

SOB PALAVRAS E IMAGENS: proposição poética e contextualização cultural de um dispositivo digital de artemídia

Mano Vianna

arte e tecnologia artemídia
arte virtual arte interativa

Considerada uma produção variável, inconstante ou efêmera, a artemídia, ou a arte que faz uso da tecnologia, é contextualizada pela proposição poética Sob palavras e imagens, possibilitada pela criação de um software gráfico desenvolvido para gerar imagens através das mensagens de texto enviadas por usuários da web. Esta é a apresentação parcial da dissertação de mestrado Sob palavras e imagens: proposição poética e contextualização cultural de um dispositivo digital de artemídia (PPGAV/EBA/UFRJ), orientada pelo Professor doutor Celso Pereira Guimarães e defendida em fevereiro de 2011.

As manifestações artísticas contemporâneas com uso da tecnologia digital têm sido denominadas artemídia por diversos autores¹. Fazem parte de uma nova cultura que se estabelece em contexto no qual arte, ciência e tecnologia interagem e se influenciam. Diversas disciplinas, como a filosofia, a arte, a comunicação, a antropologia e a sociologia, se inter-relacionam para explicar o atual contexto social. Noções e conceitos estão sendo criados ou revistos em todas as áreas do saber em função dos recursos tecnológicos digitais que nos permitem representar coisas que não podíamos descrever. As relações dos indivíduos em sociedade transformam-se para aceitar um conhecimento plural, aberto às múltiplas entradas de informações culturais de um mundo conectado em rede. Na arte, da mesma forma, o caminhar das experimentações estéticas tem permitido a incorporação de uma imagética que expande os horizontes artísticos às mídias. Pensa-se agora em novo estatuto para o espectador, o artista e a obra.

IN WORDS AND IMAGES: poetic project and cultural contextualization of a digital media-art device | *Media Art, considered as a variable, inconstant or ephemeral production, or art that uses technology, is contextualized by the poetic proposition Underneath words and images, made possible by the creation of graphic software to generate images from text messages sent by web users. This is a partial presentation of the Visual Arts Master's Thesis (MA). Supervised by Prof. Dr. Celso Pereira Guimarães | Art and technology, art media, virtual art, interactive art.*

Sob palavras e imagens, 2011. Arte digital (jpg), 20 x 25cm, 300 dpi

Para investigar esse contexto no qual as tecnologias digitais estão alterando os processos de construção, prática e pesquisa nas artes e nas ciências, renovando muitos conceitos tradicionais, foi criado um dispositivo digital, denominado Fontes, acessado no *website* <*fontes.bitspoéticos.com*>, que pode ser definido como máquina de escrever virtual desajustada, pois torna os textos digitados pelos usuários ilegíveis: na imagem as letras que compõem o texto tornam-se emaranhadas quando configuradas numa área comum, em que todas as mensagens se combinam. Entretanto, para ampliar as possibilidades de seu uso, uma frase foi inserida como detonadora do processo de libertação imagética do participante, estabelecendo marcação temporal a partir da qual se podem fazer diversos tipos de especulação poética. Assim, para que fosse oferecida ao participante a chance de ‘viajar’ através de uma avenida de novos significados, foi escolhida a expressão Sob palavras e imagens, também usada para denominar o projeto.

Arte fora da redoma

Virtualidade e instantaneidade. Discorrer sobre a proposição Sob palavras e imagens como uma experimentação da arte contemporânea significa considerar a entrada da arte em um novo campo de discussão, no qual as imagens técnicas deslocam os debates para os temas da comunicação, fato que Lyotard acredita ser a chave para se compreender a questão cultural do pós-moderno.² O pensamento estético, ao considerar a importância da mediação no processo de recepção da obra de arte, desdobra-se para responder às novas questões. Podemos definir estética como a área de significação que se desenvolve em torno da arte, como

explica a filósofa Anne Cauquelin,³ e que pode ser empregada como adjetivo, qualificando alguma coisa que possua atributos conferidos à atividade artística, ou como substantivo, remetendo ao conjunto de teorias que analisam e avaliam as obras. Assim, à medida que ocorrem desdobramentos significativos no campo estético, a esfera de considerações poéticas é ampliada, mobilizando a atenção de diversos intérpretes. O filósofo Benedito Nunes⁴ aponta uma mudança da posição tradicional do artista e do destinatário em relação à “coisidade” da obra, abrindo um espaço de exploração que valoriza a relação entre quem produz e quem recebe, tirando do objeto artístico seu poder autônomo de transmissão de ideais de beleza, da mesma forma como retira do artista seu poder de gênio, do iluminado que revela a obra ao mundo⁵ – questão denominada por diversos autores “superação” ou “explosão” da estética.

