

Emoção art.ficial 4.0 – Emergência | Itaú Cultural, São Paulo.

A exposição bienal Emoção art.ficial “reflete sobre a emergência no campo da arte cibernética”, segundo o site oficial do evento. Pode-se entender emergência enquanto o processo de formação de modelos complexos a partir de regras simples, ocasionando o inesperado e o imprevisível¹. Dessa maneira, esperava-se que as obras apresentadas utilizassem da interação com o visitante para manifestar diversos comportamentos, reações, não anteriormente previstos, mas sim “construídos” a partir dessas interações. Pretende-se aqui uma breve descrição e interpretação de algumas das obras em que se pode verificar mais claramente essas questões propostas pela própria exposição.

Estrutura da exposição

Recepção e Informações.

Primeiro Andar:

RAP 3 - Robotic Action Painter, de **Leonel Moura** [Portugal, 2006]

Mikado_Xplosion, de **Pascal Dombis** [França, 2008]

Performative Ecologies, de **Ruairi Glynn** [Inglaterra, 2007]

I/VOID/O, de **Sandro Canavezzi de Abreu** [Brasil, 2008]

Spore, de **Will Wright/Eletronic Arts** [Estados Unidos, 2008]

Subsolo1:

Tumbling Dream Chambers, de **Boredomresearch** [Inglaterra, 2007]

PixFlow#2, de **LAb[au]** [Bélgica, 2007]

youTAG, de **Lucas Bambozzi** [Brasil, 2008]

The Bacterial Orchestra, de **Martin Lubcke e Ollen Cornéer** [Suécia, 2006]

¹ <http://pt.wikipedia.org/wiki/Emerg%C3%Aancia>, acessado em 5 de agosto de 2008.

Bacterias Argentinas, de **Santiago Ortiz** [Colômbia, 2004]

Mutations of the White Doe, de **Nicolas Reeves** [Estados Unidos, 1997]

Subsolo2:

Bachelor - The Dual Body, de **Ki-Bong Rhee** [Coréia, 2003]

Ultra-Nature, de **Miguel Chevalier** [México, 2008]

Reler, de **Raquel Kogan** [Brasil, 2008]

Roots, de **Roman Kirschner** [Áustria, 2006]

Canções Submersas, de **Vivian Caccuri** [Brasil, 2008]

The Bacterial Orchestra, **Martin Lübcke e Olle Cornéer**, Suécia, 2006.

A obra é apresentada como uma orquestra formada por células auditivas que se comportam como um organismo². A partir do uso de um software desenvolvido pelos artistas, os sons emitidos no ambiente são captados, interpretados e reproduzidos em diversas variações e evoluções.

A instalação é explicada pelos artistas como uma série de células auditivas, que a partir de picos sonoros, tenta acompanhar e criar outros sons a fim de constituir um ritmo musical. Esses sons não são gerados individualmente por cada célula, e sim a partir da interação entre todas elas.

“Every cell has a unique DNA. Only the ones that are musical fit enough survives. If the surroundings doesn’t meet up to its conditions - too noisy, too quiet or no distinct pulse - the cell dies and is reborn with a new set of DNA. The result is a musical organism adapting to its environment, growing and evolving with neighbouring cells and spectators.³”

² http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2825, acessado em 5 de agosto de 2008.

³ http://www.bacterialorchestra.com/?page_id=2, acessado em 3 de agosto de 2008.



Figura 1 - The Bacterial Orchestra

Fonte: http://vejasaopaulo.abril.com.br/red/galerias_vejinha/emocao-art-icial/5.shtml

Cada célula pode ser entendida como um elemento simples, mas o seu conjunto é que cria um sistema complexo. As idéias por trás dessa obra passam por diferentes áreas como Teoria do Caos, Sistemas auto-organizáveis e redes neurológicas⁴. A comunicação entre essas células pode ser aprimorada, e o sistema se tornando mais “esperto”, com um repertório cada vez maior.

Martin Lübke é consultor na área de programação em computadores e doutor em física teórica. É também integrante da banda Mafa.

Olle Cornéer é DJ, produtor na área de música eletrônica e integrante de projetos como Dibaba (representado pelas gravadoras Gigolo Records e Plong!) e dada Life (Breastfed, Pickadoll). Também escreve artigos sobre música para a mídia especializada. Site oficial: www.ollecorneer.com.

