwell.1984.DVDRip.XviDCiNEMAGROTE/SQUEconvertido> e é possível ver a análise completa em [https://njp.ggcf.kr/wp-content/file/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4%20%EC%95%84%EC%B9%B4%EC%9D%B4%EB%B8%8C/5\\_video\\_Good%20Morning\\_%20Analysis.pdf](https://njp.ggcf.kr/wp-content/file/%EB%B9%84%EB%94%94%EC%98%A4%20%EC%95%84%EC%B9%B4%EC%9D%B4%EB%B8%8C/5_video_Good%20Morning_%20Analysis.pdf) Acesso: 21 out. 2022.

O áudio está conectado e, através da técnica de divisão de tela, o *host* de Nova Iorque está à esquerda e o *host* de Paris à direita. As narrações são de acordo com os idiomas dos *hosts*. Há um atraso na troca de saudações entre si. Além disso, os dois *hosts* remotos seguram taças de vinho e fazem contato visual um com o outro.



Estou ao vivo apresentando o projeto. Falo que é um produto resultante da minha tese de doutorado. Agradeço a CAPES, UNISINOS e TCAv. Explico como funcionarão as participações ao vivo. Incentivo o compartilhamento e o *remix*.

#### “TV is eating up your brain” (ao vivo)

A performance de Paris é exibida ao vivo. O cantor *pop* Sapho canta uma música chamada “*Is eating up your brain*”. Nessa performance, telas pretas são, por vezes, mostradas como desconectadas e telas vazias causadas por problemas técnicos da época foram improvisadas com telas preparadas ou comentários de Paris e Nova Iorque, respectivamente. O rosto de George Orwell é exibido no lado inferior esquerdo da tela preta.



#### Tele-piano Concert (ao vivo, com participação da audiência)

No início de sua carreira, Nam June Paik planejou um concerto de piano que seria tocado simultaneamente em São Francisco e Xangai entre 1961 e 1962. Na época, o projeto não foi concretizado devido a barreiras tecnológicas (NJPAC, 2023, *online*). Meu objetivo, portanto, é implementar a ideia pioneira de concerto de piano em rede.

Dois pianistas, um em Porto Alegre e outro em Seul, tocam piano simultaneamente: Porto Alegre controla a mão esquerda, pois está no lado esquerdo do globo, e Seul controla a mão direita. A tela é dividida ao meio, mostrando ambos os pianistas. Eles tocam “*Symphony for 20 Rooms*”, uma partitura composta por Paik em 1961 - é a sua segunda sinfonia e é vista como uma obra importante que prenunciou seu pensamento sobre a arte, embora não tenha sido realizada em vida.

#### “Cavalcade of Intellectuals” (ao vivo)

É uma cena em tempo real em que Nova Iorque e Paris estão conectadas e dois comediantes remotos, Mitchell Kriegmann e Leslie Fuller, atuam em um formato de comédia negra. Houve uma cena em que Michael Foucault e Susan Sontag, que estavam separados remotamente, intencionalmente fizeram barulho e as vozes foram cortadas. Então eles agiram como se não pudessem ser ouvidos. Essa cena pode ser considerada um formato típico de videoconferência e pode-se observar que cada *performer* atua na frente da câmera e, ao mesmo tempo, verifica a imagem da tela da outra pessoa.

#### “Beyond the Cool Obscure” (gravado)

Momento acadêmico. Exercício de mídia-arqueologia gravado. Com inspiração na conversa de Peter Krapp no projeto “*Media Archeology 101*” (live #5), com Gustavo Fischer e Márcio Telles, quando os três pesquisadores abordaram alguns *softwares* e dispositivos antigos de videoconferência, eles agora experimentam essas tecnologias, debatendo não apenas acerca da(s) materialidade(s), mas sobre arqueologia das mídias enquanto um desafio à história da mídia.

	
<p><b>Laurie Anderson “The Language of the Future”</b></p> <p>Em vídeo gravado, Laurie Anderson, vestindo terno prateado, faz uma narração dentro de uma cabine de DJ. Sua voz é manipulada usando efeitos técnicos. Depois do <i>close</i> na mão de Laurie Anderson apertando o botão do mixer de som, a narração é tocada em voz normal. Sem mostrar o rosto da artista, apenas a voz, a narração é reproduzida no espaço escuro. Algumas partes dessa performance são extraídas da outra performance de Anderson, chamada “From the Air”.</p> 	<p><b>Performance narrada de “Cyborg Manifesto” (gravado)</b></p> <p>O manifesto ciborgue de Donna Haraway é lido. O <i>performer</i> está em frente a um <i>chroma-key</i>, que reproduz um vídeo a partir de montagens de cenas de filmes e séries de ficção científica que discutem o que é ser humano, como “Blade Runner”, “O Homem Bicentenário”, “Eu Robô”, “AI: Inteligência Artificial”, “Humans”, “Ghost in the Shell”, “Westworld”, “Metropolis”, entre outros.</p>
<p><b>O sapateado e o graffiti (ao vivo)</b></p> <p>A performance de sapateado de Yves Montand cantando “Parole de Les Grands Boulevards”, gravada, e uma performance de graffiti, ao vivo, de Robert Combas e Ben Vauthier, no Centro Pompidou em Paris, são mostradas juntas.</p> 	<p><b>Nongak e k-pop (ao vivo)</b></p> <p>Uma performance de <i>nongak</i>, dança típica coreana, e uma coreografia de <i>k-pop</i> são mostradas ao mesmo tempo, combinando telas divididas e sobreposição de imagens. A ideia é ver como a segunda dança atualizou a primeira, em termos bergsonianos.</p>
<p><b>Dean Winkler e John Sanborn ACTIII (1983), com música de Philip Glass (gravado)</b></p> <p>Formas tridimensionais geradas em computador, em rápida espiral e multiplicação, ecoam as</p>	<p><b>Exposição de obras criadas por inteligência artificial (gravado)</b></p> <p>Alguns meses antes da exibição da obra, haverá chamada para artistas.</p>

tensões repetitivas e a energia vital da música de Glass.



**Mitchel Kriegman canta um yodel (gravado)**



**Chipmusic (ao vivo)**

Performance ao vivo de *chipmusic* do artista brasileiro Chippanze.

**George Plimpton entrevistando Moorman no estúdio de Nova Iorque (ao vivo)**

A imagem de George Plimpton e Charlotte Moorman é editada usando o efeito *chroma-key* e sobreposta como pano de fundo da performance ao vivo de “*TV Cello*”.



**Superhighway Game (ao vivo, com participação da audiência)**

É um *game* projetado com o tema da obra “*Electronic Superhighway*”, mas agora o objetivo é conectar várias culturas do Brasil. Imagens (de lugares, fauna, flora, comidas típicas, pessoas, indumentárias, etc.) e sons (sotaques, animais, natureza, etc.) são apresentados. Uma tela com a imagem do mapa do Brasil fica estática. As pessoas devem clicar no local do mapa onde acreditam que o som/imagem é proveniente. As pessoas são questionadas a pensar: você realmente conhece o seu próprio país? Há espaço para *chat* entre os participantes. O público é convidado a fazer *upload* de imagens autorais de modo a ampliar o banco de dados da plataforma para *games* futuros.

**Encerramento (gravado)**

Tela dividida em quatro: performance de Peter Orlovsky, performance de Thompson Twins, performance de Charlotte Moorman e performance de *break dance* pré-gravada. O crédito de produção é exibido em tela cheia.

**Encerramento (gravado)**

Reprodução do videoclipe “Computadores Fazem Arte”, da Nação Zumbi. O crédito de produção é exibido em tela cheia. O vídeo finaliza com *glitches* na tela.



## REFERÊNCIAS

ADORNO, Theodor W. A Portrait of Walter Benjamin. In: **Prisms**. Trans. Samuel and Shierry Weber. Cambridge: MIT Press, 1981.

AESTHETIC WIKI. **Site oficial**. Disponível em: <https://aesthetics.fandom.com> Acesso: 07 out. 2022.

AGAMBEN, Giorgio. **Signatura Rerum: sobre o método**. São Paulo: Boitempo, 2019.

ALMEIDA, Gabriela Machado Ramos. Por uma arqueologia crítica das imagens em Aby Warburg, André Malraux e Jean-Luc Godard. **Significação: revista de cultura audiovisual**, v. 43, n. 46, p. 29-46, 2016.

ANDERSSON, Victor; SOBEK, Tim. Virtual Avatars, Virtual Influencers & Authenticity. 2020. 48 f. **Dissertação** (Mestrado) - Curso de Marketing & Consumption, University Of Gothenburg, Gothenburg, 2020. Disponível em: <https://gupea.ub.gu.se/handle/2077/64928> Acesso em: 13 out. 2022.

ARARIO GALLERY. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.arariogallery.com/exhibitions/7-insane-park-i-have-no-idea-because-i> Acesso: 26 dez. 2022.

ARSENYAN, Jbid; MIROWSKA, Agata. Almost human? A comparative case study on the social media presence of virtual influencers. **International Journal of Human-Computer Studies**, Volume 155, 2021.

ARANTES, Priscila. Arte e mídia no Brasil: perspectivas da estética digital. **ARS (São Paulo)**, v. 3, p. 52-65, 2005.

ARNHEIM, Rudolf. **Intuição e Intelecto na Arte**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

ASSIS, Caroline de; BOUERI, Aline Gatto. **Sem considerar maternidade, ciência brasileira ainda penaliza mulheres**. Disponível em: <https://www.generonumero.media/reportagens/sem-considerar-maternidade-ciencia-brasileira-ainda-penaliza-mulheres> Acesso: 07 out. 2022.

ARTRIANON. **OBRA DE ARTE DA SEMANA: Um mapa cultural dos EUA na vídeoinstalação ‘Eletronic Superhighway’ de Nam June Paik**. Disponível em: <https://artrianon.com/2018/11/20/obra-de-arte-da-semana-um-mapa-cultural-dos-eua-na-videoinstalacao-eletronic-superhighway-de-nam-june-paik> Acesso: 07 out. 2022.

AZUMA, R.; BAILLOT, R.; FEINER, S.; JULIER, S.; MACINTYRE, B. Recent advances in augmented reality. **IEEE computer graphics and applications**, v. 21, n. 6, p. 34-47, 2001.

BACHELARD, Gaston. **A Epistemologia**. Lisboa: Edições 70, 2001.

BAIO, Cesar. **Máquinas de imagem. Arte, tecnologia e pós-virtualidade**. São Paulo: Annablume, 2015.

BARTHES, Roland. A morte do autor. In: **O rumor da língua**. Trad.: Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988. p.67-70.

BASCHIERA, S.; CAODURO, E. (Ed.). The New Old: Archaisms and Anachronisms Across Media. **Alphaville Journal**. n. 12, 2017.



- BASTOS, Marcus. **Gambiologia**. Disponível em: <https://digilabour.com.br> Acesso: 19 ago. 2022.
- BAUDELAIRE, Charles. **Poesia e prosa**. Rio de Janeiro: Nova Aguilar, 2006.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulações**. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Retrotopia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2017.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Coronavida: pandemia, cidade e cultura urbana**. São Paulo: ECidade, 2020a.
- BEIGUELMAN, Giselle. A pandemia das imagens: retóricas visuais e biopolíticas do mundo covídico. **Revista Latinoamericana de Psicopatologia Fundamental**, São Paulo, 23(3), 549-563, set. 2020b.
- BEIGUELMAN, Giselle. **Políticas da imagem: vigilância e resistência na dadosfera**. São Paulo: Ubu Editora, 2021.
- BELLOUR, Raymond. A dupla hélice. In PARENTE, André (Org.). **Imagem-Máquina: A era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro, Ed.34, 1993.
- BELTING, Hans. **Der zweite Blick: Bildgeschichte und Bildreflexion**. Munique: W. Fink, 2000.
- BELTING, Hans. **Antropologia da imagem: para uma ciência da imagem**. Lisboa: KKYM, 2014.
- BENJAMIN, Walter. **A origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.
- BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas I: magia e técnica, arte e política**. Tradução de Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1986.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. BOLLE, Willi (org.). Tradução Cleonice Paes Barreto Mourão e Irene Aron. Belo Horizonte: UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.
- BENJAMIN, Walter. A imagem de Proust. In: \_\_\_\_\_. **Obras escolhidas I: Magia e técnica – Arte e política**. Trad. Sérgio Paulo Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 2012. p. 37-50.
- BENJAMIN, Walter. **Imagens de pensamento: sobre haxixe e outras drogas**. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: L&PM Editores, 2018.
- BERGSON, Henri. **A Evolução Criadora**. Rio de Janeiro: Delta, 1964.
- BERGSON, Henri. **Matéria e Memória - Ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.
- BERRYMAN, Donna R. Augmented reality: a review. **Medical reference services quarterly**, v. 31, n. 2, p. 212-218, 2012.
- BISHOP, Claire. **Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship**. Verso: London; Nova York, 2012.

