



O texto apresentado descreve as principais características e conceitos da exposição “Cinético_Digital”, realizada no Instituto Itaú Cultural de São Paulo, com curadoria de Monica Tavares e Suzete Venturelli. A exposição foi configurada para ser um ambiente de exploração estética, histórica e educativa e foi concebida a partir de três grandes eixos conceituais: a arte computacional, as instalações e a arte nas redes. A diretriz da exposição buscou enfatizar o “como” a obra foi produzida e, nesta perspectiva, fundamentou-se na linha de reflexão acerca de como os meios, códigos e linguagens utilizados condicionam o modo de formar do artista.

Com curadoria de Monica Tavares e Suzete Venturelli, a exposição “Cinético_Digital”¹, realizada no Instituto Itaú Cultural de São Paulo², foi configurada para ser um ambiente de exploração estética, histórica e educativa. Foi pensada a partir de três grandes eixos conceituais: a arte computacional, as instalações e a arte nas redes³, que, respectivamente, estão na base da produção de Waldemar Cordeiro, Abraham Palatnik e Julio Plaza⁴.

Ao vincular cada um destes módulos a uma dada diretriz operacional de criação, a mostra pretendeu apresentar como os procedimentos criativos destes três artistas pioneiros fundamentam o surgimento da arte digital no Brasil. Melhor dizendo, a proposta foi identificar como os procedimentos por eles utilizados já indicavam, de modo precursor, os caminhos e percursos que sustentam a produção contemporânea brasileira da arte digital.

O eixo condutor da exposição buscou enfatizar o “como” a obra foi produzida e, nesta perspectiva, fundamentou-se na linha de reflexão acerca de como os meios, códigos e linguagens utilizados condicionam o modo de formar do artista. Tomando como base as prerrogativas antes referidas, foi feito o recorte da atual produção da arte digital brasileira. A curadoria selecionou trabalhos de artistas que têm se destacado por utilizar as novas tecnologias eletrônicas como potencializadores poéticos e na contramão do finalismo instrumental.

Cada um dos três módulos foi tratado de maneira específica no espaço disponível da exposição, sendo de per si identificado por uma respectiva cor. Isto se deu com vistas a conduzir o visitante a uma compreensão das similaridades e diferenças das trajetórias criativas inerentes às obras selecionadas, se comparadas com os procedimentos utilizados pelos artistas veteranos.

Em cada um dos três andares da exposição, foram expostos os trabalhos de cada artista pioneiro. Em razão da importância e da contribuição das suas obras para o desenvolvimento da arte digital brasileira, cada eixo conceitual foi representado por um destes três precursores que, conseqüentemente, encabeçou uma determinada diretriz operacional de criação. Assim sendo, cada eixo processual foi representado e identificado por uma cor (ver-

1. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/flash/cinetico.swf>.

2. A exposição esteve aberta ao público no período de 5 de julho a 11 de setembro de 2005.

3. Para cada um destes três módulos, as obras escolhidas guardam entre si analogias em relação aos seus modos de formar, sendo respectivamente vinculadas ora à dominância da noção de comunicação a partir dos sistemas cibernéticos e/ou óticos; ora à dominância da noção de comunicação a partir do comportamento; e, por fim, à dominância da noção de comunicação a partir dos sistemas de redes.

4. É necessário lembrar que a dominância conceitual vinculada a cada artista não necessariamente representa o conjunto da sua obra.

melho, verde ou azul).

No propósito de salientar como cada obra foi produzida, relacionando-a às dominâncias processuais inerentes a cada módulo, os trabalhos dos artistas convidados, a depender da poética proposta, foram vinculados a cada uma das três cores (vermelho, verde e/ou azul), estabelecendo o seu relacionamento lógico ou de dependência com um ou mais grupos conceituais. Em razão do caráter híbrido das novas tecnologias eletrônicas, cada obra pôde então manter uma ligação estreita com cada módulo, o que remete à idéia de destacar as preponderâncias processuais a elas inerentes⁵. Para cada obra apresentada, os três princípios conceituais puderam eventualmente combinar-se, transpondo-se assim os limites específicos de cada conceito e superando-se a rigidez de uma leitura estanque.

Deste modo, a curadoria propôs como conduta para a disposição das obras no espaço de visitação da exposição uma leitura das mesmas por meio da relação com as cores inerentes aos três eixos conceituais.

