

See discussions, stats, and author profiles for this publication at: <https://www.researchgate.net/publication/318469315>

# ENTRE ARTE E TECNOPOLÍTICAS: IDEIAS EM TRÂNSITO

Book · February 2016

CITATIONS

0

READS

8

7 authors, including:



**Lucas Bambozzi**

University of São Paulo

12 PUBLICATIONS 7 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



**Jarbas Jácome**

Universidade Federal do Recôncavo da Bahia

5 PUBLICATIONS 0 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)



**Raquel Rennó**

Tactical Tech Collective, Berlin, Germany

34 PUBLICATIONS 4 CITATIONS

[SEE PROFILE](#)

Some of the authors of this publication are also working on these related projects:



Arte, tecnologia, cidade, política [View project](#)



Smart cities in the Global South - citizen privacy and cybersecurity challenges [View project](#)

Entre Arte e Tecnopolíticas: Ideias em Trânsito é uma publicação que reúne os principais acontecimentos do Fórum Eletronika 2015. Esta publicação, um misto de catálogo, revista e livro, busca a confluência entre projetos de pesquisa, performances, atividades de observação, trabalhos artísticos baseados em códigos, mapeamentos, experiências com festivais, mostras, ações na rua e outras formas de diálogo entre as artes e as chamadas tecnopolíticas. O Fórum Eletronika é um projeto associado ao Eletronika, Festival de Novas Tendências Musicais, que acontece desde 1999 em Belo Horizonte. Em 2015 o Fórum Eletronika teve sua programação compartilhada com o Cidade Eletronika, Festa das Luzes e o próprio Eletronika, entre 08 e 12 de outubro na Praça da Liberdade em Belo Horizonte.

Agência Brasileira do ISBN

ISBN 978-85-68874-01-1



9 788568 874011

>>> *fluxos*

# FÓRUM ELETRONIKA

ENTRE ARTE E TECNOLÓGICAS:  
IDEIAS EM TRÂNSITO

ORGANIZAÇÃO: ALEMAR RENA | LUCAS BAMBOZZI







# ENTRE ARTE E TECNOPOLÍTICAS: IDEIAS EM TRÂNSITO

## 06 | EDITORIAL

Como juntar coisas distintas - Alemar Rena e Lucas Bambozzi

## 08 | CURADORIA

Conversas entre as artes e as tecnopolíticas - Lucas Bambozzi

## 14 | PAINÉIS

Estudos de caso entre artes e tecnopolíticas

### PAINEL #01

Para Além das *Smart Cities* - Raquel Rennó..... 16

### PAINEL #02

Cine Fantasma Eletronika - Paola Barreto Leblanc..... 20

### PAINEL #03

Os Desafios Para a Constituição de Cidades Sensitivas - Ricardo Brasileiro ..... 26

### PAINEL #04

El Cine Es Otra Cosa - Andrés Denegri y Gabriela Golder\_Directores BIM ..... 32

### PAINEL #05

Trajetória: do Digital ao Campo Caipira: O território como dispositivo disparador e a rede como matéria - Rachel Rosalen e Rafael Marchetti ..... 36

### PAINEL #06

Música Visual, Algoritmo de Zaratrusta e Flor de Ilha Formosa - Jarbas Jácome..... 46

## 54 | ACONTECIMENTOS NA PRAÇA

Fernando Velázquez - Mindscapes: Cubic Limit After Manfred Mhor ..... 56

Fernando Velázquez - Mindscapes #L1 - after Dan Flavin..... 60

Jarbas Jacome - Flor de Ilha Formosa ..... 62

Caio Fazolin - Longe do Teclado..... 64

Rachel Rosalen e Rafael Marchetti - Socket Screen ..... 66

DJ Dolores e Omulu - Eletronika ..... 68

Gabriel Zea, Guima San, Lucas Bambozzi e Ricardo Brasileiro - Cidade Eletronika -

Medições do Urbano ..... 70

United VJS - Festa das Luzes / Videomapping ..... 72

Vj Vigas - Festa das Luzes / Videomapping ..... 74

Brígida Campbell - Cidade Eletronika - Imaginary Kid\_Napping ..... 76

## 80 | MOSTRAS AUDIOVISUAIS NO FÓRUM ELETRONIKA

### MOSTRA ALT [AV]

Vazamento de Memória..... 84

Sons das Imagens do Sul ..... 86

### MOSTRA BIM

Sobre la BIM ..... 89

Sobre VER ..... 89

Programa 1 ..... 90

Programa 2 ..... 92

## 96 | BIOGRAFIAS



EDITORIAL

## COMO JUNTAR COISAS DISTINTAS

ALEMAR RENA | LUCAS BAMBOZZI

Esta publicação é uma síntese do Fórum Eletronika 2015, projeto associado ao Eletronika, Festival de Novas Tendências Musicais, que acontece desde 1999 em Belo Horizonte. Em 2015 o Fórum Eletronika teve sua programação compartilhada com o Cidade Eletronika, Festa das Luzes e o próprio Eletronika, e aconteceu entre 08 e 12 de outubro nas imediações da Praça da Liberdade em Belo Horizonte.

A programação de projetos culturais como o Fórum Eletronika não cabe facilmente em publicações impressas. Há que se exercitar traduções, justaposições, hiatos e os limites de certos modelos. Esta publicação, um misto de catálogo, revista e livro, busca uma atualização dessas incompatibilidades.

A confluência entre coisas que parecem não se encaixar foi proposital nessa publicação, assim como aconteceu com a própria programação do evento. São projetos de pesquisa, performances, atividades de observação, trabalhos artísticos baseados em códigos, mapeamentos, experiências com festivais, mostras, residências artísticas, ações na rua e outras formas de diálogo entre as artes e as chamadas tecnopolíticas. O que temos nesse processo de transposição reflete a natureza de estudos de casos presentes nesta edição do Fórum Eletronika, apontando atividades que, de uma forma ou de outra, exercitam o pensamento em torno do comum, em imbricações potentes entre a cultura e a cidade.

Aqui presentes na forma de texto, grafismos e imagens estáticas, as contribuições dos artistas e pesquisadores convidados fazem ecoar, em outras linguagens, a intenção de questionar modelos e compartilhar reflexões, em busca de novas formas de produzir pensamento crítico, sempre.



As atividades do **Fórum Eletronika** 2015 buscaram refletir sobre as principais questões do universo eletrônico-digital atual, aprofundando em desdobramentos práticos e teóricos de uma produção artística em constante mutação. Diante da expansão das possibilidades recentes oferecidas pelas linguagens digitais e seu impacto nas formas de vida atuais, as experiências aqui descritas ou retratadas partiram tanto de pensamentos associados ao contexto tipicamente urbano, como suas periferias e descentralizações, incluindo áreas marcadamente rurais.

Os encontros e debates no **Fórum Eletronika** aconteceram no formato de painéis, independentes entre si, mas que se somaram na composição de um cenário-síntese, em estudos de casos que podem ser aplicados a muitas outras iniciativas correlatas.

Dar nome de conversas a painéis reflete a intenção de se estabelecer formas de diálogo, em conversas que se irradiam a partir de pares mas evitam repetir tanto as dicotomias e polarizações de pensamento como sugerir algum pensamento que se baste isoladamente.

Nesse sentido o painel inicial, **Para além das Smart Cities**, com Raquel Rennó, introduz as bases para se pensar o que pode vir a ser essa cidade tecnologizada, seja pelo eletrônico (uma *wired city*, como mencionava Vilém Flusser) ou pelos recursos digitais que lhe emprestam estrutura. Os caminhos apontados pela apresentação nos mostra que essas tecnologias estão longe de serem de fato bem distribuídas, e que há muito a ser provido entre o que se espera de uma cidade e o que nos tentam convencer as corporações que prestam serviços “tecnologizados”.

O projeto **Cine Fantasma** comenta a substituição de práticas e estruturas nas cidades, como as salas de cinema que perdem sua função e são transformadas em estacionamentos, supermercados, lojas de departamentos ou igrejas, e com isso, simbolicamente, perdem também parte da memória e das formas de usufruir o espaço público. Trata-se de uma pesquisa que envolve cinema ao vivo, acontecimentos performatizados, intervenção urbana, formação de rede e pensamento crítico.

A participação de Ricardo Brasileiro nos painéis ou conversas se deu a partir de suas experiências realizadas ao longo do rio Capibaribe e das formas possíveis de se melhorar o relacionamento com o rio que cruza a cidade de Recife. Sob o tema **Cotidiano Sensitivo: interfaces acessíveis e multi-modais**, a conversa com Ricardo se estendeu também para uma apresentação sobre games que refletem a cultura negra e o imaginário em torno do candomblé, produzidos coletivamente e com técnicas e design rigoroso.

Já a apresentação **O Cinema é Outra Coisa**, pela artista argentina Gabriela Golder, aborda o audiovisual em um campo expandido, reunindo experiências latino-americanas em torno de outros cinemas possíveis, em uma abordagem menos ligada ao mercado e que potencializa a criação artística, envolvendo inclusive o espaço público. Trata-se de uma pesquisa que abarca uma vida inteira dedicada à produção de formatos de videoarte, instalações-performances e registros audiovisuais que não cabem nas estruturas existentes – um dos motivos pelo qual Gabriela se juntou ao também videoartista Andrés Denegri para a criação da BIM – Bienal da Imagem em Movimento, que faz parte da programação do Fórum Eletronika 2015.

**Interação em escala urbana** parte do projeto Socket Screen, de Rafael Marchetti e Rachel Rosalen, e se estende em experiências para além do urbano, em formas de se associar tecnologias criativas a ambientes que muitas vezes parecem incompatíveis, como a dupla vem fazendo nas residências Ruralscapes, Laboratório em Residência, que coordenam desde 2014, em uma fazenda tradicional cafeeira no interior de São Paulo. Se em Socket Screen, apresentado na Praça da Liberdade no âmbito da Plataforma Eletronika, há um foco nítido no espaço urbano e nas interações possíveis a partir de dispositivos móveis, os projetos seguintes da dupla propõem o deslocamento da produção artística dos grandes centros urbanos, buscando uma articulação e reflexão de práticas transdisciplinares em um ambiente rural na era da informação.

O painel **Música Visual** proposto por Jarbas Jácome tem foco específico na música, mas a partir de uma relação desta com outros sentidos. Além de uma explanação teórica, a participação de Jarbas se deu também através de obra e uma oficina que vai da programação em Processing a experimentos sensoriais.

Fernando Velázquez apresenta seus projetos não exatamente na forma de um painel, mas na forma de duas obras que “conversam” com o público de formas distintas (ver projetos). **Mindscape #L1 – After Dan Flavin e Cubic Limit – After Manfred Mhor**, obras instaladas em espaço expositivo e no coreto da Praça da Liberdade, respectivamente, constituem um rico sistema de signos a ser decifrado.

Caio Fazolin também apresenta projetos que fazem convergir pensamentos teóricos em obras. Às vezes mais vale apontar a ampla possibilidade de reflexões possíveis num determinado sistema do que discorrer retoricamente sobre ele. Em **Longe do Teclado**, uma instalação audiovisual interativa e generativa, o público direciona as imagens e

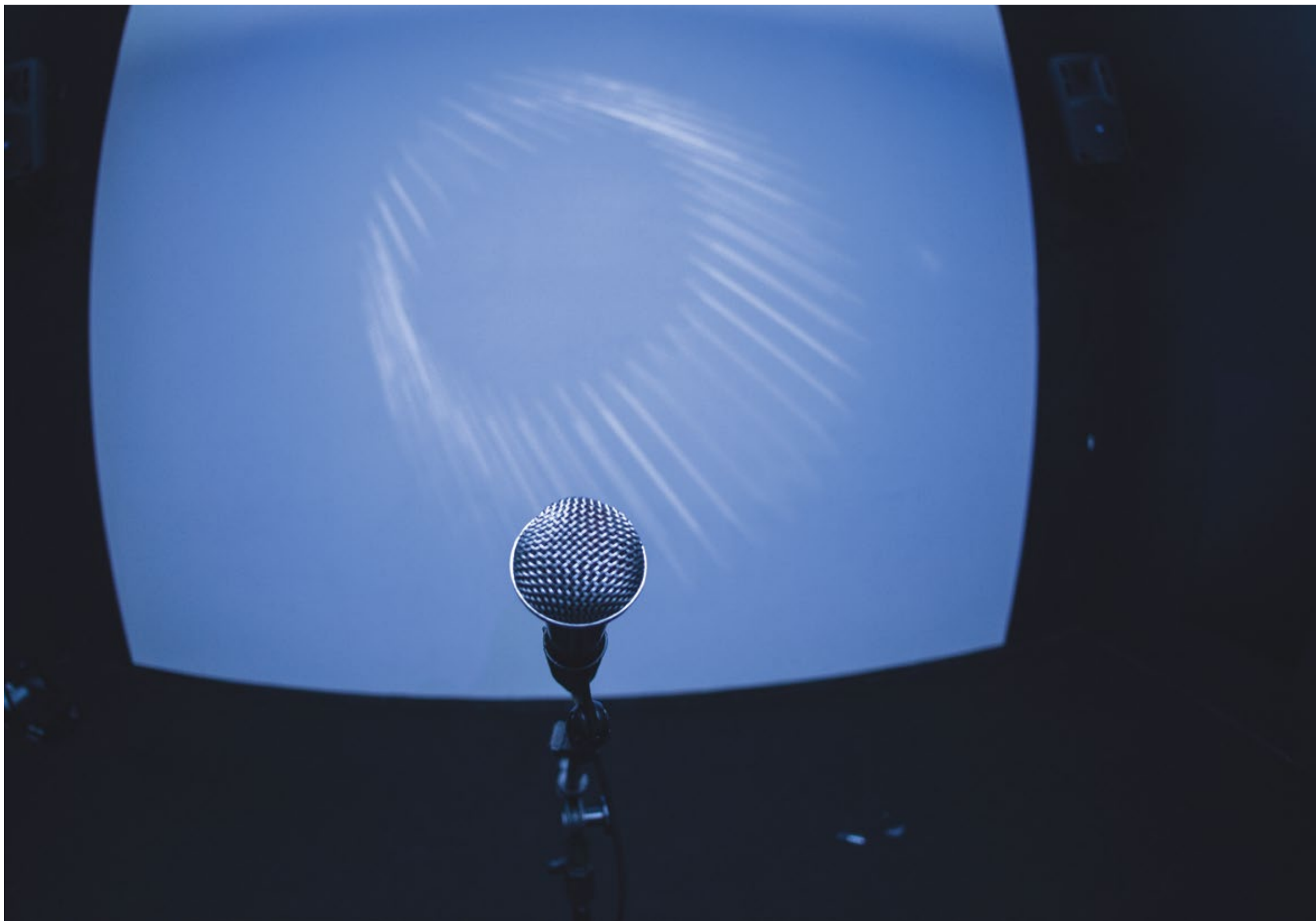
sons que passam a fazer parte da obra, uma projeção de grande escala sobre a superfície do Espaço do Conhecimento da UFMG, na Praça da Liberdade.

Pode-se vislumbrar nesse conjunto de experiências uma série de questionamentos que oscilam entre o micro e o marco, entre imagem e música, tecnologias *high* e *low tech*, envolvendo participação ou absorção, interação ou fruição em projeções cinematográficas, conectando espaço urbano e rural.

Assim, nos encontros e conversas do **Fórum Eletronika** as intersecções entre arte e tecnologia foram revisitadas em um campo desmembrado, em práticas e manifestações que refletem geodiversidades, técnicas e correntes de pensamento distintas, num esforço de demonstrar não apenas a amplitude de possibilidades mas o que tem sido relevante em termos de influência nos circuitos expandidos desse campo de expressão. Vale dizer que o suposto binômio arte + tecnologia, entendido por muitos como anacrônico em sua etimologia (pois um termo se insere dentro do outro), foi empregado nos debates de forma relativizada, consciente das idiosincrasias que habitam várias dessas denominações. As tecnologias, não sendo isentas de ideologias, se comprometem com políticas. Cabe intervir em ações que possam contribuir para direcionamentos políticos mais voltados para coletividades e formas de compartilhamento.

Partindo dessas premissas, nos interessaram mais as práticas do que uma definição generalizante, normalizadora. No conjunto dos painéis e obras apresentadas, nos interessou apresentar casos que apontassem incongruências, distopias latentes, acreditando que a construção de modelos e protótipos pudessem apontar perspectivas menos nebulosas.

Foi com uma programação que talvez não caiba numa publicação como esta que o Fórum apontou experiências que redesenham uma cidade não exatamente *smart*, mas que passa a questionar a ideologia das tecnologias que vêm embutidas nos modelos existentes. Questionar os modelos, na forma de um texto, de uma obra que ecoa no espaço público uma diversidade de inquietações, ou através do compartilhamento da reflexão derivada desses processos, é também uma maneira de alimentar o pensamento crítico, tão necessário nas confluências entre cidades, cultura e tecnologia.





