PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Juliana Garzillo Cavalcanti

77 Million Paintings: fronteiras entre mundos em Brian Eno

MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA

São Paulo

2017

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

Juliana Garzillo Cavalcanti

77 Million Paintings: fronteiras entre mundos em Brian Eno

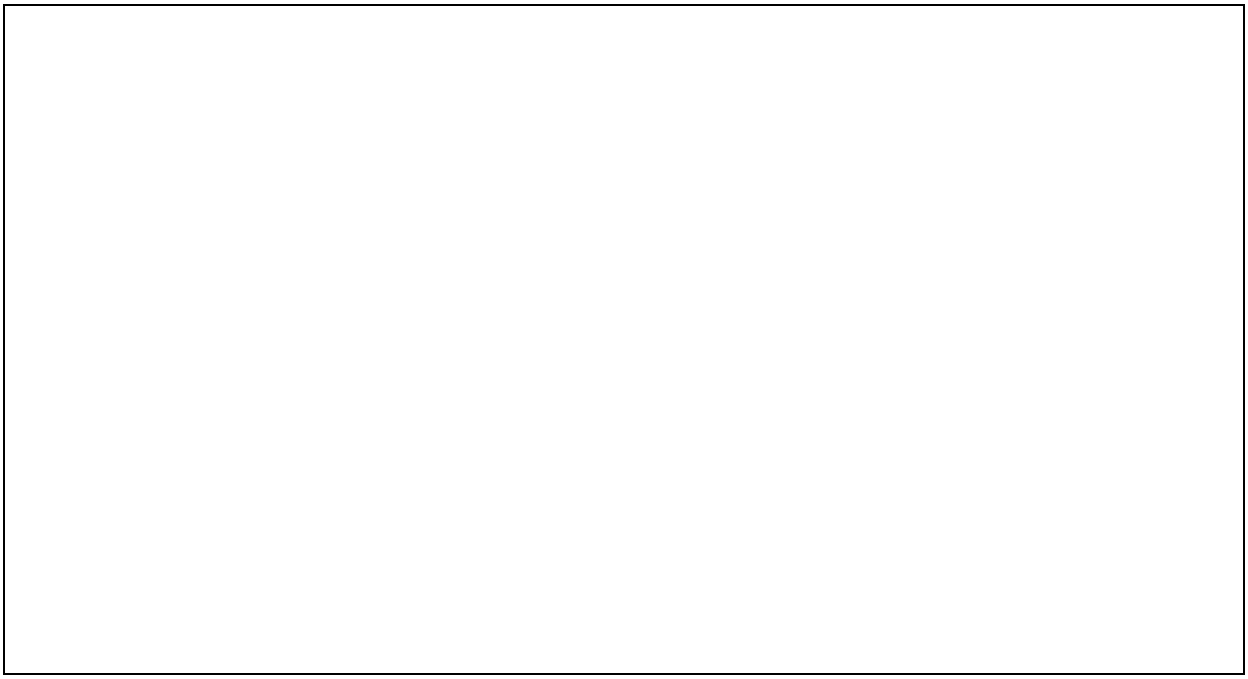
Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, área de concentração Signo e significação nos processos comunicacionais, sob orientação da Prof.ª Dr.ª Christine Pires Nelson de Mello.

São Paulo

2017

Ficha catalográfica

Sistema para Geração Automática de Ficha Catalográfica para Teses e Dissertações com dados fornecidos pelo autor



Juliana Garzillo Cavalcanti

***77 Million Paintings*: fronteiras entre mundos em Brian Eno**

Dissertação apresentada à Banca Examinadora da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, como exigência parcial para obtenção do título de MESTRE em Comunicação e Semiótica, área de concentração Signo e significação nos processos comunicacionais.

Aprovada em: ____/____/_____

BANCA EXAMINADORA

_____

Prof.ª Dr.ª Christine Pires Nelson de Mello - Orientadora

_____

Prof. Dr. Marcus Vinicius Fainer Bastos

_____

Prof.ª Dr.ª Priscila Almeida Cunha Arantes

Honour thy error as a hidden intention.

Brian Eno

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Albina e Antônio;

Aos meus irmãos, Fa, Lu e Ri;

À minha avó, Albina;

À minha orientadora querida, Christine Mello;

Aos meus colegas da PUC-SP;

Ao Lucas;

Ao Coletivo Quarta Pessoa do Singular;

Ao M. J.;

À Fii e ao Plínio;

A todos os amigos que fiz durante este percurso, tanto na PUC quanto fora dela.

Ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pela bolsa concedida.

RESUMO

CAVALCANTI, Juliana Garzillo. ***77 Million Paintings***: fronteiras entre mundos em Brian Eno. 2017. 95 p. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

O presente estudo analisa a zona fronteiriça em que *77 Million Paintings*, de Brian Eno (Reino Unido, 1948), está inserida. Este trabalho artístico se apresenta em diferentes plataformas: *software*, DVD, instalação audiovisual e intervenção urbana. A pesquisa tem como foco a leitura das poéticas da obra, que se insere em espaços intersticiais de diferentes linguagens, estesias e tecnologias. A proposta artística se forma através de um sistema de linguagem recombinatória que realiza montagens de imagens e sons em diferentes plataformas. *77 Million Paintings* foi apresentada em diversos países entre 2006 e 2016. Analisam-se as poéticas e os processos comunicacionais nos estímulos sensoriais proporcionados pelo *software*, bem como é realizada uma reflexão a respeito das escolhas e caminhos poéticos feitos por Brian Eno na criação dessa obra. Com presença no mundo experimental e popular, o forte envolvimento do artista com a música contamina sua criação em outros campos. É possível reconhecer traços do campo musical na linguagem imagética de *77 Million Paintings*, assim como o contrário, quando o campo da imagem contamina a linguagem sonora. A análise é construída através do caminho de leitura das extremidades, proposta por Christine Mello (2016). A identificação dos procedimentos poéticos de desconstrução e contaminação embasam o estudo das relações de fronteiras borradas dos mundos de Brian Eno e *77 Million Paintings*. No desenvolvimento a respeito das contaminações entre os sentidos, as ideias de Sérgio Basbaum (2002) respaldam a leitura das sinestesias presentes no trabalho artístico. Para a leitura sobre o sistema de comportamento emergente da proposição artística, Bill Seaman (2010) dá embasamento à reflexão sobre o *software 77 Million Paintings* e seus desdobramentos estéticos.

Palavras-chave: extremidades; sinestesia; emergência; Brian Eno; *77 Million Paintings*.

ABSTRACT

CAVALCANTI, Juliana Garzillo. ***77 Million Paintings***: Frontiers between worlds in Brian Eno. 2017. 95 p. Dissertation (Master in Communication and Semiotics) – Postgraduate Program in Communication and Semiotics, Pontifical Catholic University of São Paulo, São Paulo, 2017.

This study analyses the borderline zone that *77 Million Paintings*, from Brian Eno (United Kingdom, 1948), is in. The art work presents itself in different platforms: software, DVD, audiovisual installation and urban art. The research focuses on reading the work's poetics that are addressed in spaces in between different languages, senses and technologies. The art work is built with a recombinant language system which makes images and sound montages in different platforms. 77 Million Paintings is presented in various countries between the years 2006 and 2016. The study analyses the poetics and communication process and the sensual stimulus as well. A reflection is made about the choices and path made by Brian Eno in the creation of this art work. Been present in the experimental and popular worlds, the artist's involvement with music contaminates his creation in another fields. It is possible to recognize music traces in the image language from 77 Million Paintings, and the opposite can be observed too, when the image contaminates sound as well. The analysis is constructed through the extremities way method, from Christine Mello (2016). The identification of the poetics procedures of deconstruction and contamination forms the study of the blurred borderlines between the worlds of Brian Eno and 77 Million Paintings. About the contamination between different senses, Sérgio Basbaum (2002) ideas are used in the reading of the synesthesia's work. To the analysis about the emergent system of the art work, Bill Seaman (2010) gives basis to the reflection about 77 Million Paintings software and it's aesthetic results.

Keywords: extremities; synesthesia; emergency; Brian Eno; *77 Million Paintings*.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Captura de tela do software *77 Million Paintings*, 2006-2016. 11
Figura 2 - Fotografia de Aparelho Cinecromático, de Abraham Palatnik 12
Figura 3 - *Screenshot* de 2001: Uma Odisséia no Espaço, Stanley Kubrick, 1968. 13
Figura 4 - *77 Million Paintings*, instalação virtual no Second Life, 2006. 15
Figura 5 - Captura de tela do software *77 Million Paintings*, 2006-2016. 17
Figura 6 - Brian Eno e *77 Million Paintings*, 2008. 18
Figura 7 - Brian Eno ao vivo com a Roxy Music, década de 1970. 21
Figura 8 - Figura: diagrama das principais atividades e trabalhos lançados pelo artista entre 1964 e 2016. 22
Figura 9 - Brian Eno, vídeo escultuaras, “Crystals” 29
Figura 10 - Quiet Club, Lion, France, 2005, Lyon Biennale. 31
Figura 11 - Brian Eno em ensaio fotográfico em 1973. 40
Figura 12 - Brian Eno ao vivo com a *Roxy Music*. 44
Figura 13 - Frente e verso da embalagem do DVD *77 Million Paintings*, Brian Eno, 2006. 55
Figura 14 - CDs e livreto do DVD *77 Million Paintings*, Brian Eno, 2006. 55
Figura 15 - Captura de tela do menu inicial do software *77 Million Paintings*, 2006-2016. 56
Figura 16 - Especificações técnicas da instalação 77 Million Paintings. 59
Figura 17 - Especificações técnicas da instalação *77 Million Paintings*. 59
Figura 18 - CCK iluminado à noite. 62
Figura 19 - La Gran Lámpara vista de fora e a ponte de entrada para La Gran Lámpara. 63
Figura 20 - Brian Eno - *77 Million Paintings*. 64
Figura 21 - Cone com menina ao lado. 65
Figura 22 - instalação 77 Million Paintings no CCK 65
Figura 23 - Instalação e detalhe, no CCK. 66
Figura 24 - *77 Million Paintings*, projeção mapeada, Arcos da Lapa, Rio de Janeiro, 2012. 68
Figura 25 - *77 Million Paintings*, projeção mapeada, Opera House, Sydney, 2009. 69
Figura 26 - *77 Million Paintings*, projeção no Palazzo Te, Mantova, Itália, 2016. 70
Figura 27 - *77 Million Paintings*, projeção no Telescópio Lovell, Jodrell Bank, Inglaterra, 2016. 70

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 12

CAPÍTULO 1 FRONTEIRAS ENTRE MUNDOS: PERCURSOS CRIATIVOS EM BRIAN ENO 18

1.1 Fronteiras imagem-som 24

1.2 Fronteiras experimental-popular 32

1.3 A fronteira controle-descontrole 43

1.4 A poética entre fronteiras 46

CAPÍTULO 2 POÉTICAS DAS EXTREMIDADES EM *77 MILLION PAINTINGS* E SUAS FRONTEIRAS SINESTÉSICAS 48

2.1 O *software 77 Million Paintings* 48

2.2 O DVD *77 Million Paintings* 54

2.3 A instalação *77 Million Paintings* 58

2.3.1 77 Million Paintings no Centro Cultural Kirchner (CCK) 62

2.4 A intervenção urbana *77 Million Paintings* 68

2.5 A contaminação nas fronteiras sensórias 71

CAPÍTULO 3. POÉTICAS DA INCERTEZA EM *77 MILLION PAINTINGS* E BRIAN ENO 75

3.1 Contaminação e emergência em *77 Million Paintings* 75

3.2 A poética entre fronteiras em *77 Million Paintings* 78

3.3 A poética da incerteza e a emergência nas fronteiras em *77 Million Paintings* e Brian Eno 80

3.4 Desconstrução e ressignificação do *software*: do controle à incerteza 81

CONSIDERAÇÕES FINAIS 87

REFERÊNCIAS 90

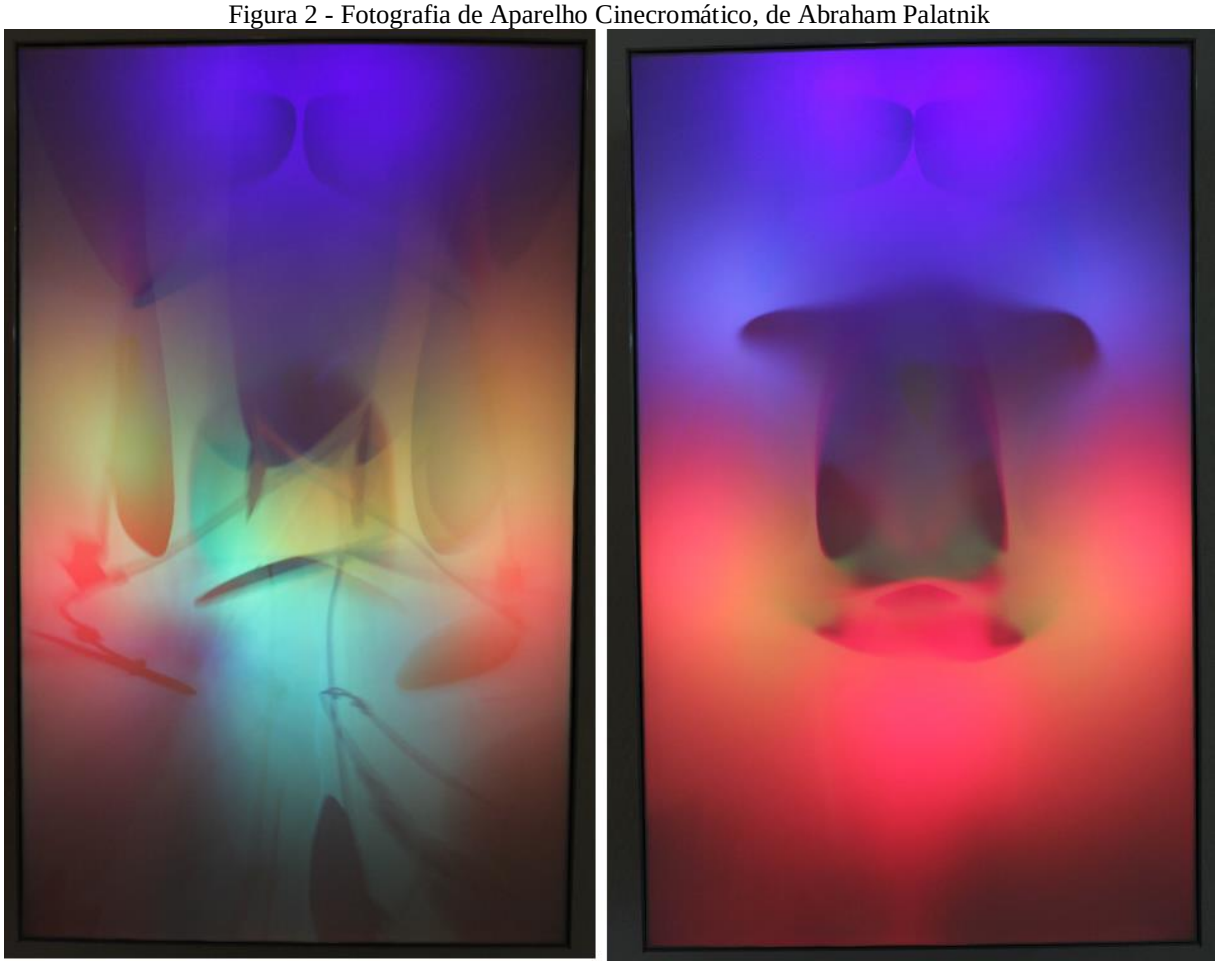
Figura 1 - Captura de tela do software *77 Million Paintings*, 2006-2016.

Fonte: *77 Million Paintings*

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa se iniciou devido a uma inquietação que senti com a experiência que tive com um dos *Aparelhos Cinecromáticos* de Abraham Palatnik, artista brasileiro. *Azul e Roxo em Primeiro Movimento*, o primeiro a ser produzido por ele, em 1951, foi exposto na I Bienal de São Paulo, no mesmo ano, tendo aberto a produção da série de aparelhos que funcionam seguindo o mesmo princípio. Tais aparelhos são construídos com lâmpadas coloridas que acendem em tempos determinados e com hastes que se movimentam acionadas por motores, dentro de caixas cobertas por uma fina tela branca que possibilita a passagem de luz. Como resultado, luzes e sombras são projetadas na tela, formando sequências de imagens coloridas e iluminadas de maneira não figurativa.

Figura 2 - Fotografia de Aparelho Cinecromático, de Abraham Palatnik



Fonte: Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2015.

O movimento aparente na tela, sombra do movimento por trás dela, possui ritmo contínuo e se desenvolve com fluidez. Os sons emitidos pelo mexer das hastes fazem lembrar o ruído do ponteiro de um relógio. Palatnik, que também é engenheiro, criou artesanalmente

todo o mecanismo, inventando tecnologia própria em seu ateliê. Com a criação desse aparelho, foi pioneiro da arte cinética no mundo. Seu primeiro *cinecromático* recebeu uma menção honrosa da Bienal em que foi exibido, já que não poderia ser premiado oficialmente por não se encaixar em nenhuma das categorias tradicionais de arte.

Envolvida enquanto imergia em um *Aparelho Cinecromático* exposto na Pinacoteca do Estado de São Paulo, tive a impressão de já ter vivenciado uma outra vez uma sensação parecida com aquela. Tal estesia que eu não conseguia nomear tinha sido sentida por mim nas vezes em que assisti à terceira parte do longa-metragem *2001: Uma Odisséia no Espaço*, do diretor norte-americano Stanley Kubrick. O trecho intitulado *Para Júpiter e Além do Infinito* se desenrola no tempo entre 1h 56min 30s e 2h 2min 5s do filme. Trata-se da experiência do personagem principal ao entrar com sua nave na atmosfera de Júpiter, lugar ainda desconhecido para o homem. Imagens "incrivelmente belas e a sensação abrangente de diferentes mundos extraterrestres" (KUBRICK, 1965), conforme aponta o diretor no roteiro do filme, tomam conta da sala em que são exibidas. A trilha sonora se inicia com forte presença de vozes soprano e meio-soprano e continua com música orquestrada – sempre em tom de suspense.

Figura 3 - *Screenshot* de 2001: Uma Odisséia no Espaço, Stanley Kubrick, 1968.

Fonte: 2001: Uma Odisséia no Espaço, 1968.

A necessidade de criação de novas técnicas para o estímulo de sensações a que Kubrick visava tornou o processo de finalização de *2001* mais demorado do que o convencional à época. A tecnologia *slit-scan* foi criada por Douglas Trumbull, artista e tecnólogo, especialmente para o filme (a técnica posteriormente passou a ser utilizada em outras obras cinematográficas). Animações, *superzoom* sobre uma mistura de fluídos e tintas coloridas iluminados, sobreposição de películas e filtros sobre imagens aéreas geográficas compõem a série de imagens deste trecho do longa.

Ainda curiosa com o efeito dessas obras sobre minha percepção, comecei a fazer minha pesquisa de mestrado e me deparei com criações recentes de Brian Eno – artista britânico mais conhecido por suas produções e composições musicais – que me fizeram sentir novamente aquela sensação inominável que Palatnik e Kubrick tinham estimulado em mim. Tal sensação foi proporcionada pela experiência sinestésica que tive devido aos estímulos cross-modais entre som e imagem dos trabalhos artísticos[1].

77 Million Paintings é o trabalho de Eno que escolhi para mergulhar nesta pesquisa e tentar entender o semelhante fenômeno sinestésico que todas essas obras mencionadas anteriormente suscitaram. Trata-se de uma proposta artística multiplataformas. É um *software* gerador de imagens e sons, apresentado em instalações audiovisuais, na produção de um DVD e em intervenções urbanas: todas essas formas de interação com o *software* recebem o mesmo nome e fazem parte da mesma obra, *77 Million Paintings*.

Meu primeiro contato com ela foi com o arquivo de instalação do *software*, que baixei gratuitamente pela internet. Mas, mesmo assim, comprei o DVD a fim de ter a experiência com seu objeto físico. A junção dessas experiências e das leituras dessas linguagens me conectaram diretamente ao tipo de acontecimento que eu havia vivenciado com os *Aparelhos Cinecromáticos* e *2001: Uma Odisséia no Espaço*: as sensações causadas pelas imagens, movimento, as cores-luz, o tempo lento, a espacialidade e a sonoridade misteriosa. Entendi, então, por que *77 Million Paintings* diz respeito a todas essas formas de exibição em diferentes plataformas, não sendo apenas o nome de um *software*. Deste modo, decidi que para analisar esse trabalho artístico, eu deveria considerar todas as plataformas nas quais ele se desdobra. Experimentei a obra presencialmente em instalação no Centro Cultural Kirchner, em Buenos Aires, e confirmei pessoalmente sua potencialidade.

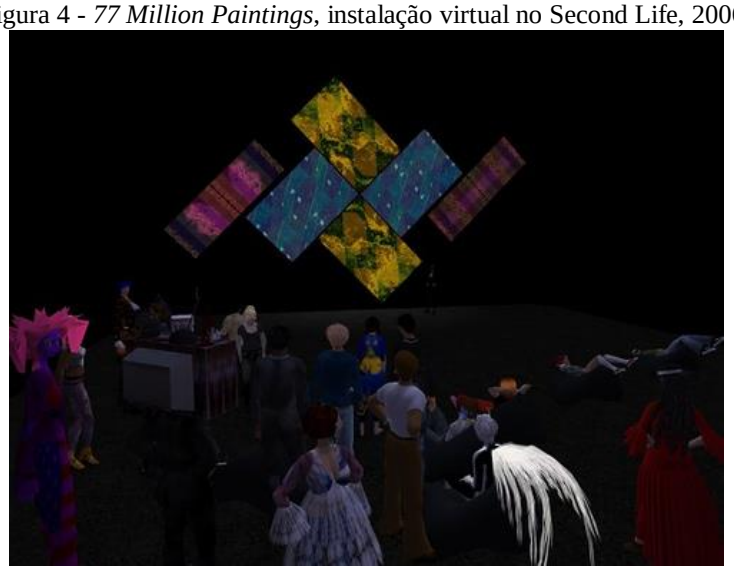
No ano em que Eno lançou *77 Million Paintings* como instalação audiovisual, em 2006, lançou também uma versão da obra em DVD, com venda em algumas lojas físicas e *online* (pelo *site* oficial do artista e em distribuidoras como a Amazon). Desde então, novas versões da instalação e projeções em construções foram – e têm sido – exibidas. Seus sons e imagens são combinados por um *software* generativo, que pode ser instalado com facilidade em máquinas como computadores e *tablets*. A essência do trabalho vem, então, de algo que é montado ao vivo e tem suas raízes em algo facilmente transportado e compartilhado: um *software*. O DVD de *77 Million Paintings* tem como conteúdo, na verdade, o *software*, que é instalado no

[1] Associações cross-modais dizem respeito a conexões perceptivas existentes entre os modos de sentir: associações de modalidades sensórias. (BASBAUM, 1998).

computador de um indivíduo e permite que este tenha em seu dispositivo tecnológico pessoal essa arte audiovisual, vivendo a experiência estética dessa peça em locais que vão além da galeria de arte, museu ou espaços escolhidos pelo artista.

Abordar *77 Million Paintings* é, então, considerar que além de vendida em DVD, ela foi exposta como instalação em todos os continentes e também como projeção mapeada. No decorrer dos próximos capítulos adentrar-se-á em detalhes acerca dessas instalações e também do DVD. Apenas para fim de informação, ao menos por ora, é importante mencionar a utilização de *77 Million Paintings* pela artista britânica Annabeth Robinson no *Second Life* (um mundo virtual *online* que teve seu auge de popularidade por volta do ano de 2009). Ela construiu a instalação dentro desse mundo virtual em que os usuários (com seus avatares) visitavam a exposição da obra e interagiam dentro dela, em 2006. Isso tudo aponta para a complexidade e riqueza da obra em análise, que não se restringe a lugares (físicos ou não) específicos.

Figura 4 - *77 Million Paintings*, instalação virtual no Second Life, 2006.



Fonte: Annabeth Robinson, 2007.

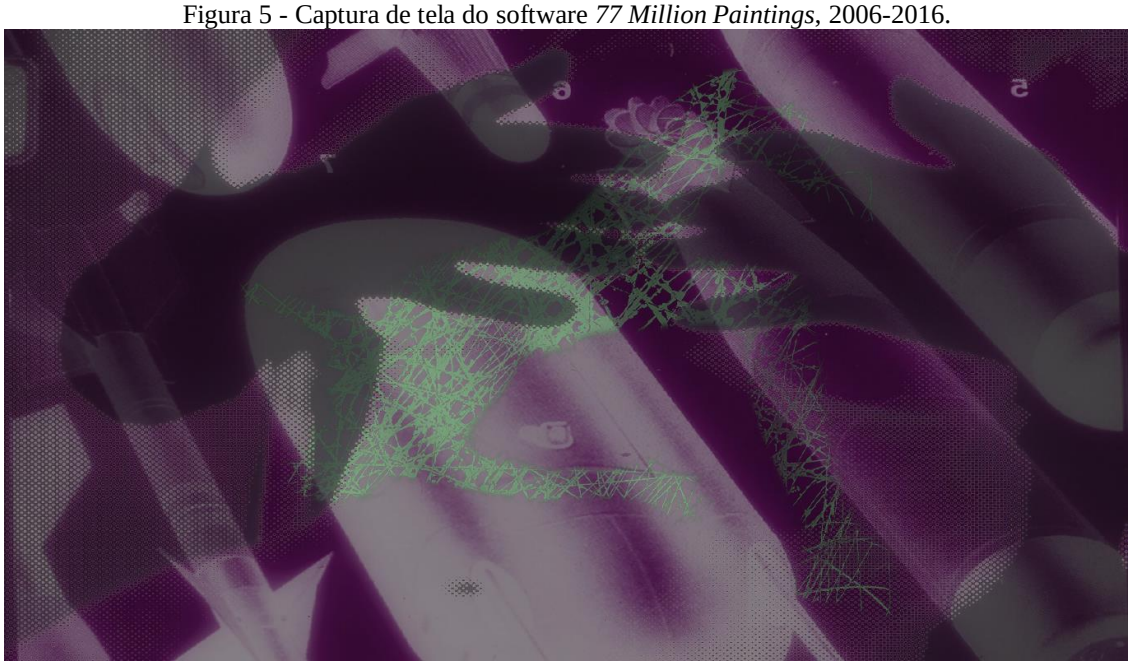
A complexidade de *77 Million Paintings* vem de sua potencialidade de se adaptar a diferentes meios, bem como de seu funcionamento sempre em processo. Para realizar leituras críticas acerca da obra é preciso, antes, destrinchar seu contexto no mundo e investigar suas possíveis origens. Considerando-se que Brian Eno, seu autor, é também um artista hibridizado – músico, produtor, artista multiplataformas, celebridade –, torna-se necessária uma pesquisa sobre seu percurso poético-criativo. Isso porque, conforme assevera Cecilia Almeida Salles (2006), não se pode separar o processo de criação de uma obra do processo de autoconhecimento de um artista, inserido em relações culturais e que sofre influência do espaço e tempo em que vive.

