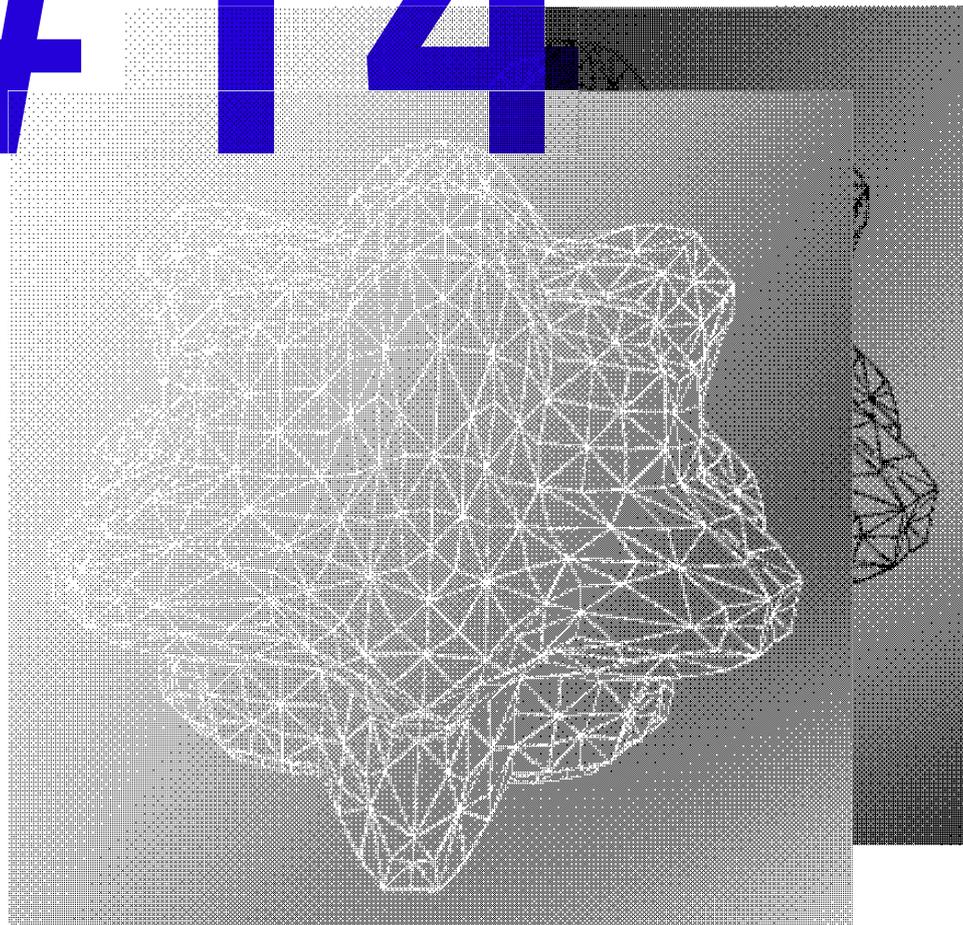


EmMeio #14



Catálogo da Exposição

#21.ART



[1ª edição]

Elaboração e informações

Universidade de Brasília
Instituto de Artes
Departamento de Artes Visuais
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
MediaLab/UnB

Campus Universitário Darcy Ribeiro, SG1 CEP: 70297-400
Brasília-DF, Brasil
Site: medialab.unb.br E-mail: medialabunbdf@gmail.com

Equipe técnica

Organização: Artur Cabral, Suzete Venturelli e Tainá Luize Ramos
Curadoria: Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tânia Fraga
Fotografia Gu da Cei

EmMeio#14.0 Catálogo de exposição

Artur Cabral, Suzete Venturelli e Tainá Luize Ramos
Organização

Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tânia Fraga.
Curadoria

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Biblioteca Central da Universidade de Brasília - BCE/UNB)

E54 EmMeio#14.0 [recurso eletrônico] : catálogo de exposição / Artur Cabral, Suzete Venturelli e Tainá Luize Ramos, organização ; Maria Luiza Fragoso, Suzete Venturelli e Tânia Fraga, curadoria. Brasília : Universidade de Brasília, 2023. 77 p. : il.

Modo de acesso: World Wide Web:
<<http://medialab.unb.br/index.php/art>>.
ISBN 978-65-980928-0-1.

1. Arte e tecnologia. 2. Arte - Exposições. I. Cabral, Artur. II. Venturelli, Suzete. III. Ramos, Tainá Luize. IV. Fragoso, Maria Luiza. V. Fraga, Tânia. VI. EmMeio#14.0 (2022 : Brasília). VII. Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (21. : 2022 : Brasília). VIII. Título.

CDU 7:62

UNB LIVRE
Brasília-DF
2023

EmMeio #14

Curadoria

Maria Luiza Fragoso
Suzete Venturelli
Tânia Fraga

Fotografia

Gu da Ceí

Design e direção de arte

Artur Cabral Reis

EDUCATIVO / UNB / IDA / PPGAV

Organização

Professora doutora Rosana de Castro

Coordenação

Tainá Luize Martins Ramos

EQUIPE

Adriana Patrício Vignoli
Adriel Dalmolin Zortéa
Ana Beatriz Marques Penna
Ana Lúcia Canetti
Ana Oliveira Nogueira
Atena Pontes de Miranda
Auber Silvino Bettinelli
Bárbara Lopes Cabral Viana
Camilla Araujo Dornelas
Fernanda Oliveira do Nascimento
Gustavo Azevedo da Silva Santos
Guilherme Lazzaretti
Guilherme Moreira Santos
João Manoel de AssisFernandes
Laís Vitória Cunha de Aguiar
Laura Papa Pereira Nunes
Lelianne de Sena Ferreira

Letícia dos Santos Miranda
Marcella Souza Paes
Mariana Vidal Costa Oliveira
Mario Caillaux Oliveira
Natália Matias Tasso
Nicole de Oliveira Siqueira Porto
Nycacia Delmondes Florindo
Raísa Curty Carvalheira Sobral
Rebeca Rocha Pereira
Rosa Dias Schramm
Ruth Sousa de Almeida
Sônia Helena Rodrigues Ramos
Tainá Mara Moreira Xavier
Tatiana dos Santos Duarte

MUSEU NACIONAL DA REPÚBLICA

Governador do Distrito Federal
Ibaneis Rocha

Vice-governador do Distrito Federal

Paco Britto

Secretário de Estado de Cultura e Economia Criativa do Distrito Federal

Bartolomeu Rodrigues

Diretora

Sara Seilert

Marca e comunicação

Marcos Mendes Manente

Administração

Fernando Andrade
Henrique Santos Dumont
Joaquim Augusto de Azevedo
Lívia Solino

Acervo

Mariana Morena Pinheiro Reis
Daniele Pestana
Venicio Egidio da Silva

Educativo

Leisa Sasso
Programa Territórios Culturais

Pesquisa

Maíra Rangel

Audiovisual

Taís Castro

Design

Daniel Marques

Atendimento ao público

Margarida de Castro Paula
Maria da Conceição Machado
Marileusa Barbosa Pires
Marlene Teixeira de Castro
Josué Oliveira

Estagiários

Beatriz Gomes Nascimento
Bruno Cantelmo
Felipe Ferreira
Lisandra Lelis

Apoio

Manufatura.org

APRESENTAÇÃO

A exposição EmMeio#14 é uma parte inseparável de todas as edições dos Encontros Internacionais de Arte e Tecnologia. No mês de setembro de 2022, o #21.ART e o IX SIIMI foram realizados com foco na interseção da arte, ciência e tecnologia. O tema central abordou a Arte contemporânea, que foi explorada através de uma ampla variedade de perspectivas, com base nos trabalhos desenvolvidos por grupos de pesquisa em laboratórios coordenados por artistas-pesquisadores em instituições de ensino superior.

Atualmente, existem mais de 40 laboratórios de pesquisa artística vinculados a programas de pós-graduação no Brasil. Desde o início do século XXI, houve uma expansão significativa de programas de arte e design, resultando em um aumento notável da pesquisa e produção de conhecimento nessas áreas.

A curadoria da exposição EmMeio#14,

CURADORAS

Maria Luiza Fragoso
Suzete Venturelli
Tânia Fraga

realizada no Museu Nacional da República em Brasília, DF, teve a honra de apresentar os principais resultados de pesquisas em andamento e já realizadas por esses grupos. A exposição busca aumentar a visibilidade da área de Artes em suas relações interinstitucionais (nacionais e internacionais) e em suas conexões transdisciplinares com a ciência e a tecnologia, sob uma visão sistêmica, sensível e ética.

OBRAS

SE EU FOSSE EU

2022

Victor Bueno e Antenor Ferreira <[MediaLab/UnB](#)>



O ponto de partida para a criação da instalação sonora Se eu Fosse Eu foi o poema homônimo de Clarice Lispector (publicado em 1968). O eu, que para a experiência cotidiana se apresenta em um senso de unidade, para a psicanálise está estritamente associado à palavra e à organização possível a partir do que se apresenta na superfície da linguagem. Estando, assim, associado à palavra, recorreremos ao método de saturação semântica e da defasagem como um recurso de esvaziamento de significado possível pelo encadeamento fonemático, como tentativa de uma metalinguagem possível à questão que se apresenta literariamente. Assim, a distribuição sonora transforma e distorce timbristicamente a frase falada criando sobreposições, cujas consequências se desdobram de maneira cada vez mais musical.

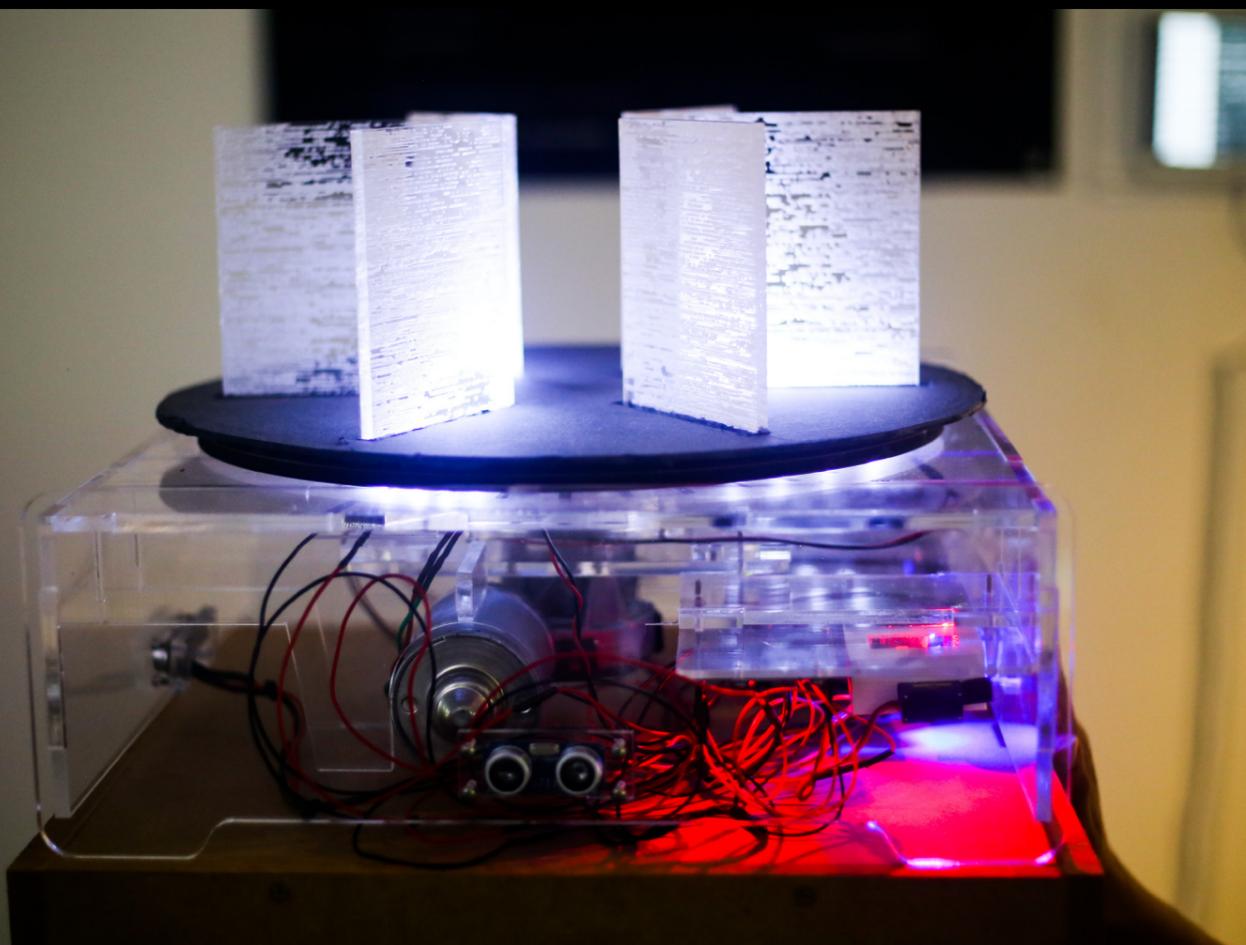
O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional da Universidade de Brasília foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

