

## A arte e Ciência de dados na era digital

Alberto Semeler<sup>1</sup>

### Resumo

Gerar dados é uma ação intrínseca da nossa relação cotidiana com o mundo. Nosso contato com os dispositivos tecnológicos digitais esta sempre numa lógica binária: transcoding nossa existência biológica para o código binário gerando um dilúvio de dados. Deste modo, produzimos dados como uma espécie *commodities* (matéria prima). Ao produzir dados alimentamos longas cadeias de bases de dados que movimentam nossa cultura digital. Este ensaio pretende analisar como essa profusão de dados pode afetar o pensamento e teorização sobre arte, seja ela, digital ou não, bem como, o que fazer com estes dados no plano da arte. Neste sentido, como o uso de métodos computacionais analíticos e quantitativos, oriundos ciências dos dados, implicam na produção, análise, e teorizações na arte. A exploração computacional dos dados em grandes quantidades, nos permite analisar as relações e os fluxos da arte. Hoje a ciência dos dados apresenta ferramentas para criação usando a "poética dos dados", pesquisar obras de um único artista, ou todo um movimento estético ou período da historia da arte. Esta "datificação da cultura", gera matéria prima para pesquisa estético-formal com dados na arte digital, bem como, ferramentas para revermos a historia da arte como um todo. A técnica da ciência dos dados não se propõe a substituir as técnicas e métodos tradicionais, mas, sem dúvida ela permite que vejamos a produção histórica com um novo instrumental. Em resumo, estas formas e conceitos da sociedade fazem dos dados o "espírito da sociedade atual". Qual é a "natureza dos dados"? Por séculos teorizar, experimentar, eram os pilares da ciência, com a computação e a simulação computacional surge um terceiro paradigma e, com ciência dos dados um quarto paradigma emerge – a base de dados. Assim, buscar uma perspectiva estética e cultural no banco de dados é uma urgência para a arte na era do dilúvio de dados.

### Palavras-Chave

Ciência dos dados, história da arte digital, digitalização da história da arte, estética da base de dados.

### Abstract

*Generating data is an intrinsic part of our daily relationship with the world. Our contact with the digital technological devices is always in a binary logic: transcoding our biological existence to a binary code generating a flood of data. In this way, we produce data as a commodity species (raw material). By producing data we feed into long chains of databases that move our digital culture. This essay intends to analyze how this profusion of data can affect the thinking and theorization about art, whether digital or not, as well as what to do with these data in the art plane. In this sense, as the use of analytical and quantitative computational methods, coming from data sciences, implies in the production, analysis, and theorizations in the art. The computational exploitation of data in large quantities allows us to analyze the relations and flows of art. Today, data science presents tools for creation using 'data poetics',*

---

<sup>1</sup> Prof. Dr. Alberto Marinho Ribas Semeler UFRGS - INSTITUTO DE ARTES /Departamento de Artes Visuais Professor Colaborador do PPGAV-Coordenador do Laboratório de Arte Digital  
Grupo de Pesquisa:Tecnopoéticas, Neuroestética e Cognição CAPPES/Cnpq

*searching for works by a single artist, or an entire aesthetic movement or period of art history. This 'datification of culture' generates raw material for aesthetic-formal research with data in digital art, as well as tools for reviewing the history of art as a whole. The technique of data science is not intended to replace traditional techniques and methods, but it certainly allows us to view historical production with new instruments. In short, these forms and concepts of society make the data the 'spirit of the present society.' What is the 'nature of the data'? For centuries theorize, experiment, were the pillars of science, with computation and computer simulation a third paradigm emerges and, with data science a fourth paradigm emerges - the database. Thus, seeking an aesthetic and cultural perspective on the database is an urgency for art in the age of the data deluge.*

**Keywords**

*Data science, digital art history, digitization of the history of art, aesthetics of the database.*

## **Entre o Receptor o Arte Tecnológica: Questões Sobre Interatividade**

Cleomar Rocha

Pablo Lisboa

### **Resumo**

Com o surgimento de aparatos tecnológicos em espaços expositivos, o artigo elege como tema a relação travada entre os visitantes e esses centros expográficos - os museus, centros de arte e tecnologia, galerias e afins, no que diz respeito aos processos de interatividade - aspectos estéticos e sua metodologia projetual. Nessa relação, consideram-se os dispositivos móveis utilizados pelos usuários desses espaços, a partir de sua caracterização, gerando uma taxonomia própria, cuja baliza é seu uso: como elemento de acessibilidade, contextualização e obra de arte. Dentre outras questões, entendemos a experiência como tema fundamental das metodologias projetuais expográficas. Para tanto, confrontamos algumas metodologias projetuais, com atenção especial para os elementos da experiência do usuário de Jesse James Garrett e a metodologia casual de Bruno Munari. Utilizando uma abordagem qualitativa, o artigo considera algumas definições a partir da produção científica de autores como Arlindo Machado, Henry Jenkins, Lúcia Santaella, Stuart Hall, Jacques Rancière e Julio Plaza. Consideramos que a taxonomia apresentada responde bem às características do aparelho expográfico museal contemporâneo. Outrossim, a experiência nos é primordial como elemento central das metodologias expográficas, por ser tributária de um regime estético das artes.

### **Palavras-Chave**

interfaces. museus. experiência. interatividade.

