

Instalações Interativas: aplicabilidade e inferências processo criativo da obra FACECODE

Thiago Stefanin¹
Ricardo Nicola²

ISSN 2238-0272

Pesquisa teórico-prática sobre os processos criativos com os meios eletrônicos que envolvem as poéticas digitais. A revolução computacional tem polinizado às artes visuais, convergindo para a *glitch art*, a *arte generativa* e *on-line*. A metodologia esteve pautada em levantamento bibliográfico, sitiográfico, coleta de dados, estado da arte e recorte da produção de artistas, cujo diálogo com as temáticas de investigação aproximam-se ao estudo dos conceitos pertinentes à ideia central da obra interativa *Facecode* (Stefanin, 2015). Assim sendo, o objeto deste trabalho teve como premissa a linha conceitual de aproximação às ideias de materialidade, corporeidade e espacialidade, tanto quanto a temporalidade e interatividade.

Palavras-chave: interatividade; tecno-arte; instalação; ciberarte; *glitch art*

1. A arte digital – interatividade e visão numérica

A interação homem-máquina ocorre nas artes visuais pela extensão humana decorrente do universo dos bits; integra o controle do usuário (*interator*) a um sistema que emerge e reporta seus movimentos em números que simulados e reproduzidos pelos equipamentos, proporcionam assim uma representação do corpo humano dentro da máquina.

Inúmeras tecnologias são empenhadas em proporcionar experiências visuais de interação, reprodução, realidade virtual e/ou aumentada entre muitas outras ferramentas que objetivam a ampliação da visão humana. Ainda, na atualidade, encontramos a necessidade de as máquinas possuírem uma chamada *visão inteligente*; essa visão mecânica e algorítmica - parte da investigação que esta pesquisa descreveu e objetivou.

A produção experimental, com tecnologias emergentes, apropria-se das aplicabilidades para produzir conceitos. No entanto, a interatividade constitui uma vivência com a tecnologia do futuro, o que tem possibilitado a criação de vida artificial, sistemas palpáveis e realidade virtual ou aumentada, projetos de telepresença, recodificação e arte generativa. Temáticas das poéticas tecnológicas que fazem parte do arcabouço referencial artístico desta pesquisa:

No fundo, a visão eletrônica é uma visão monádica, pois ela faz da imagem um fluxo de entrelaçamento vertiginoso que não para de se constituir em circuitos de comutações proteiformes e tramas ativas divergentes e convergentes, numa dimensão planetária, circuitos que transmutam a distância em interface luminosa. Tais circuitos são ao mesmo tempo políticos, geográficos, culturais, espaciais, ideológicos, tecnológicos. [...] a ideia do olho-lâmpada do iluminismo se

¹ Artista Digital, Graduando em Artes Visuais UNESP / FAAC – DARG Bauru
thiago_stefanin@hotmail.com (14) 99819-0136

² Senior McLuhan Fellow - Professor Doutor UNESP / FAAC – Bauru ricardonicola@gmail.com

Instalações Interativas: aplicabilidade e inferências processo criativo da obra FACECODE

Thiago Stefanin¹
Ricardo Nicola²

Pesquisa teórico-prático sobre os processos criativos com os meios eletrônicos que envolvem as poéticas digitais. A revolução computacional tem polinizado às artes visuais, convergindo para a *glitch art*, a *arte generativa* e *on-line*. A metodologia esteve pautada em levantamento bibliográfico, sitiógráfico, coleta de dados, estado da arte e *recorte* da produção de artistas, cujo diálogo com as temáticas de investigação aproximam-se ao estudo dos conceitos pertinentes à ideia central da obra interativa *Facecode* (Stefanin, 2015). Assim sendo, o objeto deste trabalho teve como premissa a linha conceitual de aproximação às ideias de materialidade, corporeidade e espacialidade, tanto quanto a temporalidade e interatividade.

Palavras-chave: interatividade; tecno-arte; instalação; ciberarte; *glitch art*

1. A arte digital – interatividade e visão numérica

A interação homem-máquina ocorre nas artes visuais pela extensão humana decorrente do universo dos *bits*; integra o controle do usuário (*interator*) a um sistema que emerge e reporta seus movimentos em números que simulados e reproduzidos pelos equipamentos, proporcionam assim uma representação do corpo humano dentro da máquina.

