

Abrigos e percursos imaginários em realidades virtuais interativas de síntese

DOUGLAS DE PAULA

■ 248

Professor de mídias contemporâneas no Curso de Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Uberlândia (UFU). É doutorando em Arte pela Universidade de Brasília (UnB), Mestre em Arte pela Universidade de Brasília (UnB) e Bacharel em Ciência da Computação pela UFU. e-mail: douglaspaula@fafcs.ufu.br.

■ RESUMO

Este texto fala sobre interfaces gráficas ou realidades virtuais artísticas que propõem simular espaços tridimensionais imaginados e implementados a partir de imagens de síntese com as quais se pode interagir e nas quais se pode psico imergir: espaços que o espectador pode percorrer e nos quais ele pode sentir-se acolhido ou ameaçado; espaços, formas para serem habitados pela imaginação.

■ PALAVRAS-CHAVE

Realidade virtual, imagem de síntese, imaginário, habitar.

■ RÉSUMÉ

Ce texte raconte des interfaces graphiques ou des réalités virtuelles artistiques qui proposent simuler des espaces tridimensionnels imaginés et faits à partir d'images de synthèse avec lesquelles on peut interagir et où on peut psycho immerger: espaces qu'on peut parcourir et où on peut se sentir protégé ou menacé; espaces, formes, pour être habités par l'imagination.

■ MOTS-CLÉS

Realité virtuelle, Image de synthèse, imaginaire, habiter.

249 ■

Falar de abrigos e percursos imaginários em realidades virtuais interativas de síntese pede antes definir os termos “realidade virtual” e “imagem de síntese”.

Realidade virtual

Suzete Venturelli (2002, p. 102) coloca que realidade virtual é uma técnica avançada de interface, com a qual o usuário pode imergir em um ambiente sintético tridimensional gerado por computador, interagir com ele, ou simplesmente percorrê-lo. Em outras palavras, uma realidade virtual seria um ambiente veiculado por imagens passíveis de interação com os seres humanos, ou seja, capazes de se atualizar nesta operação. A autora coloca ainda que uma realidade virtual pode ser imersiva ou teleimersiva. Nas realidades virtuais imersivas, tem-se a sensação de estar inserido num ambiente tridimensional. Nas realidades teleimersivas, a interação se dá por meio de interfaces gráficas.

Pierre Lévy (1999, p. 145) entende os mundos virtuais como a reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com os seres humanos. Destaca três usos para o termo virtual: um técnico, ligado à informática, que parece designar tudo quanto apareça na tela do computador; um que denomina irrealidade; e um último, filosófico, o qual assume em suas considerações teóricas (1999, p. 47).

Lévy (1999, p. 47) expõe que, em filosofia, o virtual é aquilo que existe apenas em potência e não em ato: é algo passível de atualizar-se. Dessa forma, coloca que o virtual faz parte do real, é uma de suas dimensões. Assim, não haveria oposição entre virtual e real, mas, sim, entre virtual e atual, que seriam dois modos diferentes de realidade. A esse respeito, Aristóteles fala-nos de “potência e ato”, “forma e matéria”, como pares cujas reuniões formariam o real. “A potência que se [atualizaria] pelo ato, a forma que se [faria] com a matéria” (BICUDO, 2010, p. 125).

Aparecida Bicudo (2010, p. 126) coloca que “o virtual e o provável aparecem como categorias fundamentais do pensamento científico sobre o mundo”; que a matemática

tem como base o virtual, já que “os conteúdos formais da lógica e da matemática que tratam do virtual são conteúdos não-atuais, abstratos e não realizáveis no âmbito da experiência sensível ou do empiricamente dado”. Assim, se é na matemática que a ciência moderna ocidental assenta suas raízes, essas raízes estão fortemente arraigadas ao virtual, ou seja, nossa ciência seria uma ciência do virtual. Nesse sentido, vale lembrar uma questão bastante provocativa de Gaston Bachelard: “Por que os atos da imaginação não haveriam de ser tão reais quanto os atos da percepção?” (1978, p. 300).

