

Deus ex machina

Marcio Harum

Tanto o trabalho, quanto a trajetória do artista Andrei Thomaz vem sendo inscritos exatamente no campo de interseção da pesquisa e desenvolvimento tecnológico de softwares artísticos com as artes visuais. Não é à toa que percebemos o seu nome em circulação nas mostras de arte contemporânea de São Paulo, mas também em meio a encontros sociais e atividades culturais junto as rodas de agentes e instituições variadas da cidade.

Com o seu projeto *Máquinas do tempo*, contemplado no edital bolsa-pesquisa da FUNARTE 2014, contudo Andrei Thomaz parece vir talvez elucidar o seu apreço em considerar alguns instrumentos de medição do tempo como o conjunto de sua obra *online* mais recente. Ressalta-se aqui o tratamento da atualidade dado ao fator tempo, que não mais medido astronomicamente, passa exclusivamente a ser compreendido sob a instância subatômica. A variação da luz solar ao longo da passagem do dia, estipula uma carga carregada de transitoriedade nas imagens produzidas, fixando múltiplos *framestills* que são registrados pela utilização de webcams e câmeras fotográficas, tornando-se facilmente manipuláveis e recombináveis, o que faz gerar algumas novas imagens fortes, compostas por pixels capturados em situações e momentos absolutamente diversos.

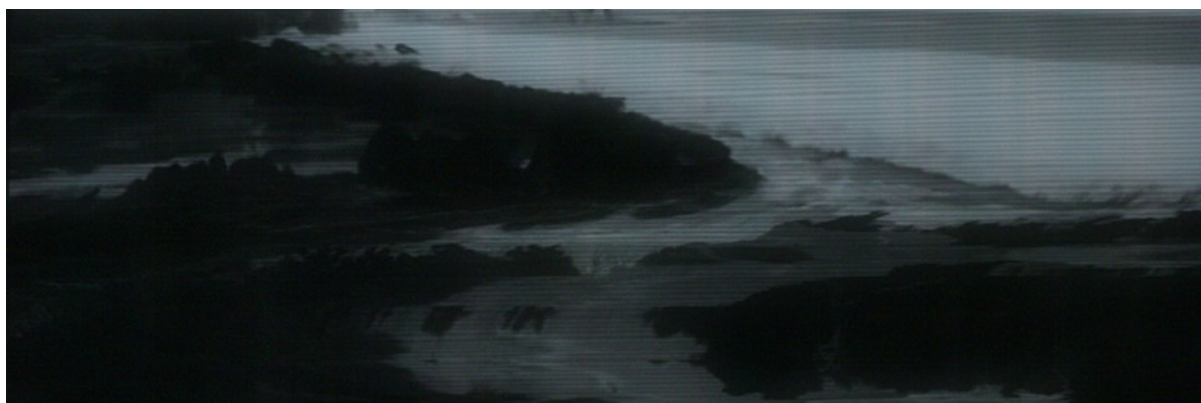


Imagem gerada pelo software *Relógio de Pêndulo*

Valendo-se de *open sources* da internet, os relógios que Andrei Thomaz apresenta na realização de seu último trabalho são feitos a partir de interfaces em circulação. A exibição em série alude a artefatos do conhecimento universal da civilização bastante conhecidos, porém um tanto misteriosos ainda. São intitulados como Relógio de Vela, Relógio de Pêndulo Duplo, Relógio de Sol e Ampulheta. O livro *Clocks & Culture (1300 – 1700)* de Carlo M. Cipolla, originalmente lançado em 1967, e reeditado em 2003, que além de oferecer visão ao estudo cronológico, ilustrou historicamente os experimentos e avanços de alguns aspectos da investigação do artista, assume que o aperfeiçoamento das técnicas de marcação do tempo; seja ela solar, hidráulica, mecânica ou elétrica, até o relógio de pulso digital ou computacionalmente eletrônico, criados para a marcação do tempo em diferentes culturas, foi não só o deflagrador da abertura dos caminhos para a revolução industrial e dos meios de transporte no mundo moderno, mas também o que acabou por definir civicamente a noção primitiva de *branding* cultural e econômico de algumas cidades europeias. Menciona-se que a partir da adoção precisa da medição do tempo, ocorreu que os direitos trabalhistas puderam ser engajadamente defendidos, pois desde então os operários passaram a ser pagos por hora, e não mais por dia de trabalho como era de praxe na era do sistema pré-capitalista.