O momento atual em que discutimos a arte interativa – ligada mais aos processos criativos do que à realização de obras acabadas – corresponde a uma etapa da aproximação entre a arte e o observador, que vem ocorrendo desde o início do século 20. Essa parece ser uma reação ao distanciamento realizado pela arte modernista que, impulsionada pela experimentação de diversas novas linguagens, acaba por criar seus próprios cânones e princípios, afastando-se cada vez mais dos espectadores. Para ‘entender’ (e poder gostar de) uma obra de arte, as audiências necessitavam ser informadas sobre o significado da produção, ou seja, elas eram incorporadas ao conteúdo cultural do produto.⁶ A radicalização desse processo, porém, acaba por criar novos territórios, descartando as determinações de representar o objeto, ou por buscar uma expressão do sujeito. Assim sendo, muitas dessas atitudes



Sem formato. Arte digital (jpg), 20 x 25cm, 300 dpi

foram dirigidas à participação do espectador na obra. O pesquisador Júlio Plaza⁷ identifica, somados à atual etapa em que predomina a arte interativa, dois outros momentos distintos e anteriores: a obra inacabada – relacionada à polissemia, à ambiguidade, à multiplicidade de leituras e à riqueza de sentido; e a arte participativa – que contribuiu para o desaparecimento e desmaterialização da obra. É importante notar, portanto, que houve um processo de aproximação

entre a arte e o observador bem antes do aparecimento da tecnologia digital.

A ecologia da rede de bits

Ao fazer uso das tecnologias digitais, o artista traz ao debate temas que envolvem uma nova maneira de informar e comunicar. Mais do que apenas mudança de suporte material, o fenômeno artístico ocorre sob critérios nos quais

a tecnologia é fonte de diversas considerações sobre o processo de criação.

Dados podem ser organizados matematicamente de maneiras infinitas. Impulso elétrico e pausa – um e zero; é simples a configuração de um *bit* (*binary digit*), menor unidade de informação digital. A combinação desses *bits* serve para a codificação de dados para diversos fins, como a configuração de imagens através dos *pixels* na tela de um computador. O *pixel* é a menor unidade visual de geração de imagens; essa codificação torna fácil armazenar e manipular as imagens. De fato, a facilidade de criação e alteração das imagens digitais tem sido possível pelas interfaces gráficas, que tornam o uso do computador mais intuitivo, mais fácil de ser manipulado. O significado da palavra interface envolve não só a maneira de representar zeros e uns, mas também toda uma cultura que se desenvolve através das formas criadas para a interação com o ciberespaço. Talvez por isso não seja apropriado referir-se às interfaces apenas como ferramentas digitais. O termo ferramenta, quando aplicado à informática, remete a um elemento do programa de computador (como uma aplicação gráfica) que ativa e controla uma determinada função. Porém, mais do que facilitar uma tarefa, a interface se relaciona à tecnologia, envolve técnica (artefatos eficazes), cultura (a dinâmica das representações) e sociedade (as pessoas, seus laços, suas trocas, suas relações de força).⁸ Um logos específico se estabelece para favorecer o aparecimento de novas formas culturais: permite que realizemos outras maneiras de pensar o mundo.

O mundo está conectado em rede, e suas interfaces relacionam um complexo intrincado de relações, passam a se assemelhar a um ambiente que possui ecologia própria, na qual tempo e espaço – instantaneidade e virtualidade – permitem muitas

possibilidades de conhecimento. O espaço físico é substituído por ininterrupto fluxo de dados. O tempo, instantâneo, permite não apenas a emissão de mensagens, mas a troca de conteúdos, possibilitando atuação e intervenção.