TELESCANFAX – LA VENDEUSE DE FER À REPASSER

1991 | 2022

<Grupo Poéticas Digitais>



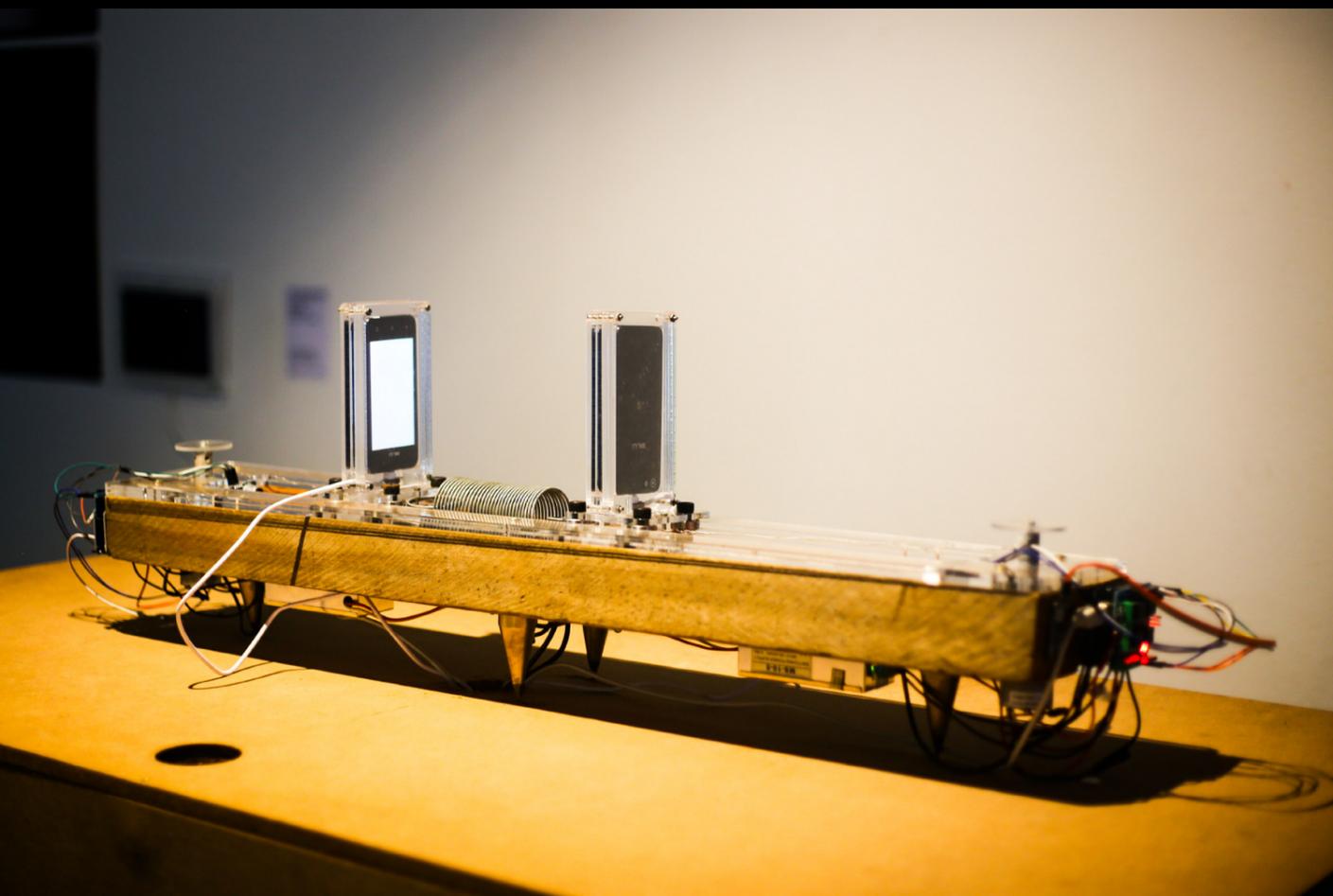
Andrei Thomas, Juliana Henno, Matheus Montanar e Sérgio Bonilha

Na passagem entre o analógico e o digital, temos o projeto Telescanfax, de Gilberto Prado, 1991. O processo consistia na leitura de imagens de televisão com scanner de mão e o envio dessas imagens transformadas para outro local via fax-modem. Graças à composição dos movimentos de leitura entre o scanner (numérico) e a varredura da imagem televisiva (analógica), obtinha-se uma imagem decomposta, embaralhada, de aspecto enigmático. Em 2022 uma revisita a esse trabalho é realizada pelo Grupo Poéticas Digitais.

Grupo criado em 2002 no Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP, como um desdobramento do projeto wAwRwT iniciado por Gilberto Prado em 1995. A intenção é gerar um núcleo multidisciplinar, promovendo o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre o impacto das novas tecnologias no campo das artes

mais informações: poeticasdigitais.net

Gilberto Prado <Grupo Poéticas Digitais>



2012 - Gilberto Prado, Agnus Valente, Andrei Thomaz, Clarissa Ribeiro, Claudio Bueno, Daniel Ferreira, José Dario Vargas, Luciana Ohira, Lucila Meirelles, Mauricio Taveira, Nardo Germano, Renata La Rocca, Sérgio Bonilha, Tatiana Trivisani e Val Sampaio.
2022 - Gilberto Prado, Andrei Thomaz, Lucila Meirelles, Sérgio Bonilha.

Dois aparelhos celulares exibem vídeos realizados em viagem pelo Rio Amazonas de fluxos de águas de duas tonalidades distintas: de um lado, a predominância da cor preta e, do outro da cor marrom.

O dispositivo busca informações em tempo real, de modo a refletir as mudanças das marés e das fases da lua, de um lado, em contraponto ao fluxo de acesso à palavra “encontro” em diversos idiomas, do outro. A mola, ao mesmo tempo em que distende, tensiona, demarcando o espaço e o curso do fluxo/movimento.

Nos breves momentos de quase encontro, no limite da aproximação e da compressão da mola, é possível notar uma leve mistura do marrom e negro das águas que se mesclam e simultaneamente a impossibilidade do encontro.

Gilberto Prado e o Grupo de Pesquisa Realidades da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, buscam examinar e experimentar as relações entre conhecimento científico, conceitos poéticos e filosóficos, em diferentes dimensões simbólicas, sempre provocadas pela relação entre arte e tecnologia e a partir de uma experiência estética.

mais informações: poeticasdigitais.net



Andreia Machado Oliveira, Bárbara Almeida, Bruno Gottlieb, Camila dos Santos, Elizabeth Uzoegwu, Fabiane Duarte Urquhart, Ingra Oliveira Ribeiro Schmitt, Joceli Sales, Kalinka Mallmann, Matheus Moreno dos Santos Camargo, Vicent Solar, William Sena Santana, Calixto Bento, Hermes Renato Hildebrand, Rene Alicia Smith, Nireesh Singh e Tasneem Seddat.

AIR trata-se de ações artísticas que ocorrem em um ambiente imersivo interativo em rede (Sansar), ao mesmo tempo, refere-se ao ar comum a todos que permeiam os ambientes. AIR interliga mundos próprios em rede, integrados a partir de um grafo que funciona como uma espécie de mapa. Ao apresentarmos propostas individuais e coletivas em videoarte, audioperformance, paisagem sonora e instalação imersiva em VR, pretendemos construir um diálogo comum entre práticas artísticas distintas, que se destacam pelo caráter transdisciplinar e colaborativo entre pesquisas do LabInter e de distintos laboratórios de arte e tecnologia.

O Laboratório Interdisciplinar Interativo, idealizado e fundado pela Prof^a. Dr^a. Andréia Machado Oliveira, desde 2011 e tem como objetivo o desenvolvimento de pesquisas acadêmicas e artísticas, cursos e oficinas, intercâmbio de conhecimentos e propagação de metodologias nas áreas de Arte, Ciência e Tecnologia. É um espaço de pesquisa e criação em projetos artístico.

mais informações: ufsm.br/laboratorios/labinter

[INSIDE] BREATHE

2022

<GAH [Grupo Arte Homeodinâmica | DASMind-UNICAMP]>



Rachel Zuanon, Barbara Alves Cardoso de Faria, Cacau Claudia Martins, Gabriel Romitelli, Geraldo Lima, Lucas Figueiredo Baisch, Maiara Araújo, Rafaela Moreira Repasch, Rogério Augusto Bordini.

