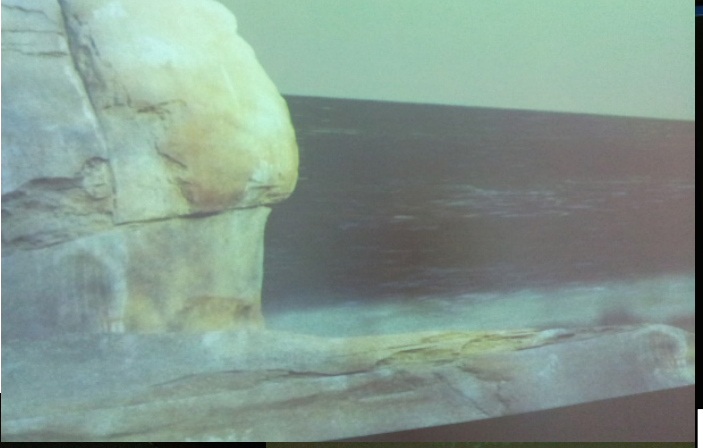
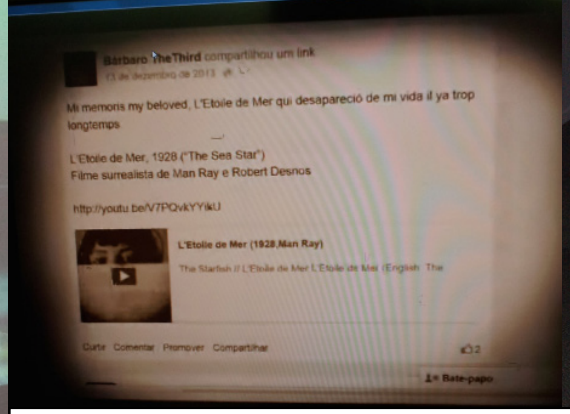
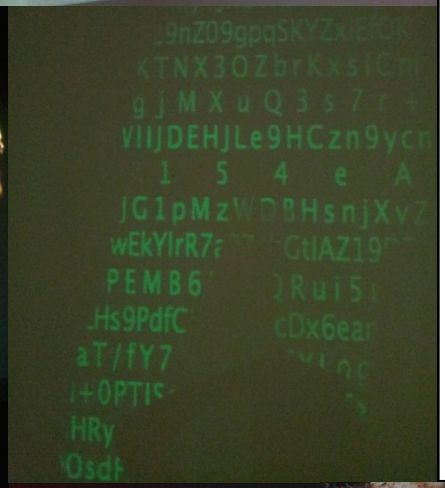
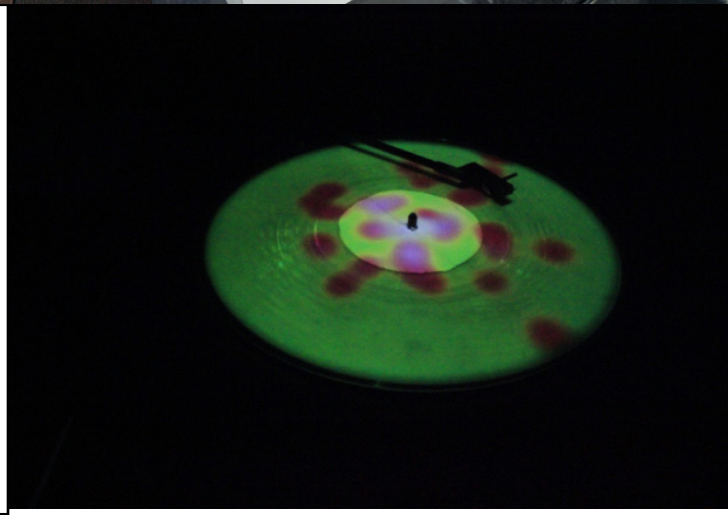


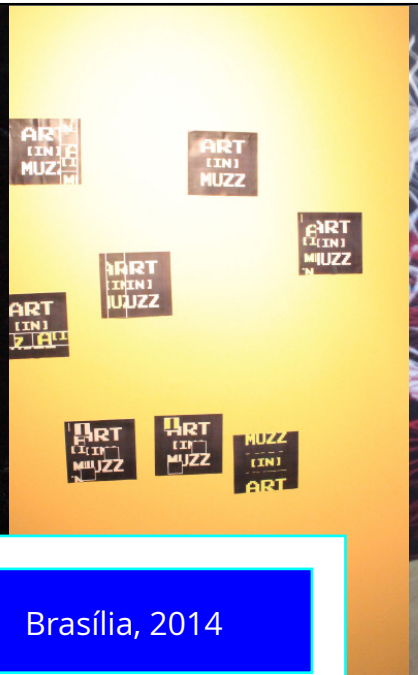




#13.ART

13 Encontro Internacional de Arte e Tecnologia:
arte, política e singularidade
Exposição EmMeio 6.0





Brasília, 2014

13# Encontro Internacional de Arte e Tecnologia: arte, política e singularidade (#13.ART)

Coordenação
Universidade de Brasília
Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, PPG-Arte
Midialab-UnB

Professora Dra. Suzete Venturelli
midialab.unb.br

Vice-coordenação
Universidade Federal de Goiás

Professor Dr. Cleomar Rocha
medialab.ufg.br/art

e-catálogo: ISBN 978-85-89698-49-8

Exposição: EmMeio#6.0, 2014

Curadoria: Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tania Fraga

Expografia: Tania Fraga

Coordenação de montagem e produção: Suzete Venturelli e Tania Fraga

Equipe: Midialab Universidade de Brasília

Corpo Editorial dos Anais do #13.ART (medialab.ufg.br/art)
Cleomar Rocha (UFG)
Gilbertto Prado (USP)
Milton Sogabe (Unesp)
Sandra Rey (UFRGS)

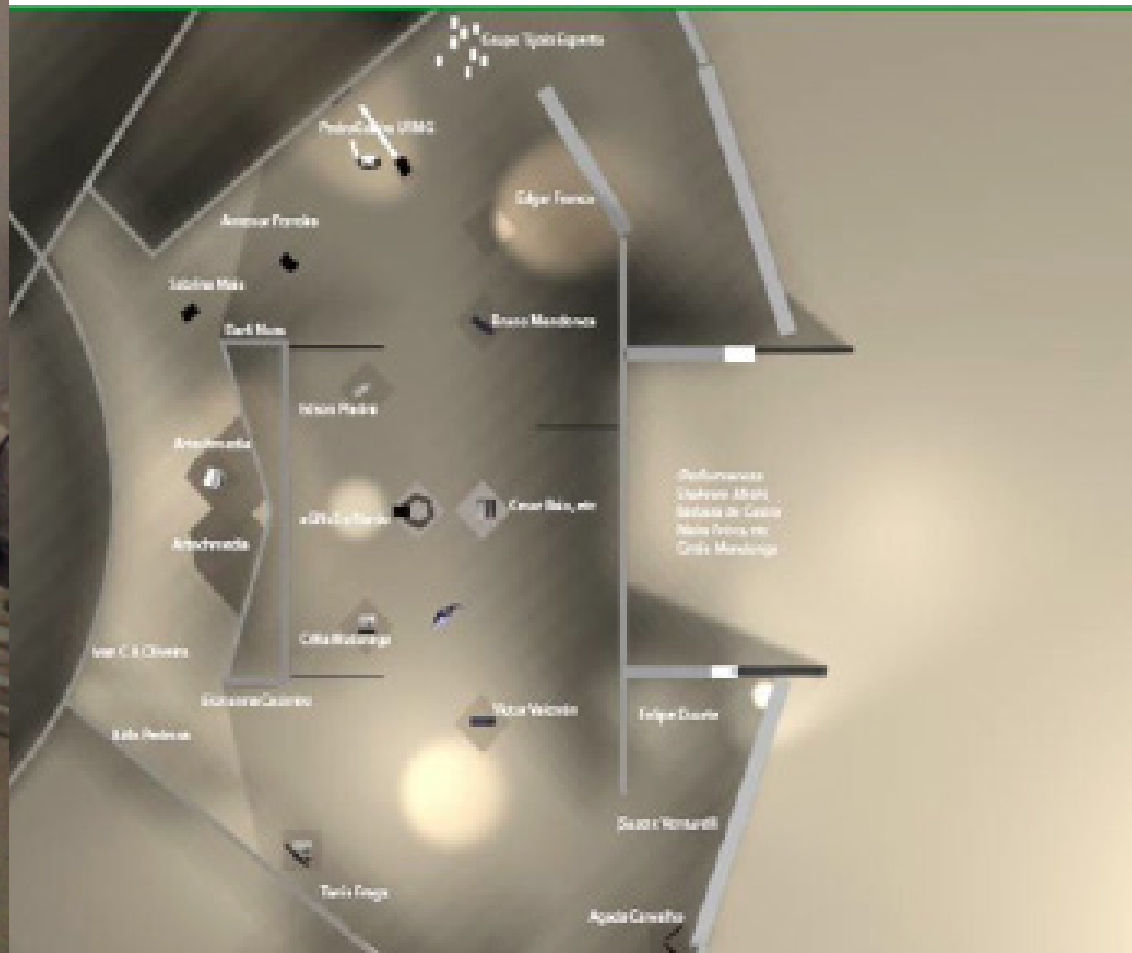
Coordenação Programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília: Maria Beatriz de Medeiros (UnB)

Realização: Universidade de Brasília e Museu Nacional da República

Apoio: UFG, CNPq. Capes e FAPESP

Agradecimentos: UFRJ, USP, UFRGS, UFSM, AM-SP, Unesp, UFF, UFU, UFMG e Embaixada da Espanha.

