

GT4 – Arte, mídias e tecnologias digitais

**Apropriações de tecnologias obsoletas e as audiovisuais do contemporâneo:
Um estudo de caso sobre a prática experimental de “Tudo que é luz desmancha no
pixel”**

Mes. Luciano Soares Mariz (UFCG)

RESUMO

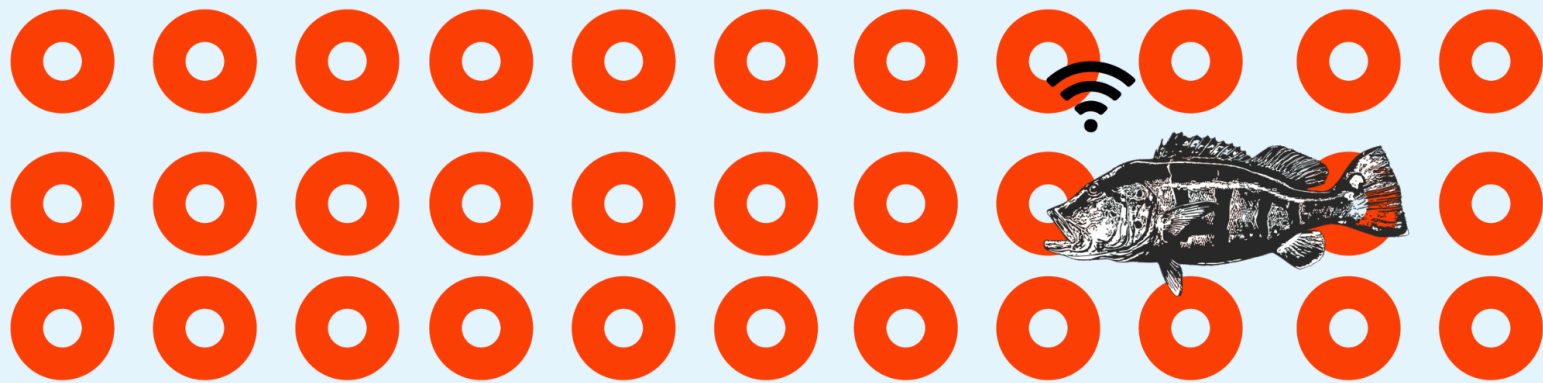
O artigo, apresenta um estudo de caso que objetiva compreender as repercussões estético-filosóficas no experimento "Tudo que é luz desmancha no pixel", performance audiovisual realizada na Universidade Federal de Campina Grande que se utiliza de aparatos tecnológicos descartados e considerados obsoletos pelo sistema industrial e mercadológico. Partindo de uma estruturação teórica fundamentada em PLAZA & TAVARES (1998), GRILO (2018), HUI (2022) e SIMONDON (1958), observa-se neste estudo de caso a apropriação de objetos técnicos obsoletos como potências para artemídia, capazes de subverter os sistemas hegemônicos da obsolescência programada e promover outros olhares ao *modus operandi* destas tecnologias. Assim, observa-se na prática da gambiarra e no estudo das realidades técnicas, possibilidades para promover pontos de fuga nas poéticas das audiovisuais contemporâneas, quando os conjuntos técnicos obsoletos são confrontados com as cosmotécnicas da contemporaneidade.

Palavras-chave: “Artemídia”; “Tecnopoéticas”; “Obsolescência Programada”; “Performance audiovisual”.

ABSTRACT

This paper presents a case that aims to understand the aesthetic-philosophical repercussions in the experiment "Everything that is light dissolves in the pixel", an audiovisual performance carried out at the Federal University of Campina Grande that uses technological devices discarded and considered obsolete by the industrial and market system. With theoretical approaches based on PLAZA(1998), GRILO (2018), HUI (2022) and SIMONDON (2009), this case study shows the appropriation of obsolete technical objects as powers for media arts, capable of subverting systems hegemonic aspects of planned obsolescence and promote other perspectives on the modus operandi of these technologies. Thus, in the practice of gambiarra and in the study of technical realities, possibilities to promote points of deterritorialization in the poetics of contemporary audiovisuals are observed, when confronting obsolete technical sets with contemporary cosmotechiniques.

Key-words: “Media Arts”; “Technopoetics”; “Planned Obsolescence”; “Audiovisual Performance”.



INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta um estudo de caso que serve como provocação e ponto de partida de uma investigação sobre as possíveis relações entre as práticas artísticas contemporâneas e a performatividade técnica assistida por tecnologias, consideradas obsoletas em um contexto industrial.

A origem desta provocação surgiu mediante duas ações realizadas no ambiente laboratorial de uma disciplina ministrada pelo autor deste artigo, no curso de Bacharelado em Arte e Mídia da Universidade Federal de Campina Grande. A primeira ação consistiu na instituição de um debate sobre as gerações de imagens e suas tecnopoéticas, enquanto a segunda ação envolveu o reencontro de equipamentos que foram descartados por um laboratório de vídeo por não serem mais utilizados e considerados ultrapassado para as atividades técnicas e pedagógicas do LAVIF – Laboratório de Vídeo e Fotografia.

O debate realizado com os alunos, tinha como tema central a categorização dos processos criativos na produção das imagens artesanais, industriais e pós-industriais, como fundamenta PLAZA & TAVARES (1998). No decorrer das aulas do período 2021.2, o autor deste artigo resgatou uma série de equipamentos de um depósito da instituição, dentre eles: monitores, mesa de efeitos e reproduutor/gravador de fita DV-CAM. Esses dispositivos tecnológicos estão inseridos em um contexto histórico de transição da imagem industrial para a imagem pós-industrial. Observando a realidade técnica encontrada e a realidade teórica discutida em sala de aula, se encontrou possibilidade de abordar o uso destes equipamentos de forma científica e artística em uma ação laboratorial.

Com objetivo de promover diálogos entre as gerações de imagens em movimento para observar as possíveis emergências¹ audiovisuais, elaborou-se um

¹ Segundo CARIANI (2009), emergência é a “[...] formação fundamentalmente nova de organizações de matéria (vida) e a formação de processos informativos fundamentalmente novos (...) e o aparecimento concomitante de um novo aspecto do mundo. (p.2)



experimento que promovesse o encontro de um sistema técnico obsoleto, baseado nas demandas da indústria audiovisual do início deste século, e as possíveis práticas audiovisuais contemporâneas, considerando que os alunos nunca tiveram nenhum contato com estes sistemas de produção audiovisual

Sendo assim, neste artigo, é apresentada uma fundamentação teórica que busca compreender este primeiro movimento da investigação. A pesquisa transita por breves conceitos sobre obsolescência programada, com PADILHA (2016) e SLADE (2003), a relação da arte com o campo da obsolescência tecnológica com GRILO (2018) e as relações destes corpos, com SIMONDON (1958) e HUI (2020).