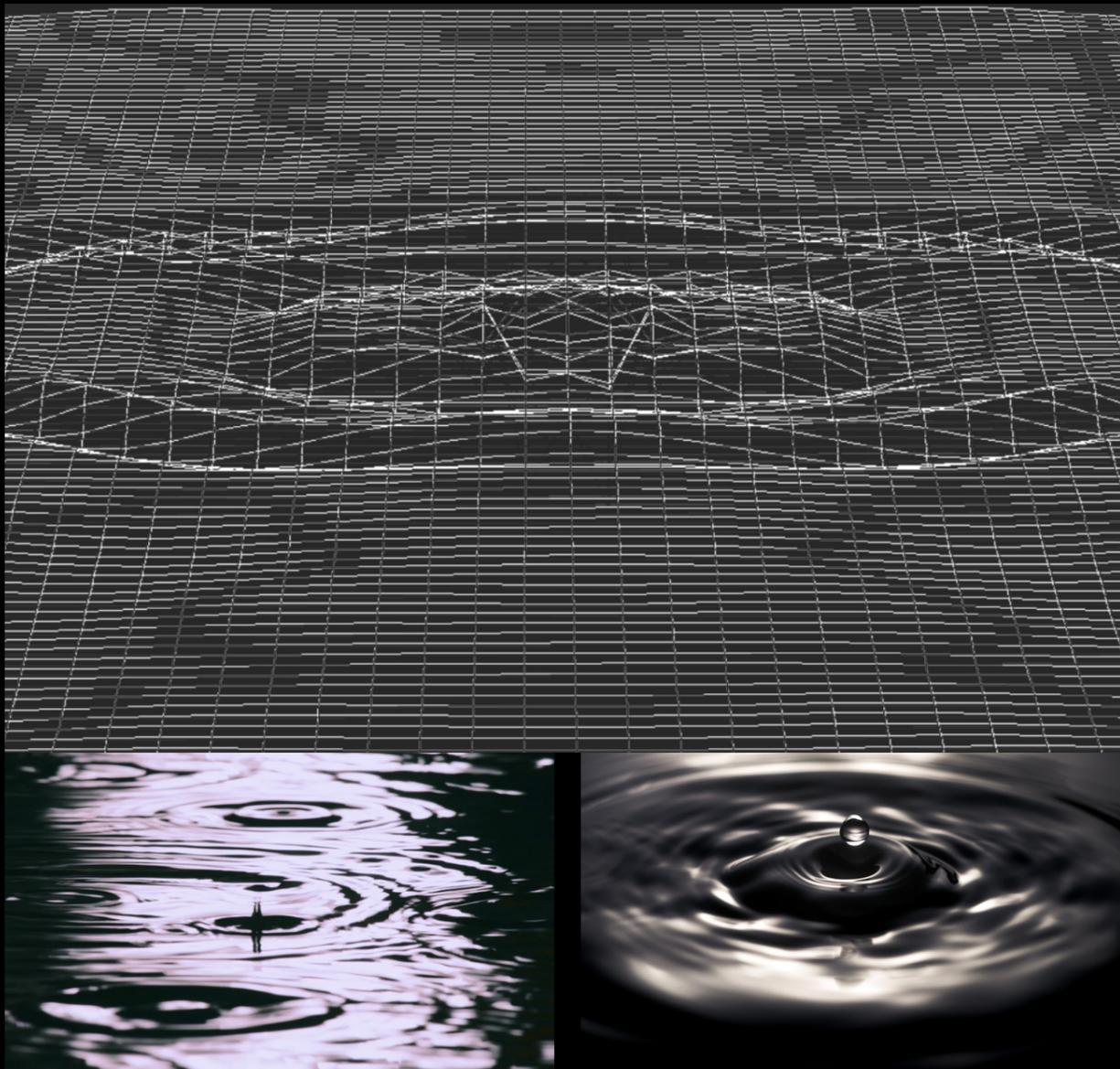
Uma experiência audiovisual imersiva e interativa, em Head Mounted Display (HMD), que responde com empatia e afeto ao ritmo respiratório do participante. Por meio desta conexão, entre o organismo do interator e a inteligência artificial, [inside] breathe incita a reflexão sobre toda sorte de impotência experienciada e sentida pelo ser humano frente às iniquidades da vida. Iniquidades que o levam à 'falta de ar', física e/ou psicológica, e que perturbam o seu equilíbrio corpo-mente-espírito. Ao mesmo tempo, a obra responde em tempo real às variações do ritmo respiratório do participante, com estímulos audiovisuais afetivos ao seu estado corporal, que materializam a presença da alteridade e do sentimento de empatia.

A rede DASMind – Design, Art, Space and Mind é uma rede de cooperação transdisciplinar em pesquisa, inovação e extensão nos campos da Arquitetura, do Urbanismo, do Design e da Arte, relacionados às áreas das Ciências Cognitivas, Neurociências, Inteligência Artificial, Ciências da Saúde e Educação.

mais informações: iar.unicamp.br/dasmind

2022

Fernando Codevilla <Labart/UFSM | VIS/UFSM>



O som da chuva captado com um gravador de áudio digital em dois canais foi fragmentado em 8 faixas de áudio conforme determinados intervalos de frequência. Este recorte no espectro sonoro captado permite evidenciar os sons da chuva isolados em frações desde as baixas frequências (graves) até as altas frequências (agudos). Após obter estas informações sonoras, os parâmetros (amplitude e frequência) das faixas de áudio foram mapeados em um programa de computação gráfica que permitiu gerar um simulador de ondas para visualizar as variações no som da chuva. O resultado deste processo é um vídeo para ser projetado em ângulo frontal na superfície do tecido translúcido suspenso do teto.

A obra possui outra projeção, realizada em ângulo zenital diretamente no chão, que reproduz a imagem da superfície da água em que foi feita a captação sonora. Para esta captação de imagem foi utilizada uma iluminação artificial em alto contraste para colocar em evidência o efeito dos pingos da chuva na água, os quais são responsáveis pela formação de bolhas de ar e a formação de ondas concêntricas que provocam interferências umas nas outras, gerando padrões aleatórios na superfície da água.

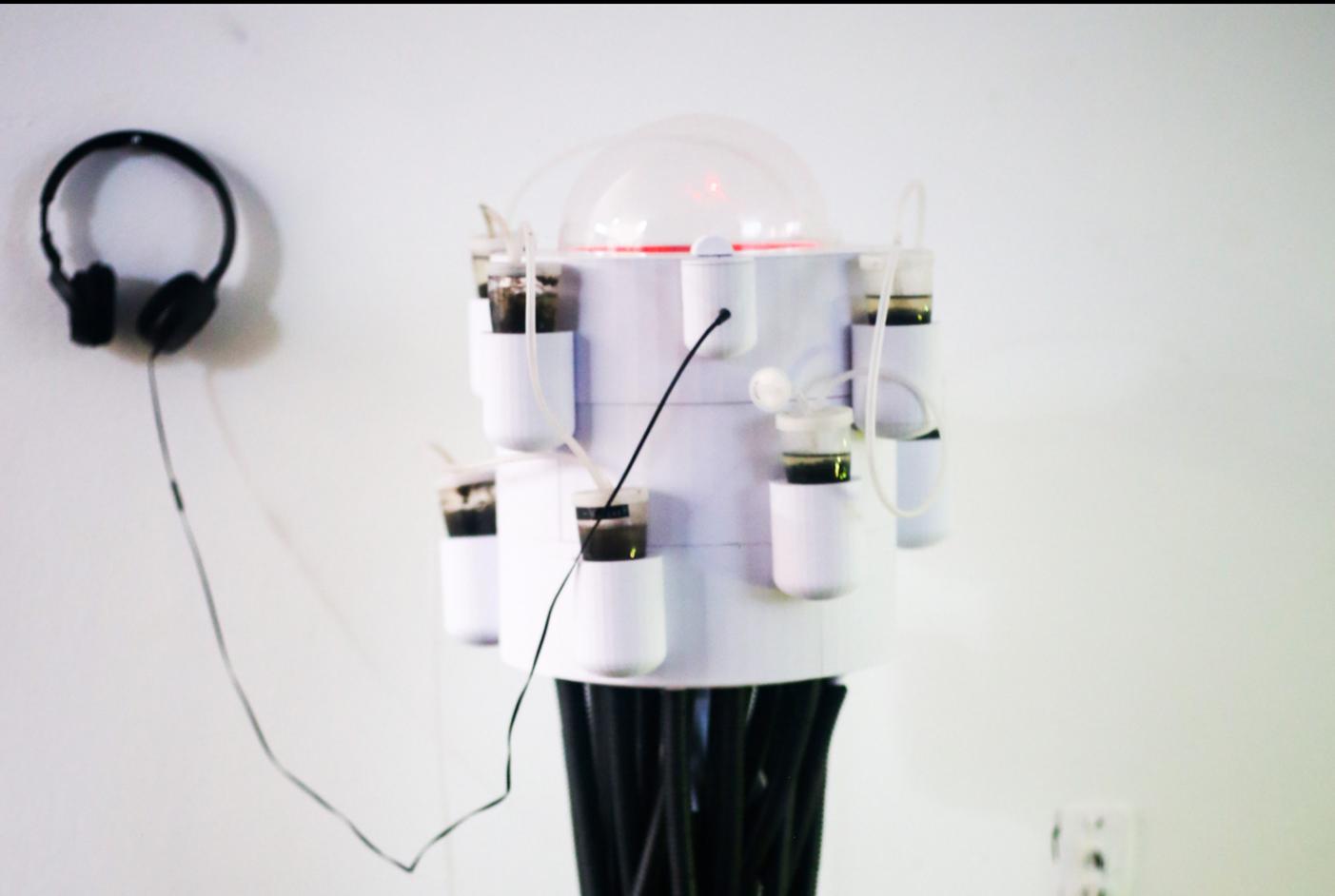
O Laboratório de Pesquisa em Arte Contemporânea, Tecnologia e Mídias Digitais – LABART iniciou no ano de 2005, na sala 1228 do CAL/UFSM. Tem como objetivo o desenvolvimento de projetos na área das Artes Visuais, com ênfase em História, Teoria, Crítica e Curadoria da Arte, com abertura às Poéticas Visuais.

O VIS é o Grupo de Pesquisa e Experimentação em Vídeo, Imagem e Som da Universidade Federal de Santa Maria, liderado pelo professor Fernando Franco Codevilla desde 2020.

mais informações: ufsm.br/laboratorios/labart

2022

Artur Cabral <MediaLab/UnB>



Mus_go é um organismo híbrido entre máquina, planta e humanos. Nele, múltiplos seres trabalharão juntos para permitir a sobrevivência e equilíbrio de um novo ecossistema. Permeado por uma colônia de musgos e um sistema computacional, a instalação luminosa interage com o público e com o espaço expositivo através de sensores e atuadores. Um sistema que se assemelha a um biorreator de imersão permanente é rodeado por raízes artificiais, que emitem luz, compostas de tubos de plásticos semi translúcidos preenchidos por leds. Por meio de um software personalizado, o sistema capta o som do espaço expositivo, processa esse registro sonoro e utiliza o mesmo para produzir uma resposta ao ambiente. As raízes que compõem o organismo propagam luzes em forma de ondas, onde a intensidade é regida pela relação entre o som captado no espaço e os biodados vindos das colônias de musgo. Esse organismo híbrido considera o caráter orgânico e sistêmico da relação triádica entre as plantas, as máquinas e os humanos.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

BICICLET@AR- -TE

2022

Darley Cardoso <MediaLab/UnB>



É um experimento poético que integra a verbivocovisualidade com a performance do interator através de apetrechos de arte tecnológica conectados a uma antiga bicicleta cargueira.

Condicionada ao movimento corporal, a fruição da obra acontece através da propulsão humana que gera energia para acionar o artefato e então projetar o traçado virtual a ser percorrido pelo fruidor que interage com o poema-objeto.

Composta por uma bicicleta de carga, suporte (rolo de treino estacionário), dínamo, farol, mini projetor, bateria (no-break), Arduino/Raspberry Pi, campainhas, sensores, cabos, pendrive, alto-falantes, leds e interruptores. Tais traquitanas complementam-se e ao mesmo tempo contrapõe-se com o poema verbivocovisual, uma vez que estão relacionados com a mesma temática e dialogam-se através da ação corpórea do interator, mas que são opostos e apartados por suas essências entre o objeto físico e o poema-objeto digital.

Nativa da mobilidade urbana e alinhada às propostas intervenções, derivas e errâncias pela cidade, a obra se abre a itinerância e a participação coletiva ao permitir projeções outras.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

2022

Fernando Pericin <MediaLab/UnB>



No ano de 2019, 329 pessoas LGBTQIA+ foram vítimas de morte violenta no Brasil, dos quais 174 eram homens homossexuais. Estes números são do relatório anual de mortes violetas elaborado e mantido pelo Grupo Gay da Bahia e, muito provavelmente, estão subnotificados.