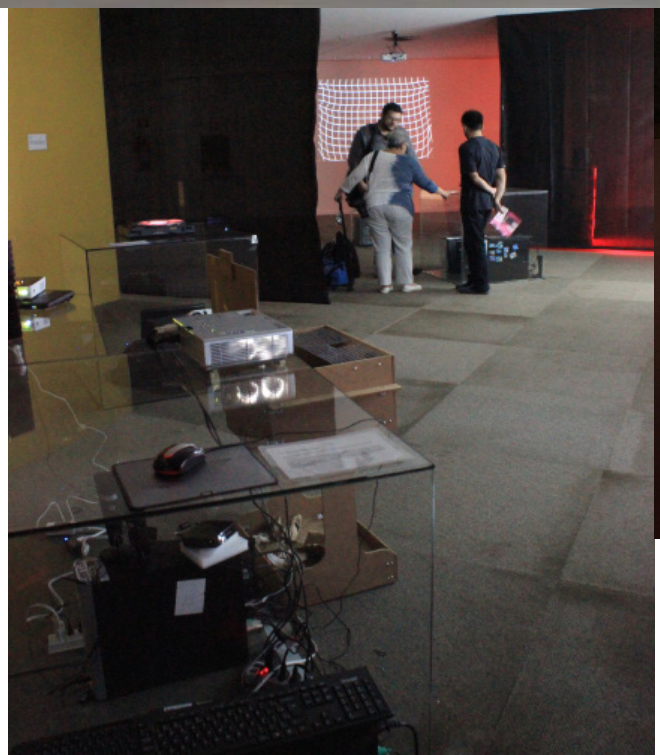
Planta do Espaço Expositivo

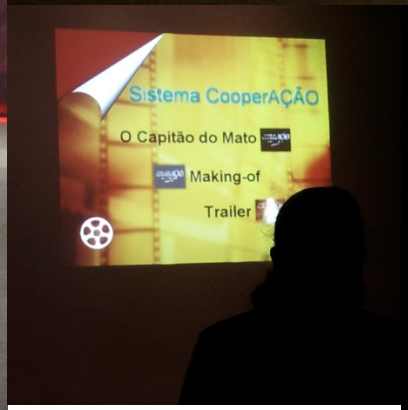


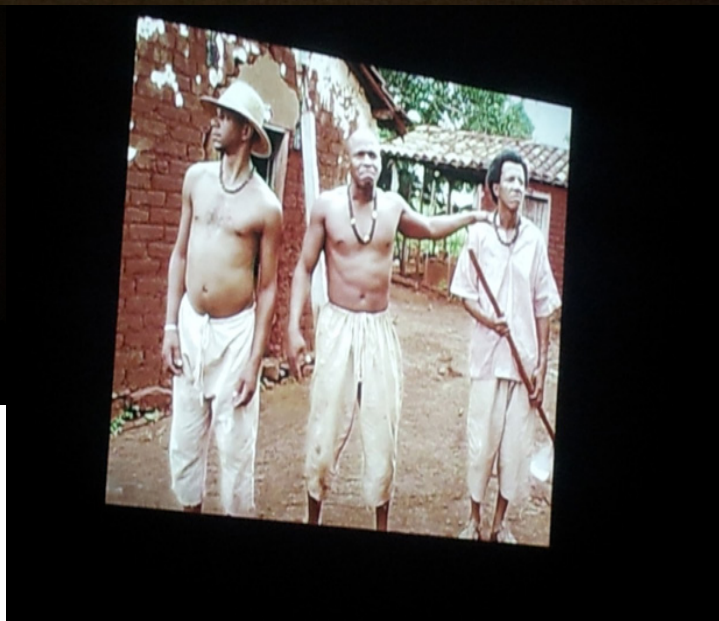
5

6

Alice Martins e filmes selecionados para a mostra







Pincéis tecnológicos

Em 1994, Chico Science incluiu a música *Computadores fazem arte* no clássico disco *Da lama ao caos* da banda pernambucana Nação Zumbi. Há 20 anos, a música já percebia que as máquinas que usamos são capazes de muito mais do que supomos. Tablets, smartphones e videogames não servem apenas para trabalho e entretenimento. computador não é somente produtividade, nem a arte é apenas o que pode ser feito com tela e tinta. Cada vez mais, artistas subvertem o uso de equipamentos da informática e produzem obras artísticas caprichadas com a tecnologia. A fotografia, por exemplo, mostra a obra *Aalavor*, dos artistas Pablo Gobira e Raphael Rabo Travincredi. Uma pessoa testa se equilibrar sobre um bastão enquanto é filmada por um Kinect (*fato*), o mesmo que você tem em casa acoplado em seu Xbox. O sensor capta os movimentos do espectador e projeta imagens e sons de acordo com a capacidade de quem se arrisca na brincadeira (ou na arte). Os artistas garantem: não falta poesia na tecnologia.

» LEIA MAIS NA PÁGINA 3

AJUDA AÍ

APLICOTECA

CONTINUAÇÃO DA CAPA

Artistas usam ferramentas tecnológicas do cotidiano, como PCs e videogames, para fazer arte. Eles tiram proveito até quando os softwares dão algum erro. Experimentações misturam vídeo e música

Bytes de expressão

A obra interativa *Vinil* projetada, do artista Victor Valentim, exibe imagens de acordo com a velocidade de vinil que está tocando

Pintura híbrida, de Darli Nuza, troca o analógico e o digital de lugar

» Palavra da especialista

Ciência na arte

O termo *Arte digital* está muito colado para o ferramentas computador. Isolá-o que pouco *por essa máquina pode ser chamado de arte digital. Na minha opinião, "arte computacional" abarca muito a ideia de convergência entre arte, ciência e tecnologia. O computador é uma calculadora bem poderosa e ajuda a fazer coisas mais complexas, que seria ou difícil pessoas não conseguiríamos. Então, com essa ferramenta, você tem a possibilidade de fazer coisas interativas e que se respondem em tempo real. Mover com [ilegível], com a mente quantidade de informação e dados. O artista pode de trabalhar com um programador, mas de saber você quer fazer algumas coisas sozinho e experimentar. Então eu aprendi a programar também. Como a gente cria essas indagações, podemos dizer que o artista hoje é também um inventor.*

Suzete Venturelli, artista e pesquisadora em Arte e Tecnologia da Universidade de Brasília

Também nas guitarras

A empresa MOD, criada pelo brasileiro Gustavo Ceccolini, é um dos exemplos de iniciativas que aproximam o mundo da tecnologia ao da música. Apaixonado por música e guitarrista nas horas vagas, Ceccolini se formou em engenharia e começou a utilizar os primeiros pedais digitais feitos para guitarra. Porém, o amador, que serve para introduzir diferentes efeitos ao som do instrumento, não agradou muito. "Os recursos das primeiras pedaleiras digitais eram limitados e não era possível acrescentar outros efeitos", conta o engenheiro guitarrista.

A experiência fez com que Ceccolini se dedicasse a um projeto capaz de unificar os pedais digitais aos softwares de edição. Nasceu assim o MOD. Atualmente, a empresa está arrecadando fundos por crowdfunding e busca investidores. Mas o MOD Duo, principal produto da companhia, já está sendo produzido e será comercializado nos Estados Unidos em breve.

Diferentemente de outros equipamentos, o Duo conta tanto com a parte física, o pedal em si, quanto o programa de edição e produção de efeitos. E outra vantagem é que a linguagem usada na plataforma é aberta. Assim, músicos com algum conhecimento computacional podem criar seus próprios efeitos, compartilhá-los ou mesmo vendê-los para outros usuários. "E, como se trata de um sistema desenvolvido em sistema de smartphone e os usuários puderem criar e vender seus próprios aplicativos", explica Ceccolini.

» Faça você mesmo

Os erros de processamento de imagem são chamados de Glitch Art e podem ser produzidos corrompendo os códigos das fotos. No ano passado, o designer sueco Georg Fischer criou um site que corrompe, automaticamente, as fotos enviadas pelos usuários. O serviço pode ser acessado em www.ro-py.github.io/py-glitch.

Valente criaram um perfil na rede social de um terceiro irmão — fictício —, Bárbaro. A trajetória do personagem pela internet está documentada em um vídeo que a dupla fez, simulando um filme mudo. "Criamos esse vídeo antigo, que aparenta estar deteriorado, sobre uma coisa super atual, que é o Facebook. É como se fosse um futuro vendo um passado", explica Valente.

A tecnologia muda a cada dia e os artistas precisam se atualizar. "As técnicas, quando avançam, ajudam a gente a ir aprimorando nosso trabalho e ter novas ideias. Mas também é necessário um certo esforço nosso para ficar a par de tudo ", explica Venturelli.

Os irmãos Germano e Valente gostam de ser muito cautelosos. "Precisamos tomar cuidado com essa coisa de correr atrás das novidades, senão a gente vira garoto propaganda de coisas novas. E não é o caso. Nós damos um tempo para ver o que é a aquela rede social ou aquele app que acabou de surgir, se vai realmente emplacar. Quando a coisa se estabelece, a gente começa a discutir e ver se consegue incorporar na nossa arte."

» Serviço

Até 30 de outubro, acontece no Museu Nacional da República o 13º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, com as obras de Suzete Venturelli, Victor Valentim, Darli Nuza e os irmãos Agnus Valente e Nardo Germano, entre outros artistas.

Apresentação

O Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#.ART) é um evento anual do programa de Pós-Graduação em Arte da Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Artes visuais promovido pela linha de pesquisa Arte e Tecnologia e pelo Midialab Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional, com apoio do Media Lab da Universidade Federal de Goiás e Faculdade de Artes Visuais. Outros importantes parceiros são: Capes, CNPq, FAP-DF, Fapesp e Museu Nacional da República.

O evento apresentou duas ações, compreendendo mesas redondas com convidados e inscritos, contendo comunicações, palestras e uma ação contendo obras artísticas apresentadas na exposição EmMeio#6.0. Diferentemente de outros encontros, a participação de ouvintes é aberta e gratuita, assim como, as inscrições para paresentar tabalhos e publicar nos anais on-line. Destacamos, que houveram um número expressivo de inscrições para apresentação de pesquisas e participação na exposição. O #13.ART teve como objetivo geral promover, divulgar e comparar as pesquisas artísticas, envolvendo a arte, a ciência e a Tecnologia, em andamento nos principais centros de pesquisas do país e de instituições selecionadas internacionais, universitárias, galerias e museus para contribuir com a reflexão, na formulação de teorias da história da arte atual.

O evento procurou abrir discussões sobre a relação arte e sociedade no século 21, considerando que estamos vivenciando um momento único de reivindicações sociais, que não passam despercebidas para artistas que vivem seu tempo, participam e modificam a cultura local e global com ações, pensamentos e atitudes. O evento se destaca como um espaço de reflexão, estudo e apreciação estética.

A proposta buscou ampliar a noção de público, explorando como as tecnologias de conexões estão transformando o nosso senso de lugar. As discussões se abrem também para a inventação e reinvenção do que significa hoje ser humano. Uma das maiores funções do encontro foi promover a aproximação da arte com a sociedade, que significa um veículo de inspiração de pensamentos criativos exponenciais que corroboram no enfrentamento dos grandes desafios da arte no contexto politico.

