

Mestrado

Criação Artística Contemporânea | Arte Ciência e Tecnologia DeCA | UA | 2005

Francisco Cardoso Lima Maio 2005

Entrevista a

André Rangel <http://3kta.net>

no âmbito da disciplina de Arte Ciência e Tecnologia
inserida no mestrado de Criação Artística Contemporânea
do DeCA, Universidade de Aveiro

Entrevista efectuada no Porto, em 23 de Abril de 2005
e adaptada por Francisco Cardoso Lima em Aveiro, em 3 de Maio 2005

DO COMPUTADOR AO VÍDEO

No teu trabalho, como encaras a relação entre o homem e a máquina, particularmente entre o Homem e o computador?

Quando terminei instalação DAM0 percebi que a escala a que o espectador/ utilizador estabelece a relação com a máquina é determinante. Compreendi rapidamente o limite do computador como plataforma de saída, output, e como interface entre o homem e o mundo digital. Rapidamente considerei o computador um interface bastante limitado e criador de uma relação de desencorporamento forte. Existe uma grande diferença a vários níveis entre a escala do ser humano e a escala do microship.

Surgiu-me a necessidade de permitir que a experiência do computador se efectuasse na escala 1:1 e que não fosse apenas o meu dedo ou a minha mão a experimentar. Foi importante permitir que também o meu braço ou o meu corpo tivessem essa experiência. Investi o primeiro ano da parte curricular do mestrado na procura do que estava a ser feito nesse momento a esse nível de experiência de interface, que não fossem os tradicionais rato, teclado ou écran.

Conheci casos muito interessantes e investi em workshops. Conheci muitas pessoas e vi muitos trabalhos. Coloquei-me no papel do utilizador. Experimentei vários tipos de interface, desde IBVA, para medir radiação cerebral e a actividade eléctrica do cérebro até sensores de infra-vermelhos, e constatei que a análise de vídeo é o único input que não implica um contacto físico.

A partir desse momento trouxeste o movimento para dentro do teu processo de criação?

Embora reconheça que os meios analógicos em determinadas situações ainda podem ser mais rápidos e reactivos que as simulações em software, considero que o vídeo analógico tem o seu limite como formato pela questão do tempo de acesso ao material visual. O acesso à informação que roda na fita da cassete vídeo analógico implica a rotação mecânica de centenas de metros de fita.

A IMAGEM COMO REGISTO FÍSICO



1 Martine Jolly

Martine Jolly¹ considera que a fotografia esta no campo do ícone pela sua relação de analogia com o seu referente. André Rangel considera que a fotografia está no campo dos índices precisamente pela sua relação de contacto físico com os seus referentes.

“A fotografia existe porque o seu referente esteve à frente da máquina fotográfica. O processo fotográfico é um processo que depende da luz, da luz como efeito físico, tornando-a, na minha opinião, um fenómeno físico, um índice.

Ao contrário de muitos autores, e se pensarmos nos signos visuais que nos rodeiam e nas classes de signos visuais que existem, eu coloco a fotografia no campo dos índices e coloco o registo vídeo no campo dos registos físicos.”

Deste ponto de vista, de certa forma, o interface vídeo também depende de um contacto físico,

Embora tecnologicamente longe do olho humano, embora a câmara de vídeo digital mais sofisticada não seja tão complexa como o nosso olho, considerei o vídeo o melhor interface e comecei a procurar ferramentas que me permitissem implementar sistemas de análise vídeo de diversa ordem (análise de cor, análise de presença, etc...). Ainda durante o mestrado, cheguei à análise do movimento como o sensor mais interessante e capaz de recolher inputs.

O uso do vídeo e da escala humana, 1:1, ajuda a tornar todo o interface 'não-presente', dando-lhe até alguma inocência e tornando-o invisível e simples. Esse interface invisível permite que todo o tipo de pessoas, alfabetizadas às novas tecnologias ou não, possam participar sem constrangimento. É um interface que não oferece resistência.