O trabalho "2019 - 174" é composto por 174 cartazes no tamanho A4, únicos e compostos por imagens que fazem parte do processo artístico e um código "QR", também singular, que aponta para o site na internet em que seria possível encontrar a notícia sobre cada uma das mortes dos homens homossexuais. "Seria possível" pois, com o passar do tempo, algumas páginas deixam de existir e, deste modo, apagam o registro público daquela morte. Este trabalho, portanto, representa a dimensão do número de vidas perdidas por violência contra a população LGBTQIA+ e, também, o apagamento da guarda e manutenção dos dados sobre o assunto.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

QUEDA SUSPensa ANTO-

LOGIA COREOGRÁFICA SOBRE
PESO, VERTICAL GRAVITA-
CIONAL E PERMANÊNCIA

2022

Rosa Schramm <MediaLab/UnB>



A raiz latina de vertical é verter. Diz respeito a um deslocamento como no percurso cima baixo de uma linha vertical, assim como em outras derivações como subverter, divertir, converter. Essas ideias são exploradas enquanto técnicas de movimento, que afetam a interação com a gravidade, com o espaço-tempo, com a memória e com o equilíbrio esquelético. E também enquanto revolta, em voltar a dar à volta, em atualizar desejos ao reparar o traçado já feito. A inversão do gesto e da imagem duplicada deixam emergir impressões sobre o caminhar em nossa cultura, perturbado aqui pela subversão do movimento ininterrupto e veloz exaltados na ideia do progresso. Distendemos a ação na paragem. Mantemos o passado no horizonte e nos lançamos ao desconhecido, ao que não vemos. Para que lado vai o futuro? A visão periférica nos guia. Damos a volta. Espirais se agitam. Em Giro, começo e fim caminham juntos. Em preguiça, a queda se suspende no vai e vem do peso.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

ABRIR EI ESSE MAPA INVISÍVEL

2022

Taís Koshino <[MediaLab/UnB](#)>



Um mapa invisível desenrola-se para indicar destinos. O Kakejiku (掛け軸), tradicionais pergaminhos japoneses, pendurados no Tokonoma (床の間), uma alcova da Washitsu (和室), sala de visitas, muda a cada estação. O kakejiku marca um tempo e um espaço. A partir de capturas de tela da música 見えない地図 (Mienai Chizu), mapa invisível em português, no episódio 68 do anime Sakura Card Captors, será criado um pergaminho físico no qual será escrito à mão os metadados do NFT homônimo. Este kakejiku indica-nos para o florescer de um novo tempo e um espaço outro, o digital. O NFT será interativo e quem acessar irá abrir aleatoriamente um dos 12 Kakejikus criados a partir das mesmas imagens

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

[mais informações: medialab.unb.br](http://maisinformações:medialab.unb.br)

LAMPEJOS

2022

Thiago Rodeghiero <MediaLab/UnB>



O trabalho "lampejos" é um objeto feito com ripas de madeira pintadas de preto e medidas à proporção do corpo do artista. Articuladas com parafusos e borboletas de metal, é incrustado com luzes vermelhas-alaranjadas e verde-amarelas que reagem a sensores de medição de qualidade do ar. Através das alterações percebidas pelos sensores de temperatura, umidade e concentração de monóxido de carbono e de gases nocivos, faz lampejar pequenas luzes.

Como resistir às fortes luzes e projeções de tristes imagens que os homens do antropoceno emitem? Lampejos vem como uma forma de mostrar as sutilezas das resistências e das formas menores de luz.

O objeto pode ganhar formas diversas e precisa de um espaço com pouca luz para serem observadas as diferenças luminescentes. As luzes nunca se apagam, mas se modificam conforme lêem o ambiente. Assim como os vagalumes, o objeto é um indicador de qualidade ambiental.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

ANTROPOFAGIAS

2022

<MediaLab/UnB>



Antenor Ferreira Corrêa, Leonardo Branco e Renan Funiô.

As comemorações do centenário da Semana de Arte Moderna (1922) e a memória do manifesto antropofágico (1928) nos motivou a criar o trabalho Antropofagias Digitais tendo, contudo, a intenção de repensar, redimensionar e recontextualizar a ideia de antropofagia segundo o momento contemporâneo. Com este intuito, Antropofagia Digitais interroga: quem são os antropófagos da contemporaneidade? Assim, traz para o ambiente expositivo o problema urgente do etnocídio dos povos originais que alcançou proporções monstruosas nos últimos quatro anos.

A instalação áudio-visual Antropofagias Digitais cria fricção ao trazer para o espaço expositivo que privilegia as tecnologias computacionais uma oca, moradia indígena ancestral que projeta no presente uma tecnologia tradicional. Do interior da oca é projetado um vídeo trazendo uma animação da capa do número inaugural da revista Antropofagia (1928). A trilha sonora é criada com trechos do manifesto antropofágico de Oswald de Andrade com citação de Villa-Lobos (compositor presente na Semana de Arte Moderna de 1922).

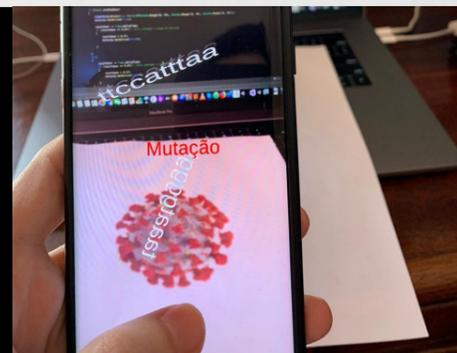
O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

POEMA APLICATIVO “LAVE AS MÃOS” E “COVID-19”

2020

Pablo Gobira e Antônio Mozelli <Lab|Front>



“Lave as mãos” é um poema aplicativo ou poem app criado em Unity para ser instalado e acessado em SO Android. O poem app busca auxiliar a criação do hábito de se lavar as mãos tendo em vista ser essa uma importante medida de profilaxia após a declaração de pandemia de Sars-Cov-2 pela OMS. Ao mesmo tempo, pensando em promoção da enação (Francisco Varela e Humberto Maturana) criamos condições poéticas para a reflexão do interator. É um aplicativo que une a funcionalidade com a fruição poética tendo incluído em sua interface um poema elaborado por Pablo Gobira.

“Covid-19”, outro poema aplicativo desenvolvido por Pablo Gobira e Antônio Mozell como é resultado dos projetos de pesquisa e desenvolvimento “Literacia digital da arte digital: a arte produzindo novas realidades na educação básica” (CNPq, FAPEMIG e PROPPG/UEMG) e “Novas realidades: interfaces artísticas e construção de realidades” (CNPq, FAPEMIG e PROPPG/UEMG).

O Laboratório de Poéticas Fronteiriças da é um grupo de pesquisa, de desenvolvimento e inovação que se propõe problematizar as/nas fronteiras da Universidade do Estado de Minas Gerais. O Lab|Front busca consolidar uma área de pesquisa - produção artística e teórica - nas diversas fronteiras: dos saberes, das linguagens artísticas, do conhecimento científico e tecnológico.

mais informações: labfront.weebly.com

CARTOMETRIAS BRANDAS 9200:10.5

2022

< Grupo Realidades ECA/USP >



Sílvia Laurentiz, Sergio Venancio, Miguel Alonso, Luca Ribeiro, Loren Bergantini, Felipe Mamone, Dario Vargas e Bruna Mayer.

O sentido convencional de cartografia, de traçados e mapas a partir de representações geométricas de superfícies e territórios planejados, passa hoje por reformulações pelas novas tecnologias. Esta obra investe numa proposta poética para uma cartometria que venha a revelar outras dimensões espaço-temporais nas paisagens urbanas. Uma informação que a princípio está invisível aos olhos, mas que pode ser acessada através do uso de recursos tecnológicos.

Cartometrias Brandas explora imagens como forma de dar visibilidade ao complexo universo de dados informacionais que circula pelos ares na região da Avenida Paulista.

Cartometria amálgama estes dois tipos de sinais, imagens de vigilância e frequências de rádio, operando interferências de um no outro, tornando-os notórios em visíveis e indiscretos espelhamentos locais.

Um programa em Processing cruza diferentes sinais de rádio e vídeo captados na Avenida Paulista, determinando um fatiamento e deslocamento de faixas nas imagens projetadas.

O Grupo de Pesquisa Realidades da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, desde a sua fundação em 2010, questiona como lidar de forma coerente com sistemas de diferentes formatos de representação imagética. O grupo busca examinar e experimentar as relações entre conhecimento científico, conceitos poéticos e filosóficos.

[mais informações: eca.usp.br/realidades](http://eca.usp.br/realidades)

GALERIA ZONAS DE COMPENSAÇÃO

2022

<Grupo GIIP>



Rosangella Leote, Rodrigo Rezende, Eduardo Affonso, Andy Barac e Fernanda Duarte

Esse trabalho é uma galeria virtual navegável em 3D, com 96 obras de arte feitas por artistas de vários países, principalmente do Brasil e de Espanha (Sevilha e Granada). Contém obras de várias linguagens artísticas e vídeos de registro, incluindo computação bidimensional e tridimensional, inteligência artificial e ambientes virtuais tridimensionais interativos.

A estrutura da galeria é o seu diferencial. Num ambiente virtual, navegável como um jogo, utilizando as teclas "w-a-s-d", o público percorre um caminho, inspirado pela fita de Moebius e pelos buracos de minhoca no espaço, trazendo uma oportunidade para o visitante se perder à procura das obras. O caminho permite a sensação de navegar no espaço imaginário. Além de visitar as obras, o interacionista pode experimentar a ludicidade promovida pela caminhada.

A exposição faz parte do Festival "Zonas de Compensação 8.0" e foi desenvolvida pelo grupo de pesquisa GIIP (Grupo Internacional e interinstitucional de Arte, Ciência e Tecnologia) - Laboratório de Arte/Ciência/Tecnologia - Instituto de Artes - UNESP/Brasil.

O Grupo Internacional e Interinstitucional de Pesquisa em Arte, Ciência e Tecnologia da Universidade Estadual Paulista desenvolve sua pesquisa na Convergência de Arte, Ciência e Tecnologia: tomada em conjunto um com o outro, tal multidisciplinaridade pretende produzir conhecimento sobre as chamadas "mídias emergentes".

mais informações: sites.google.com/unesp.br/giip

ELÉTRICOUAKIT : : INS-TALAÇÃO ÁUDIO ESPACIAL

2022

<Artes em Tecnologias Emergentes (UNESP) | PIPOL/UNESP>



Sidney Tamai, Luis Antonio Vasques
Helmeister e Dorival Rossi.

Um espaço cúbico com reticulado com sensores de distância, onde o espaço é revelado pela deriva do corpo em movimento através de pulsos sonoros. O corpo ao se movimentar nesse espaço gera sons controláveis, editáveis, portanto não se trata de um espaço visual mas tátil sinestésico de articulação sonora. Uma outra forma de experimentar e articular as relações espaço-temporais.

Neste trabalho, articulam dois grupos de pesquisa o "Artes em Tecnologias Emergentes" e o "PIPOL-Projetos Integrados de Pesquisa On-line" (e que poderia estar nessa nossa nova plataforma de arte e tecnos) além do Saguí Lab da Faac Unesp.

