

DEVICE ART

VIABILIZANDO O CONCEITUAL

Amantes das tendências que movimentam o mundo criativo, fiquem atentos: vem do Oriente uma forma de expressão que está mexendo com o consumismo japonês e expandindo-se para o Ocidente. É a união da arte com a ciência e a tecnologia. Seu nome? Device Art



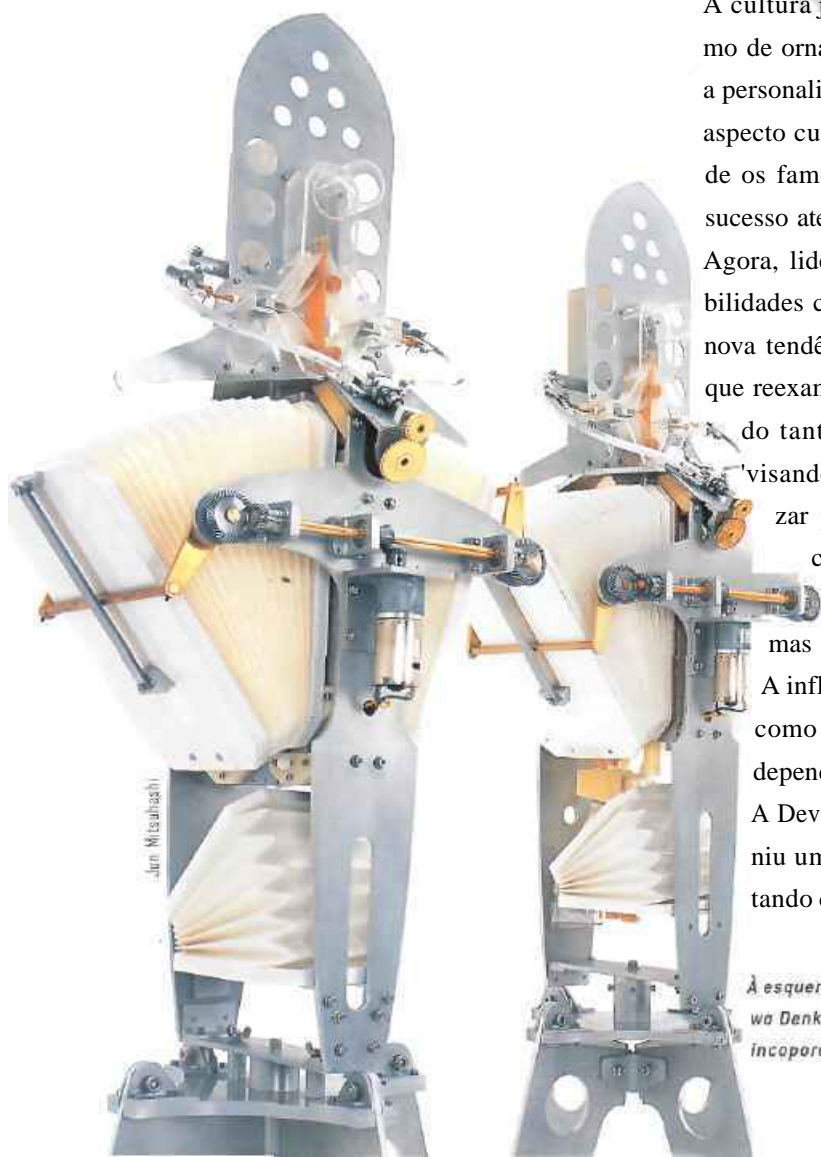
Daniel Paronetto

A cultura japonesa sempre se mostrou eufórica com o consumo de ornamentos expressivos e possui opções ilimitadas para a personalização de objetos de nosso cotidiano. Trata-se de um aspecto cultural muito evidente, que pode ser identificado desde os famosos "Tamagotchis" - que traçaram sua jornada de sucesso até nas Américas - até mais recentemente a Toy Art. Agora, liderada por um grupo de artistas que uniram suas habilidades com o universo da produção industrial, inicia-se uma nova tendência no mando criativo: a Device Art, um conceito que reexamina a relação entre arte, ciência e tecnologia, usando tanto a perspectiva histórica quanto a contemporânea, visando criar uma forma de mídia. Sua proposta é viabilizar para o consumo produtos que usam a tecnologia como essência, além de referências artísticas ao dadaísmo e ao surrealismo para redefinir as atuais formas de produtos conceituais.