## HQforismos Expandidos: Experimentos Digitais nos Quadrinhos Poético-filosóficos

Edgar Franco<sup>2</sup>

### Resumo

HQforismo é o neologismo que batiza a união do gênero textual 'aforismo' com a linguagem das 'histórias em quadrinhos' (HQs). Os HQforismos enquadram-se na linguagem dos quadrinhos pela estrutura narrativa, a união de imagens e textos, e caracterizam-se especificamente pela inspiração e intenção eminentemente filosófica (BARROS e FRANCO, 2013). Integram os chamados "quadrinhos poético-filosóficos", um gênero genuinamente brasileiro, por apresentarem como características básicas experimentalismo, brevidade e intencionalidade filosófica (SANTOS NETO, 2009). A palavra aforismo tem origem no grego *aphorismós*, cujo significado é "definição breve, sentença". Aforismos são proposições que exprimem de maneira sucinta uma experiência vivenciada, um ensinamento. De maneira geral têm o objetivo de sintetizar e expressar de forma concisa um aprendizado experienciado na vida prática. Segundo o pesquisador Edgard Guimarães (2003), a união de textos e imagens é o conceito base das HQs, perspectiva utilizada na concepção de HQforismo, o que coloca-os, assim como as charges e os cartuns como uma forma de quadrinhos. O que caracteriza e diferencia os HQforismos das demais HQs poético-filosóficas é o fato de sempre se apresentarem na forma de uma única imagem/desenho e o aforismo que o compõe, elementos que se complementam e são indissociáveis. Esse artigo apresenta brevemente as singularidades do processo criativo de 4 HQforismos Expandidos (FRANCO, 2017) criados pelo artista Edgar Franco para serem veiculados em redes sociais. Tratam-se de duas formas de HQforismos digitais expandidos, inovações do artista, sendo elas o HQGiforismo (HQ+ Gif + aforismo) - um tipo dos HQforismos, mas com o movimento da animação, o que lhe confere dinamicidade; e o experimento pioneiro utilizando a linguagem dos HQforismos e o recurso interativo de navegação 3D em 360 graus disponibilizado pela rede social Facebook.

### Palavras-Chave

Histórias em Quadrinhos, HQforismos, HQtrônica, HQ Expandida, Processos criativos

---

<sup>2</sup> Edgar Franco é Ciberpajé, artista transmídia, pós-doutor em arte e tecnologia pela UnB, doutor em artes pela USP, mestre em mídias pela Unicamp e professor permanente do Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, Goiânia, Brasil. +55 6232683879 [ciberpaje@gmail.com](mailto:ciberpaje@gmail.com)

## **GRUPO POÉTICAS DIGITAIS: EXPERIÊNCIA, FLUXO E PERTENCIMENTO**

Gilberto Prado – USP/UAM

### **Resumo**

O objetivo deste artigo é apresentar alguns projetos desenvolvidos pelo grupo Poéticas Digitais relacionados ao tema da experiência, fluxo e pertencimento e como dialogar com a construção do contexto, no qual o público faz parte de um grande sistema colaborativo relacionado com o ambiente. Os projetos discutidos são: “Encontros” de 2012 e “Caixa dos Horizontes Possíveis” de 2014.

### **Palavras-Chave**

artemídia; instalação interativa; dispositivos artísticos, meio ambiente, hibridização, fluxo

### **Abstract**

*The purpose of this paper article is to present some projects developed by the Poéticas Digitais group related to the theme of experience, flow and belonging, and how to dialog with the construction of the context, in which the public is part of a large collaborative system related to the environment. The discussed projects are: “Encontros” (Meetings) from 2012 and “Caixa dos Horizontes Possíveis” (The Possible Horizons Box) from 2014.*

### **Keywords:**

*media art, interactive installation, environment, hybridization, flux*

## **PERSPECTIVAS E TENSÕES DE PRÁTICAS COLABORATIVAS DE ARTE E CIÊNCIA**

Izabel Goudart<sup>3</sup>

### **Resumo**

O presente trabalho propõe abordar perspectivas e tensões de práticas colaborativas de arte e ciência, a partir da análise do processo colaborativo desenvolvido e resultados alcançados na Residência /Alt+ do Media Lab UFG. /Alt+ integrou o programa da Fundação Nacional de Arte (FUNARTE) de fomento à formação, criação e difusão artística da região Centro-Oeste do Brasil com a especificidade de propor uma residência artística e científica enfatizando os aspectos relacionais e colaborativos fundados em uma estética da conectividade. Foram realizadas duas edições com convocatória para residência de três semanas na sede do Media Lab UFG para artistas e cientistas. A primeira convocatória foi de abrangência nacional e a segunda internacional. A proposição de imersão no ambiente institucional universitário e no Media Lab UFG no formato de residência, tanto para os artistas como para os cientistas, foi definidor dos modos de habitar e das possibilidades, limitações e aberturas geradas no “espaço-entre” a arte e ciência.

### **Palavras-Chave**

residência artística; arte e ciência; colaboração

---

<sup>3</sup> Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC/SP), docente do quadro permanente do Setor Curricular de Química e Diretora Adjunta de Licenciatura, Pesquisa e Extensão do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio de Janeiro.

## **A imensidão está em nós: experimentações elementares do respirar**

Juliano Kestenberg<sup>4</sup>, Doris Kosminsky<sup>5</sup>, Luiz Velho<sup>6</sup>

### **Resumo**

A imaginação tem a propriedade de tomar os estímulos visuais que nos são fornecidos pela percepção e recombina-los, nos distanciando das primeiras impressões e nos levando, conseqüentemente, a sítios inesperados. Por meio de imprevisíveis saltos temporais, a imaginação se mostra um veículo que conduz à expansão do ser, muitas vezes detida pela prudência e refreada pela sensatez. Este artigo empreende uma investigação artística que explora a respiração humana enquanto combustível para o veículo-imaginação. Enquanto a mentalidade científica almeja uma conquista total da realidade, o improvável retorna nas pequenas coisas, no ponto estranho. Dessa maneira, explorar a respiração, processo tão elementar e indispensável à vida, é caminho primacial.