As mesas redondas e palestras contemplaram temas amplos como:

.A arte interativa – design de interação, software e hardware arte, gamearte, HQtrônica, ciberintervenção urbana, arte generativa e algorítmica, ambientes imersivos de arte, interação humano-computador, entre outros. Pesquisa estética por meio da implementação de tecnologias complexas para formas diferenciadas de conteúdo, narrativas, corpo transformado, experiências e análises.

. Arte e sociedade contemporânea informacional – destacando o processo que constrói as formações sociais e educativas que modelam as nossas realidades.

.Mídias sociais expressivas e colaborativas- informação, ciência e a visualização algorítmica de complexos e de alta-dimensional de dados; ambientes imersivos de visualização; aplicações em projeto, ciência, design, entretenimento e arte.

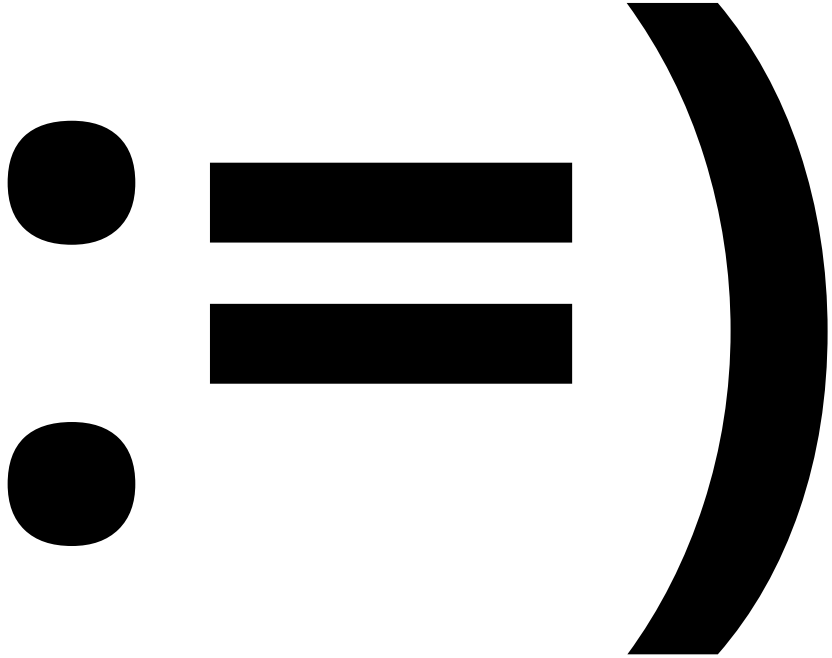
.Arte contemporânea e arte computacional – fotografia, cinema, vídeo, instalação, performance, interatividade, softwares artísticos, gamearte, composição algorítmica, música gerada por computador, difusão sonora; som espacial 3D;

tecnologia com dispositivos móveis, realidade aumentada, entre outros.

Participram deste evento mais de 200 pesquisadores de diferentes universidades brasileiras e representantes de centros internaconais como Universidade de Ninho, de Portugal; Universidade Saint Denis, França; Artechmedia.org, da Espanha, Bronx Museum, EUA e Universidade de Copmenhagem, DInamarca.

A todos os participantes agradecemos enormemente a contribuição tanto teórica, quanto artística, assim como, agradecemos os apoios das instituições de fomento Capes e CNPq.

A seguir lista de obras que participaram da edição EmMeio#6.0 no Museu Nacional da República



Caminhando

André Ramos e Cleber Cardoso Xavier

Neste trabalho, o foco é o caminhar. Serão utilizadas imagens do público que estará presente ao #13.Art, em postura de movimento, independente de gênero ou outro parâmetro classificatório. A provocação desta visualidade escolhida bem como do percurso efetuado durante a intervenção, buscam ambos contemplar a hashtag #meucaminhoeumesmofaco aplicada a imagens do Aplicativo Instagram (IG). O universo instagraniano como ambiente social e espaço de divulgação e compartilhamento de visualidades e perspectivas pessoais também funcionam como suporte para as visualidades construídas em nossas intervenções urbanas.

A construção e descontrução da imagem

Felipe Bernardes Duarte

A série de imagens presente é composta por construções digitais realizadas através de variadas fotografias numa visão panorâmica de ambientes. As imagens criadas com esse processo mostram distorções que podem sugerir ao público a mudança de seus pontos de vista para certos locais que antes poderiam parecer corriqueiros. É explorada nessas fotografias uma maneira de representação do mundo em transformação, com a finalidade de pensar o discurso e a poética envolvidos em torno da compreensão da imagem em contínua transformação. As visões e ideias do público para com as imagens tornam-se parte fundamental dessas cenas que tendem para através dessa reflexão a um reposicionamento de olhares para aquilo que notamos à nossa volta. Nesse jogo dado com o público e com a obra, incontáveis possibilidades de percepção podem surgir no âmbito que envolve o público e suas próprias ficções. Assim as distorções e moldes das fotografias não se dão apenas na imagem apresentada para quem as vê, mas se tornam presentes enquanto possibilidades para cada pessoa.

Monument

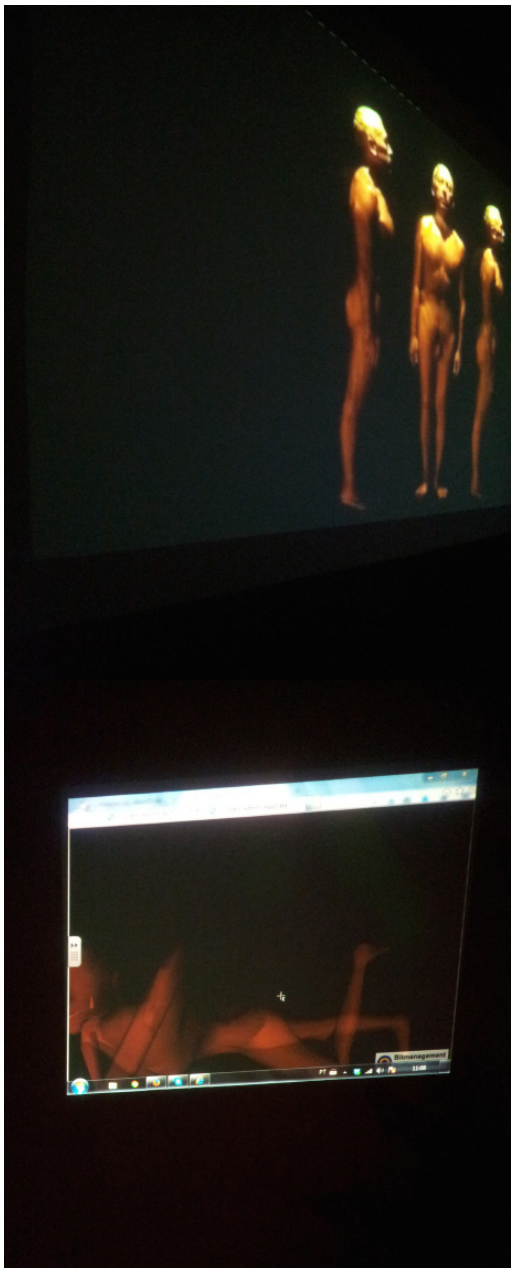
Antenor Ferreira e Katherine Guillen

Monument é uma obra audiovisual resultado de uma abordagem multimídiática e colaborativa entre o músico brasileiro Antenor Ferreira e a artista visual norte americana Katherine Guillen. A obra é inspirada no poema The Monument de Elizabeth Bishop (1911-1979), poetisa americana que viveu e escreveu no Brasil. Antenor e Katherine valeram-se do imaginário e sentimentos advindos do poema como ponto de partida para sua parceria. Trabalhando inicialmente separados, concebendo seus modos particulares para “ler”, através da música e de imagens, o poema de Bishop. Posteriormente, os autores trabalharam conjuntamente, de modo a mixar suas ideias iniciais.

HUMAN ALL RIGHTS RESERVED AND HUMAN NW

Artechmedia: Montse Arbelo & Joseba Franco
http://www.montsearbelojosebafranco.net

Artistas e pesquisadores Multimídia, comprometidos com a inovação e cultura do século XXI de uma vasta experiência internacional. Através de suas inúmeras viagens internacionais para conhecer em primeira mão a realidade social que movimentam seus projetos. Exposição em Metropolitan Museum of Manila, Chelsea Art Museum de Nova Iorque, Centro de Cultura Contemporânea de Barcelona, E. Iberoamericano Museum of Contemporary Art MEIAC, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, entre outros. Administração de Congressos Internacionais no Ministério da Cultura, Governo da Espanha. Fundadores da arte, ciência, tecnologia, inovação, empresas, educação, cultura plataforma www.artechmedia.org. Presidentes da Organização Internacional para desarrolllo Sociedade do Conhecimento NET GLOBAL SOCIETY INSTITUTE www.globalnetsi.org.



CANAL666BR: para (des)hipnotizar as massasas Massas

Edgar Franco & José Loures

O trabalho de web arte configura-se na forma de um canal/site de acesso irrestrito com transmissão infinita em loop eterno de uma versão acelerada dos 7 gols aplicados pela Seleção Alemã de Futebol na Seleção Brasileira de Futebol, durante a semifinal da Copa do Mundo 2014. Após a apresentação de cada gol aparecem em flash rápido as frases “Não Coma”, “Não Beba”, “Não Compre”, fazendo uma alusão ao famoso experimento Vicarista que deu início ao estudo e aplicação das propagandas subliminares em Fort Lee, New Jersey ¬ EUA no ano de 1956, quando Jim Vicary instalou em um cinema de Nova Jersey um segundo projetor especial, taquicógrafo, que projetava intermitentemente na tela as frases “Drink Coke”, “Eat Popcorn”.