14

PAINÉIS

ESTUDOS DE CASO ENTRE  
ARTES E TECNOLÓGICAS



PAINEL #01

## PARA ALÉM DAS SMART CITIES

RAQUEL RENNÓ

O conceito de *smart city* é celebrado e promovido por empresas de tecnologia em colaboração com iniciativas públicas em diversas cidades do mundo. A proposta indica que a urbe, tal qual a conhecemos, seria desprovida de inteligência própria (seria necessário incluir o conceito de smart às cidades) e dependeria dessas propostas para conectar-se, gerar e processar informação com propriedade. Conceitos como inovação, eficiência, desenvolvimento acabam sendo transportados da esfera privada para a pública, como uma ferramenta discursiva que serve de base argumentativa para o controle e privatização dos espaços públicos, um desejo que em si não é novo nem está relacionado com as tecnologias digitais. De Daniel Burnham e seu chamado para “make no small plans”, os megaprojetos de cidade há muito seduzem urbanistas e arquitetos, sempre em trabalho conjunto com os governan-

tes que apoiavam essa visão utópica de nação ou futuro (principalmente após Haussmann e o Ringstrasse) e, mais recentemente, com o conceito de cidade perfeita, aí sim já contaminado pelo senso comum do que se entende por tecnologia.

Como aponta Paco González, arquiteto e cocriador da proposta radarq.net, há no momento atual uma zona de disputa entre os críticos às smart cities, baseada principalmente na ideia de que os espaços públicos são desenvolvidos coletivamente e que, por isso, as cidades são possuidoras de uma rede de conhecimento própria. Do outro lado, incidem propostas de organização e estruturação da cidade de cima para baixo, organizadas pelo poder público e por tecnólogos, como proposta de solução do suposto caos das grandes urbes. Um caminho para superar essa dicotomia pode estar no uso cada vez mais difundido das tecnologias low tech e o DIY (faça você mesmo), das ferramentas open source para compartilhamento de dados, juntamente com propostas que fazem convergir o artesanal e o industrial por meio de ferramentas baratas e recicladas (ou recicláveis), que evidenciam



Alternation.at. Foto CC (atribuição não comercial) de Thiago Bartholo.

as possibilidades do uso das tecnologias digitais fora de fins meramente comerciais ou de vigilância e que poderiam permitir a apropriação do espaço e das próprias tecnologias por quem habita a cidade.

Dessa forma, em várias partes do mundo surgem projetos que coletam, analisam ou mesmo propõem usos coletivos das TIC (Tecnologias da informação e comunicação), seja como meio de difusão ou criação, para criar alternativas aos problemas de gentrificação, privatização, isolamento e limpeza da cidade. Podemos citar por exemplo a plataforma VIC, Vivero de Iniciativas Ciudadanas ([www.viverodeiniciativasciudadanas.net](http://www.viverodeiniciativasciudadanas.net)) do grupo homônimo composto por arquitetos de Madri, que também organizaram a cartografia colaborativa [www.losmadriles.org](http://www.losmadriles.org) e Alternation ([alternation.at](http://alternation.at)), iniciativa cidadã baseada em Berlim, com membros oriundos de diversos países.

Na França, o Le 4ème Singe (<http://4emesinge.com/geographie-des-alternatives>) propõe o mapeamento de alternativas que abarcam desde fablabs até espaços de permacultura. No Brasil, uma iniciativa recente que merece menção é A Batata Precisa de Você (<http://largodabatata.com.br/iniciativas/>), organizado por moradores da cidade de São Paulo que buscavam um uso mais humanizado do recentemente renovado (um termo emprestado da publicidade e também bastante caro aos gestores públicos) Largo da Batata, menos centrado na eficiência do fluxo de transporte e no projeto de gentrificação que ocorreu em toda região da Faria Lima.

Para uma melhor utilização das tecnologias digitais, elas devem se concentrar mais na coordenação que no comando ou controle, seguindo um sistema que evolua com as cidades e as próprias tecnologias, que já oferecem alternativas aos sistemas circulares e fechados do início da computação (exemplos na computação voltada à Inteligência Artificial não faltam). Trata-se de utilizar tecnologias em formatos não centralizados e móveis, evolutivos, em sintonia com o funcionamento do próprio espaço urbano. As cidades são sistemas abertos, não lineares. O controle total não beneficia o habitante que frequentemente adota espaços vazios e residuais para espaços de convívio, subverte usos previstos. As smart cities são soluções tecnológicas para problemas tradicionalmente interdisciplinares. Não serão as tecnologias que determinarão como as cidades devem ser. Trata-se menos de tecnologizar o urbano e mais de modelar as tecnologias com a flexibilidade da urbe, tornando as ferramentas digitais, e não a cidade, mais inteligentes.

---

#### REFERÊNCIAS

- GONZÁLEZ, Paco. Open source public space devices. Disponível em: <http://radarq.net/>. Acesso em 20/09/2015.
- SENNET, Richard. No one likes a city that is too smart. The Guardian, 4 dez. 2012. Disponível em: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2012/dec/04/smart-city-rio-songdo-masdar>. Acesso em 10/10/2015.



PAINEL #02

## CINE FANTASMA ELETRONIKA

PAOLA BARRETO LEBLANC

Cine Fantasma é uma série de performances e videointervenções que cria situações de projeção de imagens em locais degradados, ameaçados de extinção ou relegados ao esquecimento. O material utilizado nas projeções é levantado colaborativamente – por meio de chamada em redes sociais, mecanismos de busca online e offline, entrevistas, conversas ou conjuração. Produzindo colagens audiovisuais que buscam materializar a memória coletiva e afetiva do espaço em questão, o Cine Fantasma explora a relação entre as estruturas materiais e simbólicas que se entrelaçam na arquitetura das cidades. O trabalho nasceu associado às salas de cinema que perderam sua função, transformadas em estacionamentos, supermercados, lojas de departamentos ou igrejas, fenômeno muito comum em diversas cidades que já abrigaram as videointervenções – como São Paulo, Juazeiro do Norte, Niterói ou Petrópolis. No entanto, a possibilidade de invocação da memória por meio da projeção de imagens, textos e sons produzidos coletivamente por e para um sítio específico revelou-se uma forma de ritual, e o trabalho expandiu-se para além dos cinemas em vias de desaparecimento, ganhando força em outros contextos, como a Aldeia Maracanã, o Cassino da Urca e o antigo DOPs, no Rio de Janeiro, por exemplo.

O ritual de fantasmagorias constitui-se como um movimento de resistência à transformação de lugares em não lugares, no sentido proposto por Marc Augé (1992), ao referir-se a espaços que apagam traços históricos, identitários ou relacionais. Observadas as irreversibilidades de certos processos de degradação e mudança, a fantasmagoria almeja não o retorno a uma origem perdida, de fundo nostálgico, mas uma escavação do passado em busca de possibilidades futuras, criando uma forma de midiarqueologia prospectiva.

Os motivos que levam ao desaparecimento dos cinemas de rua e à concentração de salas em shopping centers são muitos. Além das evidentes mudanças nas configurações do mercado de exibição de filmes e do advento de novas tecnologias de difusão (televisão, home vídeo, TV a cabo, internet, dispositivos móveis etc.), a especulação imobiliária e a cultura do medo e da insegurança desempenham aí um papel central. Discutir circulação e distribuição de imagens na cidade é também questionar formas de vivenciar o espaço público e o lugar ocupado pelo cinema como instituição cultural e afetiva. Na capital mineira o horizonte não é muito diferente. A partir de trabalhos de mapeamento colaborativo como o realizado pelo site Cinema de Rua BH, é possível ter uma ideia do número de salas de rua fechadas na cidade e do significado de seu desaparecimento nos bairros de origem. Como por exemplo o Cine Pathé, localizado na Avenida Cristóvão Colombo, 315, e eleito como foco da intervenção do Cine Fantasma por sua importância e proximidade com a Praça da Liberdade, sede das atividades do Festival Eletronika.

Inaugurado em 1948, o Cine Pathé inscreve-se na história da Savassi ao longo de meio século, nos anos 50 como um cinema popular, e a partir da década seguinte como um cinema de arte. Após um período de decadência, em 1999 encerra as atividades. Desde então, o imóvel de 944 m<sup>2</sup> já foi ocupado por igreja evangélica, feira de roupas e estacionamento. Em novembro de 2012, o Conselho Deliberativo do Patrimônio Cultural do Município de BH aprovou projeto da Farkasvölgyi Arquitetura e da PHV Engenharia para construir um prédio de nove andares no local. A contrapartida seria recuperar o cinema, mantendo a fachada e o foyer, tombados pelo patrimônio. No entanto, até agora, o edifício continua fechado, nenhuma obra foi iniciada, e o destino da sala permanece incerto. Este é o contexto onde, por meio de ações performáticas que misturam práticas de reportagem, VJing e teatro de rua, o Cine Fantasma provoca e invoca os fantasmas que assombram o cinema em suspenso. Pensando em um panorama onde se assiste à morte do cinema, seja pelo fechamento de salas tradicionais, seja pelo desaparecimento progressivo do formato



Intervenção Cine Pathé. Belo Horizonte, 2015.

análogo da película fílmica, este é um projeto de Live Cinema que busca restabelecer o contato com uma noção originária de imagem animada e suas potências vitais.

“Feliz ou infelizmente, ainda não conseguiram soterrar de todo a minha cidade. Vou andando pela cidade nova, pela cidade desconhecida, pela cidade que não me quer e eu não entendo, quando de repente, entre dois prédios hostis, esquecida por enquanto das autoridades e dos zangões do lucro imobiliário, surge, intacta e doce, a [...]” fachada do Cine Pathé!

A large, leafy tree is the central focus of the image. A bright, greenish-white light projection is cast across its middle section, displaying the text 'O CINEMA DE RUA NÃO MORREU!'. The background is a dark, cloudy night sky. In the lower foreground, some streetlights and the silhouettes of people are visible, suggesting an outdoor public space at night.

O CINEMA DE RUA NÃO MORREU!



PAINEL #03

## OS DESAFIOS PARA A CONSTITUIÇÃO DE CIDADES SENSITIVAS

RICARDO BRAZILEIRO

Este texto tece reflexões sobre os métodos e processos de interação entre pessoas, dispositivos e ambientes a fim de enunciar desafios para a construção de espaços públicos como ambientes de aprendizagem e prototipagem de políticas públicas culturais e urbanas. As motivações para esta investigação surgem a partir de três campos: a histórica relação entre cibernética, arte e comunicação no desenvolvimento humano; a crescente e dissonante hibridização entre a cultura da interface e o urbanismo emergente; e por último, a disputa de narrativas urbanas a partir do movimento de experiências de ocupações tecnoculturais.

As tecnologias da informação e comunicação estão presentes no cotidiano de forma expressiva. Sensores, atuadores e dados estão disponíveis para os diferentes tipos de consumo (KUZNETSOV; PAULOS, 2010), o que torna as inúmeras modalidades de representações de dados partes integrantes do dia a dia nas cidades (HOGAN, 2015). Esse diagnóstico provoca transformações profundas nas relações cotidianas com os espaços públicos e com os dispositivos tecnológicos. A mediação dos espaços públicos passa a ser experienciada também por interfaces, o que gera influências nas constituições ideológicas e identitárias dos cidadãos e nas relações de pertencimento sobre os espaços e territórios (DE WALL, 2014). Os desafios da interação entre pessoas e objetos no espaço público chegam a um momento interessante: para além de uma instrumentalização dos arranjos sociotécnicos para a coleta, visualização e compartilhamento de dados tangíveis, as interações entre cidadão e dispositivo são capazes de provocar mudanças significativas no conceito do espaço e nas formas de apropriação dos desafios para a constituição do público (DISALVO, 2009).

Com o foco nas constantes experiências e aplicações de interação em interfaces, desde o conceito de janelas, ícones, menu e ponteiros –WIMP<sup>1</sup>– até as experiências com dispositivos embarcados e invisíveis no cotidiano, nota-se uma curva de transformação no contexto e na experiência do usuário: os usos passam de um cenário individual e privado para uma expressão coletiva e pública. A literatura aponta que as experiências

1- Na interação homem-computador, WIMP significa “window, icon, menu, pointing device”, ou seja, um estilo de interação usando esses elementos. Foi desenvolvido por Merzouga Wilberts em 1980 (WIKIPEDIA, [https://pt.wikipedia.org/wiki/WIMP\\_\(computação\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/WIMP_(computação))), acessado em 16/11/2015).

entre pessoas e interfaces transbordaram do espaço de trabalho tradicional e passaram a agregar valores do cotidiano e da cultura (BERTELSE, 2006). Já Donald Norman (2012, p. 36-42) fala em *Emotion and design* sobre uma expansão da visão cognitiva para uma motivação afetiva e McCarthy e Wright (2004, p. 42-43) em *Technology as experience* argumentam sobre a transformação de uma experiência pragmática para uma narrativa histórico-cultural. Essas e outras análises apontam para uma reconfiguração no papel da mediação causada pela multiplicidade de interação em sistemas computacionais e pelas transformações no contexto dos usuários (BØDKER, 2006).

A recente trajetória da interação entre pessoas e interfaces e as correlações disso com a urbanização emergente e as transformações nos modos de viver e fazer o cotidiano compartilham de narrativas comuns. As agendas das cidades e das nações buscam por soluções para enfrentar os desafios climáticos, sociais, culturais e econômicos. As Cidades Inteligentes ou *Smart Cities* ficaram encarregadas de apontar os horizontes a partir do discurso da combinação entre sensores, dados e algoritmos como uma oportunidade para construir uma nova agenda urbana (SAUNDERS; BAECK, 2015). Outro conceito-chave é o da Internet das Coisas, onde redes de dispositivos identificáveis e consumíveis projetam novos cenários nas comunicações entre objetos e pessoas a fim de garantir uma diversidade de serviços integrados em tempo real (KRANENBURG, 2008).

O conjunto de soluções tecnológicas para enfrentar os desafios urbanos estabelece como prototipagem uma série de cidades piloto com objetivos de experimentar modelos e estratégias de planejamento urbano para as futuras interações entre pessoas e espaços públicos. Esse processo de experimentar a cidade como um laboratório tem um objetivo central: ativar o nascimento de novos usuários para novas tecnologias a partir de soluções muitas vezes fora das reais necessidades do território (GOODSPEED, 2014). Os objetivos dessas cidades são pautados na busca por eficiência em planejamento e monitoramento através de sistemas integrados de vigilância e controle, no desenvolvimento cognitivo e econômico de infraestrutura tecnológica e no prestígio político para atrair pessoas e negócios (KINGSLEY, 2013).

Para mergulhar nos fundamentos políticos das *Smart Cities* faz-se necessário estruturar a correlação histórica entre estética, acumulação e urbanização, ou seja, traçar as convergências entre os domínios da economia, em um extremo, e o da cultura, no outro, para interpretar as constituições socioeconômicas das aglomerações urbanas contemporâneas. Nesse espectro, os *inputs* e *outputs* de bens e serviços são carregados de valores cognitivos e expressivos que funcionam como ativadores de espaços urbanos emergentes (SCOTT, 2001, p. 11-23). Allen J. Scott (2001, p. 11-23) aponta em *Capitalism, cities, and the production of symbolic forms* para três características importantes para costurar a dimensão e o impacto das relações entre economia e cultura na estruturação urbana:

1. magnetismo de trabalhadores, ou seja, diferentes indústrias e empresas criam

uma força gravitacional de habilidades e funcionalidades com o objetivo de atrair pessoas e gerar aglomerações especializadas;

2. rede de produção cultural e econômica onde indivíduos e organizações experimentam novas formas de articulação na cidade que desestabilizam normas e tendências vigentes;

3. coletivo de pessoas com atividades e interesses comuns capazes de criar bens e serviços públicos em comunidades através de uma interação social e econômica em equipamentos e infraestruturas públicas e privadas que preservam os conhecimentos locais para as próximas gerações.

Diante dessas características, vê-se que as práticas de experimentação tecnológica e cultural das *Smart Cities* dialogam em diferentes intensidades com as características apontadas acima. As cidades como espaços criativos, como ambientes de aprendizagem e de intensas relações tecnossociais são exemplos de como as aglomerações urbanas são modeladas a partir do conceito de inovação e experimentação econômica e cultural.

Da mesma forma como a estética e a cultura foram desarticuladas do potencial de desenvolvimento econômico entre os séculos 17 e 20 dando força à produção em massa (SCOTT, 2001, p. 11-23), o potencial de experimentação política e construção de público a partir de dispositivos e objetos cibernéticos também passa por uma ruptura. O discurso da hibridização entre máquinas, objetos e pessoas busca por oportunidades para projetar os modos de usar e interagir com as tecnologias de forma a reduzir as expressões simbólicas a um mero tecnofetichismo (USSELMANN, 2003, p. 392-395).