BLACKMORE, Susan. **The Meme Machine**. United States: Oxford University Press, 1999.

BLOOMBERG. **Everyone's Ignoring One of the Best Deals in the Art Market. Nam June Paik is in every art history book on the planet. Why isn't his market in the stratosphere?**. Disponível em: <https://www.bloomberg.com/news/articles/2017-05-19/num-june-paik-is-the-art-world-bargain-everyone-s-missing-out-on> Acesso: 07 abr. 2022.

BMA. **Site oficial**. Disponível em: <https://art.busan.go.kr/tblTsite07Bbs/viewNewsClient.nm?idx=2121> Acesso: 26 dez. 2022.

BOLTER, J. D.; GRUSIN, R. **Remediation: understanding new media**. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 1999.

BONIN, Jiani Adriana. Nos bastidores da pesquisa: a instância metodológica experienciada nos fazeres e nas processualidades de construção de um projeto. In: MALDONADO, Efendy *et al.* **Metodologias de pesquisa em comunicação**. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BONIN, Jiani Adriana. Revisitando os bastidores da pesquisa: práticas metodológicas na construção de um projeto de investigação. In: MALDONADO, Efendy. **Metodologias de pesquisa em comunicação: olhares, trilhas e processos**. Porto Alegre: Sulina, 2011.

BOONE, Silvana. O efêmero tecnológico e a ausência da arte computacional nos acervos brasileiros. 2013. 196f. **Tese** (Doutorado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.

BORSCHIED, Peter. **Das Tempo-Virus: Eine Kulturgeschichte der Beschleunigung**. Campus Verlag, 2004.

BOUFLEUR, Rodrigo. A Questão da Gambiarra: Formas Alternativas de Produzir Artefatos e suas Relações com o Design de Produtos. 2006. 153p. **Dissertação** (Mestrado em Arquitetura e Urbanismo). Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de São Paulo, São Paulo.

BOURDIEU, Pierre. The forms of capital. In: HALSEY, A. H. *et al.* **Education, Culture, Economy, and Society**. New York: Oxford University Press, 1997.

BOURDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2011.

BOYM, Svetlana. **The future of nostalgia**. New York: Basic Books, 2008.

BRAGA, José Luis. Para começar um projeto de pesquisa. **Revista Comunicação & Educação**, ano 10, n. 3, p. 288-296, 2005. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/37542> Acesso: 28 ago. 2020.

BRUNO, Fernanda. Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade. **Revista ECO-Pós**, v. 20, n. 1, p. 136-149, 2017.

BÜRGER, Peter. **Theory of the Avant-garde**. Manchester: Manchester University Press, 1984.

BUSH, Vannevar. As we may think. **The atlantic monthly**. v. 176, n. 1, p. 101-108, 1946.

CALDEIRA, Fátima Hassan. O mecanismo de busca do Google e a relevância na relação sistema-usuário. **Letrônica**, v. 8, n. 1, p. 91-106, 2015.

CANCLINI, Nestor Garcia. **La globalización imaginada**. Buenos Aires: Paidós, 1999.

CANEVACCI, Massimo. **A cidade polifônica: ensaio sobre a antropologia da comunicação urbana**. Tradução Cecília Prada. São Paulo: Studio Nobel, 1997.

CARMIGNIANI, Julie; FURHT, Borko. Augmented Reality: An Overview. In: FURHT, Borko (ed.) **Handbook of Augmented Reality**. New York: Springer, 2011.

CASTAÑO DÍAZ, Carlos Mauricio. Defining and characterizing the concept of Internet Meme. **Ces Psicología**, v. 6, n. 2, p. 82-104, 2013.

CASTELLS, Manuel. **A Galáxia da Internet**. Rio de Janeiro: Editora Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **Communication Power**. New York: Oxford University Press, 2009.

CASTILHO, Denis. Um vírus com DNA da Globalização: e espectro da perversidade. **Espaço e Economia**, número 17, 2020. Disponível em: <https://journals.openedition.org/espacoeconomia/10332> Acesso em: 19 fev. 2023.

CASTRO NETO, João Ferreira de. Aceleração social na modernidade tardia: a estrutura psicopatológica da alienação segundo a reflexão sociológico-filosófica de Hartmut Rosa. **Revista Sem Aspas**, [S. l.], v. 10, n. 00, p. e021004, 2021. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/semaspas/article/view/15171> Acesso em: 23 dez. 2022.

CINDER. **Site oficial**. Disponível em: <https://libcinder.org> Acesso: 24 nov. 2022.

CONTER, Marcelo Bergamin. Arqueologia da mídia na música eletrônica gaúcha. **XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2016. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-0888-2.pdf> Acesso: 07 out. 2022.

CONTER, Marcelo Bergamin. A vaporização da música. **XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2017. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-2335-1.pdf> Acesso: 07 out. 2022.

CORRÊA, D. S.; PETERS, G. .; TZIMINADIS, J. L. Os seres humanos são, antes de mais nada, seres ressonantes?: Entrevista com o professor Hartmut Rosa da Universität Jena e diretor da Max-Weber-Kolleg. **Civitas: Revista de Ciências Sociais**, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 120–129, 2021. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrio.br/index.php/civitas/article/view/39974> Acesso: 25 dez. 2022.

CORSO, Aline; ÁVILA, Camila de; FISCHER, Gustavo Daudt. Destruído, descartado, rejeitado, apagado, efêmero, obsoleto: escavações em sítios on-line que preservam a arte nascida digital. **Trama: Indústria Criativa em Revista**. Ano 5, vol. 9, no 1, agosto a dezembro de 2019, p. 9-33.

CORSO, Aline; ÁVILA, Camila de. **A intimidade doméstica e a pandemia imagética**. Disponível em: <https://www.tecnoculturaaudiovisual.com.br/a-intimidade-domestica-e-a-pandemia-imagetica> Acesso: 05 jan. 2023.

CORSO, Aline; DE ÁVILA, Camila; KUKUL, Vanessa. Economia Criativa em Tempos de Pandemia: o Caso do Museu do Isolamento Brasileiro no Instagram. **Anais do Interprogramas Secomunica**, v. 4, n. 1, 10 fev. 2021.

CHIU, Melissa; YUN, Michelle. **Nam June Paik: Becoming Robot**. New York: Asia Society Museum/Yale University Press, 2014.

CHUN, Wendy Hui Kyong. The Enduring Ephemeral, or the Future Is a Memory. In: Huhtamo, E. & Parikka, J. (orgs). **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

CHUN, Wendy Hui Kyong. **Updating to remain the same: habitual new media**. MIT press, 2016.

CHUN, Wendy Hui Kyong. **Discriminating data: correlation, neighborhoods, and the new politics of recognition**. MIT Press, 2021.

CUOFANO, Gennaro. **Metaverse And Why It Matters In Business**. Disponível em: <https://fourweekmba.com/metaverse> Acesso: 13 out. 2022.

DA SILVA, Cicero Inacio. O código e o arquivo: práticas de desaparecimento na era dos dispositivos. In: MAGALHÃES, Ana Gonçalves; BEIGUELMAN, Giselle. **Futuros Possíveis: arte, museus e arquivos digitais**. Editora Peirópolis LTDA, 2014.

DAWKINS, Richard. **The Selfish Gene**. Oxford: Oxford University Press, 1976.

DAZED. **How Korean artist Nam June Paik predicted meme culture in 1974**. Disponível em: <https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/46438/1/how-korean-artist-nam-june-paik-predicted-meme-culture-in-1974-tate-modern> Acesso: 01 nov. 2022.

DECKER-PHILLIPS, Edith. **Paik Video**. New York: Station Hill Press, 2010.

DEKKER, Annet. **Como práticas de preservação digital inconstantes estão falhando nos esforços de sustentabilidade ou Uma chamada por redes de atendimento**. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=u\\_k3VSCJc94](https://www.youtube.com/watch?v=u_k3VSCJc94) Acesso: 13 mar. 2022.

DE FREITAS, Maria Ester. Viver a tese é preciso!: Reflexões sobre as aventuras e desventuras da vida acadêmica. **Rev. adm. empres.**, São Paulo, v. 42, n. 1, p. 1-6, Mar. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rae/v42n1/v42n1a09.pdf> Acesso: 28 ago. 2020.

DELEUZE, Gilles. ¿Que és un dispositivo? In: **Michel Foucault, filósofo**. Barcelona: Gedisa, 1990.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia**. Vol. I. São Paulo: Ed.34, 1995.

DELEUZE, Gilles. **Bergsonismo**. Tradução de Luiz B. L. Orlandi. São Paulo: Editora 34, 1999.

DELEUZE, Gilles. A imagem do pensamento. In: \_\_\_\_\_. **Diferença e repetição**. São Paulo: Graal, 2009.

DERRIDA, Jacques. **Gramatologia**. Trad. Miriam Chnaiderman e Renato Janine Ribeiro. São Paulo: Perspectiva, 2004.

DE SALES, C. Elogio da demora: Bill Viola e a estética da desaceleração. **H2D|Revista de Humanidades Digitais**, [S. l.], v. 3, n. 2, 2021. Disponível em: <https://revistas.uminho.pt/index.php/h2d/article/view/3535> Acesso em: 22 dez. 2022.

DESLANDES, Suely Ferreira. A construção do projeto de pesquisa. In: MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 21a edição. Petrópolis: Vozes, 2002.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Ed. 34, 1998.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg**. Madrid: Abada Editores, 2009.

DIGILABOUR. **Site oficial**. Disponível em: <https://digilabour.com.br> Acesso: 19 ago. 2022.

DOMINGUES, Diana. A Humanização das Tecnologias pela Arte. In: DOMINGUES, Diana (Org.). **A Arte no Século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

ECO, Umberto. **Obra Aberta**. Lisboa: Difel, 2009.

EISENSTEIN, Sergei. **A forma do filme**. Rio de Janeiro: Zahar, 1990.

ERNST, Wolfgang. **Digital memory and the archive**. University of Minnesota Press, 2012.

EVANS, Leighton. **The re-emergence of virtual reality**. New York: Routledge, 2018.

FABRIS, Annateresa. **Futurismo: uma poética da modernidade**. São Paulo: Perspectiva, 1987.

FELINTO, Erick. Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo. **IHU-ONLINE Revista do Instituto Humanitas Unisinos**, n. 375, p. 5-7, out 2011. Disponível em: <http://www.ihuonline.unisinos.br/media/pdf/IHUOnlineEdicao375.pdf> Acesso: 9 mar. 2021.

FERNANDES, Diôgo Costa. A concepção da filosofia em Henri Bergson. **Pensar Revista Eletrônica da FAJE**, v. 4, n. 1, p. 37-57, 2013.

FISCHER, Gustavo Daudt. Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades. In: **Para entender as imagens: Como ver o que nos olha?** In: KILPP, Suzana *et al.* (Orgs.). Porto Alegre: Entremeios, 2010.

FISCHER, Gustavo Daudt. Arqueologia e genealogia das mídias, uma articulação necessária. **Revista IHU**, Ano XI, 2011. Disponível em: [http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4109&secao=375](http://www.ihuonline.unisinos.br/index.php?option=com_content&view=article&id=4109&secao=375) Acesso: 31 ago. 2020.