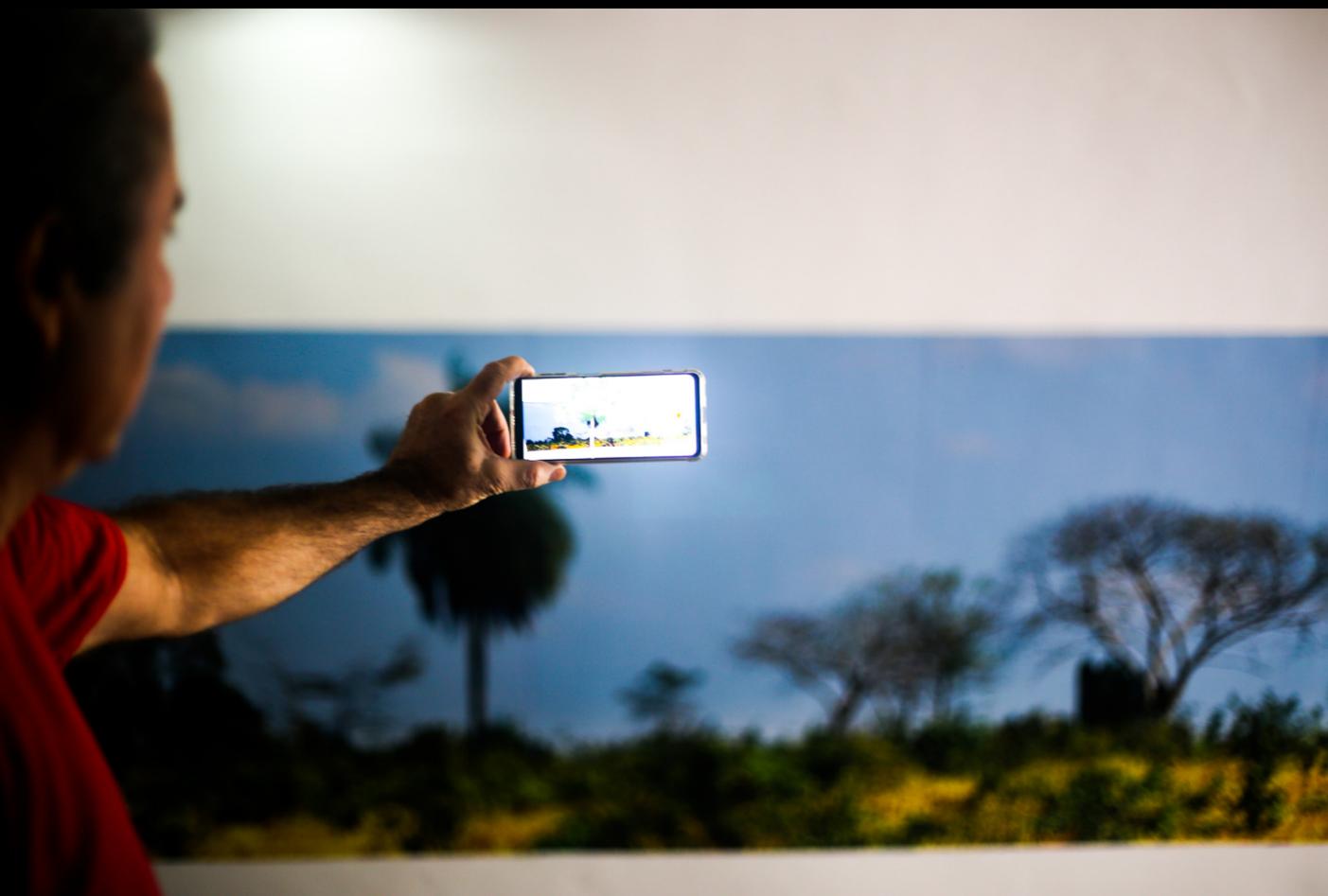
O grupo Artes em Tecnologias Emergentes da Universidade Estadual Paulista vem trabalhando em convergência de interesses e pesquisas afins a alguns anos e nos articulamos a partir de 2016. O Projetos Integrados de Pesquisa On-Line da da Universidade Estadual Paulista é o resultado da produção do grupo de pesquisadores que atua em projetos de mídias audiovisuais, desenvolvendo experimentação sobre o Design do Virtual e Comunicação Digital.

[mais informações: dgp.cnpq.br/dgp/espehogrupo/4720563882734500](https://dgp.cnpq.br/dgp/espehogrupo/4720563882734500)

REFLORESTA- MENTO_JÁ!

2022

< MediaLab/Unifesspa e LabDAT/UAM >



Teófilo Augusto Silva (MediaLab/Unifesspa) e
Suzete Venturelli (MediaLab/UnB – LABDAT/
UAM)

Manter em pé o que resta não basta, já quase todo o verde se foi, agora é hora de ser reflorestada a nossa terra Brasil. O reflorestamento no nosso país é urgente. Nesse viés, encaminhamos a proposta para a exposição que apresenta imagens da devastação na Amazonia e em Realidade Aumentada, o reflorestamento imaginado.

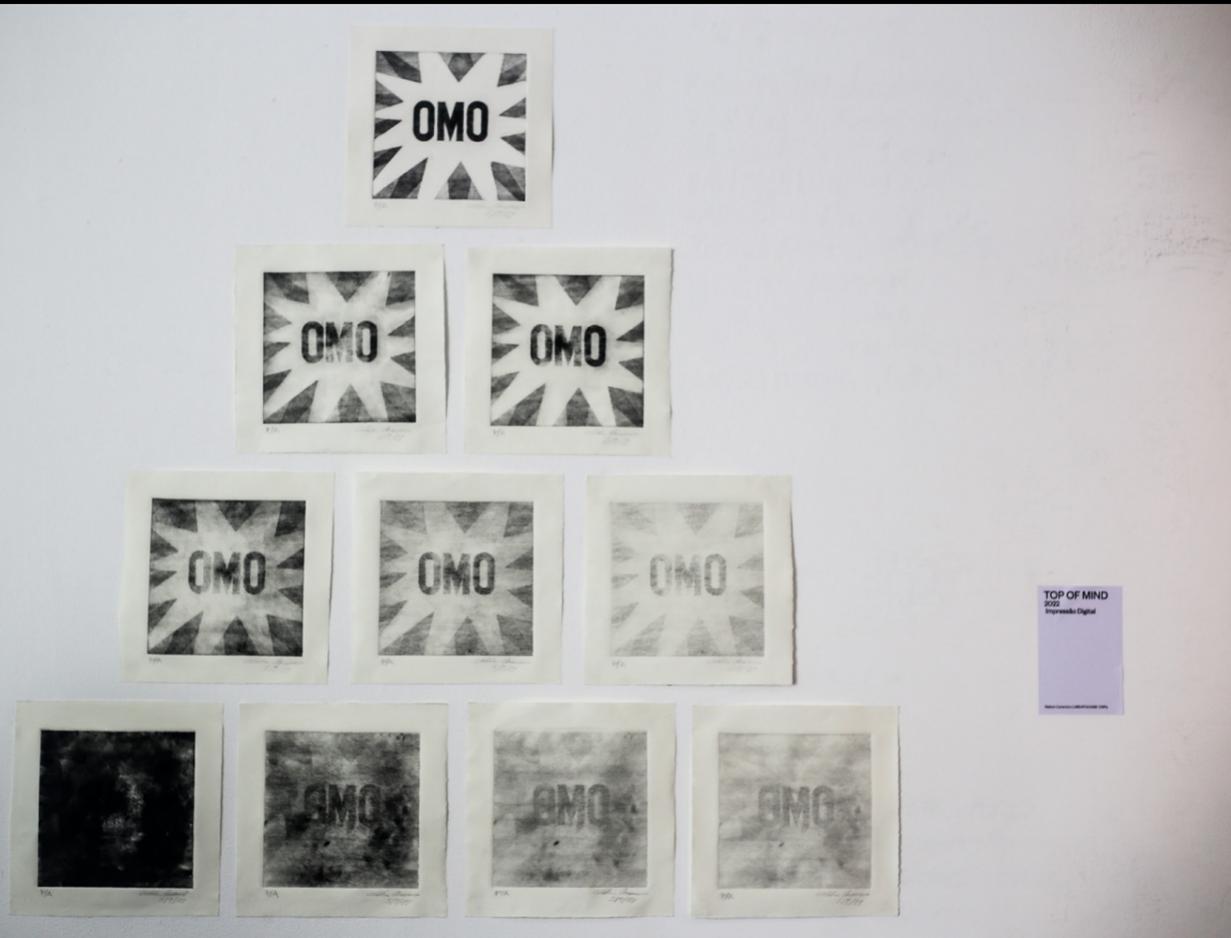
O MediaLab da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, coordenado pelo professor Teófilo Augusto, faz parte da rede Medialab/BR e tem como objetivo não apenas promover pesquisas de inovação tecnológica que possam influenciar em diversas esferas do conhecimento, mas também criar um espaço para familiarizar a comunidade interna e externa à universidade com as inovações tecnológicas.

mais informações: medialab.unifesspa.edu.br

TOP OF MIND

2022

Nélson Caramico <LabDAT/UAM>



A obra apresenta os conceitos de clareza e memória com 10 gravuras impressas em preto sobre papel a partir de uma matriz de plexiglas. Os impressos são dispostos em composição triangular na forma de pirâmide e um vídeo, acionado no celular a partir de um query Code, mostra o processo de entintagem e limpeza da matriz.

As gravuras apresentam o desenho de memória da frente da embalagem do sabão em pó OMO. Esta marca é hegemônica no prêmio top of mind, sobre a lembrança de marca do Brasil, promovido pela folha de São Paulo desde o início da década 90.

O processo de impressão que envolve a entintagem e limpeza da matriz de plexiglas é similar ao que acontece com a gravura em metal há mais de 500 anos.

Os impressos mais obscuros são localizados na base da pirâmide e se apresentam mais nítidos até o topo.

O Laboratório de Design, Arte e Tecnologia (DAT Lab) é coordenado por Gilberto Prado e Suzete Venturelli, do Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Anhembi Morumbi. O laboratório conta com a participação de bolsistas de Iniciação Científica, estagiários e estudantes da graduação e pós-graduação, em da área de concentração em design, arte e tecnologia.

mais informações: datjournal.anhembi.br

PROJETO HIFA - HUMAN + INTERFACE

+ FUNGI + ACCESSORY WEARABLE PARA SOCIABILIDADE E CONECTIVIDADE

2022

<LabDesign/Instituto Mauá | FABLAB e GIIP>



Profa. Dra. Agda Carvalho, Prof. Dr. Everaldo Pereira, Prof. Msc. Murilo Marcos Orefice, do Grupo de Pesquisa LabDesign - processos criativos, experiência e inovação do Instituto Mauá de Tecnologia Eng. Guilherme Ikeda, do FABLAB do Instituto Mauá de Tecnologia Mestrando Rodrigo Rez, do GIIP - Grupo Internacional e Interinstitucional de

Neste contexto pós-pandêmico, a reflexão do crescimento exponencial da tecnologia e a exacerbação da conectividade são fenômenos que impactam nas regras de sociabilidade e sustentabilidade. Vivenciamos um despertar de uma consciência crítica da mudança da percepção dos atributos sensoriais tátil, sonoro e visual com a retomada e as transformações nos relacionamentos sociais híbridos, presencial e remoto. O projeto HIFA é um wearable que surge para refletir como estávamos emaranhados no cotidiano digital e agora buscamos uma reorganização social e novas aproximações e ajustes nas vivências. A proposição emerge de estudos de biomimetismo e biodesign para investigar superfícies e as relações entre sistemas e suas complexidades.

