

Arte, design e tecnologia: Christa Sommerer e Laurent Mignonneau

Art, design and technology: Christa Sommerer and Laurent Mignonneau

NG, Adilson; Acadêmico; Universidade Anhembi Morumbi
marguerita@googlegroups.com

Godoy, Alcione de; Acadêmica; Universidade Anhembi Morumbi
alciony@gmail.com

Coqueiro, Camillo Louvise; Acadêmico; Universidade Anhembi Morumbi
pop.aloud@gmail.com

Maia, Marina Queiroz; Acadêmico; Universidade Anhembi Morumbi
ninaqmaia@gmail.com

Juliani, Rodolfo Rossi; Acadêmico; Universidade Anhembi Morumbi
dorfaun@hotmail.com

Brito, Vinícius Nakamura de; Acadêmico; Universidade Anhembi Morumbi
tetsuotk@gmail.com

Camarnado Jr, Drausio Vicente; Doutor; Universidade Anhembi Morumbi
drausiojr@yahoo.com.br

Albuquerque, Mercia; Mestre; Universidade Anhembi Morumbi
mercia.assis@gmail.com

Carvalho Costa, Paulo A.; Mestre; Universidade Anhembi Morumbi
saojudasmidia@yahoo.com.br

Resumo

A partir dos estudos dos artistas Christa Sommerer e Laurent Mignonneau e da análise de suas obras *A-Volve* e *Life Writer* o presente estudo reuniu elementos conceituais com o objetivo de elaborar um web-site autoral, de caráter experimental, salientando a vida artificial e a interatividade. Tratou-se de uma pesquisa teórica sobre arte midiática e análise das duas obras. Foi possível estabelecer uma relação entre arte, design e tecnologia nas artes midiáticas, mas, sobretudo permitir ao usuário imersão e interação com a vida artificial.

Palavras chave: arte midiática; vida artificial; interatividade.

Abstract

From studies of artists Christa Sommerer and Laurent Mignonneau and from the analysis of their works A-Volve and Life Writer, this study collected conceptual elements with the aim of developing a copyrighted web-site, experimental in its nature, stressing the artificial life and interactivity that it is. It was possible to establish a relationship between art, design and technology in media arts but, above all, to allow user interaction and immersion with artificial life.

Key words: media art; artificial life; interactivity

Anais do 8º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Desenvolvimento em Design

8 a 11 de outubro de 2008 São Paulo – SP Brasil ISBN 978-85-60186-03-7

©2008 Associação de Ensino e Pesquisa de Nível Superior de Design do Brasil (AEND|Brasil)

Reprodução permitida, para uso sem fins comerciais, desde que seja citada a fonte.

Este documento foi publicado exatamente como fornecido pelo(s) autor(es), o(s) qual(is) se responsabiliza(m) pela totalidade de seu conteúdo.

1. Introdução

Buscamos discutir arte, design e tecnologia ancorados nas produções dos artistas Christa Sommerer e Laurent Mignonneau que trabalham com arte midiática envolvendo realidade virtual, vida artificial e programação genética. Destacamos *A-Volve* e *Life Writer* como objeto de estudo, cujo conceito de criação nos amparou na elaboração de um web site autoral interativo, de caráter experimental, intitulado “Vita ex Machina” onde aplicamos os conhecimentos de criação, evolução e manipulação de seres virtuais.

2. Panorama dos artistas

Sommerer e Mignonneau são artistas midiáticos de renome internacional atuando no campo da arte desde 1992.

Em 1992, desenvolvemos o conceito de ligação de interfaces naturais a processos de imagens evolutivos. Começamos a trabalhar com biologia evolutiva e fomos ficando cada vez mais intrigados sobre como a evolução natural pode funcionar como uma ferramenta para criação. Adotamos processos de imagens evolutivos para criar arte orientada ao processo em vez de arte pré-projetada, previsível e orientada ao objeto (SOMMERER e MIGNONNEAU, 2003a, p.199).

Segundo Couchot (2003, p. 221) são “artistas defensores da participação”, suas obras são projetadas para agir de acordo com a interação do usuário produzindo efeitos sobre o aparelho sensorial. O espectador não é mais aquele que só observa a obra finalizada, agora ele participa dela, por meio de ações e assiste a obra seguir novas direções.

3. Uma Breve Descrição das Obras

Life Writer (2006)

Seres virtuais são criados a partir da digitação em uma antiga máquina de escrever (Figura 1). Cada ser possui características diferentes por serem baseados em algoritmos genéticos. O propósito da máquina torna-se diferente, fazendo com que a finalidade de escrever se perca, criando assim, uma nova função, a de gerar vida artificial (Figura 2).