Nesta perspectiva, como Vitto Acconci³ problematiza, este tipo de interfaces podem funcionar como mobiliário urbano. O facto da arte estar disponível ao grande público é um factor fundamental. Os museus, quer se queira quer não, e mesmo que eles se tornem gratuitos, porque ainda não o são, são um espaço que é frequentado por uma minoria, são visitados por uma elite que tem essa possibilidade.

DISCURSO ARTÍSTICO

Essa possibilidade é uma possibilidade financeira ou está ligada às questões do discurso artístico e do circuito comercial?

Muitas das vezes, ao longo da história, artistas que não tiveram a competência comercial do seu lado, não viram os seus trabalhos reconhecidos. A visibilidade ou o aparecimento nos circuitos comerciais depende, precisamente, da entrada nesses mesmos circuitos artísticos, da elite, dos lobbys, dos lugares certos nas alturas certas, desse espírito de comunidade ou comunitário. Vejamos o caso do Christo⁴ e da sua mulher Jeanne-Claude⁵. Ele assume o papel mais criativo, artístico, pessoal, reservado, e é apoiado pela sua mulher que cumpre o papel mais comercial, do marketing, que valoriza e vende o trabalho. Trabalham como uma equipa. Se estes dois factores se reúnem numa só pessoa tanto melhor. Tenho para mim que o campo da criação artística é um campo multidisciplinar.

No que diz respeito ao acesso à cultura. O discurso cultural, ainda antes do circuito cultural, é um discurso fechado ou aberto. E sendo de uma forma ou de outra achas que é um discurso de defesa, de bloqueio. Pretende normalizar e esbater as diferenças. Pretende mostrar umas coisas ocultando outras ou oculta umas coisas para outras serem vistas. Constrói, destrói, etc... existe uma estratégia?

E em relação ao circuito que tudo isto cria. É um só. E sendo vários, quantos são, onde é que estão, são delimitados, existem relações entre circuitos culturais, são distintos e afastam-se para fins diferentes ou juntam-se para um mesmo fim, para um fim nivelador?

Eu não estou preocupado com essa questão. Não são relevante e tenho até uma certa aversão.

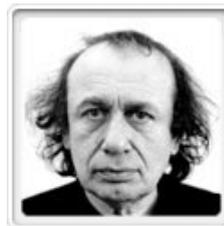
Diferente da preocupação ou mais do que a preocupação, tu e o teu trabalho não chocam com esta questão (ou ela não choca contigo)? Não se tocam?

Não, não tocamos. Das várias abordagens que até agora tenho feito ao circuito artístico português, algumas delas não tem corrido da melhor maneira. O defeito poderá ser meu, mas parece-me que ainda não há abertura suficiente para acontecerem trabalhos verdadeiramente interdisciplinares, num envolvimento efectivo, nem mesmo ao nível académico.

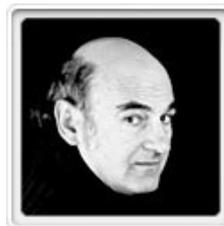
neste caso particular, um contacto físico não convencional, não tradicional.

“Considero este tipo de novas interfaces inovadores no que diz respeito à própria experimentação.”

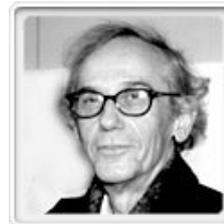
Ao contrario de Stelarc² que usa interfaces com contacto físico invasor, em que os sensores invadem o próprio corpo, André Rangel decide explorar interfaces que não implicam um contacto físico e directo com o corpo, com a pele.



3 Vitto Acconci



2 Stelarc



4 Christo



5 Jeanne-Claude

Não te sentes nivelado. Não sentes que os teus movimentos estão controlados?

Controlados não, limitados.

A OBRA

És mais seduzido pela obra física e palpável, que remete para o concreto, ou preferes a ideia, a ideia pura, utópica? Estás mais próximo do culto do objecto ou o culto da ideia?