O termo de expressão universal herdado da tragédia grega, *Deus ex machina*, em que uma estrutura posta mecanicamente em movimento transportava atores que interpretavam deuses até a boca de cena do palco - um recurso cênico imemorial, para que no ápice do drama do conflito pudessem ser resolvidos todos os problemas insolúveis da trama no texto. Soa rara a associação, mas seria como se vislumbrássemos esteticamente um espetáculo com a representação multidimensional da abdução de humanos por OVNIS nos dias de hoje. O dispositivo, muitíssimo criticado por Sócrates até Nietzsche, por tentar falsear momentaneamente uma ação em cena, funcionava apenas pela repentina intervenção de um evento ou personagem – com a simples aparição de um novo elemento estrutural para surpresa da platéia - um estímulo de abertura ideologicamente artística desde os tempos do teatro clássico com Médeia de Eurípedes, confirmado por algumas das montagens pelo próprio Shakespeare em sua época, passando da dramaturgia a arte contemporânea.

MediaScan, processo desenvolvido pela artista e pesquisadora brasileira Marcia Vaitsman na Academia de Mídia Arte de Colônia (KHM) em 2003, na Alemanha, geraram *Giant Waves* (2011-2013), prints em seda que se condicionados sob condições museológicas ideais durarão por aproximadamente 500 anos. São vídeos de celulares e câmeras caseiras de cidadãos encontrados no YouTube, condensados em fotografias, da catástrofe do tsunami no Japão em 2011. A artista congelou o tempo das violentas imagens em movimento de maneira pacífica, desacelerando-as, neutralizando-as, com efeitos de linhas de luz da utilização de um scanner portátil. Marcia Vaitsman se interessa em suscitar como imagens coletivas criam fantasmaticamente a memória que teremos deste desastre natural no futuro, e de como estas imagens constroem a realidade sob uma lenta influência daquelas outras imagens da destruição, as oficiais, que podemos acessar pelos veículos de mídia.



MediaScan: Giant Waves

Marcia Vaitsman

A criação de softwares pode resultar de processos mentais elásticos (estruturas) com algoritmos (data). Já que programas existem para coordenar processos, alguns artistas e programadores, como é o caso de Andrei Thomaz, vem trabalhando com softwares como Java, C++/Open GL, Perl, PHP, BASIC, LISP, PostScript, Python, Flash MX, Processing, e mais, ferramentas que de fato ainda são completamente desconhecidas para o sistema de arte.

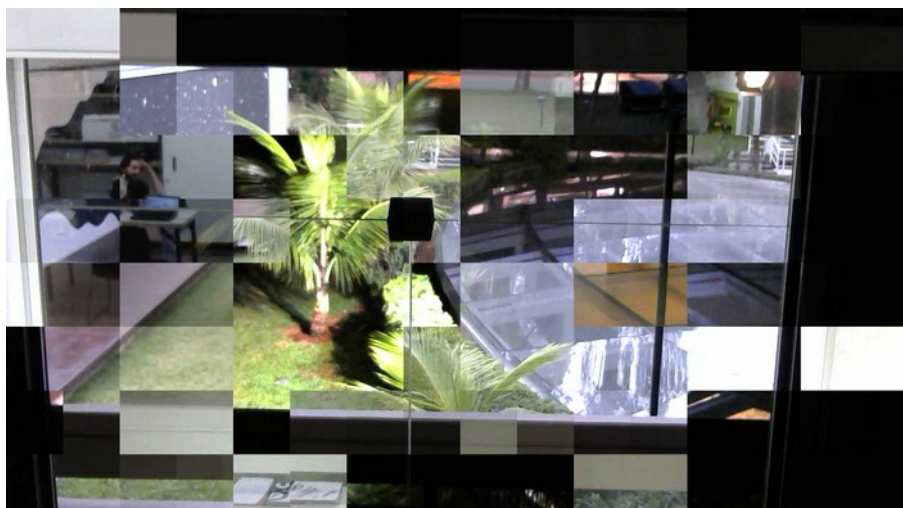


Imagem gerada pelo software *Metrônomo*

De volta ao pensamento das artes visuais, Sol Lewitt teve reconhecidamente o seu trabalho de estruturas visuais executado centenas de vezes como desenho sobre paredes (*wall paintings*). Desde 1968 suas instruções por texto e diagramas tem sido analisados na arte conceitual sob certas características da programação, mas não aquela linguagem de limitação formalmente aplicada por tradução de códigos. Cada vez que se reproduzia um desenho seu, manifestava-se colaborativamente e diferente do anterior, dependendo da ocasião, local e do pintor. O artista de Nova York evocava o ilógico e o intuitivo em sua produção, um misticismo da *práxis* no lugar do racionalismo. Lewitt julgava que a racionalidade se repete em racionalidade, e que o irracional irrompe em experiências.