Contudo, sabemos que, embora a ciência paute-se enormemente no virtual, no lógico-formal, ela também lida com o empírico, com o experimental. Assim, Bicudo pergunta-se: se “a matemática é o fundamento do pensamento científico e se sua realidade é virtual e dependente dos conteúdos formais, como, então, dá-se a ligação entre o virtual e o atual nas ciências empíricas?” (2010, p. 126-127). Segundo a autora, isso ocorreria por meio do referencial. Esse referencial seria o próprio aparato científico e tecnológico e, arrisco acrescentar, as mídias. Ele apareceria, assim, como

uma tela de informação meio solta [...que] se [atualizaria] não completamente e [...] se [constituiria] na dimensão formal [...], mas de maneira mais ou menos solta conforme as possibilidades de aplicação que se [mostrariam] adequadas na prática da empiricidade [...assim] , a noção de referencial, de um lado, [funcionaria] como um quadro de descrição para a experiência e, por outro, [apresentar-se-ia], para os fatos atuais, como um sistema de conceitos operatórios que [permitiria] determinar os fatos e as relações virtuais (BICUDO, 2010, p. 126-127).

As mídias informáticas, os espaços das redes, a internet, seriam, então, instâncias desse referencial, lugares em que “não-atual e atual [avançariam], dinamicamente, pelos caminhos da atualização, abrindo-se e fechando-se em conexões em rede informacional” (BICUDO, 2010, p. 127-128).

Assim, o uso do termo “realidade virtual”, no título deste texto, não coincide exatamente com sua definição filosófica, mas, sim, com esse referencial, que é midiático, esse mediador, de que Bicudo (2010) nos fala, esse entremeio, essa teia, repleta de potencial, que vai se atualizando com o uso, com a demanda. Realidade virtual significaria, portanto, uma imagem simulatória de um espaço tridimensional psico imersível, uma instância do mencionado referencial, carregada de potencial, de virtual, de possibilidades de atualizações dinâmicas.

Aparecida Bicudo destaca ainda o quanto todo esse meio, do computador, seria capaz de intensificar nossa cognição, nossa tomada de consciência, conforme entendida pela fenomenologia de Edmund Husserl, como movimento em direção ao mundo que, “focalizando algo no mundo-vida, traz de volta o que foi percebido, ou seja, o visto como elementos disponibilizados aos atos da consciência” (2010, p. 128).

Ao integrar a mídia informática como uma grade de potências que pode se atualizar, o virtual, como aponta André Parente, “não se [opor] ao real, mas sim aos ideais de verdade, que são ficção” (1999, p. 24). Nesse sentido, entende-se que o virtual surge como elemento de libertação, e não mais de alienação: ele seria capaz de operar o novo em nossas mentes, apontar possibilidades e denunciar as ficções que – cotidianamente - tomamos como verdade/realidade.

Imagem de síntese

Lúcia Santaella e Winfried Nöth (1998, p. 157-186) postulam a existência de três paradigmas no processo evolutivo de produção da imagem: o paradigma pré-fotográfico, o fotográfico e o pós-fotográfico.

O paradigma pré-fotográfico nomeia as imagens feitas à mão, cuja produção, portanto, depende fundamentalmente da habilidade manual de um indivíduo para plasmar o visível, a imaginação visual numa forma bi ou tridimensional. Nesse paradigma, encontram-se o desenho, a pintura, a gravura e a escultura. Nele, as imagens possuem materialidade, e impõem sua presença por meio de suportes e substâncias. É o próprio gesto do corpo do artista que está grafado nesses suportes e substâncias, ainda que por meio de prolongamentos artificiais do seu corpo, como o pincel, por exemplo. Nesse sentido, Santaella e Nöth (1998, p. 164) colocam que a imagem - pré fotográfica - se produz por meio de um gesto único e irrepitível, e funde, de modo indissociável, o sujeito criador, o objeto criado e a fonte de inspiração, o que os autores chamam característica monádica da produção imagética.

No paradigma fotográfico, estão inclusos a fotografia, o cinema, a TV, o vídeo e a holografia. São imagens que nascem da colisão de raios luminosos que emanam de objetos reais preexistentes, em um suporte química ou eletromagneticamente sensível à luz. Para Santaella e Nöth (1998, pp. 164-165), a grande diferença deste paradigma com relação ao paradigma pré-fotográfico, é que ele inaugura um processo de produção eminentemente diádico, no sentido de que a imagem revela a diferença irreduzível entre o real e seu duplo (pedaço eternizado de acontecimento que, uma vez capturado, indicará a morte do real com o qual foi produzido).