Dados circulam sem perda de conteúdo e podem ser reconstituídos ou manipulados de várias maneiras. Essa afirmação traz ao debate importantes considerações que indicam que está ocorrendo mudança em nossa maneira de representar o mundo. “Agora a imagem digital pode ter mais aura do que o original”, afirma W.J.T. Mitchell,⁹ aludindo à mudança de percepção da obra de arte quando o original é multiplicado pelas tecnologias de reprodução, observada em 1936 por Walter Benjamin:¹⁰ a cópia do original perde sua “aura”, a sensação quase mágica que a obra transmite de exclusividade, de ter sido feita por um artista em determinado momento. W.J.T. Mitchell adverte que, no modo de reprodução biocibernética (computação de alta velocidade, imagem digital, realidade virtual, internet, engenharia genética), novas considerações devem ser feitas, como, por exemplo, o fato de a cópia digital não ser inferior ou imperfeita em relação ao original.

O debate sobre a natureza da circulação e reconstituição de dados tem possibilidade de ser ampliado quando observamos que as interfaces gráficas podem ser acrescidas de acoplamentos de diferentes recursos às entradas (*inputs*) e saídas (*ouputs*) de dados do computador, proporcionando enorme expansão das possibilidades de exploração sensorial. A natureza do código binário, porém, não se restringe às considerações que envolvem a transmissão e a circulação dos dados. O próprio modo de representação da realidade digital favorece campo ainda maior de discussão teórica, como apresenta

Vilém Flusser.¹¹ Segundo esse filósofo, a natureza matemática da mídia digital também evidencia mais do que o aparecimento de nova forma de transmissão de informação. Estamos diante de uma nova forma de comunicação. Partindo da observação de que a comunicação humana é processo artificial criado para armazenar informações, em que símbolos são organizados em códigos, Flusser verifica que a entrada num regime digital altera profundamente a maneira de codificar a realidade: “passamos de um universo imagético que interpretava um ‘mundo’ para um sistema que interpreta as teorias referentes ao mundo”.¹² Isso significa que estamos passando a representar o mundo através de códigos criados a partir de outros códigos e não de nosso contato direto com a realidade. Estamos passando a “interpretar em vez de explicar”, resume Flusser.¹³

O homem e a máquina

O potencial comunicativo do computador para experimentação poética, capaz de estimular diversos sentidos corporais, revela-se através de sua capacidade de se conectar a diferentes interfaces. Embora no presente trabalho a opção de suporte de transmissão tenha sido a rede mundial de computadores, diversos tipos de equipamentos digitais poderiam ter sido utilizados para fazer a interação com o participante. Sensores de luz, térmicos e de movimento, acionadores de máquinas, equipamentos sonoros e diferentes tipos de *softwares*, como os de realidade aumentada, por exemplo, poderiam responder aos impulsos gerados pelos dados digitados pelos participantes. Se considerarmos apenas a internet, como rede em que se interligam pessoas, computadores e uma série de dispositivos periféricos, podemos perceber que

foi criado um novo espaço de relações em que nossos corpos respondem a novos paradigmas de espaço e tempo.

Cognição, percepção e ação. Tudo é diferente nesse cenário, em que podemos realizar ações a distância, de forma até ubíqua (em vários lugares ao mesmo tempo) e em tempo real. De fato, uma das principais características do mundo virtual é a de nos fornecer o sentido de imersão, que pode ser realçado com a exploração sensório-motora das interfaces computacionais. O pesquisador Oliver Grau¹⁴ esclarece que o termo imersão diz respeito ao encurtamento da distância entre o que é exibido e o nosso envolvimento emocional com o que está acontecendo, o que, em nosso uso cotidiano do computador, corresponde à sensação física de pertencer a uma “realidade virtual”, como nos é dada pelo teclado e o *mouse*. A arte contemporânea é rica em exemplos que envolvem o uso de vários tipos de mídias digitais em diversos tipos de instalações. Explorações que procuram reorganizar e reestruturar nossa percepção e cognição em busca de novos horizontes estéticos. Esses projetos colocam o corpo na função ativa de interferência; é ele que informa as mídias utilizadas para reagir a um determinado estímulo.¹⁵ Por isso, o dado corporal na mídia digital tem atraído a atenção de tantos pesquisadores. Houve aumento da complexidade da informação com a utilização do meio digital, que tem estimulado pesquisas em diversas áreas do conhecimento. Os estudos das neurociências, por exemplo, que atualmente utilizam modernas tecnologias de ressonância magnética, têm feito a revisão de conceitos atualmente considerados reducionistas a respeito do cérebro.¹⁶ Estamos deixando de considerar o cérebro mecanismo de entrada e saída de dados, de estímulo e resposta, para considerar todo o corpo um sistema sensível, capaz de novo olhar suscetível a englobar um incrível jogo de relações físicas e culturais.