FISCHER, Gustavo Daudt. Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciadoras de memória. In: KILPP, Suzana *et al.* (Orgs.). **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015a.

FISCHER, Gustavo Daudt. “The Restart Page”: Observações sobre Construtos de Memória no Terreno da Web. **XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Rio de Janeiro, 2015b. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2015/resumos/R10-3198-1.pdf> Acesso: 28 ago. 2020.

FISCHER, Gustavo Daudt. I don't wanna be buried in an app cemetery: reflexões sobre arqueologia da mídia online entre histórias de aplicativos derrotados. In: FERNÁNDEZ, Adrián José Padilla; MALDONADO, Alberto Efendy; VELA, Norah S. Gamboa. (Org.). **Procesos Comunicacionales Educación y Ciudadanía en las Luchas de los Pueblos**. Caracas: Fondo Editorial CEPAP-UNESR, 2015c.

FISCHER, Gustavo Daudt. Vida, morte e pós-morte do GeoCities: memória em degeneração/regeneração e nostalgia como crítica no Projeto One Terabyte of Kilobyte Age. In: **Intercom – Anais do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2016, São Paulo. Disponível em <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-2977-1.pdf> Acesso em: 31 jul. 2020.

FISCHER, Gustavo Daudt. FISCHER, Gustavo Daudt. TV News Archive como construto e lugar de memória na web1. **XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**: Curitiba, 2017. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1270-1.pdf> Acesso: 28 ago. 2020.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**. Editora Hucitec: São Paulo, 1995.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade**. Imprensa da Universidade de Coimbra/Coimbra University Press, 2012.

FRIEDMAN, Ken. Introduction: A Transformative Vision of Fluxus. In: **The Fluxus Reader**, edited by Ken Friedman. Chichester, U.K., and New York: Academy Editions, 1998.

FRIEDMAN, Ken. **Cuarenta Anos de Fluxus. Fluxus y Fluxfilms, 1962-2002**. Berta Sichel (ed.) in collaboration with Peter Frank. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, 2002.

FOSTER, Hal; KRAUSS, R.; BOIS, Y.A., BUCHLOH, B. **Arte desde 1900**. Madrid: Ediciones Akal, 2006.

FOUCAULT, Michael. **A arqueologia do saber**/Michel Foucault; tradução de Luiz Felipe Baeta Neves, 7 ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

FOUCAULT, Michael. O que é um autor? In: \_\_\_\_\_. **Ditos & Escritos III**. Trad. Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009. p. 264-298.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GABR, H.M.; SOLIMAN, S.S.; ALLAM, H.K. Effects of remote virtual work environment during COVID-19 pandemic on technostress among Menoufia University Staff, Egypt: a cross-sectional study. **Environ Sci Pollut Res**, 28, 2021.

GALLOWAY, Alexander R. **Flusseriana**. Disponível em: <http://cultureandcommunication.org/galloway/flusseriana> Acesso: 22 dez. 2022.

GALLOWAY, Alexander R. **The interface effect**. Polity, 2012.

GAMBIOLOGIA. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.gambilogia.net> Acesso: 24 ago. 2022.

GARCÍA, Lino; MONTERO VILAR, Pilar. **The Challenges Of Digital Art Preservation**. e-conservation. 2010.

GAS BARRACHINA, Silvia *et al.* Videoarte: mito, género, posmodernidad. 2022. **Tese de Doutorado**. Universitat Jaume I.

GASPARETTO, Débora Aita. Arte digital no Brasil e as (re) configurações no sistema da arte. 2016. 289f. **Tese** (Doutorado em Artes Visuais) - Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.

GEVER, Martha. Pomp and Circumstances: The Coronation of Nam June Paik. **Afterimage**, v. 10, n. 3, p. 12-16, 1982.

GOBIRA, Pablo; MUCELLI, Tadeus; PROTA, Raphael. Instabilidade digital: a preservação e a memória da arte digital no contexto contemporâneo. In: 13º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#13.ART): arte, política e singularidade, 2014, Brasília. **Anais...** Brasília: Medialab, 2014.

GOMBRICH, Ernest Hans. **A história da arte**. 16. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2000.

GRAHAM, Beryl; COOK, Sarah. **Rethinking curating - Art after new media**. Cambridge: The MIT Press, 2010.

GRAU, Oliver. **Arte virtual: da ilusão à imersão**. São Paulo: UNESP Senac, 2007.

GRAU, Oliver (Ed.). **MediaArtHistories**. Cambridge: MIT Press, 2010.

GRAU, Oliver; COONES, Wendy; RÜHSE. **Museum and Archive on the Move: Changing Cultural Institutions in the Digital Era**. Berlin/Boston, Germany: De Gruyter. 2017.

GT COMUNICAÇÃO, ARTE E TECNOLOGIAS DA IMAGEM. Um futuro complexo, híbrido, incerto e heterogêneo. **Site oficial**. Disponível em: <https://compos.org.br/gt/comunicacao-arte-e-tecnologias-da-imagem-3> Acesso: 25 fev. 2022.

GUNKEL, David J. **Of remixology: ethics and aesthetics after remix**. MIT Press, 2016.

HALLMARK, Kara Kelley. **Encyclopedia of Asian American Artists**. Greenwood Publishing Group, 2007.

HAN, Jeongmin; HEO, Jeongyun; YOU, Eunsoon. Analysis of metaverse platform as a new play culture: Focusing on roblox and zepeto. In: Proceedings of the 2nd International Conference on Human-centered Artificial Intelligence (Computing4Human 2021). **CEUR Workshop Proceedings**, Da Nang, Vietnam (Oct 2021). 2021.

HANHARDT, John G. **Nam June Paik**. New York: W W Norton & Co Inc, 1982.

HANHARDT, J., ZINMAN, G., DECKER-PHILLIPS, E. (eds). **We are in open circuits: Writings by Nam June Paik**. Cambridge: MIT Press, 2019.

HANHARDT, John G. **The Worlds of Nam June Paik**. New York: Guggenheim Museum, 2000.

HANHARDT, John G. Nam June Paik (1932–2006) Video Art Pioneer. **American Art**, v. 20, n. 2, p. 148-153, 2006.

HANHARDT, John G.; HAKUTA, Ken. **Nam June Paik: Global Visionary**. Washington: Smithsonian American Art Museum/D Giles, 2012.

HANHARDT, John G. **Nam June Paik: The Late Style**. New York: Gagosian/Rizzoli, 2016.

HANHARDT, John G. **Nam June Paik: Art in Process**. New York: Gagosian/Rizzoli, 2022.

HARVARDARTMUSEUMS. **Harvard Art Museums Receive Million Dollar Gift to Establish the Nam June Paik Fellowship**. Disponível em: <https://harvardartmuseums.org/about/press-media/harvard-art-museums-receive-million-dollar-gift-to-establish-the-nam-june-paik-fellowship> Acesso: 04 set. 2020.

HEIDEGGER, Martin. **A Origem da Obra de Arte**. Lisboa: Edições 70, 1977.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. **Scientiae Studia**, v. 5, n. 3, p. 375-98, [1959] Trad. Marco Aurélio. S.P. 2007. In: [http://www.scientiaestudia.org.br/revista/PDF/05\\_03\\_05.pdf](http://www.scientiaestudia.org.br/revista/PDF/05_03_05.pdf) Acesso: 10 de abr. 2021.

HEIJDEN, Tim van der. **Technostalgia of the present: From technologies of memory to a memory of technologies**. Disponível em: <https://necsus-ejms.org/technostalgia-present-technologies-memory-memory-technologies> Acesso: 2 set. 2022.

HEIM, Michael R. Virtual reality wave 3. In: **Boundaries of self and reality online**. Academic Press, 2017. p. 261-277.

HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. **Zombie media: Circuit bending media archaeology into an art method**. *Leonardo*, v. 45, n. 5, p. 424-430, 2012.

HERTZ, Garnet; PARIKKA, Jussi. **Five Principles of Zombie Media**. *De Funct/Re Funct*, 2011.

HOFFMANN, Christian Pieter; LUTZ, Christoph; MECKEL, Miriam. Content creation on the Internet: A social cognitive perspective on the participation divide. **Information, Communication & Society**, v. 18, n. 6, p. 696-716, 2015.

HÖLLING, Hanna Barbara. **On time, changeability and identity in the conservation of Nam June Paik's multimedia installations**. Boxpress, 2013a.

HÖLLING, Hanna B. Transcending obsolescence in technological ruins? Questions of conservation and presentation in Nam June Paik's *Something Pacific* and *Rembrandt Automatic*. **NECSUS. European Journal of Media Studies**, v. 2, n. 2, p. 465-482, 2013b.

HÖLLING, Hanna Barbara. **Paik's Virtual Archive: Time, Change, and Materiality in Media Art**. Oakland: University of California Press, 2017.

HÖLLING, Hanna Barbara. **Post-Preservation: Paik's Virtual Archive, Potentially**. Disponível em: [https://nupart.ggcf.kr/wp-content/uploads/2022/05/4\\_4\\_Hanna-B.-Holing-Eng.pdf](https://nupart.ggcf.kr/wp-content/uploads/2022/05/4_4_Hanna-B.-Holing-Eng.pdf) Acesso: 29 nov. 2022.

HONG, Euny. **The Birth of Korean Cool: How One Nation is Conquering the World through Pop Culture**. New York: Simon and Schuster, 2014.

HUA, Jinling; SHAW, Rajib. Coronavirus (Covid-19) "infodemic" and emerging issues through a data lens: the case of China. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 17, n. 7, p. 2309, 2020.

HUHTAMO, Erkki. From Kaleidoscomaniac to Cybernerd: Towards an Archeology of the Media. **Leonardo**, v. 30, n. 3, p. 221-224, 1997.

HUHTAMO, Erkki. Dismantling the fairy engine: Media archaeology as topos study. In: HUHTAMO, Erkki; Jussi, Parikka. **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

HUHTAMO, Erkki; Jussi, Parikka. **Media Archeology: Approaches, Applications, and Implications**. Berkeley, California: University of California Press. 2011.

INFLUENCER MARKETING FACTORY. **Virtual Influencers Survey + INFOGRAPHIC**.

Disponível em: [https://theinfluencermarketingfactory.com/virtual-influencers-survey-infographic/?utm\\_source=newswire&utm\\_medium=link&utm\\_campaign=virtual\\_influencers\\_PR\\_newswire](https://theinfluencermarketingfactory.com/virtual-influencers-survey-infographic/?utm_source=newswire&utm_medium=link&utm_campaign=virtual_influencers_PR_newswire) Acesso: 29 nov. 2022.

IT'S NICE THAT. **A brief history of MTV IDs and the impact they've had on the creative world**. Disponível em: <https://www.itsnicethat.com/features/mtv-ids-animation-film-141221> Acesso: 11 nov. 2022.

JENKINS, Henry. **Fans, Bloggers and Gamers: Exploring Participatory Culture**. New York: New York University Press, 2006.



JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2008.

JOHNSON, Steven. **Cultura da Interface: como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

KAC, Eduardo. **Satellite Art: an Interview With Nam June Paik**. Disponível em: <https://www.ekac.org/paik.interview.html> Acesso: 9 nov. 2022.

KAMPER, Dietmar. **Imagem**. São Paulo: CISC, 2003.

KANE, Carolyn L. **High-Tech Trash**. University of California Press, 2020.

KANG, Taehi. **Nam June Paik: Early Years (1958-1973)**. The Florida State University, 1988.

KARHAWI, Issaaf. Influenciadores digitais: conceitos e práticas em discussão. **Revista Comunicare**, São Paulo, v. 17, n. 12, p. 46-61, 2 set. 2017. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2017/09/Artigo-1-Comunicare-17-Edi%C3%A7%C3%A3o-Especial.pdf> Acesso: 13 out. 2022.

KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: PASSOS, E.; KASTRUP, V.; ESCÓSSIA, L. da (Org.). **Pistas do método da cartografia: pesquisa- intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

KAYE, D. Bondy Valdovinos; ZENG, Jing; WIKSTROM, Patrik. **TikTok: Creativity and culture in short video**. John Wiley & Sons, 2022.