Roy Ascott⁶ refere que agora não interessa o objecto artístico em si, na sua existência física, o original manipulado pelo artista. Existe uma crise de valores pelo facto do objecto digital ser exactamente igual à sua cópia. Por isso mesmo os artistas já não se tem que preocupar com o trabalho físico. A questão já não se coloca no resultado final da obra de arte. Parece-me que a importância está muito mais do lado do processo.

Parece-te que esse objecto artístico, se quiseses, o 'objecto artístico digital', é cada vez mais igual. Colocando um artista no centro desta questão, as obras desse criador são cada vez mais iguais a si mesmas e, progressivamente, cada vez mais igual aos seus pares? Podem as diferentes obras serem um só 'múltiplo igual' embora irreproduzíveis mantendo o estatuto de originais? Pode-se falar de uma só obra, a única obra, não existindo, afinal, originais?

Hoje, no campo das artes digitais, há a possibilidade de criar artistas. A grande revolução é permitir que o indivíduo crie os seus próprios artistas.

Preservando as suas diferenças individuais ou cada vez mais iguais entre si? Colocando a questão de uma forma mais particular:

A aplicação que tu criaste, a Automat XL, cria imagens que são extremamente semelhantes entre si embora não reproduzíveis. Outra pessoa não estará a fazer um trabalho em que os resultados são também muito semelhantes entre si, e por sua vez muito semelhantes ao teu trabalho. Novamente, pergunto se as novas tecnologias não estão a criar uma só obra, ou parece-te que estão a multiplicar a diversidade de outputs? Estamos a diversificar ou unificar? Estamos a nivelar ou o que estamos a fazer?

Essa questão está na base da entidade que tenho para mim. A 3kta. Ekta quer mesmo dizer unidade, em indiano. E unidade pode ser entendida como um elemento único, ou como a união de várias unidades.

O ARTISTA

Achas que a técnica e tecnológica actual aproximam os resultados ou diversificam as soluções?

Depende de como a tecnologia (o hardware e o software) evoluir. Existem produtores de software independentes que vão contra a massificação. Todos temos as mesmas máquinas e todos usamos os mesmos dispositivos.

Partilhas da ideia que existe um único artista abstracto?

Parece-te que mais que a massificação do gosto, podemos assistir à massificação daquilo que antecede o gosto. Acreditas na massificação da própria expressão?

Quando um artista conhece os elementos de uma linguagem, pode fazer

dem#0

André Rangel inicia em 1998 um mestrado em artes digitais, que conclui em 2002 com a apresentação da sua dissertação "dem#0 - Desterritorialização Espacial Mediada". A dem#0 fundamentou uma instalação multimedia/intermedia com o mesmo nome que trata a relação entre espaço digital e espaço real.

André Rangel chama ao espaço que experimentamos pelos actuais medias digitais, espaço digital e não espaço virtual e considera que esse espaço digital é, efectivamente um espaço real.



6 Roy Ascott



AutomatD (V904)



AutomatD (V904)

dessa linguagem a sua própria linguagem. É com as ferramentas, neste caso as novas ferramentas digitais, noutros casos os pincéis e as tintas, que o artista pode construir a sua linguagem. Sem dúvida, parece-me que a tecnologia tem a última palavra a dizer na implementação do trabalho do artista.

O artista é, ou pode vir a ser esmagado pela disponibilidade tecnológica?

No campo das artes digitais, o facto de o artista ter o computador e as suas possibilidades de processamento como seu auxiliar, para eliminar um conjunto de tarefas, não é necessariamente sinónimo de criação. O trabalho do artista vai passar para outro nível. Eu tenho uma visão muito clara em relação ao estado da arte neste campo. A única forma que eu encontro para a utilização do computador como uma ferramenta no processo de criação artística é através da programação. As pessoas, o todo, tem que compreender que utilizar um computador não é apenas ir à internet e usar o Messenger. O verdadeiro potencial de um computador, na minha opinião, não é nem tanto manipular informação, mas antes a programação do software que manipula a informação.