A ubiquidade dos sistemas computacionais, que condiciona nossa visão de mundo e modifica nossos reflexos mentais, convoca o artista contemporâneo a interferir no ambiente cognitivo (ou na rede de relações humanas) que se quer instituir. Nesse espaço narrativo aberto, o artista propõe enredos alternativos, suas chaves de leitura do real. Sugerimos, com este trabalho, que o passo inicial desse exercício proposicional seja um movimento de reconexão. A atenção ao processo respiratório, expressão pura da autopoiesis, é este ponto de partida. Discorreremos, assim, sobre três trabalhos que enveredaram pela seara do respirar, realizados pelos artistas Vito Acconci, Char Davies e Bill Viola. Em seguida, apresentamos nossas experimentações na exploração do tema, com o trabalho denominado "Aqui e agora".

### **Palavras-Chave**

imaginação, respiração, momento presente, recombinação

---

<sup>4</sup> Doutorando em Artes Visuais pela Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, linha de pesquisa Poéticas Interdisciplinares. Contato: [info@julianokestenberg.com](mailto:info@julianokestenberg.com)

<sup>5</sup> Professora adjunta, doutora, Universidade Federal do Rio de Janeiro. Contato: [doriskos@gmail.com](mailto:doriskos@gmail.com)

<sup>6</sup> Professor titular, doutor, Instituto Nacional de Matemática Pura e Aplicada. Contato: [lvelho@impa.br](mailto:lvelho@impa.br)

## **Memórias em rede: arquivos, territórios e utopias**

Maria Amelia Bulhões

### **Resumo**

Nesta comunicação a memória é pensada na arte em rede como uma abertura de possibilidades em termos de criação de comunidades e identidades. São exploradas as estratégias utilizadas pelos artistas para mobilizar os internautas e construir experiências de resistência aos processos de homogeneização e esquecimento coletivo.

### **Palavras-Chave**

Web arte. Memória. Arquivo. Territorialidade.



## **Política e inteligência algorítmica a partir da arte e da arquitetura digitais**

Miguel Gally<sup>7</sup>

Daniel Hora<sup>8</sup>

### **Resumo**

A disseminação contemporânea do uso de inteligências artificiais ou algorítmicas reinvoca o exercício de uma crítica da(s) racionalidade(s) em caráter de urgência, se quisermos reinventar os termos de uma convivência entre humanos e máquinas. Essa crítica política precisa levar em conta o imenso alcance de usos e a complexidade da automação de procedimentos, sua capacidade descentrada de percepção, de conjectura e de tomada de decisão. Ou seja, precisa ressaltar a mistura definitiva de muitos dos limites entre tais inteligências. A crítica política dessa(s) racionalidade(s), entretanto, termina insistindo em extremos. Ora tenta delimitá-las e separá-las, ora busca reduzi-las a uma linguagem artificial comum. Contudo, é preciso evitar essa armadilha teórica, mostrando como a vasta codificação do mundo guarda uma política em seus próprios processos criativos, ao mesmo tempo em que aponta para uma metamídia capaz de abrigar diferenças. Para um esclarecimento desse contexto, escolheremos algumas obras do campo das artes visuais e performáticas e da arquitetura que oscilam entre o combate e a cumplicidade perante as dinâmicas de expansão da inteligência algorítmica. Propomos a) revisar o entendimento das respectivas tecnologias usadas em tais obras; b) identificar instanciações poéticas/estéticas levando em conta a contaminação e/ou hibridação do recurso participativo/colaborativo das artes digitais. Por fim, tais concepções e obras serão comparadas. Pensaremos a participação como herança absorvida em sistemas artificiais. Alternadamente, abordaremos a metamídia computacional como uma provisão política. Ambas as direções parecem sugerir elementos para uma concepção política mais adequada aos desafios de uma convivência integral das inteligências.

### **Palavras-Chave**

Política da atividade criadora; Metamídia; Inteligência algorítmica.

---

<sup>7</sup> Doutor em Filosofia. Professor adjunto do Departamento de Teoria e História e do Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Universidade de Brasília, Brasil. Trabalho realizado com auxílio da Fundação de Apoio à Pesquisa do Distrito Federal, Brasil (Pós-Doutorado Sênior 2017). E-mail: [gally@unb.br](mailto:gally@unb.br). Telefone: +55 61 3107-7441.

<sup>8</sup> Doutor em Artes. Professor adjunto do Departamento de Artes Visuais do Centro de Artes da Universidade Federal do Espírito Santo, Brasil. Pesquisador colaborador do Núcleo de Estética, Hermenêutica e Semiótica, vinculado ao Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade de Brasília, Brasil. Trabalho realizado com bolsa do Programa Nacional de Pós-Doutorado da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES, Brasil (2015-2017). E-mail: [daniel.hora@ufes.br](mailto:daniel.hora@ufes.br). Telefone: +55 61 9 9166-4100.

## **A geometria computacional como via para a potencialização da criatividade**

Monica Tavares<sup>9</sup>

Juliana Henno<sup>10</sup>

### **Resumo**

Este artigo tem como meta investigar o papel ativo das tecnologias digitais de simulação e fabricação no âmbito dos processos projetivos e de fabricação de objetos artísticos e de design. Busca-se dar evidência ao fato de que o conhecimento da geometria está intrinsecamente ligado às possibilidades computacionais de se representar graficamente em meios digitais.

Em primeiro lugar, examinaremos as especificidades tecnológicas da simulação e da fabricação digitais, revelando como a materialidade tangível do objeto, que se está a criar, se constitui por meio da integração entre técnicas e procedimentos analógicos e digitais. Como desdobramento de uma criação que se vale da construção de formais bi e tridimensionais por meio de sistemas CAD (*Computer-Aided Design*) e de sistemas CAM (*Computer-Aided Architectural*), destacaremos como esses sistemas podem ampliar as maneiras de pré-figuração dos objetos no espaço-tempo do computador e, conseqüentemente, de criação de formas.