KILPP, Suzana. **A traição das imagens: espelhos, câmeras e imagens especulares em reality shows**. Porto Alegre: Entremeios, 2010a.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, v. 17, n. 3, p. 181-189, 2010b.

KILPP, Suzana. Dispersão-convergência: apontamentos para a pesquisa de audiovisualidades. In: MONTAÑO, S.; FISCHER, G.; KILPP, S. (Orgs.). **Impacto das novas mídias no estatuto da imagem**. Porto Alegre: Sulina, 2012. v. 1. p. 223-238.

KILPP, Suzana. Como ver o que nos olha. In: KILPP, Suzana; FISCHER, Gustavo Daudt (Orgs.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.

KILPP, Suzana. Interfaces contemporâneas da TV: paradigmas durante em telas de dispositivos móveis. In: Suzana Kilpp. (Org.). **Tecnocultura audiovisual. Temas, metodologias e questões de pesquisa**. 1ed. Porto Alegre: Meridional, 2015, v. 1, p. 16-60.

KILPP, Suzana. Imagens do Corpo. **Trama: indústria criativa em revista**. v. 9, n. 1, 2020.

KILPP, Suzana; WESCHENFELDER, Ricardo. O invisível no plano cinematográfico: rastros de Benjamin e Bergson. In: **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 35, p. 27-40, jan./abr. 2016.

KILPP, Suzana; MONTAÑO, Sonia. Consumo e valor de uso nas imagens audiovisuais da web. **Em Questão**, Porto Alegre, Revista da Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da UFRGS, v. 19, p. 58-73, 2013.

KILPP, Suzana; MONTAÑO, Sonia. Audiovisualidades, tecnocultura e a pesquisa em comunicação. In: KILPP, S. et al (Org.) **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.

KLIMAN-SILVER, Chloe et al. Location, location, location: The impact of geolocation on web search personalization. In: **Proceedings of the 2015 internet measurement conference**. 2015. p. 121-127.

KOEPNICK, Lutz. **Fluxus Television. Framing Attention: Windows on Modern German Culture**. Johns Hopkins? UP, 2007.

KONDER, Leandro. **O que é dialética**. Brasiliense, 2017.

KORSGAARD, Mathias. **Music video after MTV: Audiovisual studies, new media, and popular music**. London: New York, 2017.

KORIN, Ezequiel. Nowstalgia: articulating future pasts through selfies and GoPro-ing. **Medien and Zeit**, v. 4, p. 50-60, 2016.

KOREA IT TIMES. **Artist Paik Nam-june and K-pop Considered**. Disponível em: <http://www.koreaittimes.com/news/articleView.html?idxno=18261> Acesso: 2 set. 2022.

KNOBEL, Michele; LANKSHEAR, Colin. Remix: The art and craft of endless hybridization. **Journal of adolescent & adult literacy**, v. 52, n. 1, p. 22-33, 2008.

KRAPP, Peter. **Déjà vu: aberrations of cultural memory**. University of Minnesota Press, 2004.

KRAPP, Peter. **Noise channels: Glitch and error in digital culture**. University of Minnesota Press, 2011.

KRAPP, Peter; FISCHER, Gustavo. Cultura digital entre distribuição e remix. **Revista Fronteiras - Estudos Midiáticos**, v. 22, n. 2, p. 2-11, 2020. Disponível em: <https://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.222.01/60747935> Acesso: 27 out. 2022.

KUSAHARA, Machiko. The art of creating subjective reality: an analysis of Japanese digital pets. **Leonardo** 34, 4. 2001. pp. 299–302.

LANGE, Patricia. Videos of affinity on YouTube. In: SNICKARS P.; VONDERAU P. (eds.). **The Youtube Reader**. Stockholm: Wallflower Press, 228–247, 2009.

LATOURE, Bruno; LOWE, Adam. The Migration of Aura. In: BARTSCHERER, Thomas (Ed.). **Switching Codes**. Chicago: University of Chicago Press, 2010. Disponível em: <http://www.bruno-latour.fr/node/15>. Acesso: 15 mar. 2021.

LEE, Sook-Kyung; RENNERT, Susanne. **Nam June Paik**. London: Tate Publishing, 2011.

LEE, Sook-Kyung; FRIELING, Rudolph. **Nam June Paik**. London: Prestel Publishing, 2020.

LEMOS, André; PALÁCIOS, Marcos (eds.). **As janelas do ciberespaço**. Porto Alegre: Sulina, 2001.

LEMOS, André. **Cibercultura Remix**. Disponível em: <https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf> Acesso: 28 dez. 2022.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: 34, 1997.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. São Paulo: Loyola, 2003.

- LISTER, Martin; J. DOVEY, Jon; GIDDINGS, Seth; GRANT, Iain Hamilton; KELLY, Kieran. **New Media: A Critical Introduction**. Second ed. New York: Routledge, 2009.
- LOVEJOY, Margot. **Digital Currents: Art in the Electronic Age**. 3. ed. New York: Routledge, 2004.
- MACHADO, Arlindo. **A arte do vídeo**. 2. ed. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: Editora Senac, 2000.
- MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MACHADO, Arlindo. Por um audiovisual gráfico. **Rebeca - Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual**, [S. L.], v. 4, n. 1, p. 240-256, jul. 2016. Semestral. REBECA – Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Disponível em <https://rebeca.socine.org.br/1/article/view/168> Acesso: 17 out. 2022.
- MALLMANN, Lidiane. Processos meméticos: imagens e multiplicação de sentidos. 2018. 133 f. **Tese** (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Massachusetts: The MIT Press, 2001.
- MANOVICH, Lev. Deep remixability. **Artifact: Journal of Design Practice**, v. 1, n. 2, p. 76-84, 2007.
- MANOVICH, Lev. **What comes after remix?** Disponível em: <http://manovich.net/index.php/projects/what-comes-after-remix> Acesso: 29 nov. 2022.
- MARC LEE. **Site oficial**. Disponível em: <http://marclee.io> Acesso: 26 dez. 2022.
- MARTÍN-BARBERO, Jesús. Aventuras de um cartógrafo mestiço. In: MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Ofício de cartógrafo: Travessias latino-americanas da comunicação na cultura**. São Paulo: Edições Loyola, 2002.
- MAZUR, Daniela. Um mergulho na Onda Coreana, Nostalgia e Cultura pop na série de K-drama “Reply”. 2018. 168 f. **Dissertação** (Comunicação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Trad. de Décio Pignatari. São Paulo: Cultrix, 2007.
- MEDIA ART HISTORY. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.mediaarthistory.org/declaration> Acesso: 9 set. 2022.
- MEDIUM KKUKHANI1517. **Rise of Newtro trend in Korea**. Disponível em: <https://medium.com/@kkukhani1517/rise-of-newtro-trend-in-korea-b601701b9197> Acesso: 27 jul. 2022.
- MELLO, J. G. de; ARRUDA, M. A. P. de. Vaporwave: Deterioração e colagem de superfícies midiáticas. **Lumina**, [S. l.], v. 11, n. 1, 2017. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/21392> Acesso: 2 set. 2022.
- MICHAELIS ON-LINE. **Site oficial**. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br> Acesso: 04 set. 2022.
- MILGRAM, Paul; KISHINO, Fumio. A taxonomy of mixed reality visual displays. **IEICE TRANSACTIONS on Information and Systems**, v. 77, n. 12, p. 1321-1329, 1994.

MILLS, Charles Wright. **A imaginação sociológica**. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

MILLS, Charles Wright. **Sobre o Artesanato Intelectual e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

MMCA. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.mmca.go.kr/eng/engMain.do?langCd=02> Acesso: 04 set. 2022.

MNEMOSYNE MEANDERINGS THROUGH WARBURG'S ATLAS. **Site oficial**. Disponível em: <https://tecnoculturaaudiovisual.com.br> Acesso: 05 jan. 2022.

MOMA. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.moma.org> Acesso: 07 abr. 2022.

MONACOLACLASSE. **The Korean Pali-Pali mentality**. Disponível em: <https://www.monacolaclasse.com/post/the-korean-pali-pali-mentality> Acesso: 27 jul. 2022.

MONTAÑO, SONIA. Plataformas de vídeo: apontamentos para uma ecologia do audiovisual da web na contemporaneidade. 2012. 174 f. **Tese** (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo.

MONTAÑO, Sonia. O usuário como construto nas interfaces do Youtube. In: Suzana Kilpp. (Org.). **Tecnocultura audiovisual. Temas, metodologias e questões de pesquisa**. 1ed. Porto Alegre: Meridional, 2015, v. 1, p. 164-205.

MORI-LEITE, Thiago. Ruído - linguagem - interdisciplinaridade: a anatomia do ruído na arte contemporânea. 2016. 190 f. **Tese** (Educação, Arte e História da Cultura) - Universidade Presbiteriana Mackenzie, São Paulo.

MOSLEY, Megan. **Virtual Influencers: What Are They & How Do They Work?** Disponível em: <https://influencermatchmaker.co.uk/news/virtual-influencers-what-are-they-how-do-they-work> Acesso: 09 mar. 2023.

MOTA, Luciana Franco Vidal. Passagens da videoarte à arte contemporânea: fulgurações benjaminianas. 2013. 143 f. **Dissertação** (Estudos Contemporâneos da Arte) - Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro.

NAVAS, Eduardo. Regressive and Reflexive Mashups in Sampling Culture. In: Stefan SonvillaWeiss (ed.). **Mashup Cultures**. New York: SpringerWien, 2010.

NELSON, Ted. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.xanadu.net> Acesso: 18 ago. 2022.

NEGROPONTE, Nicholas. **A vida digital**. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NAVER Z. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.naverz-corp.com> Acesso: 12 jun. 2022.

NJPAC. **Site oficial**. Disponível em: <https://njpart.ggcf.kr> Acesso: 07 abr. 2022.

NOORDEGRAAF, Julia et al. **Preserving and exhibiting media art**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2013.

NORA, Pierre. Entre memória e história: a problemática dos lugares. Projeto História. **Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em História e do Departamento de História da PUC-SP**, n. 10. São Paulo, dez.-1993.

PACKER, Randal; JORDAN, Ken (Eds.). **Multimedia - From Wagner to Virtual Reality**. London/New York: Norton & Company, 2001.

PAIK, Nam June; STOOSS, Toni; KELLEIN, Thomas. **Nam June Paik: Video Time, Video Space**. New York: H.N. Abrams, 1993.

PARABONI, Muriel. A Dissolução da Paisagem: Imagem, Espaço e Tempo na Vídeo-Instalação. 2017. 130 f. **Dissertação** (Artes Visuais) - Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria.

PARENTE, André. (ed.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Rio de Janeiro: 34, 1996.

PARIKKA, Jussi. **What is media archeology?** Cambridge, EUA: Polity Press, 2012.

PARIKKA, Jussi. **A geology of media**. University of Minnesota Press, 2015.

PARIKKA, Jussi. Arqueologia da Mídia: interrogando o novo na artemídia. Trad. TELLES, Marcio; MÜLLER, Luiza. **Intexto**, Porto Alegre, UFRGS, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017.

PARISER, Eli. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. São Paulo: Editora Schwarcz-Companhia das Letras, 2012.

PAUL, Christiane. O mito da imaterialidade: apresentar e preservar novas mídias. In: DOMINGUES, Diana. **Arte, Ciência e Tecnologia: passado, presente e futuro**. São Paulo: Editora UNESP, 2009.

PAULA, Arlen Costa de. Sublimações do Cotidiano: Metamorfoses da Imagem e do Tempo em um Trabalho Videográfico. 2019. 120 f. **Dissertação** (Artes) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia.

PAULA, Bibiana da Silva de. O artista parasita: a gambiarra como processo experimental em artemídias sonoras. 2022. 158 f. **Dissertação** (Ciências da Comunicação) - Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

PEREIRA, Itamar de Carvalho. Metaverso: interação e comunicação em mundos virtuais. 2009. 109 f. **Dissertação** (Mestrado em Comunicação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2009.

PEREIRA, Demétrio Jorge Rocha. Espacialidades imersivas em realidade virtual: tecnologia, linguagem, controle. 2017. 128 f. **Dissertação** (Mestrado em Comunicação e Informação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.