Spi 2011. Arte digital (jpg).
8,99 x 18,3cm, 300 dpi

Imagem na web: corrente de signos

Uma imagem gerada por um programa de computador, como na proposição poética Sob palavras e imagens, relaciona-se a uma rede de conexões de informação, necessitando, por isso, de um conjunto de critérios diferentes da imagem analógica, dependente de referenciais materiais

externos para ser percebida e ganhar significação. De acordo com Ron Burnett,¹⁷ o conceito da imagem como portadora de significado único e estável foi deslocado para o de mediação: “Um campo intermediário entre espectadores e criadores para intervenção e interpretação”. Burnett observa que, no ambiente digital estabelecido pela web, o conceito de imagem tem deixado de significar apenas o enquadramento de um assunto, pois não há a representação do real através de uma imagem, como um signo para a comunicação.

A Era Analógica sentia-se confortável com a representação, com a habilidade em relacionar o real às marcações e aos signos que os homens poderiam converter de uma experiência à próxima. Na Era Virtual temos poucos desses interesses, pois muitas das imagens criadas são produtos da interação entre os homens e complexos dispositivos.¹⁹

A imagem configurada pelas novas mídias de comunicação está relacionada a um complexo contexto no qual são costurados e rearranjados diferentes discursos. Televisão, jornais, rádio e as novas formas dentro da web produzem um conjunto de discursos visuais, orais e textuais diferentes que se interligam de diferentes maneiras, ou seja, uma mesma imagem pode ter diferentes conotações de acordo com a página da web em que está sendo vista. Dentro desse *continuum* de informações, as imagens se tornam um ‘ambiente’ que nos influencia temporariamente e nos conduz, remete ou dirige a outros espaços e lugares. Essa noção, que difere da visão de uma imagem responsável direta pelo significado, explora o aspecto do entendimento das múltiplas entradas de informação numa rede virtual e o modo como somos afetados por essa convergência das mídias que permite a combinação de diferentes modos de comunicação, através de estímulos visuais, sonoros, textuais e discursivos.

As discussões teóricas sobre as novas formas semióticas na *web* trazem à luz, entretanto, outras importantes questões. A relação imagem e texto é uma delas. A proposição poética *Sob palavras e imagens*, ao combinar texto e imagem, faz alusão a um campo de pesquisa que tem provocado amplo debate: existe uma nova relação de predominância na leitura e na cultura visual entre imagem e texto? A pesquisadora Yvonne Hansen¹⁹ observa que, entre as diversas abordagens existentes, muitas relatam um “retorno ao visual” (*pictorial turn*), seja ele ocasionado pela convergência de mídias realizada pelo computador, que esvazia o sentido da existência de mídias puras, como pretendia o modernismo,²⁰ ou pelo fato de que na *web* as imagens estão no topo de uma estrutura de linguagem que reúne diversos elementos.

Propostas em artemídia: desafios de recriação e armazenamento

Fato observado no desenvolvimento do trabalho aponta as manifestações artísticas que utilizam tecnologia digital se realizando através de parâmetros não contemplados pela classificação tradicional da arte. O que se torna um problema quando se pensa na conservação, no armazenamento, na remontagem e até mesmo na recuperação de dados de eventos realizados na *web*. Trabalhos em artemídia podem fazer uso de diversas mídias dentro de diferentes contextos de comunicação. O processo peculiar de criação dessas obras tem possibilidade de envolver características comuns a essas manifestações, como serem baseadas em algoritmo, dirigidas por processos ou baseadas em tempo; ou serem participativas, colaborativas e performativas; tanto quanto podem ser modulares, gerativas ou customizáveis²¹ – características, porém, encontráveis em diferentes combinações nesses trabalhos. O que torna ainda mais crítica essa situação é o fato de que, embora