Inúmeras tecnologias são empenhadas em proporcionar experiências visuais de interação, reprodução, realidade virtual e/ou aumentada entre muitas outras ferramentas que objetivam a ampliação da visão humana. Ainda, na atualidade, encontramos a necessidade de as máquinas possuírem uma chamada *visão inteligente*; essa visão mecânica e algorítmica - parte da investigação que esta pesquisa descreveu e objetivou.

A produção experimental, com tecnologias emergentes, apropria-se das aplicabilidades para produzir conceitos. No entanto, a interatividade constitui uma vivência com a tecnologia do futuro, o que tem possibilitado a criação de vida artificial, sistemas palpáveis e realidade virtual ou aumentada, projetos de *telepresença*, *recodificação* e *arte generativa*. Temáticas das poéticas tecnológicas que fazem parte do arcabouço referencial artístico desta pesquisa:

No fundo, a visão eletrônica é uma visão monádica, pois ela faz da imagem um fluxo de entrelaçamento vertiginoso que não para de se constituir em circuitos de comutações proteiformes e tramas ativas divergentes e convergentes, numa dimensão planetária, circuitos que transmutam a distância em interface luminosa. Tais circuitos são ao mesmo tempo políticos, geográficos, culturais, espaciais, ideológicos, tecnológicos. [...] a ideia do olho-lâmpada do iluminismo se

¹ Artista Digital, Graduando em Artes Visuais UNESP / FAAC – DARG Bauru
thiago_stefanin@hotmail.com (14) 99819-0136

² Senior McLuhan Fellow - Professor Doutor UNESP / FAAC – Bauru ricardonicola@gmail.com

tornou uma realidade através do dispositivo panóptico da vídeo-lâmpada embutido nas câmaras de vigilância instaladas nos bancos, nas lojas nas fabricas, nas estradas das moradias, nas áreas de segurança, mas também nas telas dos dispositivos de realidade virtual, cuja imagem nos vê. (PARENTE, 1993)

Com esforço para entender a tecnologia de outras formas, a Arte interativa se utiliza da tecnologia para gerar experiências reflexivas estéticas a fim de questionar o mundo e representa-lo por meio da figuratividade. Desta forma, o artista interativo concebe a obra, o espectador participa e se relaciona com o objeto, por interfaces numéricas. A interação convida o usuário a acessar o atalho de controle da instalação que aproxima a aplicação das novas tecnologias em ambientes interativos por interfaces, passa o domínio da narrativa ao usuário, que interage no ambiente virtual, a partir de algoritmos preestabelecidos pelo autor que possibilitam a imersão do usuário pelo domínio das ações determinadas pelo artista proponente.

O sentimento de estar presente, ou envolvido em outro lugar, qualquer narrativa excitante como realidade virtual, bloqueia e abstrai o mundo ao redor, que desperta assim a sensação de imersão as regras e códigos na estrutura da obra.

Esse exercício plástico-conceitual proporciona ao público a experiência estética mediada por uma obra de arte computacional. A partir de estratégias e processos de criação que envolve a apropriação e a interferência humana e espacial em interfaces virtuais. A subversão de sistemas atua como um disparador e provocador desta mistura de que consiste em estética contemporânea, conforme aponta Arantes:

Nas instalações que lidam com recursos digitais, os sinais enviados pelo corpo do interator – sopro, tato, deslocamento corporal, voz etc. – são recebidos pelo computador e transformados, em tempo real, em paradigmas computacionais. Nesses casos, o corpo e o motor da obra, já que é a partir dos sinais enviados pelo corpo do interator que a obra pode se manifestar. (ARANTES, 2005)

O meio ou matéria tecnológica traça a estética da decadência e da interrupção de volta para a distorção e digitalização de linhas magnéticas do tubo de raios catódicos explorados por Nam June Paik, em MagnetTV, 1937 e experimentos como "arranhões" e queima de celuloide, e ainda uma caixa de projeção de cores que envolveu pintura diretamente em película de filme. Entre inúmeros trabalhos de Paik com televisores e a manipulação das informações de modo inusitado.