Life Writer 2006, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

Figura 1



Life Writer 2006, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

Figura 2



Life Writer 2006, Christa Sommerer & Laurent Mignonneau

Figura 3

www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/index.html

O usuário é responsável pela sobrevivência dos seres alimentando-os e contribuindo para a propagação da espécie, digitando os caracteres(Figura 3).

A-Volve (1994/95)

Instalação na qual o usuário desenha seres em 2D em uma tela *touch screen* e o programa do computador os transporta para outra tela, transformando-os em criaturas 3D (Figura 4). Esse outro painel também é *touch screen* e se encontra em um recipiente submerso em água. Os seres criados possuem regras próprias para viver e são influenciados pelas atitudes do usuário (Figura 5). Pode-se segurar a criatura, protegê-la dos predadores ou coloca-la perto de outra para se reproduzir.



Figura 4



Figura 5

Fonte: www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/index.html

5. Design e arte

Visamos estabelecer aqui uma relação entre arte e design e analisar como essa relação se aplica ao trabalho dos artistas:

O artista é um autor de obras raras, únicas até, feitas com as suas próprias mãos. Trabalha de um modo muito pessoal, tentando exprimir, através de uma linguagem que em termos visuais configura um estilo próprio, as sensações que nascem nele a partir dos estímulos que recebe do mundo em que vive: trabalha para si e para uma elite capaz de o entender (MUNARI, c2001, p. 25).

Segundo Munari (c2001, p. 30), designer é:

[...] um projetista dotado de sentido estético, que trabalha para a comunidade.[...] O designer não trabalha para uma elite, ainda que hoje a produção industrial tente transformar o seu trabalho no de um elitista.[...] O seu objetivo, pelo contrário, é de tentar produzir da melhor forma possível objetos vulgares e de uso corrente.

Estes são conceitos recentes, pois “no passado, esta distinção não existia: Giotto pintava e projetava edifícios, Leonardo da Vinci pintava e inventava máquinas. Pintor, arquiteto, poeta, eram diferentes atividades ligadas por um único método objetivo de projetar[...]” (Munari, c2001, p. 13).

Na arte midiática, o “saber fazer” das produções artísticas precisa entrar em sintonia com o funcionamento, sendo assim, o design se faz presente na maneira como a instalação

deve ocorrer. Muita complexidade pode gerar confusão e se o usuário não souber lidar com a obra, a interatividade não acontece e a própria obra não existe em sua plenitude.

Nas obras de Sommerer e Mignonneau é possível notar que, assim como nos casos de Da Vinci e Giotto, nem sempre as diferenças entre design e arte são claras:

Trabalhar como artista em pesquisa e desenvolvimento tecnológico não nos deu apenas uma percepção das visões e invenções atuais que poderão moldar o futuro, mas também nos capacitou a definir novos tópicos para a pesquisa artística que poderão moldar o futuro da arte, do *design*, dos produtos e da sociedade como um todo. [...] a liberdade de desenhar seus próprios software e hardware pode ser comparada com a de misturar suas próprias cores e seus pigmentos, em vez de usar uma paleta com uma quantidade fixa de cores pré-misturadas (SOMMERER, 2003b p. 266).

Em *A-Volve* e *Life-Writer* a obra precisa do usuário para criar um ser virtual. As peças em si são objetos de design, uma tela *touch screen* com interface 3D, ou uma máquina de escrever antiga com projeção sobre papel. A arte está presente no momento de interação entre o usuário e a obra.

6. Tecnologia, Programação e Bio-arte

As novas técnicas são absorvidas de alguma forma pelos artistas como maneira de explorá-las ou colocá-las em discussão

Quando novos suportes tecnológicos surgem, são os artistas que sempre tomam a dianteira na exploração das possibilidades que abrem para a criação. É em razão disso que um filão importante das artes atuais está localizado nas produções que fazem o uso das tecnologias digitais, das memórias eletrônicas, das hibridizações dos ecossistemas, com os tecnossistemas (SANTAELLA, 2003, p.326).