PHILLIPS, Joanna. Negotiating the Original: The Conservation of Analog Media Art. **Youtube**, 11 jul. 2013. Disponível em: [https://youtu.be/FLxa\\_VqzfA](https://youtu.be/FLxa_VqzfA) Acesso: 6 jun. 2022.

PHROOM. **Available Boredom**. Disponível em: <https://phroomplatform.com/available-boredom> Acesso: 28 dez. 2022.

PIERIN, Marco. **Por que você precisa saber quem foi Nam June Paik**. Disponível em: <https://oifuturo.org.br/historias/por-que-voce-precisa-saber-quem-foi-nam-june-paik> Acesso: 12 jun. 2022.

PIRELLI HANGARBICOCCA. **NEİL BELOUFA Digital Mourning**. Disponível em: <https://pirellihangarbiccoca.org/mostra/neil-beloufa> Acesso: 30 dez. 2022.

PIRES, Julherme José. A Tecnotropicalidade em Aquarius. 2021. 230 f. **Tese** (Doutorado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo.

POE, Edgar Allan. **The Edgar Allan Poe Collection**. London: Sirius Publishing, 2019.

POPPER, Karl Raimund. **Conhecimento Objetivo**. São Paulo: EDUSP, 1975.

POPPER, Karl Raimund. A lógica e a evolução da teoria científica. In: Popper, Karl. **A vida é aprendizagem: epistemologia evolutiva e sociedade aberta**. Lisboa: Edições 70, 2001.

POSTIGO, Hector. The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money. **New media & Society**, v. 18, n. 2, p. 332-349, 2016.

PRADO, Luiz. **Emparedados pelas telas, vivemos a pandemia das imagens**. Disponível em: <https://jornal.usp.br/cultura/emparedados-pelas-telas-vivemos-a-pandemia-das-imagens> Acesso: 19 fev. 2023.

PRELINGER, Rick. The appearance of archives. In: SNICKARS, Pelle; VONDERAU, Patrick (Eds.). **The Youtube Reader**. Stockholm: Wallflower Press, 2009.

PRODANOV, Cleber Cristiano; FREITAS, Ernani. **Metodologia do trabalho científico [recurso eletrônico]: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo: Feevale, 2013.

PROUST, Marcel. **Em Busca do Tempo Perdido**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.

PULIDO, C.M; VILLAREJO-CARBALLIDO, B.; REDONDO-SAMA, G., GÓMEZ, A. COVID-19 infodemic: More retweets for science-based information on coronavirus than for false information. **International Sociology**, v. 35, n. 4, p. 377-392, 2020.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012.

RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

REYNOLDS, Simon. **Retromania: pop culture's addiction to its own past**. New York: Faber & Faber, 2011.

RHEE, Jieun. Performing the Other: Asian Bodies in Performance and Video Art, 1950s-1990s (Nam June Paik, Yoko Ono). 2002. 0 f. **Tese** (Doutorado) - Curso de Philosophy, Boston University, Boston.

RHEINGOLD, Howard. **Virtual Reality**. Londres: Mandarin, 1992.

RIBEIRO, Daniel Melo. Iconologia dos intervalos, limiares cartográficos. **Rizoma**, v. 5, n. 1, p. 207-217, 2017.

RICHMAN, Chad. **What is the Metaverse, and why does it need a social layer?**. Disponível em: <https://clink.social/what-is-the-metaverse> Acesso: 13 out. 2022.

ROLNIK, Suely. Cartografia Sentimental da América: produção do desejo na era da cultura industrial. 1987. 250 f. **Tese**. (Doutorado em Psicologia Social) - Programa de Pós-Graduação em Psicologia Social, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.

ROLNIK, Suely. **Cartografia sentimental: transformações contemporâneas do desejo**. São Paulo: Estação Liberdade, 1989.

ROLNIK, Suely; GUATTARI, Felix. **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis: Editora Vozes, 1989.

ROSA, A. P. De reflexos a fagias: Os níveis de circulação e apropriação midiática das imagens. In: CINGOLANI, Gaston; SZNAIDER, Beatriz (Eds.). **Nuevas mediatizaciones, nuevos públicos**. Rosário, Argentina: UNR Editora, 2016. p. 77-97.

ROSA, Hartmut. Social Acceleration: Ethical and Political Consequences of a Desynchronized High-Speed Society. **Constellations**, v. 10, n. 1, p. 3-33, 2003.

ROSA, Hartmut. **Aceleração: a transformação das estruturas temporais na modernidade**. São Paulo: Editora Unesp, 2019.

ROSA, Hartmut. **Alienação e aceleração: Por uma teoria crítica da temporalidade tardo-moderna**. Petrópolis: Editora Vozes, 2022.

ROSA, Christine. Preserving New Media: Educating Public Audiences through Museum Websites. **Art Documentation: Bulletin of the Art Libraries Society of North America**. Spring 2015, Vol. 34 Issue 1, p. 181-191. 11p.

ROSÁRIO, Nísia Martins do; AGUIAR, Lisiane Machado. Pluralidade metodológica: a cartografia aplicada às pesquisas de audiovisual. **Revista Comunicación**, Sevilla, v. 1, n. 10, p. 1262-1275, 2012.

ROSEN, Christine. Image Culture. **The New Atlantis**, n. 10, p. 27-46, 2005.

ROSLER, Martha. Video: Shedding the utopian moment. In: **Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Primera generación. Arte e imagen en movimiento [1963-1986]**, 1985.

RUIZ, Castor Bartolomé. **Os paradoxos do imaginário**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

SAAM. **Electronic Superhighway: Continental U.S., Alaska, Hawaii**. Disponível em: <https://americanart.si.edu/artwork/electronic-superhighway-continental-us-alaska-hawaii-71478> Acesso: 21 set. 2022.

SAKER, Michael; FRITH, Jordan. Coextensive space: virtual reality and the developing relationship between the body, the digital and physical space. **Media, Culture & Society**, v. 42, n. 7-8, p. 1427-1442, 2020.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa: projetos para mestrado e doutorado**. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

SANTAELLA, Lucia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humanismo. In: **Revista FAMECOS**. Porto Alegre. N 22. Dezembro, 2003.

SANTAELLA, Lucia. Flusser: um pensador visionário. **Simpósio Flusser em Fluxo**. Universidade Federal do Ceará, 2012. Disponível em: <http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/santaella-pensador.pdf> Acesso: 15 mar. 2021.

SCHWAB, Klaus. **A quarta revolução industrial**. Tradução de Daniel Moreira Miranda. São Paulo: Edipro, 2016.

SCHÄFER, Camila. Entre o novo e o obsoleto: memória, rastros e aura do hardware na chipmusic. 2014. 136 f. **Dissertação** (Mestrado em Ciências da Comunicação) - Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo.

SCHREY, Dominik. Analogue nostalgia and the aesthetics of digital remediation. In: **Media and nostalgia**. Palgrave Macmillan, London, 2014. p. 27-38.

SILVA, Alexandre Rocha da. Semiótica e audiovisualidades: ensaio sobre a natureza do fenômeno audiovisual. **Fronteiras - Estudos Midiáticos**. v. 9, n. 3, p. 145-154, 2007. Disponível em: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/5852> Acesso: 14 abr. 2021.

SILVA, Alexandre Rocha. O fenômeno audiovisual entre Peirce e Deleuze. In: SILVA, Alexandre Rocha; ROSSINI, Miriam de Souza (orgs). **Do audiovisual às audiovisualidades: convergência e dispersão nas mídias**. Porto Alegre: Asterisco, 2009.

SOARES, Thiago. **O Videoclipe Remix**. XXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Curitiba, 2005. Disponível em: <http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/106588719605411181699220991233599769774.pdf> Acesso: 14 set. 2022.

SOARES, Thiago. Sobre os Novos Rumos da Televisão Musical: MTV, You Tube e o "Fim" do Videoclipe. RUA. **Revista Universitária do Audiovisual**, v. 1, p. 20-31, 2008. Disponível em: <http://www.rua.ufscar.br/site/?p=681> Acesso em: 22 fev. 2022.

SOARES, Thiago. **A estética do videoclipe**. João Pessoa: Editora da UFPB, 2013.

SPERB, Jason. **Flickers of film: Nostalgia in the time of digital cinema**. Rutgers University Press, 2015.

SHAW, Debra B. **Technoculture: the key concepts**. New York: Berg, 2008.

SODRÉ, Muniz. O socius comunicacional. In: VERÓN, E.; FAUSTO NETO, A.; HEBERLÊ, A. L. **O Pentálogo III: Internet, viagens no espaço e no tempo**. Pelotas: Editora Cópias Santa Cruz, 2013.

SPEICHER, Maximilian; HALL, Brian D.; NEBELING, Michael. What is mixed reality? In: **Proceedings of the 2019 CHI conference on human factors in computing systems**. 2019. p.1-15. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/3290605.3300767> Acesso: 14 out. 2022.

TATE. **Nam June Paik**. Disponível em: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/nam-june-paik>. Acesso: 28 ago. 2021.

TCAV. **Site oficial**. Disponível em: <https://tecnoculturaaudiovisual.com.br>. Acesso: 28 ago. 2021.

THE NEW YORK TIMES. **Standing Up for Humanity in a World of Screens**. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/11/01/arts/design/nam-june-paik-tate-modern.html> Acesso: 28 ago. 2022.

TELLES, Marcio. **A(s) Arqueologia(s) das Mídias em Quatro Teses**. XL Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação: Curitiba, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-0084-1.pdf> Acesso: 14 set. 2020.

TELLES, Marcio. Teoria alemã das mídias: mídia, história, cultura e técnica no território comunicacional alemão. 2019a. 185 f. **Tese** (Doutorado em Comunicação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre.



TELLES, Marcio. Des/Re/Escrevendo a história dos meios de comunicação: quatro contribuições a partir das Arqueologias das mídias. **Dispositiva**. Belo Horizonte, v. 7, n. 12, p. 101-116, jan. 2019b.

THE ARTRO. **The Code of Nam June Paik, technical imagination constructed as a human-communication device**. Disponível em:

[https://www.theartro.kr/eng/features/features\\_view.asp?idx=5297&b\\_code=32&page=&searchColumn=&searchKeyword=&b\\_ex2=](https://www.theartro.kr/eng/features/features_view.asp?idx=5297&b_code=32&page=&searchColumn=&searchKeyword=&b_ex2=) Acesso: 15 fev. 2023.

THE KOREA HERALD. **Site oficial**. Disponível em:

<https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20210528000751>. Acesso: 19 jun. 2022.

TIKTOK FOR BUSINESS. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.tiktok.com/business/en>. Acesso: 7 out. 2022.

TOFFLER, Alvin. **A terceira onda**. Trad. João Távora. 29. ed. Rio de Janeiro: Record, 2007.

TREMOSA, Leia. **Beyond AR vs. VR: What is the Difference between AR vs. MR vs. VR vs. XR?**. Disponível em: <https://www.interaction-design.org/literature/article/beyond-ar-vs-vr-what-is-the-difference-between-ar-vs-mr-vs-vr-vs-xr> Acesso: 27 jul. 2022.

UNESCO. **Nongak, community band music, dance and rituals in the Republic of Korea**.

Disponível em: <https://ich.unesco.org/en/RL/nongak-community-band-music-dance-and-rituals-in-the-republic-of-korea-00717> Acesso: 27 jul. 2022.

UNISINOS. **Site oficial do PPG em Comunicação**. Disponível em: <http://www.unisinos.br/mestrado-e-doutorado/comunicacao/presencial/sao-leopoldo> Acesso: 11 fev. 2021.

URBAN DICTIONARY. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.urbandictionary.com/random.php> Acesso: 7 out. 2022.

VIANNA DOS SANTOS, Bruno. **Nam June Paik: da Música Física à Arte da Comunicação**. 2009. 109p. **Dissertação** (Mestrado em História Social da Cultura). Departamento de História da PUC-RJ, Rio de Janeiro.