Em segundo lugar, discutiremos qual a efetiva contribuição da geometria computacional no âmbito da prática artística (e do design), na qual a concepção e a fabricação do objeto se efetiva por meio de sistemas numéricos e não pela utilização de instrumentos tradicionais de desenho.

Em terceiro lugar, apresentaremos um estudo de caso que informa como este tipo de prática vê-se criativamente amplificada em razão de os métodos geométricos de representação terem sido incorporados aos sistemas computacionais. Pretende-se também referir o papel da parametrização como elemento para induzir transformações no design do artefato e o da performance do receptor como força motriz que subjaz à definição da forma.

Enfim, o artigo pretende demonstrar que cada vez mais se faz necessário um sólido conhecimento dos conceitos geométricos aplicados aos sistemas computacionais com vistas a potencializar a criatividade. Este trabalho não se configura como algo conclusivo, mas como um começo para futuras reflexões.

### **Palavras-Chave**

Simulação e fabricação digitais, fluxo CAD-CAM, geometria, topologia, parametrização e performatividade.

---

<sup>9</sup> Monica Tavares tem doutorado em Artes pela Universidade de São Paulo, mestrado em Multimeios pela Universidade Estadual de Campinas e graduação em Arquitetura pela Universidade Federal da Bahia. Atualmente é Professora Associada da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo.

<sup>10</sup> Juliana Harrison Henno é designer e pesquisadora na área de arte, design e mídias digitais. Doutora e Mestre em Artes Visuais pela Escola de Comunicações e Artes (ECA-USP). Graduada em Desenho Industrial pela Fundação Armando Álvares Penteado (FAAP).

## **A dimensão gráfico/poética da produção pré-concreta de Wladimir Dias-Pino<sup>11</sup>**

Rogério Camara<sup>12</sup>

### **Resumo**

Objetiva-se neste artigo a análise dos livros-poemas de Wladimir Dias-Pino publicados nos anos 40, produção anterior às suas obras mais conhecidas realizadas junto ao movimento de poesia concreta, ocorrido no Brasil nos anos 50 e do poema/processo nos anos 60 e 70. É observado o caráter precursor destas obras em relação à produção de poesia visual no Brasil. Considera-se no estudo os livros-poemas realizados durante sua adolescência e, sua obra desenvolvida junto ao movimento Intensivista, iniciado por Dias-Pino e Silva Freire em Cuiabá (1948), mas apresentado em manifesto em 1951.

A obra de Dias-Pino, editada em pequenas tiragens artesanais, é praticamente desconhecida do público. A análise destes poemas e outros realizados no mesmo período é fundamental para se compreender as preocupações matemáticas e os processos usados posteriormente pelos movimentos de Poesia Concreta e do Poema/processo.

A partir do uso de um léxico próprio extraído do linguajar cotidiano e da experiência prática com a tipografia, Dias-Pino desfigura a sintaxe poética. Ele compreende, operando os tipos móveis, o espaço em branco como elemento físico que, tal como as letras, é um signo. A configuração da caixa tipográfica evidencia a estatística do texto e apresenta elementos matemáticos e processos de recodificação da palavra que particularizam sua produção posterior.

### **Palavras-Chave**

Poesia visual, tipografia, escritura, tecnologia

---

<sup>11</sup> Neste texto se revisa questões já apresentados no artigo *Poesia/poema* do mesmo autor, publicado no livro *Poesia/poema: Wladimir Dias-Pino* com organização de Rogério Camara e Priscilla Martins em 2015.

<sup>12</sup> Doutor em Comunicação e professor adjunto da Universidade de Brasília, Brasil. E-mail: [rogeriojcamara@gmail.com](mailto:rogeriojcamara@gmail.com)

## **Estudando o Sampler - Diálogo sobre a criação e implementação de instalação de música visual computacional interativa**

Victor Hugo Soares Valentim<sup>13</sup> / Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

Jarbas Jácome de Oliveira Júnior<sup>14</sup> / Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB)

José Balbino de Santana Junior<sup>15</sup> / Universidade Federal da Bahia (UFBA)

### **Abstract**

*'Estudando o Sampler' (2017) is an interactive visual music installation that transforms a gallery room into a sampler machine controlled by the movements of the body of the interactors through a kinect sensor. The visual composition is a reference to the aesthetics of barbed wires and strings, idealized by the Brazilian singer and composer Tom Zé for the cover of his anthological album 'Studying the Samba' (1976). The work proposes a dialogue between the musicality of DJ digital sampling interfaces, body expression and visual music. This artist talk discusses technical and poetic issues of the creation and implementation of this piece.*

### **Keywords**

*Interactive Visual Music, Digital Sampling, ViMus, Tom Zé, Estudando o Samba, Estudando o Sampler, Artistic Process*

---

<sup>13</sup> Mestre em Arte e Tecnologia pela UnB (2016), Professor Assistente da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), [zivito@ufrb.edu.br](mailto:zivito@ufrb.edu.br), +55 61 98305-8505

<sup>14</sup> Mestre em Ciências da Computação pela UFPE (2007), Professor Assistente da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), [jarbasjacome@ufrb.edu.br](mailto:jarbasjacome@ufrb.edu.br), +55 75 99108-7575

<sup>15</sup> Mestrando no Programa multidisciplinar de Pós-Graduação em Cultura e Sociedade do IHAC-UFBA, [casadaalegria@gmail.com](mailto:casadaalegria@gmail.com), +55 71 99258-4553

# **CABARET: A DISSOLUÇÃO DA NARRATIVA IMAGÉTICA POR MEIO DOS PROCESSOS DE PIXELIZAÇÃO E ESTRATIFICAÇÃO CABARET: THE DISSOLUTION OF THE NARRATIVE WITH IMAGES BY THE PROCESSES OF PIXILATION AND STRATIFICATION**

Antenor Ferreira Corrêa  
Universidade de Brasília (UNB)

## **Resumo**

Neste texto, a obra *Cabaret* (2017) é usada como exemplo para discutir-se sobre o processo de dissolução da narrativa no discurso com imagens concretas. A transformação das imagens figurativas em abstratas se dá por meio de procedimentos de pixelização e de estratificação. No entanto, ao mesmo tempo em que a narrativa é dissolvida, os discursos estético e político intrínsecos à obra permanecem inalterados. Na primeira parte do texto, apresenta-se um apanhado sintético sobre a trajetória histórica que conduziu ao não referencialismo no discurso com imagens. A seguir, trata-se das características de uma obra visual music. Na parte final, são considerados os aspectos perceptuais conquistados com a transformação de imagens concretas em uma obra visual music.