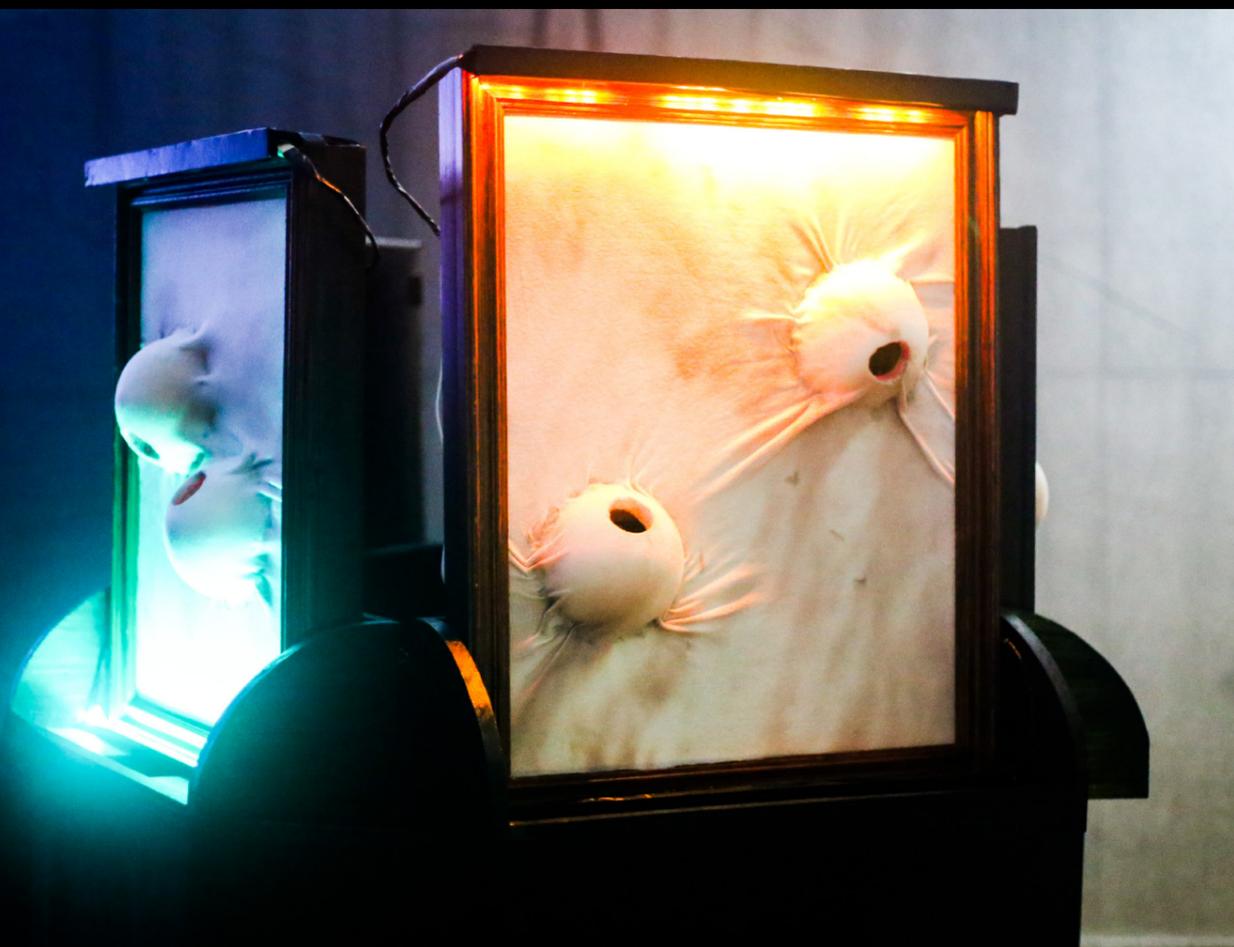
O grupo de pesquisa LabDesign do Instituto Mauá de Tecnologia, trata da investigação e compreensão de processos criativos para identificar métodos, dialogar com a cultura, projetar experiências e potencializar a inovação. Busca-se com as pesquisas uma abordagem multi-inter-transdisciplinar, com o cruzamento e a aproximação do campo do design, da tecnologia e da arte.

mais informações: labdesign.maua.br

ANTIGENOUS 2.021 - CURRENT RESISTANCES

2022

<ARTME/UNICAMP>



Paulo Cesar S. Teles, Juliano Prado Bromelia
e Klebert Junior Pallucci Cardoso.

"Antigenous 2.021 - Current Resistances", uma escultura interativa que ambienta, conduz e induz a sua audiência à realização e à contemplação de uma diversidade poética composta de expressões sonoras, que variam de texturas sintéticas à ruídos e sonoridades compreensíveis, e animações luminosas coloridas (pulsantes e em fluxo) sobre quadros em molduras clássicas com expressões orgânicas em alto-relevo, cujos orifícios no topo de seus relevos emanam luzes pontuais (em laser).

A instalação traz em sua poética o propósito de evocar íntimas lembranças, inquietações e sensações acerca de invasões (nossas e alheias) e resistências a elas sofridas, cometidas e externadas, a partir do protagonismo estabelecido pela audiência por meio da aproximação linear das pessoas diante das peças em exibição.

Uma pandemia e uma guerra, acompanhada de uma aguda desconexão das mentes das pessoas com a realidade dos fatos e da ciência compõem o cenário planetário atual que nos apontaram a pertinência de uma obra que, de certo modo, é revisitada temática de "Antigenous".

O grupo Arte, Tecnologia e Meios Emergentes: Desenvolvimento Artístico, Literacias E Transcultural é Coordenado pelo professor Paulo Cesar da Silva Teles, Departamento de Mídias, Mídia e Comunicação, Programa de Pós-graduação, Artes Visuais. Linhas de pesquisa Arte, ciência e tecnologia: corpos, performances e processos artísticos e culturais e Educação e Divulgação Científica através da Arte em Multiculturalismo.

mais informações: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/338830

POÉTICAS CRÍTICA AO BINARISMO

2022

<CRIA_CIBER/UFG>



Edgar Franco, Alysson Plínio Estevo, Ana Laura Torquato, Bruno de Abreu Mendonça, Frederico Carvalho Felipe, Gazy Andraus, Guilherme Silveira, Ícaro Lênin Maia Malveira, Léo Pimentel Souto, Rachel Cosme Santos e Rennan Pereira Queiroz.

A série, composta por 4 animações, 4 video-artes e 2 objetos de gamearte desenvolvidos no contexto do Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER (UFG) trata de reflexões estéticas e poéticas críticas ao conceito de Binarismo Anticósmico, refletindo sobre a singularidade da linguagem binária na história humana, e seus aspectos polarizantes e geradores de extremismos. As produções usam do princípio cyberpunk do faça você mesmo, mas também se utilizam de instrumentos desenvolvidos pelo hipercapital para subvertê-los, como redes neurais NST e plataformas de criação de games comerciais.

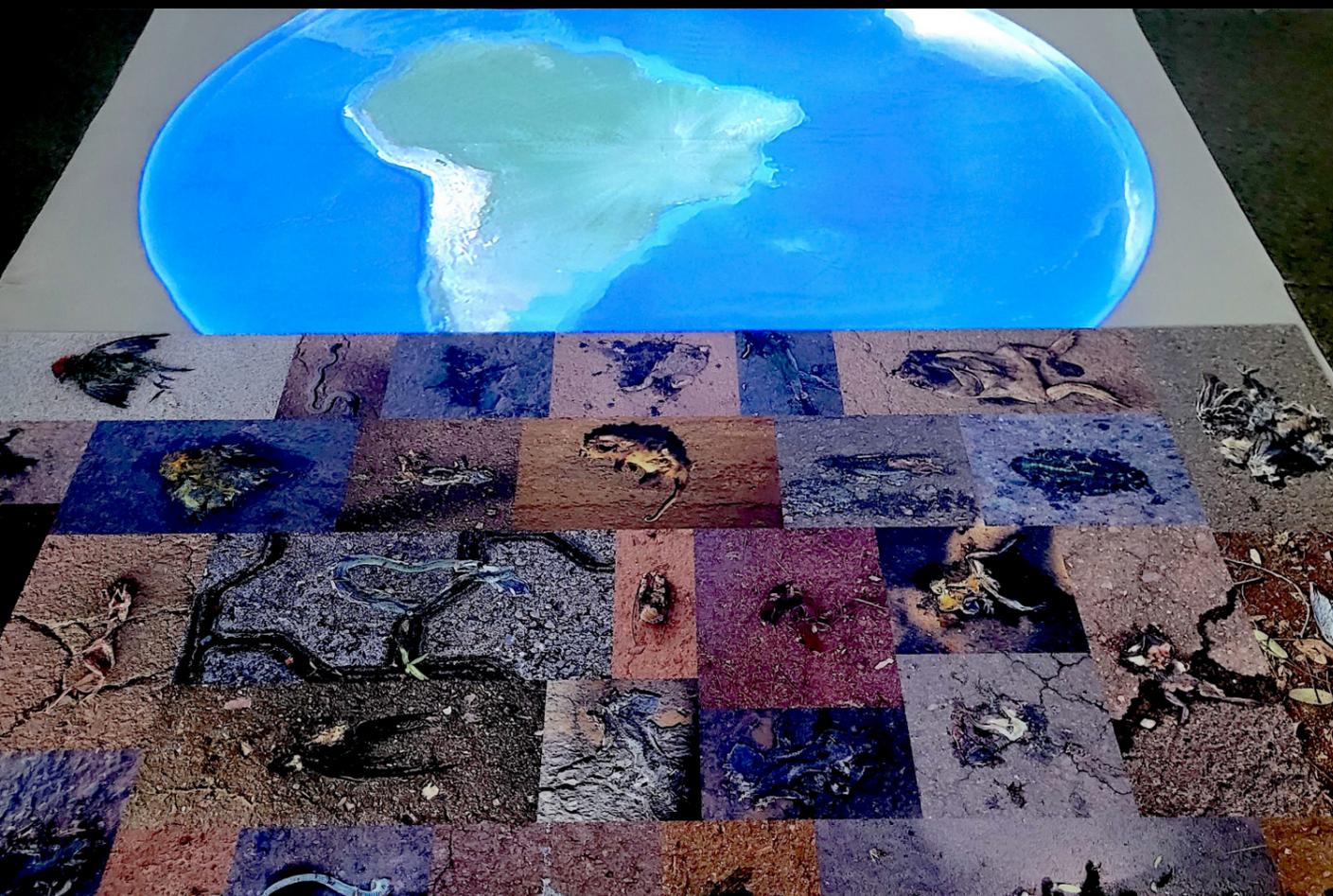
Grupo de Pesquisa CRIA_CIBER, do Programa de Pós-Graduação em Arte e Cultura Visual da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás é coordenado pelo professor Edgar Franco (Ciberpajé). Envolve a análise dos processos e procedimentos criativos envolvidos na geração de poéticas contemporâneas de base tecnológica e/ou transmidiática e suas implicações estéticas e poéticas.