Existem um conjunto de imagens oferecidas gratuitamente quer nos próprios computadores que adquirimos, quer em rede, que rapidamente se propagaram por variadíssimos locais, desde escolas, câmaras municipais, hospitais, tribunais, até às sapatarias, confeitarias, mini-mercados, tabernas, etc... Existe um conjunto de linguagens que se impuseram pela sua distribuição e uso em massa. Este tipo de situações parece-me ser também um outro tipo de nivelamento.

Será que criar outro leque de imagens é alargar as escolhas? Será que o problema está no softwares que cria essas imagens? Ou nem um caso nem outro, e esta questão do massificação niveladora não faz sentido?

A uma ideia de massificação ou nivelamento, podemos contrapor a ideia da criação de códigos que o computador possa interpretar de forma diferente, diversa, por forma a oferecer outras vias. É esse o papel do artista. Abrir esses caminhos. É exactamente por isso que eu faço software e é também porque isso que eu liberto, na web, algum do software que faço. Se temos uma multinacional a produzir software massivamente, quer dizer que as possibilidades de expressão de quem utiliza esse software vão estar limitadas aquilo que alguém, dentro dessa multinacional, decidiu que iriam ser as possibilidades de escolha dessa pessoa. Independentemente do artista e da sua linguagem, é fácil identificar claramente o processo digital que a maioria dos trabalhos sobre. O cunho da ferramenta é evidente e é evidentemente muito nivelador.

O SOFTWARE

Isto remete-me para uma questão: a importância do processo de trabalho na criação artística contemporânea. Mas antes gostava de me focar no facto de tu criares o teu próprio software.

Criar software é criar uma obra? É criar um original? É este o papel do criador que diz: eu estou aqui, eu existo, eu manifesto-me, eu sou diferente dos outros?

Este aspecto narcísico do criador esta patente no teu desejo de criar um software?

Ao desenvolveres um software estás criar um objecto artístico?

O meu trabalho esta mais próximo do campo da meta-criação, da meta-concepção, do que do campo da criação propriamente dita. Gosto quando o meu trabalho de programação é experimentado por outros tornando esses outros também criadores.

TDDY André Rangel, Sérgio Soares e André Sier

Intitulados de Live Performers, as suas instalações audiovisuais, 'site specific', aconteciam como live-acts, manipuladas em tempo real, com hora marcada para o público. Neste caso não se tratava de instalações permanentes.

O Colectivo TDDY criou o espetáculo Parapoly, inserido no Media Lounge, Odisseia das Imagens, Porto 2001, Capital Europeia da Cultura.



Parapoly

<http://uia.li/tddy>

A Adobe acabou de comprar a Macromedia. Duas das maiores empresas que produziam programas de computador no campo da imagem. O que isto quer dizer para mim enquanto artista.

Acredito que este facto quer dizer que a Adobe autorizou mais software que a Macromedia, pela especificidade do ramo em que trabalha, independentemente do número real de utilizadores de cada um dos conjuntos de aplicações de ambas as empresas tem.

A especificidade da Macromedia, muito ligada à web e a uma nova cultura inerente a esse meio, nomeadamente o download de cópias piratas de software, pode explicar o facto da Adobe ter estado em melhor posição para adquirir a Macromedia.

Acrescento que este facto pode também revelar o conhecimento e a precistencia que a Adobe teve, durante vários anos, na programação e no código que criou. Esta fusão pode ser interessante mas cada vez mais convergente para um fim nivelador.

A criação esta no momento da elaboração do código e, posteriormente, aquilo que o teu programa gera já te ultrapassa e já não consideras na esfera da criação? Onde está a criação?

É necessário estabelecer uma diferenciação. Eu não codifico. Eu não invento códigos, Eu não invento linguagens de programação.

Ainda assim existe no teu trabalho um objecto artístico? Onde?

O objecto artístico esta no processo de trabalho e na maneira como organizo o código, a linguagem de programação. Ao fazer software e ao trabalhar com sistemas intermédia tenho a possibilidade de combinar protocolos e linguagens diferentes. No caso da AutomatD XL, o meu trabalho de criação está muito antes do resultado final. A criatividade está na forma como gero e organizo todos os meus recursos. Quando falo em recursos falo das pessoas que conheço, nas viagens que fiz, dos livros que li, etc... Na AutomatD XL ainda me considero mais longe do resultado final que na AutomatD (V904).