Um exemplo trivial de interatividade nas artes é o uso de um comando de saída dando retorno para a entrada, propiciando um sinal visual ou sonoro distorcido; ou ainda modificando os pinos do conector como fazia Nam June Paik no chamado *Wobblating*. Qualquer circuito, ou hardware, pode ser usado em performance instalações ou recodificações.

2. Glitch Art: estética do erro e da versão

A produção com poéticas digitais, atualmente converge para o cenário da Glitch Art, caracterizada por técnicas de manipulação de imagens digitais

transformada em formas estéticas não convencionais com o intuito de transformá-las em arte digital.

A estética do erro (*Glitch*) pode ser um momento inesperado em um sistema que se promove e nos faz perceber aspectos que poderia passar despercebidos. Fazer arte *Glitch* é valorizar cada momento intencionalmente por contextualização ou provocação. As falhas transmitem um emaranhado de memórias e expectativas que as artes digitais processam nos cânones convencionais, na forma de arte mídia reflexiva um upgrade do espectador estendido, participante com narrativas sub culturais, meta culturais desafiado cognitivamente, fisicamente como pós-humano de uma cultura em constante redefinição.

A estética computacional repercute questões como autoria e a ambivalência da capacidade de os softwares processar dados inesperados e provenientes de uma interação homem - máquina que simula propositalmente um erro. Algo inesperado fora do controle faz passar como produto de um sistema perfeitamente funcional, ao ignorar o erro investigamos novas vias de relação com a tecnologia, além das sistemas lógicas e racionais.

Vivemos hoje em uma destas épocas limítrofes na qual toda a antiga ordem das representações e dos saberes oscila para dar lugar a imaginários, modos de conhecimento e estilos de regulação social ainda pouco estabilizados. Vivemos um destes raros momentos em que, a partir de uma nova configuração técnica, quer dizer, de uma nova relação com o cosmos, um novo estilo de humanidade é inventado. (DOMINGUES, 1997)

Arte Generativa é a prática de um sistema que estabeleça algum grau de autonomia que resulte em um trabalho. A arte *Glitch* usa processos computacionais caóticos de manipulação digital. O *hacking* de imagens no nível digital adiciona camadas de complexidade ao abrir mão do controle para um sistema ou processo que possui vastos relatos na história da arte. A técnica de corromper uma foto ou *JPEG* com dados compactados, resulta um caráter *pixelado* que evidencia a digitalização indiferente para com a lógica algorítmica. O que caracteriza a arte *Glitch* é o uso de algoritmos e contextos de forma inesperada e não definida pelos criadores. O que mais importa é o controle a manipular o processo.

Cada vez mais criamos imagens para as máquinas assistirem, a maioria dos produtos visuais são criados por equipamentos ou interfaces numéricas para as mesmas máquinas verem e interpretar nossas produções. Ver com a carne dos olhos é cada vez mais exceção, quando nos referimos a leitores de códigos, *QR codes*, sistemas de reconhecimento facial e uma série de automações que fazem parte da temática investigativa da presente pesquisa que trata o processo de criação, pesquisa e aplicação da experimentação da materialidade numérica no campo das artes visuais.

A arte produz, sem o que ela não é arte, um efeito singular de jubilação sensorial, de transe perceptivo, próprio às formas sensíveis que ela coloca em obra sejam elas realistas, abstratas, geométricas ou conceituais, uma vez que este transe pode nascer tanto de uma forma material quanto de uma forma imaterial e sem o qual não poderia captar, nem reter o olhar, a escuta, a atenção (COUCHOT, 2003)

Com isso definimos os temas da instalação que será produzida e o sistema algorítmico da obra foi definido como: A imagem capturada em tempo real passa por loops de detecção de parâmetros nas que detectam rostos, faces, pessoas, a partir da parametrização dos espaços escuros e as distâncias entre pontos predefinidos que caracterizam um rosto humano, pontos chave são: distância entre os olhos, entre as narinas e também o tamanho da boca e queixo, padrões singulares em cada humano, atribuído tais padrões que caracterizam a presença de um rosto, o programa dispara um loop de criação de um código QR-tag e exibe instantaneamente a recodificação em cima da face da pessoa pelo tempo que ela participar da obra com os parâmetros visíveis pela câmera.