## **Palavras-Chave**

Cinestesia, pixelização, estratificação, visual music

## **Abstract**

*In this text, I take the work Cabaret (2017) to discuss the process of narrative dissolution in a discourse composed of concrete images. The transformation of figurative into abstracts images occurs by the procedures of pixelization and stratification. However, at the same time as the narrative is dissolved, the aesthetic and political discourses intrinsic to the work remain unchanged. In the first part, I present a synthetic account on the historical trajectory that led to non- referentialism in the discourse with images. Following, I discuss the characteristics of a visual music work. In the final part, I consider the perceptual aspects achieved with the transformation of concrete images into a visual music work.*

## **Keywords**

*kinesthesia, pixilation, stratification, visual music*

## Materialidade e memória: Proust no tempo das tecnologias visuais

Biagio D'ANGELO<sup>16</sup>

### Resumo

A impossibilidade de exteriorizar a obra de Proust tem sido um desafio para os artistas da cena contemporânea. É justamente nesta aporia, nesta impotência ou fragilidade que surge toda a capacidade da arte de renovar-se, de se “fazer objeto”. Como transpor (como ler e reler) o inominável da *Recherche* e o inatingível da visualidade de uma fotografia e de um vídeo? Como preencher a distância entre a leitura proustiana e o resultado de uma certa visualidade “derivada” de Proust?

As instâncias mediáticas e tecnológicas têm colaborado na ruptura de uma dicotomia rígida e esquemática entre a textualidade da *Recherche* e sua visualidade.

A partir de 1993, até hoje, Véronique Aubouy propôs a leitores anônimos ou célebres a leitura em voz alta, frente de uma câmera e conforme a cronologia do texto proustiano, a *Recherche* na íntegra. O projeto, intitulado *Proust Lu*, é uma utopia visual e ainda inacabado. Mais que um vídeo, parece um enquadramento fotográfico. A *Recherche* é lida e visualizada só na sua dimensão de leitura. A memória passa pela leitura e pela materialidade da cena do vídeo.

Em sua instalação *Metapoetry « A la recherche du temps perdu » according to Marcel Proust* Ewa Partum corta e lança no ar as letras do imenso romance proustiano. As fotografias da instalação fixam para sempre o efêmero da realização, provocando interessantes reflexões sobre a tradução do objeto livro no campo visual.

*Rachel, Monique* de Sophie Calle, é uma instalação vídeo-fotográfica dedicada à mãe da artista, recentemente desaparecida. A parte central é o vídeo *Pas pu saisir la mort*, que, como uma constelação afetuosa, reúne fotos, objetos, textos, como a biografia de Ravel, de Jean Echenoz, e *Le Temps Retrouvé*, de Proust, todos acumulados pela urgência de não esquecer o sentimento de pertença à vida.

### Palavras-Chave

Materialidade; memória; tecnologias visuais.

---

<sup>16</sup> Biagio D'Angelo é Professor Associado II do Departamento de Artes Visuais (Instituto de Arte) da Universidade de Brasília, pesquisador do CNPq (Conselho Nacional de Pesquisas) e doutor em Teoria da Literatura da Universidade Russa de Estudos Humanísticos (Moscou, Rússia). [biagiodangelo@gmail.com](mailto:biagiodangelo@gmail.com)

## **A nova casa de Cora Coralina: projeto expográfico e mídias interativas**

Cleomar Rocha<sup>17</sup>

Wilder Fioramonte<sup>18</sup>

### **Resumo**

Os constantes avanços tecnológicos dos últimos anos impulsionaram mudanças que vão para além das fronteiras da ciência, adentrando vários espaços, inclusive os recintos de museus. Se antes estes espaços estavam empenhados na apresentação do passado, agora muitos deles propõem uma experiência com este passado por meio das novas mídias, em claro diálogo com o contemporâneo. Nesse contexto, o artigo apresenta as intervenções midiáticas realizadas desde 2016 pela equipe multidisciplinar do Media Lab / UFG no Museu Casa de Cora Coralina, na cidade de Goiás, Brasil. Por meio de propostas expográficas mediadas por estratégias tecnológicas, como o *video mapping* e as interfaces naturais, a poesia de Cora passou a ser vista no ar, na água e nas paredes da casa, como um pulsar contínuo da matéria que faz vibrar e mantém viva a poetisa.

### **Palavras-Chave**

Expografia, museu, interatividade, arte tecnológica.

---

<sup>17</sup> Pós-doutorado em Poéticas Interdisciplinares (UFRJ). Professor da Universidade Federal de Goiás. Coordenador do Laboratório de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas da UFG (Media Lab / UFG). Pesquisador do CNPq e artista. E-mail: cleomarrocha@gmail.com

<sup>18</sup> Mestrando em Arte e Cultura Visual pela FAV / UFG. Bolsista pela FAPEG. Atua no Medialab / UFG. E-mail: wilder.ufg@gmail.com

## **Estética da conectividade no contexto das smart cities**

ROCHA, Cleomar<sup>19</sup>

### **Resumo**

O artigo discute a perspectiva da estética da conectividade inserida no contexto das chamadas smart cities. As cidades inteligentes, altamente conectadas, sugerem uma arte urbana baseada igualmente na e pela conexão entre seus cidadãos. As intervenções urbanas para as smart cities articulam poéticas cujas características se organizam em torno dos fluxos das pessoas nas cidades, aproximando-se da estética relacional de Bourriaud. Os novos modelos de viver na cidade indicam um paradigma poético de instrução do colaborativo e ao conectado, conclui o artigo.