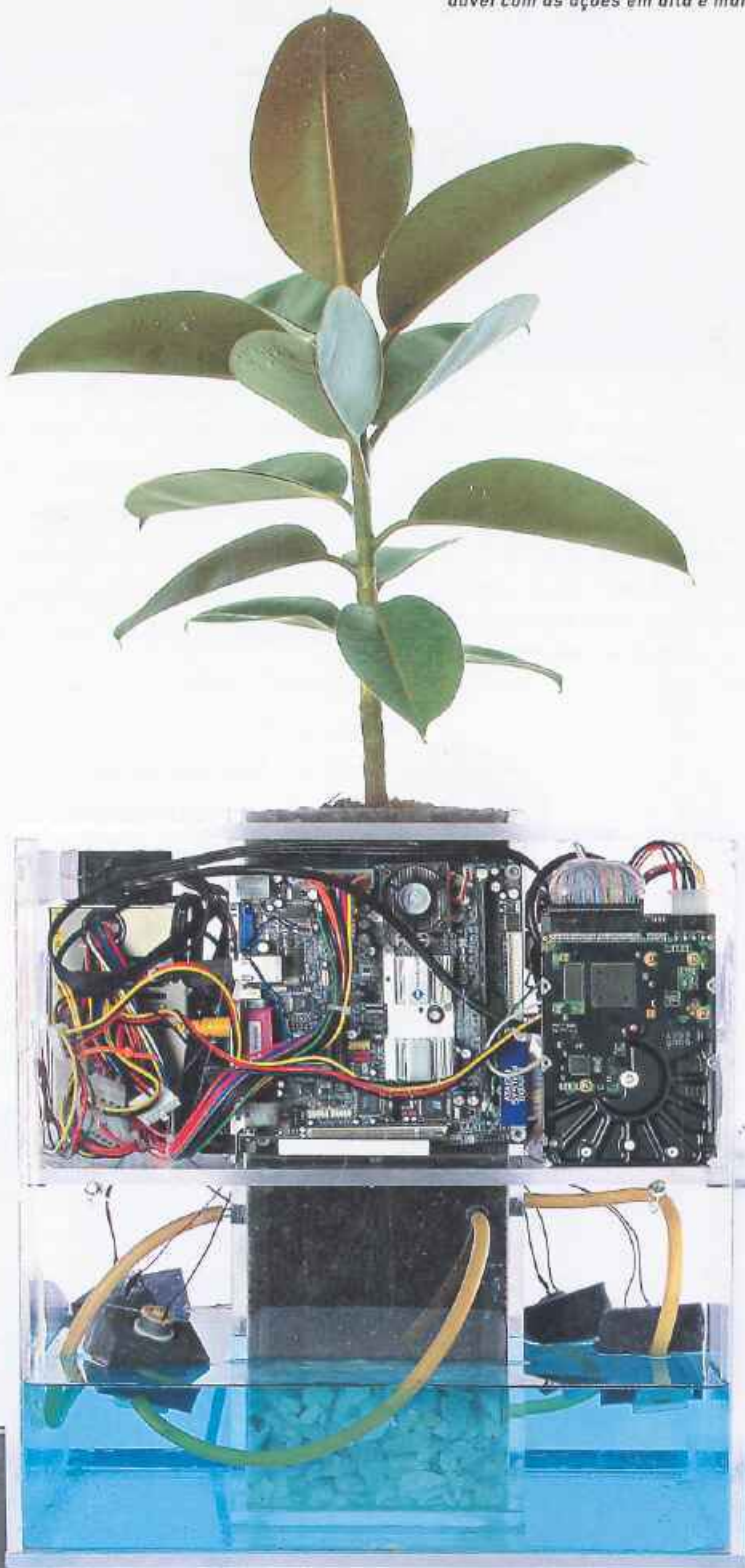
A influência da linguagem artística japonesa é clara, assim como a sua forte cultura visual, que cresceu totalmente independente dos paradigmas ocidentais.