De modo progressivo e intenso, é possível notar que as tecnologias digitais no espaço urbano, ao mesmo tempo em que desenhavam ilhas e tornam as liberdades individuais fáceis de se consumir (ERIKSSON; HANSEN; LYKKE-OLESEN, 2007), aplicam opacidade e invisibilidade na construção de identidades (LIALINA, 2015). A noção do espaço público como um ambiente interativo, social, democrático e auto-organizado está distante das práticas de prototipagem tecnológica. O engajamento nos reais problemas econômicos, políticos e sociais continuam, em sua maioria, invisíveis no processo. Os conceitos e práticas de Cidades Inteligentes e Internet das Coisas refletem essa mesma opacidade. Esse terreno busca se apropriar das relações humanas e urbanas a partir de entregas utilitárias, cognitivas e sistêmicas que visam eficiência e customização para indivíduos sem considerar os interesses coletivos sobre o comum, as redes de afeto, as culturas do compartilhamento e da abertura e os espaços temporários e em branco (DE LANGE, 2014). Essas práticas ainda não são absorvidas como instâncias para a composição dos próximos horizontes urbanos (DE WAAL, 2014).

Para relacionar o desenho de objetos e dispositivos abertos no espaço público como uma atitude tecnopolítica, faz-se necessário atuar na construção de uma filosofia das “coisas” (*things*) distante do sentido utilitário e customizado dos objetos e suas

formas. Tom Jenkins (2015, p. 451), em *Designing the things of the IoT*, disserta sobre a raiz do conceito *Thing*, a partir da visão de Bruno Latour, em relação ao termo alemão *Ding*, que significa *gathering*, e especificamente *gathering to deliberate*, ou seja, denota que as “coisas” são matérias e arranjos de discussões e pertencimentos. Bruno Latour e Peter Weibel’s em *From realpolitik to dingpolitik* argumentam sobre a expansão do sentido dos objetos e das “coisas” como um *site-specific* para contestações políticas. O olhar centrado no objeto como uma ferramenta para a construção do sentido de democracia. Um momento em que as pessoas atuam juntas em torno de suas angústias, indignações, opiniões, interesses e, ao mesmo tempo, uma fuga sobre o modelo baseado no consenso. Carl DiSalvo (2009, p. 51), em *Design and the construction of publics*, alega que as questões e problemas sociais, culturais e urbanos, por si, não apresentam seus agenciamentos. Para o autor, a comunicação e suas consequências é o local onde, ao mesmo tempo, se dá a construção de públicos e onde são desenhadas as soluções para os problemas.

Compreender o espaço público como o lugar da abertura, da liberdade de expressão política, cultural e social, do encontro entre estranhos e das redes, é estratégico para planejar os próximos cenários urbanos. Para isso, é preciso que a constituição das futuras políticas culturais e urbanas tenham como prioridade a reconstrução do tecido urbano a partir das práticas e experimentações tecnológicas e culturais nos espaços públicos. O exercício da cultura como dispositivo de regeneração urbana, de resgate da identidade e de reconstituição econômica são ações em curso que precisam ser ampliadas em escala para projetar resultados efetivos a longo prazo. Os movimentos de ocupações culturais por direitos urbanos<sup>2</sup>, os laboratórios de inovação cidadã<sup>3</sup> e as práticas das culturas tradicionais são ações que refletem os desejos por espaços e territórios mais inclusivos.

Os apontamentos acima convidam para as seguintes questões: como as políticas públicas podem colaborar na reconstrução e agenciamento de redes e ambientes capazes de catalisar os desafios da multidão? No mesmo pulso, como a emergência das práticas de inovação e experimentação tecnocultural podem atuar na equalização dos espaços públicos e nas interfaces de mediação do comum? Por fim, este texto busca por cidades sensíveis. Trata-se de uma investigação na camada material e imaterial da formação humana, social e tecnológica a fim de enunciar experiências de cidades mais sustentáveis e inclusivas.

2- Movimentos de ocupações como o OcupeEstelita (PE), OcupeCocó (CE), BaixoCentro (SP), entre outros.  
3- Laboratórios como o LabCEUs – <http://culturadigital.br/labceus>.

## REFERÊNCIAS

- BERTELSE, O. W. Tertiary artefactness at the interface. In: FISHWICK, P. (ed). *Aesthetic computing*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006, p. 357-368.
- BØDKER, Susanne. When second wave meets third wave challenges. In: *Proceedings of the 4th Nordic Conference on Human-Computer Interaction*. 2006.
- DE LANGE, Michiel. The smart city you love to hate: exploring the role of affect in hybrid urbanism. Disponível em: <http://themobilecity.nl/2013/05/17/the-smart-city-you-love-to-hate-exploring-the-role-of-affect-in-hybrid-urbanism-hybrid-city-2-conference-abstract/>. Acesso em 24/11/2015.
- DE WALL, Martijn. *City as interface: how new media are changing the city*. 2014.
- DISALVO, C. Design and the construction of publics. In: *Design Issues*, n. 25, v. 1, p. 48-63, 2009.
- ERIKSSON, Eva; HANSEN, Thomas; LYKKE-OLESEN, Andreas. Reclaiming public space: designing for public interaction with private devices. *Proceedings of the 1st International Conference on Tangible, Embedded and Interaction*. 2007.
- GOODSPEED, Robert. *Smart cities: moving beyond urban cybernetics to tackle wicked problems*. Taubman College of Architecture and Urban Planning, University of Michigan, 2014.
- HOGAN, Trevor. Tangible data, a phenomenology of human-data relations. *TEI'15 Proceedings of the Ninth International Conference on Tangible, Embedded, and Embodied Interaction*. 2015.
- KUZNETSOV, Stacey; PAULO, Eric. Participatory sensing in public spaces: activating urban surfaces with sensor probes. *DIS 2010*, ago. 2010.
- KINGSLEY, P. Masdar: the shifting goalpost of Abu Dhabi's ambitious eco-city. *Wired*. 2013. Disponível em: <http://www.wired.co.uk/magazine/archive/2013/12/features/reality-hits-masdar>. Acesso em 17/11/2015.
- KRANENBURG, Rob. *The internet of things: critique of ambient technology and the all-seeing network of RFID*. Institute of Network Cultures, 2008.
- LATOUR, Bruno. From realpolitik to dingpolitik or how to make things public. In: Latour, B. and P.Weibel (eds.) *Making things public: atmospheres of democracy*. Karlsruhe and Cambridge, MA: Centre for Art and Media Karlsruhe and MIT Press, 2005.
- LIALINA, O. Turing complete user. Disponível em: <http://contemporary-home-computing.org/turing-complete-user/>. Acesso em 17/11/2015.
- MCCARTHY, J.; WRIGHT, P. *Technology as experience*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004.
- NORMAN, Donald. Emotion and design: attractive things work better. In: *Interaction Magazine*, n. 9, v. 4, p. 36-42. 2002.
- SAUNDERS, Tom; BAECK, Peter. *Rethinking smart cities from the ground up*. 2015.
- SCOTT, A. J. Capitalism, cities, and the production of symbolic forms. *Transactions of the Institute of British Geographers* NS 26, p. 11-23, 2001.
- USSELMANN, Rainer. *The dilemma of media art: cybernetic serendipity at the ICA London*. Leonardo, MIT Press, 2003.



El cine es otra cosa. Aunque quizá sería más cauteloso decir: el cine es también otra cosa. Pero sucede que lo que se entiende corrientemente por cine, el valor semántico inmediato de este término en el uso cotidiano, es tan reductivo de las posibilidades de lo cinematográfico, refiere a una porción tan pequeña de lo que el cine puede ser, que si hacemos el ejercicio de intentar expandirlo a todo su posible, esa porción, que en principio se pretende como la definición misma de cine, resulta tan minúscula que es casi imperceptible. Por lo tanto, el cine es otra cosa. A esa otra cosa, al cine entendido en un sentido extenso, está dedicada la Bienal de la Imagen en Movimiento.

Porque el cine no es algo pequeño, sino infinito. Lo pequeño se oculta en la monumentalidad, necesita grandes presupuestos, costosos equipamientos, una presencia mediática absoluta en forma de publicidad, gigantescos edificios de multisalas, pantallas a escala desproporcionada, grandes escenografías, estrellas.

Lo infinito no necesita exagerar, se basa en el poder de la diversidad. El precio que paga es alto ya que permanece eclipsado por lo pequeño, cuya hinchazón lo vuelve grande en la realidad generada por el mercado.

La BIM, se dedica a hurgar en la pequeñez de lo infinito para encontrar lo singular.

Si entendemos que el cine es infinito en sus posibilidades, estamos asumiendo que es inabarcable en su definición; por lo tanto, no podemos saber qué es el cine. Y como el cine no es una única cosa, entendemos que corresponde generar definiciones diversas, que se superpongan, que confronten, que se complementen, que se articulen unas con otras para diseñar un tejido que se expanda y genere una idea de cine amplia y dinámica. Cada propuesta de la BIM, que es un aporte a la construcción de este entramado, afirma: el cine es otra cosa.

Podríamos entender que el cine y el video son lo mismo, por eso nos permitimos hablar solo de cine. Podríamos decir que hoy, con la contundente aparición del cine digital, el cine puede ser electrónico, digital o filmico. También mecánico e incluso sin soporte, un cine sin cinematografía. Sin desconocer las especificidades de cada tecnología, la noción de cine puede aplicarse a cualquier producción que se construya con imágenes luminosas, que den la sensación de movimiento o que trabajen fuertemente con su duración en la articulación de una con otra. En este punto, cine y video son similares.

Sin embargo, en la BIM decidimos también mantener la derivación cine/video justamente porque vivimos un momento de transición peculiar de las imágenes técnicas, en el que el soporte fotoquímico se aleja del universo industrial y se vincula como nunca al terreno del arte. Es ahí donde el fílmico insiste de manera renovada en las cuestiones sobre sus características específicas y aporta resultados contundentes, de una diversidad estética cada vez mayor. Pero, al mismo tiempo, la explosión del video en HD instalado en todo tipo de dispositivos portátiles, la posibilidad casi universal de hacer video y difundirlo vía Internet, vuelve urgente la necesidad de comprender de qué manera también el video transita un momento sumamente especial, en el que muchas de las definiciones que intentaban abarcarlo se ven puestas en crisis. Es por esto que entendemos que cine y video pueden pensarse como una misma cosa, pero a la vez encontramos que es fundamental comprenderlos como prácticas, poéticas y tecnologías diferentes.

Luego de la fuerte incursión del video en el terreno del arte contemporáneo, surgieron varios espacios dedicados a él. Diversos festivales, muestras, ciclos y publicaciones nutrieron el panorama de un catálogo bien amplio de obras, artistas y producciones teóricas. En dos décadas, ese brío pareció haberse agotado y necesitar una renovación, quizá porque una de sus ramas estaba fundamentalmente basada en el desarrollo tecnológico del fenómeno video más que en el universo estético que este proponía desplegar. Así, muchos de esos espacios ampliaron paulatinamente su programa para incluir prácticas vinculadas al desarrollo de las tecnologías. La innovación tecnológica pasó a tener un fuerte protagonismo y el foco de atención se alejó de ese perfil en el que el video se vincula más con el cine para arrastrarlo al terreno de lo que hoy se conoce como arte-y-nuevas-tecnologías. Para la BIM, la innovación tecnológica o técnica no supone un valor en sí. El universo de la ciencia es mágico y profundo, cada vez más complejo y especializado. Pero ese no es nuestro terreno, sino el de creación con la imagen y el sonido, el de un arte hecho con herramientas tecnológicas – en muchos casos instrumentos simples –, no entregado a ellas. De este modo, la BIM apuesta a consolidar un espacio en el que la especificidad tratada se despliega desde la instancia en la cual cine y video son lo mismo hasta donde cada uno de estos soportes se individualizan del otro para constituir su propia poética. Nos alejamos de los malabarismos tecnológicos para poner en valor la mirada aguda, el peso conceptual y la sensibilidad del artista.

Nuestro compromiso es el de la inconformidad con la definición cosificada de cine, el de confortar con ella infinitas alternativas y asumir que la pregunta sobre qué es el cine nunca será agotada.





PAINEL #05

## TRAJETÓRIA: DO DIGITAL AO CAMPO CAIPIRA O TERRITÓRIO COMO DISPOSITIVO DISPARADOR E A REDE COMO MATÉRIA

RACHEL ROSALEN E RAFAEL MARCHETTI

Desde 2007 interessam-nos as questões entre espaços físicos concretos e as tensões territoriais alteradas entre as redes online-offline, assim como o papel e atuação do artista nestes territórios.

Nosso primeiro projeto juntos foi a instalação interativa *Territórios Complexos*. *Territórios Complexos* tratava da sobreposição das redes translocais sobre territórios locais e seus efeitos sobre a vida cotidiana, economia e sobre a própria noção de território.

A humanidade se confronta nesse início do terceiro milênio com uma malha de nós e redes, distribuídos em suportes físicos territoriais urbanos interconectados em diferentes escalas, macro e micro. O desenvolvimento e incorporação de meios eletrônicos na sociedade acaba criando uma situação de extrapolação das dinâmicas de comunicação, gerando novas cartografias e alterando as percepções de tempo e espaço. Os modelos para desenhar as cartografias ao largo da história foram constantemente condicionados pelos interesses dos poderes políticos e econômicos, como ferramentas mediáticas para influenciar diretamente a percepção da realidade. Sobre esta nova condição já não é possível pensar unicamente em fronteiras territoriais geopoliticamente definidas, mas sim, em superposições de territórios difusos que alteram profundamente o cotidiano das cidades. (Rosalen Marchetti 2007, *Territórios Complexos*. Mostra SESC de Artes 2007, *Geografias Celulares*, Fundación Telefonica BAIRES 2009)

Anos depois, a convite de Jerry Cullum (para a mostra *From Cosmology to Neurology and Back Again*), expusemos *Hydrophiletic\_Z*, uma obra instalativa que se apresenta como um sistema de fluxos de água em diálogo com o ambiente “natural” do jardim da galeria Withespace, em Atlanta. *Hydrophiletic\_Z* simulava um organismo vivo, site-specific. Com referência em Maturana, constrói uma simbiose entre o espaço aberto do jardim e seus sons de cigarras, pássaros e outros animais. *Hydrophiletic\_Z* cria um território que se sobrepõe – como rede – a outros territórios.

*Hydrophiletic\_Z* é um sistema de fluxos controlados eletronicamente em rede que relacionam-se com o entorno em movimento e sonoridade distribuída ambiental, através da hibridização de sistemas orgânicos e elétricos. Com capacidade sensorial, *Hydrophiletic\_Z* absorve a gravidade sem perder a sua própria plasticidade. *Hydrophiletic\_Z* tem reações cumulativas, reativas em relação aos fluxos internos. *Hydrophiletic\_Z* é recursivo em seu próprio discurso e seu universo pequeno. Devido à sua baixa mobilidade, *Hydrophiletic\_Z* precisa para restabelecer por vezes a sua ordem para recarregar seu próprio sistema, que é a sua estrutura. Meio mecânico, meio orgânico, organizado como um sistema autopoietico, *Hydrophiletic\_Z* se comunica através de reações mecânicas e eletrônicas. (Rosalen Marchetti, 2012, Whitespace Gallery, Atlanta)

A projeção interativa *SocketScreen*, convidada para o Eletronika 2015, nasceu a partir do convite de Luiz Duva para participar da Mostra Live-Cinema de 2011, na fachada da fundação Oi Futuro Ipanema.



O projeto hydrophiletic\_z (foto dos artistas)

Detalhe do projeto hydrophiletic\_z (foto dos artistas)

Nesse território, ou seja, na Mostra Live-Cinema, festival dedicado a difusão e práticas artísticas em diálogo com o conceito de cinema ao vivo, o(s) artista(s) elabora(m) seus arranjos de meta-narrativas próprias e as produzem e recombina(m) em tempo real, durante as apresentações ao vivo, para a público espectador. Nesse espaço, e a partir de nossa trajetória nas redes e territórios, surgiu a ideia de que o público não fosse mais reduzido a um mero espectador, mas se tornasse partícipe direto na criação do audiovisual.

*SocketScreen* é uma plataforma de conectividade que relaciona público e obra através de um aplicativo online. Ao acessar o site do projeto, o usuário escreve uma palavra a partir de uma memória, imaginário ou uma referência, e através desta palavra nosso aplicativo busca na internet um conjunto de imagens relacionadas. Esse conjunto de imagens é projetado na cidade. Nesse sentido, o usuário começa a ser partícipe de uma construção, uma improvisação em tempo real e coletiva. Nessa improvisação surgem, como expressão da própria rede, micro-narrativas, jogos, grafites, *patchworks* efêmeros que por horas geram fluxos, por horas se saturam, noutras se esvaziam, em um contínuo vir a ser. *SocketScreen* instala, instaura em escala urbana e espaço público quase uma TAZ (Zona Autônoma Temporária – vide Hakim Bey), que através do território gerado permite que a comunidade possa interagir com a interface e repensar tais territórios. *SocketScreen* foi apresentado em diferentes cidades, países e contextos, e, para cada apresentação, os resultados funcionaram quase como um retrato, desenhados a partir da interação do público local, resultando em uma obra time-site-community specific.