Site oficial do trabalho: <http://www.bacterialorchestra.com/>

[Mais informações em anexo]

⁴ http://www.bacterialorchestra.com/?page_id=2, acessado em 5 de agosto de 2008.

I/VOID/O, Sandro Canavezzi de Abreu, Brasil, 2008.

Versão atualizada da instalação VOID, em que o público observa o conteúdo de uma “caixa preta” (na verdade, uma esfera acrílica espalhada onde um cubo virtual é projetado internamente), na qual, sons, imagens reais e virtuais se fundem e se confundem, criando uma realidade interna instável e inóspita. Obra vencedora do Rumos Itaú Cultural Arte Cibernética em 2007⁵.



Figuras 2 e 3: I Void O Ar, Sandro Canavezzi, Brasil, 2008

Fonte: http://vejaopaolo.abril.com.br/red/galerias_veinha/emocao-art-icial/5.shtml

Uma espécie de um jogo sem um objetivo específico; o usuário controla com um bastão ligado a uma caixa, que pode ser movimentado para os lados e para dentro/fora. O movimento feito pelo bastão é visto em um telão posicionado de frente

⁵ http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2825, acessado em 7 de agosto de 2008.

para o usuário. Ao finalizar o “jogo”, um telão ao lado é ligado, mostrando imagens que são vistas corretamente com óculos 3D, disponibilizados na instalação.

Sandro Canavezzi de Abreu é arquiteto, mestre em poéticas digitais pela Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP), especialista em generative systems pelo Codelab_berlin e artista residente no Transmediale (Berlim) e no V2_Org (Roterdã). Atualmente dirige o LABI (Laboratório Aberto de Interatividade para Disseminação do Conhecimento Científico e Tecnológico), na Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR).

Bacterias Argentinas, de Santiago Ortiz, Colômbia, 2004

Obra de web art em que um modelo dinâmico de agentes autônomos – na forma de palavras em uma rede gramatical – “comem” um ao outro. Nesse processo, as bactérias trocam informações genéticas e promovem a criação de narrativas inusitadas⁶.

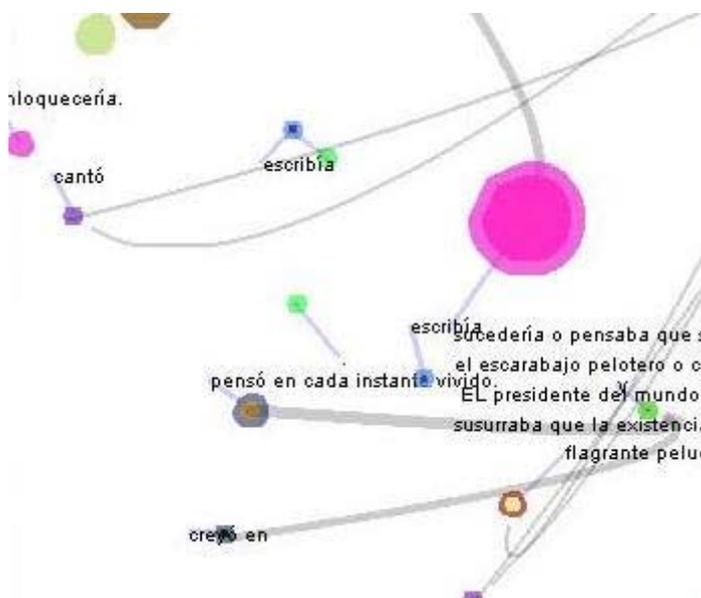


Figura 4: Bactérias Argentinas, Santiago Ortiz, Colômbia, 2004.

Fonte: http://vejasaopaulo.abril.com.br/red/galerias_vejinha/emocao-art-icial/5.shtml

⁶ http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2825, acessado em 7 de agosto de 2008.

Santiago Ortiz é artista, matemático e pesquisador de arte, ciência e campos de representação. Trabalha com técnicas de comunicação, criação e expressão em que se combinam narrativa e literatura, espaços digitais e arquitetônicos.