Sommerer e Mignonneau exploram o conceito da transformação e da evolução de seres vivos. Para a criação e desenvolvimento desta “vida” são necessários equipamentos sofisticados ligados à computação gráfica e a realidade virtual, telas sensíveis ao toque, projeções, interações com softwares e máquinas, além da linguagem de programação que no caso destes artistas utiliza algoritmos genéticos:

[...] criamos vários sistemas que refletem sistema de vida real ao recriar e reinterpretar algo da beleza e da complexidade de seu *design*. [...]. Para fazer isso torna-se necessário criar estruturas de *software* que eram elas mesmas dinâmicas e de fim aberto. Ao longo dos anos, instrumentamos o desenvolvimento e estabelecimento de um campo de pesquisa chamado Arte da vida artificial, Arte gerativa e Arte que cria sistemas adaptativos complexos (SOMMERER, 2003b p. 268).

Grande parte da interatividade das obras se deve à programação genética, segundo Campos (2003 p.118) os algoritmos genéticos colocam em cena uma população imaginária que procura sobreviver darwinianamente, sujeita às vicissitudes adaptativas.

A interatividade que a realidade virtual permite, instiga o interator a se aprofundar no conceito da obra, tocando ou criando. O espectador passa a ser parte da obra e a obra depende do espectador.

8. Vita ex Machina

O Vita Ex Machina é um web site autoral, de caráter experimental, baseado nas obras *Life Writer* e *A-Volve*. Tomamos como referência os conceitos de vida artificial baseadas nas teorias Darwinistas da evolução e seleção natural.

O objetivo foi representar, em um ambiente virtual, a simulação de seres que poderão interagir entre si e com o usuário.

O site é dividido em três ambientes com seres característicos fazendo alusão à um ambiente aquático, um terrestre e um aéreo. Cada espécie têm comportamento específico, trafega em seu próprio ambiente e pode, por meio da intervenção do usuário, ser levada aos outros. A mudança do habitat natural pode mudar seu comportamento ou levá-lo a morte.

Em todo site há um som ambiente propiciando maior imersão nos cenários e ainda, há os sons produzidos por cada ser, que são diferentes em cada grupo, de acordo com seu ambiente.

O usuário pode influenciar na vida dos seres fornecendo alimento por meio da digitação de caracteres, sendo que, para cada espécie há uma alimentação específica identificada de acordo com o tom do ambiente a que se refere. A alimentação deixa os seres com movimentação mais rápida e prolongam seu tempo de vida. Além disso, o usuário pode aproximar dois seres da mesma espécie para gerar um novo ser, neste caso foi inserida uma regra de tempo mínimo de reprodução, a fim de evitar a superpopulação.

Como complemento do conteúdo do site, o usuário encontra durante a navegação, textos sobre vida artificial, teoria darwinista e algoritmos genéticos, além de frases dos artistas e vídeos que mostram suas obras em ação.

O web-site encontra-se disponível em: www.vitaexmachina.110mb.com

7. Considerações finais

Na arte midiática de Sommerer e Mignonneau notamos que, a interatividade é um ponto crucial e, atualmente, os temas se assemelham, já que muitos deles abordam a genética, mutação, transgênicos e evolução de seres. É interessante notar como muitas obras nos deixam “brincar de Deus” colocando-nos na posição de criador e participante das mesmas, ao mesmo tempo em que nos levam a refletir sobre temas polêmicos que dizem respeito às descobertas genéticas de nosso tempo. Também foi possível conhecer sobre algoritmos e como a elaboração destas condições nos possibilita a criar ambientes parecidos com os reais e situações que se assemelham as de seres vivos. Por fim, vale salientar que essa pesquisa teórica nos serviu de base para criação de um web-site agregando e disponibilizando conceitos e ferramentas.

REFERÊNCIAS

CAMPOS, Roland de Azeredo. *Arteciência: afluência de signos co-moventes*. São Paulo: Perspectiva, 2003.

COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. - Porto Alegre: UFRGS, 2003. Traduzido por Sandra Rey.

MUNARI, Bruno. *Artista e Designer*. Lisboa: 70, c2001.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós humano: Da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

SOMMERER, Christa; MIGNONNEAU, Laurent. Arte como um sistema vivo: trabalhos de arte interativa de Sommerer e Mignonneau. In: DOMINGUES Diana(Org.): *Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*. São Paulo: UNESP, 2003a.

_____. Da poesia da programação à pesquisa como forma de arte. In: MACIEL, Kátia; PARENTE, André (Orgs.): *Redes sensoriais: arte, ciência, tecnologia*. Rio de Janeiro: Contra Capa Livraria, 2003b.

_____. *Life Writer: creating life through the act of writing*, c2006. Disponível em: <<http://www.interface.ufg.ac.at/christa-laurent/WORKS/CONCEPTS/LifeWriterConcept.html>>. Acesso em: 11 set. 2007.