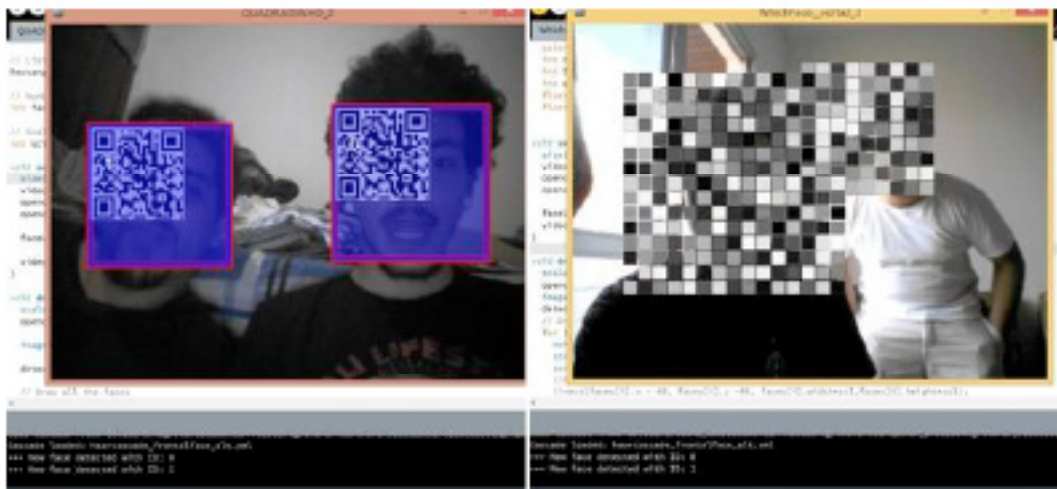


Figura 1: exemplo de experimentações com códigos

O momento da recodificação gera um banco de dados da imagem capturada do código representado, o rosto da pessoa que participou da obra será apropriado e fará parte de um mosaico no blog da obra.

Com o aprimoramento da próxima versão ajustamos as camadas de sobreposição da imagem recodificada, no entanto decidimos trabalhar a recodificação com técnicas generativas para a então finalização da obra.

As bibliotecas e ferramentas de tratar a máquina como possuidora de visão mesmo que sensível não detém o ser humano como comunicação de uma inteligência artificial. A aplicação de bibliotecas de código aberta voltada a expandir a quantidade de obras criativas disponíveis, através de suas licenças que permitam a cópia e compartilhamento com menos restrições. A colaboração do controle aos processos fragmentados, rearranjados e mutilados, porém vivos em movimento, com uma inteligência própria um "pincel digital" com base na interação humano computador.

O poder de visão das máquinas junto ao processamento dos dados em tempo real e nas nuvens compartilhados favorecem como nunca a interação do artista com o público e os meios, métodos e comunicação compartilhada. A construção pessoal e habitual do processo criativo é particular de cada artista e cada trabalho na arte *glitch* isso é desenvolvido a fim de experimentar, provar e refazer os processos, em um estilo ou metodologia. O pensamento humano e a lógica do computador se exprime na compulsão caótica da sociedade ao mesmo tempo que excessivamente estruturado definido como a programação computacional.

A evidência da incapacidade da tecnologia de comprimir ou reproduzir vida real ou inteligente de forma mecânica sintética da biotecnologia quebra limites do corpo humano e emocionada a multiplicidade de leituras não conciliadas que flutuam na matriz da estética digital. A consolidação das mídias sociais precede o retorno do faça você mesmo e a reutilização de equipamentos obsoletos para criar arte. Modificar componentes e circuitos elétricos hoje compactados nos micro controladores e embarcados tornam a prototipagem acessível a experimentação.