PixFlow #2, de LAb[au], Bélgica, 2007

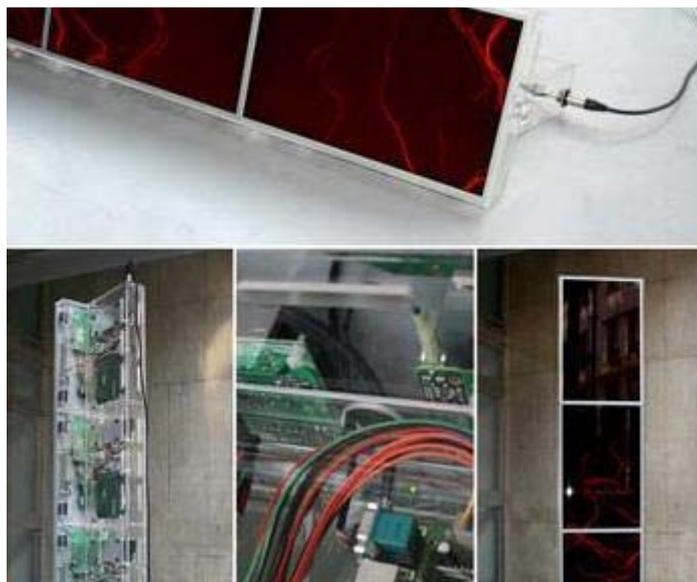


Figura 5: PixFlow #2, de LAb[au], Bélgica, 2007

Fonte: <http://www.criativopunk.com.br/2008/07/02/emocao-artificial-40-a-emergencia-no-itaucultural/>

Escultura na forma de um console composto de quatro displays dispostos verticalmente. Um programa simula um campo vetorial em que partículas fluem conforme a evolução de sua densidade. A interação mútua que se desenrola no campo provoca a emergência de comportamentos totalmente imprevisíveis das partículas⁷.

LAB[au] é um coletivo belga fundado em 1995 por Els Vermang, Jérôme Decock, Alexandre Plennevaux e Manuel Abendroth. As áreas de interesse do grupo

⁷ http://www.itaucultural.org.br/index.cfm?cd_pagina=2825, acessado em 7 de agosto de 2008.

extrapolam a arquitetura e o urbanismo (presentes na sigla) e englobam software art e vjeing. Além disso, eles promovem simpósios e workshops com nomes de peso como Lev Manovich, Marcos Novak e Stanza.

[anexo]

E-mail de Martin Lübke sobre o processo de criação de Bacterial Orchestra, em exposição no Emoção Art.ficial 4.0, Itaú Cultural, São Paulo.

[traduzido pela aluna]

Na verdade, nós começamos a conversar sobre a Bacterial Orchestra um ou dois anos antes de começar a construí-la. Por isso, nós sabíamos muito bem o que queríamos, pois pensamos muito a respeito. Quando começamos a construir, decidimos que sempre escolheríamos a opção tecnicamente mais simples para alcançar aquilo que gostaríamos que acontecesse. A idéia principal era auto-organização por evolução.

Quando uma célula nasce novamente, é fornecida uma série de parâmetros aleatórios. Primeiramente achamos que teríamos que manter os valores dos parâmetros permitidos muito apertado para que as células tivessem chance de conseguir valores benéficos. Para nossa alegria e surpresa esse não era o caso. O organismo se mostrou muito mais adaptável do que imaginamos.

Para além da evolução caminhar por entre as células, Bacterial Orchestra evolui como uma instalação. Ouví-la em diferentes ambientes nos dá novas idéias todo o tempo. Ao longo do tempo, Bacterial Orchestra vem recebendo novos recursos como memória de tom, para que ela tente reproduzir melodias que tenha gravado, e de modo que uma nova célula que nasce possa ter inerente alguns parâmetros da célula que morreu.

Detalhes técnicos:

Originalmente Bacterial Orchestra rodava em MAX/MSP, mas há um ano nós a transferimos para PIKSEL07. A parte principal é em DIY e é em código aberto, então transferimos nossos dados para PureData (uma versão de código aberto do MAX/MSP produzida pela mesma pessoa). O computador comum é suficiente para comportar as 16 células que temos até agora.

Pesquisa de Iniciação Científica Arte em Processo

Karen Macfadem Piccoli | Profa. Dra. Anja Pratschke | Nomads.usp