O paradigma pós-fotográfico refere-se às imagens sintéticas, imagens inteiramente geradas por cálculos no interior da máquina. Santaella e Nöth (1998, pp. 166-167) colocam que, neste paradigma, o processo de produção da imagem é eminentemente triádico, no sentido de que pressupõem três fases - que, embora estejam interligadas, são bem delimitadas: em primeiro lugar, um programador constrói um modelo numa matriz de números, algoritmos ou instruções de um programa para cálculos a serem executados pelo computador; em seguida, essa matriz numérica é transformada segundo outros modelos de visualização ou algoritmos de simulação da imagem; por último, o computador traduz essa matriz em pontos elementares (pixels) para tornar o objeto visível numa tela de vídeo. É nesse último paradigma que podemos situar a imagem de síntese, uma imagem completamente gerada por cálculos, sem referencial material.

Quanto ao agente produtor de cada uma dessas imagens, Santaella e Nöth (1998, p. 170) colocam que o pintor, por exemplo, seria um demiurgo, um imaginador, já o fotógrafo seria um *voyeur*, sujeito caçador, seletor e movente, ao passo que o programador infográfico seria um manipulador, sujeito antecipador e ubíquo, um experimentador.

Embora em sua explanação, os autores cheguem a montar tabelas comparativas para os sujeitos realizadores de cada uma dessas imagens, em momento algum dizem - de forma explícita - que as habilidades de um não podem se fazer presentes no outro. O máximo que se pode dizer é que destacaram aquilo que é mais marcante no processo produtivo de cada um desses sujeitos. Entende-se que o discurso dos autores não desautoriza ressaltar, por exemplo, que o artista infográfico não parece

ser um sujeito menos imaginador que o pintor. Contudo, é evidente que a natureza dessa imaginação parece deslocar-se, ele não mais idealiza cenas, mas movimentos e relações dinâmicas com o espectador.

A leitura de cada um desses tipos de imagens parece ter igualmente suas peculiaridades. Para Santaella e Nöth (1998, p. 174), a leitura da imagem pré-fotográfica parece ser eminentemente orientada pela contemplação. Já na leitura da imagem fotográfica, haveria a predominância da observação, num agenciamento entre memória e reconhecimento, ao passo que a fruição da imagem de síntese seria predominantemente interativa.

O material de meu trabalho é, portanto, uma imagem-meio, envolta num tecido de potenciais de atualização dinâmicos (seu aspecto de realidade virtual), uma imagem simulatória de espaço em três dimensões em que o espectador pode psico ou tele imergir. Além disso, essa imagem pode ser também chamada sintética ou de síntese, no sentido de que é completamente gerada no interior da máquina, sem a necessidade de referentes materiais.

Imaginário poético em imagens de síntese: habitando interativamente espaços imaginados

■ 252

O principal aspecto dos trabalhos artísticos sobre os quais pretendo falar neste texto diz respeito à relação entre imagem de síntese e imaginário. Nesse sentido, Gaston Bachelard é uma referência inequívoca. A investigação do autor pauta-se na literatura, no levantamento de pontos comuns entre obras de vários autores do seu conhecimento. Duas das proposições que faz em seus estudos chamam a atenção: mostrar que especificamente o devaneio poético pode ser uma experiência de tomada de consciência; e levantar abstrações ou leis para a imaginação da matéria e do movimento, traçar regularidades para a forma com que eles se nos apresentam quando os imaginamos.

Meus primeiros experimentos com realidade virtual e imaginação ocorreram em 2002, como aluno do mestrado em Artes da Universidade de Brasília – UnB. Nessa fase, os trabalhos remeteram a um imaginário eminentemente aéreo nos termos de Bachelard: eram formas livres, volitantes, sem solo. As obras “O Ar e os Sonhos” e “A Água e os Sonhos”, do autor, guiaram as reflexões sobre os trabalhos dessa fase.

Recentemente, no entanto, tenho percebido algumas alterações em meu trabalho, que parece querer ganhar outro cunho imaginário: o da simulação de estruturas que podem envolver o espectador e serem psicologicamente habitadas por ele. Mas essa transição, de um imaginário aéreo para um imaginário terrestre, como Bachelard diria, parece dar-se aos poucos e ainda se vê a marca da imaginação aérea em meus trabalhos mais atuais, dos quais falo a seguir: “Baricentro Zero” (Figura1), “Panóptico” (Figura 2) e “Claustro & Aero” (Figura 3).