Nessa direção, o primeiro capítulo da presente dissertação dialoga com o caminho de leitura das extremidades – proposta por Christine Mello (2016) – para aproximação das poéticas de Brian Eno em seu percurso criativo. Por meio dos procedimentos de desconstrução e compartilhamento (MELLO, 2016), são analisadas as fronteiras borradas dos mundos de Eno. Dessa maneira, relaciona-se a caminhada do artista aos movimentos artísticos e tendências estéticas em contato com ele; o cenário artístico-cultural é lido com o olhar das extremidades como um lugar de espaços intersticiais, que se contaminam.

O segundo capítulo tem como foco a análise de *77 Million Paintings*. A proposição artística tem origem como *software* e se desdobra em diferentes plataformas, quais sejam: DVD, instalação audiovisual e intervenção urbana. Ainda pela perspectiva das extremidades, os procedimentos de desconstrução e contaminação também embasam a leitura da obra. Um fator importante para a construção da experiência estética de *77 Million Paintings* diz respeito à sua característica sinestésica. Trata-se de um trabalho em que estesias se misturam e se confundem. As fronteiras entre os sentidos estão abertas, realizando trocas e complexificando a poética do trabalho artístico. Os conceitos de Sérgio Basbaum (2012) sobre sinestesia na arte constroem a reflexão sobre as contaminações estésicas presentes na obra e suas consequências poéticas.

Em continuidade do caminho de leitura das extremidades, o terceiro e último capítulo aborda a estética resultante do comportamento do sistema recombinatório do *software 77 Million Paintings*. Poéticas emergentes são criadas pelas combinações de imagem, som, luz, espaço e contexto de localização. Considerando-se todas as plataformas em que a obra se faz existente, as combinações aleatórias proporcionam uma infinidade de sensações e estesias. A variedade de signos criados por esse sistema emergente torna *77 Million Paintings* um trabalho complexo. Este capítulo final analisa as poéticas da incerteza do trabalho na relação de desconstrução e contaminação dos mundos de Brian Eno, *77 Million Paintings* e o contexto artístico-cultural contemporâneo.

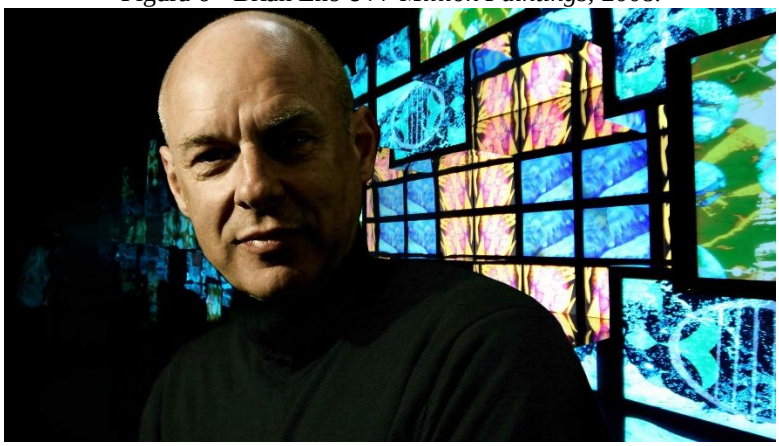
Figura 5 - Captura de tela do software *77 Million Paintings*, 2006-2016.



Fonte: *77 Million Paintings.*

CAPÍTULO 1 FRONTEIRAS ENTRE MUNDOS: PERCURSOS CRIATIVOS EM BRIAN ENO

Figura 6 - Brian Eno e *77 Million Paintings*, 2008.



Fonte: Eric Dunham, 2008.

O presente capítulo diz respeito ao entendimento dos caminhos criativos que foram traçados por Brian Eno na idealização de *77 Million Paintings*. A dimensão poética dessa obra deriva da formação de Eno como artista e pesquisador, assim como de sua faceta de produtor musical e personalidade da música *pop*. O presente estudo aborda os tipos de consequências criativas que formam seu trabalho. Tem como princípio a análise de suas vivências em mundos complementares como o experimental e o popular, a música e as artes visuais, o analógico e o digital. Sua obra constitui retrato de sua posição entre fronteiras no mundo. Fronteiras estas que conversam entre si, estão expandidas, abertas, realizam trocas. É importante notar que aqui não se trata de um processo de análise de dicotomias ou oposições, mas do contrário disso: fala-se de mundos que se misturam, transformando-se e ressignificando-se de maneira complexa e enriquecendo linguagens e estéticas.

Por isso, para uma análise cuidadosa de *77 Million Paintings*, faz-se necessária a identificação de pontos de convergência entre o contexto artístico-cultural em que Eno está inserido e seus anseios criativos. Conforme afirma Cecilia Almeida Salles (2006), não se pode separar o processo de criação de uma obra do processo de autoconhecimento de um artista, inserido em relações culturais e sob influência do espaço e tempo em que vive:

> a compreensão de suas buscas estéticas envolve autoconhecimento. E assim, partindo das relações culturais, chegamos ao indivíduo: da efervescência cultural, àquela do artista em criação, que está visceralmente implicado no processo. O espaço e o tempo sociais da criação estão permanentemente interagindo com a individualidade do artista. Nessa discussão dos diferentes ângulos do tempo e do espaço nos localizamos melhor em meio à complexa operação poética. (SALLES, 2006, p. 65).

Nessa direção, na análise de sua complexa operação poética, trabalha-se o princípio da estética processual. Tem-se como metodologia de leitura a noção de extremidades, de Christine Mello, "embasada enquanto caminho de leitura em direção à articulação entre campos não oponentes, mas complementares. É utilizada como atitude de olhar para as bordas, observar as zonas-limite, as pontas extremas, interconectadas em variadas práticas" (MELLO, 2016, p. 124). A abordagem do trabalho de Eno, permeada por fenômenos em constante transformação, é feita pelos procedimentos das extremidades relacionados à desconstrução e compartilhamento. Tais procedimentos, explorados por Christine Mello (2016), atuam como vetores para as leituras realizadas a seguir.

Brian Eno é um artista do audiovisual e produtor musical que transita entre universos distintos com a facilidade de quem viveu épocas de diferentes transições de linguagens e acontecimentos na sociedade. Se um de seus mais prestigiados colegas de trabalho, David Bowie (Londres, 1947 – Nova Iorque, 2016), é considerado um artista camaleão, multifacetado, o mesmo se pode dizer de Brian Eno, realizador de diversos trabalhos importantes na cena cultural inglesa e norte-americana. Sua trajetória e participações nos mundos da arte e da música dialogam constantemente com as cenas da vanguarda, ao mesmo tempo em que têm forte aderência à cena *pop*. Seus trabalhos constituem um reflexo de sua posição complexa no cenário da cultura: seu anseio por trabalhar sua própria linguagem, de acordo com seus próprios interesses estéticos, atrai uma cena popular que está em busca de novidade e o acolhe. Dessa forma, ele consegue estar ao mesmo tempo em dois lugares distintos: faz parte tanto da cena *underground* quanto da *mainstream*.

Esse lugar entre fronteiras, de hibridização, é o que torna o trabalho de Brian Eno relevante para a presente pesquisa. Trata-se de um artista capaz de ressignificar a cena *pop* ao levar para ela elementos da música experimental, dando novo sentido à linguagem de vanguarda quando a carrega para a esfera *mainstream*. O mesmo acontece num âmbito menor, interno ao seu trabalho: em seu percurso poético-criativo, Eno vai desconstruir a música para ressignificá-la em imagem. Vai desconstruir ambientes diversos para dar vazão à sua poética que se instala nos mais diferentes espaços com seu tempo e ritmo próprios. O procedimento da desconstrução, conforme a noção de extremidades de Christine Mello (2016), faz-se presente como processo de transformação e ressignificação de linguagens:

> Os procedimentos desconstrutivos na arte dizem respeito à destruição e à reconstrução da noção de objeto artístico, inserindo-se em práticas cujos objetivos giram em torno da desmontagem de um significado para se obter outro. [...] A corrente desconstrutiva pretende que a apreensão da realidade se

> dê pela experiência sensória, sendo o processo artístico nela dimensionado como campo de testagem e experimentalismo (MELLO, 2008, p. 115).

É desconstruindo algo dado que se constrói novos agenciamentos ou ressignificações. A leitura que se faz aqui, então, diz respeito a extremidades que não se opõem, mas que se complementam, conversam entre si. Fala-se do experimental que ressignifica o *pop* e vice-versa. O sonoro que ressignifica o visual, assim como o inverso.

> A ideia de extremidades é embasada enquanto "caminho de leitura", em direção a articulação entre campos não oponentes, mas complementares. E utilizada como atitude de olhar para as bordas, observar as zonas-limites, as pontas extremas, interconectadas em variadas práticas. (MELLO, 2016, p. 124).

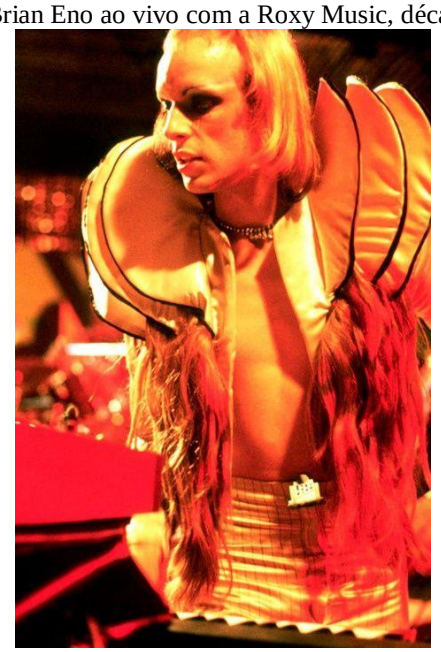
Seguindo tal embasamento, conforme é reapresentado nas páginas que seguem, o trabalho visual de Brian Eno é guiado pelo amadurecimento de seus estudos musicais, como se, para ele, a visualidade se tornasse uma extensão do sentido auditivo. Por isso o foco em traçar, neste primeiro capítulo, um entendimento acerca de seu percurso no mundo do sonoro, já que tudo o que for além disso - as imagens, a construção espacial -, para ele, é, na verdade, mera consequência. A música se faz presente como força motriz na construção de obras que evoquem outras linguagens além dela. Ou ainda, faz-se matéria-prima do mundo de Eno, em que tudo o que não é música, dela se faz e nela se transforma. Constatar-se-á que o artista pensa musicalmente. A contaminação entre diferentes linguagens, para ele, é inevitável; é possível entender a razão disso quando se observa de perto sua trajetória criativa.

O procedimento da contaminação está presente também entre som e imagem no trabalho de Eno, assim como entre o cenário experimental e o *pop*, e ainda, entre o analógico e o digital. Por se tratar de relações de troca, de associações feitas entre diferentes cenários e linguagens, a contaminação se faz presente de maneira a aumentar a potência das poéticas na proposição artística. Ainda consoante Mello:

> A contaminação é um tipo de procedimento poético em que uma relação de troca se potencializa a partir de seus contágios. As operações criativas geralmente partem de uma problemática advinda de um determinado contexto e se associam a outra área. Nela, os significados não se dispersam, nem se diluem, mas, ao contrário, possuem o poder de afetar e contaminar irreversivelmente as áreas em diálogo. (MELLO, 2016, p. 125).

É na contaminação que as fronteiras entre os mundos de Brian Eno se diluem e se tornam menos nítidas, transformando-se em um terceiro que não pode ser definido de modo fechado e delimitado, mas que é fruto da conexão entre as extremidades que se contaminam. O que se analisa é o caminho resultante do contágio entre as linguagens e cenários aqui abordados.

Figura 7 - Brian Eno ao vivo com a Roxy Music, década de 1970.

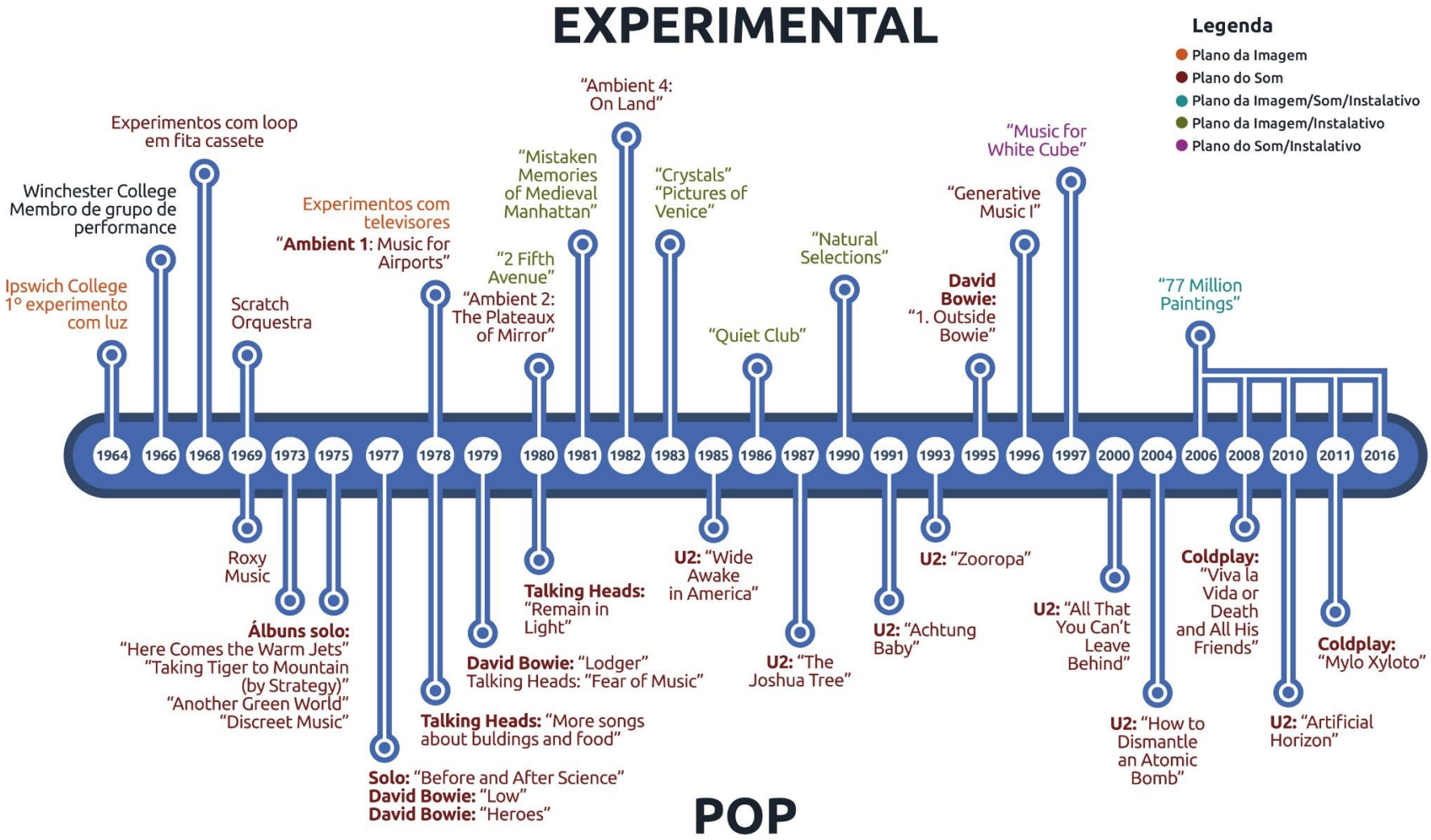


Fonte: Karl Stoecker, década de 1970.

Na tentativa de facilitar a leitura das práticas poéticas do artista, bem como de proporcionar uma visão geral delas, foi montado o diagrama a seguir (Figura 8). De maneira a resumir – ainda que grosseiramente – e localizar no tempo os trabalhos mais relevantes para a presente análise, o esquema gráfico auxilia na observação da intensidade e volume de criação de Eno com as linguagens de som e/ou luz, e também nos cenários experimental e popular. É importante atentar que não se trata do estabelecimento de dicotomias ou dualidades, mas de um esquema ilustrativo didático para posterior observação, caso a caso, da conversação entre as diferentes fronteiras poéticas, que são abertas e contagiantes.

Na figura, destacam-se por meio de cores diferentes as linguagens que permeiam cada trabalho do artista. Apresentam-se, então, em: plano da imagem, plano do som e plano instalativo – ou ainda, na combinação de mais de um desses planos. No eixo da linha crescente de tempo, as obras estão posicionadas no lado em que têm maior força: integram, em sua essência, o cenário experimental ou o cenário do *pop*.

Figura 8 - Figura: diagrama das principais atividades e trabalhos lançados pelo artista entre 1964 e 2016.



Fonte: Autoria própria.

O que se pode observar à primeira vista é que o campo sonoro prevalece sobre a maior parte dos trabalhos de Brian Eno: em sua cultura do *pop*, a música tem total dominância. Já no campo experimental, a imagem e a instalação ganham espaço, e se unem ao sonoro somente no ano de 2006, com *77 Million Paintings*. Tal fato não significa que a música não tenha sido abordada nas obras visuais e instalativas anteriores à esta. A diferença é que nas instalações anteriores, os elementos de visualidade eram criados exclusivamente para cada obra, com ineditismo. Porém, as músicas eram provenientes dos álbuns e lançamentos da música de Eno, sendo reproduzidas no espaço das instalações, para ambientação. Ou seja, as sonoridades não eram pensadas e criadas especificamente para aquelas obras.

2 Fifth Avenue, instalação audiovisual com televisores, é realizada por Eno em 1980, somente depois da fase de estabelecimento e afirmação de sua identidade como produtor musical e artista da música. Conforme alcança maior maturidade na música experimental e popular, passa a se envolver mais ativamente com experimentos visuais e instalações, numa busca por práticas poéticas que satisfaçam sua busca estética. Quando o campo sonoro passa a ser insuficiente para gerar a experiência que Eno procura, e quando já domina tecnicamente esse plano, engaja-se com afinco no terreno da luz, cor, movimento e espaço tridimensional. Em seus trabalhos, a contaminação entre linguagens aumenta com o passar do tempo, assim como a potencialidade estética deles.

A fim de facilitar a leitura do entrelaçamento do artista com acontecimentos na cultura, arte e sociedade, assim como na busca por entender o processo de semiose na determinação de seu caminhos poéticos, algumas ênfases temáticas são feitas na análise a seguir. Observa-se que suas obras transitam entre diferentes lugares, estando em constante hibridização. E as fronteiras entre os mundos existentes nas poéticas de Eno se movem de maneira a tornar mais complexa a reflexão sobre sua obra e seu percurso criativo-poético.

Através da leitura pelo caminho das extremidades e pelos procedimentos poéticos de desconstrução e contaminação (MELLO, 2016), a análise de diferentes cenários se forma na abordagem de três fronteiras dominantes na poética do artista. Primeiramente, aborda-se a fronteira imagem-som, com a qual Brian Eno se depara e convive desde seus primeiros contatos com o vídeo. Posteriormente, discute-se a fronteira experimental-*pop*, que diz respeito a seu percurso de formação como artista de vanguarda aliado a seu envolvimento com o cenário musical popular. E, por fim, versa-se sobre a fronteira controle-descontrole, abordando o compartilhamento de autoria entre a subjetividade humana e um sistema, bem como os processos de aleatoriedade na composição de obras.

1.1 Fronteiras imagem-som

Os experimentos com música e som da arte do período pós-guerra, das décadas de 1950 e 1960, marcaram a prática artística de maneira fundamental em sua estética e concepção. A transferência de características e processos da música para a arte visual foi um dos fatores a possibilitar a existência e dar corpo ao minimalismo, à performance, à arte processual e à arte conceitual (KOTZ, 2009, p. 138). John Cage e sua música influenciaram grande parte de artistas visuais, contaminando seus trabalhos com práticas provenientes da música. Nam June Paik começou sua carreira como compositor, para depois se engajar nos experimentos com vídeo. Portanto, não se pode ignorar a contaminação entre linguagens que existe no fazer artístico.

Jovens compositores começaram a utilizar diferentes tipos de mídia, como por exemplo, projeção de imagens, junto com a música, hibridizando linguagens e criando novas formas de arte através de uso de tecnologia. Compositores como Kalrheinz Stockhausen (Alemanha, 1928 – 2007) exploraram outras mídias no mesmo nível hierárquico da música. Chris Salter ressalta a importância da comunidade Fluxus nessa passagem da arte como um todo para uma nova etapa:

> As performances do Fluxus frequentemente envolviam composições que incorporavam escultura, poesia, o tocar de instrumentos, e jogos sociais que mais pareciam acontecimentos do acaso e eventos movidos a regras do que concertos em si, e buscavam unir os diferentes e fixos mundos das performances visuais e musicais visando transformar ambos em atividades participativas, com final aberto. (SALTER, 2010, p. 199)

Grupos de artistas focavam seus trabalhos no desenvolvimento de eventos teatrais com mídias híbridas, dando ênfase à música eletrônica, que podia ser manipulada ao vivo como um componente importante de dramaturgia. O artista Frederic Rzewski (Estados Unidos, 1938) denomina de “novo músico” o sujeito que carrega o papel de organizar e redistribuir energias, conforme destaca Salter (2010, p. 201).

Nesse ato de redistribuir energias, numa explícita relação com o movimento zen disseminado no ocidente, Jordan Belson (Estados Unidos, 1926 – 2011) compõe a peça de *visual music* “Samadhi” (1967). Inspirado por suas práticas de meditação, o artista reúne sons eletrônicos com ritmo tântrico e pulsante, com sons de respiração profunda e imagens não figurativas, que remetem ao cosmos, ao universo, estrelas, luzes coloridas e formas cilíndricas. A obra simula um estado de consciência de união entre o físico e o espiritual, de maneira semelhante ao que Brian Eno tentará alcançar também com o que ele chama de *visual music*.

A década de 1960 foi marcada por quebras com o hegemônico no que tange ao cenário cultural mundial. Com o avanço das tecnologias, novas possibilidades musicais apareciam e o vídeo se fortalecia como mídia. Conforme explica Christine Mello (2008), é nesse período que se inicia o movimento artístico de videoarte, com precursores como Nam June Paik (Seul, 1932 – Miami, 2006) e Wolf Vostell (Leverkusen, 1932 – Berlim, 1998), junto ao Fluxus. E assim como existe o surgimento da música eletrônica em determinado momento com o avanço dos computadores, os artistas passam a ter a possibilidade de lidar também com a imagem eletrônica. "Como uma arte dos fluxos imagéticos ininterruptos, o vídeo abre novas possibilidades de moldar e subverter o espaço-tempo no campo da imagem e som em meios eletrônicos" (MELLO, 2008, p. 51). Se Brian Eno, nessa época, já realizava experimentos com som e luz, não demoraria para que ele descobrisse o vídeo como um novo campo para explorar possibilidades estéticas.

A leitura pelas extremidades possibilita que as relações entre vídeo e música sejam feitas aqui de maneira que se considere ambas as linguagens como parte significativa de um cenário criativo de rompimento com o clássico. A vivência do presente, o aqui-agora ressaltado pelo Fluxus, é buscada nas diferentes práticas artísticas. O tempo passa a ser um fator importante para o estímulo criativo. Semelhantemente à música, o

> vídeo é uma questão de tempo: tempo inscrito na imagem, tempo de transmissão da imagem e duração de tempo necessária à sua apreensão sensória. A dimensão temporal do vídeo é uma característica fenomenológica que o transforma num acontecimento eletrônico. (MELLO, 2008, p. 51)

Por isso, interessa aqui observar as potencialidades que a música experimental e o vídeo ofereciam aos artistas, bem como o foco existente na experiência de viver o tempo presente. A lógica do ao vivo é agora incorporada nas práticas musicais e de vídeo graças às novas tecnologias e aparatos eletrônicos que, cada vez mais, popularizavam-se e se tornavam acessíveis ao público. E o contexto cultural da época conversa diretamente com as novas práticas artísticas.

Em *See This Sound* (2009), uma reunião de referências de artistas e obras é feita justamente no intuito de ilustrar esse movimento de hibridização de linguagens sonoras e visuais, chamando-o de *borderline art* ("arte fronteiriça", em livre tradução). O Fluxus descreve suas primeiras performances como *action music* ("música ação", em tradução livre), pois nesses eventos, o visível, o movimento e o audível se sobrepunham entre si; discorre a respeito de um movimento ativo com a música, rompendo com a ideia de ouvir passivamente. A primeira grande exposição de Nam June Paik ganhou o título "Exposition of Music – Electronic

Television" ("Exposição de Música" – "Televisão Eletrônica", em tradução livre), relacionando a visão à audição e considerando a televisão como um aparato propício para a união destes dois sentidos. O artista George Brecht, ao chamar seu trabalho de *borderline art*, explica que uma prática artística pode acontecer com as linguagens literária, visual ou musical e atravessar todas elas numa linha contínua. Trata-se de uma arte entre fronteiras, constituída por linguagens que se relacionam e se tencionam, num movimento de troca e soma. O estar entre fronteiras, então, não é estar em zona nenhuma, mas estar em diferentes zonas ao mesmo tempo, numa relação de enriquecimento.

Brian Eno traça um percurso poético-criativo dominado por essa lógica da arte fronteiriça. Ele constrói seu primeiro experimento com luz com a ajuda de colegas da Ipswich College, em meados da década de 1960. E, inserido nesse cenário experimental, sob a força da música minimalista, volta sua atenção para o uso de gravadores de fita cassete para realizar novos trabalhos. Aparelhos que tinham como função apenas reproduzir músicas, passaram a ser utilizados também para a produção delas, numa expansão de funcionalidades e potencialidades. Por conta disso, a manipulação de som se tornou, então, para Eno, mais estimulante do que a manipulação de tinta em telas. Foi nessa época que ele produziu seu primeiro trabalho com gravação de áudio, utilizando-se de um abajur de metal como fonte de um som semelhante ao de um sino. A repetição desse som em várias velocidades criou a sugestão de haver ali diversos sinos sendo tocados. Neste primeiro experimento com gravação de áudio, é possível reconhecer semelhanças com o trabalho mais sofisticado que Eno compõe atualmente, tais como a constância rítmica e as notas monótonas, caracteristicamente minimalistas e com contaminação do signo do zen.

Em 1966, Eno ingressa em um curso de três anos de pintura e escultura na Winchester College of Art, no sul da Inglaterra. Saído de um ambiente experimental, o artista se depara nessa nova escola com um currículo de aulas mais tradicional. O foco dos professores ali era o produto artístico final – e não o processo de realização ou o questionamento sobre o que é a arte –, isto é, de forma oposta à que Eno estava acostumado a conviver. Retratando o pensamento ainda vigente na academia de arte e no circuito clássico, os orientadores do artista em Winchester se opõem aos seus experimentos com som. Sua lógica entre fronteiras passa, então, a se fortalecer diante de questionamentos de ordem tradicionalista e de imposições dicotômicas sobre sua prática artística.