VELLOSO, Rita. **"O dia com o qual começa o novo calendário". Políticas do tempo e da imagem em Walter Benjamin ainda desenham horizontes para as lutas urbanas?** Disponível em: <https://ritavelloso.net/wp-content/uploads/2020/02/rita-velloso-o-dia-com-o-qual-comec%CC%A7a-o-novo-calenda%CC%81rio-.pdf> Acesso: 26 dez. 2022.

VICKERS, Lucas. **Site oficial**. Disponível em: <https://lucasvickers.com/Identity> Acesso: 24 nov. 2022.

VIRILIO, Paul. A imagem virtual mental e instrumental. In: PARENTE, André; *et al.* (Org.). **Imagem máquina: a era das tecnologias do virtual**. Trad. Rogério Luiz. 2. ed. Rio de Janeiro: editora 34, 1996a. p.127-132.

VIRILIO, Paul. **A Arte do Motor**. São Paulo: Estação Liberdade, 1996b.

VIRILIO, Paul. **Velocidade e Política**. São Paulo: Estação Liberdade, 1997.

VIRILIO, Paul. **Velocidade de Libertação**. Lisboa: Relógio D'Água, 2000.

VIRTUAL HUMANS. **Site oficial**. Disponível em: <https://www.virtualhumans.org> Acesso: 12 jun. 2022.

VISIT KOREA. **Site oficial**. Disponível em: [https://english.visitkorea.or.kr/enu/FOD/FO\\_ENG\\_2\\_2.jsp](https://english.visitkorea.or.kr/enu/FOD/FO_ENG_2_2.jsp) Acesso: 27 jul. 2022.

WARBURG, Aby. **Atlas Mnemosyne**. Madrid: Impresos Cofás S.A, 2010.

WHARTON, Glenn. Artist intention and the conservation of contemporary art. **AIC Objects Specialty Group Postprints**, v. 22, p. 1-12, 2015.

WHAT IS A MEDIA LAB. **Site oficial**. Disponível em: <https://whatisamedialab.com> Acesso: 27 jul. 2022.

WIKIPEDIA. **Site oficial**. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Bibimbap> Acesso: 27 jul. 2022.

WOLFE, Arnold S. Rock on cable: On MTV: Music television, the first video music channel. **Popular Music and Society**, v. 9, n. 1, p. 41-50, 1983.

YULDO. **Having Fun with New Toys: Nam June Paik and the Aesthetic of Jaemi**. Disponível em: <https://yuldo.robertjfouser.com/2015/03/13/having-fun-with-new-toys-nam-june-paik-and-the-aesthetic-of-jaemi> Acesso: 28 dez. 2022.

ZIELINSKI, Siegfried. **Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir**. Trad. Carlos Szlak. São Paulo: Annablumme, 2006.

ZIPPAY, Lori. From Analogue Assemblages to Digital Experiments: Conserving and Exhibiting the Single-Channel, Moving-Image Works of Nam June Paik. **Youtube**, 11 jul. 2013. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=WQAn5IGREyg> Acesso: 6 jun. 2022.

ZKM. **Site oficial**. Disponível em: <https://zkm.de/en> Acesso: 12 jun. 2022.

## APÊNDICE A - O TEMPO DE UMA TESE

Compartilho, nesta seção, o meu percurso de maturação pessoal, uma espécie de bastidores da pesquisa, a fim de criar uma memória dos quatro anos de doutorado, revelando os erros, acertos, dúvidas, incertezas, *insights* criativos, inquietações, insatisfações, descobertas, desvios e contágios que culminaram no objeto final que é a tese. Trazer à luz esses elementos, por muitas vezes esquecidos, rejeitados ou descartados (afinal, toda escolha é uma renúncia) é uma preocupação que tenho, principalmente pelo fato de que a minha tese discorre acerca de conceitos como memória e arquivo. Aqui valorizo a reflexão sobre o *fazer pesquisa*, em especial as várias instâncias desse saber que são tecidas conforme eu, enquanto, sujeito-pesquisadora, construí.

Essa atitude é inspirada em algumas reflexões do livro “A Imaginação Sociológica”, de Mills (1982, porém publicado originalmente em 1959), que decorrem, entre outras coisas, sobre a utilização de um diário (ou arquivo) como instrumento para pesquisador pois, de certa forma, auxiliaria no decurso de artesanato da pesquisa científica, bem como do mérito do pesquisador estar no centro desse processo:

[o estudioso] deve aprender a usar a experiência de sua vida no seu trabalho continuamente. Nesse sentido, o artesanato é o centro de si mesmo, e o estudante está pessoalmente envolvido em todo o produto intelectual de que se ocupe. Dizer que pode ‘ter experiência’ significa que seu passado influi e afeta o presente, e que define a sua capacidade de experiência futura. Como cientista social, ele terá de controlar essa interinfluência bastante complexa, saber o que experimenta e isolá-lo; somente dessa forma pode esperar usá-la como guia e prova de suas reflexões, e no processo se modelará como artesão intelectual. Mas como fazer isso? Uma resposta é: deve-se organizar um arquivo, o que suponho ser a forma do sociólogo dizer: mantenha um diário. Muitos escritores criadores mantêm diários; a necessidade de reflexão sistemática exige que o sociólogo o mantenha. [...] **Nesse arquivo o estudioso, como artesão intelectual, tentará juntar o que está fazendo intelectualmente e o que está experimentando como pessoa. Não terá medo de usar sua experiência e relacioná-la diretamente com os vários trabalhos em desenvolvimento. Servindo como controle para evitar repetições de trabalho, o arquivo também conservará suas energias. Estimulará a captura dos ‘pensamentos marginais’: várias idéias que podem ser subprodutos da vida diária, trechos de conversa ouvidos na rua ou, ainda, sonhos.** [...] Acredito que poder ser, ao mesmo tempo, confiante e cético, em relação à sua experiência, é a marca do trabalhador maduro. Essa confiança ambígua é indispensável para a originalidade de qualquer empreendimento intelectual, e o arquivo é uma das formas pelas quais podemos desenvolver e justificar essa confiança. Mantendo um arquivo adequado, e com isso desenvolvendo hábitos de auto-reflexão, aprendemos a manter nosso mundo interior desperto. Sempre que experimentamos forte sensação sobre acontecimentos ou idéias, devemos procurar não deixá-las fugir, e ao invés disso formulá-las para nossos arquivos, e com isso estaremos elaborando suas implicações, mostrando a nós mesmos como esses

sentimentos ou idéias são tolos, ou como poderão ser articulados de forma produtiva. [...] Manter um arquivo é empenhar-se na experiência controlada (MILLS, 1982, p. 211-213, grifo da autora).

Enxergo, nos estudos, um processo constante de aprendizado e evolução. Durante a execução da pesquisa, realizei outras atividades paralelas, no intuito de enriquecer a minha formação profissional e científica. Fragmentos da tese foram apresentados e publicados, conforme mencionei na introdução e listo novamente no *link* do rodapé<sup>462</sup>, que redireciona para um documento contendo todas essas ações, e que são devidamente citadas no decorrer do texto. Algumas produções estão diretamente relacionadas ao objeto de estudo da tese e outras são fruto de inquietações que tive sobre temas variados - todas, é claro, dentro do escopo da área de concentração do doutorado, que é em processos midiáticos.

Também dividi o percurso do doutorado em anos e também em semestres:

- Primeiro ano (2019):
  - saber conhecer a comunicação (1/2019);
  - saber fazer pesquisa (2/2019);
- Segundo ano (2020):
  - saber produzir texto acadêmico (1/2020);
  - saber ouvir críticas (2/2020);
- Terceiro ano (2021):
  - saber qualificar (1/2021);
  - saber evidenciar um trabalho compatível com uma tese de doutorado (2/2021);
- Quarto ano (2022):
  - saber enriquecer a pesquisa (1/2022);
  - saber finalizar a tese (2/2022).

O relato de cada uma dessas etapas pode ser visualizado através do *link*: <https://docs.google.com/document/d/1pmfMmadIJBfTafVD9kXwp1dGr19-IFhRCVG6orNSvw/edit?usp=sharing>

---

<sup>462</sup> O documento está disponível em:

<https://docs.google.com/document/d/1WzD8muslCkqYIZ0B4YH8m8hYellOaWKz7fXr4Wu8I7k/edit?usp=sharing> Acesso: 20 jul. 2021.

## Revisitando as Estruturações da Pesquisa

A seguir, relato, brevemente, o caminho que trilhei até formular a atual pesquisa.

**Na primeira estruturação da pesquisa** prefigurei um problema de pesquisa, expresso através da seguinte pergunta: se a arte computacional é baseada em elementos intangíveis, como devemos preservá-la?

**Na segunda estruturação da pesquisa** o meu olhar estava para a conservação, documentação, circulação e restauração da artemídia. Avancei na pesquisa, através da leitura de textos de Arlindo Machado, Priscila Arantes, Gobira, Mucelli e Prota, e me senti segura em prosseguir no diálogo entre as áreas da arte, tecnologia e comunicação. Nesse ponto, eu já não falava mais em “arte computacional”, mas sim “artemídia” – buscando uma aproximação com a Comunicação. Assim, a partir do tema exposto, o projeto estava em adequação à LP Mídias e Processos Audiovisuais do PPGCC, onde o olhar acerca da artemídia se dá sobre um aspecto da tecnocultura audiovisual. Portanto, entendi que seria pertinente dar prosseguimento a pesquisa, no sentido de investigar problemas e possibilidades de memória de artemídia em perspectiva tecnocultural, filosófica e arqueológica;

**Na terceira estruturação da pesquisa** o misto virtual-atual era: “como a tecnocultura da obsolescência se atualiza na artemídia nascida digital?”. Com isso em mente, consegui avançar na pesquisa, fazendo um bom recorte bibliográfico e produzindo diversos resumos expandidos e artigos completos em anais de eventos e periódicos;

**A quarta estruturação da pesquisa** reflete um avanço na pesquisa - pensei em realizar uma cartografia pela *web* em busca de construtos de memória regenerativa de artemídia. Aqui, eu já visualizava que, na minha pesquisa, deveria me atentar para dois elementos que influenciam os processos comunicacionais contemporâneos: a tecnologia (e a sua amplificação com lógica comercial sobre o espaço comunicacional) e o midiático (em seus variados aspectos de difusão e produção de valor);

**Na quinta estruturação da pesquisa** o misto da pesquisa teve como pergunta: “como a regeneração enquanto qualidade tecnocultural se atualiza em ambientes *on-line* voltados à produção de presença da artemídia?”

**Na sexta estruturação da pesquisa (etapa de qualificação)** o misto da pesquisa teve como pergunta: “como a (de)regenerabilidade de artemídia, enquanto qualidade tecnocultural, se atualiza em ambientes *on-line* a partir de uma arqueocartografia perseguindo os rastros do artista Nam June Paik”;

**Na sétima estruturação da pesquisa** o misto da pesquisa teve como pergunta: “como as audiovisualidades paikianas - se atualizam em ambientes *on-line*?”

**A oitava estruturação da pesquisa refinou o sétimo misto da pesquisa:** “como as audiovisualidades paikianas - entendidas como uma qualidade audiovisual que é autenticada a partir da percepção das durações (éticas, estéticas e técnicas) na obra arte-midiática de Nam June Paik - se atualizam em artefatos da tecnocultura audiovisual contemporânea em ambientes *on-line*?”.

## APÊNDICE B - UMA ARQUEOLOGIA DE PAIK

A linha do tempo abaixo lista os principais acontecimentos dos períodos analisados no capítulo cinco da tese e traça um paralelo com importantes marcos de avanços tecnológicos, formando, assim, uma espécie de *arqueologia de Paik no mundo e do mundo em Paik*.