Por exemplo, a trajetória criativa da obra *Acaso30*, de Gilberto Prado, destaca duas dominâncias processuais. Em primeiro lugar, aquela vinculada à noção de arte computacional (e identificada pelo vermelho), dada a elaboração do programa (*software*) que controla a interface entre os interatores e a aparição das imagens no ambiente criado pela proposta poética do artista. E em segundo, aquela relacionada à noção de instalação (e identificada pelo azul), visto que tal ambiente congrega vários participantes cujo comportamento é determinante para as sucessivas atualizações da obra, deles requerendo as suas ações como forma de engajamento.

Esta maneira de disposição dos trabalhos foi pensada no intuito de conduzir o público a uma maior compreensão dos procedimentos criativos inerentes às obras da produção contemporânea, procedimentos estes já trabalhados e indicados, de modo pioneiro, nas obras dos artistas Waldemar Cordeiro, Abraham Palatnik e Julio Plaza. Assim, ao estabelecer de forma direta ou indireta o diálogo com os trabalhos dos outros artistas expositores da mostra, a produção destes três artistas veteranos foi tomada como referência tanto do ponto de vista do processo quanto na perspectiva de destacar o uso da tecnologia como indutor poético de criação.

Ademais, na pressuposição de que, no fazer artístico mediado pela tecnologia, os processos desenvolvidos e os produtos daí gerados exigem de quem cria uma familiarização com modelos tecno-científicos, a curadoria buscou também mostrar como a arte, ao se relacionar com os domínios da ciência e da tecnologia, torna-se um campo interdependente de exploração. Nesta perspectiva, admitiu como premissa que ao conceito tradicional de artista incorporam-se outros papéis, como, por exemplo, o de programador.

Não esquecendo, como dizia Plaza, que “a arte (produto) não é pesquisa (*stricto sensu*), mesmo que esta faça parte (*lato sensu*) de seu processo”⁶, cabe mencionar que os trabalhos artísticos expostos são resultados de investigações e indagações⁷ elaboradas nos principais laboratórios de arte e

5. Apesar da existência de relações diretas entre os procedimentos criativos inerentes às performances apresentadas no dia da abertura e os eixos conceituais pensados para a exposição, optou-se por não vincular os registros em vídeo destes trabalhos às cores de cada módulo. Isto se deve à dominância apresentada por tais trabalhos em relação à noção de obra em processo, na qual o fato artístico se define no momento da realização.

Semelhantemente ao happening, as performances apresentadas foram propostas na intenção de desenvolver uma ação, em determinado espaço e tempo, baseando-se, como lembra Rusiñol, em um programa preestabelecido que prioriza a perspectiva de incitar o receptor à ruptura de normas e comportamentos e que envolve a interação de pessoas e artefatos num dado ambiente ou situação. RUSIÑOL, Joaquim D. *Happening*. In: *Diccionario del arte moderno: conceptos, ideas, tendencias*. Valência: Fernando Torres Editor, 1979, p. 261-262.

tecnologia das universidades do Brasil.

Vale referir exemplos significativos desta relação, hoje tão comum. A instalação interativa *Atrator Poético*, do grupo SCIArts em parceria com Edson Zampronha, foi elaborada por artistas e pesquisadores de diferentes universidades como a UNESP, PUC-SP, entre outras. Outra obra que, numa prerrogativa artística, congregou vários conhecimentos oriundos da ciência da computação e da inteligência artificial foi a elaborada por Diana Domingues, Eliseo Reategui e Grupo Artecno - *FIRMAMENTO PopStars*. Silvia Laurentiz, da ECA-USP, também é um exemplo de artista e pesquisadora. Numa perspectiva poética, sua obra *Community of Words* agrupou conhecimentos diversos da ciência da computação. Um outro exemplo é o trabalho *Você tem fome de quê?*, de Rejane Spitz, que envolveu estudos nas áreas do desenho industrial e também da ciência da computação. Já as pesquisas em arte estabelecidas na relação com a ciência e a tecnologia no contexto da UnB foram representadas pela artista e doutora Lygia Sabóia e o mestre Mario Maciel, entre outros.

Os artistas selecionados para a “Cinético_Digital”, em sua maioria mestres e doutores, são também pesquisadores na área, alguns há mais de vinte anos. Referendando o que admitia Plaza⁸, as pesquisas por eles desenvolvidas no contexto das matérias-primas e dos procedimentos heurísticos devem, portanto, aparecer como suporte, caminhando na perspectiva de se firmar como meio e não como fim.