Nessa universidade, ele organiza encontros e traz artistas e músicos para se apresentarem no *campus*. Continua seus experimentos com áudio até criar um grupo de

performance coletiva chamado *Merchant Taylor's Simultaneos Cabinet*, caracteristicamente conceitual e com as mesmas influências de música experimental que lhe inspiraram. Os caminhos estéticos que ele experimenta com esse grupo se fazem presentes depois em seus trabalhos sonoro-visuais: a repetição, o tempo e a composição em camadas. Nas ocasiões em que ele produz pinturas, seu papel é mais o de um condutor do que o de criador, já que a tomada de decisões se dá por algum sistema criado por ele. As suas pinturas estão ligadas ao mundo da música,

> no sentido de que elas (as pinturas) sempre tinham partituras, frequentemente: um conjunto de coisas que você tinha que fazer, como numa peça musical. Uma de minhas peças tinha uma partitura que envolvia maneiras de dividir a tela em áreas, por combinação de medidas e aleatoriedade, e caminhos de decidir as cores que seriam usadas. Então as cores eram basicamente arbitrárias. (ENO, 2007 apud SCOATES, 2013, p. 39).[2]

Pode-se observar a contaminação da lógica matemática da música na estrutura de sua composição visual. Ao pensar visualmente, Eno não se desprende do pensamento matemático musical, contaminando a linguagem imagética com o ritmo e organizações da música. Desconstrói uma ideia de criação da pintura baseada na espontaneidade, que busca a materialização de uma visão imaginada, ressignificando o processo de pintar um quadro como um ato de tradução de partituras em visualidades. A fronteira entre imagem e som aqui não é nítida, mas sim híbrida, contaminada.

Em 1978, Brian Eno se muda para Nova Iorque, cidade que colabora com seus experimentos ao ambientá-lo no meio artístico da videoarte. Seu interesse pelo vídeo está, desde o início, relacionado aos fenômenos da percepção da luz. De seu apartamento em Manhattan, posiciona uma câmera de lado em sua janela, apontada para o prédio em frente ao seu, e, assim, grava imagens e posteriormente as exibe em televisores. Captadas "de lado", para serem exibidas em sua posição real, para que o prédio filmado apareça na vertical, da maneira como ele se encontra no mundo, o artista vira de lado também o televisor, entendendo o aparelho como um aparato que pode ser utilizado de maneiras diferentes das convencionais. Realiza, assim, a desconstrução do tradicional plano de filmagem ao fazer uso da câmera virada, bem como desconstrói a horizontalidade da imagem televisiva ao virá-la de lado. A partir de então, começa a fazer experimentos com vídeos e TVs.

Em 1980, com o procedimento de virar de lado a câmera e os televisores, monta a série *2 Fifth Avenue*. Nela, imagens do prédio da frente desse endereço (que dá título à série), em

[2] ENO, citado em Michael Bracewell, Re-make, Re-model: Becoming Roxy Music, Cambridge, MA, Da Capo Press, 2007, p. 252-253. Apud Scoates (2013, p. 39).

Manhattan, são exibidas em quatro televisores numa instalação montada em museus e em espaços alternativos em algumas cidades dos Estados Unidos. A composição sonora desses vídeos se dá pelas músicas de seu disco experimental intitulado *Music for Airports*; já o tratamento das imagens do material bruto captado é feito diretamente pelo controle de contraste e saturação dos monitores de vídeo. Eno desconstrói, assim, a funcionalidade da TV como aparelho de exibição de vídeos, e a ressignifica como um instrumento de transformação de imagens e como fonte de luz. O vídeo, para sua poética, é luz:

> Para mim, o vídeo é uma maneira de configurar a luz, assim como a pintura é uma forma de configurar tinta. O que se vê é basicamente a luz padronizada de diferentes jeitos. Para um artista, o vídeo é o melhor órgão de luz que alguém já inventou. (ENO, 1988 apud SCOATES, 2013, p. 117).[3]

A passagem do tempo é um tema recorrente em seus trabalhos e está presente também neste considerar a luz como ativadora da percepção do agora. Assim, é perceptível a coerência e proximidade das intencionalidades do artista com suas criações musicais e visuais. O que se dá por conta do ritmo lento e constante das movimentações, tanto melódicas quanto imagéticas, que forçam a atenção a focar nesse passar compassado do tempo. Os retratos de prédios de Manhattan prosseguiram e a próxima série de vídeos criados por Eno se intitula *Mistaken Memories of Mediaeval Manhattan*, exibida entre 1980 e 1981. Com sete vídeos, e seguindo a mesma linha poética da obra anterior, aqui as imagens captadas com a câmera estão em orientação vertical e são exibidas em televisores também de lado. Seguindo também nesse direcionamento, em 1984, o artista lança a instalação audiovisual *Thursday Afternoon*, e a trilha escolhida para essa série de vídeos é o álbum *On Land* (1982), o quarto e último da série de música ambiente de Eno.

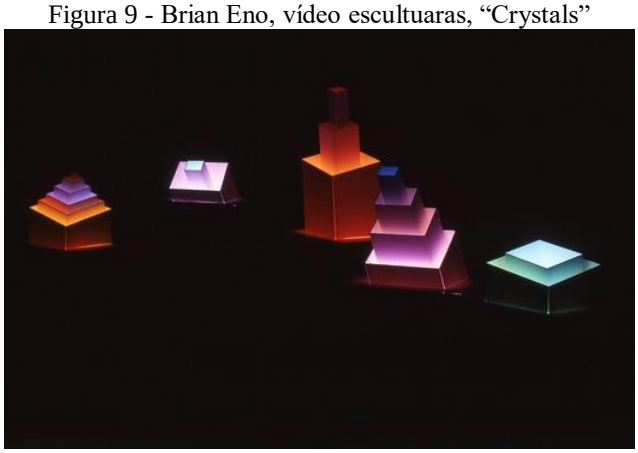
Os trabalhos em vídeo citados, apresentados entre 1980 e 1984, são compostos essencialmente por longas tomadas de gravações, sem edição ou cortes, em que nenhum acontecimento relevante se faz presente. Não existe um momento de conflito ou quebra em suas narrativas; o passar do tempo nelas é monótono, lento. As imagens se movimentam em um tempo real que se torna quase palpável por conta de seu peso e presença forçada. O tempo presente, então, é tema comum entre as obras de Brian Eno. A falta de cortes e edição nos vídeos é uma recusa ao recurso do tempo ilusório. O artista está preocupado com a vivência do tempo presente, com o sentir o agora. Tal aspecto é característico em seus trabalhos, tanto visuais quanto sonoros.

---

[3] ENO, citado por Peter Nasmyth, em New Life of Brian, Observer, Londres, 17 de janeiro de 1988. Apud Scoates (2013, p. 117).

Seguindo em direção a uma linguagem mais abstrata, Eno trabalha, entre 1983 e 1985, na obra *Crystals*. Isso pode ser um primeiro movimento nítido em direção ao resultado poético alcançado com *77 Million Paintings*. O procedimento em *Crystals* se baseia na utilização de luzes e cores de um aparelho televisivo para fazer projeções em uma outra superfície. A tela da TV exibe formas retangulares preenchidas cada uma por uma única cor, e, vagarosamente, essas cores mudam. A fim de canalizar a luz de cada forma colorida de retângulo até a superfície da tela (feita com esponjas), o artista criou uma espécie de tubo com o formato de cada retângulo. O resultado que se tem é o de uma escultura de luz. E a única fonte luminosa nela é a televisão. Conforme Eno exibe *Crystals* em diferentes lugares, consegue aperfeiçoar sua parte técnica, e substitui as telas feitas de esponjas por outros materiais, como o *plexiglass*, por exemplo.

Figura 9 - Brian Eno, vídeo escultuaras, “Crystals”



Fonte: Tom Haartsen, 1984.

Assim como ocorre em suas obras anteriores, *Crystals* também tem sonorização. Porém, diferentemente das outras, Brian Eno não utiliza músicas já prontas e publicadas em discos seus. Neste caso, cria *mixes* em fitas cassete em parceria com outro músico. São quatro fitas tocando simultaneamente, justapondo suas sonoridades, e cada uma contendo seis faixas musicais. Essa escultura de luz é, então, composta por luzes e sons que mudam o tempo todo. Concretizam-se as experimentações com aleatoriedade e acaso no campo visual e sonoro, unidos. Para Eno, essa instalação é uma introdução ao mundo da música generativa (SCOATES, 2013). Os sons se sobrepõem e se contaminam, podendo ficar nesse processo por longo tempo. O mesmo comportamento acontece com as cores-luz, que se revezam e se misturam, gerando combinações variadas não só entre elas, mas também com as sonoridades ali presentes junto delas.

Em 1990, para a *La Triennale* de Milão, Eno cria *Natural Selections*. Neste trabalho, ultrapassa os limites da tela de televisão; faz uso de *slides* para projetar em larga escala imagens de borboletas na parede do museu. Pela primeira vez tem que pensar em termos de arquitetura

e em projeção de imagens em grande escala, fato que o leva a recorrer ao uso de *software*[4]. Nesse mesmo museu, tem a oportunidade de projetar outro trabalho, em um espaço desocupado. Fazendo uso de projetores da própria instituição, monta um *light show* com imagens abstratas. Elas são composições de misturas de líquidos de cores variadas que, ao serem projetadas na parede, criam abstrações coloridas e extravagantes, com perceptível influência estética da década de 1960.

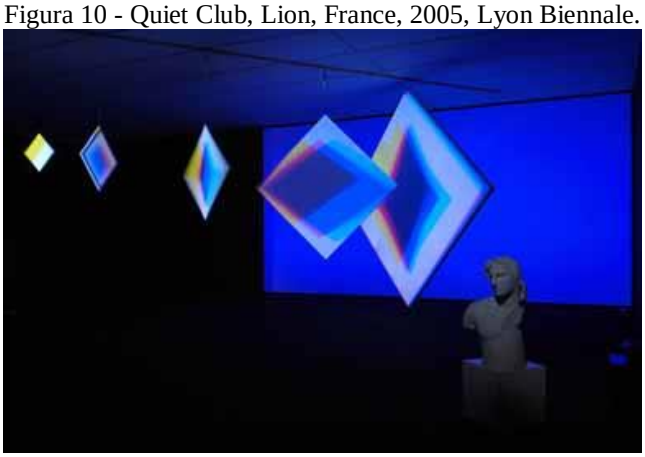
Trabalhar com projeções e espaços arquitetônicos estimula Brian Eno a pensar o espaço tridimensional de maneira diferente, de forma a considerar os sentidos da audição, da visão e do tato como partes constituintes dele. Planeja, então, montar um ambiente em que seja possível meditar, que possa ser, ao mesmo tempo, tranquilo e estimulante. É nessa perseguição que monta a série de instalações *Quiet Clubs*, apresentadas entre 1986 e 2001. Nelas, elementos de áudio, esculturas de luz, móveis como mesas e cadeiras personalizadas, pedras, troncos e outros objetos montam um ambiente a ser vivenciado pelo visitante:

> É um lugar entre a experiência com a pintura, cinema, música e meditação. Notei duas coisas: se você produz algo com a lentidão certa, as pessoas ficam felizes em desacelerarem para ir ao encontro desse algo. E se você coloca música no volume certo, as pessoas ficam felizes em silenciar elas mesmas para escutar. Suponho que o tempo de atenção de todos está diminuindo: acho que as pessoas estão implorando por experiências mais longas e lentas, menos 'dramáticas' e mais sensuais. (ENO, 1995 apud SCOATES, 2013, p. 135).[5]

A escolha por instalações é feita com a intenção de prender a atenção dos indivíduos que com elas interagem, transportando-os para um espaço-tempo diferente daquele de suas rotinas. Brian Eno intenta desconstruir o ritmo acelerado das percepções e corpos dos visitantes da instalação, ressignificando o tempo como algo a ser sentido. Se a rotina corriqueira conversa com um comportamento de brigar com o tempo e de correr contra ele, uma *Quiet Club* aquieta o ritmo dos visitantes. O tempo da obra contamina os tempos dos corpos e das subjetividade dos indivíduos. Dessa forma, os visitantes se comportam como amigos do tempo, sentindo-o com sua intensidade e aceitando-o, tal como numa lógica oriental de meditação.

[4] O *software* para projeção de *slides* utilizado por Brian Eno, em 1990, em Milão, foi o Dataton.
[5] ENO, citado em Steven Leckart, Brian Eno Evolution, Wired Magazine, maio de 1995. Apud Scoates (2013, p. 135).

Figura 10 - Quiet Club, Lion, France, 2005, Lyon Biennale.



Fonte: La Biennale de Lyon, 2005.

Brian Eno produz ainda, com coerência em relação às obras anteriores, outras instalações com uso da espacialidade, sonorização e efeitos com luz. Monta também sistemas de música generativa para galerias de arte. Utiliza pela primeira vez *software* de comportamento generativo para produção musical; o projeto *Music for White Cube*, de 1997, por exemplo, faz uso dele: padrões de áudio são reproduzidos e captados por um *software*. Essa captação é reproduzida instantaneamente, criando uma repetição sonora que se modifica ao mesmo tempo em que é reproduzida. O que se escuta são variações alteradas do primeiro padrão, que não se repetem, pois estão sempre se somando a algo. As repetições se contaminam, num movimento sonoro emergente de camadas que se somam. A partir de trabalhos como este, o artista começa a percorrer um caminho criativo de relações com sistemas, contudo, sem deixar de se preocupar com a construção de ambientações completas com uso de imagem, luz, som e arquitetura.

77 Million Paintings nasce em 2006 e é reapresentada diversas vezes em diferentes plataformas. Ela é resultado de todos os experimentos anteriores de Brian Eno com vídeos e instalações audiovisuais, estudos de arquitetura e projeção, ambientes imersivos e sistemas generativos de instalações sonoras. Eno se interessa pela criação de experiências sensoriais, fazendo parte do grupo de artistas contemporâneos engajados no estímulo da percepção sensória e da sinestesia. Para isso, utiliza-se de luzes, cores, sons, movimento e do espaço físico para expansão dos sentidos visuais e auditivos.

Observa-se, então, que o mundo da imagem e o mundo do som ocupam uma posição hierárquica igualitária nas poéticas de Brian Eno. O artista, por ter um pensamento musical, parte sempre deste para outras linguagens. Porém, isso não coloca o mundo da música em lugar hegemônico em sua poética, significa apenas que o seu processo criativo segue inicialmente a lógica matemática dos sons. Som e imagem estão numa zona fronteiriça em que um ressignifica o outro. O procedimento da contaminação (MELLO, 2016) existente entre esses mundos os

torna mais potentes. Aqui, constantemente o som ressignifica a imagem, e a imagem, o som; essa troca configura a fronteira imagem-som como um lugar das extremidades, tratando-se de uma zona de tensão que cria novos agenciamentos poéticos.

1.2 Fronteiras experimental-popular

Conforme apontado por autores no livro *See This Sound* (2009), o período dos anos 1950 e 1960 compreende um movimento de mudança do foco perceptivo das pessoas. Até então, culturalmente, a visão era o sentido mais estimulado e utilizado nas artes, considerando-se que as práticas artísticas giravam em torno de pintura, escultura, fotografia, cinema, arquitetura e até mesmo de literatura. O aparecimento de tecnologias novas e mais acessíveis, tais como gravadores, fitas cassete, aparelhos de som e novos métodos de mixagem e masterização de músicas, resultou numa mudança de atenção da cultura para o campo sonoro. O som foi a primeira linguagem a ser traduzida para sinal eletrônico (e, posteriormente, digitalizado e reduzido a *bits*) e passível de ser transmitido e transcodificado, numa consequente mudança de foco da percepção para os fenômenos sonoros (KOTZ, 2009, p. 139).

A busca da juventude por uma identidade cultural própria na fase pós-guerra ocasionou o aparecimento e crescimento de bandas de *rock* e de um estilo de vida boêmio e rebelde. No final dos anos 1960, não só a sociedade mudava diante de diversos protestos e movimentos sociais, como o interesse pelo estudo da consciência e percepção também aumentava. Gene Youngblood (1970), ao refletir sobre o cenário dessa época, considera que o fator significante na experiência humana é a noção de consciência, o reconhecimento do processo de percepção. O artista, então, aperfeiçoa as linguagens que correspondem mais diretamente à experiência que ele almeja proporcionar.

Em 1970, Youngblood afirma que o homem está na paradoxal posição de existir num estado de consciência sem a capacidade de entendê-la. Não compreende sua relação com o universo, tanto física quanto metafisicamente; e essa incompreensão se estende também para o meio cultural e comunicacional. As tecnologias e novas mídias surgem com rapidez, de modo que a sociedade se torna cada vez mais complexa. Ao mesmo tempo, o desejo de aumentar sua capacidade de percepção leva grande parte dos jovens a utilizarem drogas alucinógenas. Nessa mesma medida, a meditação e pensamentos orientais ganham espaço na cultura ocidental, e também as pesquisas em psicologia avançam.

O zen aparece com força, influenciando tanto a arte quanto o entretenimento na cultura, como um "apelo à vida vivida, às próprias coisas" (ECO, 2006, p. 262). A valorização de se viver o presente vem em contraste com o conflito existencial resultante das tentativas fracassadas de se explicar o mundo de maneira totalizante.

> A cultura ocidental moderna destruiu definitivamente os conceitos clássicos de continuidade, de lei universal, de relação causal, de previsibilidade dos fenômenos, em suma, renunciou à elaboração de fórmulas gerais que pretendem definir o conjunto do mundo em termos simples e definitivos. Novas categorias ingressaram na linguagem contemporânea: ambiguidade, insegurança, possibilidade, probabilidade. (ECO, 2015, p. 244).

Brian Eno se forma como adulto sob o peso dessa época, carregando consigo as novas ideias que penetravam por diversos lados na sociedade ocidental. Uma delas diz respeito à recusa da simetria e das grandes certezas, num abraçar do espontâneo, do imprevisível: "a simetria representa um módulo de ordem, uma rede lançada sobre a espontaneidade, o efeito de um cálculo, e o zen tende a deixar crescer os seres e os eventos sem preordenar os resultados" (ECO, 2015, p. 248). A questão da vivência do momento presente, de sentir o agora, é ressaltada também pela religiosidade e por novas crenças espirituais advindas dos países do oriente. Artistas como John Cage (Nova Iorque, 1912 – 1992), por exemplo, abraçam o zenismo.

Brian Eno inicia seus estudos em arte aos 16 anos de idade, em 1964, ao ingressar em um curso na Ipswich Civic College. Nessa época, conforme apontam diversos autores, as práticas artísticas, como um todo, estão sendo repensadas. A partir da segunda metade do século XX, os artistas começam a pensar fora da tela 2D das pinturas, voltando-se, por sua vez, para seus corpos, paisagens e para a vida cotidiana, estendendo os parâmetros da experiência estética e radicalizando a relação entre artista, objeto de arte e público. Fluxus, a importante comunidade internacional de artistas das décadas de 1950 e 1960, notável pelos trabalhos nas áreas das artes visuais, filmes experimentais, literatura, performance e música, proclama: "tudo pode ser arte e qualquer um pode fazê-la"[6]. Conforme aponta Priscila Arantes (2012), nasce, então, a ideia do intermidiático, nesse cenário em que não há limites nítidos entre a pintura e escultura, a fotografia e o filme.

> Os artistas do grupo Fluxus, por sua vez, entendiam a obra de arte como intermídia, processo e fluxo, como rejeição à obra de arte como produto acabado. Para Richard Higgins, o conceito de intermídia dizia respeito a não somente à ruptura com as searas tradicionais da pintura e escultura, mas também às colagens nas quais se procurava misturar uma série de materiais em uma única proposta estética. (ARANTES, 2012, p. 50).

[6] SCOATES, 2013, p. 29.

Os movimentos dessa época têm foco no processo de feitura da obra, ou ainda, no processo criativo, e não precisamente no produto final ou na obra de arte pronta em si, tal como acontecia nas décadas e séculos anteriores. As próprias escolas de arte começam lentamente (ainda que muitas resistam à mudança) a modificar seus planos de aula e esquemas educacionais, já que por muito tempo permaneceram com o modelo tradicional e engessado que valorizava mais o produto do que o processo. A formação acadêmica de Brian Eno se dá justamente em um período em que linguagens estão sendo ressignificadas, tecnologias novas surgem e paradigmas de vários tipos são quebrados.

Durante o curso de dois anos na Ipswich Civic College, Eno começa a se interessar por experimentos com som e luz, incentivado por seus professores. Tem aulas com Roy Ascott (Reino Unido, 1934), artista pioneiro que trabalha com computadores e *networks online* como mídia artística desde antes da popularização desses meios. Nos anos 1960, Ascott foi um dos primeiros a discutir a possibilidade de usar computadores para trabalhar em colaboração com outras pessoas em localizações remotas – tudo antes do advento da internet. Em conformidade com o ritmo de hibridização das mídias nesse período, o curso dado por ele – o qual Eno frequentou – tinha natureza interdisciplinar e era focalizado no processo e no método criativo ao invés de focar na obra de arte como um "produto final" (SCOATES, 2013). Esse pensamento se insere no contexto artístico da época, conforme explicita Priscila Arantes:

> A morte e o declínio do objeto, contidos nas propostas mais gerais de uma ruptura com a estética tradicional, anunciaram um processo de desmaterialização da obra de arte. Com a crise da representação, impulsionada pelos movimentos de vanguarda no início do século XX, teve início um novo tipo de prática artística que não levava em conta somente o aspecto objetual ou físico da obra de arte. (ARANTES, 2012, p. 57).

A forma de ensinar praticada por Ascott tem influência de teorias da cibernética e de sistemas de comunicação, girando em torno dos raciocínios de fluxos informacionais, interação, *feedback* e relações sistemáticas. Destarte, a semente que fez Brian Eno se engajar em experimentos até chegar à criação de *77 Million Paintings* começou a ser plantada.

Ainda na Ipswich Civic College, Brian Eno tem aulas também com Tom Phillips (Inglaterra, 1937), professor que o introduziu ao mundo da música experimental. Ao ser apresentado a trabalhos de músicos como Christian Wolff (Estados Unidos, 1934) e John Cage (Estados Unidos, 1912-1992), Eno se dá conta de que, apesar de não ter formação musical, ainda assim pode trabalhar com música. São marcantes para ele especialmente as ideias de Cage, artista frequentemente lembrado e citado por ele em entrevistas até hoje. Com o papel de pilar de sustentação da cena experimental mundial, John Cage afirma, em 1952, que "tudo o

que fazemos é música"[7], pois tudo tem um ritmo. Parte da música experimental se utiliza de sons, da cadência e de compassos do cotidiano para composição de obras.

Outra grande influência para Eno é Steve Reich (Estados Unidos, 1936), que lança, em 1965, a faixa musical minimalista intitulada *It's Gonna Rain*, um marco no meio artístico, pois faz uso de trechos da pregação de um padre, com repetição incessante do trecho em que é dita a frase *It's Gonna Rain*. A repetição nessa música é tratada, vista e sentida como uma forma de mudança. Outros compositores da música minimalista servem de inspiração para Eno, tais como La Monte Young (Estados Unidos, 1935) e Terry Riley (Estados Unidos, 1935); as composições deles se embasam principalmente em processo e técnica que seguem regras restritas. Em grande parte das vezes essas músicas soam repetitivas, haja vista serem compostas ou com poucas notas, com uso de poucos instrumentos, ou com apenas algumas palavras. Eno realiza apontamento sobre *It's Gonna Rain*, de Reich:

> [ela é] provavelmente a peça mais importante que ouvi, pois ela me deu uma ideia pela qual eu nunca deixei de sentir fascínio – a de como a variedade pode ser gerada por sistemas muito, muito simples. (ENO, 1985 apud SCOATES, 2013, p. 28).[8]

Ainda sobre a obra de Steve Reich, Eno afirma:

> Acontece uma coisa interessante com seu cérebro, em que qualquer informação que seja comum, depois de inúmeras repetições, você deixa de ouvi-la. Você rejeita a informação comum, como quando se você encara algo por muito tempo e você deixa de ver essa coisa. Você verá qualquer aspecto do que está mudando, mas os elementos estáticos você não enxerga... A quantidade de material ali é extremamente limitada, mas a quantidade de atividade que (a música) suscita em você é muito rica e complexa. (ENO, 1985 apud SCOATES, 2013, p. 28).[9]

As ideias de aleatoriedade preparada de John Cage e a mudança de sincronia de Steve Reich estimulam Brian Eno em seu percurso criativo. Até então, ou seja, na década de 1960, o conceito de que a arte deveria ser construída por ideias, pela racionalidade – e não por emoções – era revolucionário (SCOATES, 2013). Artistas começam a abordar essa ideia por meio do uso de sistemas matemáticos e linguísticos. E nesse caminho criativo estão os compositores minimalistas da cena norte-americana, que constroem boa parte da base criativa de Eno.

Na música minimalista, a estrutura musical clássica (de começo, meio e fim, ou ainda, introdução, desenvolvimento e conclusão) é substituída pela repetição de curtos temas que

[7] SCOATES, 2013, p. 27.
[8] ENO, citado em Rob Tannenbaum, A Meeting of Sound Minds: John Cage and Brian Eno, Musician 83, Setembro de 1985, pg. 68. Apud Scoates (2013, p. 28).
[9] Idibem.

demarcam o tempo presente e estimulam a vivência do agora. Keith Potter (2000) explica que a música repetitiva (minimalista) não visa a representar nada, nem sentimentos: não se refere a nada externo a ela, mas à sua própria criação. Ela não se embasa num argumento musical ou tensões que crescem e diminuem no andamento da música. É somente mera duração, um ato sem estrutura dramática. John Cage justifica o uso de sonoridades que não provêm especificamente de instrumentos musicais: "Onde estivermos, o que escutamos é em grande parte barulho. Quando ignoramos ele, ele nos perturba. Quando o ouvimos, o achamos fascinante" (CAGE, 1961, p. 3). Trata-se justamente do estímulo da percepção para o instante vivido no presente.

De acordo com Chris Salter (2010), o compositor futurista italiano Luigi Russolo (1885 – 1947) é um dos primeiros a introduzir o ruído em espetáculos musicais. O artista cria instrumentos que produzem barulhos semelhantes aos de máquinas industriais e também ruídos provenientes da rua, como por exemplo, sons de automóveis ou do metrô (a utilização de sons considerados banais na construção de música aparece nos trabalhos dos artistas minimalistas e, posteriormente, nos de Brian Eno). Tais instrumentos são tocados por pessoas, que formam o que Russolo chama de orquestra do futuro. Na Itália, o público tem contato pela primeira vez com sonoridades maquínicas entre 1913 e 1914, quando Russolo apresenta seus instrumentos futuristas. Outras invenções inovadoras de outros artistas vieram após as dele, e, conforme assevera Salter:

> Todas essas invenções tiveram algo em comum: elas demandaram novas formas de tocá-las e criaram novas relações entre tecnologia, o corpo do performer, e os ouvidos do ouvinte, e, no processo, expandiu a gama de sonoridades musicais. (SALTER, 2010, p. 183).