se encontrem dois trabalhos com as mesmas características de produção, seus resultados estéticos podem ser bastante diferentes, pois experiências interativas realizam processos entre artista e observador, tornando-se dependentes dos contextos em que foram criadas. Em vista disso, um trabalho em artemídia pode variar substancialmente de resultado apenas com a mudança de público, dependendo, naturalmente, do grau de abertura estabelecido pelo artista, visto que é sua a prerrogativa de aumentar ou diminuir a qualidade da contribuição do participante. Devemos adicionar ainda, às dificuldades apresentadas, a questão do suporte material e técnico da construção de muitos projetos, fato tantas vezes decisivo para a remontagem de uma obra. Afinal, como concretizar uma exposição na qual a experimentação artística foi realizada por equipamento há mais de dez anos fora do mercado ou utilizava um programa específico de um sistema operacional já obsoleto? Recuperar essas obras exige também que os equipamentos em que elas foram realizadas estejam disponíveis na ocasião de sua remontagem – sem dúvida um grande desafio quando se observa que grandes instituições de arquivamento de obras, como os grandes museus, ainda estão desenvolvendo projetos que permitam criar uma taxonomia²² para esses trabalhos.

Os problemas para a criação de uma taxonomia, entretanto, não impedem que divisões dentro da artemídia já se estejam configurando naturalmente, de acordo com a similaridade das aplicações. Sendo assim, podemos identificar área que se constitua como um grupo bastante definido – a *generative art* – em que a proposição *Sob palavras e imagens* possa ser incluída. Essa nomenclatura, cada vez mais utilizada para se referir à arte realizada por programas de computador que desenvolve processos com algum grau de autonomia, pode ser encontrada como palavra-chave (*tag*) para localização de trabalhos

em *websites* de grandes instituições voltadas para a pesquisa de arte e tecnologia. Como campo ainda em processo de estabelecimento, a própria definição para esse conjunto de obras é encontrada de diferentes maneiras, sempre procurando ampliar sua abrangência para desenvolver uma noção que possa conter um grande número de manifestações artísticas.

A experimentação poética

Sob palavras e imagens é projeto aberto à participação pública desde sua publicação na *web* em outubro de 2010. Desde então, diversos tipos de mensagens foram recebidos, configurando um mesmo número de diferentes imagens. A página inicial do *website* hospedeiro contém painel em que estão expostas diversas imagens já produzidas, revelando a individualidade de cada manifestação: única e pessoal. Mas, devo confessar, minha primeira expectativa quando pensei nesse projeto estava relacionada à geração de imagens. Pensava num futuro em que as imagens técnicas poderiam ser geradas por programas independentes, soltos na grande nuvem de dados que está sendo formada pela computação. Teriam a capacidade de emocionar da mesma forma que o pôr de sol cheio de nuvens e cores, sem nosso controle, um novo processo 'natural'. Porém, no decorrer dessa pesquisa, o projeto tomou outro rumo, voltando-se para um caminho que agora me parece bastante evidente. Enquanto focava as possíveis conformações da imagem, estabelecia comandos e diretrizes que permitiriam uma futura grande composição – massas de cor e ritmo – como na arte tradicional. Ao participante caberia a função de realizar uma proposta pronta, sem muita possibilidade de real interação na construção de um sentido poético. Em determinado momento, porém, ficou evidente um desvio, mais tarde corrigido. Como o objetivo desse trabalho era investigar a chamada

artemídia, não bastaria apenas criar um *software* gerador de imagens e disponibilizá-lo na *web* para investigar as peculiaridades do ambiente digital. Era preciso estabelecer um ponto de vista que relacionasse tempo e contexto – seus principais paradigmas – para servir de estímulo poético, para divagação, para favorecer novas percepções. A expressão escolhida, sob palavras e imagens, que serviu como título desse trabalho, foi amplamente debatida e corresponde à expectativa de se imaginar quais mensagens foram 'soterradas' pelos outros apelos através do tempo. "Estou aqui!". Talvez seja o que todos queiram dizer de diversas formas e movidos por diferentes motivos.