ARt[In]Muzz

Giovanna Graziosi Casimiro e Andrea Capssa Lima

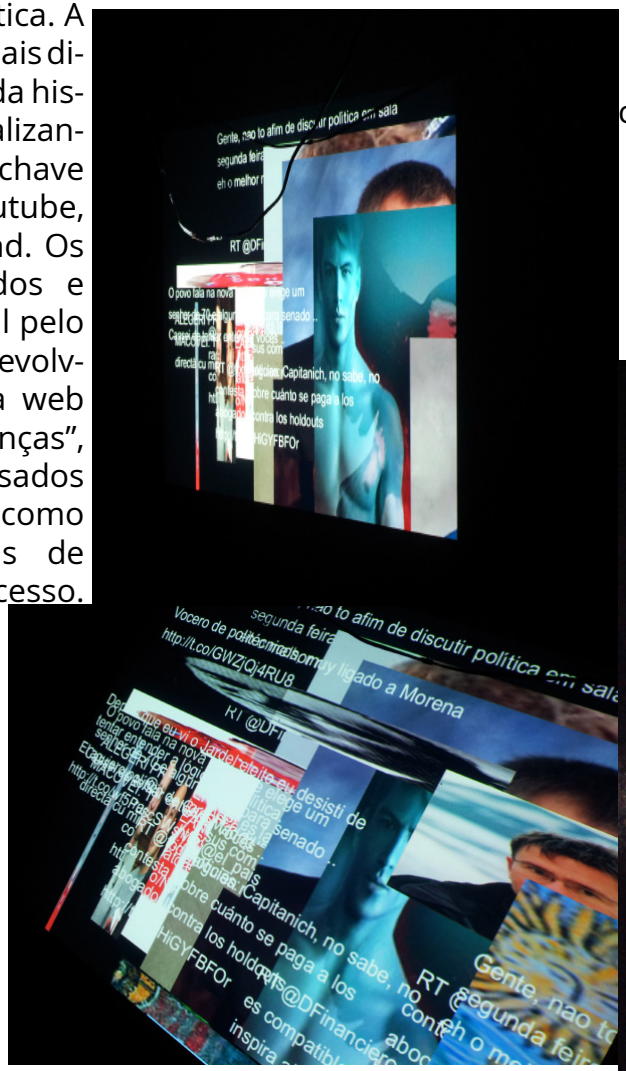
Art[In]Muzz é um projeto de dinâmica expositiva por meio da Realidade Aumentada. Em periodo de desenvolvimento, utiliza o aplicativo gratuito LAYAR, que permite a leitura de figuras-código que geram as imagens digitais e conteudos da exposiçao. O projeto esta vinculado à pesquisa de mestrado pelo PPGART/UFSM, como uma extensao pratica da investigação teórica. Busca analisar a construção de uma nova dinâmica expositiva, propondo experiencia entre

arte<>publico<>meio em um contexto digital.

LOCI

Mateus Knelsen

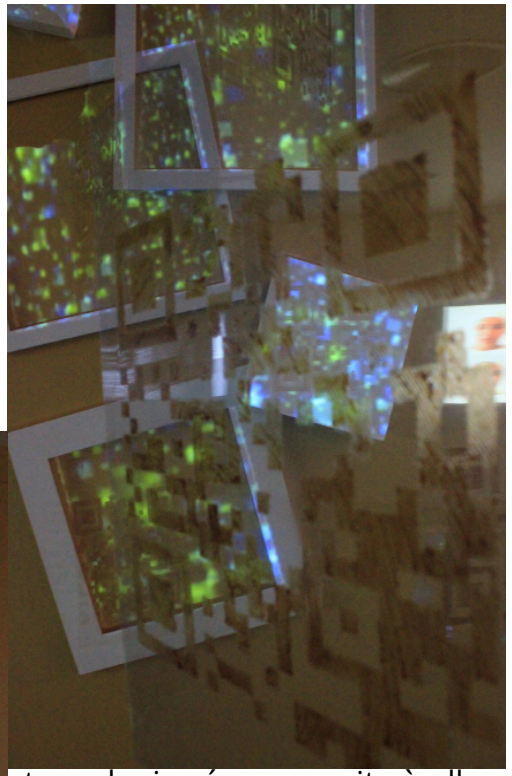
LOCI como memória politica. A aplicação investigara os mais diversos tipos de registros da historia politica do pais, realizando buscas por palavras-chave em plataformas como Youtube, Twitter, Flickr e Freesound. Os resultados sao resgatados e remixados em tempo real pelo software, que volta a devolver estas imagens para a web como forma de “lembranças”, isto é, remixes processados em tempo real e salvos como instancias momentaneas de uma memória em processo.



Qr Code de dedo

Darli Nuza

Qrcode de dedo se inicia a partir de questões de como seria a “tecnologia pintada”? O QR code feito com café poderia manter o código? Quais as características de uma obra que mescla aquarela café e projeção mapeada e QR code? A composição desta obra se dá por meio de molduras, telas, acetato (lâminas transparentes), QR code e projeção mapeada. O encontro da aquarela no acetato com as

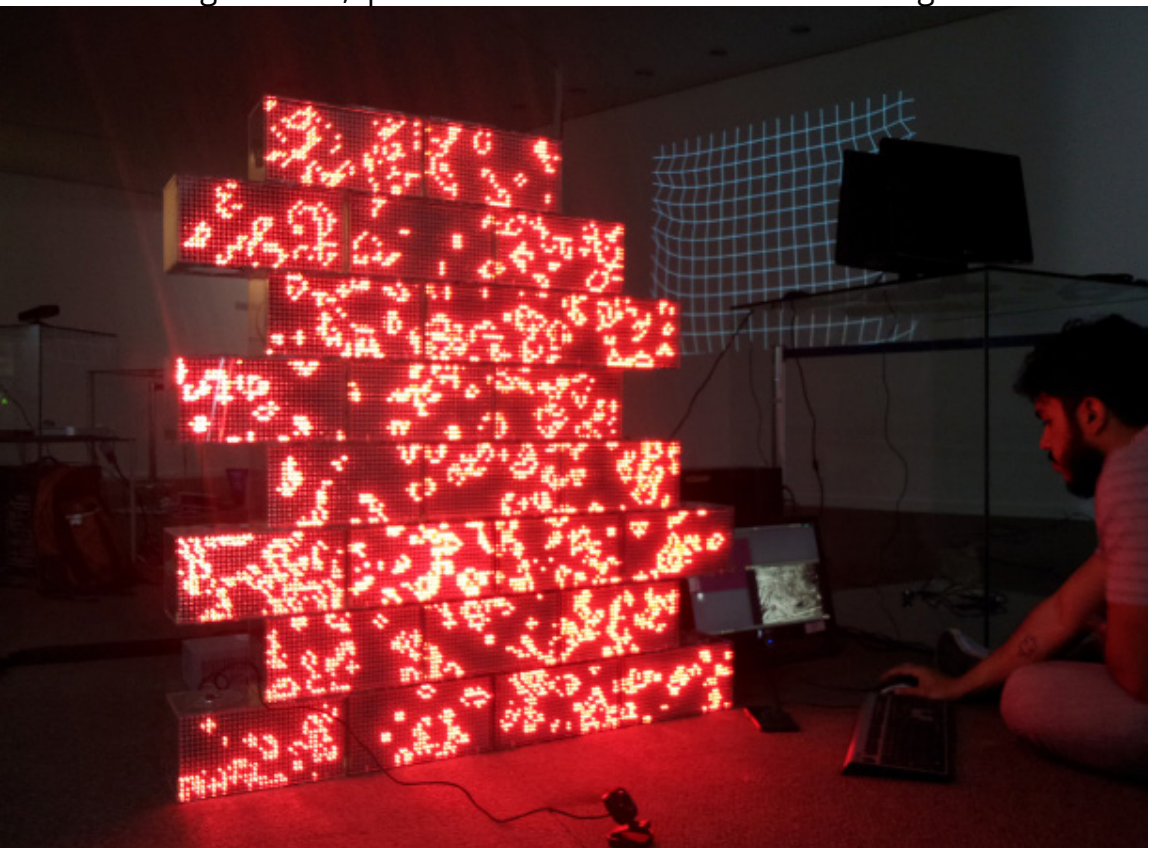


tecnologias é um convite à olhar a pintura por outra perspectiva: o material, o movimento, seus trânsitos e consequentemente as novas possibilidades diante de outras linguagens.

Tijolo Esperto V3.0

Breno Rocha, Fábio Fonseca, Suzete Venturelli, Thiago Coelho e equipe do Midialab

Tijolo Esperto apresenta uma parede interativa vertical construída a partir de tijolos translúcidos, nos quais as superfícies são cobertas internamente por uma matriz de LEDs. NO contexto poético simula a vida, a partir da detecção de um ser vivo digitalizado, que se transforma num ecossistema digital autônomo.



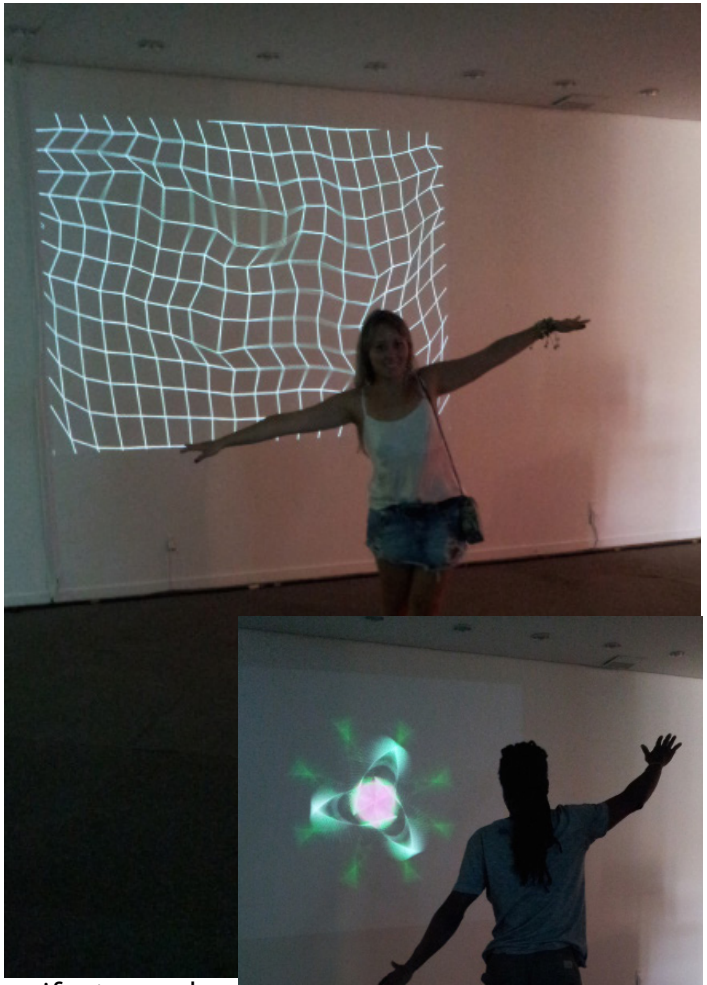
Paisagens sonoras interativas: a vida embaixo das ruas

Luis Fernando Hermida, Fátima Santos e Rogério Câmara

Usa-se a metáfora do coração emergindo dos sons da rodoviária para apresentar, por meio de um estímulo sonoro, outro Affordance do entorno urbano: a vida existente emergindo entre os carros e o ritmo frenético da cidade. A porta de acesso a este mundo sonoro são os fones de ouvido, os quais permitem apresentar ao interator a paisagem sonora e os sons perdidos em ela. A obra desenvolvida é uma instalação audiovisual interativa onde se apresenta uma paisagem sonora urbana da qual emerge o som corporal de um ser humano (som do coração e da respiração).