Por outro lado, do ponto de vista mais formal, desde a primeira apresentação, há 5 anos, por conta das mudanças nos sistemas operativos, nas políticas de acesso ao banco de imagens do Google Images (do qual nos apropriamos) e da conectividade à internet no local, a obra vem sofrendo mutações sob o paradigma das constantes

## LINKS

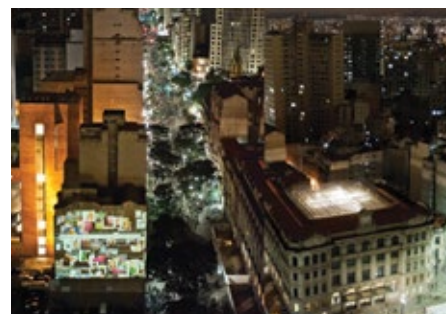
<http://vimeo.com/45981033>



O projeto SocketScreen na Ambasciata Brasiliana, Roma (foto de Daniela Pellegrini)



Apresentação de SocketScreen na mostra Sistemas Ecos, na Praça Vitor Civita em 2013 (foto dos artistas)



SocketScreen na Virada Cultural em 2013 (foto de Sylvia Masini)



Versão de SocketScreen rodando em rede 4G, no Fórum Eletronika em 2015 (foto dos artistas)

atualizações das tecnologias e questões políticas sobre o uso da rede. O UPGRADE é imperativo. No último caso, nos debatemos com questões como a do Marco Civil na internet, lei que garante que o provedor não tem direito de limitar o acesso, o qual somente pode ser determinado por um juiz. Quando utilizamos a rede 4G pela primeira vez, descobrimos que existe um sistema programático criado pelo provedor de internet que julgou o *SocketScreen* como um *malware*, penalizando-nos com o bloqueio do acesso ao serviço contratado. Graças à tecnologia como meio fluido, foi possível continuar a apresentação ao reiniciar o router 4G, já que a obra não existe sem conexão. É impossível criar qualquer material offline, um play, porque isto seria um desrespeito para com o público, criando uma enganação.

Seguindo nossa linha de trabalho sobre territórios e redes, em 2010 nos enfrentamos com o ambiente rural – dois artistas acostumados a circular em ambientes urbanos, onde estão concentrados os espaços de produção e exibição do meio da arte. Ao nos depararmos com uma fazenda produtiva no Vale do Paraíba, no interior de São Paulo, esse novo território nos contrastava com uma realidade extrema, situação que nos fez questionar o nosso papel como artistas e pensar esse território como resiliência absoluta.

Foi pensando na importância destes intercâmbios, na produção e amadurecimento do trabalho do artista, que idea-

lizamos o projeto *rural.scapes – laboratório em residência*. *rural.scapes* não foi pensado como mais um programa para artistas em residência, e sim como um *laboratório*, pautado pela experiência do contato com um ambiente rural produtivo e suas implicações, no fundão do Vale do Paraíba, com suas questões atuais e históricas, de ecologia a biodiversidade, seus diferentes modos de ocupação do território, histórias renegadas dos tempos da colônia portuguesa e das fazendas de café movidas a mão de obra escrava, resultando no eixo de “As cidades Mortas”, livro escrito por Monteiro Lobato que retratou o desmoronamento econômico da região e de economias que foram fundantes para a região Sudeste do país.

A partir da perspectiva contemporânea de políticas de compartilhamento, das redes, de acesso e distribuição da informação, este laboratório cria um intercâmbio entre diferentes sensibilidades, saberes, modos de pensar e de construir.

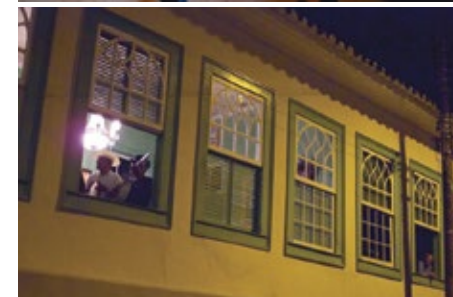
*rural.scapes – laboratório em residência* é uma plataforma de residência rural que tem como foco a pesquisa, articulação, reflexão, práticas transdisciplinares artísticas e produção crítica em um ambiente rural produtivo.

*rural.scapes* não é um aeroporto de projetos e não tem como oferecer recursos que nós, artistas, estamos acostumados a encontrar em um programa de residência, como acesso a tecnologias de ponta, etc. *rural.scapes* disponibiliza um território específico como elemento interconector, que levanta questões relacionadas a ruralidades não usualmente visíveis. Ficou-nos evidente que era fundamental abrir este território como um laboratório para experiência e construção de outros olhares. Entendemos o território como dispositivo e disparador de práticas artísticas, tanto urbanas quanto rurais.

Este trabalho de montagem de redes locais e internacionais, que é central na plataforma *rural.scapes*, cria situações específicas dentro do laboratório. Um exemplo disto é a performance da artista sueca Marit Lindberg. Lindberg vem trabalhando há alguns anos em um projeto chamado “Song of Many Floors”. Ao chegar em São José do Barreiro, Marit buscou talentos locais entre adultos, adolescentes e crianças. O resultado foi uma performance participativa de 1:40 h, que criou um circuito ao longo do casario colonial da cidade. Oi de casa!, chamado este que fazia com que os colaboradores abrissem a janela e tocassem uma moda de viola, seresta, calango e/ou outros ritmos locais para o público que se posicionava frente à janela. A performance terminou na porta do antigo cinema da cidade, o Cine-Theatro São José, com um quarteto de

## LINKS

<http://www.ruralscapes.net/marit-lindberg/>  
<http://www.ruralscapes.net/johan-suneson/>  
<http://www.ruralscapes.net/patricio-dalgo/>  
<http://www.ruralscapes.net/ana-laura-cantera/>



Ações da artista Marit Lindberg em São José do Barreiro (fotos: rural.scapes)

crianças. No final da performance, as portas do velho cinema foram abertas para o live-cinema low-tech do artista equatoriano Patricio Dalgo e do sueco Johan Suneson. Dalgo trabalha com a construção de projetores caseiros e Suneson com micro-narrativas, que fizeram repensar histórias locais e as memórias da cidade. Se, para os mais velhos, poder entrar naquele cinema novamente foi muito emocionante, depois de 40 anos fechado, para as crianças a pergunta era outra: “Cinema? Que cinema?”.

Outra proposta foi a construção de um cupinzeiro eletrônico pela argentina Ana Laura Cantera. Discutindo energias mínimas produzidas pela atividade

microbiana em células de compostagem ligadas em série, e recuperando elementos construtivos locais como palha, fibra de coqueiro e terra, Cantera traz para a comunidade a discussão sobre energias renováveis, eco-arquitetura e as políticas públicas para a geração de energia.

Na segunda edição a abordagem foi baseada nas relações entre “tecnologias da roça”, da agricultura, da biologia, da zootecnia, e a eletrônica, o DIY (faça você mesmo) e a cultura maker, eminentemente urbana. Na roça, porém, a cultura do DIY é comum. Ferramentas, tecnologias e soluções são criadas a partir do que se tem em mãos, em uma vertente da gambiologia (rural) bastante particular nos seus usos e costumes, sempre relacionados às condições do território sobre o qual estão instaladas tais práticas.

*rural.scapes – laboratório em residência ? 3G@ 2015* promove o desenvolvimento de propostas relacionadas à pesquisa e criação de obras e intervenções através de “entreMeios Rurais”, definidos a partir do uso e conhecimento das tecnologias pré-existentes na roça. Esta cultura rural, tradicionalmente baseada na construção de ferramentas e tecnologias para garantir a sobrevivência auto-sustentada, agora poderia ser reconhecida ou confundida com a cultura do DIY (Faça Você Mesmo). Mas à diferença do DIY, a transmissão e intercâmbio destes conhecimentos representam um valor de negociação, que condicionam e desenham as dinâmicas sócio-ambientais locais. (Rosalen Marchetti, 2015, convocatória labRes2015).



Projeto Ninhos de Equilíbrio de Laura Cantera (fotos: rural.scapes)

Aniara Rodado, artista colombiana, em seu projeto abordou as histórias ao redor das plantas através de um disparador: a produção de óleos essenciais. Na tentativa de fazer ferver suas infusões e destiladores, Rodado percebeu que as condições climáticas eram muito diferentes das que ela conhecia em laboratório. A diferença de temperatura não permitia

que a água fervesse, e através da colaboração de Cristian Espinoza, Jorge Crowe e Rafael Marchetti, logrou construir fornos que permitiram concentrar a temperatura e instalar seus circuitos de destiladores sob a sombra de uma velha mangueira, onde se reuniam os visitantes do Fazenda Aberta para contar histórias e trocar conhecimento sobre as plantas locais. O Zé Mineiro (José Pinto Vieira), nosso colaborador local, também contribuiu, dando-lhe sabugos de milho para acender o fogo.

Dentro das práticas de intercâmbio do *rural.scapes*, temos o Fazenda Aberta. Três vezes, durante o período da residência, convidamos a cidade para vir ao campo e conhecer os artistas e os projetos. Nestas ocasiões, organizamos oficinas, performances e exposições, e são um momento de integração. Organizamos também atividades na cidade de São José do Barreiro, com nossos parceiros locais como o CRAS, o Sindicato Rural e o Projeto Guri, assim como as escolas.

O cruzamento entre pessoas de diferentes origens e formação cria a valorização do saber local, dos diferentes modos de fazer que existem e que muitas vezes estão tão automatizados que neles não se pensa. Trabalhamos em muitas camadas não ditas, como a seleção de artistas como o sul-africano Themba Mbuyisa ou o Iraquiano Mohamed Rabiei, que, para além da qualidade de seus trabalhos, traziam discussões que nos interessavam em termos de intervenção social. No caso de Mbuyisa, interessou-nos ter um jovem africano que viesse fotografar a comunidade em uma região que se formou com as Fazendas de café e que reprime qualquer traço cultural de origem

## LINKS

<http://www.ruralscapes.net/themba-mbuyisa/>  
<http://www.ruralscapes.net/mohamed-rabiei/>

africana. Simplesmente não se vê na região nada ou quase nada ligado a essas raízes. Rabiei, por outro lado, em um momento que extremistas religiosos no mundo árabe radicalizam suas posições, traz-nos uma outra visão desse universo. Mohamed foi preso várias vezes pelo regime de Saddam Hussein, torturado, perdeu um irmão que fazia mestrado em Artes para o regime autoritário e cruel de Hussein. Mohamed coloca a Arte como um ato de necessidade, e buscou, durante a residência, criar pequenas zonas de conforto, que sistematicamente faliem.

Outra camada importante é a relação que temos com a alimentação e a produção local de alimentos. Esta produção rompe com a lógica do alimento industrializado e sem origem e recupera uma relação arcaica de produção, do reunir-se em torno do fogo e da mesa durante as refeições. D. Cida (Maria Aparecida Soares) cozinha a partir de alimentos cultivados localmente ou por vizinhos, com receitas tropeiras preparadas no fogão a lenha. Essa experiência ressignifica e faz repensar o binômio campo-cidade. O rural deixa de ser um resíduo da cidade, considerando que ambos mantêm uma relação de interdependência através da sobreposição de diversas redes.



Fazenda Aberta, momento e espaço de intercâmbio entre o *rural.scapes* e a comunidade local (fotos: rural.scapes)

A partir destes métodos não tradicionais, surgem novas perspectivas para tratar destas outras ruralidades, que emergem em rede e que atuam sistemicamente, através de um conjunto de práticas relacionadas ao comprometimento com o local. A criação de interfaces de conectividade recoloca estes ambientes no mapa, não como territórios residuais dos grandes centros urbanos, mas como atores im-

## LINKS

<http://www.ruralscapes.net/enrico-ascoli/>

portantes dentro da ideia de resiliência e resistência. Tais territórios, ou tais atores, nos ensinam que não são necessárias áreas imensas de plantio, e que pequenas áreas podem transformar-se em plataformas sustentáveis. Isto não significa re-tomar um romantismo perdido e bucólico de uma visão de natureza idealizada perdida, e sim reinserir estes territórios no contexto das redes, levando em consideração a própria organização e horizontalidade das mesmas. (Rosalen Marchetti, 2015, exposição Campos Alterados, MAC USP)

Se por um lado a ideia de laboratório nos faz valorizar muito o processo e a experiência, por outro ficamos sempre surpresos com a qualidade e volume de obras produzidas em um curto espaço de tempo. Existe um processo de imersão e densificação do tempo-espaço durante o laboratório em residência. Para a seleção de projetos levamos os membros do júri para a Fazenda, nas mesmas condições que receberemos os artistas selecionados. Esta imersão no contexto da Fazenda e das cidades vizinhas próximas, como São José do Barreiro e Areias, permite-nos, enquanto júri, avaliar com mais precisão que projetos serão mais interessantes para aquele território, que relações de fato podem ter com o local e que condições de viabilização podemos oferecer em termos logísticos para que o mesmo possa ser realizado.

Podemos citar outras colaborações como a parceria entre o artista sonoro italiano Enrico Ascoli e o biólogo Herbert Serafim de Freitas, que fez uma grande apresentação da fauna e flora da região para os artistas e acompanhou Enrico em gravações no Parque Nacional da Bocaina; entre Mohamed Rabiei e os marceneiros locais, que colaboraram diretamente na confecção de suas obras; a de Zé Mineiro e os artistas Marcelo Bressanin e Pedro Ricco, sobre as técnicas de colheita e corte de bambus; entre o artista têxtil Alexandre Heberte e o grupo de tecelões do CRAS de Queluz; entre Rogério Rodrigues (dono do restaurante Rancho, que serve e preserva receitas tropeiras) e a pintora alemã radicada em Basel Anja Ganster, abrindo sua coleção de fotografias e contando-lhe suas histórias.

Após dois anos do *rural.scapes – laboratório em residência*, realizamos uma seleção das obras residuais de 24 participantes para integrarem a exposição “Campos Alterados” no Museu de Arte Contemporânea da USP no Ibirapuera. A exposição inclui uma série de eventos “Encontros / do cubo branco ao verde aberto”, que reúnem mesas redondas, performances e workshops com artistas e pesquisadores que passaram pelo *rural.scapes*.

Nossa produção expressa nosso grande interesse em explorar as possibilidades de criação de interfaces para a construção de redes, pensando o *território em rede como matéria* base para criação de malhas de intercâmbio, deslocamentos e contrastes, nas quais todos somos participantes experienciais na criação de territórios concretos no *tempo aqui-agora, em redes online-offline*.

Obs.: *rural.scapes* #labRes2014 foi fomentado pelo Prêmio Rede Nacional FUNARTE de Artes Visuais 10ª edição e #labRes2015 pelo PROAC – Território das Artes, da Secretaria da Cultura de São Paulo. O *rural.scapes* #labRes2016 também tem o fomento do PROAC.

## LINKS

<http://www.ruralscapes.net/mohamed-rabiei/>  
<http://www.ruralscapes.net/duo-b/>  
<http://www.ruralscapes.net/alexandre-heberte/>  
<http://www.ruralscapes.net/anja-ganster/>  
[www.ruralscapes.net](http://www.ruralscapes.net)  
[www.socketscreen.net](http://www.socketscreen.net)  
[www.rosalenmarchetti.wordpress.com](http://www.rosalenmarchetti.wordpress.com)



PAINEL #06

MÚSICA VISUAL, ALGORITMO DE  
ZARATUSTRA E FLOR DE ILHA FORMOSA

JARBAS JÁCOME

Enquanto, pois, assim subia o monte, recordou Zaratustra, no caminho, suas muitas peregrinações solitárias desde a juventude e os numerosos montes e lombas e cumes aos quais ascendera.

F.W. Nietzsche, In: Assim Falou Zaratustra (Tradução de Mário da Silva)

Este texto apresenta, em tom pessoal, um pouco da minha perspectiva e vivência em relação ao tema da música visual, com foco na descrição da obra Flor de Ilha Formosa, apresentada no Fórum Eletronika em 2015.

## 1. DA COMPUTAÇÃO À MÚSICA VISUAL

O ano de 2003, em Recife, marcou uma virada em minha vida, um momento de crise máxima em relação ao curso de graduação que eu havia escolhido: Ciências da Computação. Foi o auge da supremacia do interesse pela música em relação ao interesse pela computação, a ponto de quase abandonar o curso.

Por sorte, a paixão pela computação foi retomada quando decidi desenvolver um *software* de visualização em tempo real de áudio, algo que eu considerava um projeto simples, monótono e pouco inovador, já que era algo comum de se ver nos *players* de áudio que vinham nos computadores da época. A ideia era apenas fazer um projeto rápido para ganhar, com pouco esforço, a nota mínima para passar nas disciplinas de Computação Musical e Computação Gráfica.