“Baricentro Zero” intitulou exposição individual por mim realizada na Casa da Cultura de Uberlândia, MG, em 2010. Exibiu uma realidade virtual interativa implementada em VRML (*Virtual Reality Modelling Language* ou Linguagem de Modelagem de Realidade Virtual) e com a linguagem de programação *javascript*, usadas para disponibilizar realidades virtuais na *web*. Essa realidade virtual simula um espaço 3D em que o espectador pode lidar com uma espécie de corpo “morulado” pululante, que vai se formando assim que a interface é acionada. Essa obra visa a compor um

espaço sem referentes direcionais preestabelecidos, como “em cima” ou “em baixo”. “Baricentro Zero” quer dizer peso zero, sem centro de gravidade. O trabalho insinua que, disponibilizando um ambiente em que estão ausentes referentes direcionais comumente apontados nos espaços de nossas vivências, e em que tampouco exista gravidade para auxiliar nessa orientação, apenas tempo e movimento poderiam guiar a navegação do espectador no interior do espaço psico imergido pelo mesmo, ou seja, seria um espaço em que a orientação dar-se-ia puramente pela forma e suas transformações, que poderiam ser em virtude de um deslocamento e a assinatura do mesmo.

O caráter aéreo parece evidente nessa obra, seja no som de sopro que a caracteriza, seja na ausência de referentes espaciais que permitam posicionar uma força gravitacional. Contudo, algo dos espaços para serem habitados, espaços internos, ou da dialética interior versus exterior, de que Bachelard (1978) nos fala, já começava a surgir nesse trabalho: malgrado sua forma exterior um tanto fálica quando vista de determinado ângulo, esse corpo era também, por dentro, uma espécie de casca morulada que podia ser entrada, habitada, vista, experimentada e ouvida por dentro.

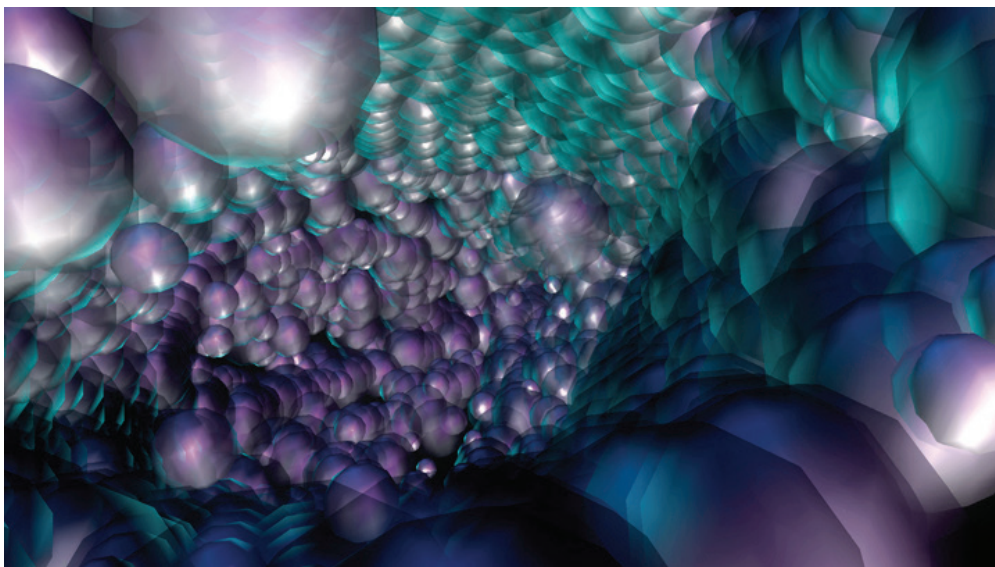


Figura 1 - Douglas de Paula. *Still* da obra “BARICENTRO ZERO” (Casa da Cultura de Uberlândia, MG, 2010). Fonte própria.