A exploração da matéria binária a fim de criar arte pode-se materializar na forma de luz, imagem, objeto até fabricado digitalmente. As qualidades evidenciadas na estética digital como a fragmentação a repetição a linearidade e complexidade expõe o poder da tecnologia dos computadores revela os processos durante os elementos da falha identificada como manchas, camadas, múltiplos, movimento e aleatoriedade.

Uma maneira de fazer a reflexão da interação homem-máquina é a suposição de linguagens computacionais desenvolvidas por programadores que desconhecem as potências de seus erros e versões. Um problema é o arquivamento e o resguardo dos materiais digitais. As inúmeras designações como "datablending", "datamash", "hex" são a variedade de práticas de quebra de fluxo por diferentes tecnologias ou plataformas.

Os processos digitais nas artes visuais estão em relação com o erro, a falha, a produção rejeitada e o material obsoleto para subverter novos sistemas em um movimento evolutivo adaptado que se prolifera para cada canto real ou virtual que promova uma paisagem de mudança. Para isso o desafio é compreender o limite para a aceitação das artes computacionais no universo das artes plásticas. Essa manifestação é uma relação contraditória no caminho da interação homem máquina explora funcionalidades e exprime o controle humano no processo digital. Um paradoxo se caracteriza entre a Glitch Arte e a Arte Algorítmica um pode-se ou não depender do outro na descrição dos métodos, estética e filosofia do artista, a decisão consciente da aplicação. Essa investigação da criação da arte digital com a descrição dos métodos como análise, introdução dos dados em formas não convencionais, diferentemente da arte algorítmica tradicional que se parte de ideias ou códigos para criar imagens, uma vez que o resultado visual da glitch arte faz parte da variável caótica que contrasta o processamento e a modelagem virtual da realidade aumentada.

Um universo se abre quando percebemos uma pequena coisa em torno de você pode ser usado para criar arte. A evidência de cintilações efêmeras impregnadas nas redes sociais na forma de GIF, animações banais ou ainda recodificada de vídeos em formatos de imagem animada, nada diferente da técnica inicial.

A imagem, por sua vez, tende a perder a bidimensionalidade em proveito da tridimensionalidade. Telas e capacetes permitem ver em três dimensões objetos animados em meio ambientes variados com os quais o observador pode interagir. A simulação dos objetos e das cenas complexas, em movimento, está ainda longe de ser perfeita, mas esta evolução da percepção visual já é característica de uma mudança na hierarquia tradicional do sensível. (COUCHOT, 2003)

A falha é absorvida literalmente a imagem, não é o retrato de uma experiência. A inquietação e simultaneamente de agradar os olhos e

subverter a confiança, as redes sociais e portais da internet são um caos deliberado, uma navegação condicionada a exploração de vícios e hábitos de atualização de informação inúteis que inflam a sociedade na forma ilegível, verbal ou não verbal, virtual ou material.

A falha mostra a intenção do artista em provocar um nível de possibilidade pelo menos de um ponto de vista humano forçamos a forma lógica do computador a aparência caótica de quebrado.

Ernest Edmonds é um artista multidisciplinar conhecido como um especialista em interação humano-computador. Sua linha de investigação baseada na prática, a Criatividade e Cognição com produção de gravuras artística, projeção e impressão fotográfica manipulada digitalmente. Em suas 'construções', ele trabalha com padrões e emprega algoritmos para gerá-los. A composição em si tornou-se mais importante para ele do que a representação real.

Ele minimizou os elementos que enfatizam a estrutura do trabalho, e não a sua complexidade superficial. Esta estrutura é a chave para a experiência estética da obra de arte. A cor é como elemento definidor, em obras anteriores ele principalmente escolheu preto e branco devido à reprodução não confiável da cor dos dispositivos. "No meu trabalho, a ideia é operar com estruturas que podem mediar entre som e visão, de modo que um sistema unificado trabalho pode ser produzido, que integra ambos" (EDMONDS em:.. Em Novas Construções em Art,) <http://www.ernestedmonds.com/>

Inspirado na arte automática, retomamos a pesquisa a novas bibliotecas que representassem um código. Diferente dos já existentes em arte generativa aprimoramos um código que codificará o rosto do participante de acordo com os dados captados no detector de faces, com esses dados são gerados os códigos como espaço, cores e sobreposições. Como trajeto da criação os artistas registraram a arte digital abaixo Codecanvas, como uma colagem dos códigos gerados na fase de testes do software.

