

CONTINUAÇÃO DA CAPA

De *Perdidos no espaço* a *Transformers*, a tecnologia vem passando por mudanças cada vez mais presentes na arte e na cultura. Até a dança faz suas investidas

PERIGO... PERIGO...

GRACIE SANTOS

Do desajeitado, charmoso e inocente robô do seriado de TV *Perdidos no espaço*, dos anos 1960, aos dias de *Transformers* – *O lado oculto da Lua* (em cartaz nos cinemas), os robôs foram mudando de cara e coração. Não é à toa que muita gente os associa a monstros perigosos. Foi assim com Juliana Cerqueira, autora da obra *Corpo digitalizado*, que integra a mostra do Itaú. A carioca de 30 anos ficou arrepiada quando viu o humanoide *I, Hamlet* (trabalho de Alexandre da Silva Simões), que interpreta e declama monólogos da peça *Hamlet*. “E olha que ele estava calado (risos)”, brinca.

“A arte tecnologia é muito nova, a sensação de estranhamento é grande. Quando entrei na mostra fiquei nervosa. Parece que associamos robô a algo que vai nos matar, não estamos puros de pensamento”, analisa. Para a artista formada em belas-artistas, arte cibernética rola desde o momento em que você está uti-

lizando uma programação. “Meu trabalho resulta numa imagem próxima à renascentista, meio escura, meio mórbida, tem relação com a pintura. Quando resolvi usar um escaner testei em mim. O fato de ter gostado da imagem contou, percebi que dava para fazer. O projeto que enviei ao Itaú tem meu o corpo escaneado”, revela.

RESISTÊNCIA Juliana começou a estudar pintura na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), mas desde o início interessou-se por performances e arte tecnologia. “A aceitação foi difícil, a UFRJ é muito tradicional. Queriam que eu fizesse uma pintura, eu queria fazer um vídeo. Resolvi a questão filmando uma pessoa europeia, bem branca, passando por outras até chegar a um negro. Não ganhei nota boa, mas fui aprovada”. Como sempre gostou muito de informática, fez um período do curso. “Achei muito louco, mudei para belas-artistas e, agora, pretendo fazer mestrado em comunicação social.

A artista criou duas cabines nas quais as pessoas podem entrar e escanear seus corpos. Algo parecido com uma sala de exame radiográfico. No lugar da máquina de raios X, o escaner. O movimento é livre e a luz dura 45 segundos, tempo suficiente para descer da cabeça aos pés. Se a pessoa fica parada, escaneia apenas o rosto. “É curioso perceber a ansiedade dos visitantes. Eles querem movimentos rápidos. Acho que a tecnologia veio para agilizar e as pessoas se acostumaram a ela, daí querem coisas cada vez mais rápidas. Tudo isso gerou uma ansiedade maior. Penso que as pessoas sempre estão para as máquinas. Fiz algo em sentido contrário, neste caso, a máquina está para as pessoas, elas é que vão decidir o que fazer com ela. Lá dentro da cabine eu decido se vou ficar vestida ou não, e que parte do meu corpo vou escanear. O celular, por exemplo, virou extensão do corpo. Se esqueço o meu num lugar, é como se tivesse deixado um dedo para trás.”

PRESTE ATENÇÃO

TECNOLOGIAS REVOLUCIONÁRIAS

No trabalho do Grupo Cena 11, de Florianópolis (SC), que vem realizando suas investidas em tecnologias revolucionárias. Obcecados pelas ligações entre arte e tecnologia, os integrantes do Cena 11 frequentemente trabalham em contato com os departamentos que investem em pesquisa de ponta em instituições como a Universidade Federal de Santa Catarina. E levam para a cena o resultado desse intercâmbio – representado, por exemplo, pela presença de um robô em seu espetáculo Skinnerbox.

FOTOS: RUBENS CHIRI/DIVULGAÇÃO

AS OBRAS

- **12i – A roda da vida** (Márcio Ambrósio, SP) – Instalação interativa que faz releitura moderna do zootrópio, aparelho criado no século 19 pelo matemático inglês William Horner.
- **Amigóide, autômato em busca de amizade** – (projeto do ++CAYCE POLLARD formado por Nicolau Centola e Fabrizio Augusto Poltronieri) – Robô seleciona um par e passa a segui-lo, emitindo sinais visuais e sonoros e dizendo: “Você quer ser meu amigo?”
- **Campo minado** (Cláudio Bueno, SP) – Game-performance para ser jogado com smartphones em ambientes públicos. Orientado por um mapa, o jogador deve caminhar sobre região predeterminada. Se for pelo lado errado ou esgotar o tempo, perde o jogo.
- **Corpo digitalizado** (Juliana Cerqueira, RJ) – Instalação em que o corpo do participante é escaneado em partes em uma cabine e, os fragmentos, quando juntados, são projetados.
- **Idance – Pista de dança interativa** (Leandro Trindade, PR) – Pista de dança interativa em que os movimentos alteram a obra em tempo real.
- **I, Hamlet** (de Alexandre da Silva Simões, SP) – Robô humanoide interpreta e declama monólogos de *Hamlet*, de Shakespeare, quando o visitante manipula elementos de cena.
- **New(s)Wor(l)d** (Ricardo Nascimento, SP) – Peça multimídia com produção de notícias por diferentes veículos de comunicação retratando cenário imaginário, digital e caótico do mundo.
- **Reações visuais** (Leandro Araújo, MG) – Instalação que, por meio de software de análise espectral sonora, transforma ruídos da cidade em imagens digitais da mata atlântica.
- **RePartitura** (Mariana Shellard, SP) – Instalação multimídia composta de desenhos gestuais mapeados e convertidos em paisagens sonoras. Feita com o pesquisador e músico José Fornari (Tuti).
- **Tijolo esperto** (Breno Guimarães Rocha, DF) – Imagens e animações variadas podem ser visualizadas na estrutura de painel de LEDs, em alusão aos displays integrados em fachadas. Comentário crítico sobre novas tendências arquitetônicas.



12 i – A roda da vida, instalação de Márcio Ambrósio, releitura moderna do zootrópio



Corpo digitalizado, de Juliana Cerqueira, escaneia o corpo do visitante que entra na cabine