Balance

Pablo Gobira, Raphael Prota e Ítalo Travenzoli

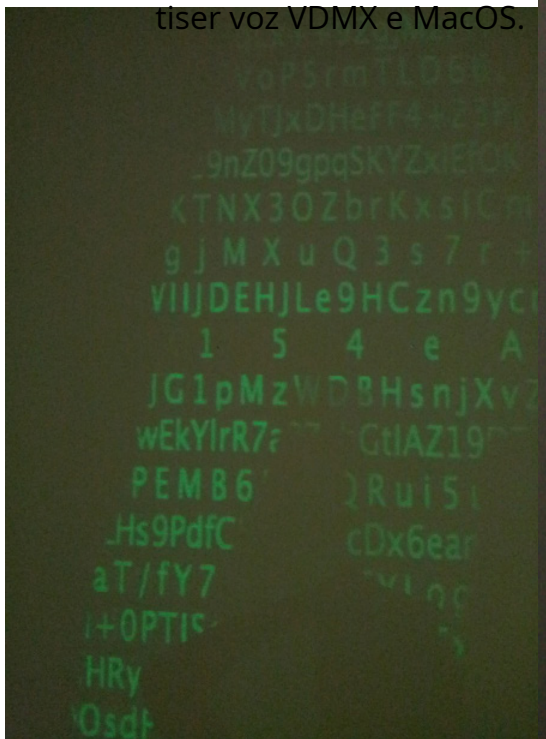


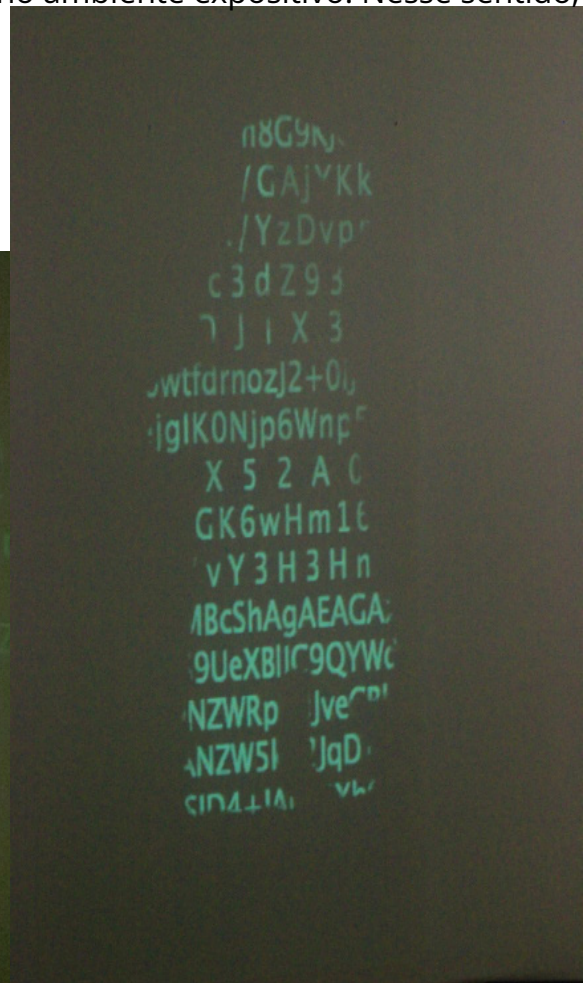
Balance explora as dinâmicas de controle do equilíbrio corporal como estímulos para alimentar um sistema audiovisual generativo. A instalação utiliza um sensor de movimento 3D para captar os gestos do interator que se equilibra em uma fita slackline para criar gráficos e sons projetados no espaço expositivo. Alterações na frequência sonora e filtros de ressonância acompanham movimentos em camadas de uma mandala cujas formas respondem ao corpo. Misturando musica, vídeo arte, tecnologia, jogo e performance transforma o desempenho em uma composição/feedback da relação entre o corpo e mente que se manifesta pelos gestos voluntários e involuntários de manutenção do equilíbrio. Com a instalação questiona-se a relação do indivíduo com sua encarnação virtual

Constitution

Celia Matsunaga e Alexandre Rangel

A experiência proposta por este projeto é mais sobre como podemos criar novas linguagens, novos conceitos utilizando a propagação de texto aleatório, tendo como parâmetro mensagens de erro enviadas por e-mail. Esse emaranhado de caracteres formaram extensas páginas de códigos indecifráveis (sinais ilegíveis), que variam de um ou mais de 100 páginas. Com base em informações de dados exibidos na condição inesperada, este trabalho foi criado como uma obra visual-poética-textual considerando conceitos diferentes como objetos impressos, vídeo e interação no ambiente expositivo. Nesse sentido, se expressa como uma forma de fluxo de texto combinado para soar o que tem gerado uma intensa experiência visual. A obra interativa foi construída em Quartz Composer, synthetiser voz VDMX e MacOS.

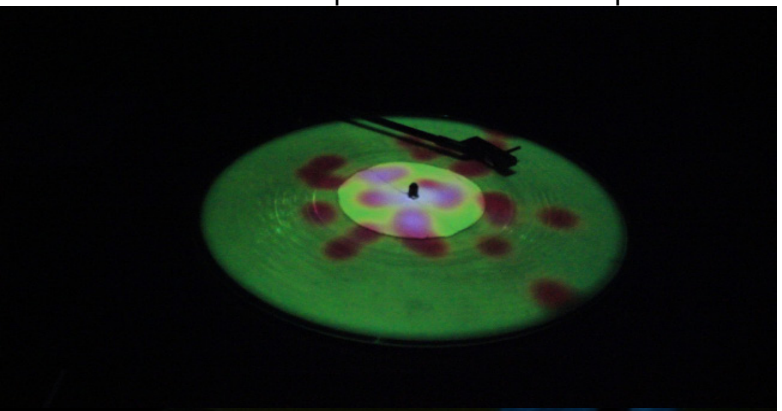




Vinil Projetável

Victor Valentim

Atualmente, a projeção mapeada (video mapping) tem se desenvolvido em diversos eixos de linguagem, aproximando-se com mais intensidade de interfaces multisensoriais e imersivas (GRAU, 2002). Neste contexto, tem abarcado estes aspectos e tem sido aprimorada e aplicada a diversos modos de criação artística tecnológica. Neste estudo, é explorado o desenvolvimento de experimentos em arte digital com foco na elaboração de sketches projetáveis em discos de vinil (Long Play LP). O LP foi ressignificado como "tela de projeção". Desta forma, abre espaço para observar uma abordagem em que a imagem cinética e o som eletroacústico digital são unidos com a tatibilidade para compor um sistema complexo de interação e geração de conteúdo multissensorial.



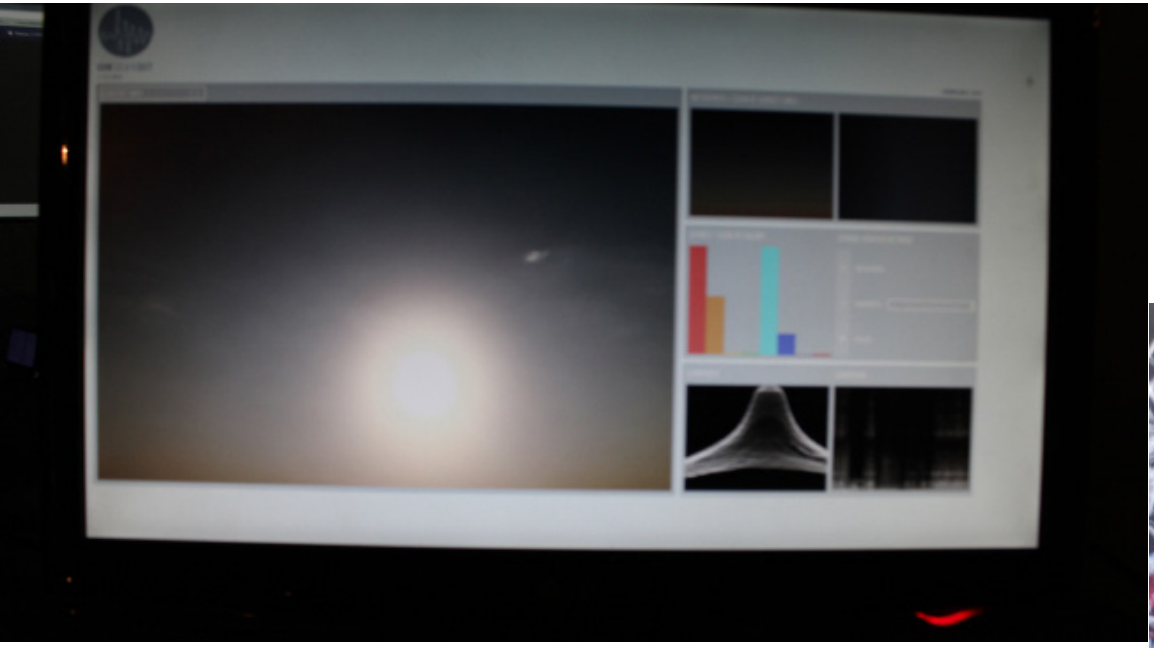
OLHO MÁGICO (Peephole)

Aldo Pedrosa

Exibida em loop, tendo como suporte uma MiniTv Digital com tela de 3,5 polegadas. Possui 55 minutos e 57 segundos de duração e foi produzida na cidade de Uberaba, Minas Gerais, Brasil. O vídeo exibe uma pequena janela circular que mostra a real visão a partir do olho magico da porta do apartamento onde o artista reside. Ele exibe um plano-sequencia do interior do prddio, onde d mostrado o dia-a-dia dos moradores daquele local. A proposta de exibi- lo em uma MiniTv se deve a tentativa de simular a experiência de observação de um olho mágico real, pois a janela circular assume o tamanho do dispositivo.

