



Identidade visual (alto esq.) estrutura ambientes da exposição, aberta com importante obra de usajon

Fila? E File no CCBB



Instalação "The physical mind" promete atenuar o estresse



Ventiladores gigantes simulam a experiência de estar no olho de um furacão

MÔNICA RIANI
monica.riani@jbr.com.br
Crônica de Daniel Marques

É de lei. Exposição fora da fila no quarteirão da Ilha do Marquês, no quarteirão do Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB). Que ninguém se espante de, nos próximos meses, encontrar gente à beira esperando para participar do Festival Internacional da Linguagem Eletrônica (File), que de hoje até 4 de junho apresenta a exposição "A arte eletrônica na época disruptiva", convite para toda a família brincar, jogar, dançar e rolar em instalações, games, obras de arte crítica e de realidade virtual. "É tudo bastante lúdico, o que pode ser uma chave para quebrar a resistência em relação à arte eletrônica", afirma Paula Perissinotto, que atua a curadoria com Ricardo Barreto.

O mesmo corpo que vai esperar na fila é o que mais interessa no conceito do File. A mostra se estrutura nos aspectos vivencial, crítico, realidade virtual e lúdico. As paredes traduzem o conceito em símbolos, criados por André Lenz, autor da identidade visual e

do projeto gráfico. A mostra ocupa oito salas do primeiro andar, além dos espaços no foyer e na rotunda, no térreo. São 120 obras de 85 artistas de 29 países, como África do Sul, Alemanha, Bélgica, China, Coreia do Sul, Dinamarca, Espanha, Estados Unidos, França e Holanda. Cada trabalho age a contemplação e provoca os sentidos em várias camadas sensoriais.

A curadora começa melhor: "Hoje, a arte eletrônica tem papel fundamental no mundo contemporâneo, pois é quase exclusivamente a única a desenvolver projetos que consideram não somente as inovações tecnológicas, mas a diversidade dos novos comportamentos incorporados na sociedade atual. A exposição propõe uma ruptura na forma tradicional da apreciação das obras, onde o público poderá vivenciar novas sensações e experimentar, simultaneamente, o movimento real com o movimento virtual; interagir com as obras e imergir em ambientes de realidade virtual", afirma, na apresentação.

Logo que se chega ao foyer do CCBB, a

cota é bem real: pessoas da produção são embaladas a vácuo num saco plástico gigante, com o ar sendo sugado até o corpo ficar coladinho ali dentro. O espectador pode experimentar a mesma sensação, a partir das orientações dadas pelos monitores. A criação é animada pelo belga Lawrence Malstaf, também criador de uma espécie de contrifuga, a "Nemo Observatorium", que simula o que é estar no olho de um furacão. Sem metáfora. Basta se sentir no centro de um cilindro de quatro metros de diâmetro. Ao redor, quatro ventiladores gigantes sopram pelos arcos - numa velocidade vertiginosa - milhares de micro esferas de isopor.

Nas salas do primeiro andar, as sensações são necessárias para o acesso a cada uma das oito galerias. Numa delas, destaca-se a instalação "The physical mind", do holandês Teun Vonk, que jura que a interação com a obra alivia o estresse. Como? Deixando-se esmagar por dois bultos internos, iluminados por dentro, que vão sendo inflados, promovendo um abalo no visitante. (Continua na página 7)



Continuação da Capa



A mostra, que é formada por 120 obras de 85 artistas de 29 países, tem a curadora de Paula Perissinotto. A equipe de montagem e montagem chega a 50 profissionais

Atrações sensoriais que encantam

Impressiona também na exposição "A arte eletrônica na época disruptiva" a variedade necessária para a montagem. São dezenas de óculos 3D, fones, microfones, monitores de vídeo de várias formas, centenas de metros de cabos, de fibra ótica, controles remotos e joysticks, por exemplo. A equipe que atua nos bastidores da mostra também faz a diferença. "Viajamos com uma equipe de 50 profissionais e a cada local em que a exposição é montada contratamos mais gente para operacionalizar e tornar possível o funcionamento simultâneo de todos os equipamentos e obras", afirma a curadora Paula Perissinotto.

