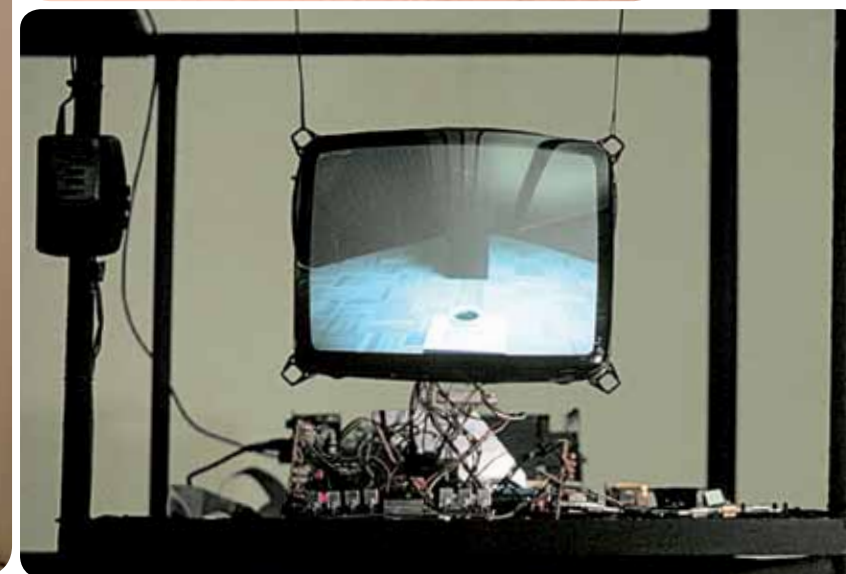


Oscar D'Ambrosio ●

## O encontro da arte com a tecnologia



Milton Sogabe é um artista que ilustra a passagem contemporânea da linguagem bidimensional – desenho, pintura e gravura – para as pesquisas das relações entre arte, ciência e tecnologia. De suas primeiras experiências com materiais, passou, desde 1987, a colocar em simbiose elementos naturais e artificiais (instalação *Campo morfogenético*, 1995), relacionar a sensibilidade do corpo com sensores eletrônicos (*Mãos à obra*, 1995) e posicionar em confronto a imagem natural refletida na água e a industrial obtida por uma câmera (*Gotas poéticas*, 1996).

Nascido em São Paulo, em 1953, formado em artes plásticas pela Faap, com mestrado e doutorado em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP, Sogabe atua desde 1994 no Instituto de Artes da Unesp. Foi no final dos anos 1980 que mergulhou nas então novas mídias eletrônicas, passando por xerox, videotexto, vídeo, computação

e equipamentos audiovisuais.

Participou ainda de eventos internacionais de arte-telecomunicação via televisão de varredura lenta (SSTV), fax e computador. De 1987 a 1989, engajou-se no Instituto

Discutir as aproximações entre as duas áreas é muito mais que só usar computadores. Isso instaura uma metodologia na qual o público deixa de ser passivo e passa a integrar a obra

de Pesquisa em Arte Tecnologia e, desde 1996, faz trabalhos com instalações multimídia interativas, em uma equipe interdisciplinar denominada SCIArts (Sistema de Controle de Instalações de Arte), que

elabora projetos na intersecção entre diversas áreas do conhecimento.

As atividades do SCIArts ([www.sciarts.org.br](http://www.sciarts.org.br)) procuram tanto exprimir a profunda complexidade da relação entre arte, ciência e tecnologia – que constitui essência da cultura –, quanto a representação de conceitos artístico-científicos contemporâneos que demandem novas possibilidades midiáticas e poéticas.

Para isso, usam teorias científicas e tecnologias em geral na construção de espaços poéticos onde as interações homem/obra, obra/obra, obra/ambiente e homem/homem são predominantes. A equipe possui um núcleo fixo de pessoas, mas conta com co-participantes (técnicos, cientistas, teóricos e artistas) que variam de acordo com as características de cada projeto.

A integração de Sogabe ao universo tecnológico foi gradual. Terceira geração de uma família de imigrantes japoneses que morava no bairro do Brás e tinha uma

quitanda, sempre gostou de desenhar. Entrou em Arquitetura no Mackenzie, mas abandonou o curso. Mais tarde, prestou vestibular para Artes Plásticas na Faap, onde começou a dar aula de desenho, primeiro no cursinho preparatório e depois na graduação.

Uma atividade que o marcou foi a de ser assistente da artista Regina Silveira, que o convidou para trabalhar no Centro de Artes Visuais Aster, fundado por Regina e diversos artistas em 1978. Naquele local de experimentação, começou a concretizar o interesse por expressões visuais que se valessem de novos recursos.

As primeiras instalações, porém, surgiram apenas em 1995. Inicialmente ele trabalhou sozinho e depois em grupo. *Por um fio*, de 1996, era uma ação multimídia interativa que integrava equipamentos audiovisuais e sensores controlados por computador. Essas obras estavam dispostas no mesmo espaço expositivo, de modo a

uma garantir o funcionamento das outras.

Em *Atrator poético*, de 2005, som e imagem dialogavam. Quando o público interferia nas imagens projetadas eram produzidas ondas sonoras que movimentavam o ferro-fluído, um líquido magnético que se conforma ao campo constituído por bobinas eletromagnéticas. A figura criada por essa movimentação era captada por uma câmera e vista numa superfície circular.

Sogabe vê a arte hoje cada vez mais como um trabalho de grupos de profissionais de diversas áreas. De caráter interdisciplinar, essas associações têm duas características: ampliar a participação da tecnologia no processo criativo e aumentar as pesquisas teóricas, feitas principalmente por professores de pós-graduação sobre as obras que eles mesmos executam.

Discutir as aproximações entre tecnologia e arte é muito mais que usar computadores. Trata-se de debater opções de

realizar arte contemporânea. Isso gera uma reflexão sobre os trabalhos e a instauração de uma metodologia na qual o público deixa de ser passivo e passa a integrar a obra.

Encarar a arte como pesquisa define, portanto, um outro contexto. Se, nos anos 1980, o criador plástico estava repleto de projetos e não tinha como fazê-los, a década de 1990 permitiu as mais variadas experimentações, com fax, secretária eletrônica, projetor de slides e xerox. No atual século, a arte digital se inverteu, pois a imaginação humana é que não consegue mais explorar todas as possibilidades que existem.

Milton Sogabe admite que seus projetos ainda começam com o desenho, onde visualiza sua criação, mas constata que, nas novas gerações, a mente está mais aberta para variadas manifestações, que integrem as mais diversificadas expressões plásticas.