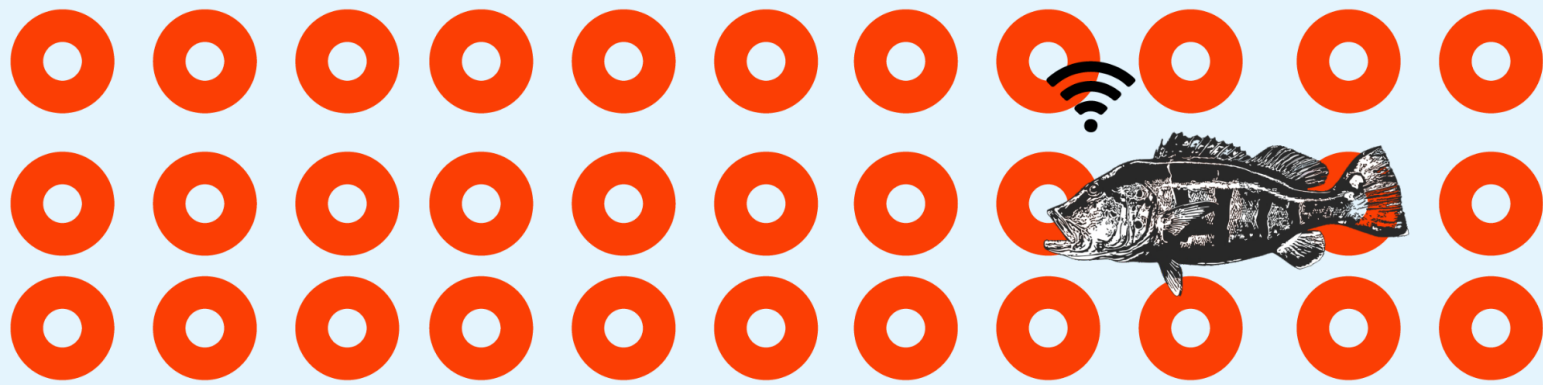
Em seguida, este artigo faz da performance audiovisual um estudo de caso, na tentativa de observar e analisar as experiências provocadas por estas relações e os resultados deste ato performativo.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A produção de imagem em movimento sempre refletiu as relações sociais e técnicas presentes em seus tempos. PLAZA & TAVARES (2018) apresentam a influência dos meios técnicos de produção artística baseado no discurso de Benjamin, pela sua “obra de arte da era da reprodutibilidade técnica”², através das formas de tradição, do presente e da recepção. Eles apontam para ideia de que as tecnologias propiciam novas possibilidades de elaboração do presente, encontrando potência para a inventividade (p.14). Os autores apresentam um questionamento importante para se compreender essas relações entre a tecnologia e a arte no presente: “O que estas tecnologias fazem com a arte? Como os produtores “artísticos” se colocam diante desse fenômeno?” (p.14)

Neste contexto, observam-se gerações de artistas que percebem a possibilidade

² BENJAMIN, Walter. A obra de arte na era de sua reprodutibilidade. In: Obras Escolhidas I. São Paulo: Brasiliense, 1987.



de resgatar estes entes tecnológicos com objetivo de apresentar novas formas de elaboração do sensível, ao combinar as tecnicidades do passado com as possibilidades estético-filosóficas proporcionadas pelo contemporâneo. Atualmente, estes artistas buscam, por meio da apropriação de dispositivos do passado, reinseri-los em contextos do presente, apresentando uma resposta estética, social e política ao produzirem estas interações.

Portanto, para entender estas relações que cruzam as tecnologias do passado com algumas formas expressivas do contemporâneo, é importante entender o contexto que determina esses objetos técnicos obsoletos, suas relações com a arte e como estas poéticas se desenvolvem.

O veredicto ao objeto técnico: Obsolescência programada

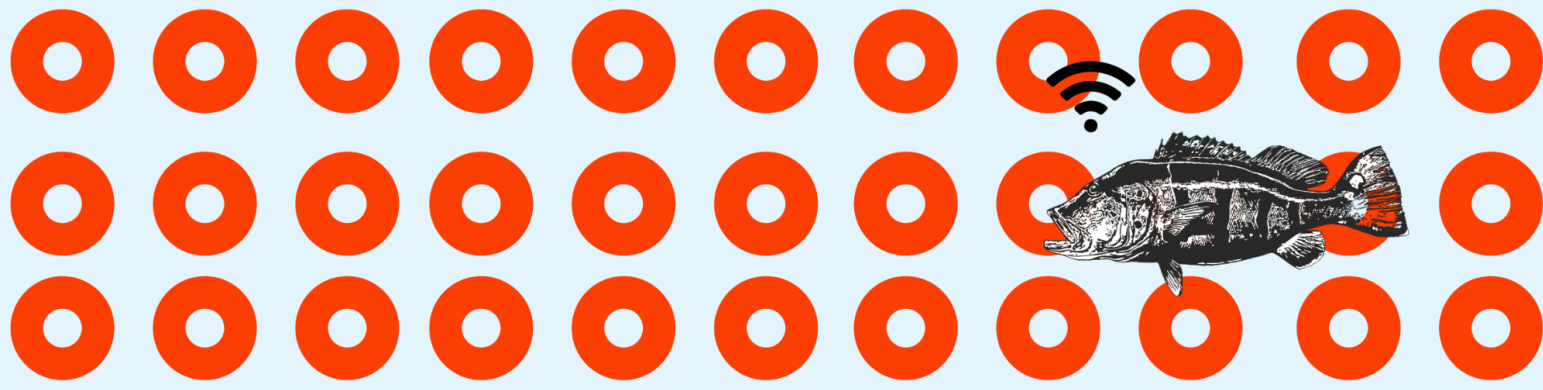
O objeto técnico obsoleto surge em um momento histórico de revolução industrial, onde novos dispositivos tecnológicos mais eficientes são produzidos para substituir os anteriores, que logo são destinados ao descarte. Segundo o dicionário de Cambridge³, define-se obsoleto como “(...) tudo que não é utilizado mais, tendo sido substituído por algo mais novo, ou melhor, ou mais moderno”⁴. Sobre o ato de tornar-se obsoleto – a obsolescência – PADILHA (2009, p.48) apresenta, segundo Vance Packard⁵ e Guiles Slade⁶, três tipos: 1) **A obsolescência de função**, quando o objeto técnico perde sua utilidade em detrimento de outro que execute melhor as atividades e funções; 2) **a obsolescência de qualidade**, onde os produtos tem seu tempo de vida encurtado pela inviabilidade de substituição de peças ou indisponibilidade dessas no mercado e 3) **obsolescência por desejabilidade**, quando o fetichismo do mercado convence o

³Cambridge Advanced Learner’s Dictionary & Thesaurus: <https://dictionary.cambridge.org/> (Acessado em 25 de maio de 2023).