Na AutomatD eu tanto estou no campo do criador do software como no campo do utilizador do software. A AutomatD tem até duas vias. Ela pode ser autómata, programada para funcionar de determinada maneira ou pode ser conduzida ou induzida pela presença humana. Na AutomatD tenho acesso imediato aquilo que a aplicação produz. Na AutomatD XL não tenho esse acesso imediato. Existem vários códigos envolvidos nesse processo. Neste caso tenho uma aplicação escrita numa linguagem e num código que escreve documentos noutra linguagem. Nunca chega a existir um produto porque na realidade o produto é apenas um texto escrito que nunca chega a ser conhecido pelo espectador.

Como metáfora, coloco aqui a questão da música enquanto criação. Onde está o Requiem de Mozart? O que é o Requiem de Mozart?

Existe o Requiem de Mozart tal e qual ele o idealizou. Existe outro Requiem de Mozart escrito pela primeira vez no papel e o Requiem que o Mozart dirigiu pela primeira vez é já um terceiro Requiem de Mozart. Nenhum deles é igual e nenhum deles é o Requiem de Mozart. O Requiem de Mozart existe de forma diferente dentro de cada ouvinte, dentro de cada espectador. Num concerto em que se ouve o Requiem de Mozart cada um dos espectadores está a ouvir a uma música diferente, está a ouvir a sua imagem.

Isto remete-me para N. Goodman⁷ quando diz "To Make Works Work". Um objecto artístico funciona diferente numa parede ou noutra, funciona diferente com um espectador ou com outro e nem o artista quando vê o trabalho no próprio sítio onde a criou está a ver a obra. Então, onde está a obra?

A obra é o processo. Existe um nível cultural necessário por parte do espectador, sem juízo de valores, para perceber onde está a obra nas imagens da AutomatD XL. Isto porque elas nem sequer são a obra. Elas nem sequer são testemunhos da obra. Elas são um pequeno indício daquilo que é a obra ao nível em que eu a concebo. A obra não está lá, A obra não está nas imagens que a AutomatD XL produz. Não é fácil o espectador perceber que aqueles trabalhos não são as obras. E nem sei se aquilo que faço é arte. Não quero ter essa pretensão. Prefiro que sejam terceiros a avaliar, a considerar isso mesmo ou o contrário. Como os filósofos actuais advogam, penso que é muito mais importante o processo de imergência do trabalho, como ele é feito, do que aquilo que resulta desse processo, do que o resultado resultado final. Olhando para aquelas imagens só percebendo ou lendo uma descrição de como o código foi manipulado e percebendo que não há qualquer relação entre o movimento da mão do artista e o movimento expresso no trabalho. É um processo elaborado a um outro nível.

Não sentes a necessidade de estabelecer uma relação entre aquilo que é visível

ULA.LI André Rangel e Sérgio Soares

A Ula.li é uma entidade abstracta que coloca o seu trabalho no campo da instalação artística, passível de ser utilizada pelo grande público.

A filosofia da Ula.li é a produção de espectáculos e instalações o mais completas possível.

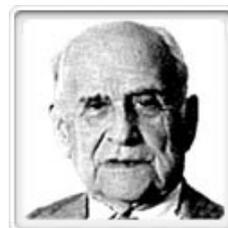
A Ula.li teve a possibilidade de fazer um trabalho com esta escala na Casa da Música. André Rangel e o Sérgio Soares criaram o interface de intervenção pública, a música ficou a cargo de Carlos Guedes e Kirk Wolford trabalhou a única projecção vídeo que esse conceito incluía.

"Esta foi a única oportunidade onde efectivamente existiram recursos para fazer um trabalho com dimensão, robustez e seriedade, capaz de ser experienciado por milhares de pessoas. Genéricamente, foi criado interface invisível para que qualquer pessoa pudesse criar/tocar música na Casa da Música.

