

Parece coisa do outro mundo. Mas é arte



Visitante interage com a obra 'Tijolo Esperto', de Breno Guimarães Rocha, que pode ser vista no Itaú Cultural

Autômato, artefato e sistema. Essas são só algumas das palavras com as quais o público esbarra na mostra 'Rumos Arte Cibernética'. Mas é bom não se deixar impressionar por elas. Dentro do Itaú Cultural, o que espera o visitante é uma deliciosa viagem interativa. Por Ana Carolina Rodrigues

Quem está acostumado a associar a palavra 'exposição' a uma galeria ou a um museu repletos de quadros tem tudo para se surpreender ao visitar a mostra 'Rumos Arte Cibernética', em cartaz até 4 de setembro, no Itaú Cultural. Por lá, um conceito aparentemente complicado norteia as dez obras presentes no espaço. Aparentemente, porque não demora muito para que o visitante

entenda, na prática, os motivos de a mostra ser batizada de "cibernética". Isso significa nada mais do que uma arte que exige interação constante entre o observador e a obra. E em tempos de internet, interação não chega a ser um bicho de sete cabeças. Marcos Cuzziol, gerente do Itaúlab, o Núcleo de Arte e Tecnologia do Itaú Cultural e que organizou a exposição, concorda. "A complexi-

dade está principalmente na produção e na análise dessa forma de expressão artística. Não há necessidade de se conhecer cibernética para apreciar uma obra que faz uso desses conceitos. É claro que existem níveis diferentes de compreensão. Mas isso ocorre com qualquer forma de expressão."

Deixando conceitos de lado, 'Rumos Arte Cibernética' é um passeio cheio de surpresas. Uma das obras que capta logo a atenção do público é o "Amigóide", um robô cilíndrico que passeia por uma arena circular, emitindo sinais visuais e sonoros. Ao encontrar alguém com quem decide interagir, ele segue o escolhido e diz frases como "Você quer ser meu amigo?". Fabrizio Augusto Poltronieri, criador da obra com Nicolau Centola, conta que "Amigóide" nasceu da constatação da relação sentimental que as pessoas estabelecem com aparelhos do cotidiano. "Notadamente com seus celulares, câmeras digitais e computadores. Apesar disso, no momento do descarte, o fazem sem o menor ressentimento", diz ele. "Daí, surgiu a ideia de um robô que deixasse transparecer a necessidade dos aparelhos de receberem atenção por parte dos seres humanos. Dessa maneira, ele busca incessantemente, em seu ambiente no Itaú Cultural e em seu perfil no Facebook, travar relações inocentes de amizade", completa Poltronieri. O robô que tem feito muita gente se comportar feito criança na mostra tem até perfil no Facebook e levou um ano e meio para nascer.



O grupo responsável pelo robô humanoide 'I, Hamlet': Esther Colombini, Sandra Luna, Alexandre Simões, Regis Closes e Jackson Matsuura

Outra obra que capitaliza os olhares de visitantes de todas as idades é a 'I Dance - Pista de Dança Interativa', criada por Leandro Trindade. Os mais desavisados podem achar até que entraram numa balada por engano. Mas o trabalho consiste numa pista de dança, na qual os movimentos dos presentes alteram a obra em tempo real. Ou seja, basta que alguém se deixe embalar pela música e comece a dançar para que a 'I Dance' se modifique. Luzes, formas e cores se unem e promovem uma experiência que se modifica a todo momento. Tanta engenhosidade pode ser explicada pelas atribuições de Trindade. Formado em Ciência da Computação, na UnB, ele atua no desenvolvimento de softwares para iPhone e iPad.

Ainda nas dependências do Itaú Cultural, uma parede não é apenas uma parede. Ali, o tijolo aparece numa versão hi-tech, em 'Tijolo Esperto', de Breno Guimarães Rocha. Construída com base numa matriz luminosa de placas de LED, a obra forma imagens e animações variadas. "Da ideia à concretização do projeto, levei cerca de dois anos", conta Rocha. Ao observar a interação das pessoas com o trabalho, o engenheiro mecânico se diz satisfeito com o efeito que ela causa. "Algumas delas, inesperadas, são muito legais. Do espanto das pessoas ao serem bombardeadas de luz vermelha ao entendimento da comunidade artificial que vai se desenvolvendo." Uma viagem e tanto - e com entrada gratuita - abrigada no Itaú Cultural.

Nicolau Centola e Fabrizio Augusto Poltronieri (à dir.), os pais de 'Amigóide', o robô sensação da mostra



Parece balada: a 'I Dance - Pista de Dança Interativa' reage de acordo com os movimentos dos visitantes

MAIS DE 'RUMOS ARTE CIBERNÉTICA'

➤ A exposição conta, ainda, com as obras 'A Roda da Vida', de Márcio Ambrósio (na foto, abaixo); 'Reações Visuais', de Leandro Araújo; 'Campo Minado', de Claudio Bueno; 'RePartitura', de Mariana Shellard e José Fornari; 'New(s) Wor(l)d', de Ricardo Nascimento, e 'Corpo Digitalizado', de Juliana Cerqueira

Quem quiser fazer um mergulho mais aprofundado pela mostra pode procurar pelo atendimento educativo do espaço para visitas agendadas (informações pelo 11 2168-1876)

➤ Seguindo Marcos Cuzziol, gerente do Itaúlab, uma hora e meia é tempo suficiente para explorar a 'Rumos'

➤ Vale a pena prestar atenção em 'Campo Minado', que se trata de um game-performance para ser jogado com smartphones em ambientes públicos. A ideia é que os jogadores caminhem sobre uma determinada região fugindo das minas criadas pelo artista

➤ Na mostra Aberto de terça a sexta-feira, das 9h às 20h, e aos sábados e domingos e feriados, das 11h às 20h, o evento tem entrada franca.