⁴ “*not in use any more, having been replaced by something newer and better or more fashionable*”

⁵ PACKARD, V. A estratégia do desperdício. São Paulo: Ibrasa, 1965.

⁶ SLADE, Giles. Made to break: technology and obsolescence in America. Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press, 2006



consumo não por inviabilidade de uso, mas por considerar que existem outros objetos técnicos que estão em evidência no mercado.

SLADE (2007) afirma que o termo “Obsolescência Programada” foi publicado pela primeira vez em 1932, durante a Depressão, quando se buscava uma forma de combater o desemprego causado pela revolução tecnológica, que tornava o operário obsoleto, desencadeando uma onda de desemprego em massa. Bernard London, tecnocrata e bem sucedido corretor de Manhattan, escreveu um panfleto intitulado “Acabando a Depressão através da obsolescência planejada”⁷, onde defendia a organização dos consumidores para estimular os produtores através de uma mudança nos hábitos de consumo, quando os dispositivos expirassem o tempo de vida planejado pela indústria. Desta forma, as tecnologias ultrapassadas

(...) estariam legalmente “mortas” e seriam controladas pela agência governamental devidamente designada e destruídas se houvesse desemprego generalizado. Novos produtos estariam constantemente saindo das fábricas e mercados, para tomar o lugar do obsoleto, e as engrenagens da indústria continuariam funcionando. (LONDON apud. SLADE, 2007, p. 74. Tradução do autor)⁸

Quase um século após publicação dos panfletos de Bernard London, observamos hoje um sistema de produção, consumo e descarte de produtos tecnológicos no qual as necessidades delineadas pelo marketing e publicidade narram a circulação do capital, ao mesmo tempo que surgem preocupações ambientais que representam ameaças à sobrevivência humana.

Assim, é possível encontrar na arte, um lugar onde a apropriação de equipamentos e técnicas obsoletas tem produzido um escape subjetivo e político para repensar e observar como essas expressões do passado podem responder perguntas que os artistas elaboram no presente.

⁷ “Ending the Depression through Planned Obsolescence”

⁸ “(...) these things would be legally “dead” and would be controlled by the duly appointed governmental agency and destroyed if there is widespread unemployment. New products would constantly be pouring forth from the factories and marketplaces, to take the place of the obsolete, and the wheels of industry would be kept going.” (tradução do autor)



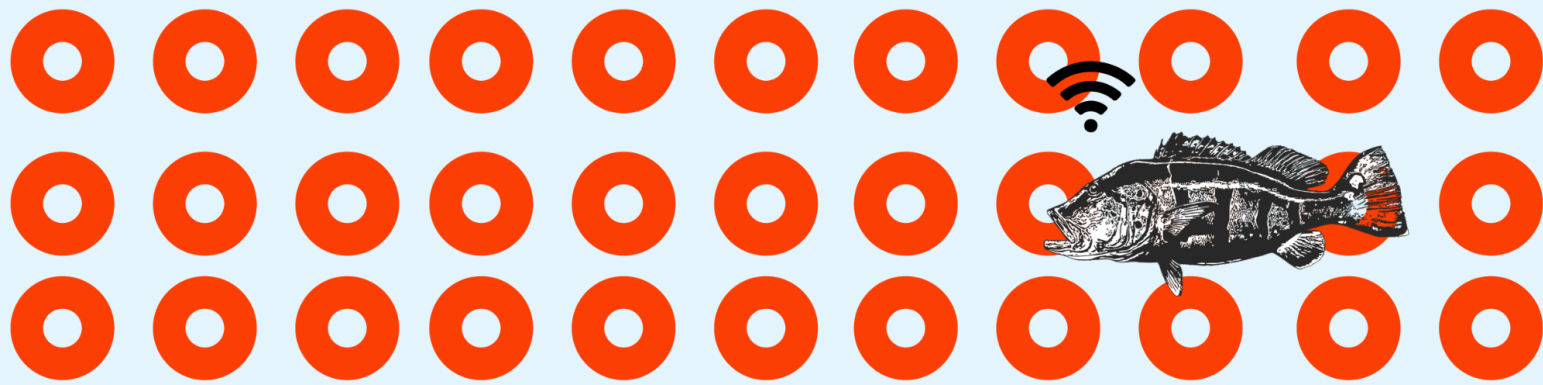
Arte e Obsolescência

Ao longo da história da arte, observa-se o ato de apropriação de objetos descartados como material de trabalho para elaborar outras formas de expressão. Esses objetos transitam facilmente entre as relações ativistas e provocações que confrontavam diretamente o estatuto da arte e da imagem. Nesta amplitude de debate, GRILO (2018) apresenta um lugar onde todas estas expressões convergem.

[...] compreendemos que as práticas artísticas que realizam, através de alguma metodologia, a problematização e consequente **valorização significativa da matéria obsoleta** são herdeiras de um conjunto de obras anteriores que escolhem **instrumentalizar o uso** de materiais banais, comuns e diários em sintonia com a experiência tecnológica e quotidiana das épocas a que dizem respeito, para problematizar acerca de princípios formais e técnicos. (GRILO, 2019, p.17 – Grifo do autor)

Assim, entende-se que independentemente dos contextos sociais, políticos e estéticos vigentes em cada tempo da história da arte, este procedimento de retorno às formas de expressões técnicas do passado, de certa forma, se torna um princípio ativo de questionamento sobre a forma e a técnica nas poéticas contemporâneas. Esta apropriação da matéria obsoleta acontece partindo de duas vertentes:

1) A **instrumentalização da matéria obsoleta**, onde a apropriação de objetos na arte implica em uma redefinição dos processos de recepção. A autora afirma que este “(...) gesto de introdução de matéria pré-existente nas obras de arte inaugura assim uma crise de representação visual” (GRILO, 2018, p.19) e menciona o Cubismo Sintético como primeiro movimento artístico do século XX a se apropriar de objetos descartados para compor uma obra. Assim, cita *Tête de femme* (1929-30), de Picasso, e *Fountain* (1917), de Marcel Duchamp, como obras que retratam em um ato claro, a instrumentalização de matéria obsoleta.



