

26ª Bienal de São Paulo - 2004

L E I T U R A S D E A R T I S T A S



Apresentação
Entrevistas
Biografias
Glossário
Bibliografia
Imagens
26ª Bienal

EDUARDO KAC



- [Biografia](#)
- [Sobre o artista](#)
- [Sobre a obra](#)
- [Leitura do artista](#)

ARTISTAS

Beatriz Milhazes
 Chen Shaofeng
 Eduardo Kac
 Esterio Segura
 Ivens Machado
 Luc Tuymans
 Melik Ohanian
 Paulo Bruscky
 Paulo Climachauska
 Pablo Siquier
 Rui Chafes
 Thiago Bortolozzo
 Vera Mantero
 Victor Mutale
 Xu Bing

Como você se situa como artista?

Meu trabalho aborda temas como as interseções e fronteiras entre o ser humano e os seres não-humanos, bem como as transformações filosóficas e culturais em um contexto tecnológico global. No fundo, o grande tema é o fenômeno da comunicação em seus múltiplos sentidos. [\[Voltar\]](#)

E como se situa dentro de seu contexto/país e na contemporaneidade?

Meu país é o planeta e a minha casa é a rede.

Fale um pouco sobre seu trabalho apresentado nesta Bienal.

"Move 36" faz referências ao dramático movimento feito pelo computador chamado "Deep Blue" contra o campeão mundial de xadrez [Gary Kasparov](#) em 1997. Essa competição pode ser caracterizada como uma disputa entre o maior jogador de xadrez vivo e o maior jogador de xadrez não-vivo. A instalação ilumina os limites da mente humana e a capacidade crescente de computadores e robôs, seres inanimados cujas ações frequentemente adquirem uma força comparável à subjetiva ação humana. [\[Voltar\]](#)

[Mais informação aqui.](#)

Quais as relações deste trabalho com o tema da Bienal?

A arte é o território livre por excelência.

Quais procedimentos ou processos de trabalho foram necessários para a construção de sua obra?

A instalação apresenta um tabuleiro feito de terra (quadrados negros) e areia branca (quadrados claros) no meio da sala. Não há peças de xadrez no tabuleiro. Posicionada exatamente onde o Deep Blue fez o seu "Lance 36" está uma planta cujo [genoma](#) incorpora um novo gene, que eu criei especialmente para esse trabalho. O gene usa ASCII (o código universal do computador, empregado para representar o número binário como caracteres romanos, online e off-line) para traduzir a afirmação de [Descartes](#): *Cogito ergo sum* ("Penso, logo existo") nas quatro bases da genética (A, C, G, T).

Através de modificações genéticas adicionais as folhas das plantas se curvam. Em um ambiente selvagem essas folhas seriam planas. O "gene cartesiano" foi agrupado com um que causa essa escultural mutação na planta para que o público possa ver, a olho nu, que o "gene cartesiano" é expresso precisamente onde as folhas se torcem e ondulam.

O "gene cartesiano" foi produzido de acordo com um novo código que eu criei especialmente para esse trabalho. No ASCII de 8bits, a letra C, por exemplo, é representada desta forma: 01000011. O gene é criado pela associação seguinte entre as bases genéticas e os dígitos binários:

A = 00

C = 01



Fundação Bienal de São Paulo

G = 10

T = 11

O resultado é o seguinte gene com 52 bases:

CAATCATCACTCAGCCCCACATTCACCCCAGCACTCATTCCATCCCCCATC

A criação desse gene é um gesto crítico e irônico, já que Descartes considerava a mente humana um "fantasma na máquina" (para ele o corpo era uma "máquina"). Sua **filosofia racionalista** deu um novo ímpeto tanto para a divisão corpo-mente (dualismo cartesiano) como para os princípios matemáticos da atual tecnologia de computador.

A presença desse "gene cartesiano" nessa planta, enraizada precisamente onde o ser humano perdeu para a máquina, revela um limite tênue entre a humanidade, objetos inanimados dotados com qualidades semelhantes à vida e organismos vivos que guardam informações digitais. Um único feixe de luz paralelo brilha delicadamente sobre a planta. Projeções silenciosas em vídeo em duas paredes opostas contextualizam o trabalho, evocando dois oponentes de xadrez *in absentia*. Cada projeção de vídeo é composta por uma grade de pequenos quadrados, que representa um tabuleiro de xadrez. Cada quadrado mostra ciclos animados se movimentando em intervalos diferentes, portanto criando uma complexa série de movimentos coreografada cuidadosamente. O engajamento cognitivo do espectador com as múltiplas possibilidades visuais apresentadas em tabuleiros projetados sutilmente rivaliza o mapeamento dos caminhos múltiplos no tabuleiro da partida de xadrez.

Quais questões este seu trabalho pode trazer para ampliar a formação artística e a discussão estética do público, principalmente do público escolar, formado por crianças e jovens?

Ampliar a formação artística: todos os meios existentes podem ser utilizados na criação de obras de arte, pois não são estes que definem se um trabalho é ou não arte.

Quanto à discussão estética do público: pode-se apreciar a obra formalmente e também intelectualmente; por fim, conjugar os dois tipos de apreciação. [\[Voltar\]](#)

Professores e mediadores estabelecerão um diálogo entre sua obra e os grupos visitantes. Que questões você considera importantes que se aponte neste processo de leitura?

Sugiro que professores e mediadores **leiam o que escrevi** depois de verem a obra.

A **entrevista publicada na Folha** também pode ser útil.

Então, poderão decidir o que julgam importante para seus grupos. Cada grupo irá naturalmente preferir discutir diferentes aspectos da obra. [\[Voltar ao início\]](#)

[\[Mais informações\]](#)