Nada é simples, ainda que as aparências sejam enganosas. Na obra "Swing", de Christian Marclay & Thi Binh Minh Nguyen, um balanço - que suporta até 120 kg - leva a mente longe com óculos 3D. "A instalação soma a arte cinética à realidade virtual. O público visualiza uma animação em 360 graus enquanto se balança", explica Paula. Os artistas alemães sempre foram fascinados pelo brinquedo. "Hoje, gostamos de recordar o prazer que sentimos enquanto balançávamos. Sentimos que nos desconectamos da realidade, leves e livres. "Swing" traz de volta essas sensações", afirma a dupla de artistas.

Muito além, um colchão formado por cubos prateados, recheados de espuma, tira o corpo do lugar em compassos isolados, parecendo desconstruir a forma humana. Detalhe: um funcionamento se utiliza de uma partitura especialmente criada para a ocasião, escrita numa programação robótica. O trabalho, intitulado "Martela", foi criado pela dupla brasileira Ricardo Barreto e Maria Ilma, rememora a "Taciela", forma de arte cujo meio é o "lato-foque". "Martela é um robô tátil formado por 27 motores subdivididos por três quadros (1x3), ou seja, cada quadro possui nove motores. Cada motor corresponde a um



"Martela" é um robô tátil formado por 27 motores subdivididos por três quadros, cada um com nove motores

ponto em movimento e temos entre 27 unidades táteis que possibilitam tocar com várias intensidades o corpo do usuário", explicam os artistas.

Em outro ambiente, a brincadeira é com os autoretratos. Um espelho mágico cria uma interação entre dois espectadores. A obra é "It's never youself" ("Reverberar a si mesmo"), do artista Bobgun Yoon. "É a encenação da minha busca para entender a relação entre o eu e os outros. O painel espelhado, com corte feito para ser preenchido pelo rosto de um participante, reflete uma imagem híbrida que combina o corpo do espectador e o rosto do partici-

pante. A obra fala sobre a experiência ilusória como um todo", destaca o artista.

"O tempo todo a exposição intercala os conceitos cinéticos, de realidade virtual, espacial e tátil", analisa o designer André Lenz. Dito que se confirma também na instalação "Hardwired", dos holandeses Marcel Van Bommel e Frederik Dierckx, do grupo Polymorf. A obra é formada por 18 mil lâminas LED, que simbolizam a transferência de conhecimento. Ponto luminoso individual se conecta e está desaparecendo. Num processo de transformação constante, surgem novos padrões, inter-relações e complexidades.

Serviço

A arte eletrônica na época disruptiva • Festival Internacional de Linguagem Eletrônica • Centro Cultural Banco do Brasil (CCBB)
Rua Primeiro de Março, 66 • Centro • Tel.: 3308-7070 • Até 4 de junho • Das 9h às 21h.

Outras exposições

Amores Vira-Latas - Fotos de Jayme Rocha de amigos de abrigos. América Shopping/A Galeria (Av. das Américas, 15.500 piso 12 - Recreio - Tel.: 2442-9900). Seg. a sáb., das 10h às 22h. Dom. e feriados, das 13h às 21h. Até 24/4. Entrada franca.

George Iso - Pinturas Abstratas - O artista apresenta 12 telas em grandes formatos. Galeria Patricia Costa (Av. Atlântica, 4340/4336 - Copacabana - Tel.: 2227-6829). Seg. a seg., das 11h às 19h. Sáb., das 12h às 18h. Até 28/4.

O instante mais longo - Obras em filmes de pinólide da artista Monica Mattar. Aichi da Imagem Espaço Cultural (Av. Pasteur, 453 - Urca - Tel.: 2264-5660). Seg. a seg., das 10h às 21h. Sáb., das 10h às 17h. Entrada franca. Até 17 de junho.

A espessura da cor - Dez pinturas e cinco desenhos de Renata Tassinari. Larum Arte Contemporânea (Rua Dias Ferreira 214 - Leblon - Tel.: 2541-4915). Seg., das 12h às 20h. Sáb., das 12h às 16h. Entrada franca. Última semana.

Meninos de ouro - Doze telas de artistas, grafiteiros e designers associadas à prática esportiva. Parque João DeLamare (Av. Maracanã, 12 - Maracanã). Seg. a seg., das 9h às 17h. Entrada franca. Até 19/4.

Muroh - O artista visual Maxon Abreu apresenta, entre pinturas e gravuras, 45 obras inéditas. Paço Imperial (Praça XV de Novembro, 48 - Centro - Tel.: 2220-2991). Ter. a dom., das 12h às 18h. Entrada franca. Até 27/5.