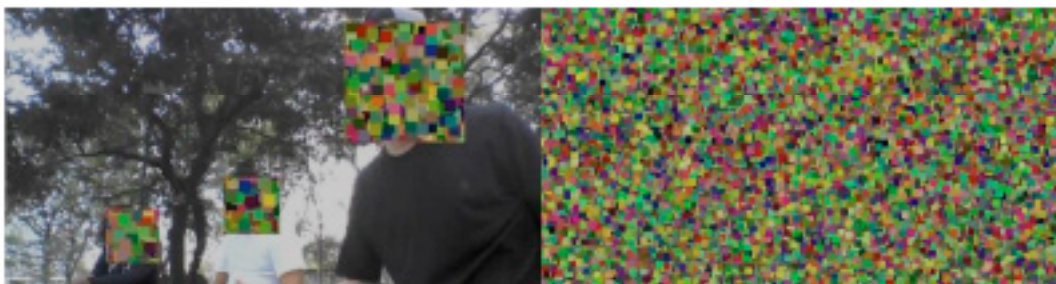


Figura 2: experiência ao ar livre / Codecanvas

Pensar a internet e os computadores como um meio da arte necessita uma estrutura síntese da cultura, tecnologia e estética. Na contemporaneidade artistas digitais têm extrapolado os recursos e tecnologias dos equipamentos que investigam através de uma lente contemporânea conceitos mínimos de instruções e expressões em diferentes meios de comunicação, como a linguagem natural, o código e as simulações. Cada camada uma perspectiva diferente do processo que combina suas potências para formar algo mais complexo às regras e aos códigos na estrutura da obra como destaca Domingues:

A ciberarte insere no contexto artístico o uso de tecnologias computadorizadas, resultantes das descobertas científicas da

microinformática e da telemática, gerando ambientes interativos que usam a expressividade do ciberespaço, espaço de computadores pessoais ou conectados em redes. Ciberarte é uma das várias denominações para a arte possibilitada pela inserção das tecnologias computadorizadas no meio artístico, logo abrindo o uso da linguagem numérica e de suas qualidades para alimentar a criação e as novas relações de fruição por parte da pública (DOMINGUES, 2002)

Como ferramenta de registro do questionário, utilizamos o Google Forms, em uma pesquisa compartilhada na rede, que ficou disponível em novembro e dezembro de 2015, pretende-se esclarecer alguns pontos da arte interativa. As respostas foram tabuladas e contadas com a ferramenta da web: http://www.writewords.org.uk/word_count.asp que nortearam o desenvolvimento da pesquisa e do processo criativo da obra.

Ante o exposto até o momento, no que concerne às caracterizações do perfil dos artistas digitais, as investigações da pesquisa ocorreram em grande parte na internet e grupos de discussão; adotaram-se sitiógrafias de exposições e eventos com a temática semelhante, bem como troca de mensagens com artistas renomados do universo da arte digital pelas redes sociais e presencialmente.

Perguntas direcionadas a artistas e pessoas interessadas em artes digitais como *Interatividade, Videomapping, Instalações Digitais, Hacker, VJ, Projeção, entre outros temas* foram arrolados nos formulários, que integraram as análises dos perfis identificados.

A pergunta resultou na convergência dos interesses dos participantes, principalmente por: *Videomapping, Fotografia, Design, Vídeo Arte e Grafite*. Palavras conceitas e técnicas das artes visuais que em parte integram as artes digitais, no entanto, palavras como *Grafite e Design* aparecem entre as mais ocorridas. Analisamos como parte da linguagem contemporânea que utiliza os meios eletrônicos e virtuais para concepção e divulgação de suas artes.