[mais informações: dgp.cnpq.br/dgp/espehogrupo/7005136460864037](https://dgp.cnpq.br/dgp/espehogrupo/7005136460864037)

SANSARA

2022

Lynn Carone <MediaLab/UnB>



Samsara é uma vídeo instalação composta por dois trabalhos: o vídeo Samsara e Esmagadinhos. Samsara é um trabalho no formato de vídeo e animação realizado a partir de registros feitos com o celular em dois locais diferentes em que a especificidade de cada lugar impulsionou às reflexões sobre a morte, impactos invisíveis e os rituais da natureza. A arte digital e os recursos computacionais possibilitaram a criação de realidades virtuais pelas quais foi possível gerar pontos de fuga para recriar outras realidades e revelar tanto um desejo pessoal quanto um olhar crítico para uma situação observada. Esmagadinhos é composto por diversas imagens de pequenos animais silvestres “esmagados” impressas sobre PVC e que foram registrados em um mesmo percurso, um condomínio rural no Jardim Botânico em Brasília, durante o ano de 2021 e 2022. As imagens formam um tapete de retalhos que são expostas conjuntamente com o vídeo em uma projeção imersiva.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

MANGUEIRA DE- SEJO E O DUPLO

2022

Val Sampaio < Lab Techné/UFPA >



“Mangueira Desejo” propõe ação onde o público e transeuntes das mangueiras de Belém são convidados a “pendurar” um desejo por escrito numa mangueira. A complexidade dessa obra processual envolve conhecimento transdisciplinar, arte e design. Trata-se de um site específico/intervenção pública por instalar nas mangueiras georreferenciadas da cidade de Belém. O projeto é acionado pelo app e dispositivo tecnológico de etiquetagem eletrônica e da criação de uma placa de aço vazada com a logo do projeto Mangueira Desejo que permitirá acionar a realidade aumentada, buscando uma melhor localização pelo aplicativo. E promoverá interação entre os indivíduos: humanos e mangueiras. Nas próximas versões iremos trabalhar com gamificação das Mangueiras Desejo que permitiram outros níveis de interatividade. O conteúdo digital poderá ser visualizado no app e a realidade aumentada no sítio específico das principais mangueiras. Os desejos deverão estar visíveis para quem se aproxima da mangueira formando uma nuvem virtual de desejos ao redor da mangueira.

O LAB TÈCHNE tem como objetivo promover o desenvolvimento de projetos experimentais e a reflexão sobre as novas tecnologias no campo das artes. Espaço de discussão crítica apresentando o pensamento de pesquisadores, profissionais, estudantes e artistas interessados nas questões que envolvem a produção artística que emergem de sua relação com as técnicas e tecnologias digitais.

mais informações: dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/577065

PAISAGENS ONÍRICA

2022

< Coletivo Canto das Ondas e MediaLab/UnB >



Carlos Praude, Felipe Castro Praude e Rita de Almeida Castro.

Vídeo com imagens e sons gerados por meio da interatividade com o programa onírica. Onírica é um projeto de arte e tecnologia que pesquisa poéticas e estéticas associadas aos quatro elementos da natureza: fogo, terra, água e ar. O projeto onírica tem o apoio do Rumos Itaú Cultural 2019-2020.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

ESTA INFUSÃO É O RESULTADO DE UMA VISUALIZAÇÃO DE DADOS

2022

Cláudio Filho e Fernanda Oliveira <ACTLAB/Kodos>



Qual é a relação entre o conhecimento envolvido em uma receita de uma infusão caseira, usado para aliviar os sintomas da labirintite e os aspectos da visualização de dados? Diariamente lidamos com um desequilíbrio causado por nossas relações com as redes digitais e seus conjuntos de dados massivamente produzidos. Ao identificar em nosso corpo a instabilidade causada por essas relações digitais cotidianas, buscamos uma estabilidade dentro do caos. Identificamos a Labirintite – doença causadora da instabilidade no corpo – com sintomas próximos aos causados pelos excessos de dados e suas visualizações digitais. Com essa obra, pretendemos questionar a maneira como tais dados afetam nossos corpos. Elegemos a infusão, produto com uma vasta história global, como o resultado de uma experiência de coleta e registro de dados. O enxergamos como um gesto de categorização e visualização que perpassa a história humana. O objetivo é simples: visualizar as interações de dados presentes em uma xícara de chá de infusão, e assim, procurar o equilíbrio em meio ao turbilhão dos dados digitais contemporâneos.

Kodos é um coletivo formado pelos artistas-pesquisadores Fernanda Oliveira e Claudio Filho. Com o interesse destinado a exploração de sensível das operações algorítmicas. O Coletivo faz parte do Laboratório de Arte, Ciência e Tecnologias Desviantes (ACTlab) liderado pelo artista, professor e pesquisador Dr. Cesar Baio na UNICAMP e é composto por integrantes do Grupo de Pesquisa Extremidades.

mais informações: actlab.art.br/kodos

RAÍZES: O LUGAR DAS INVESTIGAÇÕES

2022

Carina Ochi Flexor <MediaLab/UFG>



Vídeo com duração de 5'12" apresentando o lugar da investigação como fruto da pesquisa que delineou o status quo do livro digital e tendo como base o conto Amor de Clarice Lispector, a narrativa visual recorre às artes, aos territórios de fluxo e licença poética capazes de acolher a complexidade e os paradoxos que envolvem pensar a metamorfose de um objeto que é, ao mesmo tempo, elo para com modelos culturais historicistas e materialização da ludicidade relativa ao gênero humano.

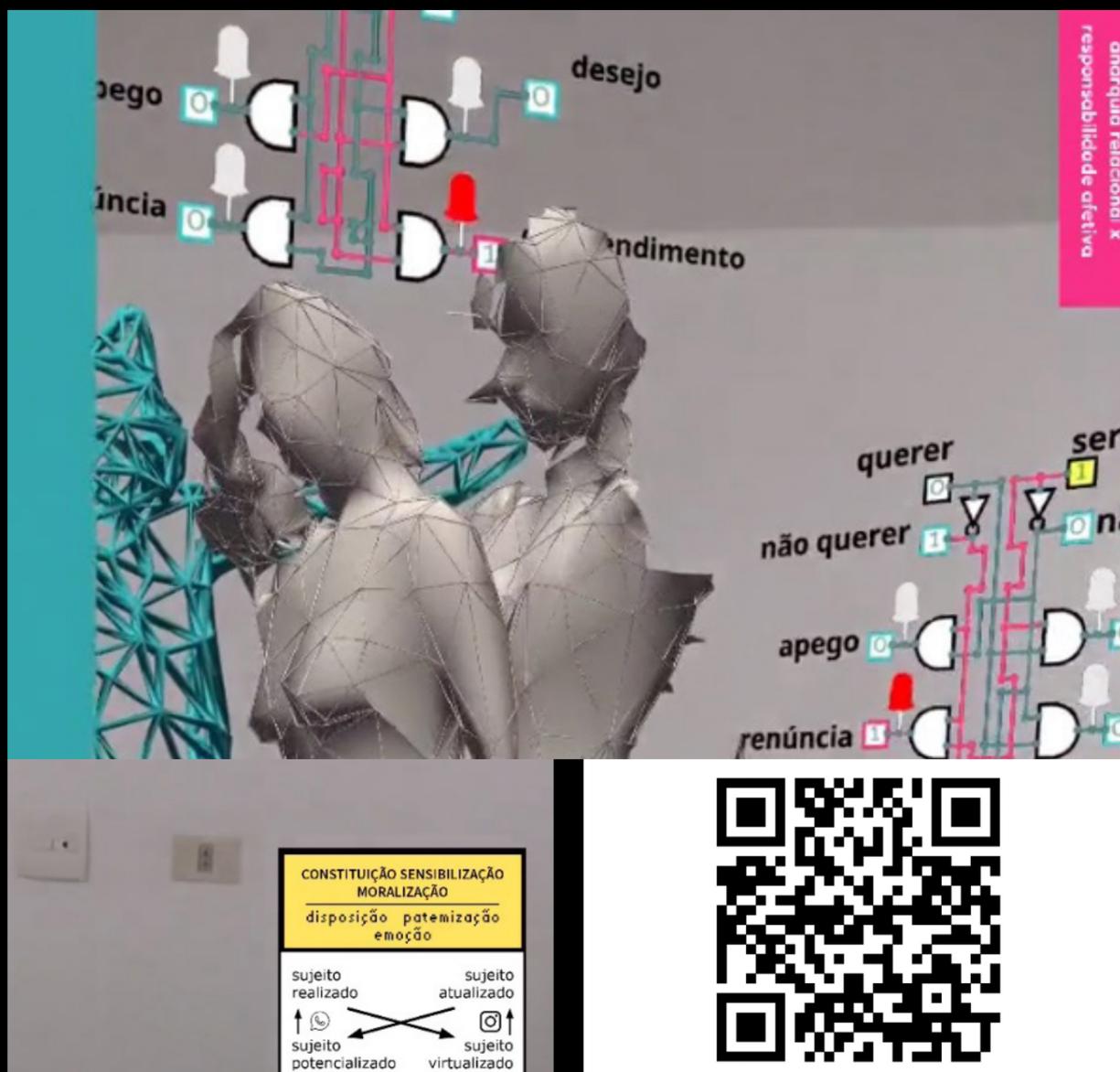
O Media Lab / UFG é o laboratório núcleo do Media Lab / BR, uma rede composta por três universidades - UFG, UnB e UNIFESSPA. A rede Media Lab / BR se dedica à pesquisa, desenvolvimento e inovação em mídias interativas, com forte atuação cultural, social e artística, gerando impacto de desenvolvimento humano e científico.

mais informações: medialab.ufg.br

OCUPAÇÃO/SITUAÇÃO-DESEJO (OU O PEQUENO VIDRO)

2022

Jack Holmer <MediaLab/UnB>



A Obra "Ocupação/situação-desejo (Pequeno Vidro)" analisa corpos/desejos contemporâneos e suas presenças tanto físicas quanto digitais nas relações afetivas e amorosas. Através de gráficos de conjugações de sentimentos e situações apresentadas por corpos digitalizados apresentados em Realidade Aumentada, questiono as práticas relacionais afetivas da terceira década do século XXI.

Partindo do escaneamento tridimensional de corpos humanos, o modelo 3D é tratado e finalizado esteticamente segundo sua natureza poligonal, composta por planos, arestas e vértices, sem perder sua forma originária. O modelo 3d é importado para um ambiente virtual fazendo composição com imagens/planos estáticos e gifs animados formando uma instalação de objetos digitais, alguns "colados" ao plano da tela e outros inseridos na semântica de segmentação do mundo: sendo ancorados no "chão" captado pela câmera do celular em uma aplicação de realidade aumentada. Através do filtro disponibilizado no Instagram, o espectador pode visualizar e interagir com a imagem tridimensional proposta.

O Laboratório de Design, Arte e Tecnologia (DAT Lab) é coordenado por Gilberto Prado e Suzete Venturelli, do Programa de Pós-Graduação em Design, da Universidade Anhembi Morumbi. O laboratório conta com a participação de bolsistas de Iniciação Científica, estagiários e estudantes da graduação e pós-graduação, em da área de concentração em design, arte e tecnologia.

mais informações: datjournal.anhembi.br

BLEEDING HE- ART PLANT

2022

Marília Bergamo <EBA/UFMG>



Bleeding Heart Plant é uma montagem robótica. Os agenciamentos permanecem o conceito orgânico das simbioses e alinham-no à máquina do trabalho conjunto, resultando na desconstrução da ideia de totalidade dos organismos. Esta técnica utilizará o software livre Freecad com Python para criar formas generativas, como feito anteriormente no trabalho artístico Knobby Clubbrush. O circuito é uma rede que responderá às interações do usuário e do ambiente de acordo com a troca de informações entre sete farinhas e seu vapor.