Em pouco tempo descobri que não se tratava de um projeto necessariamente simples, muito menos monótono, mas sim de uma pesquisa que abre um universo absurdamente vasto e, naquela época, ainda “pouco explorado”, em termos de experimentação científica e artística. Ao longo dos anos seguintes, este *software* que comecei a criar e nomeei ViMus (de Visual e Música) rendeu o tema do meu trabalho de conclusão de curso, o tema da dissertação de mestrado, 2 prêmios nacionais principais da área de arte e tecnologia, além de ser o *software* que utilizei em dezenas de exposições nacionais e internacionais. Esse percurso culminou, por exemplo, na obra Oriente (2012) da exposição

GIL70, parceria com André Vallias e Gilberto Gil, que, a meu pedido, regravou, 40 anos depois da gravação original (1972), uma nova versão instrumental – violão e assobio – da música “Oriente” especialmente para a obra.

As experimentações e leituras para o desenvolvimento do ViMus me levaram a conhecer a Música Visual, que, como colocado por Sérgio Basbaum em “Sinestesia Arte e Tecnologia” (2012), trata-se de



Thomas Wilfred



Lumia

determinados elementos do som (ex.: frequência, amplitude) a determinados elementos da imagem (ex.: forma, cor, movimento).

## 2. TRÊS REFERENCIAIS TEÓRICO-ARTÍSTICOS

Nos últimos anos a música visual se tornou bem mais popular a ponto de podermos encontrar hoje dezenas de livros e eventos internacionais específicos. Por isso como contribuição às leitoras que ainda não possuem familiaridade com o tema, citarei apenas 3 das artistas/autoras que mais me influenciaram artística e academicamente nesta área: 1) Thomas Wilfred e 2) John Whitney, que conheci através do livro Sinestesia, Arte e Tecnologia (2002) de Sérgio Basbaum, e 3) Laurie Spiegel, que descobri pesquisando a história dos sistemas interativos de tempo real para processamento audiovisual integrado como Pure Data, Max/MSP/Jitter, entre outros.

Conhecendo o trabalho e textos de Thomas Wilfred (Imagem 1), tive acesso a uma visão crítica extremamente dura em relação à “*color music*”, isto é, associação direta entre notas musicais e cor. Em seu trabalho intitulado “Lumia” (Imagem 2), Wilfred buscou trilhar um caminho de experimentação estética quase oposto ao da *color music*, que criticava duramente por explorar apenas dois dos elementos da imagem: cor e movimento (mudança de cor), ignorando o que para ele era o principal elemento da imagem, a forma. A obra Flor de Ilha Formosa, que discutirei a seguir, explora fundamentalmente a forma em movimento.

A contribuição de John Whitney (Imagem 3) foi abrir as trincheiras de exploração estética da utilização de algoritmos computacionais para geração de obras de música visual buscando uma complementaridade não hierárquica entre as imagens e a música, ambas



John Whitney

sintetizadas digitalmente. Whitney investiu de maneira exaustiva na exploração das relações musicais pitagóricas utilizando as formas circulares através de plotagem de pontos utilizando funções seno e cosseno para criação de animações digitais (Imagem 4). Na Flor de Ilha Formosa, utilizo o conceito de funções paramétricas seno e cosseno para plotagem circular da onda sonora.

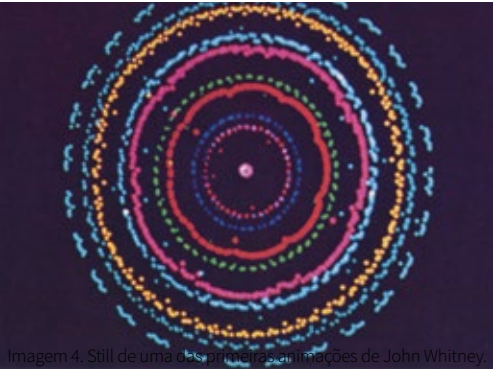
Através do sistema VAMPIRE, Laurie Spiegel (Imagem 5) se tornou a pioneira (e a única que tenho conhecimento num intervalo de 20 anos!) na utilização de sistemas computacionais modulares para síntese de

vídeo (Imagem 6) e áudio em tempo real, exatamente o que os principais sistemas de *software* modulares de música (Pure Data/GEM, Max/MSP/Jitter, etc.) começaram a permitir apenas na segunda metade da década de 90. Spiegel atacou em 1973 mais ou menos os tipos de problemas que estou atacando agora, mais de 40 anos depois, com o ViMus.

3. ALGORITMO DE ZARATUSTRA E FLOR DE ILHA FORMOSA

Apesar do interesse em música visual, curiosamente, ao longo dos anos desenvolvendo o ViMus, explorei pouco esta vertente e investi mais em instalações interativas nas quais o cruzamento modal entre imagem e som não eram as questões estéticas fundamentais, mas sim o tema da exploração e exposição dos limites do digital, incluindo os limites políticos como, por exemplo, os limites políticos da Internet na instalação Crepúsculo dos Ídolos (2008).

No entanto, em 2010 fui convidado para expor a obra Vitalino em Taiwan, e o curador, sabendo que eu



Laurie Spiegel



Imagens sintetizadas pelo VAMPIRE.



Estreia de Jabah Pureza e os Lanternistas Viajantes em Taipei, 2011.

estímulo para criar, finalmente, meu primeiro instrumento de música visual: a Flor de Ilha Formosa. O nome Ilha Formosa foi uma homenagem ao povo de Taiwan. Este instrumento é um dos mais importantes da Lanterna Mágica, um módulo do ViMus que utilizo para a *performance* “Jabah Pureza e os Lanternistas Viajantes”, que teve a *première* mundial em Taipei, 2011 (Imagem 7).

O próximo bloco de texto apresenta em termos mais técnicos o algoritmo de Zaratus-tra que possibilitou a criação desse instrumento.

ALGORITMO DE ZARATUSTRA

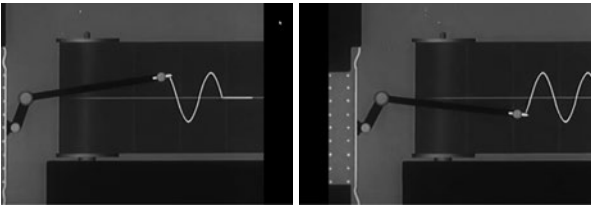
O som é uma oscilação de partículas que se propaga e é percebido por nós através do aumento e diminuição da pressão do ar em nossos ouvidos. A onda sonora é geralmente representada como um gráfico num plano cujo eixo horizontal representa o tempo e o eixo vertical representa a intensidade dessa pressão variando para maior ou para menor que zero (Imagem 8). Por se tratar de uma oscilação, essa variação cíclica de aumento e diminuição da pressão ao longo do tempo forma um desenho que lembra a vista de uma serra com seus cumes, lombas e vales.

A visualização em tempo real da onda sonora através da plotagem na tela do computador pode ser vista como uma animação em que cada quadro é um desenho da onda sonora que está na placa de som mais ou menos naquele momento.

Uma sequência de pontos (amostras) que representam o valor da intensidade de pressão do ar (amplitude) naquele momento é armazenada como uma cadeia de núme-

tocava guitarra, pediu para eu criar uma *performance* musical especialmente para a abertura do evento *Extraordinary Sculptures*. A ideia do curador surgiu quando ele se deu conta de que todos os artistas que estavam participando dessa exposição também eram músicos (!).

Esse convite foi o



Pressão alta: amplitude positiva; pressão baixa: amplitude negativa.

ros num lugar da memória da placa de som chamado *buffer*. Esses valores podem ser plotados na tela, desenhando assim uma representação da onda sonora.

Ocorre que, a cada quadro dessa animação, os cumes e vales são desenhados em posições diferentes pois a distância entre esses cumes não tem relação direta com o tamanho do *buffer*. O efeito disso é que essa “animação” fica sem continuidade e fluência entre um quadro e outro. É como se fosse uma cena de filme com uma tomada de um horizonte montanhoso na qual a cada quadro do filme as montanhas aparecem freneticamente em posições diferentes.

O que aconteceria se conseguíssemos “estacionar” essas montanhas de forma que elas se mantivessem na mesma posição de um quadro para outro e pudéssemos assim visualizar melhor as transformações que ocorrem quando as características do som (volume, frequência, timbre) variam ao longo do tempo, em tempo real?

Tentando responder a essa inquietação estética no campo da música visual criei um algoritmo para “estacionar” essas montanhas. O Algoritmo de Zaratustra é executado antes de desenhar cada quadro dessa animação, deslocando, a cada quadro, a onda sonora no eixo horizontal a fim de manter sempre o desenho da onda na mesma posição que o desenho do quadro anterior.

O algoritmo consiste na seguinte sequência de operações computacionais:

localizar o ponto mais alto da “serra”, isto é, o ponto do *buffer* de maior valor, ou o cume da montanha mais alta da serra;

reposicionar todos os pontos do *buffer*, deslocando os valores de forma que este ponto mais alto apareça no início do *buffer*, sempre, em todos os quadros.

O efeito visual resultante da execução desse algoritmo antes do desenho da onda a cada quadro é uma animação fluente, com harmonia visual no tempo. Aplica-se o termo “harmonia” aqui no sentido de disposição equilibrada entre as partes (quadros) de um todo (animação).

A animação resultante disso, com os quadros calculados e desenhados em tempo real, consegue mostrar de uma maneira fluente, agradável e muito mais inteligível as variações que ocorrem de comprimento e altura das montanhas e vales dessa “serra”. A sensação estética é de baixa entropia e alta harmonia entre som e imagem de maneira orgânica e pouco usual.

Em 2014, conversando com Miller Puckette sobre este algoritmo ele me explicou que essa busca dos “picos” das “montanhas” se chama “pick peaking” e é uma técnica clássica utilizada na computação musical para, por exemplo, se calcular de maneira ultra rápida a frequência em que está soando um instrumento monofônico.

Utilizando o Algoritmo de Zaratustra para desenhar gráficos considerando o eixo do tempo uma linha horizontal reta temos o efeito visual de uma serra “estacionada” mas cujas montanhas e vales tem suas características variando ao longo do tempo da seguinte forma:

+ se mantemos como entrada do algoritmo uma frequência sonora contínua, sem variação de timbre, nem de volume, nada muda na imagem;

+ se aumentarmos a frequência sonora de entrada, a largura das montanhas e vales aumentam, e se diminuirmos a frequência, essas larguras diminuem;

+ se aumentarmos o volume de entrada, a altura das montanhas e vales aumentam, e se diminuirmos o volume de entrada, essas alturas diminuem.

## FLOR DE ILHA FORMOSA

O que acontece se, em vez de uma linha reta horizontal, utilizarmos um círculo para ser o eixo que representa a passagem do tempo? Experimentando essa possibilidade, me surpreendi com o fato de que, ao fazermos isso, isto é, curvamos esse eixo do tempo até o ponto em que vire um círculo, a imagem da onda que lembrava uma serra passa a lembrar agora uma flor (Imagem 9).

Uma síntese gráfica de uma flor cujo número de pétalas (que antes eram montanhas) é diretamente proporcional à frequência sonora, ou seja, quanto maior a frequência, maior o número de pétalas e mais finas são essas pétalas. Além disso, quanto maior o volume da entrada sonora, mais compridas são as pétalas.



Flor de Ilha Formosa em performance.

## 4. TRABALHOS FUTUROS

Atualmente na Bahia, estou guitarrista em um trio de músicos chamado Kantayeni, que no momento acompanha a cantora nigeriana Okwei Veronny Odili. Estou trabalhando agora juntamente com essas artistas da banda – Eric das Virgens (trompetista, ilustrador, grafiteiro e animador), Zé Balbino (idealizador do projeto, produtor musical, tecladista, bases eletrônicas e especialista em Pure Data) e Okwei Odili – na criação de vários instrumentos de música visual que utilizaremos em palco cruzando elementos do som tocado por nossos instrumentos – voz, guitarra, trompete, teclado/base eletrônica – como entrada para a síntese de visuais em tempo real.

Esse trabalho audiovisual com a banda, os últimos 6 anos oferecendo oficinas de arte-computação, os últimos 5 anos como professor de introdução à computação para estudantes de Artes Visuais da UFRB – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, e os últimos 3 anos com o Projeto Arte-Computação nas Escolas de Cachoeira e São Félix, serão utilizados como estudos de caso para a retomada do desenvolvimento da interface gráfica de caixa aberta e finalmente publicação do ViMus para o doutorado nos próximos anos.

A nighttime photograph of a public square. On the right, a stage is set up with a brick wall backdrop, metal scaffolding, and large speakers. A person is visible on the stage. The ground is paved and reflects the stage lights. To the left, a large, leafy tree is illuminated by warm streetlights. A group of people is gathered in the middle ground, some standing and some sitting. The overall atmosphere is lively and festive.

54

ACONTECIMENTOS  
NA PRAÇA

## MINDSCAPES: CUBIC LIMIT AFTER MANFRED MHOR

Apresentado pelo projeto Festa da Luzes

Cubic Limit é uma instalação audiovisual inspirada nas experiências realizadas por Manfred Mohr num dos primeiros computadores com interface gráfica. Nesses trabalhos que datam do ano 1974, Mohr, um dos pioneiros das artes eletrônicas, cria um sistema de signos a partir da intersecção e combinação dos vetores de dois cubos em rotação<sup>1</sup>.

Na obra proposta para o coreto da Praça da Liberdade em Belo Horizonte<sup>2</sup>, a ideia central é a mesma, criar um sistema de signos, nesse caso a partir da combinação dos lados de um cubo que se desenhavam no ar com luz, fumaça e som por um algoritmo generativo.

A pesquisa de Mohr poderia ser pensada na tradição da arte abstrata e concreta, apesar de realizada com recursos tecnológicos. A obra proposta para o coreto também se insere nesse campo, propondo uma variante sinestésica.

Do projeto à materialização há sempre um intervalo de incertezas e descobertas que podem ser muito produtivas e reveladoras. Nesse caso não foi diferente, a pureza e perfeição planejadas foram de encontro às condições climáticas do lugar que exigiram mudanças e adaptações. Assim, a esperada assepsia de um cubo se fazendo e se desfazendo claramente no ar deu lugar a uma nuvem de fumaça comandada por um algoritmo da natureza (vento), onde realidade e projeto coincidiam em intervalos imprevisíveis. Não que isto tenha diminuído o impacto da obra. A ocupação não convencional de um equipamento público carregado de memória e significado, com elementos cenotécnicos deslocados do seu ambiente habitual (teatro, clubes e shows) e tratados como material escultórico, conjugados numa narrativa não figurativa, se revelou uma experiência estética surpreendente<sup>3</sup>.