A conversão do resultado do questionário para a temática *Videomapping*, integra a pesquisa. Para esclarecer tal técnica digital, como elemento corroborado da pesquisa *quali* do projeto, um trabalho colaborativo com o artista digital, *Videomapper* Edgar Salmem, membro do grupo *Vjzaria*. www.vjzaria.com VJZARIA é um duo de renome dos artistas visuais do Brasil, atualmente residentes em Dubai desde 2012. Vinícius Luz e Edgar Salmem tem trabalhado juntos em mapeamento de vídeo, projeções ao vivo e generativas, instalações de luz, arquitetura digital e grafite, estereoscópica, projeções e filmagem 360º, produção 3D e como VJs por mais de uma década. Eles se esforçam para a criatividade inovadora em sua arte, com base em investigação e experimentação. A dupla premiada tem trabalhado em projetos em mais de 20 países em todo o mundo. Por exemplo, este ano eles eram parte da Genius Loci Festival em Weimar, Alemanha, vencedores do primeiro prêmio com a sua projeção fachada. Além disso, eles foram agraciados com Prêmio do Júri Especial em Niigata, Japão. Para vários locais em Dubai criam clubs e desenhos de luz, bem como projeções de mapeamento de vídeo. Também, sempre que dada a oportunidade, eles gostam de trabalhar juntos com outros artistas de diferentes áreas e encontrar uma maneira de integrar essas criações em seu trabalho.

Como descrição do trabalho *Facebyte* - da qual esta pesquisa participou - que auxiliou no esclarecimento da técnica do *videomapping*, a produção do

respectivo projeto colaborativo propôs o mapeamento e interação do público onde a análise da digitalização do público e a apropriação da sua imagem é projetada na edificação do evento.

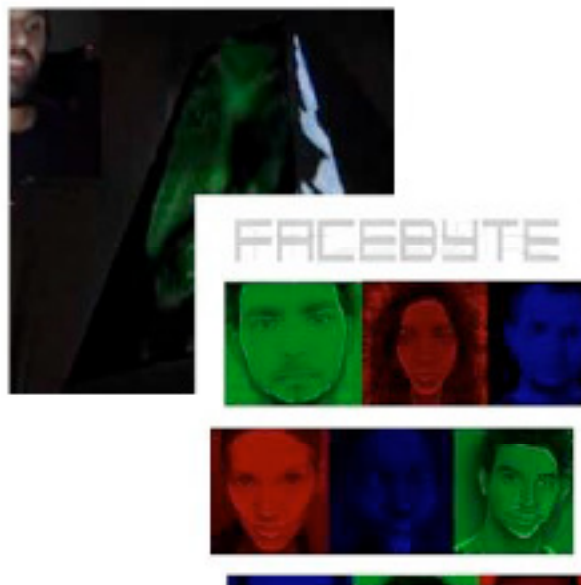


Figura 3: Facebyte detalhe do projeto

A segunda pergunta: *quais processos artísticos você desenvolve no seu trabalho?* Apresentou uma amostragem de 27% das respostas mencionaram a palavra *Digitais* como parte do seu processo de criação, seguido por *captação de imagens* com 23% como referenciais às técnicas atuais de manipulação de imagens, onde se parte da captação para então a manipulação, ou edição as quais fazemos parte da nossa cultura visual atual de imagens codificadas, editadas e manipuladas digitalmente em vários processos desde a criação a materialização. Outras palavras como *Ilustração* e *Pintura* vêm em segundo plano nessa pesquisa *quantitativa*, que demonstra a busca do aprimoramento da técnica por meios digitais, ou eletrônicos que a revolução computacional nos permite na criação digital e numérica.

3. Considerações aferidas

O ponto de partida somos nós mesmos, nossa identidade, ou representação, sobre a relação das pessoas com a linguagem eletrônica, o hipertexto, a metalinguagem paradoxal do audiovisual e a contemporaneidade com a cultura visual cintilante, que explora o conteúdo imagético ao extremo, trazendo o *glitch* (erro de processamento do código digital) como estética do cotidiano. Como verificado no percurso, tais recursos são características do mundo eletrônico, que estamos mergulhados e para que a criação com tais linguagens aconteça de forma criativa, inovadora e inventiva deve-se entender o processo como um todo e como parte do próprio processo que a programação permite, da análise de bibliotecas à interpretação e instrumentação de tais recursos até sua aplicação, o que está legitimada nos dados obtidos pela pesquisa realizada.