Um segundo trabalho, intitulado “Panóptico”, parece dar seqüência a meu devaneio poético dos espaços envoltórios. “Panóptico” é uma realidade virtual implementada com o programa de modelagem e animação *3dBlender*, a linguagem de formatação VRML e a linguagem de programação *javascript*. Esse trabalho compôs exibição individual homônima colocada em cartaz na sala “Lucimar Bello”, do Museu Universitário de Arte (MUnA/UFU), entre junho e agosto de 2011. Em sistemas prisionais antigos, um panóptico era uma espécie de observatório central em torno do qual as celas eram distribuídas. Ou seja, de dentro do panóptico, era possível saber tudo o que acontecia ao redor. Por outro lado, era também verdade que, se juntando os “olhos” em todas as celas, ter-se-ia uma visão completa, uma visão de todos os ân-

gulos, do corpo que constituísse esse observatório: aquele que vê é também visto. A ideia nessa obra é explorar um aspecto de aproximação possível da realidade virtual com nossa imaginação, os cortes e colagens que podem perpassá-la, os vários olhos com que podemos considerar, na mente, de modo visual e até mesmo simultâneo, com “vários olhos”, uma única coisa. Assim, a obra propõe que o espectador explore a simulação de uma estrutura 3D, tentando assimilar sua forma ou descobrir o que ela poderia ser. Contudo, nesse sentido, obstáculos são colocados para o espectador: primeiro, a estrutura do objeto simulado 3D é de concepção abstrata; segundo, as texturas desse objeto escondem partes de sua estrutura; terceiro, a câmera, esse olho que filma o objeto e por meio do qual o objeto se nos faz visível, é configurada para a obtenção de uma perspectiva exagerada, que distorce as formas; e, finalmente, há sensores que leem a velocidade de interação e a posição do espectador psico imergido na simulação 3D e disparam cortes de cena, interrupções no movimento com o qual esse espectador estaria envolvido, tentando fazer sua identificação do objeto virtual correspondente à obra. Nesse trabalho, o som também responde de modo descontínuo: enquanto o espectador interage, um sensor aciona um programa que dispara comandos conflitantes, acionando e interrompendo a execução do arquivo de som correspondente quase que simultaneamente, ou seja, duas ordens opostas são dadas quase ao mesmo tempo enquanto o espectador interage: execute o som; pare o som. O resultado assemelha-se a tirar e colocar sem parar uma agulha num disco de vinil, com os estalos sonoros que podem decorrer dessa ação.

■ 254

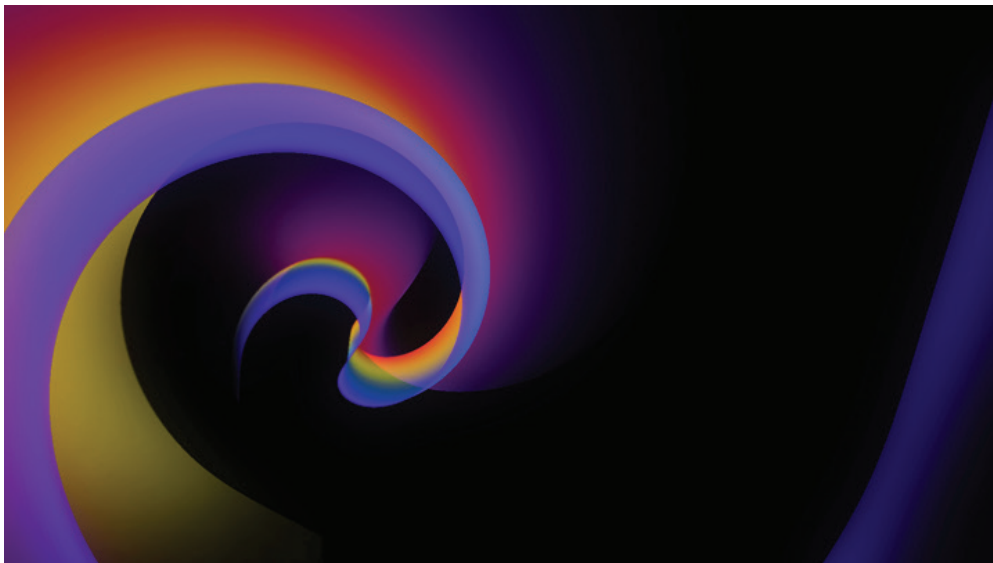


Figura 2 - Douglas de Paula. Still da obra “PANÓPTICO” (Museu Universitário de Arte – MUnA, Uberlândia/MG, 2011). Fonte própria.