Neste sentido, ao ter como vocação a condição precípua, que é a de “ter a consciência de que não se está fazendo ciência”⁹, a meta buscada por cada um destes artistas tecnológicos, na intenção de alcançar o “equilíbrio entre norma e forma”¹⁰, é justamente a de manter o “compromisso com as qualidades do objeto que cria” e não priorizar o pressuposto de retratar “a verdade do conhecimento do objeto”¹¹. E é aqui que se deve refletir sobre a diferença conceitual que existe entre a idéia de “tecnologia como arte” e a de “arte como tecnologia”¹², premissa requerida e intencionada na seleção dos trabalhos da exposição “Cinético_Digital”.

Assim, com base na categorização conceitual antes elencada, a meta foi expor obras, na proposta de subverter crítica e criativamente o aparelho produtor, que fossem representativas dos seguintes eixos processuais:

Módulo Arte Computacional (vermelho)

Waldemar Cordeiro (1925-1973) foi um dos artistas pioneiros da arte computacional no Brasil. Foi também um expoente da arte visual concreta brasileira, influenciando vários artistas com base na idéia de que o conteúdo da obra deve ser representado de modo concreto pela linguagem artística.

Seu processo de criação procurava, entre outros aspectos, relacionar as idéias artísticas ao conhecimento da ciência e ao desenvolvimento tecnológico de sua época. O método por ele utilizado está na base dos processos de criação e pesquisa de artistas computacionais da atualidade.

6. PLAZA, Julio. *Arte/Ciência. In: PLAZA, Julio e TAVARES, Monica. Os processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. São Paulo: Hucitec, 1998, p. 8.*

7. *A investigação corresponde ao sentido atribuído por John Dewey como causa cognoscendi das formas lógicas e a indagação como causa essendi das formas reveladas por esta indagação. ABBAGNANO, Nicola.*

Dicionário de filosofia. São Paulo: Martins Fontes, 1999, p. 584.

8. PLAZA. *Op. cit., p. 8.*

9. *Idem, p. 7.*

10. *Idem, p. 12.*

11. *Idem, p. 8.*

12. PLAZA, Julio. *As imagens digitais. In: PLAZA, Julio e TAVARES, Monica. Op. cit., p. 29.*

De maneira geral, ao compreender três fases, seu percurso criativo abrangia a transformação das retículas de imagens fotográficas em valores numéricos, o processamento algorítmico e a geração da imagem propriamente dita. A primeira fase era realizada de modo manual com base na sobreposição de uma retícula sobre a imagem original ampliada. Em seguida, definiam-se os dados para a criação da matriz alfanumérica a ser armazenada na memória do computador. Com isto, criava-se o algoritmo para tratamento dos seus dígitos, do qual resultavam diferentes possibilidades imagéticas.

De maneira precursora, ao utilizar os processos de digitalização e de programação, o artista já antevia as potencialidades do uso do computador na arte, referendando a categoria artística por ele definida como *arteônica*, etimologicamente derivada da junção das palavras "arte" e "eletrônica". Indistinta do ponto de vista conceitual, a *arteônica* se vincula ao que se denomina hoje como arte computacional, também conhecida como arte algorítmica.

Neste princípio, demarca-se uma tensão entre a poética e a utilização de modelos de programação. O que se deixa ver é inerente às qualidades materiais do modelo lógico-matemático contido na memória dos computadores.

Módulo Instalações (azul)

Quando iniciou pesquisa cinética no contexto da arte, Abraham Palatnik (1928) estava experimentando novos caminhos sobre as relações sensoriais e perceptivas entre obra e espectador. Devido a este fato, suas idéias passaram a ser referências fundamentais na criação da arte interativa.

Nos cinéticos de Palatnik, o movimento real da própria obra, construído por meio de artefatos industriais-mecânicos, é utilizado como princípio poético. Este é perseguido na intenção de provocar diferentes modos de organização da sensibilidade, os quais visam capturar o receptor por meio da renovação de práticas receptivas.

Há muito, Popper¹³ já dizia que a intervenção do espectador dentro do processo estético varia do nível primário de participação lúdica ao nível mais elaborado de uma participação total. Tal engajamento mobiliza as suas capacidades e faculdades contemplativas, perceptivas e locomotoras. Segundo o autor, a passagem da atitude contemplativa ao comportamento ativo, que afinal solicita e incorpora o receptor tanto mental quanto fisicamente, tem correlação direta com a noção de *environment*, considerado como o lugar de encontro privilegiado de fatos físicos e psicológicos que animam o universo do receptor.