Ano	Paik	Mundo
1932	Nam June Paik nasceu em 20 de julho de 1932, em Seul, Coreia do Sul. Ele era o terceiro e mais novo de uma próspera família de negócios.	O termo “tubo de raios catódicos” é uma marca comercial da RCA, embora o primeiro produto tornou-se disponível já em 1922.
1934	-	Os primeiros aparelhos de televisão produzidos comercialmente contendo tubos de raios catódicos foram fabricados pela Telefunken, na Alemanha.
1939	-	A televisão é apresentada ao público americano pela RCA na Feira Mundial de Nova Iorque - porém sua produção de televisão é pausada durante a Segunda Guerra Mundial.
1948	-	A televisão a cabo fica disponível pela primeira vez nos Estados Unidos.  Norbert Weiner, um matemático e filósofo americano publica “ <i>Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine</i> ”, um livro seminal que fornece a base para o estudo da cibernética e computação analógica.
1949	A família Paik se muda para Hong Kong.	O primeiro sistema de circuito fechado de televisão (CCTV) é lançado pela Vericon, uma empresa americana, contratante do governo. CCTV foi usado pela primeira vez em 1942 pela Siemens AG para observar a decolagem de foguetes V2 na Alemanha nazista. Esse e outros primeiros sistemas ainda não eram capazes de gravar e armazenar informações.
1950	A família Paik se muda para Tóquio, onde Nam June se matricula na Universidade de Tóquio para estudar música, história da arte e estética.	A Guerra da Coreia, entre a República da Coreia (Coreia do Sul) e a República Democrática República Popular da

		Coreia (Coreia do Norte), começa oficialmente em 25 de junho e continua até que um acordo de armistício foi assinado em 27 de julho de 1953.
1953	-	Os televisores a cores são apresentados nos EUA. Devido aos preços elevados e à escassez de programas de televisão produzidos em cores, não se tornaram populares até meados da década de 1960.
1954	-	A primeira transmissão nacional em cores nos EUA vai ao ar em 1º de janeiro com o Desfile do Torneio das Rosas.
1956	Paik se gradua na Universidade de Tóquio em 1956 com uma licenciatura em estética.  Vai para a Alemanha para suas aventuras musicais e conhece muitos músicos e artistas como John Cage e Marcel Duchamp que o influenciam fortemente. Paik se interessa pela arte eletrônica e se junta ao movimento Fluxus.	O primeiro gravador de vídeo é produzido pela empresa americana Ampex. O preço de varejo de \$50.000 limita sua base de clientes a grandes redes de televisão.
1958	Paik encontra John Cage em Darmstadt, Alemanha. Cage se tornaria uma significativa influência, amigo e colaborador frequente.	O primeiro circuito integrado em funcionamento - agora conhecido como <i>microchip</i> - é introduzido em 12 de setembro por Jack Kilby da Texas Instruments. Robert Noyce, cofundador da Fairchild Semiconductor Corporation (e Intel em 1968), desenvolve simultaneamente um dispositivo semelhante de silício. Esses desenvolvimentos anunciam novas possibilidades informáticas para levar à eventual invenção do microprocessador.
1962	Paik começa a participar dos concertos e manifestações do Fluxus na Europa.	Os Jetsons, uma comédia animada, vai ao ar em 23 de setembro. Retrata uma utopia futurista no ano de 2062 preenchida com robôs, discos voadores e invenções tecnológicas que melhoram a vida cotidiana.
1963	A primeira exposição individual de Paik é organizada pela <i>Galerie Parnass</i> , em Wuppertal, Alemanha. A exposição apresenta as primeiras experiências televisivas do artista e marca seu crescente interesse em usar tecnologia em sua prática artística.	O <i>mouse</i> é inventado por Douglas Engelbart.  Surge o Código ASCII - um padrão para troca de informações entre computadores.  O primeiro gravador de fita de vídeo doméstico (VTR), chamado de Telcan, é



		produzido pela Nottingham Electronic Valve Company e pode ser comprado no Reino Unido por £60. Philips e Sony também lançaram suas versões.
1964	<p>Paik deixa a Alemanha para o Japão.</p> <p>O seu primeiro robô, “<i>Robot K-456</i>”, é criado em Tóquio com a ajuda de Shuya Abe, engenheiro eletrônico com diploma em física e engenharia elétrica. O robô pode andar, falar e defecar.</p> <p>Se muda para Nova Iorque e conhece a violoncelista Charlotte Moorman logo após a sua chegada. Moorman se torna a colaboradora principal de Paik.</p>	<p>O primeiro computador do tipo <i>desktop</i> comercial, o Programma 101, é lançado pela empresa italiana Olivetti. É do tamanho de uma máquina de escrever, pesa 78 quilos e pode armazenar aproximadamente 240 <i>bytes</i> de informação. É amplamente considerado o primeiro computador pessoal.</p> <p>O <i>Video Home System</i> (VHS), formato de fita de videocassete que pode gravar e armazenar informação por meio magnético, é desenvolvido pela Victor Company of Japan (JVC). Este formato dominaria o mercado de vídeo doméstico até o advento dos discos de DVD em 2000.</p>
1965	<p>Paik recebe um fundo da Rockefeller Foundation e usa para adquirir seu primeiro gravador de vídeo Sony Portapak. Paik foi um dos primeiros artistas a usar uma filmadora portátil e isso o leva a se interessar pela transmissão e manipulação de imagens de vídeo. Ele também começa a experimentar a câmera de vídeo, eletroímãs e TV em cores.</p>	<p>A Sony Corporation lança o primeiro modelo de gravador de vídeo doméstico (VTR) CV-2000, em agosto, por \$695.000. O dispositivo também é conhecido como Portapak porque a máquina é um décimo do peso e custo de outros produtos similares no mercado.</p> <p>O programa de televisão Perdidos no Espaço vai ao ar pela primeira vez em 15 de setembro, que acompanha as aventuras de uma família escolhida para colonizar o espaço no ano de 1997, acompanhada por um cientista malvado e um robô. O robô tem características humanas como a capacidade de rir e sentir tristeza, bem como habilidades como cantar e tocar violão.</p>
1967	<p>Em 9 de fevereiro, Charlotte Moorman é presa na <i>Filmmakers’ Cinematheque</i> em Nova Iorque e acusada de indecência por executar, nua, a “<i>Opera Sextronique</i>”, de Paik.</p> <p>Paik foi convidado para ser artista no Bell Labs.</p>	<p>O <i>best-seller</i> do filósofo canadense Marshall McLuhan, “<i>The Medium Is the Massage: An Inventory of Effects</i>”, é publicado. Ele reforça a ideia de que todas as mídias são extensões de nossos sentidos, corpos e mentes humanos - uma ideia que apareceu pela primeira vez em “A Galáxia de Gutenberg”, em 1962.</p>
1968	<p>Em seu relatório “<i>Expanded Education for the Paper-less Society</i>”, escrito durante uma residência na Stony Brook University, Paik prevê</p>	-

	<p>o uso de computador e tecnologia para promover o aprendizado remoto no lugar dos livros tradicionais e ferramentas educacionais.</p> <p>Ele também imagina uma versão do Facebook, escrevendo: “além disso, ao Anuário, o corpo discente pode fazer um breve discurso auto introdutório ou atuar em fita de vídeo, que seria executada em TV no restaurante estudantil ou no corredor principal, incessantemente. O livro de formatura pode ser um disco de vídeo eletrônico, que faz uma grande universidade pública tão íntima quanto uma Escola preparatória da Nova Inglaterra”.</p>	
1969	<p>Paik e Shuya Abe estreiam o “<i>Paik-Abe Video Synthesizer</i>” durante uma residência na emissora pública WGBH, de Boston. O sintetizador é capaz de transformar transmissões de vídeo em circuito fechado e imagens pré-gravadas em vídeo-colagens que variam em aparência de imagens realistas para padrões abstratos através de novas capacidades de produção e pós-produção.</p>	<p>Uma iteração inicial da Internet, chamada ARPANET, permite que várias redes sejam unidas em uma rede maior. A primeira troca usando o que se tornaria a ARPANET ocorre em 29 de outubro entre a Network Measurement Center na UCLA’s School of Engineering and Applied Science e a NLS System na SRI International, California. Quinze locais seriam conectados através da ARPANET no final de 1971.</p> <p>O Homem pisa na Lua.</p>
1970	-	<p>A primeira impressora matricial LA30 é apresentada ao mercado consumidor público pela Digital Equipment Corporation de Maynard.</p> <p>O Ford Pinto, Hillman Avenger e Nissan R383 são lançados nos EUA, França e Japão, respectivamente.</p> <p>A fibra óptica é desenvolvida com sucesso pela Corning Glass Works nos EUA.</p>
1971	<p>Paik cria o “<i>TV Glasses</i>”, composto por um par de óculos equipados com pequenos monitores de TV que transmitem imagens de vídeo. Quarenta e dois anos depois, o Google Glass, dispositivo vestível que se assemelha a um par de óculos e exibe informações diretamente no campo de visão do usuário, é lançado em 2013 e disponibilizado ao público em 2014.</p> <p>Trabalha no Laboratório de Televisão (TV LAB) da estação WNET em Nova York, uma divisão</p>	<p>O primeiro computador de videogame operado por moedas, <i>Galaxy Game</i>, é lançado e instalado na Universidade de Stanford.</p>

	experimental da televisão pública Channel 13/WNET que opera de 1971 a 1984.	
1972	-	Os gravadores de videocassetes (VCRs) são disponibilizados para o mercado consumidor.
1973	“ <i>Global Groove</i> ”, um vídeo criado por Paik em colaboração com John Godfrey, é um pastiche de imagens encontradas e originais que explora o impacto das novas mídias na comunicação mundial. O vídeo apresenta efeitos criados com o “ <i>Paik-Abe Video Synthesizer</i> ” e é considerado um trabalho inovador na história da videoarte.	Um protótipo do primeiro telefone celular portátil é introduzido pela Motorola.  A IBM desenvolve um protótipo de computador portátil chamado SCAMP.  Outro produto seminal criado neste ano é o Xerox Alto.  Esses recursos serviriam de base para o sistema operacional Macintosh da Apple.
1974	Em um relatório encomendado pela <i>Rockefeller Foundation</i> , Nam June Paik cunha a expressão “superestrada eletrônica”, referindo-se a uma rede de comunicação de banda larga semelhante em função ao que é agora amplamente conhecido como Internet.	A NASA lança o primeiro satélite de transmissão direta, chamado ATS-6, em 30 de maio. O satélite é usado para experimentos educacionais e cria a possibilidade de transmissão direta de televisão.  A primeira rede ARPANET comercial é criada.
1975	A Camera 3 produz o vídeo documentário “ <i>The Strange Music of Nam June Paik</i> ”.	A Microsoft é fundada por Bill Gates e Paul Allen.  Surge o Altair, primeiro computador pessoal.
1977	Paik colabora em sua primeira transmissão por satélite com os artistas Joseph Beuys e Douglas Davis.  Paik se casa com Shigeeko Kubota, também artista.  Inicia uma cátedra visitante na Hochschule für bildende Künste Hamburg (HFBK University of Fine Arts Hamburg).	A Apple é incorporada por Steve Jobs e Steve Wozniak em 4 de janeiro.  Star Wars, uma saga épica de ficção científica sobre a guerra civil galáctica, estreia em 25 de maio. O filme apresenta dróides, máquinas robóticas que possuem inteligência. Star Wars torna-se sucesso de bilheteria.
1978	-	O LaserDisc é disponibilizado para público em 15 de dezembro.
1979	Começa a ensinar na Kunstakademie Düsseldorf (Dusseldorf Art Academy) na Alemanha Ocidental, onde permanece até 1995/1996.	O Sony Walkman fica disponível pela primeira vez ao público no Japão em 1º de julho. O dispositivo é comercializado

