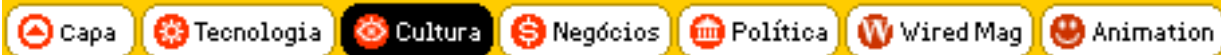


Fonte: A A A A



Será ele um artista ou um engenheiro?

Por Kendra Mayfield |  Outras notícias deste jornalista

05:45 PM Mar. 24, 2004 PT

PALO ALTO, Califórnia - O design convencional das interfaces de computador se preocupa com o controle, e não com a verdadeira interatividade. Mas isso não impede o artista Jim Campbell de continuar tentando.

Campbell é um dos líderes na exploração dos computadores como uma forma de arte. Formado pelo MIT em engenharia e matemática, [Campbell](#) também detém mais de uma dúzia de patentes em tecnologias de processamento de vídeo. A [exibição](#) do seu trabalho no Centro de Rates de Palo Alto, que vai até 25 de abril, cobre mais de uma década do seu trabalho.

Campbell trabalhou como técnico de manutenção de equipamentos de vídeo, cineasta e projetista de chips para televisores antes de adotar a arte eletrônica no final dos anos 80. "Desde o começo, a arte sempre foi um contrapeso para a engenharia", afirma. "Era uma forma diferente de pensamento, não tão fria ou lógica".

Hoje um artista aclamado, Campbell ainda trabalha parte do seu tempo para a Genesis Microchip (antes Sage Electronics), uma empresa de processamento de imagens do Vale do Silício. Ele é um dos poucos artistas da chamada nova mídia que projeta seus próprios circuitos. Em 1988, ele começou a criar instalações interativas de vídeo com circuitos construídos especialmente por ele. Os trabalhos combinam imagens ao vivo com memória digital para criar ambientes em que a resposta do espectador possa ativar funções na peça artística. "Em 1988, a noção de arte interativa era relativamente nova", recorda.

Ele usa câmeras de vídeo para criar situações psicológicas que não seriam possíveis no mundo real. Em *Hallucination*, Campbell criou uma imagem num "espelho" de vídeo que mostra o próprio espectador em chamadas.

As obras de Campbell desafiam a noção de controle ao divergir das interfaces comuns de computador. "O processo de comando e a estrutura de controle do computador são contrários a qualquer tipo de experiência artística", diz Campbell. "O design de interfaces envolve escolas dentro de um conjunto limitado de possibilidades.

O artista combina a mídia tradicional com suas próprias invenções para explorar temas como o tempo, a memória e a percepção da realidade. "O trabalho de Campbell é extraordinário na medida que usa a tecnologia para lidar com idéias sobre ela própria", diz Todd Hosfelt, dono da [Galeria Hosfelt](#) de San Francisco. "O conceito por trás da arte e a arte em si estão plenamente integrados".

Campbell transmite imagens de vídeo digital através de LEDs, ou diodos emissores de luz, para criar instalações de imagem em movimento. Em sua série *Ambiguous Icons*, ele reproduziu imagens analógicas em painéis de LEDs de baixíssima resolução, tornando-as irreconhecíveis. *Motion and Rest* mostra silhuetas de pessoas inválidas sem revelar suas identidades. "É muito humanista", disse Hosfelt. "As pessoas reagem com grande profundidade de emoções".

Em *Memory Works*, Campbell traz representações digitais das lembranças de um acontecimento. Outras instalações usam câmeras de vídeo para levantar questões sobre como a vigilância pode influenciar o comportamento.

"Meu trabalho varia bastante", diz Campbell. "Boa parte dele é bastante técnico. Ao mesmo tempo, trabalho com temas que ficam fora da tecnologia. A tecnologia é apenas o meio. Não estou interessado em comentar a tecnologia, apenas em usá-la como uma ferramenta".



Wired News: Equipe | Entre em Contato | Publicidade

Diariamente traduzimos para o Espanhol, Inglês, e Japonês

© Copyright 2004, Lycos, Inc. Todos Direitos Reservados.

Sua utilização deste website constitui na aceitação da Terra Lycos **Privacidade** e Termos & Condições