É nesta perspectiva que os cinéticos de Palatnik prenunciam no Brasil este conceito de "ambiente", que se configura estruturalmente pela perspectiva de propor ao receptor a possibilidade de exercer uma atividade polissensorial.

Ao considerarmos os cinéticos de Palatnik como representantes deste princípio conceitual, a proposta foi justamente enfatizar a sua antevisão em relação às questões de desmaterialização e desaparecimento do objeto artístico tradicional que, conforme Popper, estão na base do conceito antes referido de

13. POPPER, Frank. Art, action et participation: l'artiste et la créativité aujourd'hui. Paris: Éditions Klincksieck, 1980, p. 11-14.

environment. Ou seja, de um ambiente estrategicamente proposto, que prevê uma participação mais acrescida do espectador, considerando a possibilidade do uso de novos materiais, como forma de um engajamento mais total. E isto é o que diretamente está na base dos trabalhos relacionados ao módulo “Instalações”.

Demarca-se assim nada mais do que a tendência a diminuir a distância entre criador e receptor, visto que as estratégias de mediação entre obra e público se estabelecem prioritariamente de forma lúdica a partir do uso de novos materiais, até mesmo de origem extra-artística. Historicamente, máquinas, as mais variadas, têm sido empregadas como os potencializadores poéticos nessa dinâmica de mediação entre obra e receptor, já que, ao “interfacearem” o acesso e a leitura da obra, asseguram os processos de tradução e interpretação.

Neste princípio, são pressupostas as diferenças entre a noção de participação mediada automaticamente e a de participação mediada instantaneamente, considerando as especificidades das ações sensoriais e perceptivas modificadoras de comportamento, estabelecidas por meio de eventos exercidos mutuamente entre máquinas, informações digitais e pessoas.

Nos cinéticos de Palatnik, os artefatos empregados na mediação entre obra e receptor incorporam mecanismos automáticos de variadas categorias, capazes de efetivar programaticamente específicas tarefas de geração do movimento, propostas em razão da conduta poética do artista. No caso das instalações, tudo é feito simultaneamente e em tempo real. A interação é garantida por máquinas de tratamento e controle de informação numérica. Adota-se implicitamente a idéia de jogo com regras flexíveis, que podem estimular o desenvolvimento de algumas atitudes por parte do receptor ou usuário.

A ação do receptor é elemento constituinte da significação da obra. E, neste sentido, os procedimentos criativos sustentam-se na idéia de sugerir a sua implicação multissensorial.

Evidencia-se uma tensão entre o corpo e a construção de um lugar, que decorre das relações entre a gestualidade do participante e as estratégias de interação contidas na poética proposta.

Módulo Arte nas Redes (verde)

Um dos interesses do artista Julio Plaza (1938-2003) se situava na possibilidade de organizar, produzir e veicular imagem pelos sistemas de redes. Ele encontrou nos meios de comunicação, como o *slow-scan*, o videotexto, o computador, aliados poderosos para suas experimentações artísticas.

Sua obra, bastante rica, representada na exposição por trabalhos que utilizam a holografia, a arte computacional e os sistemas de rede, demonstra claramente o vigoroso processo de colaboração com os poetas concretistas e o forte interesse pelas questões da tradução intersemiótica.

De maneira geral, o artista buscava experimentar as potencialidades que os novos meios oferecem como sistema de criação artística. Assim, a partir

de diferentes traduções, punha à prova e em prática como as qualidades materiais dos meios, juntamente com os procedimentos poéticos utilizados, interferem na aparência da imagem, qualificando-a.

É inegável e precursora sua contribuição no que concerne às poéticas da distância. Ao propor uma ruptura com as formas e os métodos tradicionais de exposição da arte, tais poéticas colocam em trânsito as diferentes culturas na direção de que a redução da distância física conduz à tendência de nivelamento planetário de repertórios.

A *web art*, representante mais atual destes processos criativos, firma-se hoje como um espaço de produção artística aberto para o mundo. Neste caso, ao relacionar a arte e as tecnologias da comunicação, as obras enfatizam mais especificamente a possibilidade de interação e de diálogo com os usuários das redes telemáticas.