Numa postura crítica com relação à visão futurista de Russolo de reproduzir ruídos industriais, o francês Edgard Varèse (1883 - 1965) considera as novas máquinas produtoras de som (diferentemente da ideia de serem apenas reprodutoras) como possibilidades técnicas de organizar os sons e seu potencial de se movimentar pelo espaço volumétrico. A experiência sonora passa a ser considerada de outra maneira, de maneira que já remete a outros modos de percepção, como a visão:

> Conforme ele [Varèse] escreveu em *Novos instrumentos e nova música* (1936), novas formas de tecnologia de projeção sonora possibilitariam "a sensação de que o som não nos dá esperança de refletirmos ele de volta, um sentimento similar ao de feixes de luz produzidos por um poderoso holofote". (SALTER, 2010, p. 188).

Uma das maiores obras de Varèse – ainda conforme visão de Chris Salter (2010) – *Poème électronique* (1958), é composta eletronicamente com exclusividade para o pavilhão da marca Philips, durante a Feira Mundial de Bruxelas de 1958. O interesse pela pesquisa da percepção auditiva gera envolvimento de marcas de tecnologia com a arte. Alguns artistas, em parceria com empresas como a IBM, por exemplo, realizam atividades laboratoriais em torno da percepção. A Philips, por sua vez, realiza uma parte de seus investimentos nesse pavilhão, que se torna um marco ao transformar um espaço em um grande instrumento musical por meio da combinação de som, arquitetura e diferentes mídias. O ambiente multissensorial em seu interior se torna possível devido à estrutura arquitetônica planejada pelos artistas Le Corbusier (Suíça, 1887 – 1965) e Iánnis Xenakis (Romênia, 1922 – 2001), local em que a música de Varèse é tocada por 325 autofalantes e faz uma trajetória dinâmica pelo espaço volumétrico, pontencializando a experiência sonora em seu interior.

A partir dos anos 1940, John Cage experimenta no campo musical a indeterminação e a não intencionalidade na composição, com a sugestão de uma música que não houvesse propósito. Isto é, "Procurando seguir em frente com uma forma mais radical de composição, em que 'sons poderiam ser eles mesmos' livres do controle e da intencionalidade do compositor" (SALTER, 2010, p. 193), artistas como Cage priorizaram o processo de construção da música. A busca pela indeterminação na composição os leva à incorporação dos até então recém-criados instrumentos eletrônicos para criar organização sonora.

Umberto Eco defende a ideia de que a música de Cage é consequência direta da influência do pensamento oriental na cultura do ocidente. O zen e o budismo falam na mesma língua da música experimental norte-americana. A respeito da presença do zen nessa cena, "o universo, o todo, é mutável, indefinível, fugaz, paradoxal; que a ordem dos eventos é uma ilusão de nossa inteligência esclerosada, que toda tentativa para defini-la e fixá-la em leis está condenada ao fracasso" (ECO, 2015, p. 244). Eco, ao mencionar Cage, afirma que "antes de ser visto como músico de vanguarda, deve ser encarado como o mais inopinado dos mestres zen" (ECO, 2015, p. 251).

Nos anos 1960, esse processo de indeterminação de Cage começa a ser utilizado por outros artistas, "incluindo a música eletrônica ao vivo que borraria as fronteiras entre composição e performance" (SALTER, 2010, p. 194). A transformação de sons cotidianos em complexas construções sonoras cresce substancialmente nesse período.

Eno passa um período tocando nas orquestras Portsmouth Sinfonia e na Scratch Orquestra. Na orquestra de Portsmouth toca clarinete e produz os dois primeiros álbuns dela. A

orquestra Scratch possui uma característica marcante com relação à seleção de seus integrantes: somente pessoas sem formação musical, ou que queiram tocar um instrumento do qual elas não tem domínio, podem fazer parte dela. O resultado consiste em apresentações com sonoridades imprevisíveis, e tal elemento atrai Eno: o acaso e a espontaneidade da música experimental.

Em 1975, começando a brincar com a aleatoriedade e o acaso, juntamente com o alemão Peter Schmidt, um pintor e compositor de música eletrônica, Eno publica um conjunto de estratégias criativas chamado *Oblique Strategies* (1975). Esse *set* de estratégias consiste em 115 cartas brancas com texto em preto, dentro de uma caixa preta. Essas cartas, que servem como ativadoras de *insights* e ideias, são taticamente pensadas para quebrar a rotina de padrões de pensamento durante um processo criativo.

Eno lança, em carreira solo, diversos álbuns conceituais: *Here Come the Warm Jets* (1973), *Taking Tiger Mountain (By Strategy)* (1974) e *Discreet Music* (1975); assim como dois projetos colaborativos com Robert Fripp: (*No Pussyfooting*) (1973) e *Evening Star* (1975). Cria também um selo chamado Obscure Records (1975-78), pelo qual lança dez álbuns seguidos, incluindo seu próprio *Discreet Music*. Seu selo dá espaço para a música experimental, lançando trabalhos de artistas como John Cage, Gavin Bryars, Christopher Hobbs, John Adams, David Toop, Jan Steele, Michael Nyman, John White, Harold Budd e The Penguin Café Orchestra.

Em 1978, Brian Eno lança o álbum *Music for Airports*, trabalho aclamado e que o coloca em destaque na cena da música experimental. A ideia de *ambient music* ("música ambiente", em tradução livre) casa com os movimentos estéticos e a busca por diferentes percepções da época, tornando Eno conhecido como o criador desse gênero musical. O disco é composto, em parte, por gravações individuais de notas em diferentes fitas que, posteriormente são "loopadas" em diferentes durações. A repetição e a variação dessas notas, sobrepostas em camadas, resultam numa rica textura sonora, com aspecto calmo e estável.

O *insight* para composição desse álbum vem do incômodo do artista ao se sentir contaminado pelo ambiente de ansiedade de um aeroporto na Alemanha após passar um tempo nele para pegar um voo. Para desconstruir o ambiente de espera de um aeroporto, regado de ansiedade dos passageiros que carregam o tempo que passa como um peso, Eno compõe sonoridades tranquilizantes. Sua tentativa é a de criar uma ambiência alternativa, construída a partir de música, sem desviar a atenção plena dos sujeitos, mas ressignificando o tempo presente de uma grande sala de espera em um tempo a ser sentido e vivido. Conforme ele afirma, "a música ambiente deve ser capaz de acomodar diferentes níveis de atenção do ouvir, sem forçar nenhum nível em particular; deve ser tanto passível de passar despercebido quanto ser

interessante" (ENO, 1978 apud SCOATES, 2013, p. 118)[10]. Com esse conceito, ele consegue um lugar próprio no cenário da música de vanguarda.

Além da *ambient music*, Eno foi também o responsável pela popularização do termo "música generativa" ao realizar composições como a de *Music for White Cube*. Apesar desse longo percurso no campo experimental, com trabalhos audiovisuais e instalativos, e também com o lançamento de álbuns solo conceituais, como o *Music For Airports*, Brian Eno é conhecido pela maior parte das pessoas como produtor musical de grandes nomes da música internacional. Transitando pelas bordas dos mundos experimental e *pop*, dialoga com ambos num processo de contaminação mútua. Nessa direção, conforme aponta Christine Mello (2016) em sua proposição de caminhos de leitura de poéticas artísticas, essas extremidades se interconectam, numa relação de complementaridade. Assim, a estética experimental contamina a *pop*, que, por sua vez, contamina de volta a experimental. Depois de enfocar a trajetória do artista em relação à vanguarda, aborda-se agora seu trajeto no mundo da cultura popular. [11]

Brian Eno é um dos integrantes formadores da banda *Roxy Music*, surgida em 1969 e autorrotulada como grupo de *art rock*. Isso porque suas músicas vão ao encontro da vanguarda musical da época e de seus experimentos, ao mesmo tempo em que fazem parte do cenário *pop* do *rock'n'roll*. Impossibilitada de se encaixar em rótulos já existentes, a *Roxy Music* cria uma nova classificação de gênero musical, apontando para o lugar limítrofe da estética da banda. As palavras arte e *rock* não necessariamente se opõem, mas fazem parte de mundos diferentes; se uma se faz na exceção, a outra se dá na afirmação do hegemônico. Logo, percebe-se o conflito existente na demarcação de uma classificação que limita, rotula, sobre um grupo que quer justamente quebrar os limites de gênero.

Como membro da banda, Eno atua com performances que incluem sintetizadores nas apresentações ao vivo, popularizando na cena musical o improviso com sons eletrônicos. Como músico e produtor, ele se utiliza do estúdio como o principal instrumento do grupo, tornando-se pioneiro em técnicas de produção que acabam por virar a marca registrada da *Roxy Music*. Inicialmente, nas apresentações ao vivo, Eno processa o som da banda com sintetizadores e gravadores de som, mas devido à sua importância na identidade sonora do conjunto, passa a tocar no palco com os outros músicos, fazendo uso de teclados e sintetizadores.

O desejo de ruptura com o clássico se traduz inclusive nas roupas e maquiagem que Eno usa no palco. Assim como no movimento do *glam rock*, utiliza acessórios até então

[10] ENO, notas para Ambient Music, setembro de 1978, Ambient 1: Music for Airports, Opal, 2004, CD. Apud Scoates (2013, p. 118).
[11] Richard Kostelanetz, Conversing with Cage, New York: Routledge, 2003, p. 70. Apud Scoates (2013, p. 27).

considerados de uso exclusivamente feminino, como sombra colorida nos olhos, batom, brilho nas roupas e salto alto; num ato provocativo, os músicos dessa época desconstroem a imposição da moda como definidora de gêneros sexuais. Aqui, as roupas ousadas constituem uma parte do reflexo da crise existencial que permeia a sociedade. Essa característica da moda rebelde da época não será abordada na presente dissertação, pois, para tal, seria necessário um longo estudo a respeito desse campo. O comentário sobre o visual de Brian Eno nessa fase serve para enfatizar a questão de seu movimento de quebra com o hegemônico e com o mundo das grandes certezas.

Figura 11 - Brian Eno em ensaio fotográfico em 1973.

Fonte: Karl Stoecker, 1973.

Participa do lançamento dos dois primeiros álbuns da *Roxy Music* e, posteriormente, desliga-se dela. É um dos músicos a apresentar técnicas utilizadas primeiramente por artistas experimentais da mídia eletrônica ao meio da música comercial, ajudando a popularizar a linguagem da música eletrônica. Chris Salter destaca tal aspecto:

> Conforme evidenciado pelo músico e artista Brian Eno no palco, o processamento em tempo real em suas performances com a banda Roxy Music em 1973, a transformação eletrônica do som na performance não estava restrita somente à avant-garde clássica mas alcançou a música popular também. (SALTER, 2010, p. 202).

Observa-se, então, o movimento de troca entre as fronteiras do experimental e do *pop*. Neste caso, especificamente, o diálogo das bordas se dá com o *pop* sendo contaminado pela

experimentação eletrônica e pela lógica do improviso, característicos da música de vanguarda. A linguagem *pop* é renovada por meio da contaminação de elementos exteriores a ela.

Esse é um momento em que o papel do produtor musical num trabalho começa a ser tratado como o de um compositor. Isso porque as mudanças tecnológicas a partir dos anos 1950 transformaram, de fato, os estúdios de gravação em instrumentos musicais. O ato de gravar e tratar um álbum em estúdio deixa de ser uma questão meramente técnica e passa a ser uma prática artística. O ato de gravar um disco também não mais diz respeito a criar a ilusão e o registro de uma apresentação da banda em tempo real, mas se torna um fazer que constrói diferentes realidades na espacialização sonora, afirmando o lugar do produtor musical como um autor. Nesse sentindo, Brian Eno é considerado um artista da música e se torna importante no cenário *pop* e comercial quando produz os álbuns de bandas que se tornam referência no meio de que fazem parte.

É colaborador da famosa trilogia de discos *Berlin Trilogy*, de David Bowie: três famosos álbuns gravados em colaboração entre David Bowie, Brian Eno e Tony Visconti, sendo eles *Low* (1977), *Heroes* (1977) e *Lodger* (1979). Nesses trabalhos, Eno se utiliza de seus conhecimentos com sintetizadores e com a atmosfera de sua *música ambiente*, além de fazer uso de seus procedimentos geradores de *insights* herdados de seus experimentos em *Oblique Strategies* (1975). É o produtor dos grandes álbuns de sucesso da banda U2, como o mais vendido da história do grupo, o *The Joshua Tree* (1987), e também outros seis. Produz ainda discos das bandas Talking Heads, Coldplay, Sinéad O'Conoor, John Cale, dentre outros. Grava discos em colaboração com Robert Fripp e além disso compõe e produz trilha sonora de séries de televisão e filmes. Dentre as diversas atuações na área musical, é também conhecido por criar o som de abertura do Windows 95.

A década de 1960 é marcada pelo lançamento de diversas bandas e artistas de álbuns chamados conceituais, numa contaminação da música de massa pelo meio artístico de vanguarda. O caminho de leitura das extremidades (MELLO, 2016) se faz necessário aqui, já que não se trata de uma relação dicotômica entre a vanguarda e o *mainstream*, mas de complementaridade. A música comercial é ressignificada no encontro com o experimental, estimulando ainda mais a classe artística a produzir novos modos de criar sonoridades.

> Não à toa, então, que crescentemente sons dissonantes e concretos agora entraram para a cultura popular. Mas seria muito simplista reduzir a história da música da era moderna para a função da simples polaridade entre 'high'

> versus ‘low’, ou o conflito entre as categorias de arte em geral e o valor de ‘rápido’ uso da música pop. (DRAXLER, 2009, p. 28)[12].

A estética da visualidade atrelada ao som, constitutiva da música popular, vem de antes da emergência do vídeo como algo concreto e do surgimento dos videoclipes. O fato é que a música *pop* só consegue dialogar totalmente com o público por meio da criação e afirmação de identidade visual, tais como os palcos e suas cenografias, os figurinos das bandas, a maquiagem, os cortes de cabelo e as poses dramáticas (DIEDERICHSEN, 2009, p. 43). As imagens e visual provenientes da música *pop* são absorvidos pela sociedade na constituição de estilismos, numa exaltação da juventude, do encontro com a contracultura e comportamento.

É nessa época que o artista Andy Warhol, em Nova Iorque, já reconhecido e parte integrante do cenário *pop*, envolve-se com a música ao endossar a banda The Velvet Underground, estimulando seus artistas no desenvolvimento de músicas e performances de contracultura. Suas apresentações ao vivo são realizadas nos mais diversos tipos de eventos, muitas vezes divulgadas como performances artísticas. O comportamento peculiar de Warhol nesse período contamina e resulta no relacionamento de integrantes da The Velvet Underground, como Lou Reed, por exemplo, com artistas que passariam do lugar de fã para o de amigos, como David Bowie e Iggy Pop, por exemplo. Os universos artísticos, musicais, *underground* e *mainstream* estão interconectados.

Morando em Nova Iorque, na efervescência cultural da cidade, e convivendo com a videoarte e a contracultura, Brian Eno monta uma coletânea com músicas de diversas bandas, intitulada “No New York”. Os grupos participantes desse projeto fazem parte do movimento chamado *no wave*. Se nas mídias de massa uma das tendências musicais é, até então, o *new wave*, um subgênero do *rock*, o desejo de quebra com o hegemônico leva esses artistas a negarem o *new wave* numa tentativa de estabelecer sua própria identidade na diferença e na exceção. Na desconstrução do *new wave*, criam novos agenciamentos poéticos na música.

A música, acompanhada da dança, moda, gestos corporais, dita o contexto cultural cotidiano e é influenciada pelo cenário sociopolítico. Na cultura *pop*, as imagens que a documentam (videoclipes, capas de disco, *posters*, etc.) são ligadas à música, para seu próprio uso. A música *pop* e sua cultura são componentes biográficos que permeiam a vida das pessoas,

[12] “No wonder, then, that increasingly dissonant and concrete “sounds” now entered popular culture. But it would be overly simplistic to reduce the musical history of the modern era to a function of the simple polarity of “high” versus “low,” or to the conflict between the categories of the artwork and art in general and the “quick” use values of pop music.”

assim como condicionam as máquinas comerciais a destacarem gestos e símbolos de uma subcultura e de um contexto sociopolítico em convenções e modismos.

Brian Eno percorre sua trajetória na linha fronteiriça desses universos, conseguindo conciliar sua *persona* experimental e de vanguarda com a *persona pop*, contribuindo criativamente para a ressignificação de um lugar que está nas bordas; negando-se e afirmando-se ao mesmo tempo, num movimento conflituoso, mas de construção de suas poéticas próprias. É no momento em que o experimental se contamina com o *pop* que Eno problematiza a fronteira entre esses dois mundos. E com a tensão existente nessa relação, ressignifica e cria novas estéticas para ambos.

1.3 A fronteira controle-descontrole

Os primeiros estúdios de som foram construídos para transmissão das rádios. Com o passar do tempo, transformaram-se em locais de produção e armazenamento de som. Nos anos 1940 e 1950, os técnicos dos estúdios foram tomando seu lugar como realizadores criativos, pois passaram a tomar decisões que anteriormente só cabiam aos músicos e compositores. O produtor musical, tal como é conhecido atualmente, começou a ter seu papel definido neste momento. O sucesso de um álbum passa a depender do modo como o estúdio é trabalhado pelo produtor, desde como é feita a captação de sons pelos microfones até a mixagem e masterização das músicas, num fazer artístico dependente de conhecimento técnico.

Talvez devido à intensa vivência como produtor musical, Brian Eno defende sua ideia de *scenius*. Para ele, não existem gênios da cultura e arte, ou indivíduos autossuficientes em sua genialidade, mas sim a junção de estímulos e repertórios de diferentes pessoas, resultando em produções individuais que são reflexo do contexto ali existente (SCOATES, 2010, p. 288). Os laboratórios de gravação, nesse sentido, funcionam não só como um sistema de produção e edição de sons, mas também como um sistema social, em que pessoas se relacionam e se organizam em conformidade com o trabalho que ali está sendo produzido.

O estúdio se torna um lugar em que fronteiras se dissolvem. Novas interfaces aparecem entre os humanos e as máquinas, num ambiente de trabalho compartilhado e de constante troca entre ambos. O produtor deve, em diversos momentos, delegar o controle do processo aos sistemas técnicos, visto que depende dos *softwares* e *hardwares* ali disponíveis para produzir seu trabalho. “Neste paradoxo, o estúdio, embora seja definitivamente um espaço para controlar sons, estilos, gestos e subjetividades, também se torna um lugar idealmente propício para o

aparecimento de poderes incontroláveis" (JUTZ, 2009, p. 82). É nesse ambiente que surgirão o imprevisto e o erro, podendo ser abraçados esteticamente pelos produtores numa dinâmica de criação colaborativa entre homem e máquina.

A música nos anos 1960 e 1970 é caracterizada pelo compartilhamento de autoria ocasionado pela tecnologia, em que "a nova onda de inovações envolveram sistemas de improvisação entre computadores e *performers* humanos e entre as próprias máquinas" (SALTER, 2010, p. 208). As interações musicais em tempo real mudam

> os paradigmas da composição de sistemas de notação para programação de linguagens, protocolos comunicacionais, e ambientes de *software*, clamando que o instrumento musical era, em essência, "uma organização de *software* e *hardware*". (SALTER, 2010, p. 208).

Chris Salter (2010) ressalta, referente aos compositores minimalistas, a importância que estes tiveram na mudança da relação de papéis entre compositor e músico. Essa relação também é questionada com a utilização de computadores para composição de músicas a partir dos anos 1950, com a geração de sons através de estruturas algorítmicas que ocasionariam no processo de indeterminação em relação às peças musicais. O interesse e subsequente domínio do estúdio por Brian Eno o coloca numa posição capaz de enxergar o todo de uma peça musical, inclusive nas relações da criatividade humana com os aparatos técnicos.

Figura 12 - Brian Eno ao vivo com a *Roxy Music*.

Fonte: Aural Innovations, 1993.

Por volta de 1975, Eno passa a se envolver com pensamentos sobre sistemas cibernéticos e biológicos, ao ter contato com autores como Stafford Beer e Morse Peckham. O livro *Brain of the Firm*, de Beer, de 1972, contribui para que Brian Eno considere introduzir a cibernética em sua produção musical. Em anotações do artista, em seu arquivo pessoal, a seguinte citação (retirada da obra de Beer) é encontrada: "Um *set* de instruções para a busca de um resultado desconhecido, por exploração, com progresso contínuo ou repetitivo de acordo com algum

critério definido" (BEER, 1972, p. 69 apud SCOATES, 2013, p. 99)[13]. Nota-se seu interesse por processos criativos que são determinados por sistemas. Isso se dá em continuidade ao que ele já realizava, como as práticas de contaminação entre processos de criação musicais e de pintura. Sua pesquisa sobre aleatoriedade se encontra com o interesse em trabalhar com sistemas de computadores.

O álbum *Discreet Music*, lançado em 1975, forma-se na aplicação de alguns princípios ensinados por Beer, como por exemplo, sinais em *overlapping*, velocidade de decomposição e outras estratégias usadas para criar o que ele (Brian Eno) considera como música generativa criada por um sistema. Interessa-lhe a ideia de ter um papel secundário na produção de música, cedendo parte da tomada de decisões a um sistema. Apesar disso, não se pode afirmar que o artista não possui controle algum sobre o processo de feitura do trabalho, já que os limites sobre as escolhas que esse sistema faz são criados e impostos por Brian Eno.

O artista constrói um mecanismo poético que transita entre o controle e o descontrole. Embora o autor humano possa definir as regras do sistema de comportamento aleatório, não pode prever ou controlar as escolhas que a máquina faz. Por outro lado, o autor-sistema tem como limitações as regras e materiais fornecidos pelo humano, podendo, porém, funcionar e tomar decisões por conta própria. Dessa maneira, a noção de autoria é desconstruída, tornando nebulosa a definição de quem é, de fato, o autor da obra. Tal fato confere novos significados ao papel do criador, abrindo o questionamento a respeito da relação entre o controle do processo de feitura de uma obra e a ideia de autoria.

A aleatoriedade no processo criacional de obras de Eno se apresenta como desconstrução do papel de autor do artista, quando este delega decisões estéticas e composicionais de um trabalho a um sistema. Porém, trata-se de um sistema criado por Eno, que funciona com regras determinadas também por ele. Isso cria uma tensão entre um mundo do controle da criação e o mundo do descontrole, na aleatoriedade. Seus trabalhos estão, na verdade, na zona fronteiriça entre tais mundos, numa poética que conversa ao mesmo tempo com as regras e com o acaso.

[13] Stafford Beer, Brain of the Firm: The Managerial Cybernetics of Organization, Londres: Allen Lane, 1972, p. 69. Apud Scoates (2013, p. 99).

1.4 A poética entre fronteiras

As novas tecnologias da produção musical surgidas na metade do século XX abrem uma gama de possibilidades técnicas para músicos e artistas visuais. Com os novos aparatos, eles transferem linguagens de uma mídia para outra, criando diálogos e hibridismos diversos. Músicos experimentais adotam visualidades para seu trabalho, assim como artistas visuais se inspiram em processos da música minimalista, e assim por diante. O meio eletrônico apareceu como potencializador para o audiovisual: "uma mídia em que o fenômeno acústico e o visual podem ser igualmente gravados, gerados e transformados um no outro" (DANIELS, 2009, p. 253). Mas não se trata de música baseada em imagem, ou imagem inspirada por música de maneira simplista; aqui, considera-se o processo de inspirações mútuas, contaminações e trabalho conjunto entre sonoro e visual.

Os acontecimentos no campo musical e imagético têm reflexo nas obras de Brian Eno, tanto no que diz respeito à sua trajetória no meio popular da música, quanto nos seus experimentos com as artes visuais e em sua música experimental. Ao se realizar um apanhado das inovações que os artistas da vanguarda introduziram na arte e que vieram a ser abraçadas por Brian Eno, destacam-se: a música como organização de sons; a incorporação de ruídos e barulhos na música; a música criada e/ou organizada eletronicamente; a utilização de outras linguagens juntamente à música de maneira hibridizante, como imagens em movimento e arquitetura; o foco no processo de composição ao invés do resultado final; e a estética do ao vivo.

A questão visual de Eno vem da forte influência dos pensamentos da música minimalista, que serão aplicados por ele ao campo da visualidade. A influência do zen também marca a formatação de seus interesses estéticos, fazendo-se presente em diversos trabalhos de seu percurso criativo-poético. A vivência do aqui-agora, a poética do sentir o tempo presente, vai sendo desenvolvida no caminhar de suas criações, tanto num âmbito mais artístico e experimental, quanto em suas produções voltadas ao *pop*.

Sua identidade é a de um artista em uma zona limítrofe, capaz de desconstruir a música em seu ideal clássico para ressignificá-la em experimentação sonora. Desconstrói o *pop* trazendo-lhe a lógica do ao vivo, dos sons eletrônicos e sintetizados, bem como dos ensinamentos de Cage de que sons devem existir por eles mesmos. Insere na música *mainstream* características da música minimalista, da ausência de palavras e predomínio dos sons e também da experiência do sentir o agora. Leva para suas criações visuais e instalativas elementos dos

estúdios de gravação: o acaso, a colaboração entre humano e máquina, a espacialização do som – e das imagens –, o isolamento do mundo externo e a vivência de um mundo particular, diferente da lógica cotidiana. Em conformidade com a época e com as práticas artísticas acontecendo ao seu redor, faz convergir as linguagens de som e imagem, criando sua poética a partir de sua personalidade construída num cenário de crise comunicacional e social; é um artista que atua nas extremidades (MELLO, 2016).

A proposição artística *77 Million Paintings* é idealizada e realizada após a vivência e aprendizado do artista em diferentes ambientes. O terreno do acaso e da aleatoriedade, na música e na imagem, é por ele atravessado para oferecer às pessoas que entram em contato com seu trabalho experiências que, para ele, são significativas. O próximo capítulo abordará a poética de *77 Million Paintings* em suas plataformas de DVD, instalação audiovisual e intervenção urbana – projeção mapeada.

CAPÍTULO 2 POÉTICAS DAS EXTREMIDADES EM *77 MILLION PAINTINGS* E SUAS FRONTEIRAS SINESTÉSICAS

Em continuidade ao percurso criativo-poético de Brian Eno, *77 Million Paintings* carrega características herdadas do processo de criação das diversas obras apresentadas anteriormente pelo artista. Tratando-se da análise neste trabalho – em específico, no presente capítulo –, o caminho de leitura das poéticas dele se dá também pela abordagem das extremidades, proposta por Christine Mello (2016). Isso porque essa obra se encontra em uma zona limítrofe de linguagens, estando em constante mutação e com comportamento hibridizado. Por meio dos procedimentos poéticos de desconstrução, contaminação e compartilhamento (MELLO, 2016), alguns pontos considerados chave na problemática da obra serão abordados.

Juntamente, abordam-se os estudos sobre sinestesia de Sérgio Basbaum (1998). Conforme se destrincha a leitura das poéticas da obra, observa-se nela comportamentos sinestésicos cross-modais. Essa característica é uma das principais razões pelas quais a análise pelas extremidades (MELLO, 2016) é feita aqui, pois a busca pela hibridização dos sentidos acarreta uma hibridização das mídias. Identifica-se em *77 Million Paintings* a desconstrução dos sentidos como fenômenos redutíveis a linguagens exclusivas. Se é possível desconstruir o vídeo e a música, deve ser possível também desconstruir a maneira pela qual essas linguagens são apreendidas pelo sujeito que interage com o trabalho. O que os olhos absorvem não se converte apenas em visão, e o que os ouvidos captam não se transforma apenas em audição.

