

Criando um sistema de mudança de formas

DOI Number

10.24135/link.2021.v2i1.140.g274

Desde o final de 2019, venho desenvolvendo um sistema modular de peças que, além de encaixar-se livremente entre si, mantém uma certa liberdade de movimento, permitindo a alteração de sua forma. O sistema surgiu como um projeto educacional para a criação de insetos modulares e, a partir de setembro de 2020, tomou outros rumos, com a criação de um boneco articulado, também com propriedades de transformação com outros módulos interconectáveis sendo adicionados. Um conjunto de peças conectadas possui propriedades de rotação em relação à sua conexão. O projeto foi publicado em um formato de código aberto, dentro de uma licença GPL, permitindo que seja acessado, alterado e republicado, desde que a abertura do projeto seja mantida. Em sua forma atual, já é um sistema consistente para a construção de formas transformáveis. O projeto foi inspirado nas mais diversas técnicas, como origami e autômatos. Situa-se entre os territórios da arte interativa e o gigantesco universo das técnicas lúdicas. Sejam relacionadas à educação ou ao puro jogo por lazer, é possível obter várias configurações do mesmo conjunto de peças conectadas. As associações evocadas pela manipulação das formas criadas dentro deste sistema levaram-me a conteúdos de biologia, como o estudo das bases nitrogenadas que compõem o DNA e o RNA e as proteínas, e também estão me conduzindo aos 20 aminoácidos

comuns a todas as formas de vida conhecidas na Terra e suas propriedades de composição. Tudo isto enriquece o processo de pesquisa, mas, também, cria outros problemas decorrentes da minha falta de conhecimento específico nestes assuntos. Devo lembrar que minha pesquisa se dá na área de Artes, mas, na medida em que me informo, torna-se uma pesquisa de um processo criativo que pode envolver técnicas e conteúdos de outras áreas, um pensamento estruturado de forma física com sua autonomia em relação com as demais áreas do conhecimento. Esta pesquisa é informada por outras áreas, mas não se submete a elas; pelo contrário, tem potencial para inspirar esteticamente qualquer área, sem que seu conteúdo precise ser tecnicamente preciso em relação às suas fontes de inspiração. As fontes bibliográficas e referenciais teóricos desta pesquisa são diversas — a pesquisa é essencialmente interdisciplinar. Teóricos como Gilbert Simondon, artistas como Lígia Clark, Chuck Hoberman, Theo Jansen e Erik Aberg participam como inspiração poética das pesquisas em andamento. Outros sistemas criativos, como Lego, Tinkertoys, Playmobil e qualquer outro, também estão sendo utilizados livremente como uma fonte de inspiração, bem como outras referências pop como os Barbapapas, os Transformers, o robô T-1000 e muitos outros filmes e séries que surgiram com visuais inspirados no conceito de “matéria programável”.