### **Palavras-Chave**

Estética da conectividade; Smart city; Intervenção urbana.

---

<sup>19</sup> Pós-doutor em Poéticas Interdisciplinares pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, Secretário de Ciência, Tecnologia e Inovação de Aparecida de Goiânia, Coordenador do Media Lab/BR e Professor da Faculdade de Artes Visuais da Universidade Federal de Goiás (FAV/UFG). E-mail: [cleomarrocha@ufg.br](mailto:cleomarrocha@ufg.br).



## ***Sob desígnio dos 4 elementos | propósitos de i-materialidade e criação***

Maria de Fátima Lambert<sup>20</sup>

### **Resumo**

Ao longo de dois anos realizaram-se quatro residências artísticas subsumidas à predominância conceitual dos 4 elementos na criação artística de quatro artistas brasileiros. Daí resultaram 4 exposições e intervenções numa galeria não comercial e num museu nacional que têm como denominador a consubstanciação numa poética quadripartida. Todos os artistas realizaram obras que se esvaneceu e imaterializou após a desmontagem das respetivas exposições. Apresenta-se, pois este programa curatorial, estabelecido e nutrido por pesquisas e refletindo-se numa investigação que concatena as tipologias fundamental e aplicada – casos de estudo. Neste artigo privilegiou-se a análise da 4ª situação, desenvolvida sob égide do “fogo”, e protagonizada pelo artista brasileiro Tchelo. O contexto está subsumido num díptico conceitual, tendo como referencial o pensamento filosófico de Bachelard sobre a imaginação poética dos 4 elementos, associado aos fundamentos antropológicos culturais e simbólicos, às linguagens estéticas e à *poesis* dos 4 artistas brasileiros que circulam na contemporaneidade, mediante casos específicos que ocorreram neste programa de residências e respetivas intervenções em espaços museológicos e expositivos efeticvos. A incursão de Tchelo, o 4º artista deste ciclo dos “4 elementos” quando das suas incursões na malha da cidade, revelam o processo recoletor de objetos sujeitos – em termos de procedimento e técnica – à incandescência controlada, verifica-se carregado de profícua polissemia que, na atualidade, evoca ainda a ancestralidade do mito de Prometeu. Privilegia-se a narrativa, originada pelo cruzamento de culturas referenciais, na extensão de geografias e cronologias que se revelam intemporais.

### **Palavras-Chave**

Curadoria; residências artísticas; poética da i-materialidade; estética do fogo.

---

<sup>20</sup> Maria de Fátima Lambert Alexandrino Alves de Sá Monteiro [mariafatimalambert.ese@gmail.com](mailto:mariafatimalambert.ese@gmail.com) Mobile: + 351 916631041

Weblink: <https://ipp.academia.edu/MariadeFatimaLambert>

<http://www.degois.pt/visualizador/curriculum.jsp?key=8271625929181276>

Doutorada em Filosofia Moderna e Contemporânea – Estética (1998) pela Faculdade de Filosofia de Braga, na Universidade Católica Portuguesa, com a dissertação: “Fundamentos Filosóficos da Estética de Almeida Negreiros”. Professora Coordenadora em Estética e Educação na Escola Superior de Educação /Instituto Politécnico do Porto – desde Junho 2000.

## **Immersion in a field phenomenon. Going with the flow<sup>21</sup>**

Carlos Augusto (Guto) Nóbrega<sup>22</sup>, Maria Luiza (Malu) Fragoso<sup>23</sup>

### **Abstract**

*NANO - Nucleus of Art and New Organisms has developed practical and theoretical investigations in the field of art and technology related to biotelematics, hybridization and transcultural experimentation in the last 6 years. A methodological approach has been applied in order to create a flow of informative and sensitive experiences based on collaborative strategies such as events, meetings, immersions and interactive platforms. NANO lab is not regarded only as a physical space for experimentation, but also as an environment in which the practice reflects the concepts applied in the artistic work. In this sense, we engage in field trips, artistic residencies and field projects that relocate the lab environment into a wild, unexplored, unknown natural condition which we call immersions, situations in which the lab is dislocated according to specific work plans, work groups, project objectives. On the following paragraphs the organic model behind these ideas and strategies will be briefly discussed and some examples presented.*

### **Keywords**

*Art & Technology, Aesthetic Organism, Hiperorgânicos, Immersion, NANO Lab*

---

<sup>21</sup> This reviewed article was previously published at the proceedings of ISEA 2017, by University of Caldas, Manizales, Colômbia.