É interessante perceber como apesar de a questão da habitação de um espaço interno não guiar conscientemente a concepção deste trabalho, ela emerge visualmente, de modo inadvertido e talvez sintomático, nos termos de Georges Didi-Huberman (1998): se o objetivo era fazer o espectador ter um objeto entre as mãos e explorá-lo, ele não é absolutamente alcançado, ou antes, há momentos que há êxito

nesse sentido, pois, de outra forma, o espectador pode ver-se mais entranhado na estrutura que tenta explorar do que a explorando de forma clara e, na verdade, esse é, também, um outro objetivo desse trabalho, perturbar essa exploração e sua clareza. Mas a maneira como isso ocorre é que remete ao envoltório: o espectador é entranhado para ser confundido, para perder-se visual e espacialmente. A falta de referentes gravitacionais pode, mais uma vez, remeter ao aéreo. Contudo, os momentos de abrigo num interior estrutural são inegáveis. Novamente, assim como em “Baricentro Zero”, o espectador pode deparar-se com a noção de colo, colo uterino, canal vaginal, estruturas que nos envolvem e podem nos expulsar.

Os cortes de cena de “Panóptico” inspiraram os cortes de cena da obra “Claustro & Aero”. A primeira parte desse trabalho, intitulada “Claustro”, foi exibida na coletiva artística “EmMeio#3”, conexas ao 10º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no mês de agosto de 2011, no Museu Nacional da República, Brasília, DF. Com o desenvolvimento de uma segunda parte, “Aero”, que passou a integrar o trabalho, surgiu então a obra “Claustro & Aero”, que integrou a exposição “Espaços Outros”, ocorrida em maio de 2012, na Galeria “Ido Finotti” (Uberlândia, MG), uma exposição conexas às jornadas de estudos homônimas que visavam a esclarecer as pesquisas envolvidas nos trabalhos de arte em cartaz na exposição.

Em “Espaços Outros”, “Claustro & Aero” propôs projetar um espaço tridimensional interativo que simulava a jornada por um percurso infinito num interior estrutural, percurso que poderia ser feito na forma operativa dos *games* ou jogos eletrônicos. Enquanto interagia com a imagem e fazia esse percurso, o espectador podia enfrentar cortes de cena que o lançavam em simulações de texturas distintas, mas de morfologias semelhantes. Continuidade e descontinuidade podiam marcar um jogo entre simulações de espaços formalmente similares, que também dialogavam por extremos: fechado versus aberto, azarado versus fluido, quente versus frio, terra versus ar.

Foi com a concepção de “Claustro & Aero” que comecei a perceber que o espaço-útero parecia recorrente em meus últimos trabalhos artísticos, como em “Baricentro Zero” ou “Panóptico”. Comecei a perceber que estava concebendo espaços para psico habitar e percorrer, espaços de aconchego, mas, também, de perigo. A questão do espaço-útero parece ainda transcender o aspecto visual nesses trabalhos: eles contam com sons cadenciados que parecem reforçar essa noção de espaço para ser gerado, espaço para estar... mas não por muito tempo...

A imaginação dos espaços internos é referida por Bachelard em “A Póética do Espaço” (1978). O autor chama seu método de topofilia, uma vez que busca examinar como habitamos, como nos apropriamos de determinados espaços ou como nós os amamos.

Bachelard inicia falando do espaço-casa, o espaço que nos protege. Nesse sentido, talvez pudéssemos falar de uma casa útero, a casa invaginada que parece emergir em meu trabalho: as paredes do útero imaginário nos comprimem nos protegem. Essas paredes vaginais, contudo, vão expulsar-nos algum dia... essa casa protege, mas, também, ameaça... ameaça findar-se, cessar seu contrato de proteção, ruir, voltar-se contra nós, bater-se contra nós.

Bachelard chega a comparar o espaço a um ninho e a uma concha. Com o ninho, o autor evoca o sentimento de segurança, confiança, proteção. Segundo ele, “a concha vazia, como o ninho vazio, sugere devaneios de refúgio” (1978, p. 267).

Sobre as conchas, Bachelard afirma que todas as concavidades acolhedoras são conchas tranquilas (1978, p. 278).

Para meu trabalho artístico, interessa a relação entre aprisionamento e libertação que Bachelard constrói na imagem da concha, ao falar do ser preso no seu interior, que decide libertar-se, sair. Para que essa decisão fosse tomada, teria a proteção convertido-se em sufocamento, imobilidade?