[...] ainda que raramente os *readymades* explorem declaradamente a característica da obsolescência dos dispositivos que utilizam, traduzem-se numa instrumentalização da matéria resultante da produção industrial pelo destacamento do objecto do seu ciclo de vida próprio no mercado de troca capitalista [...] (GRILO, 2018, p.20)

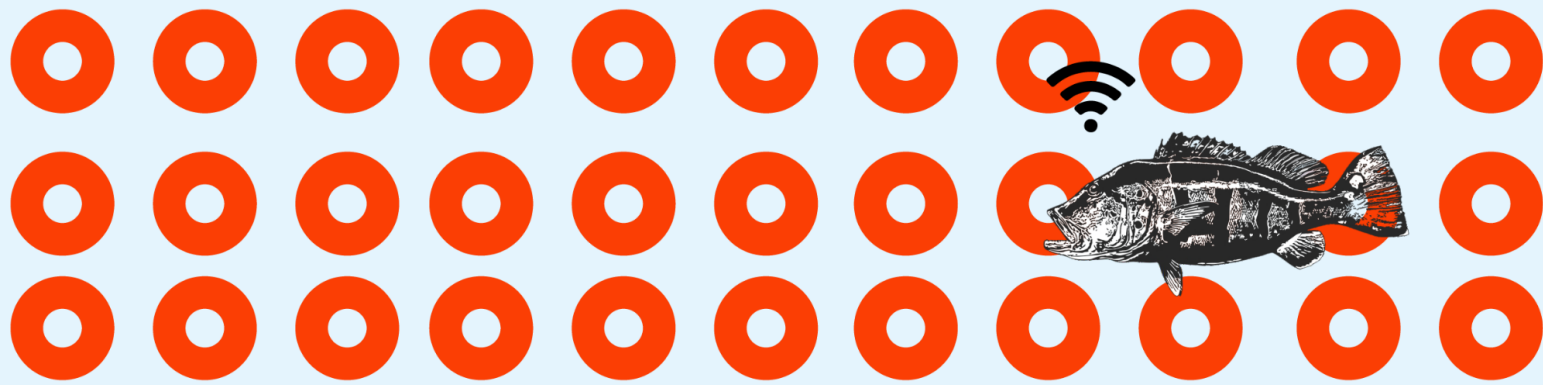
Dos *readymades* ao contemporâneo, podemos observar artistas que optam pelo uso da matéria obsoleta como instrumento para apresentar discursos que debatem as relações do humano com as tecnologias no presente, assim como a linguagem que estes produzem.

2) A **valorização da matéria obsoleta** busca enaltecer o lugar destes entes técnicos, “reconhecer o potencial da matéria obsoleta, ou das ruínas de produção industrial” (GRILO, 2018, p.23). Segundo a autora, o tema na arte surgiu pela primeira vez no ensaio publicado por Benjamin em 1929, intitulado “*Der Surrealismus*” quando aponta o Surrealismo como o primeiro movimento artístico a encontrar potência nos objetos obsoletos. A autora também apresenta o conceito de “*Junk art*”, introduzido por Lawrence Alloway em 1961, como obras que se apropriam de “objetos recolhidos e utilizados em contexto artístico (...) disponíveis pela obsolescência, como material descartado das cidades” (p.24) e destinados à um lugar de “revalorização materialista” destes objetos.

Para esta pesquisa, é interessante atentar esta natureza de abordagem do obsoleto enquanto *assemblage*, conectando a obra às subjetividades em que a história social dos objetos utilizados se apresenta. Essa condição, acrescenta uma nova camada na percepção da obra, promovendo uma valorização da matéria obsoleta como um testemunho objetivo de uma forma social, ou modo econômico específico, capaz que revelar um conteúdo significativo próprio.

Relações com a técnica e outras poéticas

Como percebido até aqui, as relações entre os objetos técnicos obsoletos e o

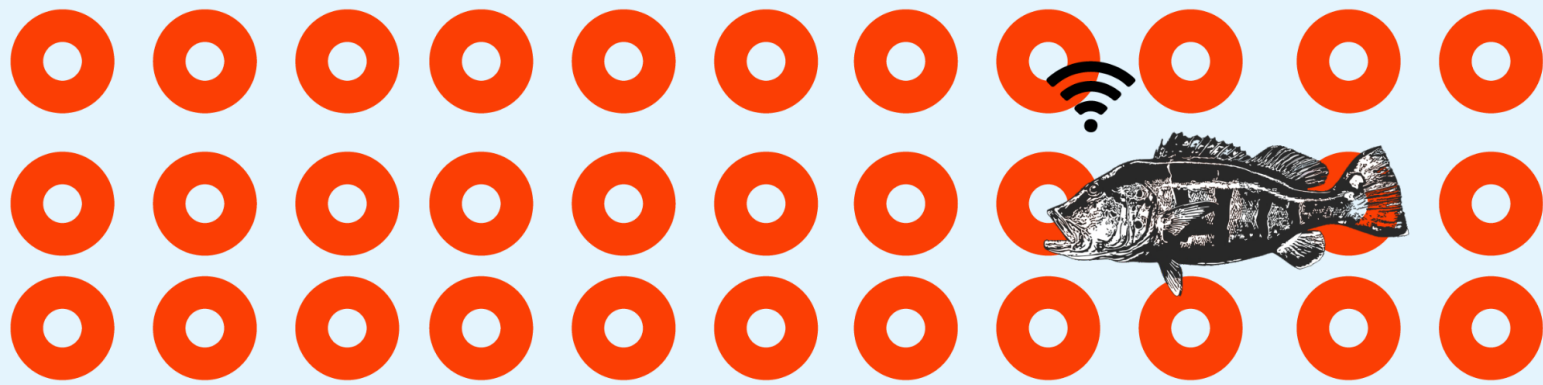


humano nos processos artísticos podem abrir espaço para novas possibilidades de apresentação da matéria obsoleta. Gilbert SIMONDON (1958) ao dissertar sobre o modo de existência dos objetos técnicos, aponta para uma relação quase que social entre o humano e a tecnologia, observando que esta última é um misto entre o humano e o natural, permitindo que estejam inseridos “no mundo das causas e dos efeitos naturais dessa realidade humana” (p.245). Desta forma, como estes objetos técnicos integram a realidade humana, a atividade técnica em si vincula o homem à natureza por meio da tecnicidade, onde a informação se configura como estrutura comunicacional através de várias formas de expressão de energia.

O ser técnico só pode ser definido em termos de informação e de transformação e de transformação das diferentes espécies de energia ou de informação, isto é, de um lado como veículo de uma ação que vai do homem ao universo, e de outro como veículo de uma informação que vai do universo ao homem. (SIMONDON, 1958, p.283)

Observando esta relação de mediação entre a natureza e o humano, GRILO (2018) apresenta em sua pesquisa o ponto de vista de Walter Benjamin sobre o processo de libertação dos objetos tecnológicos, que se inicia no momento que a tecnologia é ultrapassada por outra tecnologia, invalidando-a em detrimento do modo de produção capitalista (p.38) e suas demandas de lucro e rotatividade destes objetos tecnológicos, provocadas pela própria dinâmica da obsolescência programada.