Estes eventos dependem invariavelmente da disponibilidade de recursos. Sem pretensiosismo, não sei se a dimensão daquilo que interessa à Ula.li fazer é viável a nível nacional."



Casa da Música



⁷ Nelson Goodman

vel na tua criação e esse aspecto físico, da ordem da 'pele' ou, por oposição, da ordem da aura?

Sinto. Se por um lado quero trabalhar nestes processos da meta criação, da criação de software, etc... por outro lado a presença humana e a dimensão humana interessa-me muito.

Nestes trabalhos de interface invisível não é existe o trabalho da mão do autor mas, por outro lado, a sensação física é muito forte. Por exemplo, na DAM, quando os bailarinos estavam a ensaiar todo o sistema, mesmo não estando a tocar em nada, a sensação táctil é enorme.

Falas agora na sensação táctil do indivíduo como espectador ou na perspectiva do indivíduo como espectador/criador. É esse o momento da criação? Quando o espectador interage?

A vantagem de fruição estética final está no momento em que o utilizador manipula o interface.

E é nesse momento que a criação se dá?

Não. Esse momento é o momento a implementação da criação.

Existiu então um primeiro momento de criação e na altura em que o espectador/utilizador/fruidor participa ... a criação funciona?

Parece-me que sim. Existiu à priori um acto de meta-criação e, no caso particular dos meus 'objectos' interactivos, o momento final da criação é dado à presença do utilizador.

E reivindicas essa acção do utilizador para o teu acto de criação. O acto, por exemplo, de um gesto que gera uma imagem, é o produto final da tua criação?

Nestes existem os utilizadores e os espectadores com papéis diferentes. Considero que o meu trabalho acontece, conclui-se, quando o próprio espectador se torna utilizador. Como diz Roy Ascott⁶, é comparável a um "moisted media", uma fusão entre o mundo orgânico, húmido, e o mundo seco, o mundo dos computadores, sem existir um contacto físico, uma intrusão. É nesse momento que a obra acontece.

Na minha opinião, o resultado do trabalho é precisamente a relação da pessoa com o sistema. Relação essa que eu nunca posso prever antecipadamente.

Tu criador prevê esse fim para a obra e introduzes uma variável quando assumes a obra como criada apenas quando alguém a acciona, interagindo com ela. Entras um momento e um lugar para outra pessoa, necessariamente exterior a ti, e não criadora, intervir na obra, concluindo-a. Esse indivíduo torna-se criador?

Nesse momento ele torna-se criador e mais, torna-se também parte da criação. Tal e qual como num concerto, a relação entre a música tocada, os músicos que a tocam e os espectadores que a fruem formam, num todo, um espectáculo, uma obra, uma obra de arte.

Posso sintetizar assim: Tu como criador crias num primeiro momento um software por cima de uma ou várias linguagens que outros já criaram e colocas nessa tua criação um espaço aberto para ser preenchido pelo espectador/utilizador intervir/interagir...

O facto de ser um software torna-a nunca acabada, pela própria discricção daquilo que é- Em qualquer altura volto ao código do programa e posso re-combinar e reorganizar. Considero aqui importante a formação que tive no campo do design, porque muitas destas questões são exactamente tratadas



<http://indicio.net/automatix/>



nesse campo, no campo da compreensão da metodologia, do cumprimento de tarefas, da organização de um projecto, da escolha de opção, etc...

Nestes teus processos de trabalho consideras vários níveis de criação, vários momentos de criação. Um primeiro e primordial momento de criação que não esgota a criação em si, necessitando ela mesma, a obra já iniciada, da intervenção de outros criadores exteriores a ti. É possível estabelecer uma hierarquia de criação em todo este processo?