<sup>22</sup> Prof. Dr. Coordenador do NANO, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Guto Nóbrega received his Doctor of Philosophy degree from The Planetary Collegium programme (formely CAiiA-STAR) based on the School of Art and Media, University of Plymouth – UK (2009), where he developed 4 years of research under supervision of Prof. Roy Ascott. His doctoral thesis, funded by CAPES – BRAZIL, is a transdisciplinary research in the fields of art, science, technology and nature in which he investigates how the confluence of these domains has informed the creation of new aesthetics experiences. As a result of this study it was developed a theoretical-practical intervention in the field of arts with focus on the ideas of interactivity, telematics, field theories, and hyperorganisms. He holds a position as Adjunct Professor at Federal University of Rio de Janeiro and coordinates the NANO – Nucleus of Art and New Organisms at the same institution. [gutonobrega@ufrj.br](mailto:gutonobrega@ufrj.br), +55 21 999945715

<sup>23</sup> Prof. Dra. Coordenadora do NANO, Escola de Belas Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Maria Luiza (Malu) Fragoso is a PhD In Arts and Multimedia from the University of Campinas (UNICAMP), São Paulo (2003) where she developed research on artistic experimentations in telematics. Post Doctorate at the School of Art and Communication of the University of São Paulo. Currently professor at the Visual Communication Design Department at the Federal University of Rio de Janeiro (UFRJ). Thesis supervisor since 2005. Published the title >=4D. Computer Art in Brazil (2005). Coordinator of the research group REDE- Art and Technology, trans cultural nets in multimedia and telematics, and of NANO LAB – Nucleus of Art and New Organisms. Organizer of CAC.4 Computer Art Congress in Rio de Janeiro (2014). [malufragoso@ufrj.br](mailto:malufragoso@ufrj.br) +55 21 976010370

## **Espaço silêncio: desdobramentos no mundo falante<sup>24</sup>**

Marcelo Gonçalves Ribeiro e Julie de Araujo Pires

### **Resumo**

O texto constitui reflexão teórico-crítica acerca de trabalhos desenvolvidos pelos autores deste artigo e a partir da integração entre dois grupos de pesquisa da Universidade Federal do Rio de Janeiro, com desdobramento em Design, Artes Visuais e Literatura. No sentido de promover esta ponte entre áreas distintas, a Língua Brasileira de Sinais (LIBRAS) se transforma em vivência para o fazer artístico em abordagens de caráter visual e sonoro, expressas em desenho, vídeo e projeção de imagens.

O exercício da língua é capaz de alterar nossa experiência, transformando as esferas simbólicas e imaginativas de tal modo que podemos elaborar inúmeras situações criativas da realidade.

A partir do contato com participantes de disciplina do curso de pós-graduação em literatura para surdos, a pesquisa artística se deslocou da linearidade discursiva da palavra falada. Ante o desafio de compreender o uso de LIBRAS, uma língua visual e performática, expressa em diferentes dimensões, rica em espacialidade e temporalidade, nossa proposta para este evento é traduzi-la em mídias visuais e sonoras. Busca-se ainda, por intermédio de caminhos relacionados à comunicação por linguagem de sinais, explorar possibilidades linguísticas e visuais abertas pela integração entre surdos e ouvintes.

Deste modo, o enlace promovido entre gestos, sonoridades e visualidades provoca reflexões acerca de sentido, comunicação, espaço, tempo e memória.

Para fundamentar a investigação teórico-prática colaboraram, no entendimento de questões relacionadas à surdez e à linguagem, autores como Oliver Sacks, Walter Benjamin e Michel Foucault, entre outros, além da abordagem artística de Christine Sun Kim e Paulo Vivacqua.

### **Palavras-Chave**

Gesto, imagem, onírico, surdez

---

<sup>24</sup> Este artigo se insere nos projetos do grupo de pesquisa 'Imagem(i)matéria', que está sendo desenvolvido pelos autores no curso de graduação e de pós-graduação em Design, Escola de Belas Artes, UFRJ. [imagemimateria.eba.ufrj.br](http://imagemimateria.eba.ufrj.br) ou [imagemimateria.wordpress.com](http://imagemimateria.wordpress.com)

## **Experimentações Robóticas em Papel e Eletrônica: Uma Análise Introdutória.**

Marília Lyra Bergamo<sup>25</sup>

Adriene Amaral<sup>26</sup>

### **Resumo**

Este artigo apresenta os primeiros resultados de um trabalho de pesquisa que trata de sistemas estéticos materiais, portanto, se aproxima do campo da robótica. Contudo, o que se pretende demonstrar com as experimentações tecnológicas apresentadas neste artigo é também um afastamento no que se refere ao modelo de objetivação da robótica. No trabalho criativo propomos o uso de um material mais tradicional do campo da arte, o papel, acoplado de eletrônica e computação. A proposta foi produzir e analisar estéticas computacionais tecnológicas que envolvam o uso do papel como elemento de materialidade robótica para sistemas artificiais. O papel é um produto de fibras de plantas e sua base é 100% vegetal. Em artes gráficas ele é cerne de desenvolvimento em pesquisa e gerador de visualidades estéticas.

O papel ao ser incorporado, com o uso de eletrônica, sensores, atuadores físicos, químicos, fotoelétricos ou mesmo motores gera respostas comportamentais autônomas. Desta forma, este artigo apresenta os estudos de estruturas criadas em papel que receberam comportamentos associados a vida sésil (plantas). A artificialidade é obtida por meio da exploração tecnológica com objetivos não-científicos mas sim poéticos. Essas estruturas de vida artificial são plataformas criativas e intrinsecamente relacionadas a cultura de associação ou análise de comportamento de grupos de indivíduos.

### **Palavras-Chaves**

Robótica, Artes Gráficas, Vida Artificial

---

<sup>25</sup> Professora da Universidade Federal de Minas Gerais atua na graduação de Artes Digitais e Design. Doutorado em Arte e Tecnologia pela Universidade de Brasília, Mestre em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais, Mestre em Design pela Universidade of Western Sydney. Artista e Pesquisadora do Grupo 1maginariO: Poéticas Computacionais ([www.1maginariO.art.br](http://www.1maginariO.art.br)) [marilialb@yahoo.com](mailto:marilialb@yahoo.com)

<sup>26</sup> Graduanda em Design da Universidade Federal de Minas Gerais. Possui trabalhos de pesquisa na área de realidade aumentada e design de livros interativos.