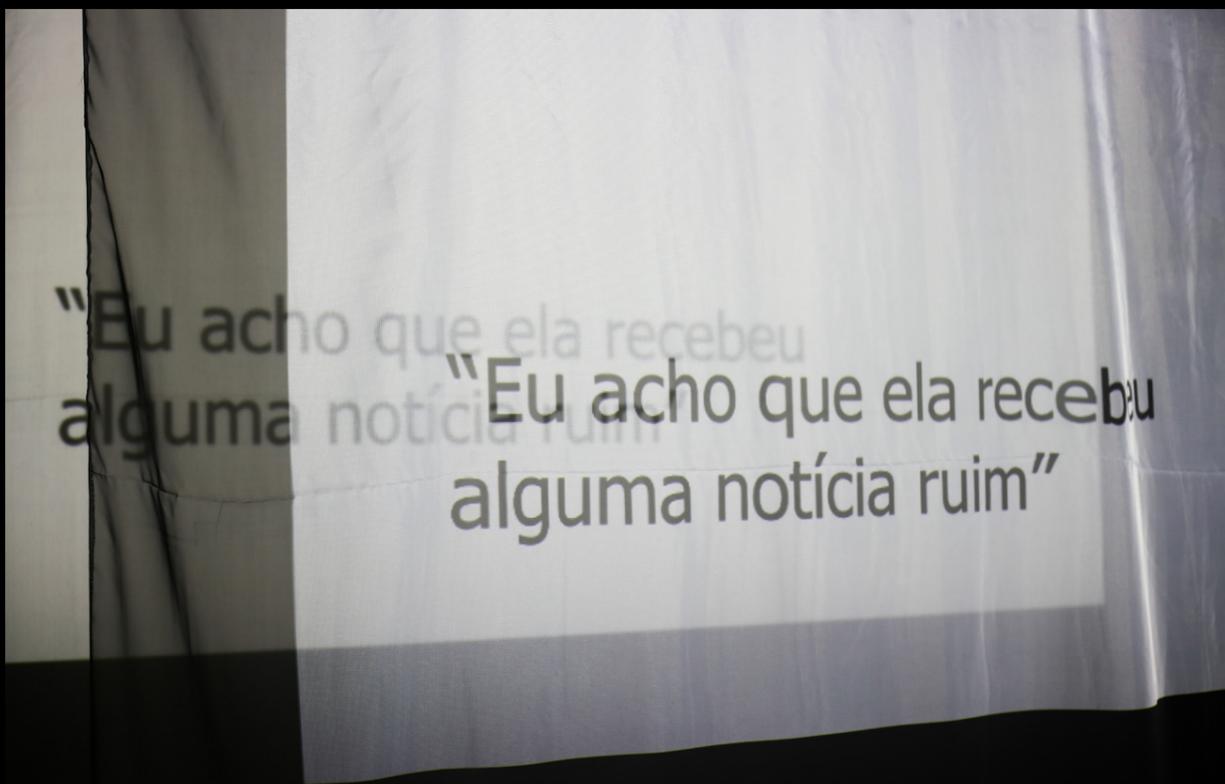
A Escola de Belas-Artes da Universidade Federal de Minas Gerais é uma unidade acadêmica localizada dentro do campus Pampulha da universidade.

mais informações: eba.ufmg.br

HUMANIDADES DIGITAIS

2022

<MediaLab/UnB>



Ana Raquel Garcia, Ana Hoeper, Guilherme Lazzaretti, Thiago Rodeghiero e Ivo Govinda

Na atualidade, as pessoas passam a maior parte do tempo conectadas ao ambiente virtual em detrimento do espaço físico. Esse estado de coisas levou alguns pesquisadores a analisarem os efeitos causados por essa massiva imersão nos espaços virtuais, levando a proposição de que esta provoca distanciamento, alienação e insensibilização nas pessoas. Partindo dessas considerações, propomos a obra Humanidades Digitais com intuito de repensar a relação entre seres humanos e os dispositivos móveis. Para tanto, foi realizada uma performance em espaço público de maneira a criar uma zona de conflito urbano por meio de uma interpretação de pânico e desespero, impingindo ao transeunte uma situação inusitada de modo a atrair seu olhar da tela do telefone para o seu entorno social. As reações dos transeuntes foram registradas e inseridas em uma instalação no espaço expositivo. A instalação é projetada em duas telas de modo a ressaltar a dicotomia entre os espaços físico e virtual.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

ÁGUA: GEOPOÉTICA DA EMERGÊNCIA

2021

<OPENLAB/PANORAMAS[2021]>



Autores: Lilian Amaral, Marcos Umpiérrez, Josep Cerdà, Laurita Salles, Leonardo Gironacci, Ivonne Villamil, Roser Domingo, Roseli Amado S. Garcia, Sissa, Aneleh Batista de Assis, Karla Brunet, Paula Carolei, Luiza Helena Guimarães, Adriana dos Santos Araujo, Andrea Ortega, Regina Carmona, Liliana Fracasso. Curadoria, coordenação, edição: Marcos Umpiérrez e Lilian Amaral. Direção: Josep Cerdà Ferré, Marina Buj.

Sons de água que abrangem diferentes locais ao redor do mundo foram o fio condutor para esta obra co-autoral de caráter poético-crítico, desenvolvida por 17 artistas pesquisadores em torno das relações do aquecimento global e seus impactos na vida planetária. Desde o som do rio Ganges na Índia, ao som da praia de Copacabana, passando pelos sons da caverna Boca de la Baileia na Ilha de São Miguel nos Açores, os sons do rio Candelaria na Colômbia, as máquinas de lavar no Uruguai, uma cachoeira no parque natural Collserola em Barcelona, os sons da paisagem sonora do Delta do Ebro na Catalunha, além de outros sons de água difíceis de localizar. Da mesma forma, foram apresentados sons feitos com o corpo, basicamente a voz, em sua maioria onomatopeias e sons caseiros como água fervendo feita com a boca. Com todos esses materiais reunidos, a edição sonora foi realizada com o objetivo de estabelecer uma gravação multifocal imersiva para 10 alto-falantes distribuídos em círculo em uma tela com perímetro de 25 metros e altura de 3 metros, ou seja, instalação imersiva. Para a edição final, contou com gravação multipista e o vídeo da montagem visual com os desenhos, fotografias e micro-vídeos produzidos pelos artistas.

OPENLAB [PANORAMAS 2021] foi um seminário teórico-prático, descentralizado e participativo. Uma experimentação poética, que contou com a participação de 85 artistas visuais e sonoros de diferentes partes do mundo, principalmente do Brasil, Chile, Colômbia, Argentina, México, Uruguai e Espanha.

[mais informações: youtube.com/@openlab6741](https://www.youtube.com/@openlab6741)

PERFORMANCES

SUSSURR

2022

Ianni Luna <MediaLab/UnB>



Arquivo pessoal de Ianni Luna

Sussurr se escreve em caixa baixa mesmo e se insinua como uma investigação sensível a respeito dos sons menores, dos barulhos pequenos, das sonoridades minúsculas. Como uma nuance do segredo, ressoa na tessitura de intimidades que se atravessam, semi-veladas. Esta performance em Live Electronics se baseia, entre outros equipamentos, no Morphagene da Make Noise, um sintetizador modular Eurorack, que processa o som numa escala de tempo micro-sônica, via síntese sonora granular.

O MediaLab/UnB, parte da rede MediaLab/BR, é um Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional foi fundado em 1986, pela professora Suzete Venturelli e atualmente é coordenado pelo Professor Antenor Ferreira. Os projetos do Laboratório já receberam alguns prêmios nacionais e internacionais.

mais informações: medialab.unb.br

HIPERBÓLICA

2022

<NANO (EBA/UFRJ)>



Malu Fragoso, Guto Nóbrega, Bruna Machado, Izadora Alves, Isadora Pacini, Helena Porto, Carlos Oliveira, Sofia Reis e Nadine Nicolay.

Fotografia por Sofia Reis

Neste trabalho, estruturado sobre os eixos arte, hibridação, biotelemática e transculturalidade, exploramos as possibilidades de conectividade e o potencial telemático dessas possíveis interconexões numa performance em tempo real. Esta obra é uma versão condensada da experiência de laboratório aberto, realizada nos eventos Hiperorgânicos. O tema proposto é a Hipérbole, ou Hiper-Parábola, e sua poética de desencontros, num exercício de criação de meios de interação, via internet, para reduzir as distâncias entre agentes, remotos ou locais.

Artistas participantes : Alexandre Rangel, Bruna Machado Gama, Daniel Renan de França Rodrigues, Daniel Wyllie Lacerda Rodrigues, Guilherme de Souza Vieira, Izadora da Silva Alves, Mariana Pereira Leal, Mateus Paresqui Berruezo, Sofia Reis Pereira e Vamoss.

O Núcleo de Arte e Novos Organismos – NANO (EBA/UFRJ), coordenado pelos artistas pesquisadores Guto Nóbrega e Malu Fragoso, tem como base de investigação a tríade arte-ciência-tecnologia no ambiente telemático.

mais informações: nano.eba.ufrj.br

<Curativo Acocoré\ Corpos Informaticos>



Fotografia por Tatiana Duarte

O bando fuleiro em bafo-vapor-ensayo polissêmico é Bia Medeiros(RJ), Juliana Cerqueira(RJ), Ana Reis(GO), Alla Soub(DF), Arthur Scovino(SP), Babidu(GO), Beatriz Provasi (RJ, Dinamarca), Carla Rocha(DF, USA), Cássia Nunes(GO), Clarisse Tarran(RJ), Cristine Carvalho Nunes(RS), Diego Azambuja(DF), Eduardo Mariz(RJ), Igor Aveline(DF), Maíra Vaz Valente(SP), Marta Mencarini(DF), Milene Lopes Duenha(SC, PR), Nau Vegar(AP), Natasha Albuquerque(DF), Raphael Couto(RJ), Renan Bacci(SP), Ricardo Garlet(SC), Tatiana Duarte(RS), Thiago Rodeghiero(RS), Valéria Medeiros(RJ), Vinicius Davi(RJ/Berlin), Zélia Caetano(PR) e Zmário(BA).

O ensayo-performace “Bolsa de (des)valores” do coletivo Acocoré em conchavo com Corpos Informáticos parte da investigação e polinização de múltiplos impressos (Acocoréis), desdobrando em ações presenciellen (presença) e virtuellen (virtual). Atritando relações corporais amalgamadas proficuamente com os dispositivos impressos no zooellem (plataforma de vídeo conferência), esta fuleiragem (conceito de Bia Medeiros) problematiza a crise global sanitária, econômica, política e subjetiva pandêmica (que ceifou vidas entre 2020-2021 e isolou do toque e dos bafos molhados nos cangotes). Acocoré e Corpos Informáticos adubam e cuidam de bandos fuleiros em resistência na telepresença como lugar de fuga das mar(ias-sem-ver)gonhas (conceito roubado e abraseleirado do rizoma de Deleuze e Guattari). Esta ação CURativa (como em um cortejo erótico virtuellen e presenciellen que tensiona a coletividade) é necessária para sair das opressões da falta do contato pulsante do suor. A criação das cédulas e da autonomia fuleira, trouxeram bafo-vapor ao papel dinheiro nômade, propondo ativar ações e indo ao encontro da iteração e pronóia (conceitos criados no seio do Corpos Informáticos). Os Acocoréis estão disponíveis livremente (linktr.ee/Acocore) para serem semeados como uma erva daninha pelos cantos. Assim, pode-se dar o que se tem a quem não pediu, lucrando no impossível e intangível movimento de bolsa de (des) valores.

Texto de Bia Medeiros e Tatiana Duarte

O grupo ACOCORÉ (Arte, COletivos, COnexões e Redes) questiona, através da arte da performance, os poderes institucionais e o uso das redes virtuais como espaço de encontro/mostra/troca. Corpos Informáticos é um grupo de pesquisa em arte contemporânea, performance, videoarte, arte e tecnologia. Seu objetivo primeiro era interrogar as possíveis relações entre, por um lado, o corpo real, o corpo-carne, o corpo presença.

[mais informações: corpos.org](http://corpos.org)

