

Depoimento

A arte, ciência e tecnologia trazem para a discussão da produção artística contemporânea aspectos poéticos e estéticos intimamente relacionados com processos e sistemas intermediados por ambientes e processos técnico-científicos. Faz parte do escopo da arte o trabalhar com os aspectos sensíveis, ligados visceralmente aos sentidos e às emoções. Trabalhar no ambiente técnico-científico com esses aspectos desestabilizadores, polares e, até mesmo, dicotômicos, onde razão e emoção se complementam para criar algo para ser sentido pelo outro, é para mim um desafio e um fascínio.

Acredito que só posso ter autonomia, como artista, se for capaz de me expressar com liberdade. Para isso preciso estar ciente, mesmo que com certa superficialidade, dos conhecimentos, dos instrumentos e das tecnologias do momento histórico em que vivo. Sendo um produto da cultura contemporânea que me circunda fui conduzida ao conhecimento das linguagens de programação e da montagem dos hardwares que necessito para construir as obras que concebo. Viso assim atingir as finalidades poéticas, funcionais e estéticas que norteiam as minhas buscas. Para mim, a poética, a estética e a funcionalidade, complementam-se caracterizando-se como os fatores mais relevantes na construção das obras. Os aspectos técnicos precisam conhecidos e solucionados para atingir os objetivos

buscados e por isso foi preciso adentrar-me na “cozinha” técnico-científica de modo a acinzentar a 'caixa preta'. Este tipo de abordagem, com a qual concordo, é sugerida aos artistas por Vilém Flusser e Arlindo Machado. Concordo com eles pois considero ser esse o único modo possível de subverter os padrões massificantes da indústria cultural, rompendo com as restrições e com a importação de modelos culturais que os programas comerciais de autoria e as ações de marketing impõem aos artistas. A revolução decorrente da emergência das tecnologias computacionais tem potencial para amplificar a reconstrução constante do nosso repertório cultural, transformando, potencializando e até mesmo induzindo a criação de novas formas e modalidades artísticas. Formas que possibilitem a diversidade, o desenvolvimento e até mesmo a competitividade no mercado internacional, nas áreas em que possam ser aplicadas, como por exemplo, os games, a arquitetura e o desenho industrial.

Os programas customizados criados fazem parte de projetos experimentais que investigam tais assuntos. Questionam estereótipos e exploram possibilidades como a simbiose de humanos com processos autônomos e artificiais e a criação de triálogos cibernéticos entre interatores, programa/sistema computacional e objetos materiais. Atuando como artista desde 1977¹, foi a partir de 1987 que comecei a me dedicar à criação de obras cibernéticas

1 De 1977 a 1987 dediquei-me como artista à produção de esculturas em cerâmica e desenhos, tendo inicialmente experimentado litogravuras, monotipias, e papel artesanal.

explorando situações poéticas interativas através da produção daquilo que denomino como obras-programa². Procuo através da criação dessas obras estabelecer significados expressivos e não linguísticos fora das narrativas lineares. Exploro formas de comunicação e expressão, poéticas e estéticas, que rompem com a noção de realismo que viceja nos redutos computacionais. Agencio mundos virtuais e organismos artificiais materiais, fluidos e flexíveis, para os quais busco qualidades visuais como leveza, profundidade, espacialidade, interatividade, não linearidade, a obtenção de complexidade a partir de regras simples. Eles apresentam, também, características como a intangibilidade dos sonhos e das imagens fragmentárias do inconsciente. Busco elaborar poéticas e estéticas imanentes aos sistemas cibernéticos; concebo membranas para a comunicação com outrem, membranas a serem compartilhadas e transformadas. Transcodifico linguagens, imagens e sons, miscigenando meios, transformando-os em signos poéticos, numéricos, que podem provocar sensações e experiências sensoriais tão intensas como as da visão sólida ou estereoscópica. Essas obras agenciam-se de três modos: como realidades virtuais, como

2 Obras-programa são programas computacionais e podem ser reprogramadas para integrar-se nos espaços onde serão exibidas. Podem ser apresentadas em instalações computacionais, ou podem ser veiculadas em CDROMs e DVDs, ou na Internet. Nelas, o participante (interator) dá vida às obras através de sua ação. As obras citadas neste portfolio foram criadas usando as linguagens YODL, VRML, RayShade (linguagens de script, gera imagens não interativas), Java (API Java3D) e Processing. As obras criadas em Java e RayShade podem ser percebidas em profundidade através de estereoscopia passiva (Java e RayShade), ativa (Java), ou pela ilusão de Pulfrich (Java) e podem, também, ser mostradas em CAVEs.

organismos artificiais e como cenários interativos³. Os sistemas cibernéticos delas decorrentes oferecem algumas possibilidades diferenciais tais como:

- Vivenciar a imersão em profundidade, estereoscópica;
- Experimentar manipulações interativas;
- Participar do agenciamento de processos autônomos gerativos e inteligentes;
- Interagir com sistemas artificiais capazes de perceber, diferenciar, aprender, escolher e se expressar;
- Experimentar simbioses com organismos artificiais;
- Estabelecer triálogos entre o autor (artista-programador), o sistema artificial e o interator.

Além dessas, os sistemas cibernéticos possuem duas outras características que me interessam: a sensorial e a sígnica. Humanos sentem, pensam e agem. Sistemas artificiais percebem, discriminam, escolhem e respondem: percebem as ações humanas, escolhem as faixas que caracterizam as ações percebidas e respondem expressivamente a elas através de alteração de cores, formas, movimentos e sons. Tais sistemas compostos por máquinas semióticas agenciam organismos virtuais e materiais desvelando campos de possibilidades para interações estéticas e poéticas.

³ Os cenários virtuais interativos integraram ações realizadas por dançarinos com aquelas processadas ao vivo no computador. As imagens computacionais resultantes são projetadas em telas no palco.