É importante observar que tanto Benjamin como Simondon se interessam pelo papel da tecnologia e suas implicações sociais, culturais e políticas. Ambos reconhecem a influência da técnica e da tecnologia na experiência humana e na transformação das relações sociais. Na medida que SIMONDON (1958), por meio da filosofia da tecnologia, posiciona os artefatos e sistemas tecnológicos enquanto indivíduos técnicos que são incorporados à cultura (p.243), Benjamin se interessa pela abordagem crítica e dialética entre a tecnologia, a história e a experiência humana, estava preocupado com a alienação e a perda da autenticidade decorrentes da instrumentalização da tecnologia pelo capitalismo.



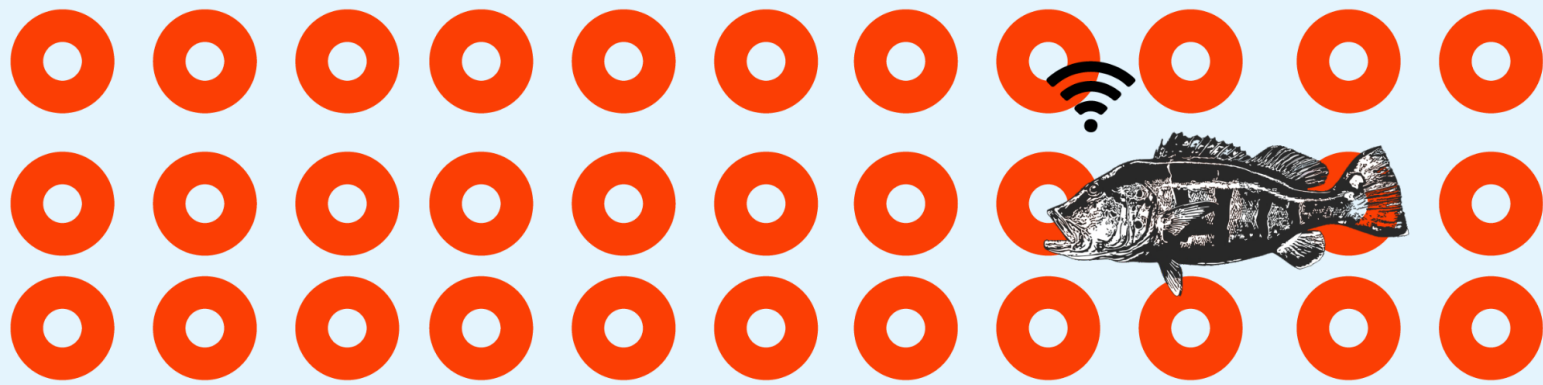
GRILO (2018) apresenta o conceito de *Technik* segundo Esther Leslie em seu livro “*Walter Benjamin: Overpowering Conformism*”, onde o termo é empregado para a técnica e a tecnologia simultaneamente, enquanto mediadora entre a natureza e a humanidade. Sendo assim, a *Technik* “não é o domínio da natureza, mas a relação entre a natureza e a humanidade” (LESLIE apud. GRILO, 2018, p. 47). Assim, a autora apresenta uma dimensão de interação da *Technik* enquanto “forma-jogo” (*Spielform*), onde “[...] este jogo irá permitir que os humanos adquiram capacidades que consigam activamente controlar as formas pela qual a tecnologia é usada, enquanto respeitam a sua natureza essencial” (p.49). Assim, encontra-se uma relação entre o humano e o objeto técnico pautada na relação de jogo e na “dialéctica estabelecida através da empatia para com os objetos descartados do passado em relação ao modo de produção do presente” (p.49).

Na mesma estrutura de relações entre o humano e a natureza, mediados pela técnica, HUI (2020) apresenta a ideia de Tecnodiversidade como alternativa para um planeta que precisa se relacionar com as tecnologias (atuais ou obsoletas), onde a técnica e os objetos técnicos são instituídos como mediadores entre os contextos culturais e suas formas de atuação no mundo, elaborando suas próprias cosmotécnicas⁹. Este contexto confronta as dinâmicas do determinismo tecnológico e da monotecnologia que, segundo o autor, provocam sintomas próximos à tecnofilia e a tecnofobia (p.194).

Desta forma, relações particulares existentes entre a natureza e o humano mediada pela *Technik* vai de encontro à proposição de Hui, uma vez que o ato técnico resultará cirurgicamente das particularidades inerentes à realidade cultural humana que o objeto técnico se encontra inserido.

(...) Não rejeitamos a noção de que há uma dimensão universal na tecnologia,

⁹ O conceito de Cosmotécnica, foi elaborado por Hui e apresentado em seu conhecido ensaio, intitulado “*The question concerning technology in China – Na Essay in Cosmotechnics*”. Em seus escritos, Hui apresenta a Cosmotécnica como a relação da expressão da materialidade (através da realidade tecnológica) do cosmo com a moral (realidades subjetivas inerentes a cada contexto cultural na qual o indivíduo encontra-se inserido), mediados pela técnica.



mas essa é apenas uma delas. De um ponto de vista cosmotécnico, **a técnica é, em essência, motivada e limitada por especificidades geográficas e cosmológicas.** [...] estamos elaborando uma estratégia geral para reapropriação das tecnologias, em primeiro lugar, por meio da afirmação da multiplicidade irreduzível das tecnicidades. (HUI, 2020, p.34. Grifo do autor)

Quando aplicamos esta realidade aos processos de criação em arte, compreendemos que das relações destes objetos técnicos obsoletos com as práticas artísticas do contemporâneo (videoarte, performance, *site specific*, efemeridade das ações artísticas, etc.), surgem outras cosmotécnicas, bem como outras expressões do sistema técnico que outrora não seriam possíveis de realizar.