Os usos, porém, que podem ser feitos com a tecnologia digital são muitos, e, mesmo num projeto que estabelece limites técnicos de utilização, são as atitudes inesperadas as que mais chamam a atenção. Como no caso do participante que tentou estabelecer contato com outro usuário através das mensagens em tempo real, ou de outro que tentou 'dominar' o programa compondo uma imagem através da repetição de sinais de pontuação e acentuação. São resíduos bem-vindos numa experimentação poética, pois há a intenção de escapar do programado, ir além do estabelecido. Dessa forma, essa produção artística, adjetivada como variável, inconstante ou efêmera por diferentes autores, diferentemente da arte tradicional direcionada à criação de objetos, resultou num evento no qual considerações como sucessão, comparação, expectativa e resposta tiveram peso decisivo.

NOTAS

1 Media Art, como em Grau, Oliver. *MediaArtHistories*, Cambridge: The MIT Press, 2007.

2 Para o autor, vivemos "numa sociedade em que a componente comunicacional torna-se cada dia mais evidente, simultaneamente como realidade e

- problema". Lyotard, Jean-François. *O pós-moderno*. Rio de Janeiro: J.Olympio, 1988:29.
- 3** Cauquelin, Anne. *Teorias da arte*. São Paulo: Martins Fontes, 2005b:13.
- 4** Nunes, Benedito. *Hermenêutica e poesia*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999:107.
- 5** Kant (na Terceira crítica) estabelece como fundamento a ideia de gênio ou daquele que é "capaz de produzir artisticamente, ou seja, produzir de tal modo que a obra resultante parecesse, afetando a espontaneidade da natureza, inventar a sua regra de gosto e transmitir uma intuição superior, suprassensível, da realidade, que chamamos 'ideia estética'". Apud Nunes, op. cit.:108.
- 6** "The practice of making viewers aware of the means of production by incorporating them into the content of the cultural product was often a feature of modernism". Ken, Marita; Cartwright, Lisa. *Practices of Looking*. New York: Oxford University Press Inc., 2001:254.
- 7** Plaza, Júlio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Concinnitas*, n. 4, março de 2003. Disponível em: <<http://www.concinnitas.uerj.br/resumos4/plaza.htm>>. Acessado em setembro de 2011.
- 8** Lévy, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999:22.
- 9** "Now we have to say that the copy has, if anything, even more aura than the original." Mitchell, W. J. T. *What do pictures want? The lives and loves of images*. Chicago: University of Chicago Press, 2005:320.
- 10** Benjamin, Walter. A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica. *Walter Benjamin*. São Paulo: Ed. Abril, 1975:9-35. Coleção Os pensadores XLVIII.
- 11** Flusser, Vilém. *O mundo codificado*. São Paulo: Cosac Naify, 2007.
- 12** Idem, ibidem:130.
- 13** Idem, ibidem:94.
- 14** Grau, Oliver. *Arte visual: da ilusão à imersão*. São Paulo: Editora Senac, 2007.
- 15** Hansen, Mark B. N. *New Philosophy for New Media*. Cambridge: MIT Press, 2004.
- 16** Burnett, Ron. *How Images Think*. Cambridge: MIT Press, 2005:118.
- 17** Idem, ibidem:40.
- 18** "The analogue era felt comfortable with representation, with the ability to relate the real to markers and signs that humans could translate from one experience to the next. The virtual era will have few of those concerns because so many of the images that will be created will be the products of human interaction with complex digital devices". Idem, ibidem:72.
- 19** Hansen, Yvonne M. *Writing with images*. Universidade de Washington. Disponível em: <<http://courses.washington.edu/hypertext/cgi-bin/12.228.185.206/html/wordsimages/wordsimages.html#digilog>>. Acessado em setembro de 2011.
- 20** "...cada arte deveria tornar-se 'pura', e em sua 'pureza' encontrar a garantia de seus padrões de qualidade, bem como de sua independência". Greenberg, Clement. A pintura moderna. In: Battcock, Gregory (Org.). *A nova arte*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1986:97.
- 21** Paul, Christiane. The myth of immateriality: presenting and preserving new media. In: Grau, Oliver (Org.). *Media Art Histories*. Cambridge: MIT Press, 2007:251.
- 22** Várias estratégias de preservação estão sendo elaboradas por diferentes instituições internacionais como: Rhizome.org, Capturing Unstable Media e o Variable Media Network.

Mano Vianna, como é conhecido Marcelo D. M. Viana, é artista (manovianna.com), mestre em poéticas interdisciplinares pelo PPGAV/UFRJ, graduado em gravura pela EBA/UFRJ e designer gráfico da Fundação Oswaldo Cruz.