A poética sinestésica de Brian Eno advém da tradução da música em imagem, e posteriormente, da tradução da música-imagem em espaço. Assim, no caminho de descobertas do artista, a obra vai tomando corpo em diferentes plataformas. A leitura se dá, então, através de cada uma das formas que a obra incorpora, a começar pelo *software*, que se desdobrará nas plataformas de DVD, instalação audiovisual e intervenção urbana.

2.1 O *software 77 Million Paintings*

77 Million Paintings é uma proposição artística que, a partir de um *software*, desdobra-se em outras plataformas. São elas: um DVD, instalações audiovisuais e intervenções urbanas de projeção mapeada. A obra nasce em 2006 e, a partir de então, toma forma em diversas configurações espaciais e de exibição – vem sendo apresentada e atualizada até os dias de hoje. Trata-se de dois *softwares* de comportamento combinatório: um para as imagens e outro para

os sons. Seus repertórios são formados pelo conteúdo de bancos de dados de imagens e de sons, que atuam como fonte de criação das múltiplas sobreposições e combinações imagéticas, sonoras e sensoriais que os *softwares* fazem.

As imagens presentes nesse arquivo digital têm diferentes origens e matérias-primas, tendo sido criadas em diferentes épocas. Brian Eno acumula, durante seu percurso artístico, pinturas, desenhos e *slides* feitos manualmente, desde a época em que estudava artes visuais na juventude até o momento em que decide digitalizar esse material. Dessa forma, converte sua natureza analógica em informação digital, criando um banco de dados imagéticos com esses arquivos e com mais outras imagens criadas já digitalmente por ele também. Tais imagens são coloridas e tendem a ser abstratas. Suas texturas variam e se somam, da tinta óleo volumosa ao preto liso eletrônico, do *spray* opaco em uma parede áspera ao arco-íris luminoso digital.

O banco de dados sonoro é composto de maneira semelhante. Os sons tendem também a ser abstratos no sentido de que não é possível identificar prontamente o que eles representam ou qual sua origem. Aqui, as diferentes texturas se potencializam ao se misturarem com diferentes escalas tonais e timbres: agudos e longos toques de sinos se unem a notas soltas de xilofone; instrumentos de corda camuflados se contaminam com barulhos de hélices cortando repetidamente o ar; vozes robóticas e ritmadas são entrecortadas aleatoriamente por cantos de pássaros; e o soar aquático de baleias contrastam com a textura áspera de notas de teclados processadas por sintetizadores.

O processo de desconstrução pode ser observado nessa compilação de imagens e sons analógicos decompostos a partir de sua forma original e ressignificados em *bits* digitais, ou seja, a materialidade analógica é desconstruída e traduzida na imaterialidade digital. Mas isso não livra o conteúdo, agora digital, de certos traços estéticos deixados pela fase analógica do material. Configura-se, então, uma relação de contaminação entre ambas as linguagens, impossibilitando a existência pura delas na dinâmica de *77 Million Paintings*.

As imagens e sons preexistentes e reservados em um banco de dados são combinados numa montagem feita por dois *softwares* diferentes, quais sejam: um que realiza as combinações imagéticas e outro que faz as combinações sonoras – ambos funcionam de maneira independente um do outro, mas são "rodados" concomitantemente. Ou seja, Brian Eno chama de *77 Million Paintings* o *software* visual, o *software* sonoro, e/ou os dois somados funcionando ao mesmo tempo. Tudo combinado aleatoriamente, em movimento constante e com um ritmo marcadamente lento. Ele descreve sua obra da seguinte maneira:

> Se você pensa na música como uma forma móvel, variável, e a pintura como uma forma fixa, o que estou tentando fazer é compor músicas imóveis e

> pinturas que se movem. Estou tentando encontrar nessas duas formas o espaço entre o conceito tradicional de música e o conceito tradicional de pintura. (ENO, 2016).

Se música é mobilidade de sons, organização sucessiva de sonoridades no espaço-tempo, uma das maneiras de desconstruí-la é torná-la imóvel para a percepção, é contaminá-la com a característica de uma pintura: algo que está lá parado e não se modifica. Assim como na música minimalista, não possui narrativa ou variações entre altos e baixos. É estável, de personalidade discreta a ponto de poder existir num ambiente sem que desvie a atenção dos ouvintes exclusivamente para si própria. Traduzindo-se em metáfora, é como o quadro de uma paisagem musical.

Enquanto isso, a desconstrução da pintura acontece de duas maneiras, a saber: a primeira se dá no plano material, quando, ao ser digitalizada, deixa de ser a relação entre tinta, tela e reações químicas, para ser luz, *pixels* e *bits*. Deixa de agir passivamente e se contamina com o comportamento invasivo da música. Passa a se impor sobre a percepção. Se, enquanto matéria puramente física, para ser vista, depende de luz externa que a ilumine, agora, passa a ser a própria luz; a segunda acontece com o movimento no tempo. Ela deixa de ser uma imagem estática, fixada, para se tornar cinética, num mover-se e mutar-se sem pausa, numa contaminação com a dinâmica da música.

A partir dessas relações, o *software* (o de imagem e o de som, unidos em um) é exibido ao público nas seguintes plataformas: DVD, instalação audiovisual e intervenção urbana (projeção mapeada). Com essa obra, Brian Eno alcança um resultado que soma aspectos variados de suas criações anteriores: o abstracionismo minimalista, a dimensão arquitetônica e espacial, o ambiente imersivo e os sistemas emergentes de combinações aleatórias de imagens e sons.

Em *77 Million Paintings* – ou, traduzido, *77 Milhões de Pinturas* – mais de 300 imagens são combinadas e sobrepostas entre si de maneira aleatória, formando uma infinidade de "pinturas". Quatro camadas de imagens vão se sobrepondo e se fundindo, em ritmo lento, marcado, contínuo e constante. Durante uma vida inteira, é impossível para qualquer ser humano produzir 77 milhões de quadros diferentes, daí a ideia de se recorrer a um *software* para realizar esta tarefa. Com essa mesma mecânica de sobreposições funciona o *software* sonoro: não se sabe a quantidade exata de sons gravados pelo artista e que foram incluídos no banco de dados da obra, mas sua lógica de funcionamento é a mesma do *software* imagético. Uma por uma, em seis camadas separadas, as sonoridades vão sendo sobrepostas entre si aleatoriamente, formando uma estrutura musical maior. De maneira também aleatória, vai se

formando o resultado audiovisual, em que as imagens em movimento, combinadas com os sons também em movimento, criam uma atmosfera imersiva.

A interatividade em *77 Million Paintings* se dá, então, não somente entre ela e o espectador, mas também entre os objetos virtuais que ela contém em seu banco de dados. Esse comportamento é definido por Edmond Couchot, Marie-Hélène Tramus e Michel Bret (2003, p. 28) como interatividade endógena, "que regula o diálogo dos objetos virtuais entre eles". A obra tem um sistema autônomo, de forma que seu funcionamento não depende de intervenção humana após entrar em atividade. Seus elementos interagem entre si por conta própria. Apesar de ceder parte do controle do trabalho para o sistema, Brian Eno mantém ainda certo controle sobre suas poéticas. O fato de ele poder selecionar o material formante do banco de dados do *software* já é um fator limitador estético. A respeito da interatividade endógena, asseveram:

> O pesquisador cria uma situação espaço-temporal (microuniverso, cenas diversas, etc.) na qual os objetos virtuais, realistas ou imaginários mantêm entre si relações do tipo "emergente", deixa os objetos desenvolver-se mais ou menos livremente controlando sua autonomia e retém os momentos que julga mais interessantes do ponto de vista estético. (COUCHOT; TRAMUS; BRET, 2003, p. 33).

O resultado deste procedimento é sempre imprevisível para o público e para o próprio artista, que também desconhece quais combinações de sons e imagens serão montadas. São muitas possibilidades em uma só obra – levaria 400 anos para um ser humano visualizar todas as combinações passíveis de serem criadas pelo *software*. Essa característica por si só torna essa peça quase inacabada, em constante processo de criação. Se for considerada também a possibilidade de apresentá-la em diferentes plataformas e espaços, seu potencial aumenta. É quase uma metáfora sobre o que Umberto Eco chama de obra de arte: "é típico da obra de arte o pôr-se como nascente inexaurida de experiências que, colocando-a em foco, dela fazem emergir aspectos sempre novos" (ECO, 2015, p. 98). A citação que Eco utiliza em parte de sua explicação sobre a obra aberta serviria para descrever *77 Million Paintings*:

> A obra de arte [...] é uma forma, isto é, movimento concluído, o que equivale a dizer um infinito colhido numa definitude; sua totalidade resulta de uma conclusão, e exige, portanto, ser considerada não como o fecho de uma realidade estática e imóvel, mas como a abertura de um infinito que se fez inteiro abrigando-se numa forma. (PAREYSON apud ECO, 2015, p. 94).[14]

O trabalho é constituído a partir de elementos de arquivos de imagens e sons que, ao se somarem de acordo com a programação do *software*, resultam em estruturas complexas.

[14] L. Pareyson, Lettura, interpretazione e critica, p. 194s apud Eco (2015, p. 94).

Observa-se na obra um comportamento emergente, em que existe um movimento de regras partindo de nível baixo em direção à complexificação do nível mais alto. Semelhantemente a um palimpsesto, as imagens digitais, com certo grau de transparência, vão se sobrepondo umas sobre as outras, sempre se contaminando com cada vez mais informações e, deste modo, perdendo sua unicidade. Imagens com pouca informação se relacionam e criam novas imagens com riqueza de informações. O mesmo acontece com os sons, que individualmente são gravações simples, em único canal, mas que, ao fazerem parte do sistema e se relacionarem, resultam numa sonoridade complexa.

Caracteristicamente emergente, o comportamento desse sistema é uma mistura de ordem e anarquia. Ordem, pois as possibilidades estão limitadas tanto pelo material existente nos bancos de dados imagéticos e sonoros como pelo código programado no *software*. Anarquia, pois a ordem de aparição e combinação de tais imagens e sons não existe: eles são misturados de maneira aleatória, sem o controle de um indivíduo, mas sim, das próprias regras do sistema. A associação da imagem com o som inicia a experiência sensorial da obra.

A contaminação entre linguagens analógica e digital aumenta as possibilidades criativas na obra. "Quando imagens analógicas são digitalizadas, colocadas na memória do computador e processadas, encontram o ambiente propício para o surgimento dos novos modos de estranhamento nas práticas estéticas" (MELLO, 2008, p. 130). Christine Mello cita Julio Plaza para explicar esse procedimento de transdução:

> traduzir um sinal por uma imagem. Este processo exemplifica, portanto, a passagem de um código estruturado para outro. Esse sinal pode ser um evento sonoro, um gesto, uma fotografia. Desta forma, todo o universo de sinais – sonoros, textos, imagens, gestos – se coloca em estado potencial de recriação pelos processos informáticos. Surge, então, uma relação entre o mundo físico natural, analógico, e o universo conceitual e digital da tecnologia. (PLAZA, 1993, p. 23 apud MELLO, 2008, p. 131).

Baseando-se no pensamento de Couchot (2009), a tradução da imagem analógica em digital se caracteriza como uma forma de desconstrução da realidade. Isso porque "elas são o resultado de um cálculo automático feito por um computador. Não há mais qualquer relação ou contato direto com a realidade" (COUCHOT, 2009, p. 399). Para que se criem novos agenciamentos de sentido e se entre no mundo do artista é necessário, antes, que se quebre a relação com o real, num movimento desconstrutivo estimulador de novas experiências estéticas.

A complexidade da análise ganha potencial quando Eno decide dar corpo à obra em diferentes plataformas e em diferentes lugares. *77 Million Paintings* é o nome do *software*, rodado em diferentes ambientes e configurações de *hardware*. A autoria é de Brian Eno com a

colaboração de um programador. As programações do *software* combinatório, tanto da parte imagética quanto da parte sonora, são criadas por Jake Dowie[15]. Eno determina a maneira que gostaria que o *software* funcionasse e Dowie, programador com grandes projetos em seu portfólio, redige os códigos de *77 Million Paintings* conforme orientações do artista.

Contudo, o foco da análise aqui é a poética do *software* e não sua linguagem de programação. De acordo com Vilém Flusser (2013), vive-se num momento em que a linguagem escrita, as linhas escritas (ainda que frequentes no mundo) são cada vez menos presentes para as grandes massas, se comparada à linguagem visual ou às superfícies (telas de aparelhos). Pode-se afirmar o mesmo a respeito das linhas escritas na linguagem de programação: a população se preocupa em consumir *software*, aplicativos e imagens nas telas (ou até em produzir imagens como fotos e vídeos por meio dos dispositivos móveis), mas não necessariamente se interessa em estudar o seu funcionamento e linguagem de programação. Tem-se, de um lado, a relação entre as telas e o mundo, e, de outro, a relação entre a linguagem de programação e as telas. A diferença entre ler o código da programação de *77 Million Paintings* e ler a obra acontecendo com o código escondido por trás dela pode ser descrita por intermédio da seguinte citação:

> a diferença entre ler linhas escritas e ler uma pintura é a seguinte: precisamos seguir o texto se quisermos captar sua mensagem, enquanto na pintura podemos apreender a mensagem primeiro e depois tentar decompô-la. [...] uma almeja chegar a algum lugar e a outra já está lá. (FLUSSER, 2013, p. 105).

A poética de *77 Million Paintings* acontece em sua tradução em vídeo; ela é um *software* que produz videopinturas, que serão compartilhadas em suas diferentes plataformas. Considerando a noção de extremidades de Christine Mello (2008), nota-se que os acontecimentos sonoros e visuais da obra se concretizam por conta da tradução dos códigos da sua linguagem de *software* em vídeo.

> A perspectiva do vídeo nas extremidades implica observar os seus trânsitos na arte como interface. Nesse papel, o vídeo se coloca em contato com estratégias discursivas que não necessariamente dizem respeito à sua, produzindo, com isso, uma descontinuidade, um desvio, uma falha, uma ruptura sígnica, ou aquilo que compreendemos como processos acelerados de semiose. (MELLO, 2008, p. 29).

Ou seja, a linguagem do vídeo, que atravessa a todo momento a obra em análise, seja pelas telas das instalações, seja pela tela do computador ou por projetores, conecta-a com outras

[15] Mais sobre Jake Dowie em: http://dowie.net/.

relações de sentido. Entende-se o vídeo como "um objeto híbrido, fundamentalmente impuro, de identidades múltiplas, que tende a se dissolver camaleonicamente em outros objetos ou a incorporar seus modos de constituição" (MACHADO, 1996, p. 46 apud MELLO, 2008, p. 28). Dessa maneira, na contaminação do vídeo por outras linguagens, serão abordadas neste momento as plataformas de *77 Million Paintings* separadamente: primeiramente, a plataforma de DVD, posteriormente, a de instalação audiovisual e, por fim, a das intervenções urbanas.

2.2 O DVD *77 Million Paintings*

Em 2006, Eno expõe sua obra em formato de instalação em museus e em outros espaços pela primeira vez, lançando para venda na internet o *software* combinatório, para apreciação do público. Ele é vendido na forma de DVD[16], que contém dois discos: um com a obra *77 Million Paintings* e outro com uma entrevista do artista. O folheto integrante que vem na embalagem é composto por imagens da obra, por uma crítica do trabalho feita por Nick Robertson, por um minitexto autobiográfico de Eno e por informações técnicas e instruções para instalação e uso.

Identifica-se aqui uma face do procedimento poético das extremidades de compartilhamento[17]. Isso acontece quando o trabalho é colocado à venda no formato de DVD, com preços acessíveis e com a possibilidade de copiar o *software* em CDs ou *pendrives*, ou ainda, de compartilhá-lo com outras pessoas por meio da internet[18]. Brian Eno, intencionalmente, oferece a obra de modo consideravelmente acessível para o público, possibilitando que pessoas que não têm acesso aos espaços físicos em que as instalações audiovisuais e projeções são feitas possam compartilhar sua experiência. Compartilham *77 Million Paintings* tanto no sentido de espalhá-la através de redes, quanto no sentido de usufruí-la em diversos locais e ocasiões: nos computadores pessoais, em televisões, em *tablets* e assim por diante.

A experiência com o DVD se inicia com a procura por algum exemplar à venda em lojas ou na internet. Nos dias atuais, dificilmente se encontra um ainda sem uso. Isso significa que o material a ser consumido já carrega com ele uma história e marcas próprias: desgaste na capa,

[16] Duas edições do DVD foram fabricadas: a primeira em 2006 e a segunda em 2007. As diferenças entre elas são: a imagem presente na capa da embalagem e algumas imagens que foram acrescentadas ao banco de dados da segunda edição.

[17] O compartilhamento de autoria de *77 Million Paintings* é limitado. Eno e Dowie não disponibilizam publicamente o código de programação do *software* (ele não é *open-source*).

[18] Por conta da época em que *77 Million Paintings* foi criada e pelo fato de que, em uma década, a tecnologia na informática pode mudar dramaticamente, alguns sistemas atuais de iOS e PC não rodam o *software*. A probabilidade de funcionar varia conforme a configuração das máquinas.

variações na conservação e assim por diante. Dependendo da maneira como se tem acesso ao DVD, sua embalagem e encarte não integram a experiência com ele, considerando-se as possibilidades de compartilhamento via internet e de cópias caseiras. O primeiro contato com o trabalho, então, é tátil e visual, no manuseio da embalagem.

Figura 13 - Frente e verso da embalagem do DVD *77 Million Paintings*, Brian Eno, 2006.

Fonte: Autoria própria.

Constam na embalagem 2 CDs; o CD 1 contém o *software* para instalação e o CD 2 é um DVD com vídeo em formato *.mov*, que apresenta imagens do *software* e trechos de entrevista com Brian Eno comentando a obra. Durante o processo de instalação de *77 Million Paintings* no computador, enquanto a máquina faz a leitura de todos os dados, é possível aproveitar o tempo folheando o livreto da embalagem.

Figura 14 - CDs e livreto do DVD *77 Million Paintings*, Brian Eno, 2006.

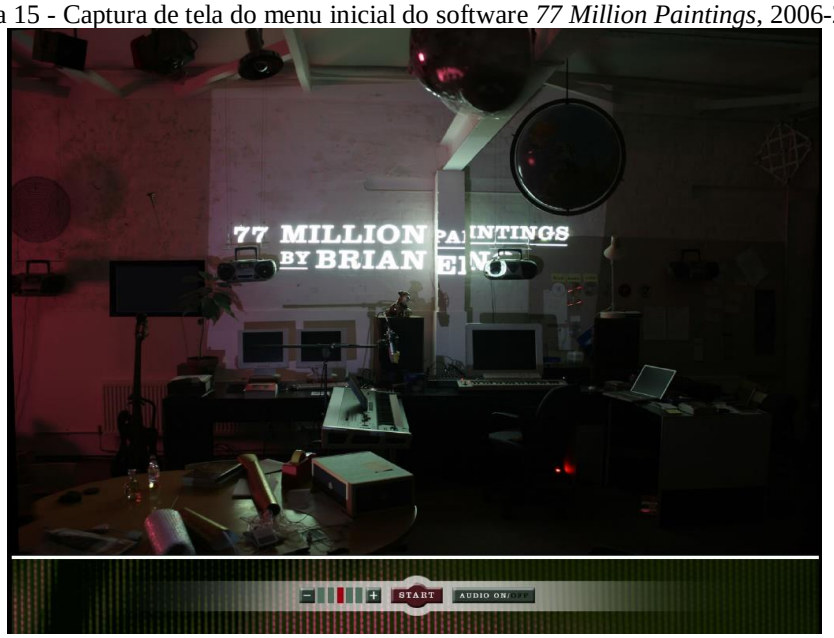
Fonte: Autoria própria.

A imagem a seguir (Figura 15) mostra a tela inicial do *software*. No canto inferior esquerdo, os sinais "+" e "-" convidam o usuário a escolher a velocidade de troca das imagens, que se mesclam em *fade in* e *fade out*. E no canto inferior direito existe a opção de áudio *on*, que significa rodar o *software* de música junto com o das imagens, e também a opção de áudio

off, que possibilita o contato somente com as imagens, sem reprodução dos sons vindos do programa. A possibilidade de tirar os sons do *software* permite a vivência da obra com um áudio qualquer (aberto em outro dispositivo ou aparelho) ou mesmo em silêncio.

A foto que integra esse menu é de uma espécie de oficina ou ateliê, com o título da obra projetado numa parede branca e elementos bagunçados, espalhados pela sala: computadores pelas mesas, aparelhos de som pendurados na parede, um baixo elétrico apoiado no chão à esquerda, um teclado ao centro e um globo pendurado no teto.

Figura 15 - Captura de tela do menu inicial do software *77 Million Paintings*, 2006-2016.



Fonte: *77 Million Paintings*.

Brian Eno convida o sujeito a entrar em seu mundo ao abrir as portas de seu ateliê. Por esse menu, então, o usuário tem a opção de definir a velocidade de troca das imagens, escolher se quer experimentar a obra sem som ou até mesmo se quer usar outra trilha sonora. É possível ainda escolher o ambiente em que a obra será exibida, como por exemplo, num computador em sala fechada ou numa grande tela de TV em espaço público. O controle sobre a obra é cedido, então, a forças do acaso e a circunstâncias diversas a serem determinadas pelo usuário.

O aparelho em que a obra é exibida tem a função de interface entre ela e o usuário. Assim, o *hardware* do computador ou do televisor atua como uma moldura das 77 milhões de pinturas a serem formadas. O local em que se escolhe vivenciar o trabalho também influencia em sua percepção. A imersão na obra é determinada não só pela sua potencialidade em atrair os sentidos do usuário, mas também pela contaminação entre ela e ambiente no qual existe. Quanto maior essa contaminação, maior o potencial imersivo do trabalho.

O contato mais próximo com *77 Million Paintings* se dá na soma da proximidade física existente entre corpo e tela do computador, junto com a utilização de fones de ouvido para melhor efeito de reprodução das sonoridades da proposta artística. O envolvimento com ela é crescente durante seu funcionamento. O ritmo do corpo do sujeito interator se adapta para pulsar junto ao ritmo do *software*. "A posição do objeto, da imagem e do sujeito não é mais linear. Por meio das interfaces, o sujeito se hibridiza com o objeto e a imagem" (COUCHOT, 2009, p. 399).

As lentas trocas de imagem prendem a atenção; na tentativa de enxergar o seu movimento quase não aparente, o olhar é fisgado com intensidade. Essa fusão entre camadas de videopinturas é tão fluida e devagar que, mesmo prestando atenção, a visão encontra certa dificuldade em perceber o movimento contínuo ali existente. Quando se deixa de olhar para a tela por um curto período de tempo e depois se volta o olhar para ela novamente, depara-se já com uma imagem diferente. O movimento entre as imagens pode ser imperceptível. Identifica-se, então, a desconstrução do vídeo como imagem em movimento: a transição das imagens é tão vagarosa que elas acabam parecendo ser pinturas estáticas que se revezam para aparecer na tela sem que essa mudança seja sentida. Percebe-se uma imagem se transformar em outra, mas não se enxerga com clareza esse processo de transformação. E assim, a percepção do usuário do *software* se transporta para o mundo paralelo de cores e luzes de Brian Eno.

Enquanto as imagens brincam – entre si e com a atenção do sujeito espectador –, um sino de sonoridade oriental toca espaçadamente, impactando na audição como uma chamada de atenção. Um som de canto de baleia aparece, remetendo ao mar e ao lento ritmo desses animais. Outros sinos aparecem ao fundo. Uma voz robótica fala coisas em uma língua desconhecida, de maneira arrastada, também com ritmo marcado e de forma semelhante a rituais meditativos, como mantras. Os sons, às vezes, contrapõem-se, criando tensões harmônicas que geram estranhamento e incômodo. A harmonia e desarmonia sonora aliadas criam sensações confusas entre calma e desconfiança.

O ritmo das imagens e suas narrativas imprevistas compõem músicas visuais. A experiência que elas proporcionam ao olhar é similar à de quando se ouve uma música desconhecida: tem-se, de modo suscetível, uma vaga ideia do que vai acontecer. Os sons têm a característica física própria de se espalharem pelo ambiente. A natureza do sonoro presume a memória linear do ouvinte, pois o força a acompanhar a evolução linear da música em sua teleologia (MERTENS, 1983, p. 17). Ao se deixar levar por ela, entende-se o raciocínio da música e cria-se uma expectativa do que está por vir. Não se sabe exatamente o que vai

acontecer, pois não há uma partitura em mãos para ser seguida, mas a intuição do que virá está ali presente. Com *77 Million Paintings*, assim como acontece na música, permite-se que o corpo entre em seu ritmo, num diálogo corpóreo. E os sons convocam a enxergar outras paisagens, lugares e vistas para onde a imaginação do usuário resolver transportá-lo.

Durante a interação com a obra, se o olhar eventualmente se cansar da tela do computador, é possível enxergar por meio dos sons. Se os ouvidos se cansam de ouvir, pode-se ouvir por meio das imagens. Assim, a interação com ela pode durar um longo tempo sem que aconteça o que Umberto Eco chama de afrouxamento da atenção:

> uma espécie de habituação aos estímulos: de um lado, os sinais que os compõem, à força de serem focalizados – como um objeto olhado em demasia ou uma palavra cujo significado nos propusemos mais e mais vezes, obsessivamente -, geram uma espécie de saciedade e parecem obtusos (quando o que existe é apenas uma obtusidade temporária de nossa sensibilidade). (ECO, 2015, p. 118).

Brian Eno não quer que a sensibilidade do sujeito repouse e deixe de fruir a obra. O objetivo é manter a experiência estimulante por tempo indeterminado. Daí sua necessidade de criar milhões de imagens e sons diferentes num mesmo trabalho artístico. Quanto mais tempo se passa em contato com a obra, mais tempo se vive o tempo calmo e alienado de *77 Million Paintings*.

Uma das características marcantes do DVD é a sua portabilidade. Poder experimentar a obra a qualquer momento e em qualquer lugar desconstrói o senso de que uma instalação audiovisual só existe fisicamente onde o artista tiver controle sobre ela. Aqui, tem-se o descontrole do ambiente em que ela será exibida, o que não a impede de cumprir sua função poética.

Entendidos a mecânica e alguns aspectos formantes da experiência visual e sonora proporcionada por *77 Million Paintings*, aborda-se neste momento sua plataforma de instalação audiovisual.