		<p>como o primeiro estéreo portátil de baixo custo do mundo. Ele toca fitas cassete e possui dois conectores de fone de ouvido para que duas pessoas pudessem ouvir a mesma música ao mesmo tempo.</p> <p>O filme de ação Mad Max e o filme de ficção científica Star Trek: The Motion Picture são lançados.</p>
1980	Artforum publica seu artigo “ <i>Random Access Information</i> ” em setembro.	A MTV, originalmente chamada de Music Television, estreia em 1º de agosto. A estação a cabo é especializada em reproduzir vídeos de música selecionados por <i>video jockeys</i> ou VJs. O primeiro videoclipe exibido na emissora é para a música “ <i>Video Killed the Radio Star</i> ” pelo The Buggys.
1981	A Akademie der Kunste homenageia Paik com o Prêmio Willi Grohmann. Paik recebe uma bolsa do DAAD para trabalhar em Berlim.	A IBM lança seu primeiro computador pessoal (PC) em 12 de agosto.
1982	O Whitney Museum of American Art in New York City monta a primeira grande exposição individual de Paik, organizada por John G. Hanhardt.	<p>O primeiro disco compacto (CD) é fabricado pela Philips Company na Alemanha em 17 de agosto.</p> <p>A Sony começa a vender seu primeiro CD player de áudio em 1º de outubro.</p> <p>O termo Internet é usado pela primeira vez para definir como uma rede se conecta através de um conjunto de protocolos de comunicação entre computadores em rede (TCP/IP).</p>
1984	<p>O programa ao vivo de Paik, “<i>Good Morning Mr. Orwell</i>”, é transmitido simultaneamente entre Nova Iorque e Paris, França, Alemanha, Coreia, Holanda, e os Estados Unidos no dia de Ano Novo. O evento é visto por mais de 25 milhões de pessoas em todo o mundo.</p> <p>Paik faz sua primeira viagem à Coreia do Sul em 34 anos em junho.</p>	Em 24 de janeiro, Steve Jobs apresenta o Macintosh 128K, o primeiro computador pessoal lançado em massa contendo um gráfico de interface de usuário e um mouse.
1985	-	<p>Surge o primeiro vírus de computador.</p> <p>Phillips inventa o CD-ROM.</p>

		A Microsoft lança a edição inaugural do Windows 1.0.
1986	Paik cria a série “ <i>Family of Robot</i> ” para promover seu objetivo de humanizar tecnologias. Isso iniciou uma série contínua de retratos de robôs humorísticos e envolventes durante a década de 1990, muitos dos quais foram baseados em figuras históricas, como Genghis Khan e Li Tai Po, ou seus amigos, incluindo John Cage e Merce Cunningham. Cria “ <i>Bye Bye Kipling</i> ”.	Steve Jobs adquire um grupo gráfico de George Lucas em 3 de fevereiro e o renomeia como Pixar Studios.  Em 26 de abril, um acidente nuclear ocorre na Usina Nuclear de Chernobyl, na República Socialista Soviética da Ucrânia (atual Ucrânia). O desastre de Chernobyl é considerado o desastre de usina nuclear mais devastador da história.
1988	Para os Jogos Olímpicos de Seul, Paik faz um de seus maiores projetos, uma gigantesca torre de mídia em forma de bolo de aniversário chamada “ <i>The More The Better</i> ”. Ele utilizou 1003 monitores de TV que faziam a apresentação de imagens de videoarte junto com as performances de diversos artistas.  Cria <i>Wrap Around the World</i> .	Queda do muro de Berlim.  Entra em funcionamento o primeiro cabo telefônico transatlântico a utilizar fibra óptica, ligando os EUA, Reino Unido e França.
1989	Ano de intensas exposições individuais e coletivas, com destaque a <i>Images du Futur 1989</i> , realizado na Cité des Arts et des Nouvelles Technologies de Montreal.	A WorldWideWeb é apresentada pela primeira vez como plataforma de informação gratuita e acessível pelo cientista da computação britânico Tim Berners-Lee, em uma proposta escrita em 12 de março para o laboratório de física do CERN. Em 1990, Berners-Lee estabelece três tecnologias fundamentais - HTML, URL e HTTP -, que continuam a ser a base para a navegação na <i>web</i> hoje.  A Nintendo lança o primeiro Game Boy, um console de videogame portátil de 8 bits, no Japão em 21 de abril.  “ <i>The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century</i> ” é publicado. A co-autoria de Marshall McLuhan e Bruce R. Powers, fornece uma estrutura conceitual para entender as implicações culturais dos avanços tecnológicos associados ao surgimento de uma rede eletrônica mundial.
1991	Recebe o Prêmio Guggenheim, o Prêmio Fundação Rockefeller, o Prêmio American	Surge o sistema operacional Linux.

	Foundation Institute e a Medalha Skowhegan para Vídeo. Também recebe o prêmio Kaiserring que é concedido pela cidade de Goslar (Alemanha) a um distinto artista internacional de arte moderna e contemporânea.	MPEG faz o JPEG “mexer-se”.  O Super Nintendo Entertainment faz sua estreia na América do Norte.
1993	Cria obras para o Pavilhão Alemão na Bienal de Veneza.	A Intel apresenta seu <i>chip</i> Pentium. Pela primeira vez, uma unidade central de processamento (CPU) pode ser ajustada em um único <i>chip</i> , permitindo que um computador processe instruções mais rapidamente.
1994	Cria “ <i>Internet Dream</i> ”, uma <i>videowall</i> composta por um arranjo complexo de aparelhos de televisão. O trabalho aponta para a previsão de Paik de uma rede global de informações em um momento de maior acessibilidade à internet, que estava evoluindo para se tornar uma mercadoria pública.	SMS traz o texto aos celulares.  O Netscape Navigator é lançado e se torna o primeiro navegador da <i>web</i> disponível comercialmente.
1995	Ganha o Prêmio de Artes e Cultura do Prêmio Fukuoka no TV Hall da NHK Japan Broadcasting Station Fukuoka em 30 de setembro.  Jud Yalkut lança o documentário “ <i>The Electronic Super Highway: Nam June Paik in the Nineties</i> ”.  O Kunstmuseum Wolfsburg produz o documentário “ <i>High Tech Allergy</i> ”, em alemão, registrando o trabalho de Nam June Paik no final do século XX.  O Pavilhão Sul-coreano estreia na Bienal de Veneza. Após o sucesso de Paik na Bienal de 1993 como artista do Pavilhão Alemão, o arquiteto Kim Seok-cheol e Paik se esforçam para construir um Pavilhão Sul-coreano.	Microsoft lança o Windows 95 com suporte Plug and Play, o primeiro sistema operacional Windows.  Criam-se o <i>e-commerce</i> e a Amazon.  Toy Story, o primeiro longa-metragem a empregar apenas imagens geradas por computador, é lançado.
1996	Paik começa a utilizar cadeira de rodas após sofrer um acidente vascular cerebral.	Nasce o DVD.
1997	Stephen Vitello lança o documentário “ <i>Nam June Paik: 2 Piano Concerts: 1994 95</i> ”.	O primeiro romance da série Harry Potter de J. K. Rowling, Harry Potter e a Pedra Filosofal, é lançado no Reino Unido em 30 de junho.  Homens de Preto, o primeiro de uma série de filmes de ficção científica americana, é lançado.

		É lançado o filme Titanic, dirigido, escrito, coproduzido e coeditado por James Cameron.
1998	Paik é convidado para um Jantar de Estado na Casa Branca. Suas calças caem enquanto ele está apertando as mãos do presidente Bill Clinton. Esse ato é capturado pela imprensa mundial e elogiado como o evento final do Fluxus.  Recebe o Kyoto Awards.	O motor de busca Google é oficialmente incorporado em 4 de setembro.  Nascem os CDs graváveis e regraváveis (CD-RW).
1999	Nomeado um dos “25 Artistas Mais Influentes do Século” pela ARTnews.  Stephen Vitiello lança o documentário “ <i>Nam June Paik: Seoul NyMax Performance 1997</i> ”.	O filme de ação e ficção científica Matrix, dirigido pelas irmãs Wachowski, é lançado.
2000	“ <i>The Worlds of Nam June Paik</i> ”, uma grande retrospectiva organizada pelo Solomon R. Guggenheim Museum em Nova Iorque, abre em fevereiro.	O termo WiFi é cunhado pela marca Interbrand Corporation.  O primeiro <i>pendrive</i> é comercializado no mundo.  A Sony estreia seu PlayStation 2, um console de videogame de sexta geração, em 26 de outubro na América do Norte.  O filme de super-heróis X-Men, baseado nos quadrinhos da Marvel, é lançado.
2001	Completa a atualização da TV de “ <i>Three Camera Participation/Participation TV</i> ”.  Recebe o Prêmio Wilhelm Lehmbruck. O prêmio é concedido a cada cinco anos a um artista que tenha desempenhado um papel de destaque no desenvolvimento da escultura. É conferido pela cidade de Duisburg e pela Autoridade Regional da Renânia na Alemanha.	iTunes, um aplicativo de gerenciamento de música, é lançado pela Apple em 9 de janeiro. Mais tarde, naquele ano, especificamente em 12 de outubro, a Apple apresenta um <i>media player</i> portátil chamado iPod.  A Wikipédia é um dos <i>sites</i> mais acessados do mundo.  A Microsoft lança o Xbox, um console de videogame de sexta geração, na América do Norte em 15 de novembro.  Shrek, um filme de animação por computador dirigido por Andrew Adamson e Vicky Jenson, é lançado.

		<p>A Sociedade do Anel, adaptação cinematográfica de Peter Jackson do primeiro volume da série de fantasia de Tolkien, O Senhor dos Anéis, é lançada.</p> <p>Spirited Away, uma animação escrita por Hayao Miyazaki e produzida pelo Studio Ghibli, é lançada. É o lançamento doméstico de maior sucesso na história do Japão. Ele também recebe o prêmio Urso de Ouro no Festival de Cinema de Berlim em 2002 e Melhor Animação no 75º Oscar em 2003.</p>
2002	<p>O Prêmio Nam June Paik é estabelecido. É conferido pela <i>Arts Foundation of North Rhine-Westphalia</i> e também conhecido como <i>NRW International Media Art Award</i>. O prêmio é concedido a cada dois anos para obras de arte eletrônicas e digitais excepcionais que assumem riscos, cruzam fronteiras culturais e adotam uma abordagem interdisciplinar no espírito do artista pioneiro Nam June Paik.</p>	<p>Os filmes Star Wars Episódio II: Ataque dos Clones e O Senhor dos Anéis: As Duas Torres são lançados.</p>
2003	<p>Apresenta a exposição individual “<i>Nam June Paik: Drawings</i>”, realizada na Mano Gallery em Seul.</p>	<p>O aplicativo Skype é lançado em agosto e permite que os usuários se comuniquem remotamente por meios de voz e vídeo, gratuitamente.</p> <p>O Myspace, um serviço de rede social na internet, é lançado em agosto. Em abril de 2004, tem um milhão de usuários. A empresa é adquirida pela News Corporation em julho de 2005 por \$ 580 milhões.</p> <p>As comunicações Wi-Fi disseminam-se.</p>
2004	<p>O Deutsche Guggenheim em Berlim organiza a exposição “<i>Nam June Paik: Global Groove</i>”, que traz o trabalho de Paik de volta à Alemanha e celebra o pioneirismo do artista.</p> <p>Cria “<i>One Candle</i>” (também conhecida por “<i>Candle TV</i>”), cuja primeira versão fez em 1975. Revisita este conceito inúmeras vezes ao longo da sua prática artística.</p>	<p>Facebook, uma rede social <i>online</i>, é fundada em 4 de fevereiro por Mark Zuckerberg, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz e Chris Fluges.</p>
2005	<p>Cria “<i>Ommah</i>”, sua última escultura em vídeo. Paik incorpora sua herança cultural coreana</p>	<p>Um <i>site</i> de compartilhamento de vídeos chamado YouTube é criado por três ex-</p>



	colocando uma roupa de seda tradicional diante de um aparelho de televisão.	funcionários do PayPal. Os usuários podem fazer <i>upload</i> , visualizar e compartilhar conteúdo de vídeo gerado pelo usuário.  O Google Maps revolucionou a nossa forma de interagir com mapas.
2006	Nam June Paik falece em 29 de janeiro de 2006, em Miami Beach, Flórida.	O Twitter foi criado por Jack Dorsey, Evan Williams, Biz Stone e Noah Glass. A ideia inicial era de um serviço de atualização de <i>status</i> e comunicação para pequenos grupos atualizado a partir de mensagens de texto do celular (SMS).

Fonte: A autora (2022), com base em (CHIU; YUN, 2014), Transformação Digital (2022, *online*) e <<https://explore.namjunepaik.sg/timeline>>. Acesso: 8 ago. 2022.