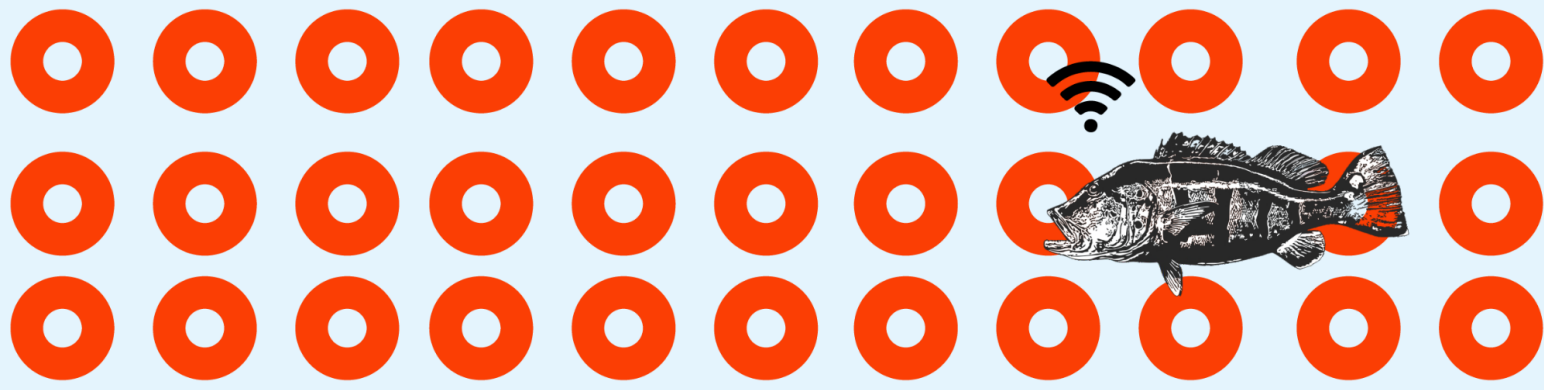
ESTUDO DE CASO

Foi proposta uma prática experimental para os alunos Marcos Vinícius Cacho e Caio Vinícius Sousa, que não tinham experiência prévia com tecnologias semelhantes às resgatadas, embora possuíssem conhecimento técnico para produção audiovisual com tecnologias atuais.

A proposta consistiu em uma ação performativa, apropriando-se destes objetos tecnológicos descartados para promover um cruzamento de imagens de diversos formatos e naturezas, com objetivo de observar o diálogo entre diferentes gerações da imagem em movimento e as emergências audiovisuais que estes formatos de imagem juntos podem promover.

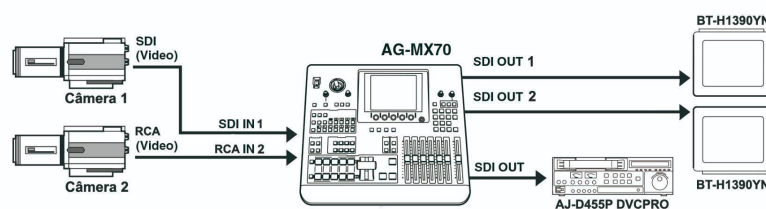
Apresentação do Caso

O experimento foi realizado no dia 23 de dezembro de 2022 e consistiu em uma performance utilizando um sistema técnico (Imagem 01) que incluía uma câmera digital Sony HXR e uma Sony Handycam Hi8 Ntsc para captação de imagens, dois monitores de vídeo Panasonic Modelo BT-H1390YN, um mixer AV digital modelo AG-MX70p e



01 videocassete digital Panasonic AJ-D455P DVCPRO. Todos os componentes foram conectados através de cabos SDI, exceto a câmera Sony Handycam, conectada via cabo RCA.

Imagem 01 - Setup para performance audiovisual



Fonte: Acervo particular do autor

A primeira ação laboratorial consistiu em realizar um estudo técnico para compreender as características industriais da mesa de efeitos (Imagem 02), através da leitura dos manuais, montagem do equipamento e tentativa de exploração das potencialidades apresentadas no estudo.

Após o estudo técnico, foi elaborada uma abordagem temática para a performance, centrada na manipulação da luz como fundamento da imagem em movimento ao longo da história. O título do experimento “Tudo que é luz desmancha no pixel” foi definido possuindo como referência o famoso escrito *Tudo que é sólido desmancha no ar*, de Marshall Berman, que utiliza citações de Karl Marx e Friedrich Engels no manifesto comunista para discorrer sobre a vida moderna, na qual tudo tende a se diluir e o que é sólido aponta para uma instabilidade e volatilidade, seja nas estruturas sociais, econômicas ou políticas.