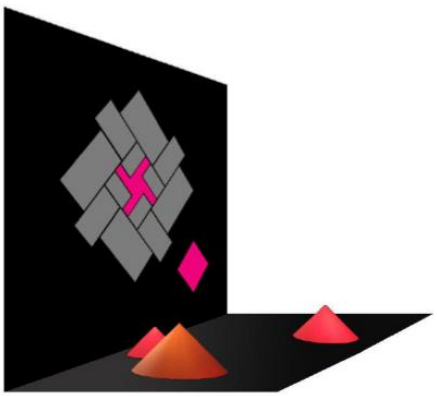
2.3 A instalação *77 Million Paintings*

Brian Eno tira as pessoas de suas próprias telas para se voltarem para as dele. *77 Million Paintings* já foi montada em ambientes de diferentes estruturas arquitetônicas: em saguão de igreja, sala escura de galeria e sala totalmente espelhada. Para cada exposição realizada, Eno pensa em diferentes configurações de acordo com o espaço que será ocupado. A instalação é

composta por diversas telas (monitores) que exibem o conteúdo gerado pelo *software 77 Million Paintings*. Em um espaço fechado, as telas são colocadas estrategicamente na parede, de modo que a música de Eno circule pelo lugar criando uma atmosfera meditativa, imersiva, quase sagrada. Tem-se, então, uma mistura de imagens, sons e arquitetura, que resultam em um pedaço do mundo do artista.

A disposição das telas (posicionamento na parede e sua dimensão) depende sempre do local de exibição da obra. O artista solicita que as telas sejam da maior dimensão possível, mas o limite de possibilidades depende sempre dos fornecedores do museu ou da galeria em que a instalação é montada. Conforme a variedade das telas possíveis de serem fornecidas pela organização do museu, o artista monta sua disposição. A configuração geralmente se dá da seguinte maneira:

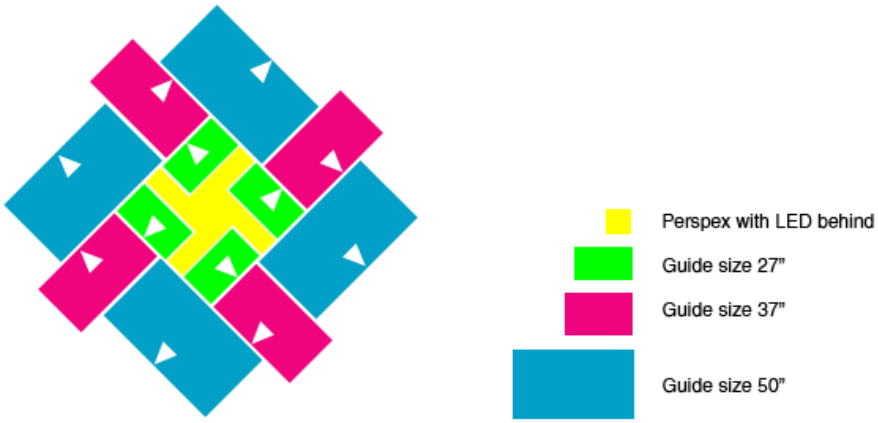
Figura 16 - Especificações técnicas da instalação 77 Million Paintings.



Fonte: Lumen London

- Uma tela central de Plexiglass (material translúcido) e *LEDs* por trás dela, iluminando-a.
- Monitores ao redor da tela central, em tamanho crescente, partindo do centro para fora (conforme ilustrado a seguir).

Figura 17 - Especificações técnicas da instalação *77 Million Paintings.*



Fonte: Lumen London

- Um painel periférico (que nem sempre é utilizado), similar à tela central, de Plexiglass e com *LED* por trás da tela, iluminando-o.
- Três cones, feitos de material diversificado (conforme o que o museu ou galeria conseguir fornecer).
- Sofás para a ambientação e, em alguns casos específicos, troncos de árvore espalhados pelo ambiente.

O painel em que as telas são fixadas costuma ser de madeira, sendo resistente o suficiente para aguentar o considerável peso do material sobre ele. Atrás desse painel ficam os computadores que processam o *software* generativo dos conjuntos de telas: para cada grupo de um mesmo tamanho de tela, há uma mesma imagem rodando. Ou seja, há uma única máquina como fonte de cada conjunto de quatro telas. Ilustrando, tem-se que, na Figura 17, há um computador gerando as imagens do grupo de cor verde, outro para o grupo de cor azul e assim por diante.

Como instalação, *77 Million Paintings* foi exibida em 28 localidades diferentes (consultar anexo I para lista completa). Os formatos para montagem das mandalas que as telas formam são definidos sempre após visita de Brian Eno e de sua equipe ao local. A localização das saídas de áudio, o posicionamento dos objetos, o volume e a regulagem do som e até mesmo o trajeto para fluxo de pessoas no espaço, todos estes elementos serão pensados e adaptados de acordo com a potência interativa do local de exposição. Uma igreja tem acústica, pé direito, iluminação, área e formato diferentes de uma galeria de arte, por exemplo, o que acarreta necessidade de adaptações diferentes conforme as características do lugar.

A videoinstalação produz experiência sensória que enfatiza a vivência do tempo, pois coloca o corpo do sujeito em contato com a obra de maneira imersiva. Para Mello (2008), a imersão se dá como princípio estético no ambiente videoinstalativo. O sujeito tem possibilidade de estimular todos os seus sentidos nesse espaço, bem como tem a opção de desfrutar da obra pelo tempo que quiser. *77 Million Paintings* causa estranhamento, já que cria um ambiente imersivo que quebra com a realidade do sujeito. De um ritmo rotineiro acelerado e acostumado com o abusivo fluxo de informações de todo tipo, o visitante se depara com um ambiente mântrico e hipnotizante.

Por meio do caminho de leitura pelos procedimentos poéticos das extremidades, observa-se nas instalações que a contaminação de linguagens vai além daquela entre audiovisual e arquitetônica. O corpo do sujeito aparece como elemento que contamina e é também contaminado. Conforme afirmação de Christine Mello (2008) sobre a videoinstalação:

> Trata-se de um tipo de ação estética descentralizada em que o vídeo se desloca do epicentro da sua linguagem (o plano da imagem e do som em meio eletrônico), para gerar sentidos com o espaço arquitetônico, com os demais elementos que constituem esse espaço físico e com a ação participativa do público. Desse modo, a videoinstalação é um dispositivo contaminado de linguagem, entre o vídeo, o ambiente e o corpo do visitante. (MELLO, 2008, p. 172).

O trabalho instalativo convida o sujeito a uma interação maior com a obra. A relação entre corpo e tela é potencializada pela espacialidade da instalação, em que o sujeito pode se deslocar para ver e ouvir os estímulos conforme sua própria vontade, bem como de diferentes ângulos. Conforme explicita Mello (2008), tem-se, nesta situação, a contaminação entre as linguagens de vídeo e arquitetura, que aumenta a possibilidade de estímulos e significações da obra.

As combinações de imagens realizadas pelo *software* são aleatórias. Pode-se afirmar que existe uma espécie de improviso dele, ou de seu código de programação, para montar essas sobreposições sempre de maneira diferente e imprevista, em tempo real – na lógica do ao vivo. O *software* realiza mecanicamente o trabalho de um VJ (videojóquei):

> denominado como vídeo ao vivo, vídeo-performance em tempo presente, veejaying, ou live images (imagens vivas, ou imagens ao vivo, de acordo com luiz duVa) – diz respeito à manipulação/edição de imagens em tempo real, sob a lógica do improviso. (MELLO, 2008, p. 154).

A performance desse *software* de comportamento combinatório é também potencializada pelo ambiente instalativo no qual ele se apresenta. Isso se dá por conta da contaminação entre as diferentes linguagens que ele envolve.

> As performances dos VJs constroem o seu próprio ambiente sensorial, o seu dispositivo, ou o seu ambiente de emissão e recepção da mensagem. Esse ambiente criativo é calcado tanto na manipulação ao vivo de imagem e som associada à constituição do ambiente arquitetônico quanto à forma como o público se organiza em torno do ambiente social coletivo. (MELLO, 2008, p. 155).

Existe também a contaminação entre a performance VJ do *software* e o ambiente de instalação em que a obra toma forma. O espaço tridimensional é contaminado pelos sons, luzes e imagens do *software*, que, por sua vez, é contaminado pelos elementos do ambiente em que se encontra. Dessa maneira, em cada lugar em que a obra é apresentada, diferentes agenciamentos de significados são criados. De acordo com Christine Mello:

> No contexto das *live images*, ou do vídeo ao vivo, é possível observar três tipos, ao menos, de contaminação do vídeo: a saída do plano-tela para o espaço ambiental (quando o sentido da visão deixa de ser o canal hegemônico sensório e o corpo, imerso no trabalho, passa a se configurar como um todo

> definidor da obra); a ruptura do status da tela em sua constituição simbólica (na medida em que seus principais significados são constituídos para além dela, em seu entorno, no processo de fazer e apreender a própria obra); e a ruptura com a ideia de trabalho fechado, ou objeto finalizado. (MELLO, 2008, p. 157).

Há também nas instalações de *77 Million Paintings* a questão do "ato presente, sendo sob a ordem da performance, do ambiente e do acontecimento que residem suas ações" (MELLO, 2008, p. 154). O ato de compartilhar o ambiente com outras pessoas colabora para a imersão do público na obra. "Há também a sensação participativa, de imersão no ambiente. Nesse sentido, a percepção das variações do ritmo do som, das imagens e da vibração do público faz com que os sentidos sejam constituídos de modo conjunto" (MELLO, 2008, p. 155). O compartilhamento da experiência acarreta a contaminação entre os corpos; suas presenças se contaminam, criando diferentes potências para a poética da obra conforme a quantidade de pessoas interagindo não só com o trabalho, mas também entre elas.

Após a abordagem da obra em sua generalidade, das tantas instalações de *77 Million Paintings* que já foram montadas, faz-se neste momento a leitura de sua exposição mais recente. Para melhor aproximação das poéticas da obra, considera-se a abordagem de um caso e suas especificidades. A análise é feita sobre o trabalho exposto no Centro Cultural Kirchner (CCK), em Buenos Aires, em dezembro de 2016.

2.3.1 77 Million Paintings no Centro Cultural Kirchner (CCK)

Figura 18 - CCK iluminado à noite.

Fonte: Autoria própria.

Dezembro em Buenos Aires, assim como no Brasil, é uma época de dias quentes e ensolarados. O sol castiga os pedestres que caminham em direção ao Centro Cultural Kirchner,

na região central da cidade. O prédio é uma construção imponente de nove andares, inspirado na arquitetura neoclássica francesa; foi outrora o Palácio dos Correios, construído no período entre 1888 e 1928. Em 2015, a construção foi aberta ao público após grande reforma, tornando-se o maior centro cultural da América Latina. Acontece, então, uma primeira viagem no tempo ao se entrar neste edifício: o pé direito alto, o espaço amplo, o piso de mármore, a madeira que reveste as bancadas das recepções, bem como os vitrais levam o visitante para um lugar de glória antiga, junto a um sentimento de alívio proporcionado pela temperatura fresca do ambiente. Do movimento e barulhos frenéticos do centro da cidade, passa-se para o interior de um local de imponente fixidez e silêncio. Uma primeira desconstrução da rotina se inicia nesse momento no contato com um mundo que parece não se abalar com os acontecimentos e dinâmicas externos a ele.

77 Million Paintings está esperando para ser vivida – coincidentemente, ou não – no piso de número 7, dentro da Gran Lámpara (Grande Lâmpada, em tradução livre), com entrada gratuita e aberta a todos os tipos de públicos. Dois percursos podem ser feitos para se chegar lá: pelas escadas rolantes, possibilitando a visualização de cada andar e suas particularidades, ou pelos elevadores. Subindo pelas escadas rolantes pode-se observar que a Gran Lámpara é uma espécie de cubo "flutuante", composto externamente por 496 pedaços de vidros iluminados por *LEDs* que mudam de cor constantemente. Esse espaço é de recente construção, destacando-se por sua aparência contemporânea e separando-se fisicamente do prédio antigo. Para acessá-lo, é preciso, já no sétimo andar, atravessar uma ponte.

Figura 19 - La Gran Lámpara vista de fora e a ponte de entrada para La Gran Lámpara.

Fonte: Autoria própria.

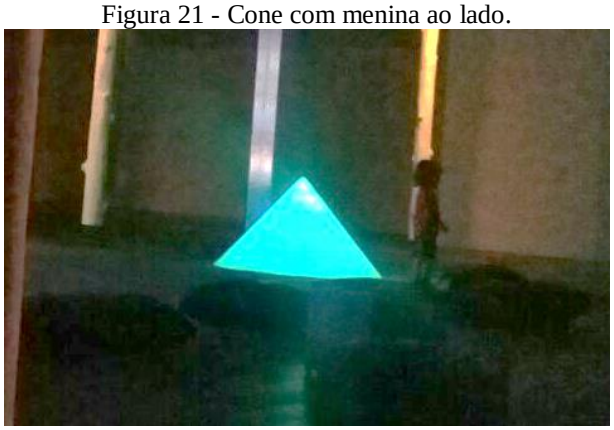
Realiza-se, então, uma segunda viagem no tempo: do lugar neoclássico de cores neutras. Atravessa-se uma ponte para dentro de uma bolha retilínea de vidro futurística e colorida. O seu ambiente interno é preenchido de escuridão que é, por sua vez, quebrada parcialmente pelos *LEDs* que iluminam a rampa de descida em zig e zag que leva até o painel descritivo da obra. Uma segunda desconstrução acontece quando, de um ambiente repleto de iluminação natural, piso de pedra e amplos corredores, passa-se para uma construção contemporânea, que remete ao eletrônico, digital, de luz artificial. Dessa forma, a significação da experiência de entrar no espaço da obra é contaminada pelo processo anterior de se chegar até ela.

Figura 20 - Brian Eno - *77 Million Paintings.*

Fonte: Autoria própria.

Atrás do painel descritivo na entrada do cubo escuro está, finalmente, a instalação *77 Million Paintings*. O olhar de quem entra no ambiente é imediatamente direcionado para o centro da mandala formada pelas 12 telas fixadas na parede preta do fundo da sala. O escuro, ainda dominante, é interrompido pelas luzes provenientes não só das telas de vídeo dispostas como um caleidoscópio, mas também por cones de acrílico refletores de cor-luz. Apesar de terem volume, a iluminação sobre esses cones os achata, enganando o olhar de maneira a enxergá-los como triângulos bidimensionais. A visão já começa a ser desconstruída neste momento, na contaminação entre o 2D e o 3D, iludindo e confundindo o olhar. Aponta-se para um mundo ilusório, sem certezas, que faz duvidar do que se vê.

Figura 21 - Cone com menina ao lado.



Fonte: Autoria própria.

Olhando de frente, paralelamente aos cones/triângulos, há troncos de árvores que vão do chão até o teto – três do lado esquerdo e mais três do lado direito. Por conta da tridimensionalidade da sala, ao se olhar o painel de telas, junto com os cones e troncos, percebe-se a triangulação formada pela disposição dos elementos ali localizados. Tudo direciona o olhar para o centro da mandala de telas. Os sofás, poltronas e almofadas colocados no ambiente estão também dispostos de frente para isso tudo, convidando o sujeito a se sentar ou deitar-se um tempo para observar a proposta da instalação com uma distância física suficiente para que o campo de visão dessa pessoa abranja todos os detalhes aqui descritos. E o convite funciona: as pessoas passam, em média, 5 minutos sentadas nos sofás e poltronas ou deitadas no chão da instalação (tempo médio observado pela pesquisadora).

Figura 22 – instalação 77 Million Paintings no CCK

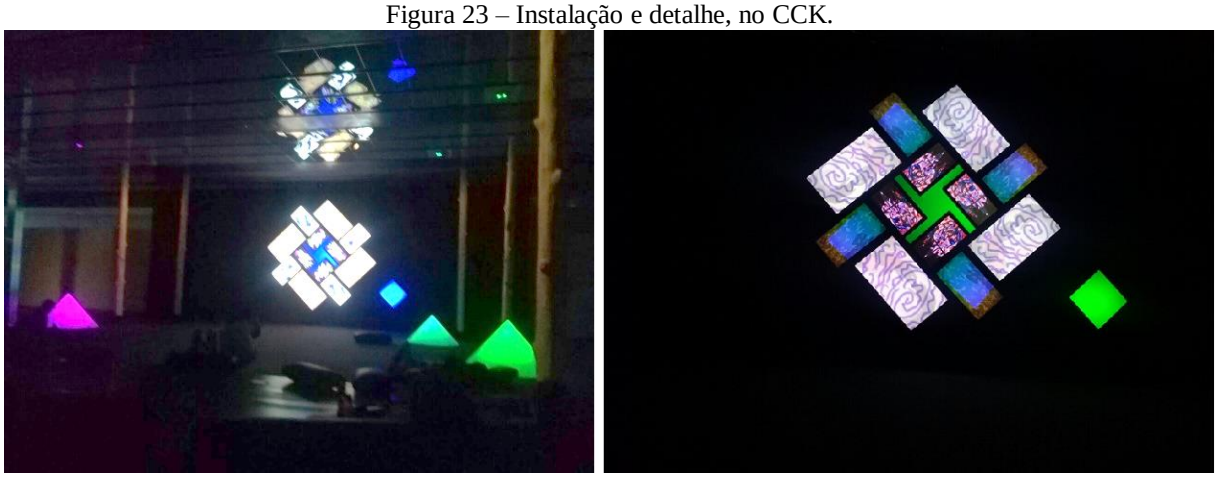
Fonte: Autoria própria.

A alteridade aparece, então, não somente com o choque entre ambientes, mas no convívio com os outros visitantes. A experiência da instalação varia também conforme a presença das pessoas nela, que sentam umas ao lado das outras, emitem sonoridades ou não, movimentam-se pelo espaço. O compartilhamento do ambiente com o outro faz parte da

vivência da obra. Esta é, dentre diversas outras a serem citadas, uma das diferenças com relação à experiência somente com o DVD rodado no computador.

Brian Eno quer transportar as pessoas para dentro de seu mundo e, para isso, monta um portal composto por telas e, ao redor dele, posiciona elementos que ajudam a direcionar os visitantes e os seduzem a fim de entrar nesse universo paralelo. As telas, da maneira como estão dispostas, parecem fazer um movimento rotativo sobre seu eixo, como a movimentação de um moinho, ou ainda, de um buraco negro, aguardando para engolir o que estiver em seu caminho. O losango ao lado do portal parece um astro aguardando para se unir aos outros que já fazem parte do redemoinho de telas. Ainda enfatizando o movimento em direção ao centro da mandala de telas, os triângulos no chão podem dar a entender que são também telas em losango, que estão saindo de dentro da dimensão do chão para se encaminharem rumo ao eixo das telas, ponto de fuga do espaço. O portal atrai tudo para si.

Figura 23 – Instalação e detalhe, no CCK.



Fonte: Autoria própria.

Fortalecendo a imersão do sujeito na instalação, a sonoridade que ambienta musicalmente a obra é a do *software 77 Million Paintings*, tal como acontece no DVD. A força do som no contexto da instalação é maior, considerando-se a tridimensionalidade do espaço, o seu isolamento acústico e a posição das caixas de som, pensada pelo próprio artista. Aqui, as vozes robóticas que parecem falar um idioma desconhecido assemelham-se mais claramente a um chamado, a uma tentativa de hipnotizar, soando constantes, pausadas e monótonas, como em mantras, por exemplo. Tais vozes, unidas a outras sonoridades semelhantemente monótonas e pausadas, de tempo lento, colocam em suspenso o estado de atenção do sujeito, deixando-lhe como única alternativa a rendição à experiência estética de imersão.

Esse mundo no qual Brian Eno quer que se entre é de lugar nenhum e tempo algum. Não há semelhança com mundos conhecidos. É abstrato, atemporal. E assim se torna o sujeito que

entra na obra: sem lugar, anônimo. Pouco importa a bagagem que cada um traz ali, pois a proposta é que se viva aqueles instantes em sua plenitude. Daí a relevância de se usar elementos hipnóticos, enigmáticos: a percepção de mundo que interessa é a do que está apresentado ali naquele momento; para se sentir o agora. Tem-se a impressão de que dentro da instalação o passar do tempo é mais lento do que o tempo vivido fora dela. A desaceleração do tempo dos visitantes é obrigatória para a vivência da obra.

Reforçando a ideia de que se está em um ambiente diferente, de tempo oposto ao das ruas e do cotidiano, os troncos escuros de árvore posicionados nas laterais da instalação contrastam com o brilho colorido das telas. Uma pergunta fica no ar: seriam esses troncos uma construção de floresta instalativa que abre caminho para um portal? De qualquer maneira, não há intenção de se fazer com que pareçam naturais, já que os troncos nascem no chão e crescem até o teto, como colunas estruturais que sustentam uma construção. Eles diferem das telas também por sua textura: há neles pequenas saliências que lembram espinhos, incitando, portanto, o sentido tátil, além de sua disposição volumétrica no espaço.

A alta definição das telas também evoca a tatilidade, pois é possível ver nitidamente que as pinturas exibidas por ela (feitas manualmente por Brian Eno e depois digitalizadas) têm volumetria de tinta, diferentemente das imagens produzidas digitalmente, que são achatadas. Há também uma tentativa de diluir os limites espaciais das telas, pois, quando são exibidas figuras com contornos ou manchas pretas, tem-se a impressão de que elas estão soltas no espaço, já que deixam de ter uma forma retangular (da tela) para ter uma forma indefinida (do desenho em si). O limite da tela também é superado quando o piso da instalação, as paredes e o corpo das pessoas refletem as cores-luz das telas. A luz toca as superfícies dos diferentes corpos e muda suas cores.

Tais cores refletidas mudam conforme o ritmo das imagens que se mesclam nas telas. Os cones/triângulos, o losango e o centro da mandala, por terem cor e luz próprias, seguem alternando conjuntamente suas cores conforme sua programação. Essa lenta mudança de cores, aliada à lenta mudança de imagens das telas e da também lenta música, envolve o corpo do visitante forçando-o a entrar neste ritmo e prendendo seu olhar.

A imersão que se tem na instalação é mais intensa do que a vivenciada com o DVD no computador, haja vista que o ambiente é todo pensado para que seja experimentado plenamente. Ao se deitar nas almofadas espalhadas pelo chão, observa-se os elementos da obra como um todo, de modo que o ritmo do corpo do visitante se funde com o ritmo dos corpos do trabalho. Desacelera-se da velocidade da rotina e da rua movimentadas, desprende-se do próprio mundo

e das próprias telas, tornando-se um sujeito anônimo, alienado, suspenso em outro tempo. Os visitantes estão, nesse momento, vivendo apenas para sentir. E o sentir dessa lentidão faz o corpo e a mente quererem repousar. A instalação diminui o ritmo corporal dos sujeitos e os engole para dentro de sua atmosfera. A ideia de Brian Eno é proporcionar uma experiência meditativa no sentido de que se sinta o aqui e o agora e se desprenda de tudo o que ficou do lado de fora da instalação.

Entendida a dimensão instalativa de *77 Million Paintings*, e seguindo no caminho de complexificação da leitura do trabalho, analisa-se neste momento a plataforma de instalação urbana.

2.4 A intervenção urbana *77 Million Paintings*

77 Million Paintings foi exposta quatro vezes em projeção mapeada e sonorização em espaços públicos. A primeira, em 2009, deu-se no *Luminous Festival* em Sydney, na Austrália. Brian Eno mapeia a Opera House, um ponto turístico, boêmio e movimentado da cidade, a fim de projetar o trabalho no prédio. Ao redor da construção, coloca grandes caixas de som que reproduzem a música do *software*. A segunda projeção acontece em 2012, no Festival OiBR, no Rio de Janeiro. Dessa vez, a projeção é feita nos Arcos da Lapa, local também de perfil turístico, boêmio e movimentado. Ao redor dos Arcos também são colocados amplificadores para reprodução da música de *77 Million Paintings*.

Figura 24 - *77 Million Paintings*, projeção mapeada, Arcos da Lapa, Rio de Janeiro, 2012.

Fonte: Equipe OiR.

Figura 25 - *77 Million Paintings*, projeção mapeada, Opera House, Sydney, 2009.

Fonte: Lumen London, 2017.

Característica comum entre as duas intervenções, existe nelas a formação de uma espécie de comunidade, com o compartilhamento da experiência estética entre os indivíduos ali presentes. Tanto as pessoas de passagem, como as que estão no local da projeção por outros motivos e se deparam com ela, ou ainda, aquelas que vão com a intenção de vivenciar a obra, compartilham a experiência da intervenção. O público é contaminado pelas imagens e sons que, por sua vez, contaminam-se com a arquitetura e dimensão ambientes. Acontece, então, a desconstrução do movimento frenético dos grandes centros urbanos, quando a boemia e o movimento frenético são contaminados pela calmaria e ambiência meditativa de *77 Million Paintings*.

A contaminação acontece também entre o trabalho, o espaço da cidade e o público, que interfere nos eventos com sua presença e sons (e até mesmo interfere na projeção com a produção de sombras na construção, como no caso dos Arcos da Lapa). A dimensão de compartilhamento da obra pelo público e entre o público tem grande potencial, considerando-se que as pessoas publicam na internet fotos e vídeos de suas experiências.

Intervenções urbanas com projeções mapeadas são feitas inicialmente por VJs: os artistas que fazem a montagem das imagens projetadas em tempo real. Neste caso, tem-se a desconstrução da função do VJ. As combinações de imagem são feitas ao vivo pelo *software*, sem intervenção de subjetividade humana na performance.

Outras duas intervenções aconteceram em 2016, mas em locais com características diferentes das de Sydney e do Rio de Janeiro. A primeira projeção aconteceu em junho, no Centro Internacional de Arte e Cultura Pallazo Te, na Itália. De 25 de junho a 2 de julho, das 21h30 às 0h, Brian Eno projetou *77 Million Paintings* sobre a construção do século XVI para visitantes do centro cultural que ali estavam para conhecer de perto seu trabalho.

Figura 26 - *77 Million Paintings*, projeção no Palazzo Te, Mantova, Itália, 2016.

Fonte: Centro Internazionale D'Arte e di Cultura di Palazzo te, 2016.

A segunda intervenção de 2016 ocorreu durante o festival de música e ciência Blue Dot, entre os dias 22 e 24 de julho, em Jodrell Bank, na Inglaterra. *77 Million Paintings* foi projetada no famoso telescópio Lovell, durante os dias do festival, podendo ser observada na ocasião pelo público presente para os diversos outros eventos que aconteceram: *shows*, performances, palestras científicas, *workshops* e outros acontecimentos.

Figura 27 - *77 Million Paintings*, projeção no Telescópio Lovell, Jodrell Bank, Inglaterra, 2016.

Fonte: Holmes, 2016.

As características sensoriais das intervenções urbanas variam consideravelmente conforme os locais em que elas acontecem. Isso se dá por conta da contaminação entre o vídeo de *77 Million Paintings* e as estruturas dos lugares em que ele é projetado e sonorizado. Portanto, nesses casos, é maior o potencial poético da obra, já que os elementos que o constroem são mais numerosos. Para uma análise mais próxima desses acontecimentos, seria necessária a presença e participação neles. Por isso, para a presente pesquisa, serão tratadas somente as características gerais das intervenções urbanas.

Abordadas as plataformas de DVD, instalação audiovisual e intervenção urbana, é possível neste momento analisar os aspectos comuns da experiência que elas ocasionam.