SUN[SCAN]SET 2014

Sabrina Maia



SUN[SCAN]SET é um .app produzido em Max (Cycling ’74) cuja força criativa se desdobra sobre a poética do por do sol, sobre esse acontecimento tão majestoso quanto ordinário que desenha e colore o horizonte na chegada da noite terrestre. SUN[SCAN]SET d um trabalho sobre as durações micropolíticas, sobre a potencia sonora das luminâncias, dos matizes e das pulsações da passagem da luz, sobre o [quase] silencio e a [quase] estase da lenta transformação das cores. Como um composto alquímico colorante, como um acontecimento solar magnético, pode-se ouvir a luz da Terra anoitecer? Assim nasce SUN[SCAN]SET, como um desejo de tornar audível o devir-cor do Sol quando ele se entranha pelos morros.

DESFLORESTAMENTO_ZER0

Suzete Venturelli

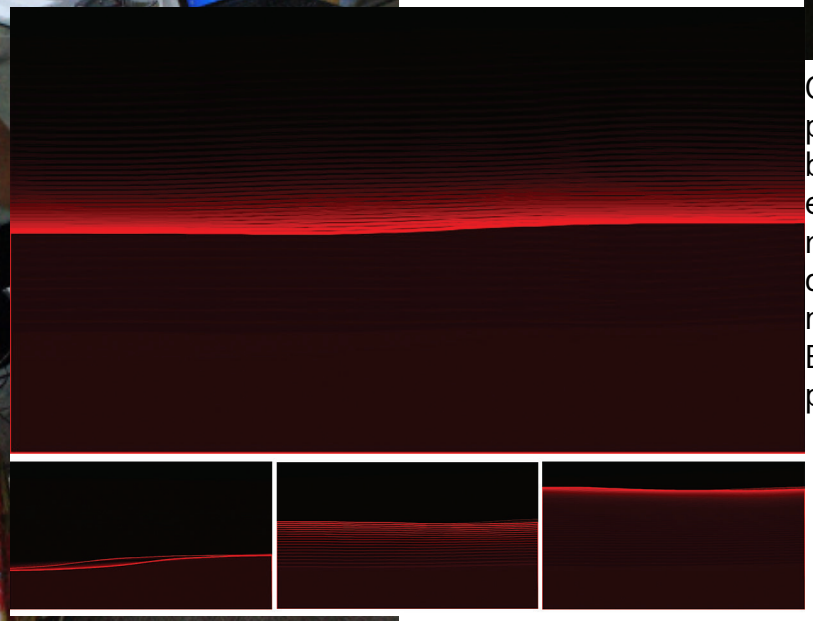
A poética da obra aborda o lançamento da campanha DESMATAMENTO ZERO, liderada por Greenpeace, para levar uma lei de iniciativa popular ao Congresso, buscando combater o desmatamento desenfreado no Brasil. E para que isso aconteça, é necessário participação popular para obter 1,4 milhão de assinaturas de eleitores brasileiros, além de gerar um

grande movimento nacional em defesa das florestas para garantir sua aprovação.

PREAMAR

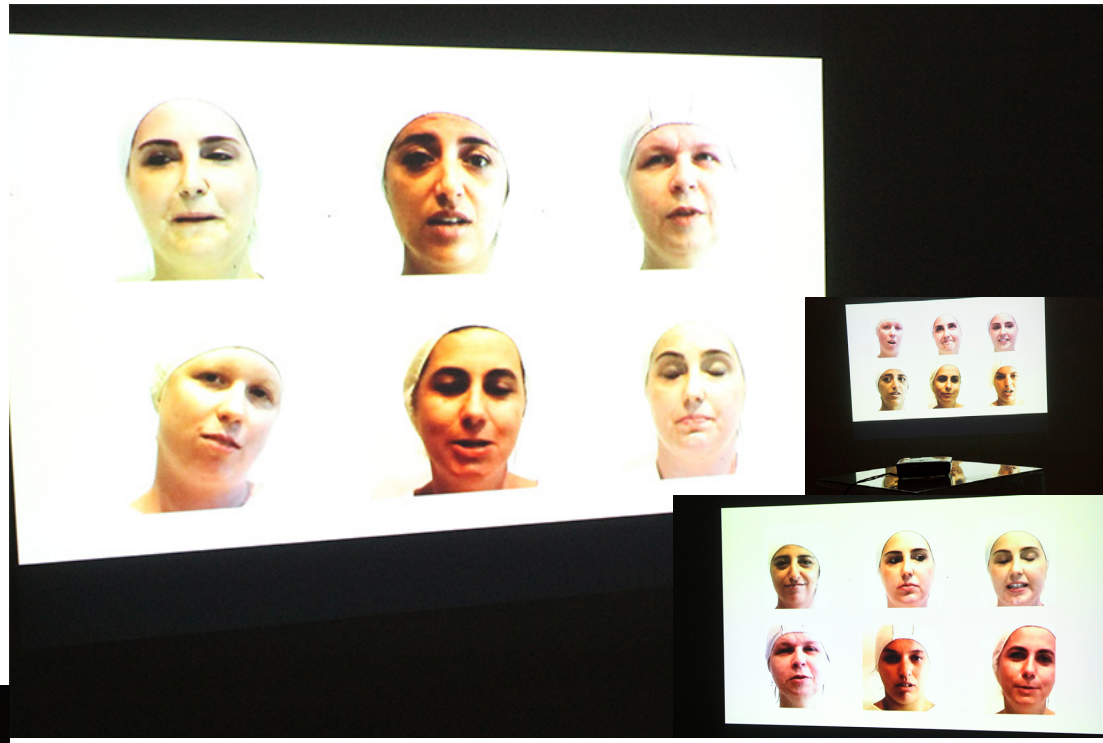
Barbara Castro

A instalação Preamar relaciona a natureza instável das emoções e sua manifestação no corpo através da metáfora da maré. Para o desenvolvimento da visualização a artista utilizou dados coletados da pressão arterial e frequência cardíaca de sua mãe durante 24h para gerar uma instalação audiovisual que persegue a dinamicidade das alterações fluidas na relação sangue-afeto. A instalação ressoa conforme os dados a frase “Amar é a maré”.



MUITAS HISTÓRIAS NA MINHA HISTÓRIA

Agda Carvalho e Edilson Ferri



O vídeo fala de encontros, desejos e realizações que participam do percurso cotidiano de seis mulheres. Os depoimentos foram realizados buscando um retrato no enquadramento de cada uma. As mulheres estão com um vestir distante do seu cotidiano, o que solicita uma reorganização sensória do corpo durante a captação das imagens. O depoimento de cada mulher quando simultaneamente projetado oferece na somatória das narrativas a exposição das várias histórias femininas. Em muitos instantes a história destas mulheres esbarra na história pessoal da artista Agda Carvalho e na história do observador/ouvinte.

BÁRBARO The Third está no Facebook
Envie-lhe uma solicitação de amizade

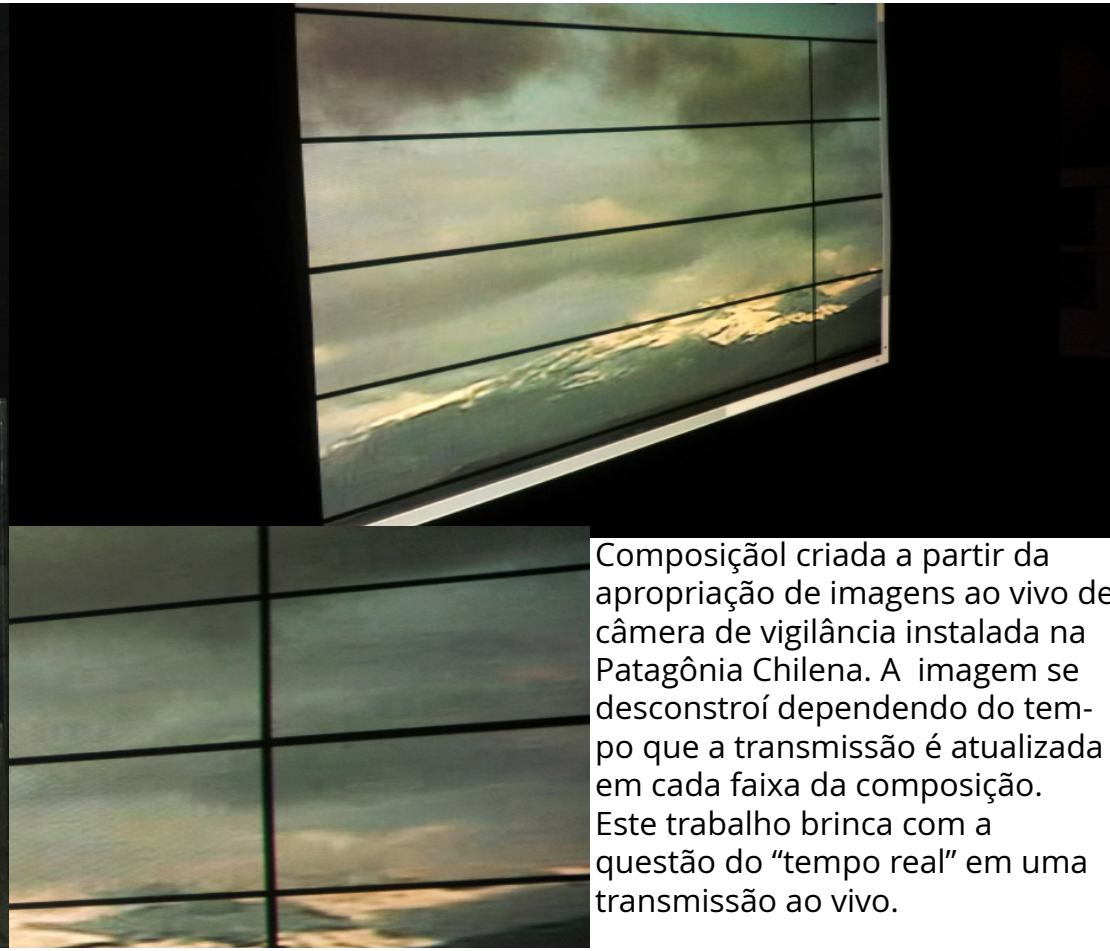
Agnus Valente e Nardo Germano

Foto: Minervino Junior/CB/D.A Press. Brasil. Brasília – DF

O vídeo, remetendo à sequência de fotografias como videografia segundo um padrão no YouTube, exibe screenshots de posts de Bárbaro The Third, trigêmeo imaginário concebido numa hibridação interformativa e adotado como heterônimo pelos artistas gêmeos. Persona híbrida, sua aparição no Facebook consiste numa ação artística de intervenção e-urbana, num constructo in progress em resposta a posts que toquem seu imaginário e sua obsessão pela Super Lua Cheia, revelando seu colapso de linguagem em paradigma poliglota, sua Matemática peculiar, com eventuais rupturas de uma experiência que escapa das normas. Finalizado como filme antigo, o vídeo discute a efemeridade do sistema tecnológico, neste momento de desativação do Orkut. Durante a exposição, sem pré-agendamento, ocorre a performance "Presentificação" dos artistas dentro do cubo de vidro na instalação do vídeo: instaura-se o ponto limítrofe do potencial encontro com o trigêmeo imaginário, configurando uma metáfora sobre a intransponibilidade entre as dimensões de real e virtual.