1- [http://www.emohr.com/ww4\\_out.html](http://www.emohr.com/ww4_out.html) e [http://www.emohr.com/ww4\\_out.html](http://www.emohr.com/ww4_out.html)

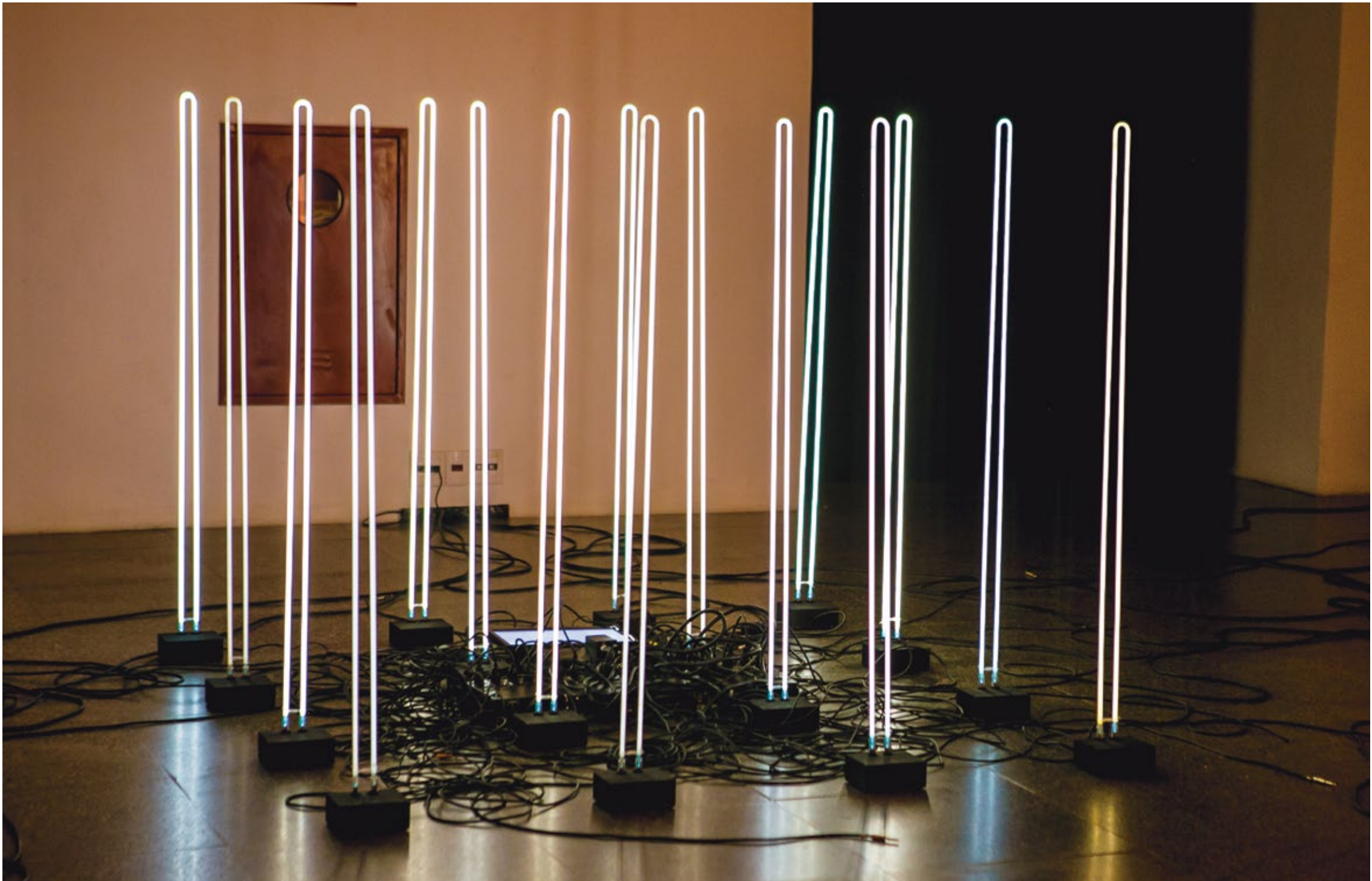
2- <http://www.blogart.com/Cubic-Limit-after-Manfred-Mohr>

3- <https://vimeo.com/142754527>

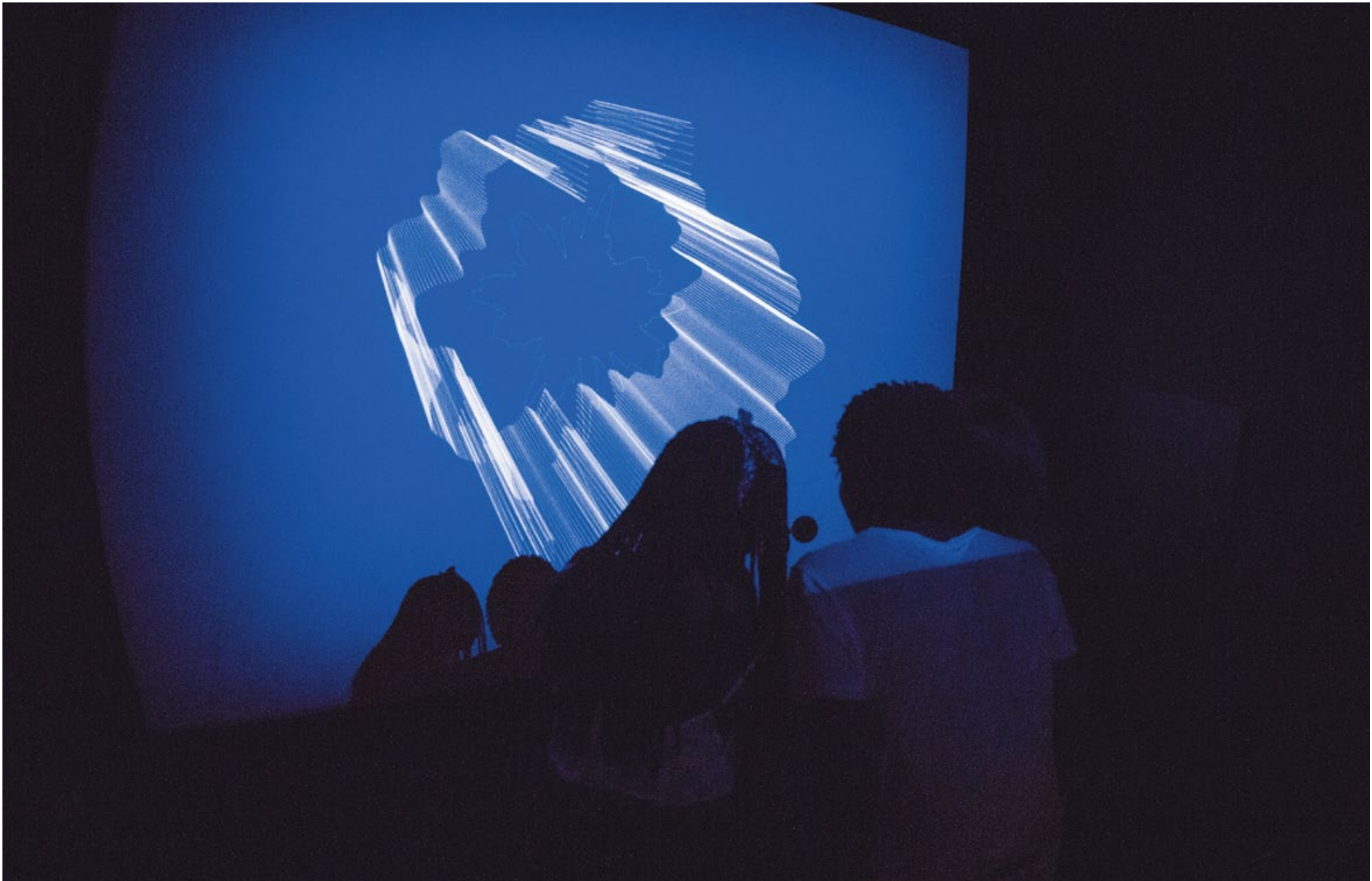




FERNANDO VELÁZQUEZ - Mindscapes: Cubic Limit After Manfred Mhor



FERNANDO VELÁZQUEZ - Mindscapes #L1 - after Dan Flavin





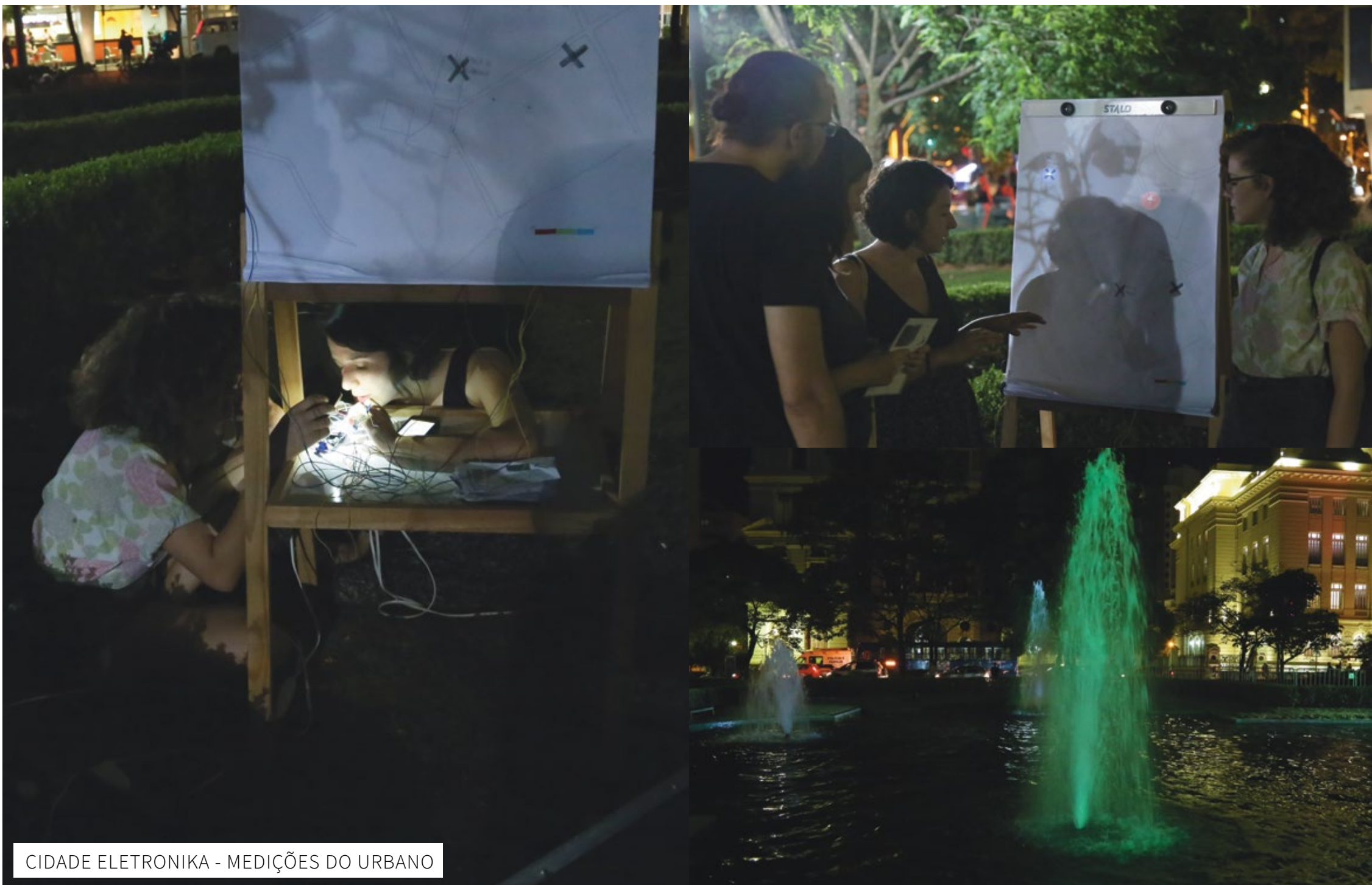
CAIO FAZOLIN - Longe do teclado



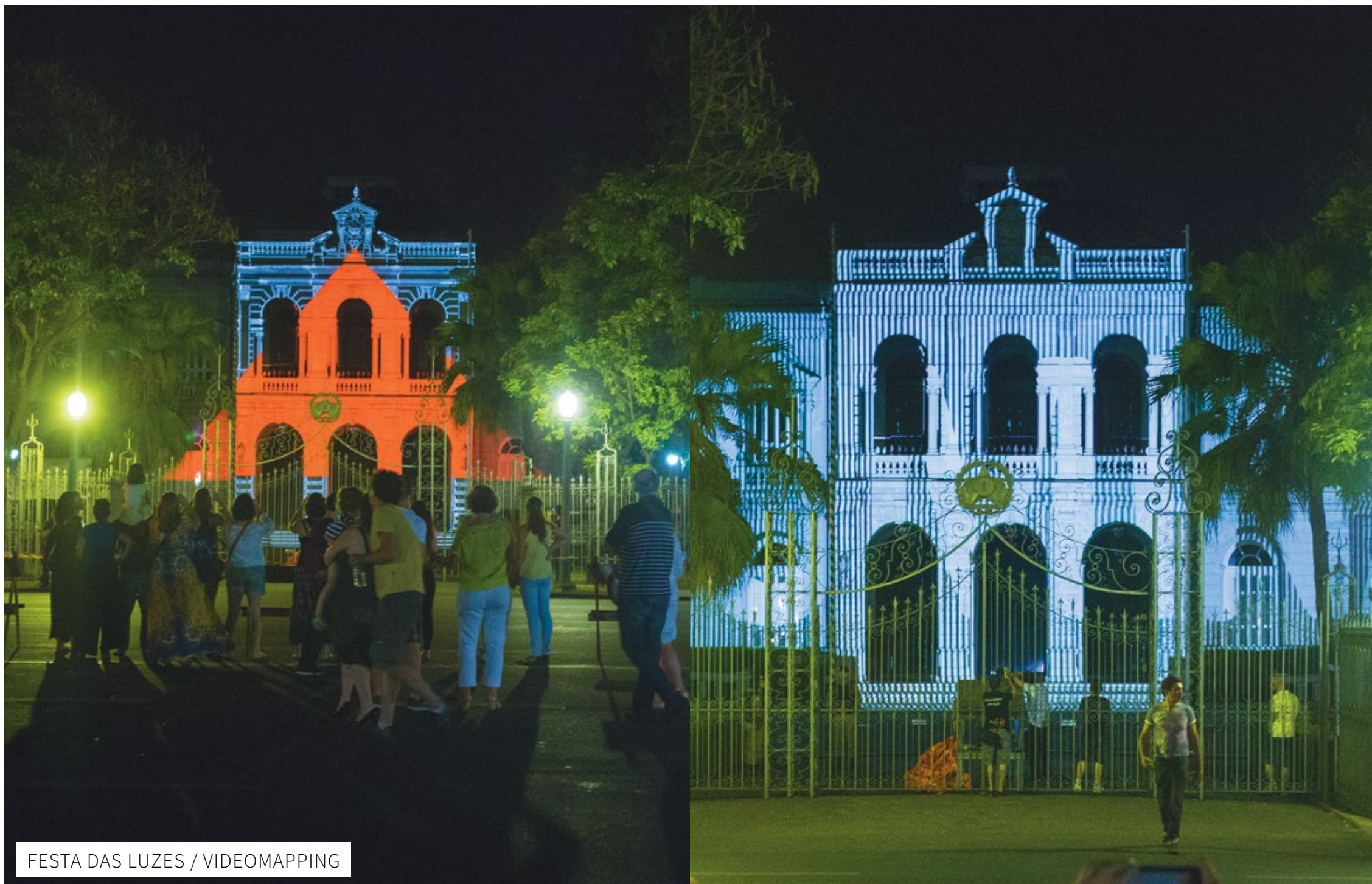


ELETRONIKA





CIDADE ELETRONIKA - MEDIÇÕES DO URBANO



FESTA DAS LUZES / VIDEOMAPPING



FESTA DAS LUZES / VIDEOMAPPING





CIDADE ELETRONIKA



“Imaginary Kid\_Napping”, uma grande instalação que consistiu em simular luminárias giratórias infantis em um dos playgrounds do Parque Municipal de Belo Horizonte. O nome do trabalho é uma brincadeira que possui um significado duplo: ao mesmo tempo pode ser entendido como “criança imaginária dormindo” e “sequestro imaginário”.

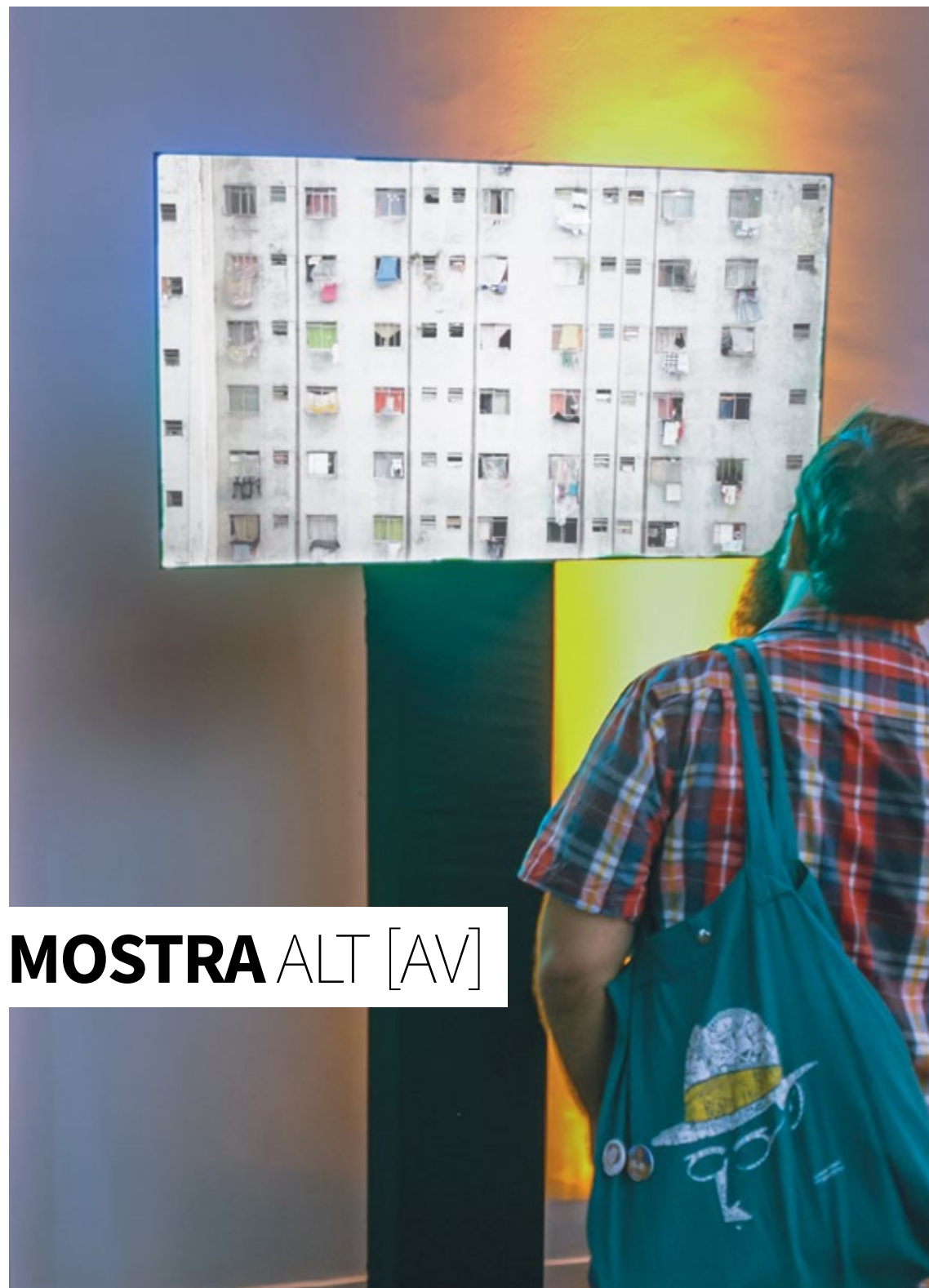
O trabalho pretende falar criticamente a respeito das transformações no universo onírico infantil (e também adulto), e, no lugar das corriqueiras imagens comuns ao universo das crianças, o trabalho faz alusão a um “sonho infantil” cada vez mais permeado por desejos de consumo e medo e traz, então, imagens que misturam desenhos e personagens infantis com referências de violência e consumismo.