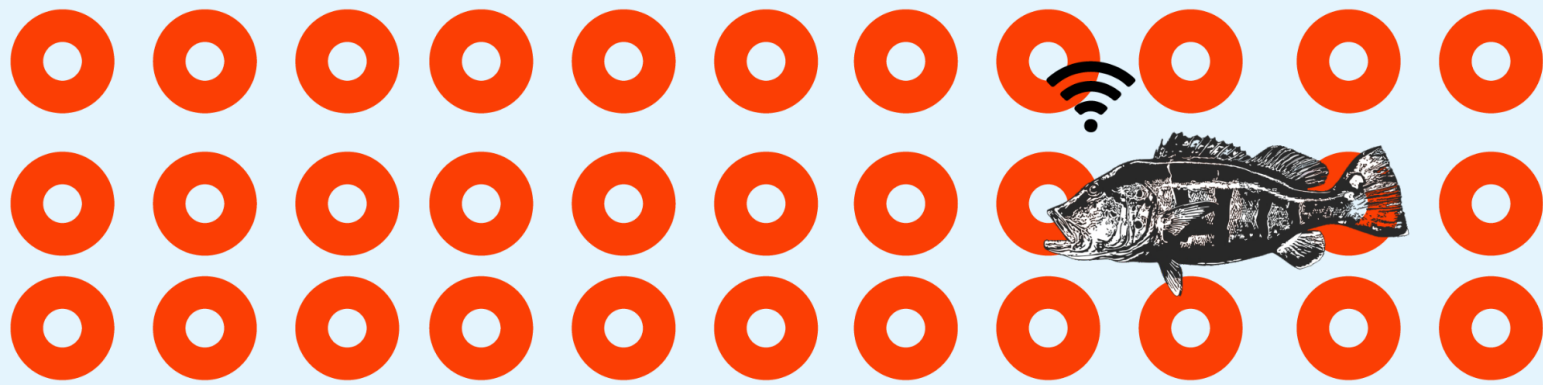


Imagem 02 - Estudo técnico

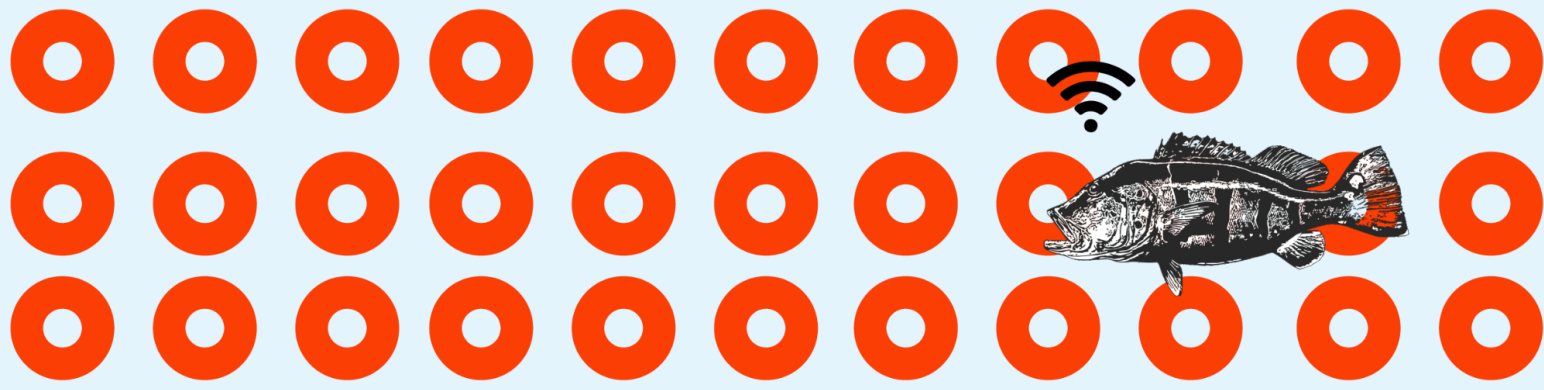


Fonte: Acervo particular do autor

As ações programadas para a performance consistiam na operação das duas câmeras para captação da imagem e a manipulação/mixagem destas imagens através da mesa de efeitos. Com objetivo de romper com a dinâmica de produção audiovisual padrão deste tipo de sistema, foi realizado um revezamento de atividades, no qual os três integrantes da performance alternavam de postos de operação.

A performance audiovisual consistiu em três partes: **a) Parte I - Fiat Lux:** Ações audiovisuais que apresentaram manifestações naturais da luz e passam por transformações estéticas através da manipulação da mesa de efeitos. **b) Parte II - Janelas:** As janelas se apresentaram neste ato enquanto mediadoras de presságios, apresentou elementos naturais e artificiais da cena urbana, onde o corpo do performer tentou acessar esse espaço externo, mas não conseguiu. O sistema permitiu o acesso ao meio externo, o sistema foi o meio, o caminho e a janela; **c) Parte III – Anamorfofes Cronotópicas:** A câmera confronta a tela, apresenta anamorfofes e abstrações audiovisuais.

Como resultado da performance audiovisual, obteve-se uma videoarte intitulada “Tudo que é luz desmancha no pixel – Totem” (Imagem 03), que consiste na exibição em um vídeo processual sobre a performance audiovisual, por meio de dois monitores conectados ao sistema e dispostos um acima do outro para promover uma ideia de complementaridade entre as telas. Além da obra Totem, o sistema conectado ao videocassete de edição permitiu que toda performance audiovisual fosse gravada em uma fita DV-CAM, suporte físico que é considerado pela equipe como obra final da



performance realizada. Esta fita armazena o material bruto que será destinado à montagem de um filme experimental futuramente

Imagem 03 - captura de frames da obra “Tudo que é luz desmancha no pixel – Totem”

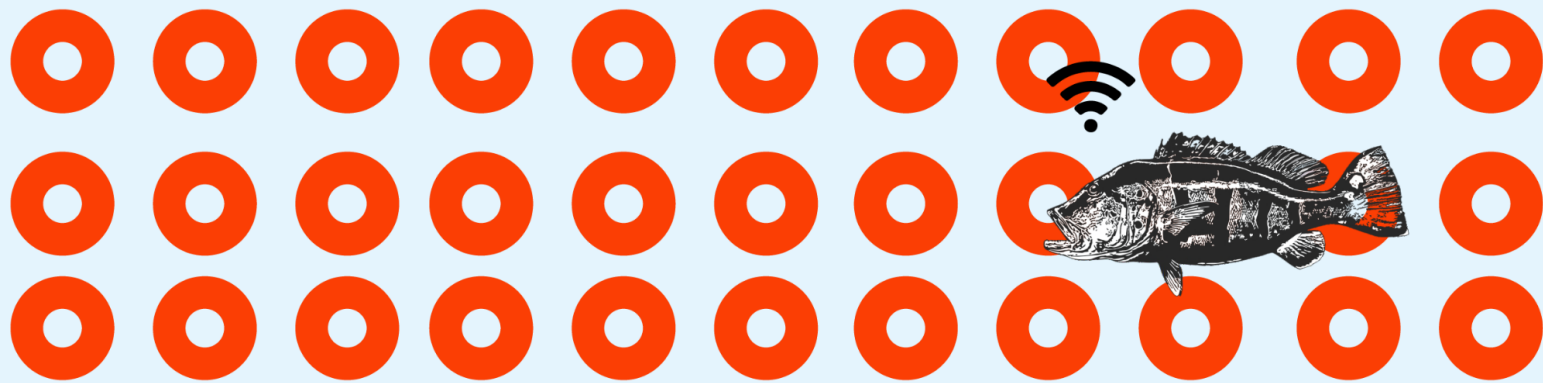


Fonte: Acervo pessoal do autor

Análise de caso

Ao analisar o experimento realizado, identificamos que foi possível encontrar na matéria obsoleta, uma condição de obsolescência nos três níveis apresentados por Padilha (2019). Esta condição motivou os integrantes a atuarem com estes dispositivos de forma a compreendê-los para além das funções, das qualidades expressivas apresentadas e da desejabilidade provocada por um contexto industrial e fetichista.

Partindo da necessidade inicial de ampliar os territórios de atuação deste sistema técnico, observa-se por meio da “forma-jogo” (*Spielform*), a presença de corpos que atuam com o sistema técnico obsoleto. Os corpos que performam atuam para e com a câmera, produzindo uma série de imagens que definem uma narrativa que se aproxima das abordagens audiovisuais do Cinema Expandido, do *Live Cinema*, da mixagem de imagens produzida por VJ’s e se distanciam das práticas de transmissão online/ao vivo, consideradas padrões para manipulação de equipamentos como estes que foram adquiridos. Dessa forma, observa-se um desvio técnico que foi capaz de produzir novas sensibilidades audiovisuais, promovendo um ambiente favorável ao site *specific art*,



instalações audiovisuais, projeções mapeadas etc.

É importante observar também que o estudo técnico do sistema permitiu maior fluidez nos processos de elaboração e manipulação da imagem, seja pela operação da câmera, pela operação da mesa de efeitos ou pela projeção do corpo nas situações de performance. Foram percebidas duas prerrogativas importantes no diálogo destes corpos contemporâneos com essas estruturas técnicas de um tempo histórico:

1) Por meio do **estudo técnico do sistema**, foi possível identificar características dos dispositivos que revelam potência técnica na matéria obsoleta. Esta situação foi observada pela falta de conhecimento técnico prévio por parte dos alunos, que, ao realizarem um estudo aprofundado nos manuais e nas práticas laboratoriais antes da performance, sentiram-se desafiados para manipular os recursos técnicos do sistema e explorar esses recursos.