Desintegração - série Delay Aleatório

Tina Velho

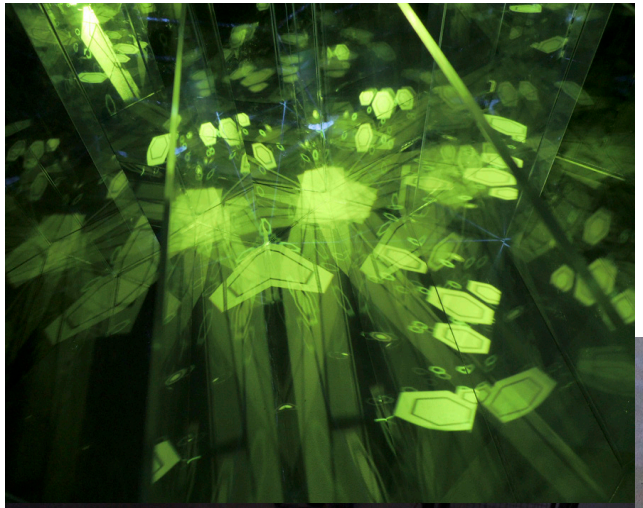


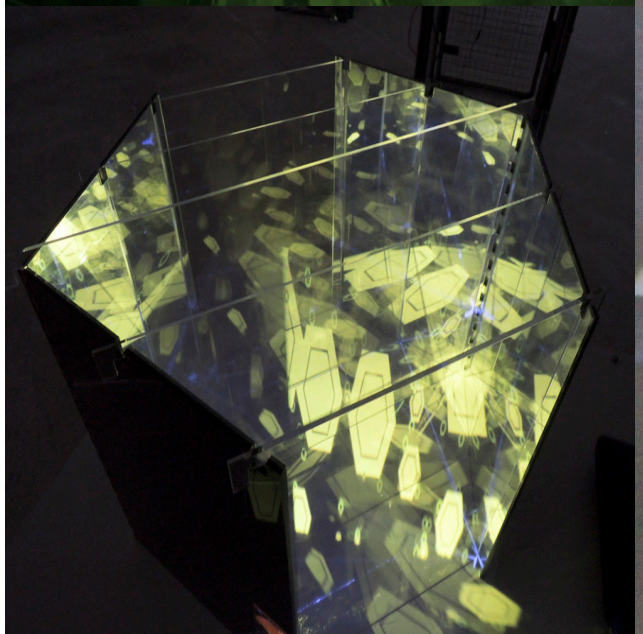
Composiçãol criada a partir da apropriação de imagens ao vivo de câmera de vigilância instalada na Patagônia Chilena. A imagem se desconstroí dependendo do tempo que a transmissão é atualizada em cada faixa da composição. Este trabalho brinca com a questão do "tempo real" em uma transmissão ao vivo.

S.H.A.S.T. modulo 3 – Protótipo 1

Maria Luisa Fragoso

equipe: Barbara Castro (Vizualização de dados); Gabriel Duarte (Desenvolvedor); Leonardo N. Guimarães(Sistema tecnológicos); Lara de Oliveira (Desenho técnico 3d e a Laser); Rebeca Duque Estrada (Recorte a Laser)





O projeto S.H.A.S.T. é uma proposta experimental em arte computacional onde arte, ciência e tecnologia se reúnem para experimentar com naturezas híbridas. Envolve a produção de três módulos , ou três objetos, interconectados que compõem um espécie de tríptico telemático: o primeiro está instalado no apiário é uma colmeia real, com um enxame de abelhas ativo; o segundo é uma caixa isca e será instalado em locais específicos urbanos onde se registra a presença de abelhas; e, o terceiro é o módulo expositivo. O modulo apresentado na exposição Em-Meio#6 é um protótipo do terceiro modulo, um objeto criado para testar as interações com o modulo das abelhas no apiário. As imagens dentro do objeto são vizualizações das atividades das abelhas no apiário.

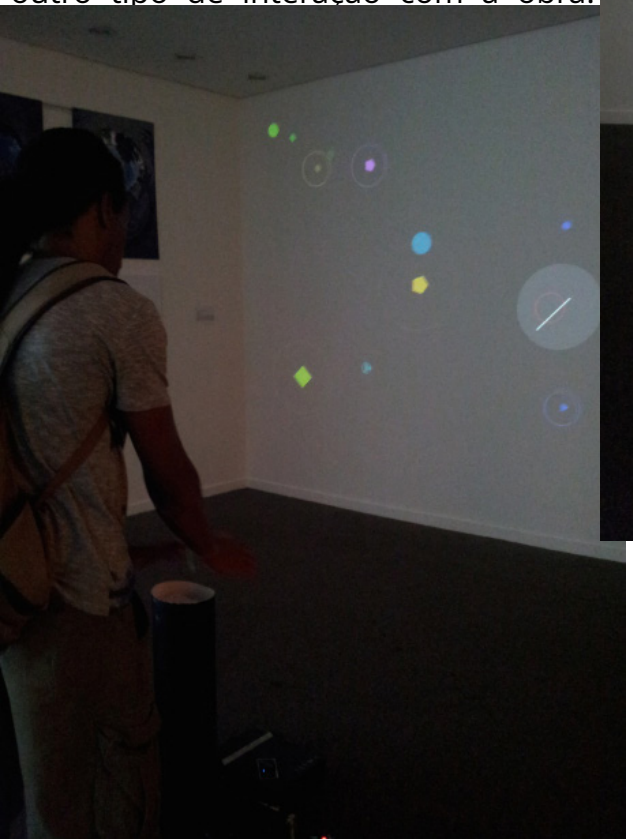
VariaçõesNuméricas

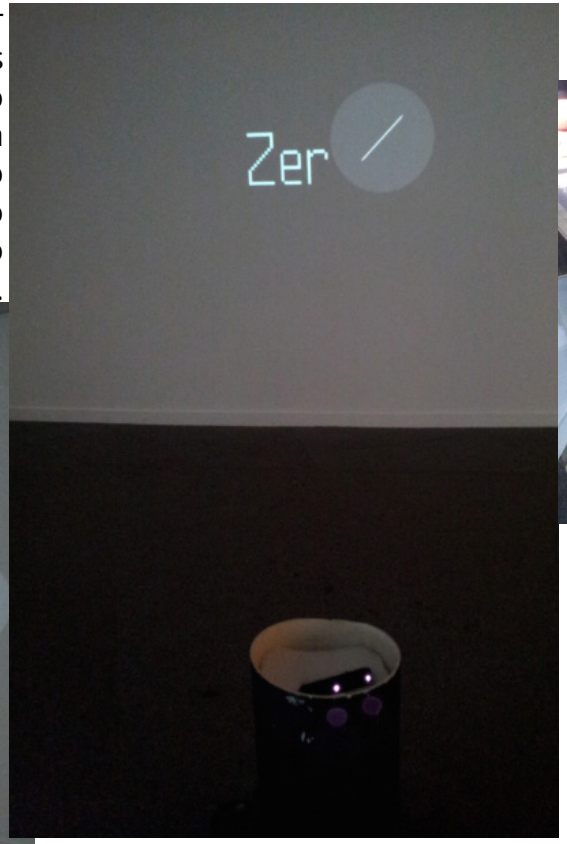
Tania Fraga

Zer0

Francisco de Paula Barretto

Jogo Zer0 convida o público a derivar em um universo dominado por formas geométricas. As interações, produzindo reações em cadeia, criam a trilha sonora do jogo. O jogador controla a direção em que deseja movimentar-se usando os gestos da mão, experimentando outro tipo de interação com a obra.

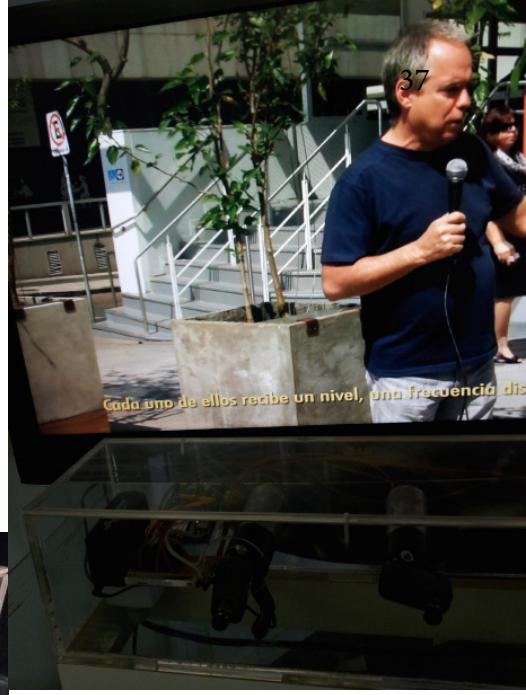




Amoreiras

Grupo Poéticas Digitais: Gilbertto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Sérgio Bonilha, Tania Fraga e Tatiana Travisani

Amoreiras é um projeto sobre autonomia, aprendizado artificial, natureza e meio ambiente. Os atores principais são cinco novas árvores na Avenida Paulista, centro cultural e econômico de São Paulo. Cinco pequenas amoreiras recém plantadas, que dão frutos vermelhos, drupas compostas cilíndricas, infrutescências de textura suculenta, de sabor acidulado e agradável, que amadurecem na primavera. A árvore tem folhas cordiformes, denteadas, que servem de alimento ao bicho-da-seda; flores em amentilhos e frutos vermelho-escuros, quase negros, comestíveis ao natural e muito apreciados em geléias; amora, amoreira-negra, amoreira-preta, mora. São árvores de plantio proibido nas avenidas das cidades por poluírem suas ruas, com folhas que caem nos bueiros e frutos que atraem passarinhos e mancham de maneira indelével as calçadas e as roupas dos passantes.