Uma segunda montagem desta obra foi realizada este ano no Festival Eletronika, na passarela do Anexo da Biblioteca Pública Estadual na Praça da Liberdade. O local é conhecido por ter muitos moradores de rua dormindo sob o prédio, e nesta montagem o trabalho ganha uma dimensão ainda mais interessante. Pois foi possível dar visibilidade à presença do sonho e da imaginação dessas pessoas no espaço público, ocupando um lugar com grande poder simbólico no imaginário da população, criar um ambiente acalentador que faz dormir a cidade.



80

MOSTRAS AUDIOVISUAIS  
NO FÓRUM ELETRÔNICA



## MOSTRA ALT [AV]

A Rede ALT[av] apresentou no Fórum Eletronika duas mostras originalmente preparadas para o Festival LOOP Barcelona, que representam uma resposta a questões que motivaram a curadoria do festival espanhol em 2015. Agrupada em 2 temas distintos: **Vazamento de Memória** e **Sons das Imagens do Sul**, a mostra foi composta por um conjunto de 14 vídeos de curta duração, do tipo single-channel, de autores em atividade recente no cenário brasileiro, e aborda a diversidade de uma produção mais experimental do audiovisual, combinando trabalhos produzidos em circuitos bastante distintos – em outros cinemas possíveis.

Os programas que compõem a mostra ALT [av] foram apresentados na forma de uma instalação em uma exposição da Rede ALT [av] no Centro Cultural São Paulo (CCSP) de 24 de setembro a 04 de outubro de 2015. Uma versão parcial dos programas foi apresentada também no festival HKIMFA, de Honk Kong. A iniciativa de fazer circular trabalhos audiovisuais marcados pela experimentação de linguagens, para dentro e fora do país, é uma das premissas da rede ALT [av].

### SOBRE A REDE ALT/AV

ALT[av] é uma rede criada em torno de ações pensadas para o desenvolvimento e o questionamento crítico da cena audiovisual atual, em sua coletividade. O foco de atuação da rede envolve expressões audiovisuais impactadas pelas novas tecnologias e pela pesquisa de linguagens audiovisuais contemporâneas, em cruzamentos diversos, envolvendo videoarte, visual music, live-cine, instalações, cinema expandido e seus diálogos com os circuitos de música, dança, performance e teatro experimental, em novas plataformas e meios de exibição. As mostras audiovisuais ALT [av] em 2015 tiveram curadoria de Lucas Bambozzi e produção executiva de Demétrio Portugal, integrantes ativos da rede.

# VAZAMENTO DE MEMÓRIA

## [MEMORY LEAK: VIEWS FROM BETWEEN ARCHIVING AND MEMORY]

O título aponta para um termo específico da ciência da computação, que aqui se conecta a acontecimentos que se perdem nas urgências do dia-a-dia. São vídeos que apresentam fragmentos de histórias, viagens, articulações mentais e objetos encontrados. A ideia de memória assume a forma de devaneios e sensações e reminiscências que de alguma forma flutuam entre a realidade e o imaginário.

ALICE MICELI

**88 de 14.000 (2011, 5 x 30")**

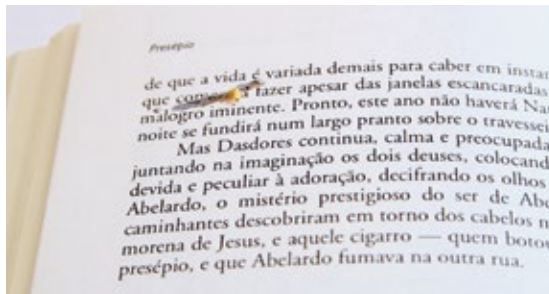
Retratos de pessoas que foram executadas pelo Khmer Vermelho no Camboja nos anos 70. Com aspecto arenoso, as imagens permanecem longos períodos na tela, lembrando a espera pela morte.



MARCELO BRAGA

**No lugar dos homens (2014, 3'21")**

Toda inovação encontra oposição. No entanto, ainda não se sabe do quê se tem fome. Um vídeo retratando livros como alimento.



KIKA NICOLELA

**Passenger (2007, 4'55")**

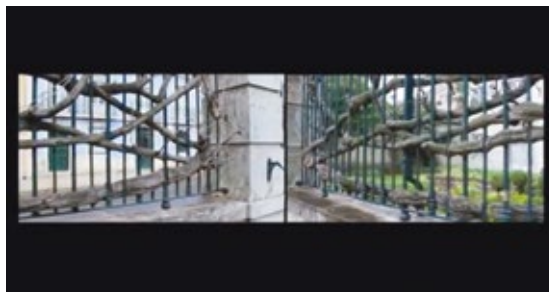
Gravado da janela de um ônibus a caminho de Paris com uma câmera de baixa resolução, esse vídeo testemunha os efeitos do anoitecer e da chuva sobre a paisagem em movimento, evocando uma viagem singular por uma terra imaginária.



ÂNGELLA CONTE

**Silêncio (2015, 1'56")**

Trabalho desenvolvido a partir de uma pesquisa de registros de ocupação da arquitetura urbana pela vegetação. São galhos e raízes que invadem grades, janelas, portas e paredes, como se houvesse uma resposta da natureza à ação do homem, uma espécie de protesto silencioso pela liberdade e pela vida.



ALEXANDRE BRANDÃO

**Between My Hands (2010, 3'40")**

Baseado no jogo Pedra Papel e Tesoura, conduzido por um só jogador que manipula desenhos. Um duelo onde cada coisa possui a capacidade de anular e ser anulada por outra, gradualmente vai tomando novas direções à medida em que objetos não previstos pela ideia original do jogo vão sendo assimilados.



DELLANI LIMA

**É Início da Primavera e Ainda Penso no Inverno (2013, 3')**

Uma colagem poética sobre as manifestações de junho e de algum lugar do passado recente do país.



GISELLE BEIGUELMAN

**Cinema Lascado #2 - Perimetral (2014, 3')**

Série videográfica que aborda cicatrizes de processos urbanísticos produzidas pela construção de vias elevadas. O projeto investiga estéticas do ruído, em particular o glitch (falhas de sistemas e disfunções em rotinas de programação), e os modos pelos quais dialogam com espaços fragmentados e as experiências que temos das fraturas urbanas.



EDER SANTOS

**Smoke Piece (2015, 8')**

O céu não está apenas acima de nossas cabeças. Ele se estende por todo o espaço da terra. Cada vez que nós levantamos nossos pés do chão, estamos caminhando nesse céu. Em uma área de fumantes, feche os olhos para ver tudo o que escapa.

## SONS DAS IMAGENS DO SUL

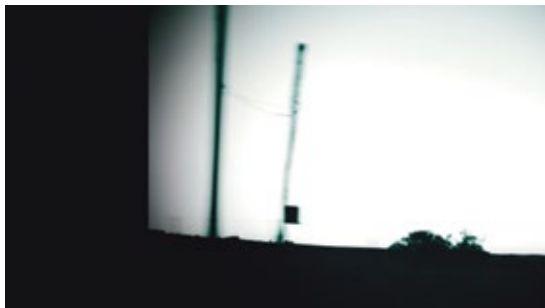
### [SOUNDS FROM THE SOUTH IMAGES]

Os trabalhos expandem as premissas de interconexão entre áudio e vídeo, em uma coleção (geo)localizada de acontecimentos audiovisuais. Empregando técnicas distintas de gravação, processos de edição não-usuais ou recursos generativos, os trabalhos estendem a compreensão das informações do som, através de uma abordagem cultural e subjetiva.

FERNANDO VELAZQUEZ

#### **Mindscales #9 After Cajal (2013, 4')**

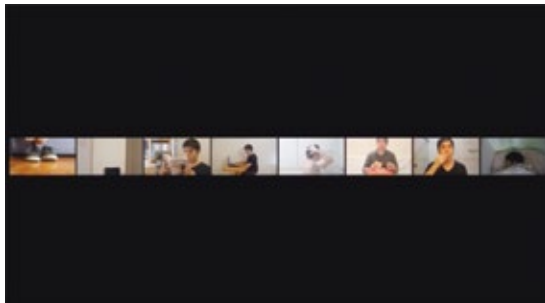
Vídeo experimental que aborda a tensão nas relações entre natureza e cultura, apontando para a forma como o nosso aparato sensorial e o significado cultural se dá em insumos externos, neste caso território e velocidade. Foi feito em tempo real através de um algoritmo generativo que mistura imagens tomadas nas fronteiras entre Brasil e Uruguai.



YUDI RAFAEL

#### **Sem título (2014, 3')**

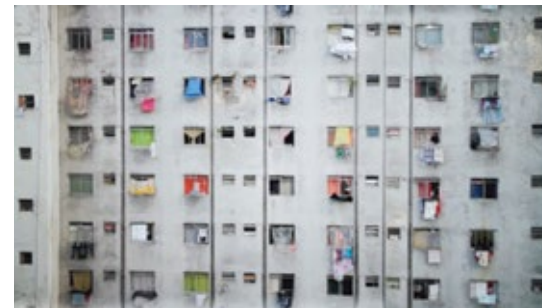
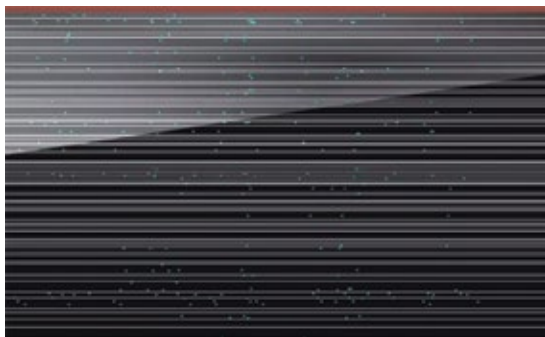
O ruído produzido por uma única pessoa multiplicado na tela, como numa possível narrativa. As ações no entanto, não estão ligadas umas às outras, mas fragmentadas numa incessante, repetição diária.



HENRIQUE ROSCOE / HOL

#### **Infinite Symphony (2013, 4' 40'')**

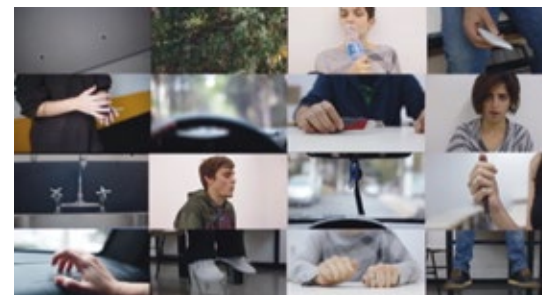
Uma espécie de sinfonia inspirada pela escala Sheppard. Áudio e ilusões visuais.



LU NUNES

#### **Breath (2013, 5'20'')**

Em um profusão de janelas vemos um quadrado preto ou luminoso, a vida é vivida: sonhos de vida, lutas de vida. "Breath" desenha um retrato de como as pessoas vivem nas grandes cidades através dos olhos de uma câmera fixa de frente para um edifício de classe média em São Paulo, durante 24 horas.



LUANA FORTES

#### **Misofonia (2014, 3')**

Combinação de 16 vídeos curtos de ações e sons repetitivos. Cada um deles retrata uma situação particular, que causa desconforto durante a rotina da artista. A união de todos esses ruídos, forma um ambiente desconfortável, em particular para uma pessoa que sofre de misofonia.



GISELLE BEIGUELMAN

#### **CGH - SDU Homage to Minimal Information (2010, 5')**

A paisagem é reduzida aos seus elementos informativos mínimos - cores dominantes e sons -, convertendo o movimento em um fluxo de texturas e volumes. Realizado com uma câmera de vídeo Flip durante pousos e decolagens, entre os aeroportos de São Paulo (Congonhas) e Rio de Janeiro (Santos Dumont).



## MOSTRA BIM

O Fórum Eletronika buscou uma parceria com a Bienal da Imagem em Movimento (BIM – Argentina) como forma de apresentar um panorama de vídeos latino-americanos em sintonia com as premissas de ampliação de diálogos culturais e artísticos para além das fronteiras visíveis. A mostra VER – Panoramas de la Creación Audiovisual Latinoamericana, organizada pela BIM e apresentada no Eletronika através de uma de suas criadoras, a artista Gabriela Golder, reúne trabalhos em diversos formatos, em consonância com uma ideia de cinema expandido que não se prende a espaços estritos, mas se molda a distintos espaços abertos à circulação pública.

### SOBRE LA BIM

La Bienal de la Imagen en Movimiento está dedicada al cine y al video experimental. Las obras audiovisuales montadas en salas de museos o exhibidas en programas proyectados en teatros, cines o espacios abiertos son acompañadas por diversas actividades que generan un contexto enriquecedor para el espectador (talleres, conferencias, seminarios, encuentros con los artistas, discusiones en mesas redondas). La BIM, un emprendimiento de CONTINENTE producido por la Universidad Nacional de Tres de Febrero, surge como respuesta a la necesidad de un espacio de reflexión sobre esta realidad. La BIM es una cita que reúne creadores, investigadores, estudiantes, productores culturales y el público amante de las artes audiovisuales en sus expresiones más diversas, que llegan a Buenos Aires desde todo el mundo para disfrutar, discutir y ser protagonistas de una experiencia única.

[www.bim.com.ar](http://www.bim.com.ar)

### SOBRE VER

Los programas de cine y video proyectados en VER están conformados por obras presentadas en el Premio Norberto Griffa a la Creación Audiovisual Latinoamericana, otorgado en el marco de la Bienal de la Imagen en Movimiento (BIM), actividad producida por la Universidad Nacional de Tres de Febrero y realizada en Buenos Aires, Argentina.

## PROGRAMA 1

Las imágenes, los textos, la narración, y cada uno de los recursos que conforman la obra son pervertidos en este conjunto de piezas que trabajan desde la experimentalidad técnica otorgada por los nuevos medios, hasta el found footage como recurso para presentar retóricas de obras complejas y subjetivas a la vez. El panorama de video experimental que presentamos a continuación cuenta con la presencia de cuatro países de la región, que si bien por distancia parecen alejados, manifiestan a su vez un repertorio iconográfico en común. Lo anterior no sólo nos habla de la globalidad cultural de las influencias para América Latina; sino también del acceso libre a los recursos que construyen las obras.

### LISTADO DE OBRAS

GERMÁN DAVID VANEGAS MÉNDEZ  
**Vivimos en una duda permanente** | Colombia, 2012, 3'

Vivimos en una duda permanente: con el bello fragmento de la película Historia de Lisboa de Wim Wenders, en donde Manoel de Oliveira, el cineasta portugués, reflexiona sobre la veracidad de la realidad y su doble existencia en el registro de la misma, realizo un corte directo quedándome solo con los subtítulos de la película en sus variados idiomas dislocando la escena inicial, creando una extrañeza con la imagen y el sonido.



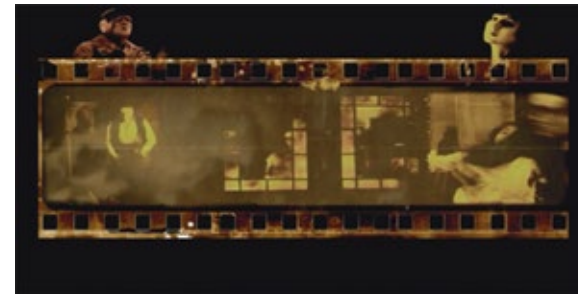
COLECTIVO LOS INGRÁVIDOS  
**Abecedario/B** | México, 2014, 04' 55"

El descarrilamiento de los 24 fps se realiza así como la destitución de la cualidad de superficie lisa del celuloide para hacer del engrama una superficie baleada.