Se tu compreenderes a linguagem na qual o software foi escrito, esse próprio software pode ser considerado a criação. Como Lev Manovich⁸ refere, trata-se do objecto new media na sua dupla significação. Ele, objecto new media, existe simultaneamente como objecto embebido no tempo e como a sua própria descrição e como a sua própria representação. A experiência de fruição na compreensão de um programa de computador pode ser mais intensa do que a fruição do seu funcionamento. Mais do que o resultado para o qual um programa foi criado, posso considerar mais belo o código de programação desse mesmo programa, a forma como a informação circula, e como os algoritmos foram pensados, desenhados e organizados. Há muito de pessoal na forma de escrever um programa. Uns mais simples, outros mais complexos, uns mais compreensíveis outros menos, umas mais poéticas outras mais técnicas, etc... Toda essa linguagem que nos permite ler o programa revela muito do seu criador, e muitas destas questões que se revelam no código do programa não tem em momento algum uma visibilidade no output dessa aplicação.



8 Lev Manovich

E consideras que nessa composição, nessa criação e manipulação de código exista algo de artístico?

Sim, sem dúvida, existe algo directamente ligado ao design. Se o design é uma arte?... essa é outra questão que, como outras mais, tem vindo a mudar com o percurso dos tempos.

No caso da AutomatD, considero que o meu desenho é o desenho do software. Crio uma ideia, uma imagem, uma analogia ao real.

No contexto em que o objecto artístico é composto por um conjunto de 'layers de criação', alguns exteriores a ti, e o facto de esse tipo de criação ser apenas inteligível, descodificada, por um conjunto restrito de indivíduos não está, novamente, a nivelar? Ou ainda, parece-te que esse 'layer de criação' comunica?

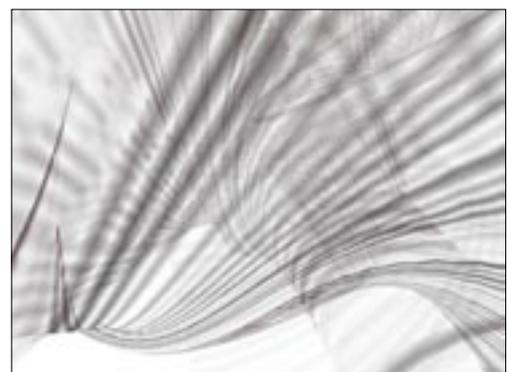
Pode não ser percebido como tal, mas pode ser compreendido de outra forma. Em variados casos aquilo que vemos não é aquilo que na realidade existe.

Naturalmente, mas aquilo que me fez colocar esta questão é o facto desse conjunto de processos que não são visíveis, nem compreensíveis, nem descodificáveis ou até mesmo inacessíveis, serem considerados, em si mesmos, um objecto artístico.

Existe o mito de transparência tecnológica. Cada vez mais a tecnologia dá-nos a ilusão de transparência e de inocência, cada vez mais carregamos apenas no botão, mas efectivamente mas cada vez menos estamos apenas a carregar num botão.



<http://inicio.net/automatd904/>



O ATELIER

Apresento duas ideias de atelier. Um atelier como um bunker e um atelier como um aquário.

Por um lado o atelier fechado, fechado a todo o contexto onde se insere, o atelier do artista, que necessariamente carrega consigo o seu meio mas que, quando nesse atelier, encontra apenas um espaço e um tempo, o seu espaço e o seu tempo. O atelier como espelho do artista.

Por outro lado, outro atelier, transparente. Onde tudo aquilo que envolve o artista não só está inevitavelmente com ele como também é transportado para o interior do atelier. Um atelier com vários espaços e com vários tempos. Um atelier com múltiplas referências. Um atelier onde o artista nunca se confronta com o seu espelho porque não existe espelho, existe transparência.

Coloco tónica no atelier pela sua relevância no processo de criação, processo de criação esse que se reveste de primordial importância na definição de obra de arte. O atelier como o lugar da criação.

Como é que te posicionas?

As decisões mais importantes ou mais simples podem ser tomadas em qualquer espaço e em qualquer tempo. Às vezes recolhido, outras vezes exposto, o atelier é não só o sítio onde se cria mas também o sítio onde se vive. O atelier é a vida.



Estúdio de André Rangel, Porto, 2005