2) A **prática da gambiarra**¹⁰ é empregada como alternativa para adaptações da realidade técnica encontrada. Essas dificuldades envolviam a falta de componentes que não são mais produzidos pela indústria (em virtude das incompatibilidades de formatos), a dificuldade de acoplar sistemas que não foram planejados para estes objetos técnicos (como por exemplo, conectar uma câmera Handycam na mesa de efeitos) e até mesmo problemas de funcionamento pleno desses dispositivos, causados pela ação do tempo ou pela falta de conservação dos componentes.

O estudo de caso posiciona a condição técnica do sistema para a tecnodiversidade, ao considerar a *Technik* como elemento mediador entre a natureza e os performers, produzindo sensibilidades inerentes às questões culturais existentes em ambiente acadêmico, onde o contexto determina as formas de atuação do humano diante realidade técnica presente, promovendo assim outras cosmotécnicas distintas das já

¹⁰ Sobre a prática da gambiarra, é possível entender as bases conceituais apresentadas aqui conferindo o artigo “*Pandemia, Gambiarra e Cosmotécnica: Fissuras audiovisuais em livro de artista - O caso Atestado de Sanidade*”, produzido pelo autor deste artigo e publicado em anais deste Congresso ano passado.



elaboradas.

Assim, observa-se por meio desta experiência laboratorial, que a apropriação da matéria obsoleta se torna potência para estabelecer novas propostas de produção das audiovisuais do contemporâneo, instituindo novas cosmotécnicas pautadas nas especificidades geográficas e cosmológicas em que essas tecnologias se encontram inseridas.

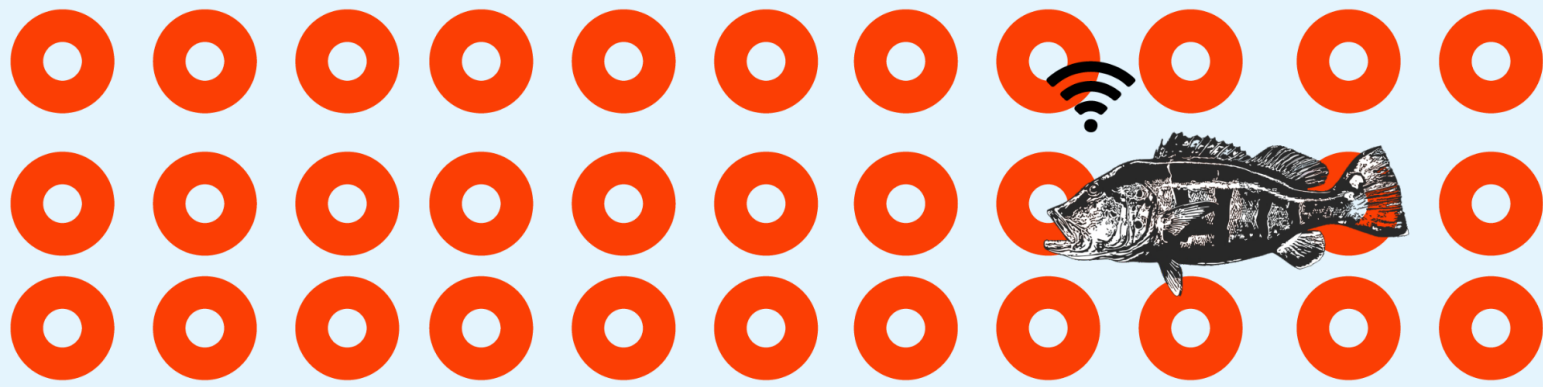
CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da fundamentação teórica abordada nesta pesquisa, foi possível instrumentalizar o estudo de caso proposto para explorar as relações entre a matéria obsoleta e o humano nos processos artísticos. Essas relações abriram espaço para novas possibilidades de apresentação da matéria obsoleta, enquanto protagonista e migrando o objeto técnico de seu estado puramente funcional para promover outras significações.

O estudo de caso permitiu uma análise comparativa. Observando que a videoarte da década de 60, momento de transição tecnológica para o eletrônico, identificamos o atravessamento das estruturas tecnológicas na ação instituída entre o artista em performance. Nesta pesquisa, o artista assume o papel de projetar seu corpo entre a estrutura tecnológica e o meio, explorando as possibilidades de interferência nestes meios.

Ao revisitar as tecnicidades presentes nos objetos tecnológicos obsoletos, abrimos espaço para a reinterpretação e reutilização desses recursos, promovendo uma reelaboração da realidade técnica e expandindo as práticas e políticas audiovisuais.

Além disso, a visitação à realidade dos objetos tecnológicos obsoletos na prática artística, permite a reelaboração da realidade técnica, ao mesmo tempo em que questiona a relação alienada para com os objetos técnicos e a obsolescência programada. Sendo assim, as **poéticas do obsoleto** emergem como alternativas para um processo de desalienação, rompendo com a lógica de descarte e ressignificando a



matéria obsoleta. Essa abordagem artística desafia as noções tradicionais de valor e oferece um caminho para a reapropriação criativa dos objetos técnicos descartados.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Cambridge Advanced Learner's Dictionary & Thesaurus, Cambridge University Press. Disponível em: <http://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/obsolete> (Acesso em 15/05/2023).

CARIANI, Peter. *Emergência e Criatividade*. In: Itaulab, *Emoção Artificial 4.0*. São Paulo: Itaú Cultural, 2009.

GRILO, Margarida de Lopes. *Tecnologia e Obsolescência nas Práticas Artísticas Contemporâneas*. Lisboa: Universidade de Lisboa, 2018.

HUI, Yuk. *Tecnodiversidade*. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

LATOUCHE, Serge. *O decrescimento como condição de uma sociedade convivial. Pequeno tratado do decrescimento sereno*. São Paulo: Editora WMF, 2009.

PACKARD, Vance. *Estratégia do desperdício*. São Paulo: Ibrasa, 1965.

PADILHA, Valquíria. Desejar, comprar e descartar: da persuasão publicitária à obsolescência programada. *Ciência e Cultura*, São Paulo, n.4/v.68, pp. 46-49, 2016.

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

SIMONDON, Gilbert. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris: Aubier-Montaigne, 1958.

SLADE, Giles. *Made to break: technology and obsolescence in America*. Cambridge: Harvard University Press, 2007.

Como citar este texto:

MARIZ, Luciano S. Apropriações de tecnologias obsoletas e as audiovisualidades do contemporâneo: Um estudo de caso sobre a prática experimental de "Tudo que é luz desmancha no pixel". In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA e SEMINÁRIO DE ARTES DIGITAIS, 8, 2023, Belo Horizonte. *Anais do 8º Congresso Internacional de Arte, Ciência e Tecnologia e Seminário de Artes Digitais 2023*. Belo Horizonte: Labfront/UEMG, 2023. ISSN: 2674-7847. p.1-16.