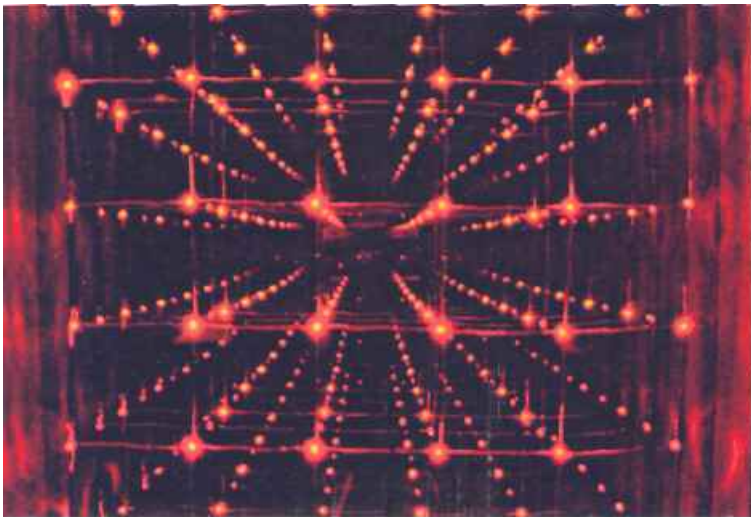
A Device Art teve início em 2004 com um projeto que reuniu um grupo de nove artistas e pesquisadores que, contando com o subsídio da Agência de Ciência e Tecnologia do

À esquerda e no alto da página, os robóticos instrumentos musicais da Maywa Denki. Eles geram sons acústicos por meio de mecanismos eletrônicos e incorporam um estilo estranho de manuseio



Nesta página, o projeto Spore 1.1 da empresa Swamp, consiste em um ecossistema eletrônico para uma seringueira que se altera de acordo com as ações da empresa Home Depot. O computador usa a tecnologia Wi-Fi para acessar os dados da Bolsa de Valores na internet, atualizando-os uma vez por semana, fazendo a planta ficar saudável com as ações em alta e murchar quando elas caem





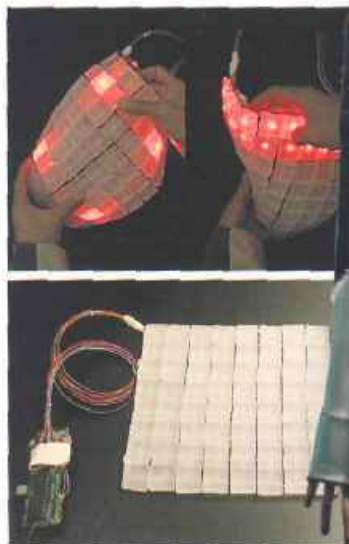
Acima, Infinity Case, da empresa James Clar. Instalação portátil: seus dois espelhos causam a impressão de uma linha infinita de LEDs animados. À esquerda, Bitman, da Maywa Denki: objeto que, mesmo havendo movimento lateral, sua figura fica sempre na vertical por meio de sensores internos

Japão durante cinco anos, visava criar um modelo de produção, exibição e distribuição de seus trabalhos. Assim, eles tornaram viáveis para o consumo produtos conceituais antes vistos somente em museus e galerias de arte.

Entre as empresas que investem nesse segmento destaca-se a Maywa Denki, que se define como uma unidade artística. Liderada por Nobumichi Tosa, ela mistura alta e baixa tecnologia para fazer instrumentos robóticos que são revelados ao

público e suas apresentações são o modo próprio dos criadores. N

Abaixo, e à direita, o Flexgrid da empresa James Clar. Um display de LEDs dobrável criado com a empresa Hariri+Hariri. Integrado a uma peça de roupa, esse display permite ao usuário se comunicar com o traje, causando reações diferentes nas luzes de acordo com os movimentos e sons emitidos pela pessoa



te, às vezes, os instrumentos não funcionam imediatamente, fato que é integrado à exibição. Nada é escondido do público. A transparência, tanto física - mostrando seus componentes eletrônicos e inovações tecnológicas -, quanto conceitual, é uma característica importantíssima da Device Art. A tecnologia não é encarada como algo que deve ser camuflado atrás de um conceito artístico. Ao contrário, procura-se torná-la elemento central da peça, mostrando ao público o que ela tem para oferecer.

A Device Art, de fato, pode levantar muitas questões sociais, como a necessidade desses produtos em um momento no qual o mundo está reavaliando seus valores de produção industrial. Mas essa nova tendência está em busca de respostas. A experimentação e a evolução de novas tecnologias são a essência desse trabalho, que pode ajudar a responder uma das últimas grandes questões contemporâneas: o impacto da era digital na sociedade. ❁