Nesse sentido, Bachelard fala de como a concha, curvando-se sobre si mesma, pode ser ao mesmo tempo proteção e ameaça, de algo que só protege porque também ameaça, e evoca o devaneio de Bernard Palissy sobre a construção de um forte, em forma de um gigantesco caracol para defender sua cidade das pilhagens e guerras. Esse caracol seria liso por dentro e rústico por fora. Dobrando-se sobre si mesmo, teria a vantagem de confundir invasores. O autor ressalta o aspecto amedrontador de tal construção, dessa enorme concha imaginária, dizendo:

a verdadeira casa do grande terrestre que foi Palissy é subterrânea. Ele gostaria de viver no coração de uma rocha, na concha de uma rocha. Pelas saliências de gesso pendentes, a moradia rochosa recebe o pesadelo do esmagamento. Pela espiral que se afunda na rocha, recebe uma profundidade atormentada. Mas o ser que quer a moradia subterrânea sabe dominar os terrores comuns. Bernard Palissy, em seus devaneios, é um herói da vida subterrânea. Apraz-se, da imaginação, com o medo de um cão — é ele que o diz — que começa a latir na entrada da caverna; apraz-se com a hesitação de um visitante ao seguir seu caminho no labirinto tortuoso. A caverna-concha é aqui uma “cidade fortificada” para o homem só, para o grande solitário que sabe defender-se e proteger-se por simples imagem. Não há necessidade de barreira de porta travada: os outros terão medo de entrar. (BACHELARD, 1978, p. 283).

■ 256

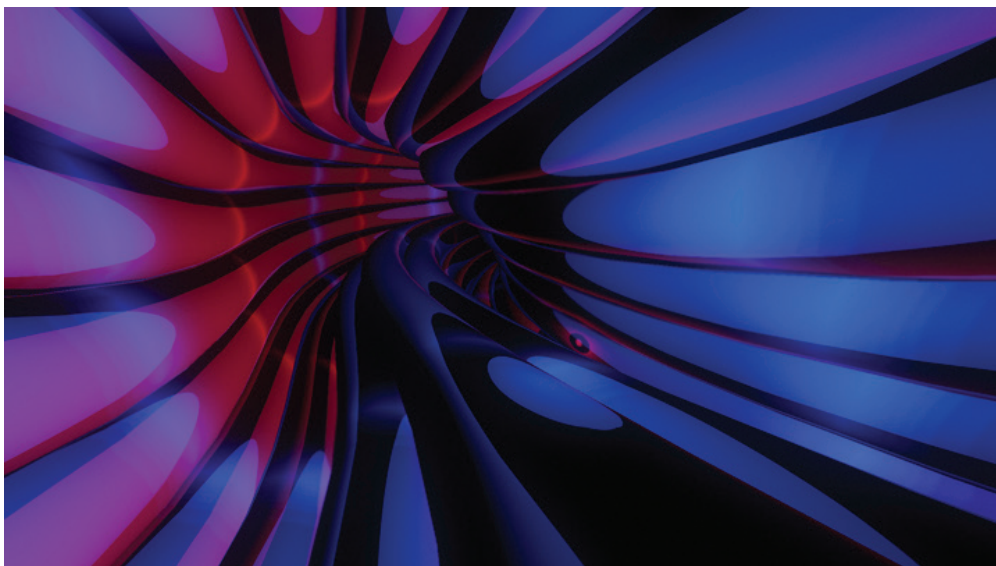


Figura 3 - Douglas de Paula. Still da obra “CLAUSTRO & AERO” (Galeria “IdoFinotti”, Uberlândia/MG, 2012). Fonte própria.