VILLEGAS JUAN-PABLO  
**Fe** | México, 2012, 2' 36".

Un video que toma su nombre del símbolo químico del Hierro, sin excluir su obvia connotación religiosa. Es una obra que busca hacer visible lo invisible por medio de la observación de el efecto que tiene el electromagnetismo sobre la limadura de hierro.



GUSTAVO GALUPPO  
**Cinco putas en febrero** | Argentina, 2012, 18'

El cine, las canciones populares y la TV como marco para una fuga anunciada hacia la violencia. Y en el centro, el grito persistente de una prostituta como único signo de entereza y resistencia en medio de la barbarie.

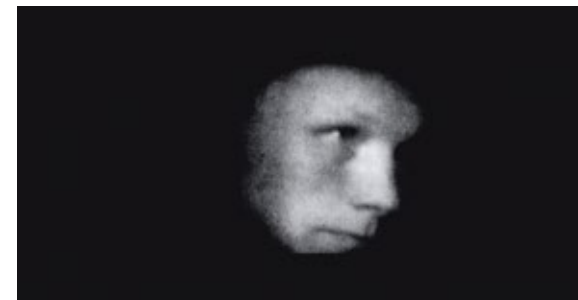


CARLOS ARIEL MARULANDA CORTÉS  
**Mi horizonte** | Argentina, 2013, 5' 51"

Dos puntos de vista de la ciudad desde lugares muy personales. Un mismo horizonte y un mismo cielo, desde el campo y desde la urbe, reinterpretados en un solo dialogo de texturas visuales y ambientes sonoros que hablan de una manera particular de leer el lugar en que se habita.

BRUNO VARELA  
**Tiempo aire** | México, 2014, 29' 45"

Estar en el mundo, documentar el espacio cotidiano. Visualmente se presenta de varias formas como diversos son los materiales y las texturas, esta diferencia es parte importante del discurso. Una película no va a ninguna parte, es una hemorragia de imágenes que se suceden una después de otra. En el camino hay un encuentro accidental con la filmación de otras películas y entonces todo parece tener sentido.



## PROGRAMA 2

La esfera cultural expandida que representan los nuevos medios de comunicación en este programa, no sólo remiten a un mismo repertorio de influencias para occidente, eso podría ser evidente inclusive. Saliendo de ese primer estadio lo que proponemos es pensar los recursos críticos que permiten estos: de cómo las narraciones íntimas y subjetivas son colectivizadas gracias al Messenger, Facebook o Skype; como la publicación construye, determina y ejerce una violencia simbólica en la identidad individual; o finalmente, como los mismos dispositivos condicionan no sólo un uso, sino que nos remiten a una obsolescencia de la manufactura, de la técnica antes de la tecnología, donde sólo quedan como memoria. Memoria, hasta un punto, despreciada.

### LISTADO DE OBRAS

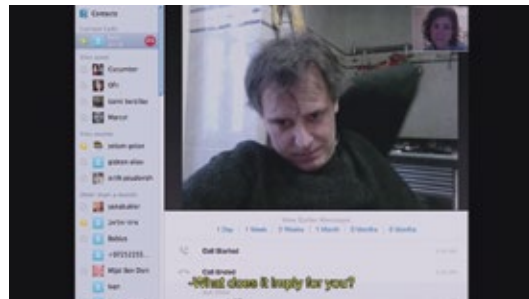
#### FERNANDO LLANOS Mónica - México, 1995-2013, 13' 43"

Hace 18 años, cuando tenía 18, fui con mi primera novia y dos cámaras de video a un motel barato. Nuestra intención era grabarnos teniendo sexo. Nos grabamos durante dos horas, pero los conflictos propios de la adolescencia captaron una hora de jugueteo y diálogos existencialistas, pero nunca se grabó el acto sexual. Ella estaba preocupada por que habláramos y yo por grabarla, ella terminó llorando y yo no supe que hacer.



#### IVAN MARINO, AYA ELIAV The day you arrived to Buenos Aires - Israel I España, 2012-2013, 19' 08"

El trabajo retrata los avatares de una relación de pareja a través de sus comunicaciones digitales (diálogos de Skype, emails y películas domésticas registradas con dispositivos móviles, etc.). El documental aborda el tópico de la comunicación-a-través-de-los-dispositivos, una versión postmoderna de aquello que Günter Anders denominaba "home delivered reality" que hoy podría titularse como "la vida en pantalla".



#### CHINI AYARZA Producto nacional - Chile, 2014, 4' 03"

En este video se puede advertir una mezcla de comerciales extranjeros y locales que en conjunto forman un ideal de belleza cercano a los estándares de primer mundo. Esta publicidad, lejos de generar necesidades, pretende explotar aquellas que ya tenemos, como la seguridad emocional, la gratificación del ego o el sentido de dignidad. El título ironiza como nos construimos mediante elementos identitarios foráneos y como se liga el producto a ciertas cualidades físicas y estilos de vida ilusorios.



#### FLORENCIA ALIBERTI Am I - España, 2012, 3' 09"

Pieza realizada a partir de la remezcla de vídeos de You Tube de un género popular entre adolescentes llamado "Am I pretty or ugly?". La idea aborda formas de exhibición de la intimidad en el espacio virtual, planteando como ciertas prácticas privadas se hacen públicas, cobrando existencia en una pantalla que opera como espejo, donde los hábitos se reflejan y replican.



#### CECILIA ARANEDA Presque vu. Punta de la Lengua - Canadá/Chile, 2013, 04'13"

Una combinación de elementos de película y imágenes HD revela un pasado misterioso. Aunque los fragmentos de la memoria parecen a punto de formarse de nuevo, el recuerdo nos elude.



#### KARENINA GÓMEZ MORA Aurelia - México, 2011, 5'03"

Es una exploración a la vida de mi abuela y su Alzheimer. La relación de su historia, mi familia y mi vida propia, juegan un recorrido a través del tiempo, la memoria y la soledad.



## BIOGRAFIAS

### **RAQUEL RENNÓ – CECULT – UFRB**

Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (2007). É consultora dos cursos de extensão universitária em Arte e Tecnologia e membro do conselho de redação da revista ARTNODES da UOC (Universitat Oberta de Catalunya). Pesquisadora-líder do grupo de estudos em Práticas Artísticas, Espacialidade e Ciências da Vida (PAEC/CNPQ) e membro do International Society for Biosemiotics, do International Center for Info Ethics (ICIE) e do Bioart Society (Helsinki). Membro da ONG Outras Tribos-Bailux, que atua no âmbito da inclusão digital e preservação cultural com ativistas e lideranças da comunidade Pataxó de Aldeia Velha. Mais informações em: [www.raquelrenno.net](http://www.raquelrenno.net).

### **PAOLA BARRETO LEBLANC – PPGAV - UFRJ**

Paola Barreto é artista audiovisual e pesquisadora. Através de uma produção prática e teórica que se desdobra entre circuitos de vídeo eletrônicos e digitais, fantasmagorias e sistemas híbridos, desenvolve uma pesquisa sobre live cinema e vitalidade da imagem. Participou de exposições no circuito SESC em diversas cidades brasileiras, além de Festivais Internacionais como Vorspiel/Transmediale, em Berlim, Live Performers Meeting, em Roma, e Live Cinema, no Rio de Janeiro. Formada em Cinema pela UFF e Mestre em Tecnologia e Estéticas pela Escola de Comunicação da UFRJ, atualmente dedica-se ao Doutorado em Poéticas Interdisciplinares na Escola de Belas Artes da UFRJ. Website: [www.paoleb.net](http://www.paoleb.net).

### **RICARDO BRAZILEIRO – INCITI/UFPE**

Com trajetória no movimento open-source e experimentações em arte e cibernética, possui MsC em Ciências da Computação pela Universidade Federal de Pernambuco com foco mídia, interação e sistemas de apoio à criatividade. Coordena as pesquisas e ações dos Laboratórios de Cidades Sensitivas, um programa concebido pelo INCITI – Pesquisa e Inovações para Cidades, da UFPE em parceria com o Ministério da Cultura. Atua como pesquisador de tecnologias da inovação e desenvolvimento social e urbano. Possui experiência em metodologias ágeis, desenvolvimento de interfaces multimodais e aparatos interativos para a Internet das Coisas. É diretor da 3E, um laboratório de tecnologias abertas.

### **GABRIELA GOLDBERGER – BIM BIENAL DE LA IMAGEN EN MOVIMIENTO**

Trabalha com cinema, vídeo e instalação, em obras que frequentemente abordam a memória e a relação entre trabalho e identidade. Participou de exposições no Futura Centre for Contemporary Art, Praga, 10º Bienal de Havana (2009) e Beaver Hall Gallery, Toronto, Canadá (2015). Foi premiada pela Associação de Críticos de Arte (Argentina) e no 15º Festival Internacional de Arte Eletrônica Videobrasil (2005). Fez residências no Banff, ICIV e Wexner Center. Vive e trabalha em Buenos Aires.

### **RACHEL ROSALEN E RAFAEL MARCHETTI – ARTISTAS VISUAIS - RURAL.SCAPES**

Desenvolvem instalações, projeções, vídeo-instalações interativas e projetos de net-art. Realizaram exposições e desenvolveram projetos em renomadas instituições culturais como Centre Pompidou (Paris), Plugin, Viper Festival, Museu de Arte Contemporânea e Werkraum Warneck PP (Basel), Museu de Arte de Yokohama, Laboral (Asturias), Bienal de Sevilha, ZKM (Karlsruhe), Image Forum (Tokyo), VIDEOFORMES International Digital Arts Festival (Clermont-Ferrand), Kunstraum Walcheturm (Zurich), La Filature (Mulhouse), Espacio Fundación Telefónica e Centro Cultural Recoleta (Buenos Aires), Palazzo Nuovo (Nápoles), Instituto Tomie Ohtake, MIS, Paço das Artes e File (São Paulo), Bienal de Vídeo Arte de Tel Aviv, Ars Electronica (Linz), 404 (Rosario), ACM Multimedia (Singapur), Novas Geografias (México DF), Bienal de Havana, Break 2.3 (Ljubljana), Accea (Armenia), Palacio Cibeles (Madrid) e Whitespace

Gallery (Atlanta, USA). Foram contemplados por importantes prêmios como Prêmio Rede Nacional FUNARTE de Artes Visuais 10 edição, PAC Novas Mídias (Secretaria Estado da Cultura SP), Prog:me (2005) RJ, File (2005), Prêmio Sergio Motta de Arte e Tecnologia, SP (2002 e 2007) e Cypres – UNESCO -ASCHBERG (2004).

### **JARBAS JÁCOME – CENTRO DE ARTES, HUMANIDADES E LETRAS - UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA**

Rua Ariston Mascarenhas, s/n, Centro - 44300-000 - Cachoeira - BA - Brasil - [jarbasjacome@ufrb.edu.br](mailto:jarbasjacome@ufrb.edu.br)  
Músico, mestre em Ciência da Computação pelo Cin-UFPE, pesquisa computação gráfica, computação musical e sistemas interativos de tempo real para processamento audiovisual integrado. Recebeu o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia 2009 e o Prêmio Rumos Itaú Cultural Arte-Cibernética 2007. Desde 2003 desenvolve o software livre ViMus que utiliza em instalações interativas e apresentações audiovisuais tendo exibido em eventos nacionais e internacionais como Eletronika (Belo Horizonte), GIL70, FILE, Emoção Art.ficial, Festival arte.mov, Festival Contato (São Carlos), Festival Continuum (Recife), FAD (Belo Horizonte), Festival Internacional de La Imagen (Manizales, Colômbia) e Extraordinary Sculptures (Taipei, Taiwan).

### **FERNANDO VELÁZQUEZ**

Fernando Velázquez é artista transdisciplinar. Suas obras incluem vídeos, instalações e objetos interativos, performances audiovisuais e imagens geradas com recursos algorítmicos. Na sua pesquisa explora a relação entre Natureza e Cultura, colocando em diálogo dois tópicos principais, a capacidade perceptiva do corpo humano e a mediação da realidade por dispositivos técnicos. Se interessa pelo cruzamento da arte com outras áreas do conhecimento como a ciência, a filosofia e a antropologia visual a partir das quais desenvolve processos e metodologias híbridas. Mestre em Moda, Arte e Cultura pelo Senac-SP, pós-graduado em Vídeo e Tecnologias On e Offline pelo Mecad de Barcelona, participa de exposições no Brasil e no exterior com destaque para a Emoção Art.ficial Bienal de Arte e Tecnologia (Brasil, 2012), Bienal do Mercosul (Brasil, 2009), Mapping Festival (Suíça, 2011), WRO Biennale (Polônia 2011) e o Pocket Film Festival no Centro Pompidou (Paris, 2007). Recebeu, dentre outros, o Premio Sergio Motta de Arte e Tecnologia (Brasil, 2009), Mídias Locativas Arte.Mov (Brasil, 2008) e o Vida Artificial (Espanha, 2008). É curador e diretor artístico do Red Bull Station. Vive e trabalha em São Paulo. Mais informações em: [www.blogart.com](http://www.blogart.com)

### **CAIO FAZOLIN – ARTISTA**

Artista audiovisual, programador e VJ (Micra), desenvolve trabalhos na intersecção da arte e da tecnologia. Performances audiovisuais e instalações interativas são o foco principal de sua atuação. Já passou por importantes festivais de novas mídias como : On\_Off, FAD, URBE e Live Cinema. Atua também como educador através de aulas e workshops de programação computacional para artistas. Colabora constantemente com outros artistas na realização de trabalhos de artemídia.

### **LUCAS BAMBOZZI – CURADORIA FORUM ELETRONIKA**

Artista e pesquisador em novas mídias, seus trabalhos já foram exibidos em mais de 40 países, em organizações como o Moma (EUA), ZKM (Alemanha), Arco Expanded Box (Espanha), ŠKUC gallery (Eslovênia), MMCA (Rijeka, Croácia), Centro Georges Pompidou (França), Bienal de Havana (Cuba), ISEA Ruhr (Alemanha), ZERO1 Biennial (EUA), Ars Eletrônica (Áustria – menção honrosa em 2010 e 2013), Bienal de Artes Mediales (Chile), BIM (Argentina), 25ª Bienal de São Paulo, WRO Media Art Biennale (Polônia) dentre outras. Participou de festivais como o Videobrasil, É Tudo Verdade, FILE, Sundance e Slamdance (EUA), Impakt (Holanda), FID Marseille, Share (Itália), XX Videoformes (França), ON\_OFF. Foi um dos criadores do Festival arte.mov (2006-2012), do Labmovel (2012-2016) do Multitude (2014) e curador geral do Visualismo (2015). É doutorando da FAU-USP e professor na FAAP, em São Paulo.

LEI ESTADUAL DE INCENTIVO À CULTURA CA 1519/001/2013

DIREÇÃO GERAL: Aluizer Malab  
CURADORIA: Lucas Bambozzi  
EDIÇÃO E REVISÃO DE TEXTO: Alemar Rena e Lucas Bambozzi  
TRADUÇÃO: Gama! Traduções e Interpretações  
PROJETO GRÁFICO: Julio Dui  
FOTOS: Bruno Soares Fotografias  
PLANEJAMENTO E COORDENAÇÃO: Marina Purri e Patrícia Lamego  
COORDENAÇÃO DE PRODUÇÃO: Carina Bismarck  
PRODUÇÃO ARTÍSTICA: Aída Lage  
PRODUÇÃO TÉCNICA: Vicente Biamonti e Felipe Amaral  
PRODUÇÃO DE LOGÍSTICA: Luciana Naves  
PRODUÇÃO TÉCNICA AUDIOVISUAL: Brayhan Hawrylszyn  
PRODUÇÃO: Ludmila Abelha, Ana Luísa Freire  
ASSESSORIA JURÍDICA: Liciane Bayer  
ASSESSORIA FINANCEIRA: Elisângela Gonçalves e Beatriz Albuquerque  
COMUNICAÇÃO: Fernanda Alvares e Kelly Mayrink  
REDES SOCIAIS: Dudi Polonis  
ASSESSORIA DE IMPRENSA: Rede Comunicação  
PRODUÇÃO E EDIÇÃO DE VÍDEOS: Aiano Mineiro, Pedro Rena e Cristiano Araújo

AGRADECIMENTOS, TODOS ESPECIAIS:

Andrés Denegri  
Chico Dub  
Demetrio Portugal  
Henrique Roscoe  
Marcos Boffa  
Natacha Rena

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)**  
**(eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)**

F745

Fórum Eletronika: entre arte e tecnopolíticas: ideias em trânsito / Organizadores Alemar Rena, Lucas Bambozzi. – Belo Horizonte (MG): Fluxos, 2016.  
100 p. : il. ; 15,5 x 22 cm  
  
Inclui bibliografia.  
ISBN 978-85-68874-01-1  
  
1. Arte moderna - Séc. XXI – Belo Horizonte (MG). 2. Artes e sociedade. I. Bambozzi, Lucas. II. Rena, Alemar. III. Título.

CDD-709.8151