2.5 A contaminação nas fronteiras sensórias

A arte de Eno causa impacto sensório em diferentes planos quando apresentada em ambientes diversos, haja vista que sua potência sinestésica se molda conforme o meio em que está inserida. Em um processo de crescente contaminação, sua poética se constrói no encontro de diferentes linguagens. O raciocínio musical do artista contamina o conteúdo visual do trabalho, desde sua concepção como telas pintadas com acrílico, até a determinação do comportamento combinatório do *software*. A música contamina também a visualidade da obra; isto se dá no aspecto de sua percepção enquanto acontecimento que ocorre concomitantemente às combinações imagéticas. Conforme observado por Sergio Basbaum (2012), as obras artísticas sinestésicas, no percorrer da história da arte, encontram-se em seu maior número na fusão de sons e cores: a "imersão na sensação, abandono ao instante, a racionalidade, igualmente marcam a fruição construída pela maioria destes trabalhos" (BASBAUM, 2012, p. 251). O mesmo pode ser asseverado sobre *77 Million Paintings*; a obra parte da sinestesia entre visual e sonoro, de modo que as outras sensações causadas por ela são consequência dessa primeira mistura.

A junção da experiência visual à da sonora proporciona ao ouvinte/observador uma mistura de sensações sinestésicas. O olhar é convidado a ouvir, e os ouvidos, a ver[19]. Brian Eno poetiza o tempo presente ao produzir tal sinestesia. John Dewey (2010), ao abordar a experiência estética, afirma que ativar diversas sensações é intensificar o tempo presente. A gama de novas sensações possíveis de serem criadas é grande e a junção de estesias as intensifica ainda mais. O instante vivido nunca é o mesmo, tanto que o indivíduo se lembra da qualidade que sente, mas é incapaz de sentir igual novamente. "Há valores e sentidos que só podem ser expressos por qualidades imediatamente visíveis e audíveis" (DEWEY, 2010, p. 167).

[19] Numa tentativa de traduzir em linguagem visual as imagens e formas mentais produzidas pela música, artistas como Oskar Fischinger, Len Lye e Norman McLaren popularizaram, na década de 1930, o termo *visual music*. Considerado pai da *visual music* e dos espaços imersivos, Oskar Fischinger acredita ter criado uma nova arte que engloba todas. Ele a nomeia *Raumlichtmusik* (Espaço Luz Música). Fischinger já previa a complexidade das novas mídias e a contaminação de umas sobre as outras, assim como a possibilidade de estimular uns sentidos sobre os outros, ou vários ao mesmo tempo (MORITZ, 1997).

Para se viver uma experiência estética, é necessário estar aberto a ela. *77 Million Paintings* tem a paciência como premissa para apreciação da obra. E essa é propriamente a intenção de Eno: fazer o espectador se desligar do mundo cotidiano para sentir o agora. Para Dewey, a experiência estética diz respeito ao sentimento de estar plenamente vivo, e, para isso, é necessário sentir o presente. Em suas palavras:

> Mesmo quando não estamos exageradamente ansiosos, não desfrutamos o presente, porque o subordinamos àquilo que está ausente. Dada a frequência desse abandono do presente ao passado e ao futuro, os períodos felizes de uma experiência agora completa, por absorver em si lembranças do passado e expectativas do futuro, passam a constituir um ideal estético. Somente quando o passado deixa de perturbar e as expectativas do futuro não são aflitivas é que o ser se une inteiramente com seu meio e, com isso, fica plenamente vivo. (DEWEY, 2010, p. 82).

A obra faz sentir-se o aqui e agora, pois proporciona reverberações no corpo do sujeito. São ressonâncias sinestésicas criadas pelo efeito da alternância das composições visuais e sonoras num determinado meio: a interação do espectador com a obra varia conforme sua plataforma (DVD, instalação ou intervenção urbana). O foco no estímulo sensório representa a busca pela consciência do presente: esquecer-se do mundo rotineiro para se conseguir sentir o agora.

Brian Eno se interessa pela celebração do tempo presente. Daí sua necessidade de utilizar imagens de modo conjunto com a música: a imagem e o som já são, não almejam ser. Nas palavras de Sergio Basbaum, a experiência sinestésica

> nos aparece como uma experiência direta, pré-verbal do mundo; uma imersão na sensação, oposta àquela analítica, racional; uma experiência específica do tempo, um tempo agórico, uma presença aqui-agora - quase como uma dilação, um tempo deslocado do tempo linear, diacrônico, da experiência ordinária. (BASBAUM, 2012, p. 250).

Para um produtor musical como Eno, do ponto de vista técnico, criar sonoridades sempre foi mais fácil do que criar composições visuais. O sentimento da música é parte grande de sua veia criativa e tal fato é refletido em suas criações visuais. Considerando-se o aspecto sonoro desse trabalho como ponto de partida para sua composição, retoma-se a influência da música experimental e minimalista na vida de Brian Eno. Um de seus maiores influenciadores foi o artista John Cage e seu livro *Silence* (1961). Nele, Cage declara ser necessário desconstruir o pensamento clássico sobre a música e salienta: “se a palavra *música* é sagrada e reservada para os instrumentos dos séculos XVIII e XIX, podemos substituí-la por um termo mais significativo: organização do som” (CAGE, 1961, p. 3). Assim, já com uma bagagem de

trabalhos em que cede decisões criativas a sistemas, Eno cria *77 Million Paintings* como um *software*, cuja tarefa é organizar sons e imagens, resultando em uma espécie de música visual.

O ritmo e a velocidade de mudança de padrões visuais e sonoros estão dentro de uma lógica de um padrão maior que engloba o todo. Os sons e as imagens dos bancos de dados, observados individualmente e comparados entre si, possuem aspectos bastante variados e de universos diferentes. Mas a resultante da construção criada pelo sistema do *software* (ou, a mídia híbrida audiovisual construída) apresenta coerência e identidade definidas tanto na parte sonora quanto na imagética. Esse aspecto comum a elas é o que dá corpo à poética de Eno, contaminando os planos do espaço e da arquitetura num ato de fazer sentir o tempo presente.

Ambos os planos, o da música e o da imagem, aqui, apresentam uma dinâmica que solicita a atenção dos sujeitos. A começar pela música, a mistura indecisa de consonância (harmonia) e dissonância (desarmonia) dos sons cria uma ambiência de suspense. Não há pausa para que haja silêncio, impossibilitando que a concentração da pessoa que interage com a obra possa ser desviada para outros mundos. Durante todo o tempo, a atenção é chamada para novos sons, que vão surgindo um após o outro. Sua sutil imprevisibilidade não permite que os ouvidos descansem da tarefa de ouvir, assim como uma imagem em movimento não permite que os olhos descansem da tarefa de enxergar. Ao mesmo tempo em que é possível relaxar por conta da atmosfera calma criada pela textura sonora, não é possível esquecer que a música está presente. A imaginação relaciona instantaneamente o som apreendido com sensações visuais. E as imagens, tal como ocorre com a música, fazem sentir o presente, têm ritmo marcado – quando percebido –, dão abertura para sensações abstratas, que não podem ser descritas, convidam para um mergulho em suas cores e formas misteriosas, bem como atiçam a curiosidade a respeito do que está por vir.

Observa-se, então, que a não limitação da proposta artística a uma única plataforma ou linguagem aumenta seu potencial poético. Isso acontece por conta do perfil do artista, que durante seu percurso criativo-poético, não se limitou a estudar e trabalhar com plataformas e linguagens exclusivas. Sua notável trajetória no mundo musical caracterizou o caminho de criação de *77 Million Paintings*. O resultado é um trabalho que envolve mais de uma linguagem, mas que não deixa de ter características dinâmicas da música. O que se forma é mais do que uma *visual music*, é uma música visual e tátil. Por meio da contaminação entre diferentes linguagens, desconstrói a percepção de tempo do sujeito que interage com a obra, ressignificando a vivência rotineira num viver o tempo presente em sua plenitude.

A lógica de funcionamento do sistema de *77 Million Paintings* baseia-se na aleatoriedade para a constituição de combinações e contaminações. O fenômeno da emergência se faz presente trazendo à tona novos agenciamentos e significações no plano da linguagem e no plano sensório. A escolha de Brian Eno por criar um *software* com comportamento combinatório, que resulta numa obra que funciona automaticamente, pode ser um sintoma poético do cenário artístico-cultural contemporâneo. Ao mesmo tempo em que é um sistema com dinâmicas predeterminadas, contempla a incerteza e o acaso. O próximo capítulo abrange as linguagens presentes na obra, as quais constroem juntas suas poéticas na incerteza.

CAPÍTULO 3 POÉTICAS DA INCERTEZA EM *77 MILLION PAINTINGS* E BRIAN ENO

Após análise do percurso poético-criativo de Brian Eno e das fronteiras entre mundos que ele transita, bem como após a leitura sobre a obra *77 Million Paintings*, é possível traçar conexões entre ambas. E ainda, em direção a um caminho de leitura pelas extremidades (MELLO, 2016), pode-se observar os diálogos existentes entre os mundos de Brian Eno, *77 Million Paintings* e o cenário artístico-cultural contemporâneo. Nota-se a relevância do percurso do artista para a escolha das linguagens utilizadas em sua obra, que, por sua vez, fazem emergir suas poéticas. Com respaldo nos conceitos de Bill Seaman (2010) a respeito do que ele denomina poéticas recombinatórias ("*recombinant poetics*", em livre tradução), realiza-se a leitura do comportamento do sistema de *77 Million Paintings* com relação às escolhas estéticas de Brian Eno. A poética da obra nasce da contaminação entre seu banco de dados, o comportamento de seu sistema e o ambiente instalativo em que está inserida.

O sistema de *77 Million Paintings* funciona realizando escolhas aleatórias de combinações entre imagens e sons. Brian Eno prefere transferir o ato de execução de sua música-visual-espacial para o *software*, ficando apenas com a incumbência de definir o conteúdo do banco de dados de seu trabalho artístico. A autoria aqui passa a ser híbrida, contando também com as forças do acaso agindo conjuntamente. Humano, maquínico e acaso constroem juntos as poéticas do trabalho. Nessa direção, realiza-se a análise do comportamento do sistema da obra, que envolve os fenômenos de contaminação e emergência.

3.1 Contaminação e emergência em *77 Million Paintings*

A música generativa é aqui o primeiro passo dado pelo artista em direção ao acaso. Ela é criada pelo realizador antes da ideia maior de *77 Million Paintings* existir e envolver imagem e espaço em seu processo de significação. Na música generativa de Brian Eno, o *software* atua como improvisador, combinando e gerando sons de maneira aleatória. Há, dessa forma, a desconstrução do papel tradicional de compositor. Aqui, não é possível visualizar mentalmente a música para, posteriormente, escrevê-la em uma partitura, ou gravá-la. Mas ela acontece em tempo real, sem o controle do artista, que, após colocar o sistema generativo em funcionamento, transfere para ele parte da função autoral. Nessa direção, o compartilhamento da autoria se faz presente no trabalho, de maneira a ressignificar o ato de compor.

Para Brian Eno, a evolução tecnológica levou o mundo da música a se ampliar para três possibilidades de dinâmica, sendo a música generativa a opção com comportamento mais complexo. Ele afirma:

> Existem agora três alternativas: música ao vivo, música gravada e música generativa. A música generativa possui alguns benefícios de seus dois ancestrais. Como na música ao vivo, é sempre diferente. Como na música gravada é livre de limitações de tempo e espaço – você pode escutá-la quando e onde quiser. (ENO, 1996).[20]

O improviso do computador sobre material produzido pelo artista resulta na contaminação entre o certo e o incerto. Sabe-se das fronteiras estéticas que o *software* pode atingir por conta de sua limitação do banco de dados e de sua linguagem de programação definida. Porém, não existe uma certeza a respeito das combinações, que são aleatórias, assim como de suas consequências estéticas. O ato de ceder o controle para um sistema interessa a Brian Eno, levando-o a aplicar esse processo também em sua criação de imagens.

A mesma lógica comportamental do sistema de sua música generativa é utilizada para a criação do sistema combinatório de pinturas. Se na música generativa poucas sonoridades são combinadas entre elas, contaminando-se e formando inúmeros sons novos, o mesmo é feito com as imagens. Um número limitado de pinturas se contamina, fazendo emergir uma variedade de novas imagens. A respeito da ideia de variedade, para Eno, trata-se do alcance total dos *outputs* de um sistema, assim como o alcance gerado por seu comportamento (ENO, 1976). Para ele, então, interessa a busca por um sistema com organização própria, bem como a capacidade de produzir e controlar de forma autônoma a variedade. A partir de elementos básicos como alguns sons ou algumas imagens, é criada uma variedade de novas sonoridades e pinturas.

Bill Seaman (2010) reconhece o trabalho musical de Brian Eno como uma proposta de poéticas recombinatórias. Segundo o autor, entende-se por recombinatório qualquer elemento ou indivíduo que surge naturalmente como resultado de combinações feitas repetidamente. *77 Million Paintings* pode ser lida sob a perspectiva de seu mecanismo *techno* poético como um sistema que realiza combinações de imagens e sons resultando na emergência de diversos signos. A poética da recombinação, de acordo com Seaman (2010), diz respeito ao modo como um ambiente sonoro determina a leitura das imagens que nele convivem, assim como a maneira pela qual um som pode qualificar o outro. O mesmo se aplica ao ambiente visual e instalativo:

[20] "But now there are three alternatives: live music, recorded music and generative music. Generative music enjoys some of the benefits of both its ancestors. Like live music it is always different. Like recorded music it is free of time-and-place limitations – you can hear it when and where you want."

como as imagens influenciam na significação dos sons e como o espaço físico em que a obra está inserida também influencia na significação de imagens e sons. Trata-se, então, da contaminação entre os elementos de um trabalho *techno* poético, aumentando a diversidade de seus significados.

Com base no conceito de Couchot, Tramus e Bret (2003), observa-se que *77 Million Paintings* apresenta comportamento de interatividade endógena. Os elementos imagéticos e sonoros interagem entre si, funcionando de maneira autônoma e fazendo com que estesias sejam criadas. As imagens e sons interagem também com a espacialidade e com os corpos presentes. Ao se considerar o sistema da obra como a soma do comportamento do *software* com as contaminações causadas por ele – como o seu desdobramento em suas relações com o espaço, arquitetura, público visitante, etc. –, nota-se que o nível de complexidade na interatividade endógena aumenta.

Os sons são combinados entre si e, posteriormente, recombinados, em um movimento de contínua contaminação; com as imagens ocorre o mesmo. Em *77 Million Paintings*, as contaminações vão além daquelas entre som e imagem, atingindo os planos da arquitetura e os corpos dos espaços em que a obra se insere. Isso aumenta o alcance da variedade de recombinações, culminando em um sistema emergente de signos. Além da diversidade de combinações entre elementos de uma mesma linguagem, há ainda as combinações entre os elementos das diferentes linguagens. A potência da emergência de signos aumenta, então, em decorrência das contaminações existentes nas recombinações poéticas.

Conforme aponta Bill Seaman (2010), em um sistema *techno* poético como *77 Million Paintings*, por exemplo, o conceito de emergência está relacionado "à exploração, justaposição e interpenetração de elementos de *media*, formando uma *assemblage*" (SEAMAN, 2010, p. 102)[21]. Ou seja, trata-se de um sistema em que suas poéticas se contaminam entre si, apresentando elementos emergentes. Dessa forma, esses elementos, quando analisados individualmente, diferem daqueles que os constituíram inicialmente. Observa-se, novamente, a potencialidade que um sistema de comportamento emergente tem de gerar variedade de signos.

Seguindo nesse caminho, não se pode deixar de considerar as diferentes vezes em que *77 Million Paintings* foi apresentada desde o ano de 2006. Soma-se a isso, ainda, as diferentes plataformas em que ela acontece. O alcance público do DVD não é possível de ser mensurado. Mas pode-se tentar imaginar a variedade de situações e perfis de usuários que o experimentaram

[21] "relates to the exploration, justaposition and interpenetration of media-elements, all forming a molecule-like assemblage".

em seus 11 anos de existência. São diversos computadores e telas fazendo funcionar *77 Million Paintings*, em diferentes ambientes particulares e em diversos contextos espaciais e culturais; as instalações aconteceram em mais de 25 lugares diferentes, já as intervenções urbanas, em 4 localidades. Os espaços arquitetônicos, o fluxo de pessoas, as subjetividades de cada corpo, o contexto de cada ambiente, somados, potencializam a emergência de experiências e signos do trabalho. Isso aponta para o fato de que não só o *software* tem comportamento emergente, mas a proposição artística *77 Million Paintings* como um todo pode ser considerada um sistema de emergência.

Bill Seaman (2010) ressalta a importância dos conceitos experimentais no mundo da música na formação das novas poéticas que envolvem tecnologia. Na busca por novas dinâmicas sonoras, a vanguarda musical – tal como John Cage, por exemplo – proporciona ao sujeito experiências também novas. O ouvinte passa a poder observar o comportamento emergente de sons a partir da "contextualização, descontextualização e subsequente recontextualização de um dado material" sonoro (SEAMAN, 2010, p. 240). Como um bom aluno dos ensinamentos de Cage, Brian Eno abraça esses procedimentos com tal afinco a ponto de traduzi-los para outras linguagens, como o vídeo, por exemplo.

3.2 A poética entre fronteiras em *77 Million Paintings*

77 Million Paintings potencializa a emergência de signos poéticos ao se munir da contaminação entre diferentes linguagens e planos. Os signos que emergem nas recombinações não fazem parte de territórios de linguagem específicos, pois estão sempre contaminados. As imagens não são só imagens, são também música e espacialidade, e assim por diante, com cada elemento estético do trabalho. A sinestesia presente nas poéticas da obra a coloca em um lugar desterritorializado, de fronteiras borradas. Não é possível encaixá-la em rótulos, classificações ou gêneros artísticos, uma vez que sua dinâmica abrange vários deles. O hibridismo da proposta artística é explícito; por onde passa, ela contamina e é contaminada, em constante movimento.

Desterritorializado fica também o usuário ou visitante de *77 Million Paintings*. O contato com a obra quebra fronteiras de tempo e espaço. Tratando-se de um *software* com comportamento emergente, não se pode identificar uma narrativa em sua poética. Independentemente do momento em que o sujeito interage com o trabalho, está sempre na presença de apenas um trecho dele. Não experimenta nem o começo, nem o fim de sua dinâmica. A vivência da obra está sempre no espaço entre tempos, como numa suspensão

temporal. Cria-se um paradoxo em que o tempo passa e tem ritmo marcado pelas imagens e sons, mas está também congelado. Variedades imagéticas, sonoras e de diversas sensorialidades são colocadas em movimento, mas, paradoxalmente, sente-se que nada de diferente acontece.

Dessa maneira, a atenção do sujeito consegue descansar, visto que já não é possível se prender a narrativas ou lógicas de começo, meio e fim. Após o choque inicial do primeiro contato com *77 Million Paintings*, ao entrar na dinâmica do trabalho, a racionalidade e sua ansiedade são desconstruídas, em direção ao movimento de apenas sentir. O propósito da obra é desconstruir propósitos, tal como John Cage sugere em suas declarações e trabalhos. O tempo de permanência em contato com a proposta artística equivale a um tempo de pausa para um existir apenas por existir, sem maiores problematizações. Assim como na lógica oriental da meditação, trata-se da experiência de se sentir presente de maneira plena; deste modo, a obra atua como direcionadora para um caminho de viver o aqui e o agora.

Proporcionando um desprendimento com relação a contextos de vida dos usuários/visitantes de *77 Million Paintings*, a suspensão espacial ocorre juntamente à pausa do tempo. As referências estéticas abstratas emergentes da obra propõem uma ambientação deslocada, entre mundos. A realidade e o virtual se contaminam, desconstruindo a noção territorial do sujeito. O lugar que se experimenta não é semelhante a lugares que o público já conhece; o espaço é uma proposta de separação entre o que está fora e o que está ali dentro. Porém, as referências existentes nesse espaço são abstratas, vagas, borradas; estar presente nele é como estar em lugar nenhum. Mais uma vez, observa-se a desconstrução de contextos para a formação de uma ambientação propícia para a vivência descompromissada do tempo presente.

Conforme definição de Oliver Grau (2007), *77 Million Paintings* é uma obra de realidade mista: nela existe confluência entre o espaço real e o ambiente virtual, de maneira a ampliar a experiência do sujeito com o mundo físico. Realidades mistas são "conexões dialéticas de espaços de imagem com comunicação física e midiática, onde geralmente um espaço escurecido está ligado a uma tela de formato grande, a fim de formar uma realidade mista" (GRAU, 2007, p. 288). O trabalho de Eno tem como objetivo justamente chamar a atenção para a vivência do presente, de um aqui-agora, de modo que a utilização de diferentes linguagens – música, imagem e espaço – e de diferentes realidades potencializa esse efeito. Esse fator coloca a obra numa zona fronteiriça, em que o hibridismo de suas linguagens cria a potência de sua poética.

Também nessa direção observa-se a zona fronteiriça existente entre o pensamento lógico matemático da programação do *software* e os fenômenos puramente sensoriais que dele

emergem. Se, por um lado, a lógica exata computacional é a força motriz das poéticas emergentes de *77 Million Paintings*, por outro, é a percepção sensória humana que dá sentido à sua existência. Não se pode afirmar que a proposta artística é calcada na tecnologia e racionalidade, tampouco que é pura sensação e abstração.

3.3 A poética da incerteza e a emergência nas fronteiras em *77 Million Paintings* e Brian Eno

O signo da surpresa está presente em *77 Million Paintings* por conta do comportamento emergente de seu sistema. Retomando, considera-se a obra em suas diferentes plataformas e praças em que é exposta como um sistema complexo emergente. A aleatoriedade das recombinações culmina em uma poética de incerteza. Nela, o sujeito ou visitante não consegue identificar padrões que se repetem ou a lógica das combinações. Experimenta, dessa maneira, a sensação de incertezas. O que está por vir é sempre incerto; as possibilidades são vastas. Quando tem-se a impressão de que um padrão de comportamento existe, e então, tenta-se imaginar o que vem em seguida, a surpresa aparece para desconstruir esse sentimento de controle.

A cada recombinação criada, considerando-se os planos do som, da imagem, do espaço e dos corpos, novas zonas fronteiriças são também produzidas. Com isso, o signo das extremidades (MELLO, 2016) é evidenciado, ou seja, no sentido de que essas bordas estão sempre borradas e interligadas; trata-se de fronteiras abertas e em conversação. Dessa forma, o signo da incerteza também se faz presente. Não é possível afirmar quais sensorialidades estão por vir em *77 Million Paintings*. Também não é viável identificar quando uma linguagem se desconstrói e se torna outra coisa. Não se pode dizer, por exemplo, em qual momento um som passa a ser sentido como imagem, ou quando uma imagem passa a ser sentida como algo tátil. Por se tratar de muitas possibilidades calcadas na aleatoriedade, o incerto está posto durante todo o tempo. E para poder usufruir da experiência com sucesso, o sujeito precisa aceitar a incerteza e se deixar levar por ela. É como se, influenciado pelo pensamento zen, Brian Eno dissesse que já que não é possível controlar e prever os acontecimentos em sua complexidade, o que importa, então, é o sentir do agora.

A criação de um artista é reflexo de sua vivência no mundo. O contexto cultural e artístico em que Brian Eno está inserido é, então, refletido em seu trabalho. Sua visão de mundo é traduzida de determinada maneira em sua obra. “O objeto artístico, durante sua criação, se

desprende da realidade externa à obra, que é dissolvida na arte de dominá-la e fazer dela realidade artística" (SALLES, 1998, p. 97). A vivência em um contexto de incertezas vai determinar a necessidade de Eno de criar poéticas para elas.

> Muitos outros criadores falam dessa relação entre a realidade externa à obra que está sendo construída e o próprio objeto em criação. Fala-se da necessidade do artista de observar e manipular a realidade. Borges (1984) afirma que todos os fatos que são oferecidos pela vida ao artista têm um sentido: tudo funciona como argila, material que deve ser aproveitado em sua arte. (SALLES, 1998, p. 98)

Dessa forma, entender as ideias do artista a respeito de questões que, para ele, são relevantes colabora para a análise e entendimento das poéticas da incerteza de *77 Million Paintings*.

3.4 Desconstrução e ressignificação do *software*: do controle à incerteza

Criar fragrâncias envolve fazer cheiros novos a partir da mistura de outros inicialmente muito familiares. O aroma é algo cruamente sensorial: tanto, que só é possível descrever um cheiro por comparação. Eles não recebem nomenclatura tal como ocorre com as cores, por exemplo. Somente especialistas e estudiosos de aromas classificam e nomeiam os cheiros, mas, ainda assim, trata-se de uma linguagem muito específica e restrita. Para as pessoas comuns, para se descrever o perfume de algo, utiliza-se expressões como "cheiro de madeira com gotas de laranja", "aroma de rosas" etc. São criadas referências inclusive ao paladar afim de efetuar descrições mais próximas da realidade de uma experiência sensorial, tal como "um cheiro doce", por exemplo.

Numa tentativa de entender essa complexidade, Brian Eno mergulha em experimentos com fragrâncias e tenta criar cartografias de aromas. Mas encontra grande dificuldade no processo, pois só conseguiria representar cartograficamente esses aromas com um mapa multidimensional e, consequentemente, complexo; além disso, baseado em sua subjetividade. A possibilidade de que isso seria algo indecifrável para as outras pessoas o fez desistir da ideia. Nesse sentido, o artista cria conexões entre o mundo da música e o da perfumaria. Para ele, ambos são parte do reino da intuição e da resposta empírica. Mesmo que existam as regras de partituras para a música, elas não são suficientes para traduzir em outra linguagem a natureza complexa sonora – como timbres e texturas, por exemplo. O som e o cheiro só podem ser representados por eles mesmos.

A experiência sensorial do som diz respeito a fenômenos do sentir o tempo presente. Isso porque a audição contamina o corpo e seus outros sentidos. As estesias sonoras são eventos incontroláveis e inevitáveis; uma vez em contato com o corpo, contamina-o por inteiro. Na íntegra, as palavras de Schopenhauer:

> A partir dessa íntima relação que a música tem com a essência verdadeira de todas as coisas, pode-se também explicar por que, quando soa uma música adequada a alguma cena, alguma ação, algum evento, alguma circunstância, esta nos parece abrir seu sentido mais secreto e se introduz como o mais correto e mais claro dos comentários: do mesmo modo que, para aquele que se abandona inteiramente ao impacto de uma sinfonia, é como se ele visse passar diante de si todos os possíveis eventos da vida, e do mundo: contudo, quando presta atenção, não pode indicar nenhuma semelhança entre aquele jogo sonoro e as coisas que pairavam diante dele. Pois a música, como foi dito, difere de todas as outras artes por não ser cópia do fenômeno ou, mais corretamente, da objetividade adequada da vontade, mas cópia imediata da própria vontade e, portanto, apresenta, para tudo o que é físico no mundo, o correlato metafísico, para todo fenômeno a coisa em si. (SCHOPENHAUER, 2005, p. 310).