Atualmente, os certificados fragmentam a acessibilidade dos navegadores e dispositivos, que dependem de tecnologia específica para funcionar. Uma

curva do acesso é evidente, se compararmos os 20 anos de pesquisa de Nam June Paik em utilizar o vídeo ao vivo na televisão em suas performances. Esta pesquisa demonstrou as possibilidades que a arte numérica possibilita às imagens, e a mesma faz transbordar na cultura visual colagens e objetos, que, todavia, assumem sistemas subvertidos na mudança de paradigma da revolução digital da informação.

Associado à explosão dos micros controladores e a prototipagem digital, elementos característicos da engenharia da computação, nossa sociedade contemporânea está em contato com as tecnologias de ponta o tempo todo, em inúmeros equipamentos domésticos, ou profissionais, cujo olhar atento de um artista pode elaborar e trabalhar novas composições e narrativas.

O cenário tecnológico de hibridização da linguagem eletrônica com o espaço expositivo e/ou representativo vai além da apresentação em níveis midiáticos e urbanos como se constante nos procedimentos metodológicos das pesquisas, que identificou o grande interesse por técnicas como *videomapping* e a *glitch art* características da contemporaneidade da arte.

A pesquisa identificou, portanto, o uso do espaço urbano e a alteração, por meio de luz ou interatividade, que se é explorada em diversos trabalhos e, atualmente, uma reflexão do eu virtual. Este mesmo eu colocado em destaque na era digital da *self* e do compartilhamento, como a obra *Facecode* propôs, e foi detalhada durante a descrição do processo criativo.

Aprendeu-se muito, por meio dessa investigação de natureza científica e artística a importância do objeto da obra como partícipe na relação interação público-obra de arte-artista. O acesso às artes, real ou virtual é amplificado pelas tecnologias que são empregadas em produzir artes na pluralidade das mídias e da sociedade.

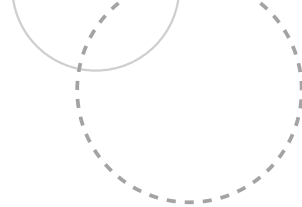
A obra *Facecode* como exercício da criação de poéticas digitais, levou o artista-pesquisador a investigar e observar como a desmaterialização da cultura vivida pelo homem pós-moderno está deixando em evidência a influência dos computadores. E em que medida a *Glitch art* contribui para o cenário da sociedade contemporânea alterando a experiência estética e o dia a dia das pessoas que presenciaram representações as quais evidenciam a manipulação computacional e a recodificação de dados e imagens.

Referências

- ARANTES, Priscila. *Arte e mídias: perspectivas da estética digital*. SENAC, 2005.
- COUCHOT, Edmond. *A tecnologia na arte: da fotografia à realidade virtual*. Editora da UFRGS, 2003.
- DOMINGUES, D. *A arte no século XXI: a humanização das tecnologias*. São Paulo, Editora Unesp, 1997.
- _____. *Criação e interatividade na ciberarte*. São Paulo: Experimento, p. 128-138, 2002.
- DOMINGUES, Diana; VENTURELLI, Suzete. *Criação e poéticas digitais*. EDUCS, 2005.
- FRY, Ben; REAS, Casey. *Processing: a programming handbook for visual designers and artists*. MIT Press, 2007.

#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology



FRY, Ben; REAS, Casey. Processing.org, 2010. Disponível em <<https://www.processing.org/>>. Acesso em 20 jun de 2015.

PARENTE, A (org.). Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual. São Paulo: Editora 34, 1993.

PLAZA, Julio; TAVARES, Monica. Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. Editora Hucitec, 1998.

VENTURELLI, Suzete. Arte: espaço-tempo-imagem. Editora UnB, 2004.

ISSN 2238-0272

VENTURELLI, S. e ROCHA, C. (Orgs.). Anais do 15º Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
Brasília, Brasil: Universidade de Brasília, 2016