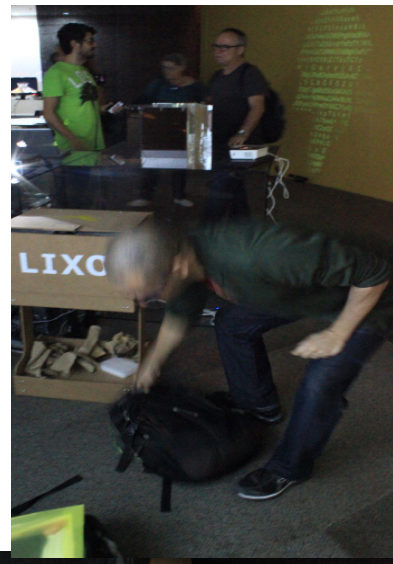


Performance de Cínthia Mendonça

Um estudo sobre como rebolar

Cesar Baio, Cláudia Marinho, Jared Domício, Ayrton Pessoa, Eduardo Cardoso e Rafael de Jesus

A proposta consiste em uma instalação que apresenta graficamente informações recolhidas no dia a dia de um dos artistas do grupo por meio de um cesto de lixo modificado, que recebe sensores diversos e conexão em rede. Durante o período da exposição a Lixeira é incorporada no cotidiano do artista e passa a transmitir dados sobre seu comportamento diante do gadget, remetendo aos processos de arametrização e quantificação encontrados hoje nas redes digitais.



#13.ART

13º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia:
arte, política e singularidade

MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA
ABERTURA: 1 DE OUTUBRO
EXPOSIÇÃO EMMEIO#6.0: 1 A 30 DE OUTUBRO

Programação

DIA 1

8h30 Abertura Representante da UnB – Decana de Extensão Thérèse Hofmann Gatti Rodrigues da Costa
Palestra – Jorge la Ferla (Argentina)

9h30 Mesa 1 -Magia e estética, arte e política
Agnus Valente (Unesp)
Cleomar Rocha (UFG)
Hermes Renato Hildebrand (Unicamp)
Nardo Germano (Unesp)
Sandra Rey (UFRGS)
Yara Guasque (UDESC)
Priscila Arantes (AM e Paço das Artes)

14h Palestras Paulo Bernardino Bastos (Portugal), Montse Arbelo y Joseba Franco (Artechmedia y Global Net Society Institute)

15h Mesa 2 - Interfaces biocibernéticas
Fernando Fogliano (SENAC)
Gilbertto Prado (USP)
Luisa Paraguai (AM)
Milton Sogabe (Unesp)
Tiago Barros e Guilherme Novaes (UnB)

17h Mesa 3 - Arte, design e mídias interativas
Adriana Mitiko do Nascimento Takeut, Giovana Dewes Munar e Thamara Lima Viera Santos (UnB-Ifes)
Marcos Rizolli (M-SP)
Humberto Muñoz Tenjo (Colômbia)
Reinilda Minuzzi (UFSM)

19h Concerto Flávio Pereira: Música Computacional
Abertura exposição de Arte Computacional – EmMeio#6.0

DIA 2

8h Palestra Lúcia Santaella (PUCSP)

9h Mesa 4 - Arte, design thinking e invenção
Daniela Garrossini (UnB)
João Agreli (UFU)
Mônica Tavares(USP)
Rogério Câmara (UnB)
Suzete Venturelli(UnB)
Veramar Martins e Ravi Passos (UFG)

11h30 Mesa 5 - Internet das coisas
Daniela Kutschat (USP)
Luis Felipe Coimbra Costa (UnB)
Maria Luiza Fragoso (UFRJ)
Silvia Laurentiz (USP)
Virginia Tiradentes (UnB)

14h Mesa 6 - Arte computacional interativa
Edgar Franco (UFG)
Elias Bitencourt e Karla Brunet (UFBA)
Francisco de Paula Barretto (UnB)
Pablo Gobira, Raphael Prota, Italo Travenzoli (UEMG)
Roberto Basílio Fialho (UESB)

16h Mesa 7 - Poéticas em performance
Agda Carvalho e Edilson Ferri (AM-SP))
Carlos Praude (UnB)
Marcus Mota (UnB)
Rita Castro(UnB) e Alice Stefania (UnB)
Shahram Afrahi (UnB)

18h Mesa 8 - Processos digitais de criação artística
Alberto Semeler (UFRGS)
Andrea Capssa Lima(UFSM)
Cesar Baio,Claudia Marinho, Jared Domício, Eduardo Mota Cardoso e Ayrton Pessoa (UFC)
Giovanna Graziosi Casimiro (UFSM)
Raquel Fonseca (UFSM)

DIA 3

8h15 Palestra Sérgio Bessa (USA)

9h Mesa 9 - Arte na era da tecnociência
Cinthia Mendonça (UFRJ)
Danilo Barata (UFRB)
Marília Bergamo (UFMG)
Rosangella Leote (Unesp), Hosana Celeste Oliveira (Unesp) e Danilo Barañna (USP)
Tania Fraga (UnB), Tina Velho (Parque Lage)

11h Mesa 10 - Faça você mesmo
Anelise Witt (UnB), Bruno Vianna (RJ)
Douglas de Paula (UFU), Fábio Fon (Unesp)
Patrícia Moran (USP), Sidney Tamai (Unesp)

14h Mesa 11 - Design de interação
Edison Pratini, Fátima dos Santos e Luis Felipe Coimbra Costa (UnB)
Rachel Zuanon (AM-SP), Sabrina Maia (UFU)

16h Mesa 12 - Teoria, Estética e história da arte
Aldo Luis Pedrosa da Silva (IFTM e Unicamp)
Bruna Berger (UFSM), Daniel Hora (UnB)
Dayane Barretos e Maria Lucilia Borge (UFOP), Nara Cristina Santos (UFSM)
Emerson Dionísio de Oliveira (UnB)
Sissa Aneleh Batista de Assis (UnB)

18h30 Mesa 13 - Dentro e fora de circuitos artísticos
André Ramos, Cléber C.Xavier e Samara Araújo (UnB), Rogério Camara (UnB)
Débora Alta Gasparetto (UFSM)
Juan Sebastián Ospina Álvarez (UFG)
Luis Fernando Hermida, Fátima Santos
Luiso Malmaceda (FAAP)
Matheus Moreno dos Santos Camargo
Andreia Machado Oliveira (UFSM)

DIA 4

8h François Soulages, e Laura Beloff (Dinamarca) e Raul Niño (Colombia)

10h Mesa 14 - Poéticas contemporâneas: agir, querer e saber
Alina Aparecida dos Santos, Aroldo Boscarenhas Neto, Filipi Dias Oliveira, Carlos Augusto M. da Nóbrega e Maria Luiza Fragoso (UFRJ), Leonel Brum (UFC)
Celia Matsunaga (UnB)
Maria Beatriz de Medeiros (UnB)
Celia Teresinha Bitencourt de Bittencourt, Cintia Medineira Bitencourt de Lima e Tatiano Cardoso Bittencourt (UFSM)
Cleomar de Sousa Rocha, Daniel Cabral Borges, Flávio Gomes de Oliveira e Wagner Bandeira da Silva (UFG)
Nicolás Andrés Gualtieri, Milena Piedrabuena e Paula Rufiner (UFG)

14h Mesa 15 - Poiesis: fotografia, animação, HQtrônica e gamearte
Carlos Alberto Donaduzzi (UFSM)
Elisiana Frizzoni Candian (UFJF)
Fábio Fonseca (UnB), João Agreli (UFU)
Felipe Bernardes Duarte (UFSM)
Guilherme Mendonça de Souza (UFG)
Ivan Carlo Andrade de Oliveira e José Antônio Loures Custódio (UFG)
Máncel Martínez R. (Colômbia)
Marina Teixeira Kerber (USP)

Oficina introdução às linguagens Pure Data e SuperCollider. O professor Flávio Pereira ministrará conteúdo básico de cada uma das linguagens, visando com que os participantes realizem uma "pequena" obra musical ou, mais precisamente, um objeto de arte sonora.

16h Mesa 16 - Techné digital: sentir, afetar e possuir
Fernanda S. Prado e João H. L. Agreli (UFU)
Lavinnia Searbra (UFG), Lúcia Leão (PUC-SP)
Matheus Moura Silva (UFG)
Pablo Gobira, Raphael Prota e Tadeus Mucelli (UEMG)

18h Mesa 17 - sentir/razão – vontade/sentido
Dorisdei V. Rodrigues (UnB)
Geórgia Monteiro Gomes de Brito (UFRN)
Flávio Gomes de Oliveira, Nicolás Andrés Gualtieri e Rhanna Janielly Asevedo Silva (UFG) Ana Paula Neres de Santana
Laryssa Tavares Silva Gomes e Leandro Luiz de Abreu Pimentel (UFG)
Lucas Farinelli Pantaleão e Olympio José Pinheiro (Unesp), Victor Valentim (UnB)
Mateus Knelsen (UFRJ)

DIA 6

10h Alice Martins – Mostra "Outros Fazedores de Cinema"
O Capitão do Mato – Martins Muniz – 2013
No Eixo da Morte – Afonso Brazza – 1998
Meu Rádio, Minha Vida – Hugo Caiapônia – 2005

14h Mesa 18 - Música na escola
Beatriz Salles e convidados

Performances dia 1 de outubro a partir das 19h
. BSBLOrk – Orquestra de Laptops de Brasília
. COGNOISE – Maira M. Froes
. Talo de Mamona & Autonomia Duvidosa

Realização: Universidade de Brasília e Museu Nacional da República
Apoio: UFG, CNPq, CAPES, FAPESP e Embaixada da Espanha
Agradecimentos: UFRJ, USP, UFRGS, UFSM, Unesp, AM-SP, UFF, UFO e UFMG

Coordenação Geral
Universidade de Brasília
Instituto de Artes, Departamento de Artes Visuais, PPG-Arte
Midialab-UnB
Suzete Venturelli
Campus Universitário Darcy Ribeiro
Asa Norte
70910-900, Brasília-DF
Professora Dra. Suzete Venturelli
Telefones: 61 92777997 31071187
Site: midialab.unb.br

Apoio:
Universidade Federal de Goiás
Faculdade de Artes Visuais
Cleomar Rocha
Media Lab - UFG
Campus Samambaia (Campus II) – Caixa Postal 131
CEP: 74001-970 – Goiânia – GO
Prof. Dr. Cleomar Rocha
Telefones 62 3521 1249 62 9196 7411
Site: midialab.ufg.br/art