## **Crossroads: Collaborative Creativity as Alternative Transformative Practice of new Technologies**

Paulo Bernardino Bastos; University of Aveiro; [pbernard@ua.pt](mailto:pbernard@ua.pt)

### **Abstract**

*The technology has always been turned into perfecting the image and this may be our beliefs and wills for understanding the world through its simulations. Therefore, we try to understand the subject, how it was done, by whom, when, etc., and the interest on the image lies firstly in this possible reference to the visible world – need of placing the image and connecting with it. The result of the intersection between technology and interactivity drives us to perceive the development of the idea of shared production that spreads out as will inherent to the attitude of the creative act. The work, on being revealed in the aspiration of interactivity enounces a positioning that is linked to the technological means, on space and proceedings issues. The main leading theories of 'transformative creativity', which has emerged in the last decade, proposed by Margaret Boden (e.g. Boden 1990), gave us important notions of personal/historical-creativity, which have helped to define creativity in a much more formal context. I'm departing from the methodological approach that considers Deleuze and Guatarri's concepts of Rhizome and becoming as a theoretical and philosophical framework. By considering art practice as research we are inspecting how creativity emerges from chaos and is a participatory practice; how this phenomenon expands 'rhizomatically' in a co-authored situation and how a lead into the complexity of creation can be mapped through reflection archiving and writing – exegesis. What is this model of approach embedding? Is the best way to be creative in a specific field to gather as much knowledge about the domain as possible? Is it just a capacity of organizing retrieval processes enclosed in our cognitive capacity of memory? Consciousness, attention and motivation are considered in the formal concepts of creativity? Is transformative creativity what we as artists are searching for – a means to transcend a conceptual space? Has a co-authored situation ever been considered? This article is metaphorically crossroad of the artistic mind in a creative practice-led research considering solo and co-authored creation.*

### **Keywords**

*Art Practice, Collaborative Creation, Image, Interaction.*

## **Museu Interface: a implosão do cubo branco e a museologia radical**

Priscila Arantes

### **Resumo**

As transformações deste último século trouxeram modificações profundas no campo da cultura e das políticas culturais públicas. O que se percebe, no caso específico do Brasil, é um enfraquecimento crescente do papel do Estado na defesa da democratização cultural entendida aqui não somente como o acesso a cultura, mas também como o atendimento da diversidade cultural. O que se vê muitas vezes é um desmantelamento da área da cultura, especialmente em tempos de crise econômica, considerada geralmente como uma área de menor importância frente a outras do Estado.

O questionamento do papel institucional vem acompanhado, especialmente no que diz respeito à esfera pública, por uma percepção de um descompasso entre as práticas institucionais - que muitas vezes se direcionam exclusivamente ao desenvolvimento de propostas espetaculares - e ações que possam criar um diálogo e uma participação efetiva com a diversidade do público e do espaço social.

A instituição de arte é, neste sentido, chamada a refletir sobre sua prática, especialmente as instituições públicas que, a princípio, deveriam exercer um papel democrático e de efetivo acesso aos bens culturais. Trata-se de pensar o museu como um dispositivo participativo e de ação e não como um espaço fechado em si mesmo - como um cubo branco na expressão de Brian O'Doherty. A pergunta que se coloca é: como fazer um museu se tornar mais ativo e em diálogo com a realidade social?

Museu como interface: a implosão do cubo branco e a museologia radical pretende exatamente tocar no ponto de algumas destas discussões. A partir de uma abordagem transdisciplinar pretende-se discutir como algumas práticas museais criam interfaces mais expandidas com a realidade social. Museus nômades, museus que criam práticas efetivas junto a comunidades bem como museus digitais serão alguns dos tópicos abordados na presente apresentação.

### **Palavras-Chave**

Museus digitais, comunidade, interface, ativismo, arte contemporânea.

## **Pensamento Conformado: dimensões sensíveis e abrangências**

Silvia Laurentiz<sup>27</sup>

### **Resumo**

Vivemos em um mundo permeado por signos que pertencem a várias áreas do conhecimento. Signos estes que têm sido filtrados e armazenados por nossas interfaces naturais e artificiais e que orientam nossas percepções e concepções das complexidades do mundo. Explorando os limites do pensamento conformado – entendido aqui como códigos, normas, padrões, produtos culturais, imagens técnicas, dispositivos, interfaces, toda representação que é resultado de conceitos e, portanto, forma de conhecimento, e com capacidade de mudar nossos hábitos e comportamentos, – expandiremos e revelaremos algumas configurações que não são facilmente percebidas no mundo. A proposta deste trabalho é apresentar experiência poética que se mantém em consistência entre o que é real e que pode ser definido como “semioticamente real”, e sustenta um comportamento eficiente, mas, por serem poéticas, exercem um certo grau de tensão nesta estreita relação. É importante notar que estamos nos referindo ao pensamento que está “conformado” e não a maneira que está “formado” por suas características de aparência. Ou seja, não nos restringiremos às formas, aspecto físico, expressões de padrões, pois incluímos o sentido de modelo, e a relação entre modelos, onde forma e conteúdo são indissolúveis, e características conceituais são inseparáveis das suas propriedades materiais. Além disso, o “pensamento conformado” é determinado por sociedade, comunidade ou grupo. E, principalmente, “pensamento conformado” é um signo, mas nem todo signo é um “pensamento conformado”.

### **Palavras-Chave**

Arte, semiótica, cognição, pensamento

---

<sup>27</sup> Profa. Dra. Silvia Laurentiz, Livre-docente, Professora Associada da Universidade de São Paulo, Brasil. [silvia laurentiz@gmail.com](mailto:silvia laurentiz@gmail.com). Desde 2010 criou e lidera o Grupo de Pesquisa Realidades - Da realidade tangível à realidade ontológica (<http://www.eca.usp.br/realidades>), sediado no CAP-ECA-USP, certificado pela Instituição e reconhecido pelo CNPq, em diretórios de grupos de pesquisa do Brasil.