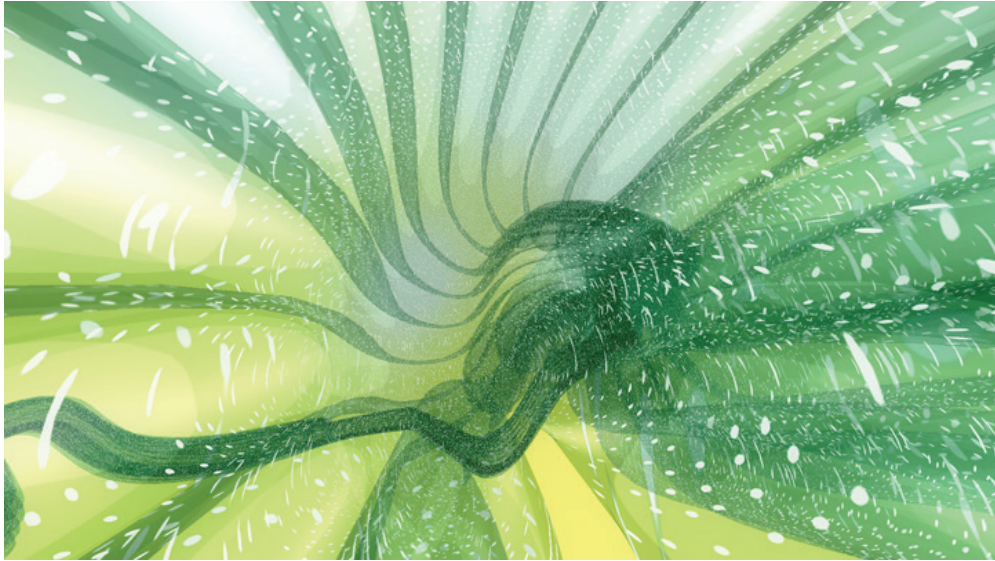


Figura 4 - Douglas de Paula. Still da obra “CLAUSTRO & AERO” (Galeria “IdoFinotti”, Uberlândia/MG, 2012). Fonte própria.

257 ■

Bachelard evoca ainda a casa-mãe num trecho da obra “*Malicroix*”, de Henri Bosco, que descreve “*La Redousse*”, uma casa açoitada por uma tempestade:

Em vão atacaram suas janelas e suas portas, fizeram ameaças colossais, clarearam a chaminé, o ser ora humano, em que eu abrigava meu corpo, não cedeu nada à tempestade. A casa se apertou contra mim, como uma loba, e por momentos senti seu cheiro descer maternalmente até o coração. Ela foi realmente a minha mãe, naquela noite (BOSCO apud BACHELARD, 1978, p. 226).

Também interessa para meu trabalho artístico essa dicotomia entre proteção e ameaça de que fala Bachelard: na imaginação, o lugar que nos acolhe é também um lugar de perigo, mas um perigo necessário, pois, nas menções de Bachelard, um lugar só pode proteger se for ameaçador para eventuais intrusos. Contudo, não há como ser ameaçador apenas para os intrusos, esse lugar é sempre temerário de alguma forma para aquele que nele se abriga: existe sempre a possibilidade de ficar preso, de experimentar a força dessa casa imaginária, “*La Redousse*”, contra nós mesmos, de nos vermos sufocados por ela.

Essas seriam sensações que, talvez, pudéssemos surpreender no espectador de “*Claustro & Aero*”, já que a obra o convida a psico imergir numa espécie de tubo visual que ora parece leve, aerado, acrílico (sem desligar-se, assim, de minhas primeiras tendências artísticas de representações de um espaço aéreo) e, ora, parece constituído de pesado, sufocante e cárneo envoltório.

Para Bachelard, “a alma vem inaugurar a forma, habitá-la, deleitar-se com ela” (1978, p. 187). É justamente esse o convite que parece emergir em meu trabalho ao espectador: que ele habite um bojo de virtualidades atualizáveis por meio da interação, como faria possivelmente em sua própria imaginação, seja regozijando-se com essa “forma-matéria”, seja temendo-a; em todo caso, apropriando-se dela, já que “a forma é a habitação da vida” (BACHELARD, 1978, p. 272).

Referências

BACHELARD, Gaston. **A filosofia do não: novo espírito científico - a poética do espaço**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

_____. **O ar e os sonhos**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. Realidade Virtual: uma abordagem filosófica. **Revista Série Ciências Humanas e Sociais**, Rio de Janeiro, v. 32, n. 1, p. 121-134, jan/jun. 2010.

DIDI-HUBBERMAN, Georges. **O que vemos, o que nos olha**. São Paulo: Editora 34, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

SANTAELLA, Lúcia e NÖTH, Winfried. **Imagem: cognição, semiótica, mídia**. São Paulo: Iluminuras, 1998.

VENTURELLI, Suzete. **Arte: Espaço_tempo_imagem**. Brasília: Editora da Universidade de Brasília, 2004.