As experimentações da arte nas redes manifestam-se sobretudo na tensão entre o estabelecimento das relações e o trato com as linguagens.

A seguir apresentaremos uma sucinta descrição dos trabalhos¹⁴ dos artistas selecionados e sua vinculação com os eixos conceituais da exposição: a arte computacional (vermelho), as instalações (azul) e a arte nas redes (verde). Independentemente do piso em que estejam localizadas, as obras que foram identificadas pela mesma cor dialogam entre si, enfatizando, de modo sincrônico, o seu relacionamento lógico com um ou mais dos eixos processuais referidos.

14. Tal descrição
teve como referência
os textos encami-
nhados pelos artistas à
curadoria.

PISO 1M

Acaso30 (2005) - Gilberto Prado

Instalação interativa em lembrança aos mortos na chacina da Baixada Fluminense, no bairro de Queimados, em março de 2005, onde 30 pessoas foram eliminadas ao acaso. Na área central da instalação, um dispositivo é acionado com a passagem dos interatores, produzindo uma série de combinações possíveis, potencializadoras de eventos distintos.

Vinculação conceitual: azul (instalação); vermelho (arte computacional).

Atrator Poético (2005) - Grupo SCIArts em parceria com Edson Zampronha

O ferro fluido, suspensão coloidal de micropartículas magnéticas, é um elemento chave da instalação *Atrator Poético*. Quando, na presença de um campo magnético, as partículas do fluido alinham-se instantaneamente, abandonando seu posicionamento aleatório inicial. Removido o campo, o material retorna rapidamente ao estado original, deixando aparecer a forma do campo magnético na superfície líquida. Em diálogo com o ambiente sonoro, formas são projetadas numa superfície circular, criando analogia com a movimentação do ferro fluido e sugerindo diferentes percepções sinestésicas.

Vinculação conceitual: azul (instalação); vermelho (arte computacional).

Reflexão 2 (2005) - Raquel Kogan

Ambiente no qual uma cachoeira de números incide sobre os corpos dos visitantes. Ao entrar numa sala escura, o participante aciona um sensor que gera imagens nele projetadas e que por ele podem ser vistas em sua própria imagem refletida no espelho. É o interator que recria, com o seu próprio corpo, o espaço experimentado.

Vinculação conceitual: azul (instalação); vermelho (arte computacional).

FIRMAMENTO PopStars (2005) - Diana Domingues, Eliseo Reategui e Grupo Artecno

Uma projeção simula um céu composto por diferentes estrelas. O ambiente mostra o comportamento coletivo de um bando de estrelas que persegue uma fonte luminosa, fazendo surgir constelações mutantes. Mensagens trocadas com uma base de dados composta por ações, objetos, qualidades e outras circunstâncias que demarcam a vida dos mitos, entram pela internet, gerando uma hipermemória do planeta na era digital.

Vinculação conceitual: azul (instalação); vermelho (arte computacional); verde (arte nas redes).

ar(TE)bítrio (2005) - Artemis Moroni

Uma obra interativa sonoro-visual que suscita indagações acerca de como a tecnologia afeta a arte. Apresenta uma interface na qual os visitantes podem criar composições visuais, apreciá-las e acompanhar o seu desdobramento sonoro.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Notas são cores (2005) - Aluizio Arcela

Neste trabalho, o participante assume o papel de um compositor que cria mundos tridimensionais a partir de notas musicais. A música é construída com as estruturas de dados existentes no interior dos intervalos musicais, um lugar em que o tempo e o espaço combinam-se em peças únicas de informação.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Abundância (2005) - Rosangella Leote

Um projeto de performance tecnológica, utilizando transmissão *wireless* de sinais de vídeo e áudio. O trabalho visa criticar o uso excessivo de fetiches eróticos realizado subliminarmente pelos meios de comunicação em geral.

PISO 1S

Cahiers (1988-89) - Carlos Fadon Vicente

Uma coleção de livros gerados com a exploração de recursos de computação gráfica. A coleção totaliza dez livros, sendo dois deles apresentados. Eles foram desenvolvidos sobre papel sanfonado, que participa como elemento construtivo das obras. A importância de *Cahiers* procede da perspectiva de pôr o computador na condição de colaborador na autoria.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Dos desconcertos da vida filosoficamente considerada, A cara do Rio, Cubo, Soneto e Soneto 2 (2005) - Alckmar dos Santos e Gilberto Prado

Poemas digitais elaborados com tecnologia de realidade virtual. Neles, diálogos complexos entre o verbal e o visual são viabilizados em mundos imersivos.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

U238 (2005) - Mario Maciel

Game artístico cujas imagens simulam efeitos de partículas provocadas por um acidente atômico. Neste trabalho, foram considerados aspectos da tecnologia de inteligência artificial aplicados aos comportamentos das formas em movimento, que se combinam e se transformam.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Conta-Palavras (2005) - Rafael Carlucci

O trabalho retoma métodos de programações artísticas realizadas para o sistema operacional DOS, de uso comum durante os anos 1970 e 80. A interação proposta no trabalho se dá por meio da palavra ARTE. Cada letra da palavra ARTE digitada pelo usuário produz uma imagem aleatória que vai surgindo e se inscrevendo no monitor. As letras representam funções matemáticas distintas.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Imaginário Espacial (2005) - Carlos Praude

Uma interface simuladora de imagens de satélite que se modificam de forma aleatória a partir da interação do público. Usando a tecnologia de GPS (Global Positioning System), o programa embutido na obra interpreta coordenadas geográficas de municípios brasileiros e as transforma em imagens representadas por polígonos preenchidos por texturas ou cores.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Poesia, Criptografia e Matemática (2001) - Ricardo Araújo

O poema "Congresso no polígono das secas" de João Cabral de Melo Neto é criptografado numa forma imagética. Um polígono é construído por intermédio da organização das estrofes do poema. A figura maior é construída com o início dos versos "Cemitérios Gerais", e a menor, com os versos "Nestes

Cemitérios”. As duas interposições “Cemitérios Gerais” e “Nestes Cemitérios”, decalcadas simetricamente uma sobre a outra, perfazem o símbolo maior, a bandeira do Brasil.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Animação por Computador em 5 Movimentos (1978-2004) - Luiz Velho

O trabalho se caracteriza como uma série de animações geradas por computador com diversas técnicas de controle de movimento e síntese de imagens realizadas pelo autor durante o período de 1978 a 2004.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Viabolus_01 (2005) - Tania Fraga

A autora explora o conceito mítico de jornada e suas possibilidades de realização de percursos intrincados e não-lineares. O participante pode descobrir, por meio de um monitor sensível ao toque, domínios escondidos e realizar ações como “andar”, “saltar” ou “voar” de um ponto a outro, de um domínio a outro.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Videopoesia (1994) - *Bomba*, Augusto de Campos; *Parafísica*, Haroldo de Campos; *Femme*, Décio Pignatari e *Dentro*, Arnaldo Antunes

Os videopoemas criados, respectivamente, por Augusto de Campos (*Bomba*), Haroldo de Campos (*Parafísica*), Décio Pignatari (*Femme*) e Arnaldo Antunes (*Dentro*) foram construídos mediante a modelagem e a animação de objetos tridimensionais que, posteriormente, foram “renderizadas”, dando margem ao aparecimento de imagens virtuais.

Vinculação conceitual: vermelho (arte computacional).

Vestis (2004) - Luisa Paraguai, com Daniela Gatti (performer)

O projeto foi apresentado como uma performance na abertura da exposição. Vale-se de uma interface específica - um computador “vestível” -, utilizada para mediar o diálogo entre o ator e as pessoas em torno do mesmo espaço físico. Os aros da vestimenta que contornam o corpo do usuário mudam de forma constantemente. Estes aros formam uma unidade capaz de permitir expansões e contrações.

PISO 2S

In Memoriam, I-Ludens, Trajetos do Desejo e Hiperfórmicos (2005) - Douglas de Paula

Os trabalhos apresentam ambientes virtuais veiculados na internet. As formas tridimensionais são animações modificáveis em tempo real pela ação do usuário, sendo transformadas e auto-regeneradas diante do receptor.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

As mil e uma histórias (2005) - Lúcia Leão

Um projeto colaborativo em que o objetivo principal é criar um ambiente que estimule a partilha de narrativas. A participação pode se dar através de textos, imagens, poemas, vídeos, áudios ou animações. As colaborações são recebidas por um sistema dinâmico de atualização de dados.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

O Colecionador (1998/2005) - Ricardo Cristóforo

Uma coleção de “objetos numéricos” produzidos a partir de fragmentos de outros objetos cotidianos heterogêneos, capturados em sites de empresas especializadas em modelagem de mundos virtuais. Esta coleção é disponibilizada para o público por meio de uma interface que permite a configuração de uma poética específica, favorável ao jogo e à participação.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

Community of Words (2005) - Sílvia Laurentiz

O projeto cria condições para que um sistema de palavras possa apresentar padrões emergentes, ou ainda, macrocomportamentos observáveis. É um sistema multiusuário onde os participantes são convidados a escrever linearmente seu poema, podendo depois transformá-lo no contexto de um ambiente tridimensional interativo.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

Desmemórias (2005) - Giselle Beiguelman

Um filme interativo sobre os vestígios tecnológicos de nosso passado recente. As imagens passam em ritmo acelerado e são, propositalmente, trabalhadas no limite de seu apagamento, cruzando-se e superpondo-se com textos, sons e imagens.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

O Quadrado Mágico do Tracajá (2005) - Maria Luiza Fragoso

O trabalho explora o quadrado mágico, objeto esotérico criado na China antiga a partir das formas de um casco de tartaruga. O site é um portal de acesso poético para um universo de imagens digitais referentes à cultura e à natureza brasileiras.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

Keleuthos (2005) - Cleomar Rocha

O título da obra refere-se a uma palavra grega que significa caminho, estrada, rota, trajeto, viagem. O termo remete à figura de linguagem anacoluto, que consiste em estabelecer uma quebra sintática, uma descontinuidade da frase. A obra é uma rota hipertextual entre textos e imagens.

Vinculação conceitual: verde (arte nas redes); vermelho (arte computacional).

Simetrias (2005) - Lygia Sabóia

O trabalho relaciona arte e matemática apresentando imagens animadas com base em operações trigonométricas e no uso da simetria como elemento de estruturação da imagem artística. Depois de serem refletidas por um espelho, animações são projetadas sobre uma superfície de água, cujo movimento ondulatório quebra a rigidez geométrica das linhas que compõem a imagem.

Vinculação conceitual: azul (instalação); vermelho (arte computacional).

Pescaria II (2005) - Mario Ramiro

Instalação formada por várias placas que têm circuitos eletrônicos gravados em sua superfície. Quando energizadas, elas atuam como microfones sem-fio. Estes, por sua vez, transmitem uma faixa FM que pode ser sintonizada pelos aparelhos de rádio convencionais numa faixa "fora de estação". Uma vez estabelecida esta sintonia, todo o som emitido junto ao microfone do circuito eletrônico é transmitido para um aparelho de rádio convencional instalado no ambiente.

Vinculação conceitual: azul (instalação); verde (arte nas redes).

Você tem fome de quê? (2005) - Rejane Spitz

Uma instalação interativa que trata da existência de populações famintas nas sociedades informatizadas. O trabalho criado apresenta uma interface na qual o participante pode escolher, com base em um cardápio, um prato de refeição virtual para se alimentar.

Vinculação conceitual: azul (instalação); vermelho (arte computacional).

Sinapses (2005) - Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos (Alexandre Cerqueira, Bia Medeiros, Carla Rocha, Cyntia Carla, Francisco Rah, Maicyra Leão, Marta Mencarini, Pablo Braz, Renata Barreto)

As performances discutem as possíveis ligações humanas via internet com base na utilização de linguagens corporais. A idéia é criar um ambiente virtual conectivo, com pontos de interligação entre corpos presentes e espectrais. O trabalho conecta em tempo real as imagens de membros do grupo que estão localizados nos EUA, São Paulo, Brasília e Rio de Janeiro.

Monica Tavares é doutora em "Artes" pela Escola de Comunicações e Artes da USP. É pesquisadora do CNPq e docente do Departamento de Artes Plásticas da ECA-USP. Escreveu, juntamente com o Prof. Julio Plaza (USP), o livro Processos criativos com os meios eletrônicos: poéticas digitais. Desenvolve trabalhos criativos e teóricos no cruzamento das artes e do design com as novas tecnologias da comunicação.

Suzete Venturelli é doutora pela Universidade Sorbonne Paris 1 e atua como pesquisadora e professora no Departamento de Artes Visuais da Universidade de Brasília. É pesquisadora do CNPq e publicou o livro Arte: espaço_tempo_imagem, pela editora da UnB, em 2004. Participa da linha de pesquisa "Arte e Tecnologia" do mestrado em Arte da UnB.