Um fenômeno complexo como este não pode ser, então, facilmente encaixado em mapas e classificações. Para Brian Eno, pode-se comparar a dificuldade de construir um mapa aromático ou musical com a de classificar e definir hierarquicamente o contexto cultural atual. Olhando para o passado, é possível constatar que a visão clássica organiza os diversos objetos culturais em classes e escolas, e o que for diferente disso, é considerado marginal; havia hierarquia e simplificação das definições. A arte estava nos objetos, que, por sua vez, eram considerados prontos, acabados. Até o momento em que Marcel Duchamp introduz à sociedade a ideia de que a arte não reside nas coisas, mas é o nome da transação que acontece entre observador e objeto, ou, conforme John Dewey afirma, a arte está na experiência.

Nessa direção, Arlindo Machado (2007a) defende a ideia de que se passa, atualmente, por um momento estético de aceitação da pluridimensionalidade na cultura contemporânea. Existe uma recusa das formas unitárias, e, em um movimento de complexificação dessas formas, há a exaltação da mutabilidade no cenário artístico-cultural. O tempo presente é caracterizado pela instabilidade, que remete ao signo da incerteza. E o artista, nesse contexto, tem como papel desviar a tecnologia de seu uso previsto como ferramenta de um projeto industrial.

Nesse caminho de leitura envolvendo tecnologia e cultura, Lev Manovich trata a história do computador fazendo referências à indústria cultural. Segundo ele, no decorrer de uma década, o computador passou de tecnologia culturalmente invisível para um novo engenho de cultura, com *software* de fácil usabilidade nos anos 1990. As indústrias culturais fazem, a partir

daí, adaptações desses *software* para uso em *design* gráfico, arquitetura, *design* de produto, animação, música e assim por diante. Ele defende, então, sua ideia de *cultural software* ("*software cultural*", em tradução livre), relacionado ao suporte de ações que são comumente chamadas de "cultura". O *software cultural* permite, por exemplo:

> 〉 Criação de artefatos culturais e serviços interativos que contenham valores estéticos (como edição, design, etc.).
> 〉 Acesso, compartilhamento e edição desses artefatos online (como no Youtube e blogs, por exemplo).
> 〉 Criação e compartilhamento de conhecimento online.
> 〉 Comunicação com outras pessoas.
> 〉 Engajamento em experiências culturais interativas (games são um exemplo).
> 〉 Participação na ecologia de informações online ao expressar preferências e adicionar metadata (como o "curtir" do Facebook, as palavras-chave para busca no Google, por exemplo).
> 〉 Desenvolvimento de ferramentas de *software* e de serviços que complementam essas atividades (como os temas e layouts de Wordpress, por exemplo). (MANOVICH, 2013, p. 23).

Dessa maneira, as principais atividades do cenário cultural são apoiadas no uso de *software*. As ações humanas sobre o *software* geram conteúdo. Na lógica do *software cultural*, então, ele funciona de maneira passiva, sob os comandos de pessoas. Os usuários manipulam o conteúdo estético de maneira ativa. Eno sugere, então, uma desconstrução dessa funcionalidade do *software*. Em *77 Million Paintings*, as relações são diferentes. Nela, é o *software* que manipula o conteúdo estético, assim como tem papel ativo sobre o usuário (que, por sua vez, passa a ter um papel passivo, de mero observador). A relação entre máquina e usuário é ressignificada, tornando-se uma troca, criando diálogos. Se o *software* é pensado pela indústria como facilitador para a criação humana, aqui, seu papel é o de próprio criador. Se a sociedade depende do *software* para existir, por conta de seu funcionamento calcado em sistemas automatizados, o *software*, aqui, por sua vez, depende do ato de as pessoas experimentá-lo para que possa existir como proposta artística.

Segundo Manovich, o *software* é o que molda a atual compreensão a respeito do que é mídia. O *software* afeta igualmente todos os conteúdos midiáticos, independentemente de sua estética, semântica, autoria e origem histórica. Ele possibilita que tais conteúdos sejam editados, recortados e colados, modificados, remixados. O *remix* é considerado como a estética do tempo presente. Por esse aspecto, pode-se dizer que *77 Million Paintings* é uma remixagem das obras visuais de Brian Eno: as mídias físicas (pinturas e colagens) são digitalizadas e combinadas entre si, numa releitura. Assim como as mídias já eletrônicas, as imagens criadas digitalmente são também recombinadas.

Há, ainda, em meio a esse cenário cultural, a proliferação de diferentes linguagens que se interpenetram, interferindo umas nas outras. Para Brian Eno, a impossibilidade de um planejamento para o futuro – que é imprevisível – leva ao aprendizado sobre modos de improviso. O artista defende a ideia de que já que é possível viver com a incerteza; deve ser possível também o desenvolvimento de linguagens para ela. Observa-se, então, que *77 Million Paintings* nada mais é do que um sistema de emergência de poéticas de incertezas. As recombinações não são previsíveis, pois se trata de improvisos realizados pelo *software*.

A obra está em constante processo de criação, em movimento contínuo e longo. O *software*, como autor, realiza as combinações de imagem e som conforme a lógica da aleatoriedade. O funcionamento desse sistema remete à estética do movimento criador proposto por Cecília Salles (1998). Para ela, o gesto criativo "pode ser visto como um movimento falível com tendência, sustentado pela lógica da incerteza. Um percurso que engloba a intervenção do acaso" (SALLES, 1998, p. 27). Em *77 Million Paintings*, o processo de criação da obra está literalmente acontecendo ao vivo, destacando os gestos movidos pela incerteza e acaso.

Conforme afirma Gene Youngblood (1970), a ideia mais significante na experiência humana é a noção de consciência, assim como o reconhecimento do processo de percepção. De acordo com Youngblood, o artista tem como papel aperfeiçoar as linguagens para que estas possam corresponder mais diretamente à experiência que eles querem alcançar. No caso que ele chama de cinema sinestésico, em seu processo, a imagem é separada de seu significado simbólico oficial, de maneira a revelar o potencial que há nela. Sua realidade é evidenciada, assim como a experiência da coisa. Com efeito, ter consciência da incerteza leva Brian Eno a construir sistemas combinatórios que metaforicamente representam a experiência de viver nos dias de hoje.

Umberto Eco relaciona as poéticas hodiernas com a presença da incerteza no funcionamento da sociedade, e, consequentemente, nas vidas das pessoas. Para ele, "a incerteza e a indeterminação são uma propriedade objetiva do mundo físico" (ECO, 2015, p. 265). Dessa maneira, não é possível tentar se desvincular dessa lógica da imprevisibilidade, que permeia os mais diversos campos de estudos.

> A incerteza tornou-se um critério essencial para a compreensão do mundo: sabemos que não podemos mais dizer "no instante x o elétron A se encontrará no ponto B", mas "no instante X haverá uma certa probabilidade de que o elétron A se encontre no ponto B". (ECO, 2015, p. 264).

Assim como a tecnologia, as ferramentas para a comunicação também evoluem em ritmo acelerado. O modo como a percepção se dá é afetado pelo excesso de conteúdo e

informações novas, que chegam em tempo real aos sujeitos. A rede de informação disponível é tão vasta que é difícil selecionar o que se quer ver. E, então, Brian Eno se utiliza dessa mesma tecnologia que empurra um estado de anestesia à humanidade a fim de reproduzir nos indivíduos sensações e estados sinestésicos. Isso porque, enquanto o acesso à informação transborda, as sensações vão perdendo espaço – no sentido de serem menos percebidas conscientemente – na vida cotidiana. A experiência estética se torna menos comum e, cada vez, mais exige dedicação da atenção dos sujeitos para acontecer.

A arte tem uma função importante e está presente o tempo todo nas vidas das pessoas. Uma de suas funções, segundo Brian Eno, é a de simuladora de sensações e emoções. Ela possibilita que sentimentos e estesias aconteçam em lugares seguros. Pode-se visitar uma exposição de conteúdo agressivo, que expõe mundos difíceis, mas a experiência só dura o tempo que durar a visita. Ao sair das galerias e voltar-se para a própria vida, o sentimento vivido no contato com a obra de arte ficará para trás. O indivíduo pode ser modificado pela experiência estética, mas sua vida e realidade confortáveis continuam sendo as mesmas.

Existem diversos fatos e acontecimentos que ocorrem longe das vidas e do alcance das pessoas, mas que elas os experimentam como se neles estivessem presentes. Conforme aponta Vilém Flusser (2013), isso é propiciado pelas mídias e superfícies das telas. Não se tem a experiência imediata da coisa, mas sofre-se influência dela através das diversas interfaces de vídeo. E, como não é possível ter-se a experiência imediata, a mídia se torna a própria coisa. As telas possibilitam cada vez mais experiências que, por algum motivo, não podem ser vividas diretamente. Assim, *77 Million Paintings* funciona como um portal para o mundo de Brian Eno. Serve como interface para a subjetividade do artista. O signo *77 Million Paintings*, para o usuário e visitante, é equivalente ao universo de Eno.

Arlindo Machado (2007a) argumenta que é preciso problematizar a relação da sociedade com a tecnologia. A arte tecnológica gera encantamento sem muitas problematizações. Enquanto, de um lado, faz-se presente a "tecnofilia", com adoração ao novo, inteligências artificiais e daí em diante, de outro, tem-se a "tecnofobia", como o medo da perda do domínio humano sobre o mundo eletrônico. Segundo Machado, então, a artemídia é uma ferramenta para reflexão e denúncia de alguns desses fenômenos. *77 Million Paintings* sugere a desconstrução desses polos opostos. Como um trabalho nas extremidades, propõe a conexão entre os extremos. Trata da parceria entre humano e maquínico, da coexistência e de cocriações, numa relação de soma. Não é só criação humana, de pinturas e sons, nem somente maquínica, de *software*, mas um processo colaborativo.

Na contemporaneidade, caracteres viram *bytes*, sequências de textos viram sequências de pixels, os fins e os meios são substituídos pelo acaso. Conforme assevera Flusser (2011), os processos e funcionamento dos dispositivos tecnológicos são desconhecidos para a massa. Em um aparelho, sabe-se do *input* (entrada) e do *output* (saída) de suas informações, pois se tem contato direto com eles. Mas, sobre o que se passa no processo, desde a entrada até a saída, dentro do aparelho, não se tem conhecimento. Entende-se apenas para que serve essa conexão e o resultado que ela trará. Trata-se do que ele chama de caixa-preta. E *77 Million Paintings* funciona dessa maneira; seu processo interno é contaminado pelo acaso, pelo desconhecido.

Umberto Eco afirma a respeito de John Cage, que, por conta de sua poética criada a partir da lógica do acaso e da probabilidade, "antes de ser visto como músico de vanguarda, deve ser encarado como o mais inopinado dos mestres zen" (ECO, 2015, p. 251). Nessa direção, e também sob influência da filosofia artística de Cage, Brian Eno pode ser entendido como um artista que busca a aceitação da incerteza na existência humana. É, com efeito, influenciado pela complexidade da lógica zen, para a qual "o universo, o todo, é mutável, indefinível, fugaz, paradoxal; que a ordem dos eventos é uma ilusão de nossa inteligência esclerosada, que toda tentativa para defini-la e fixá-la em leis está condenada ao fracasso" (ECO, 2015, p. 244). As poéticas da incerteza existem na aceitação e celebração da falta de ordens definitivas, no entendimento de que "a crise eterna do homem não surge porque ele deve definir o mundo e não o consegue, mas porque quer defini-lo e não deve" (ECO, 2015, p. 244).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por intermédio do caminho de leitura das extremidades (MELLO, 2016), é possível identificar no trabalho de Brian Eno poéticas da incerteza, advindas da hibridização de diferentes mundos. A posição entre fronteiras da obra de Eno aponta para a complexidade provinda da contaminação entre linguagens, mídias e poéticas humanas e computacionais na atualidade. Os procedimentos poéticos de desconstrução e contaminação orientam a análise apontando para o espaço intersticial preenchido por *77 Million Paintings*. As fronteiras borradas pela proposição artística se dão entre os mundos da música, pintura e instalação. Analógico, eletrônico e digital conversam também entre si. Tornam-se nebulosas inclusive as dimensões da subjetividade criativa humana e a criação automatizada de *software*. Os sentidos são desconstruídos na emergência de sinestesias diversas, na ativação do corpo para que se sinta o tempo presente. Na proposição artística, Brian Eno recombina mundos diferentes, destacando a complexidade emergente dos sentidos; propõe, com o movimento de aceitação desse sistema de escolhas aleatórias, o viver do aqui-agora, do instante.

77 Million Paintings é *software*, mas se desdobra com potência comunicativa em outras plataformas. O DVD, a instalação audiovisual e as intervenções urbanas são os lugares em que as poéticas do trabalho artístico se contaminam, aumentando as possibilidades estéticas dele. Cada plataforma, com suas particularidades, forma sistemas emergentes de signos sensoriais e estesias. Os caminhos criativos percorridos pelo artista tencionam-se por possuírem naturezas diferentes. Música experimental contamina a escola de pintura, que, por sua vez, contamina de volta a música. Performances artísticas, ao mesmo tempo em que preveem a espontaneidade, são também criadas por sistemas e regras. A aleatoriedade é programada e performada por um computador. Em direção a um descontrole controlado, a poética de *77 Million Paintings* surge.

Os efeitos que tais poéticas podem causar são, primeiramente, da ordem dos sentidos do corpo. A incerteza sobre o que se sente se dá por conta da sinestesia e da contaminação entre os sentidos; visão que se confunde com audição, em um espaço que exerce forças táteis, na criação de um sentir desconstruído, sem delimitações claras. Os limites estão suspensos. A falta de referências resulta em uma vivência despropositada, solta, pronta para sentir o tempo presente em sua plenitude.

Brian Eno vive entre fronteiras, em relações de trocas entre mundos. Sua faceta de artista e pesquisador está em diálogo constante com a produção da música e com a fama no cenário *pop*. Mas não é nem um, nem outro: é o que está entre eles. E a riqueza de seu trabalho deriva

da variedade de seus conhecimentos. Durante sua juventude, na década de 1960, Eno teve contato com a vanguarda da música minimalista, assim como da videoarte. Ao mesmo tempo, participou da produção de álbuns consagrados da música *pop* e tornou-se, ele próprio, uma referência do estilo de vida na música *pop* da época.

77 Million Paintings é formada por imagens que são contaminadas pelo comportamento dos sons, assim como os aspectos visuais da cultura *pop* são definidos pelas sonoridades da música. A lógica de combinações do *software* de música generativa é repassada para o sistema de recombinações de imagens. Apesar de Brian Eno divulgar a obra como "arte generativa", o que se tem não é um comportamento generalizadamente generativo, mas recombinatório. O *software* se comporta mais como um DJ e VJ na realização de colagens e combinações do que como um criador totalmente autônomo. Apesar disso, considera-se a possibilidade de comportamento generativo na leitura de *77 Million Paintings* em suas diversas plataformas e locais de apresentação. A contaminação entre signos é potencializada com o surgimento de novas exibições em locais diferentes.

As recombinações entre sons, imagens, luzes, espacialidades, lugares abertos ou fechados fazem emergir signos diversos. A complexidade do sistema criado por Brian Eno leva a crer que *77 Million Paintings* é um pedaço da realidade que ele vive, é uma tradução intersemiótica de seu mundo. E, nesse lugar, a vivência do aqui-agora é trazida como reação à incompreensão em relação à complexidade e imprevisibilidade da realidade. Se não é possível preordenar acontecimentos, para a sobrevivência ser possível, é necessário, então, aceitar a incerteza, celebrá-la.

A influência da música minimalista sobre o trabalho de Brian Eno se dá por conta de sua característica descompromissada com relação a ideias formalistas. Em um período de crise comunicacional e social, a música minimalista se apoia em si mesma, em seu processo de existência, em sua duração sem percurso predeterminado. Diz respeito ao aleatório, à marcação do tempo presente, não visa a representar nada. *77 Million Paintings* se forma como música visual espacial com a proposta de desconstruir a passagem do tempo, numa quebra com a mobilidade dos sons, das imagens e das sensações.

Ao desconstruir os sentidos dos sujeitos, Brian Eno desconstrói também suas realidades, inserindo-os na realidade de seu mundo. Consegue, com isso, causar a imersão na sensação, fazendo os corpos dos que interagem com *77 Million Paintings* vibrarem junto com ela. O trabalho torna possível o abandono ao instante, assim como propõe a recusa da racionalidade. Dessa maneira, desconstrói as tensões sobre a indeterminação cotidiana, propondo a

convivência com ela, bem como sua aceitação. Oferece, então, em um ambiente seguro, a experiência da incerteza. Sem o peso da realidade, a vivência do incerto se ressignifica, assumindo outras proporções. Brian Eno cria, assim, uma linguagem para a incerteza.

REFERÊNCIAS

2001: Uma Odisséia no Espaço, 1968. Direção de Stanley Kubrick. Estados Unidos/Reino Unido, 1968. 1 DVD (141 min), color, son.

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia**: perspectivas da estética digital. São Paulo: Senac, 2012.

AURAL INNOVATIONS. [1993]. Disponível em: <http://www.aural-innovations.com/robertcalvert/collab/collabmain/collbrianeno.htm>. Acesso em: 17 mar. 2017.

BASBAUM, Sergio. **Fundamentos da cromossonia**: sinestesia, arte e tecnologia. PUC-SP. 1998. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) – Pontifícia Universidade Católica, São Paulo, 1998.

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

_____. Sinestesia e Percepção digital. **Teccogs**, São Paulo, n. 6, p. 245-266. jan.-jun. 2012.

BASTOS, Marcus. **Limiares da rede**: escritos sobre arte e cultura contemporânea. São Paulo: Intermeios; Fapesp, 2014.

CAGE, John. **Silence**. USA: Wesleyan University Press, 1961.

CAMPANY, David. **The cinematic**: documents of contemporary art. Londres: Whitechapel Art Gallery, 2007.

CENTRO INTERNAZIONALE D'ARTE E DI CULTURA DI PALAZZO TE. Brian Eno - A Palazzo Te 77 Million Paintings for Palazzo Te – The Ship, 2016. Disponível em: <http://www.centropalazzote.it/brian-eno-a-palazzo-te-77-million-paintings-for-palazzo-te-e-the-ship/>. Acesso em: 02 out. 2016.

COUCHOT, 2009. In: DOMINGUES, Diana. (Org). Arte, ciência e tecnologia: passado, presente e desafios. São Paulo: Unesp. 2009. P. 407-421.

COUCHOT, Edmond; TRAMUS, Marie-Hélène; BRET, Michel. A segunda interatividade: em direção a novas práticas artísticas. In: DOMINGUES, Diana. (Org.). **Arte e vida no século 21**: tecnologia, ciência e criatividade. São Paulo: Unesp, 2003. p. 27-38.

DANIELS, Dieter. From Visual Music to Intermedia. In: RAINER, Herausgegeben von C.; ROLLIG, Stella; DANIELS, Dieter; AMME, Manuela. **See This Sound** - Versprechungen von Ton und Bild. Köln: Lentos Kunstmuseum Linz und Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009. p. 240-253.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DRAXLER, Helmut. How Can We Perceive Sound as Art? Sound. The Medium and Code of the Audible in Museum Environments. In: RAINER, Herausgegeben von C.; ROLLIG, Stella; DANIELS, Dieter; AMME, Manuela. **See This Sound** - Versprechungen von Ton und Bild. Köln: Lentos Kunstmuseum Linz und Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009. p. 20-31.

DIEDERICHSEN, Diedrich. Tearing Down Open Borders Exhibitions and Their Catalogs as Sites for Debate between Autonomization, Segregation, and Hybridization of Image and Sound. In: RAINER, Herausgegeben von C.; ROLLIG, Stella; DANIELS, Dieter; AMME, Manuela. **See This Sound** - Versprechungen von Ton und Bild. Köln: Lentos Kunstmuseum Linz und Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009. p. 39-45.

DUNHAM, Eric. Fanart.tv., 2008. Disponível em: <https://fanart.tv/artist/ff95eb47-41c4-4f7f-a104-cdc30f02e872/eno-brian/>. Acesso em: 17 mar. 2017.

ECO, Umberto. **Obra aberta**: formas e indeterminação nas poéticas contemporâneas. São Paulo: Perspectiva, 2015.

ENO, Brian. Entrevista para Video West. São Francisco, 1980. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rm36ZxJboUI>. Acesso em: 22 fev. 2017.

_____. Entrevista para o DVD *77 Million Paintings*, concedida a Rykodisc Records. Massachusetts, 2006.

_____. Lecture para Red Bull Music Academy. Nova Iorque, 2013. Disponível em: <https://vimeo.com/65663692>. Acesso em: 15 fev. 2017.

ENO, Brian. Palestra sobre *77 Million Paintings* para o evento Oi BR. Rio de Janeiro, 2012. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=NePUAtTn8ks>. Acesso em: 05 fev. 2017.

Equipe OiR.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta**: ensaios para uma futura filosofia da fotografia. São Paulo: Annablume, 2011.

_____. **O mundo codificado**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

GALANTER, Philip. **What is generative art?** Complexity theory as a context for art theory. Texas: Texas A&M University, 2003. Disponível em: <http://www.philipgalanter.com/downloads/ga2003_paper.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2017.

_____. **Generative art and rules-based art**. Texas, Vague Terrain, 2006. Disponível em: <http://philipgalanter.com/downloads/vague_terrain_2006.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2017.

_____. Complexism and the role of evolutionary art. ROMERO, Juan J.; MACHADO, Penousal (Eds.) **From the art of artificial evolution**. New York: Springer, 2008. Disponível em: <http://philipgalanter.com/downloads/complexism_chapter.pdf>. Acesso em: 05 fev. 2017. p. 311-332.

GRAU, Oliver. **Arte virtual:** da ilusão à imersão. São Paulo: Editora UNESP, Editora SENAC São Paulo, 2007.

GREIMAS, A. J. **Da Imperfeição**. São Paulo: Hacker Editores, 2002.

HAARTSEN, Tom. **Stedelijk Museum**, 1984. Disponível em: <http://designobserver.com/feature/from-the-archive-brian-eno-artist-of-light/38144>. Acesso em: 17 mar. 2017.

HIGGINS, Dick. **Horizons:** the poetics and theory of the intermedia. Carbondale: Southern Illinois University Press, 1984.

HOLMES, Kelvin. A 250' Telescope Hosts Brian Eno's Generative Projection Art. **Creators**. 01 ago. 2016. Disponível em: <http://thecreatorsproject.vice.com/blog/250ft-radio-telescope-hosts-brian-enos-77-million-paintings>. Acesso em: 02 out. 2016.

JOHNSON, Steven. **Emergência**: a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

JUTZ, Gabriele. Not Married. Image-Sound Relations in Avant-Garde Film. In: RAINER, Herausgegeben von C.; ROLLIG, Stella; DANIELS, Dieter; AMME, Manuela. **See This Sound** - Versprechungen von Ton und Bild. Köln: Lentos Kunstmuseum Linz und Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009. p. 68-83.

KOTZ, Liz. Schaltkreis und Partitur. In: RAINER, Herausgegeben von C.; ROLLIG, Stella; DANIELS, Dieter; AMME, Manuela. **See This Sound** - Versprechungen von Ton und Bild. Köln: Lentos Kunstmuseum Linz und Verlag der Buchhandlung Walther König, 2009. p. 130-143.

KUBRICK, Stanley; CLARK, Arthur C. 2001: A SPACE ODYSSEY. Hawk Films Ltd., c/o. M-G-M Studios, Boreham Wood, Herts, 1965.

LA BIENNALE DE LYON. Expérience de la durée. Biennale d'art contemporain de Lyon, 2005. Disponível em: <http://2005.labiennaledelyon.com/angl/artistes/oeuvres/enomac02.jpg>. Acesso em: 17 mar. 2017.

LAURENTIZ, Silvia. **Sistemas autônomos, processos de interação e ações criativas**. São Paulo: ARS, 2011.

LUMEN LONDON. Brian Eno {Paintings in Light & Sound}. [2017]. Disponível em: <http://www.lumenlondon.com/>. Acesso em: 05 fev. 2017.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007a.

_____. **O sujeito na tela**: modos de enunciação no cinema e no ciberespaço. São Paulo: Paulus, 2007b.

MANOVICH, Lev. **Software takes command**. New York: Bloomsbury, 2013.

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

_____. **Extremidades**: Leituras entre arte, comunicação e experiência contemporânea. In: ARANTES, Priscila; PRADO, Gilbertto; TAVARES, Monica. (Org.). Diálogos transdisciplinares: arte e pesquisa. 1. ed. São Paulo: ECA/USP, 2016, v. 1.

MERTENS, Wim. **American Minimal Music**: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass. London: Kahn & Averill, 1983.

MORITZ, William. California Institute of Arts. **Animation World Magazine**, Issue 2, 1, abril de 1997.

Museu de Arte Moderna de São Paulo, 2015.

PAUL, Christiane. **Digital Art**. New York: Thames & Hudson Ltd, 2003.

PEARSON, Matt. **Generative art**: a practical guide using processing. New York: Manning, 2011.

PEIRCE, Charles. S. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 1977.

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

POTTER, Keith. **Four musical minimalists**: La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich, Philip Glass. New York: Cambridge University Press, 2000.

ROBINSON, Annabeth. Brian Eno's 77 Million Paintings. **Angrybeth's tripping the Metaverse**. 30 June, 2007. Disponível em: <http://angrybethshortbread.blogspot.com.br/2007_06_01_archive.html>. Acesso em: 05 fev. 2017.

SALLES, Cecilia A. **Gesto Inacabado**: processo de criação artística. São Paulo: FAPESP: Annablume, 1998.

_____. **Redes da criação**: construção da obra de arte. Vinhedo: Horizonte, 2008.

SALTER, Chris. **Entangled**: technology and the transformation of performance. London: The MIT Press, 2010.

SANTAELLA, Lucia. **Comunicação e pesquisa**: projetos para mestrado e doutorado. São Paulo: Hacker Editores, 2001.

_____. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Percepção**: fenomenologia, ecologia, semiótica. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila. **Estéticas Tecnológicas**: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2011.

SCHOPENHAUER, Arthur. **Mundo como vontade e representação**, Vol. I. São Paulo: Editora UNESP, 2005.

SCOATES, Christopher. **Brian Eno**: visual music. San Francisco: Chronicle Books LLC, 2013.

SEAMAN, Bill. **Recombinant Poetics**: Emergent Meaning as Examined and Explored Within a Specific Generative Virtual Environment. Saarbrüken, Germany: VDM Verlag Dr. Müller Aktiengesellschaft, 2010.

SHANKEN, Edward. A. **Systems**. Londres: Whitechapel Art Gallery, 2015.

STOECKER, Karl. Brian Eno Wearing Stage Costume Designed by Carol McNicoll, 1973. Disponível em: <http://db-artmag.com/cms/upload/75/news/glam/13_Eno.jpg>. Acesso em: 17 mar. 2017.

VERLAG, Cantz. **Hardware Software Artware**: confluence of art and technology. Ostfildern: ZKM Center for Art and Media, 1997.

YOUNGBLOOD, Gene. **Expanded Cinema**. Toronto/Vancouver: Clarke, Irwin & Company, 1970.

ANEXO I

Lista completa de *77 Million Paintings*

Disponível em: <https://77millionpaintings.tumblr.com>. Acesso em: 05 fev. 2017.

Ou pelo QR Code: