

instante  
experiência/acontecimento

**SESC**

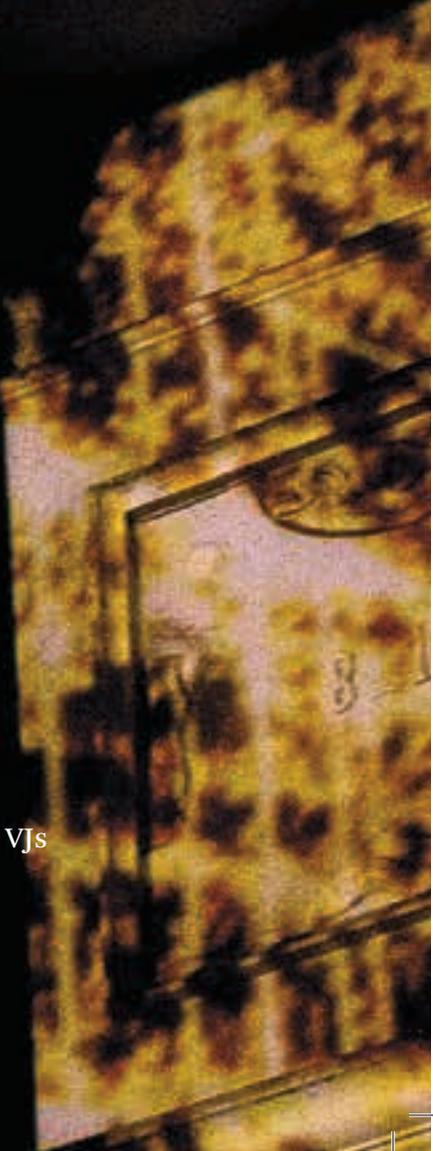


SESC Campinas, setembro a novembro de 2011  
SESC Pinheiros, abril a junho de 2012  
SESC Santo André, de setembro a novembro 2012

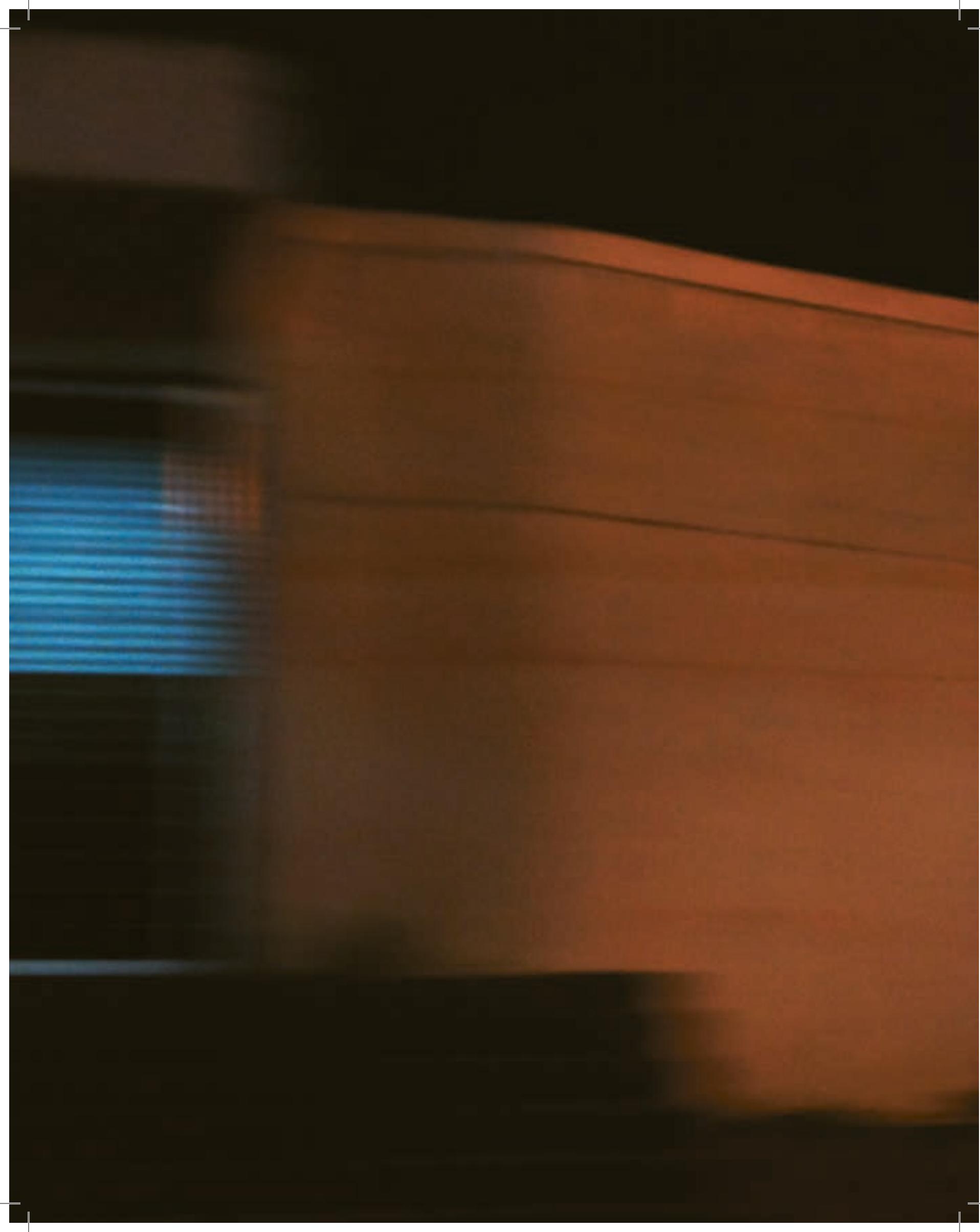
**instante**  
experiência / acontecimento  
**em arte e tecnologia**

São Paulo  
SESC SP  
2012





*VideoMapping, vj Spetto / United VJs*





*Homemáquina, VideoAtaq Itinerante*



## Sumário

- 11** Artes e suportes  
*Danilo Santos de Miranda*
- 14** Instante: experiência / acontecimento  
*Gustavo Torrezan e Melina Izar Marson*
- 18** Obras
- 72** Performances
- 116** Um galpão de imagem em movimento e movimento do som  
*Marcio Harum*
- 118** Experiências e ativações com *o outro*  
*Christine Mello*
- 120** Caos e organização artística  
*Luiz Antonio Garcia Diniz*
- 122** Para pensar um pouco mais quanto à música e a tecnologia  
*Silvio Ferraz*
- 128** Imagem / Experimentação  
*Ana Godoy*
- 130** Esboço cartográfico Ética como Acontecimento  
*Daniel Lins*
- 134** Mantras digitais  
*André Parente*
- 138** Per – curs – os  
*Antonio Carlos Rodrigues de Amorim*
- 146** Cursos e oficinas
- 153** Ação educativa
- 158** Ficha técnica



## Artes e suportes

Danilo Santos de Miranda  
Diretor Regional do SESC São Paulo

As formas de expressões artísticas contemporâneas, além de viverem um importante momento de rica mistura entre estilos e modos de manifestação, apropriam-se dos suportes tecnológicos como, talvez, uma forma de alcançar, cada vez mais, o ineditismo reclamado pelos tempos, apontando encruzilhadas possíveis para os encontros.

Inerentes ao ser humano, as artes também se espalham em rizomas, proliferando uma estética voltada à procura dos sentidos atentos a uma nova configuração do mundo. Estranhamentos, fios emaranhados confundidos com as teias de uma rede cibernética, tradições encobertas afirmando solidez, junto a um efêmero movimento de uma busca incessante de revelações.

Assim como caminhar nas ruas das metrópoles exige a cautela para o tempo apressado que sempre quase nos atropela, defrontar-se com muito que se faz de arte nos dias de hoje é tarefa de cuidados e olhares, acima de tudo, generosos. Na agitação das cidades, o fazer artístico procura traduzir os anseios e as idiossincrasias dos elementos que as compõem: gentes, asfaltos, concretos, verdades e sonhos que se misturam em tessituras dispostas aos sentidos.

A exposição INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO, realizada no SESC Campinas, traz aos cidadãos a oportunidade de caminhar pelas linhas frágeis e intrincadas de uma vivência contemporânea pulsante, diversa e pluralista, através de um fruir artístico intenso e provocante. Para o SESC São Paulo, deixar fluir o novo é permitir que a tradição permaneça na original maneira de se apreender a vida.

**instante:  
experiência /  
acontecimento**



*Don't give up! About a history that doesn't want to be told, Grazielle Lautenschlaeger*

## Instante: experiência / acontecimento

Gustavo Torrezan e Melina Izar Marson  
Curadores

O que conecta o trabalho *Meb/Caraxias*, do artista Cildo Meireles à *Pilha* da dupla Detanico & Lain e ao *O Processador* de Luciana Camuzzo? Como pensar, num mesmo espaço expositivo, Waldemar Cordeiro, SCIArts e o coletivo A\_Factory Tranzmidia? Encontros aparentemente inusitados entre artistas, obras e gerações distintas compõem arranjos díspares ao primeiro olhar.

A aparente disparidade de INSTANTE é redimensionada quando nos deparamos com seu projeto curatorial. Dentro da ampla temática da arte contemporânea foram contemplados trabalhos de artistas que realizam ou realizaram experimentações com as chamadas novas mídias – câmeras de vídeo (vídeo tape ou digitais), gravadores de som, máquinas de fotocópias (analógicas ou programadas) e scanners de última geração, computadores – e trabalhos que, ao se apropriarem de materiais e técnicas, à primeira vista mais “simples”, como livros, minhocários ou mesas de jogos, constroem amplos e intensos experimentos artísticos.

**Gustavo Torrezan** (1984) é artista, educador, curador, crítico, produtor, gestor cultural e atua como web animador no SESC SP – ou seja, um artista-etc. Mestre em Educação pela Unicamp e em História da Arte e Cultura Latinoamericana pela Universidad Mayor Nacional de San Marcos, Peru, é bacharel e licenciado em Artes Visuais pela Unicamp, e pesquisador no Laboratório de Estudos Audiovisuais (OLHO-FE). [www.gustavotorrezan.com](http://www.gustavotorrezan.com)

**Melina Izar Marson** (1974) é assistente de cinema e artemídia no SESC SP. Mestre em sociologia da cultura pela Unicamp, é licenciada em Ciências Sociais pela mesma universidade e bacharel em Comunicação Social pela Unesp. Sua pesquisa de mestrado foi premiada pelo Rumos – Itaú Cultural e publicada pela editora Escrituras, sob o título *Cinema e Políticas de Estado: da Embrafilme à Ancine* (2010).

[...] sabemos que arte é um processo em permanente mutação. Era uma coisa para os arquitetos egípcios, outra para os calígrafos chineses, uma terceira para os pintores bizantinos, outra ainda para os músicos barrocos ou os cineastas russos do período revolucionário. Nesse sentido, não é preciso muito esforço para perceber que o mundo das mídias, com sua ruidosa irrupção no século xx, tem afetado substancialmente o conceito e a prática da arte, transformando a criação artística no interior da sociedade midiática numa discussão bastante complexa.

*Arlindo Machado*

A partir dos anos 1950, as tecnologias se tornaram cada vez mais acessíveis, passando a ser utilizadas por um número crescente de artistas e incorporadas às suas produções em processos que levaram à expansão de seu território de atuação. No percurso traçado pelo encontro entre a arte e a tecnologia – marcado por desafios, hesitações, desvios e enfrentamentos – faz-se mais frequente e presente o uso de mídias as mais diversas.

Vídeo, gravadores de som, *samplers*, *softwares* geracionais associam-se a elementos mais rudimentares, materiais descartados e utensílios do cotidiano, em ações que tem a bricolagem como procedimento; em espécies de reengenharias produzidas por meio de gambiarras, usos e apropriações de técnicas e meios para conceber e criar trabalhos que torcem a linguagem das artes visuais contemporâneas.

A série de trabalhos, pensamentos e práticas reunida por INSTANTE busca não só percorrer a produção realizada por artistas brasileiros, a partir da década de 1960, mas apresentar uma parcela expressiva da produção artística regional do estado de São Paulo, que se dá em torno de Campinas, cidade onde o projeto foi concebido e realizado, evidenciando a forte ligação da região com a tecnologia e o experimentalismo.

## O ESPAÇO / A EXPOGRAFIA

Mais do que um agrupamento de obras de arte, INSTANTE foi concebido como ocasião de encontro para conversas nas quais os fazeres e saberes artísticos são postos em jogo em mesas de debates, oficinas e cursos, configurando-se como espaço para convergências, divergências, aproximações e embates entre pesquisadores, produtores e agentes culturais, artistas, críticos e o público.

Por isso, o espaço e a expografia são centrais no projeto. Eles foram pensados e projetados para que, no mesmo local onde se realizaram as mesas de debates e as efêmeras apresentações de *live arte*, os visitantes pudessem participar de oficinas e *workshops* experimentando, com os recursos tecnológicos disponíveis, diversas maneiras de fazer arte por meio de pequenos aparatos que compõem a expografia. Os trabalhos criados pelos visitantes participaram transitoriamente do espaço, explicitando o caráter multiverso de INSTANTE: nenhuma definição sobre o que seja a arte associada a tecnologia, mas um sem número de versões que esse encontro torna possível.

Ao abrir mão de um sentido único e linear de visitação, a exposição, que ocupou o recém-inaugurado Galpão do SESC Campinas, colocou o visitante numa situação de solicitação tátil / áudio / visual variada. Tal como os trabalhos reunidos, a expografia se configurou como multiplicidade de percursos sem uma rota previamente definida. O percurso ganhou, aqui também, a dimensão de uma experiência na qual cada visitante põe em jogo as linhas que segue por meio das muitas relações entre o que é apresentado e os atravessamentos que se dão. Ao fazer valer a permeabilidade entre os trabalhos, e entre os trabalhos e os visitantes, INSTANTE se distinguiu, para além do tempo de sua realização, como uma experiência singular e irrepetível, sempre em processo e aberta aos encontros.

## INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO

Importante referencial conceitual para a concepção deste projeto curatorial, é o pensamento do filósofo francês Gilles Deleuze.

A filosofia de Deleuze atravessa INSTANTE a partir dos potentes conceitos de experiência e acontecimento que, inseparáveis, ressoam na expografia, nos trabalhos dos artistas convidados, nas peças gráficas, na concepção do guia de visitação, nas oficinas e *workshops* e na proposição de funcionamento das mesas. Esses conceitos nos lembram de que o instante de uma transformação não localizável, aquela que torna uma experiência singular, vale não pelo que acontece, mas pelo que nos acontece. Instante fugaz, inenarrável.

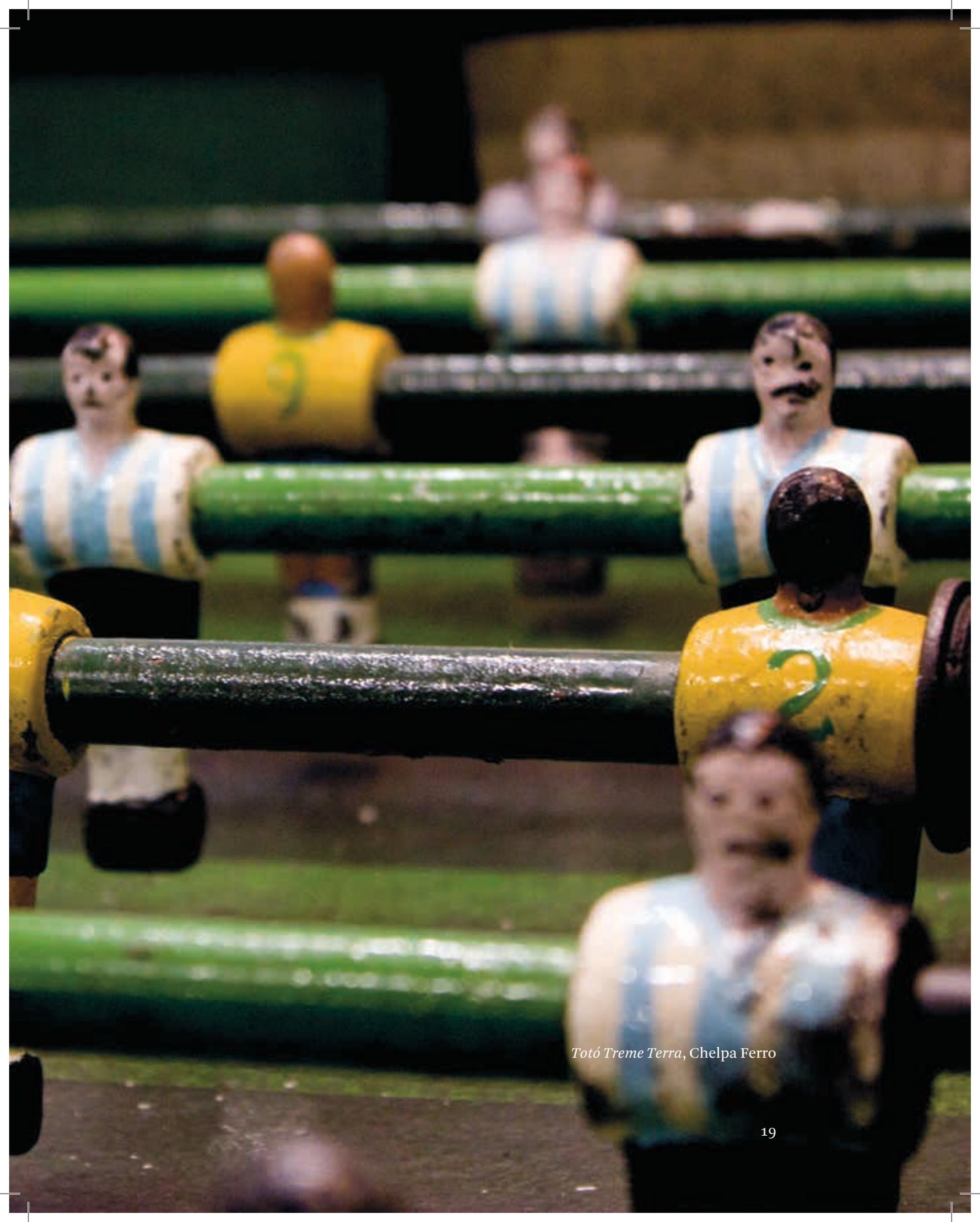
Interessa a INSTANTE as junções inusitadas entre artistas, trabalhos e procedimentos, propondo aos visitantes que criem seus percursos movidos pelo que lhes chama a atenção, convidando-os a explorar o espaço e os trabalhos desde aquilo que os toca. Indo na contracorrente dos especialistas sobre o que supostamente deva ser arte e tecnologia, INSTANTE aposta na vitalidade de práticas estéticas, na criação livre e compartilhada, que toma o visitante como um possível aliado na formulação de questões que mantenham a abertura deste arranjo, ampliando o campo experimental do qual participam a arte e as diversas mídias.

INSTANTE apresenta-se neste catálogo como um “livro sem conclusão”. Sua única e desafiadora proposta é prolongar um movimento convidando o leitor a percorrer suas páginas, desejando que encontre aqui, assim como na exposição, alguma coisa pela qual não procurava.

Que o projeto, a exposição e o catálogo sejam, para cada visitante / leitor, o instante privilegiado da experiência / do acontecimento.

obras





*Totó Treme Terra, Chelipa Ferro*

## *Reencontro / Getting out / As if exiled paradise*

**Rafael França**

Porto Alegre, 1957 — Chicago, 1991

Trilogia marcada pela experimentação dos processos artísticos com vídeo e novos meios. Ao criar as suas próprias condições para o afastamento da cena das artes plásticas ao eleger a imagem em movimento, Rafael França desenvolve um forte e particular trabalho investigativo sobre as relações humanas, ao realizar uma inquestionável abertura no campo da linguagem narrativa possível com a artemídia de sua época.

**Ano**  
1984, 1985  
e 1986.

**Técnica**  
7', cor, som  
(loop)  
5', cor, som  
(loop)  
8'55", cor,  
som (loop)

U-matic  
transferido  
para vídeo  
digital



**Rafael França**, é um dos mais significativos nomes da videoarte brasileira da década de 1980, e em seus trabalhos investiga a linguagem do vídeo, alterando os padrões clássicos, a narrativa linear e o som sincronizado.



AFTER A DEEP SLEEP



*Don't give up! About a history  
that doesn't want to be told*

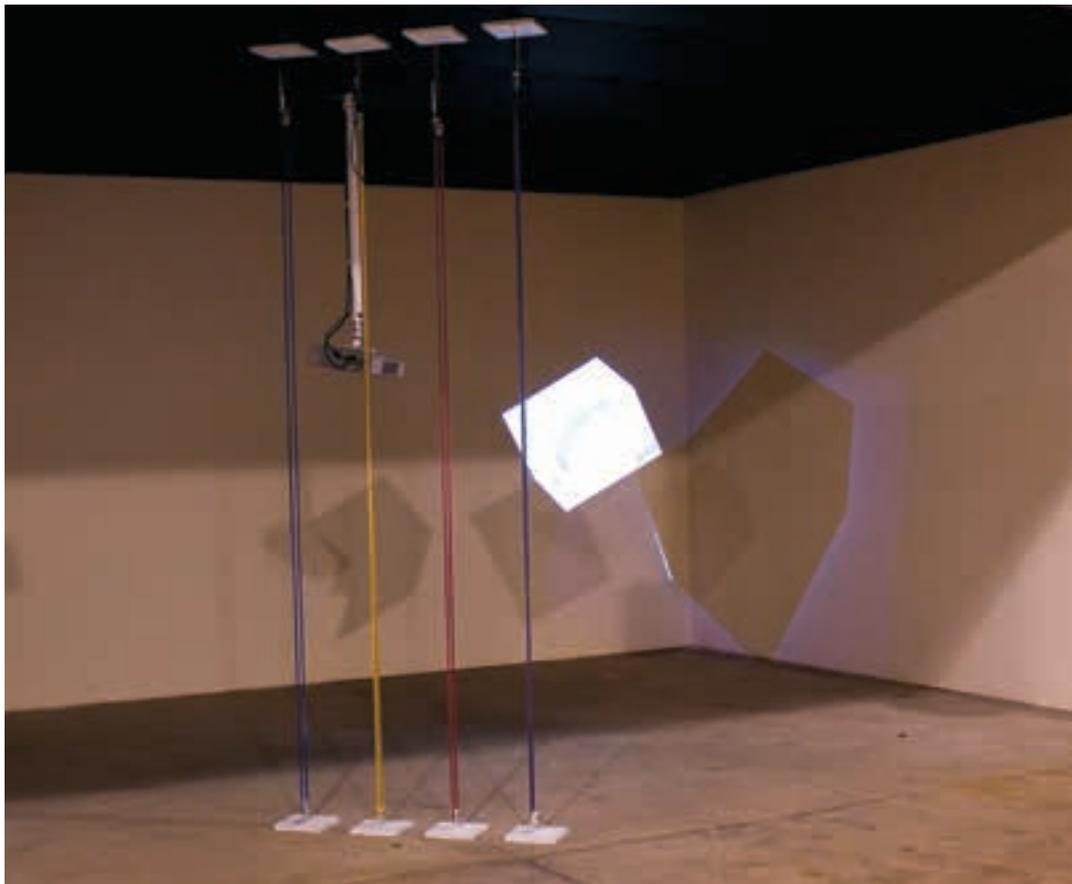
**Graziele Lautenschlaeger**

Rio Claro, SP, 1983

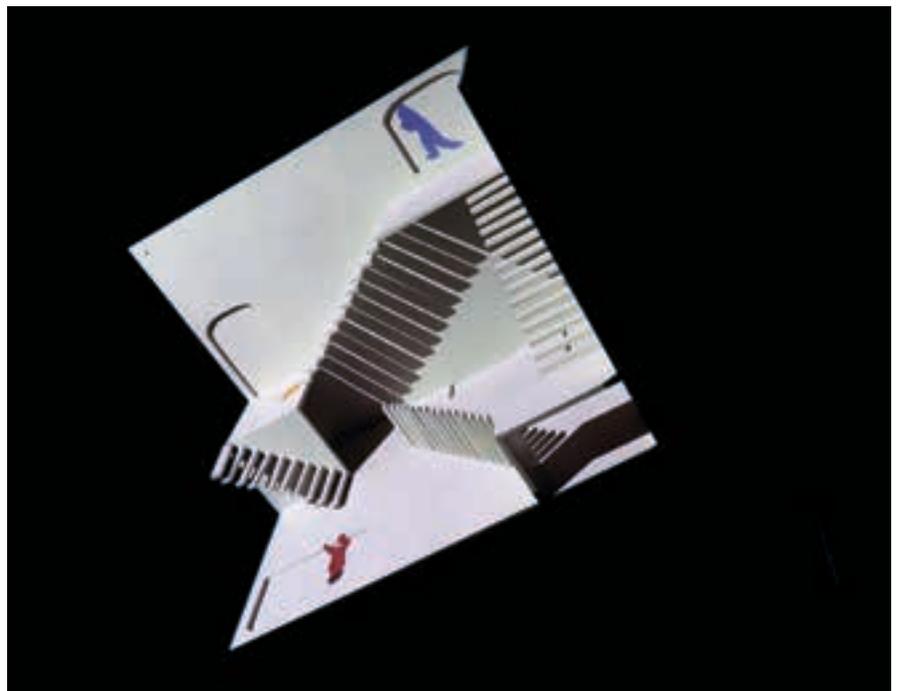
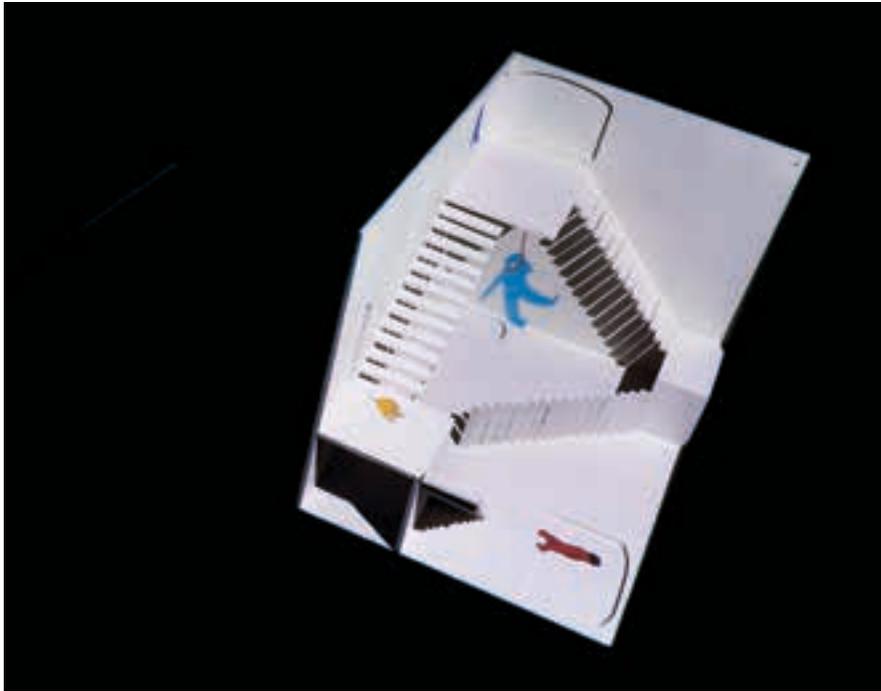
**Ano**  
2008

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa

Imagens de quatro situações diferentes são projetadas em uma maquete, formando um experimento narrativo em que se busca a relativização espaço-temporal. A interação desses episódios é construída a partir de múltiplas combinações pela manipulação de quatro cordas.



Graziele Lautenschlaeger pesquisa em seus trabalhos multimídia as relações entre narrativa e espaço.



## Totó Treme Terra

**Chelpa Ferro**

Rio de Janeiro, 1995

*Totó treme-terra* é uma peça com sensores sonoros dispostos em todos os lugares em que ocorre movimento, seja de quem joga, seja das peças e da bola que rola. Ao ser jogado, o pebolim aciona a aparelhagem sonora eletrônica, produzindo uma trilha particular de som e luzes para cada partida. A obra convida o público a participar do jogo pelo toque.

**Ano**  
2006

**Técnica**  
Instalação multimídia interativa (mesa de pebolim, microfones, amplificadores, caixas de som, mesa de som, sampler, circuito eletrônico, caixa de luz, madeira e fórmica)



**Chelpa Ferro**, coletivo formado em 1995 pelos artistas Barrão (Rio de Janeiro – RJ, 1959), Luiz Zerbini (São Paulo – SP, 1959) e Sérgio Mekler (Rio de Janeiro – RJ, 1963), cria trabalhos híbridos que possuem o som como característica marcante.



## *Fala*

### **Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti**

São Paulo, 1959, e São Paulo, 1957

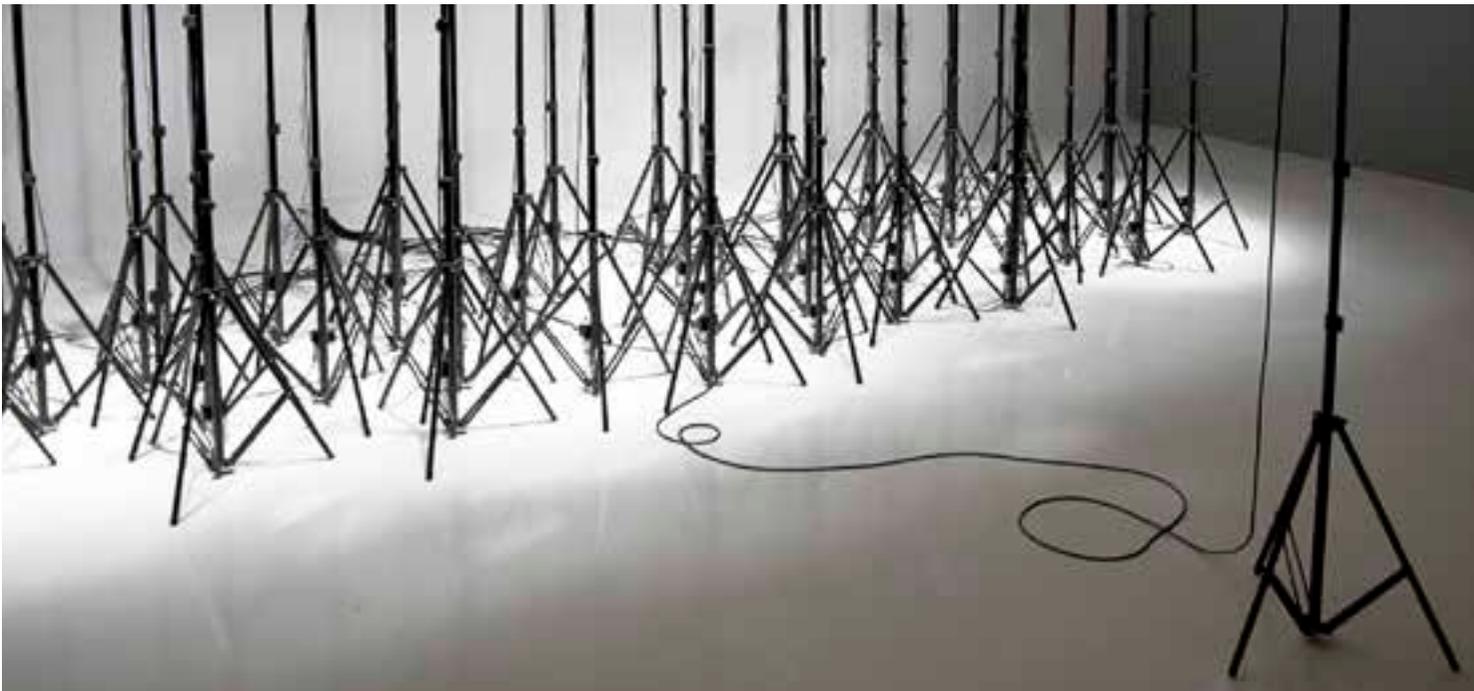
**Rejane Cantoni e Leonardo Crescenti** criaram um trabalho que estabelece a comunicação e sincroniza humanos e máquinas. A partir do estímulo do microfone, a máquina de falar autônoma possibilita equivalências com seu banco de dados para gerar imagens e sons de “similar” significado semântico. A instalação é permeada por caixas de sons e aparelhos celulares que possibilitam ver e ouvir a conversa maquínica. Este projeto recebeu o prêmio “Incentivos a Produção VIDA 13.2”, da Fundación Telefónica.

**Ano**  
2012

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa



**Daniela Kutschat**, artista, pesquisadora e professora universitária e **Rejane Cantoni**, artista, arquiteto e publicitário, são casados e produzem juntos trabalhos artísticos que investigam e envolvem várias mídias e suportes.



## *Spacemen / Cavemen*

**Chelpa Ferro**

Rio de Janeiro, 1995

Ano  
2011

Técnica  
Instalação  
multimídia  
interativa

Em *Spacemen / Cavemen* o **Chelpa Ferro** manipula máquinas e objetos descartados e fora de uso e os resignifica, agregando e anulando suas funções. Resignificados, esses objetos de curta existência dentro da sociedade de consumo, ganham sobrevida quando confrontadas as novas tecnologias constituindo paisagens sonoras e de luz. *Spacemen / Cavemen* combina fios, cabos, cordas, auto-falantes e lâmpadas em dois módulos de som e luz que se comunicam de maneira aleatória e que reorganizam o espaço e o deslocamento do observador em seu interior.



**Chelpa Ferro**, coletivo formado em 1995 pelos artistas Jorge Barrão (Rio de Janeiro – RJ, 1959), Luiz Zerbini (São Paulo – SP, 1959) e Sergio Mekler (Rio de Janeiro – RJ, 1963), cria trabalhos híbridos que possuem o som como característica marcante.



## *Mebs / Caraxia*

**Cildo Meireles**

Rio de Janeiro, 1948

**Ano**  
1970-1971

**Técnica**  
Instalação  
sonora

O formato original desta obra é um disco compacto 33 RPM com tiragem de 500 exemplares. Produzida com oscilador de frequência, as “esculturas sonoras” eram projetadas como imagem espacial da percepção auditiva. A faixa Mebs relembra o gráfico sonorizado da fita de *Moebius* e *Caraxia* remonta a uma ideia de espiral sonora.



**Cildo Meireles**, artista multimídia, aproximou a arte conceitual de considerações políticas e sociais específicas do Brasil, tendo atuação notória durante a ditadura militar brasileira.



## *Meditação no espaço*

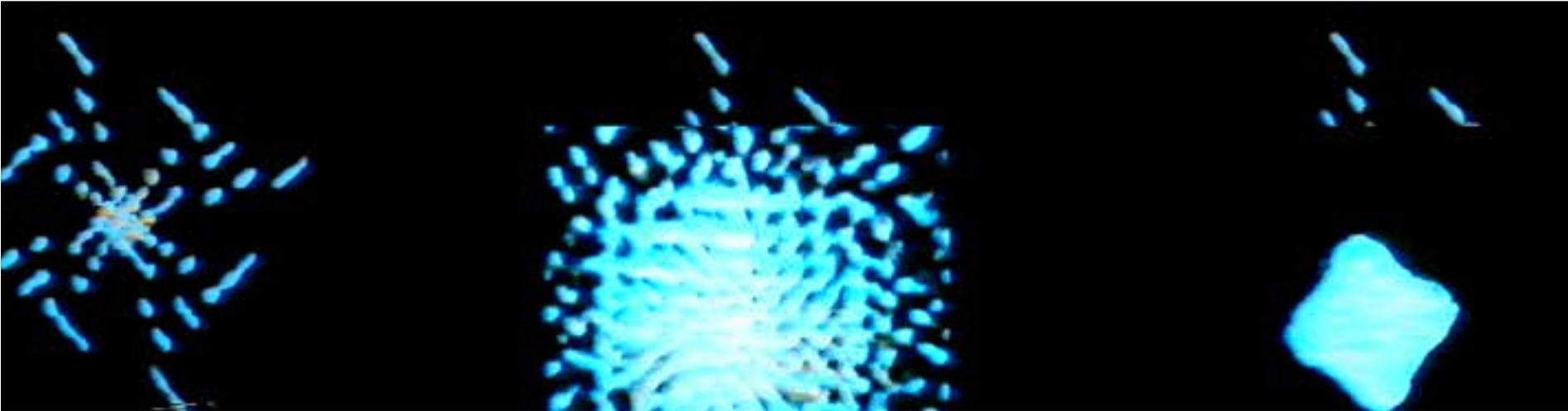
**Otávio Donasci**

São Paulo, 1952

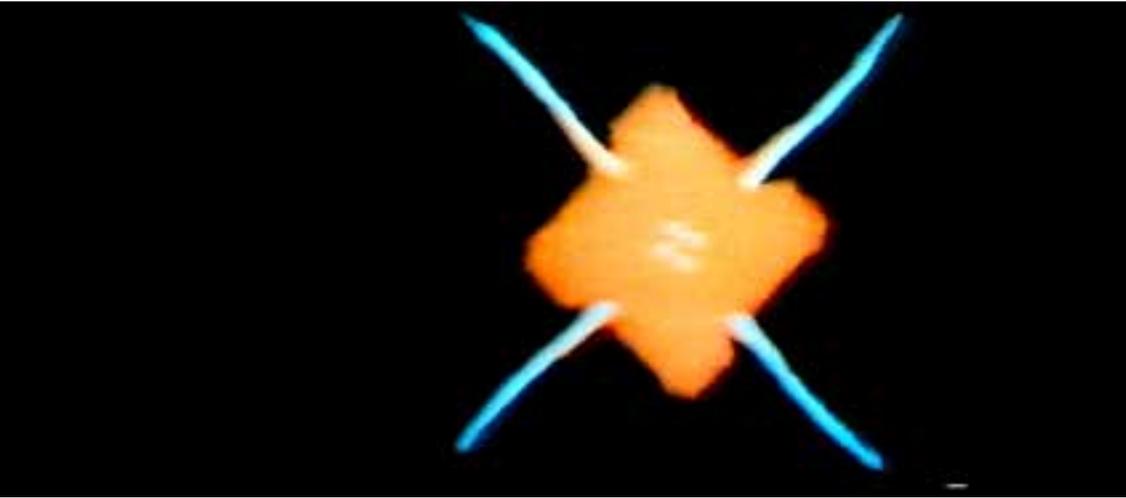
Jogo de imagens caleidoscópicas hipnóticas criadas aleatoriamente pela câmera e depois editadas sonorizadamente, confirmam a produção de eco em vídeo que se utilizava de câmeras U-matic e depois então VHS, ocasionada no início dos anos 1980.

**Ano**  
1981

**Técnica**  
15', cor,  
som (loop).  
VHS trans-  
ferido para  
vídeo digital



Otávio Donasci, artista multimídia, tem como uma das características mais marcantes de suas produções a mescla entre homem e máquina, como nas célebres performances da série "Videocriaturas".



Meditação  
No Espaço

## *Reflexão#3*

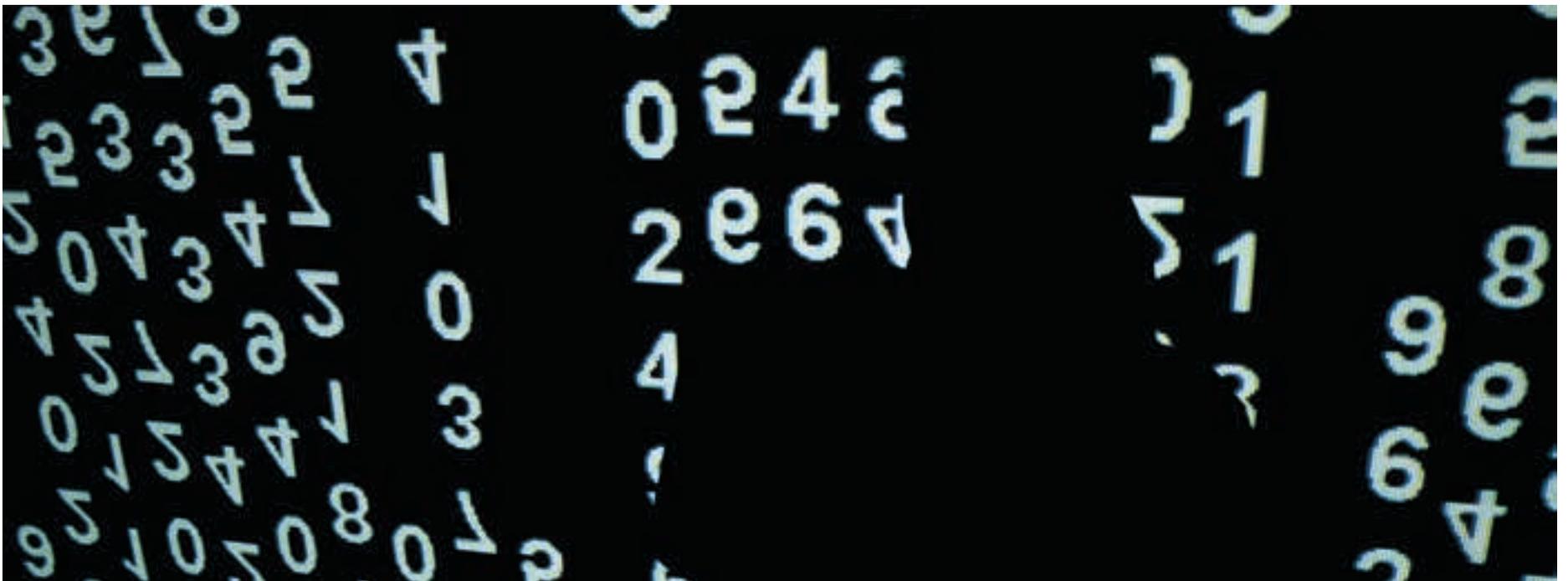
**Raquel Kogan**

São Paulo, 1955

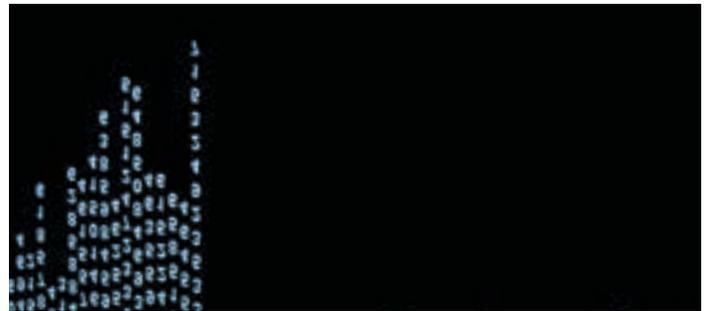
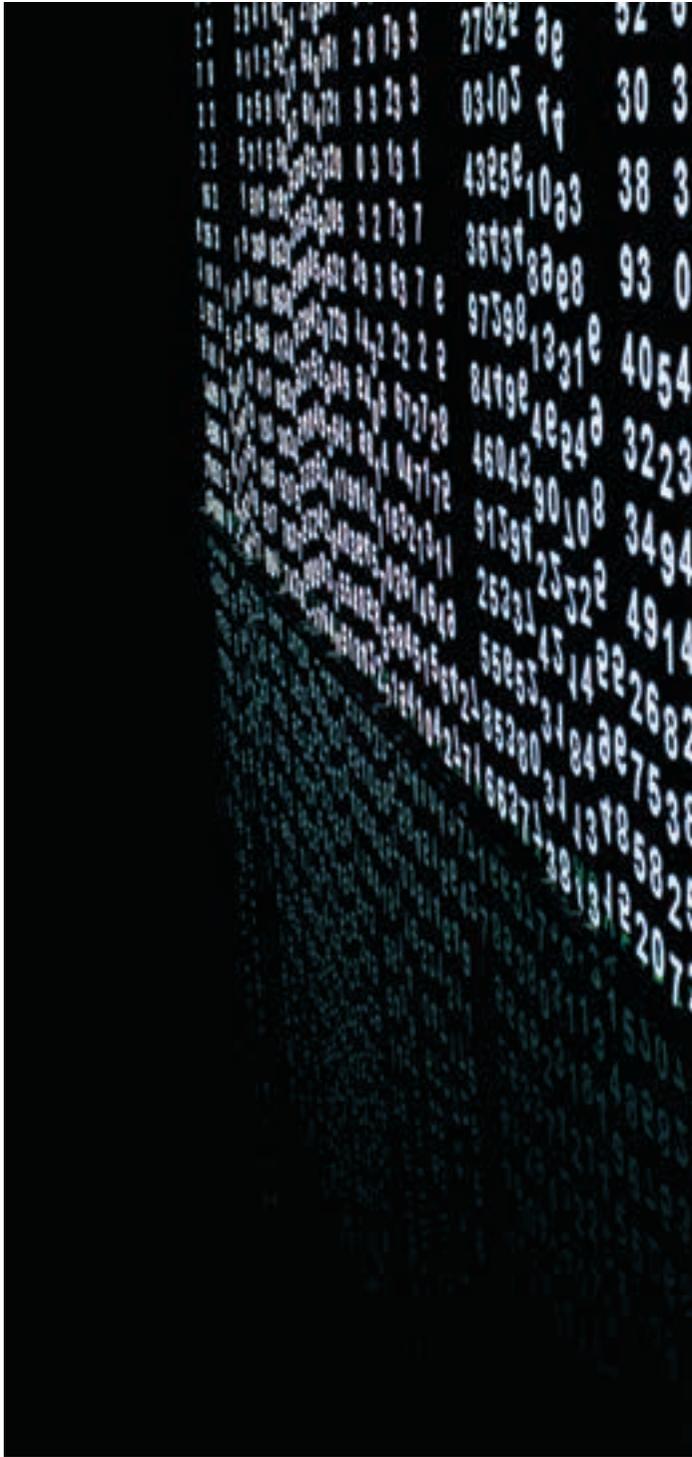
Projeto em processo, que investiga as relações de agenciamento usuário-sistema. Alguém aciona o teclado da maneira que bem entender, alterando assim a sua percepção e a de todos os outros em relação ao espaço. Nessa implementação, a projeção dos números acontece na parede e o reflexo no espelho d'água, mas a interação ocorre no corpo do interator quando sua sombra é projetada na parede e o trabalho em suas costas.

**Ano**  
2006

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa  
(dimensões:  
8 m × 6 m ×  
2,20 m)



Raquel Kogan dialoga com os materiais, as mídias e as linguagens tradicionais e contemporâneas, pesquisando a relação entre espaço e tecnologia.



## *Circuladô*

**André Parente**

Rio de Janeiro, 1958

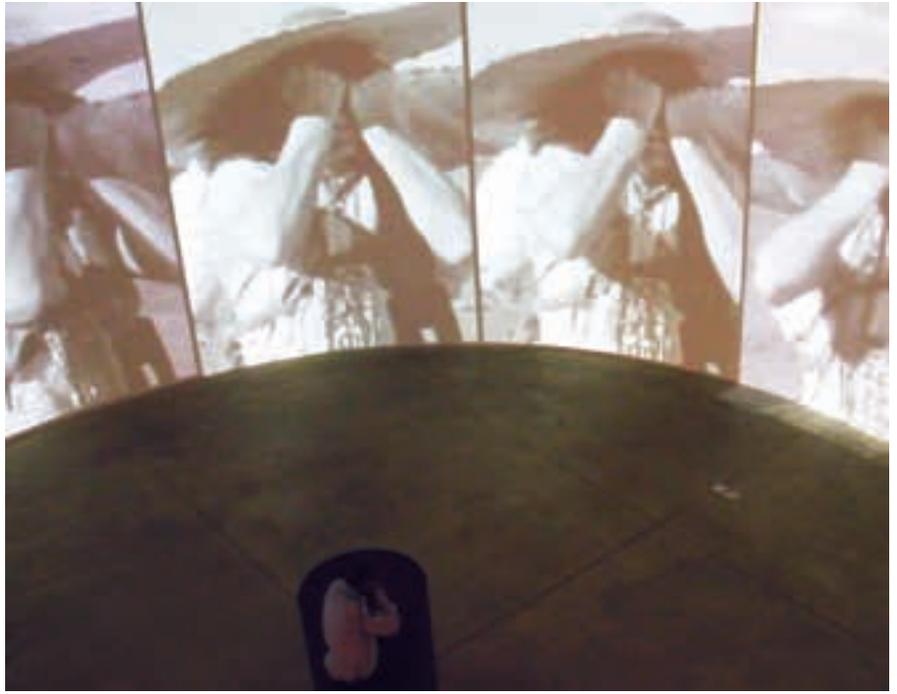
*Circuladô* é uma vídeo-instalação onde o visitante gira um disco que funciona como um controlador multimídia movendo imagens e sons a partir da impressão de um ritmo singular. As projeções são fragmentos de filmes que apresentadas numa forma que assemelha-se a circular possibilita a imersão em uma espécie de Zoetrope, um dos mais antigos dispositivos desenvolvidos para produção de imagem em movimento de maneira a tecer um diálogo com a idéia de pré e pós-cinema.

**Ano**  
2010-2011

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa



**André Parente** é artista e pesquisador do cinema e das novas mídias digitais. Doutor em Comunicação pela Universidade Paris VIII, sob orientação de Gilles Deleuze. Entre 1977 e 2011 realizou vídeos, instalações e performances no Brasil e no exterior. Atualmente é professor pesquisador da UFRJ.



## *Registros*

**Paulo Bruscky**

Recife, 1949

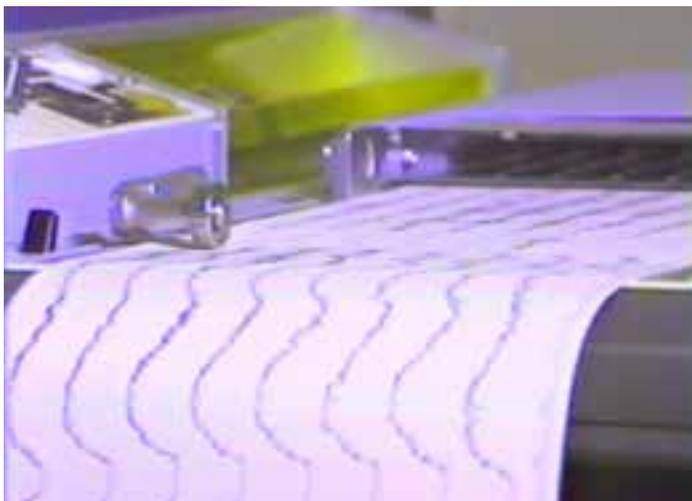
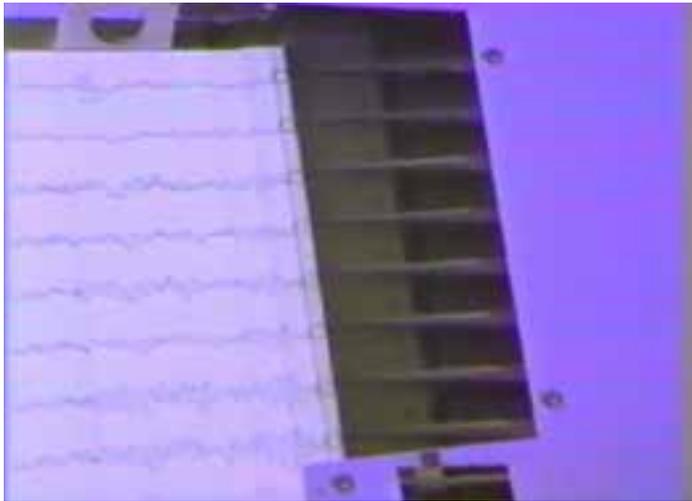
Proposição gráfica do artista com um eletroencefalógrafo, que por meio da alta transferência de estímulos elétricos do cérebro registrados em impressão de papel, desenha sem utilizar as próprias mãos.

**Ano**  
1979

**Técnica**  
4', cor, som  
(loop).  
U-matic  
transferido  
para vídeo  
digital



**Paulo Bruscky** possui pesquisas e obras marcadas pela experimentalidade e pela irreverência em suas criações, que questionam o estatuto da arte. No Brasil, é pioneiro na arte postal e xerográfica.



## *A Mulher que não é B.B. / Derivadas de uma imagem*

**Waldemar Cordeiro**

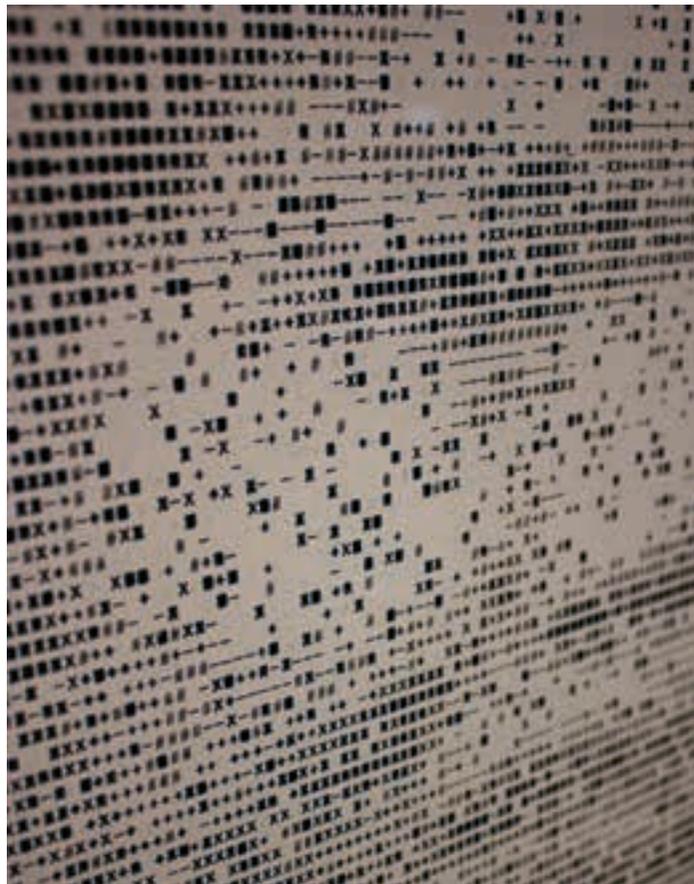
Roma, 1925 — São Paulo, 1973

Ano  
1971

1969

Técnica  
Offset,  
61 cm ×  
44,5 cm

Inspiradas pela forte imagem foto-jornalística que percorreu o mundo da menina ferida com queimaduras de napalm em bombardeio norte-americano durante a Guerra do Vietnam, essas obras baseadas em experimentos com a computação e a telecomunicação como meios de transformação social, evidenciam a transposição de pontos de identificação de códigos entre imagens.



Waldemar Cordeiro é um dos pioneiros no uso do computador nas artes e um dos mais importantes representantes do movimento concreto paulista.



## *Passagens n<sup>o</sup> 1*

**Anna Bella Geiger**

Rio de Janeiro, 1933

A reflexão da auto-imagem como narrativa é o que move a série de vídeos “Passagens” da artista. É considerada como uma das primeiras produções artísticas de experimentação estética no Brasil com o equipamento *Portapak* norte-americano. Imagens alternadas formam incompletos auto-retratos em movimento ao subir degraus de escadas.

**Ano**  
1974

**Técnica**  
P/B, mudo  
(loop).  
Portapak  
½ polegada  
transferido  
para vídeo  
digital



**Anna Bella Geiger** tem uma obra marcada pelo uso de diversas linguagens e pela exploração de novos materiais e suportes. Nos anos 1970, sua produção tem caráter experimental e ela trabalha com fotomontagem, fotogravura, xerox, vídeo e Super-8.



## *Sistema de Produção de Desejo e Indução ao Consumo*

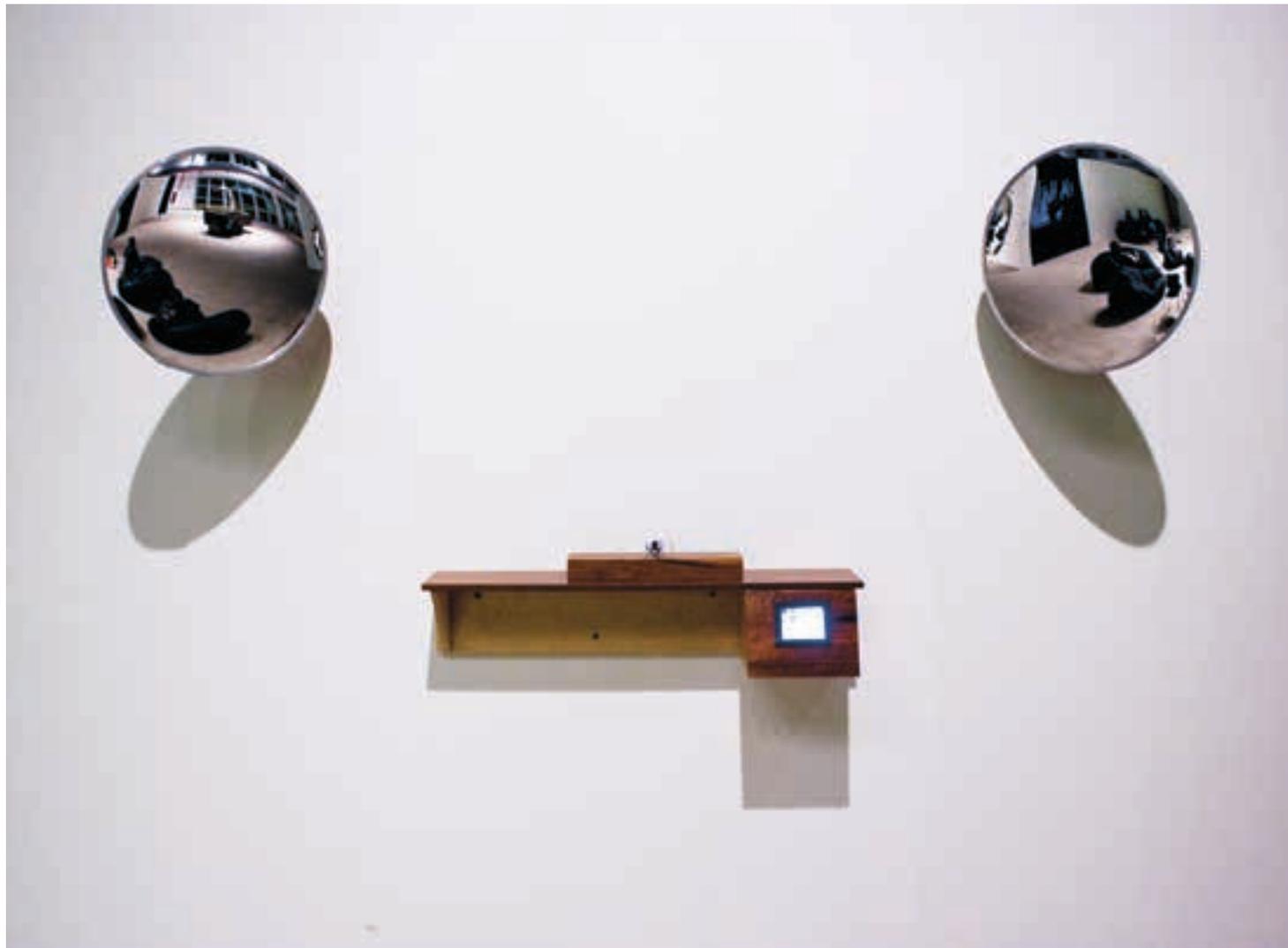
**Beto Shwafaty**

São Paulo, 1977

Dispositivo de vigilância associado a instalação, que faz refletir em âmbito político, social e cultural alguns conflitos derivados do sistema de arte. O trabalho suscita o debate entre os lugares e as situações de contemplação do “espetáculo”, diante da problematização dos estados de quem é apenas o observador passivo e a tensão dos modos do consumidor desejante.

**Ano**  
2005–2006

**Técnica**  
Instalação:  
escultura  
de 120 cm  
× 160 cm  
× 50 cm,  
espelhos,  
madeiras,  
micro-  
câmeras,  
monitor  
de vídeo



**Beto Shwafaty** desenvolve uma prática baseada em pesquisas (sobre espaços, história e visualidade). Em seus trabalhos e projetos, procura conectar formalmente e conceitualmente questões políticas, sociais e culturais convergentes ao campo da arte.



## *Marca registrada*

**Leticia Parente**

Salvador, 1930 — Rio de Janeiro, 1991

Um dos trabalhos pioneiros no campo da experimentação em vídeo da arte brasileira, reúne fortes características que remetem a memória do momento histórico-político pela ditadura repressora vigente naquele momento. Uma agulha que vai costurando sob a pele a inscrição *Made in Brasil*, cabe como metáfora da opressão sentida passivamente contra a vida coletiva e assistida pelo indivíduo.

**Ano**  
1975

**Técnica**  
8', P/B,  
mudo (loop).  
Portapak  
½ polegada  
transferido  
para vídeo  
digital



**Leticia Parente**, uma das pioneiras em videoarte no Brasil, trabalhou com questões relativas ao corpo, identidade e feminilidade.



## *A Performance da Santa*

**Marco do Valle**

Taquaritinga, SP, 1974

Inspirado em um artefato-souvenir bastante popular, a estatueta de Nossa Senhora Aparecida dança um bolero de imagem em movimento dentro de um televisor *vintage*. Realizado com a colaboração de Walter Silveira e Tadeu Jungle.

**Ano**  
1979

**Técnica**  
cor, som  
(loop).  
VHS trans-  
ferido para  
vídeo digital



**Marco do Valle**, artista plástico, pesquisador e professor universitário, transita entre meios, e sua produção artística tem como principais questões a ciência e o uso de materiais em meios sociais.



## *OP\_ERA: Sonic Dimension*

**Daniela Kutschat e Rejane Cantoni**

São Paulo, 1964, e São Paulo, 1959

**Ano**  
2005

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa

O projeto compreende uma série de ferramentas e ambientes de interação e imersão onde o corpo e a máquina entrelaçam-se em experiências simbióticas, que exploram dimensões do espaço simultaneamente à sensações cognitivas.



**Daniela Kutschat**, artista multimídia e professora universitária e **Rejane Cantoni**, artista, pesquisadora e professora universitária criaram em 1999 o projeto "OP\_ERA", que vem sendo desenvolvido desde então.



## *Haarp Radio*

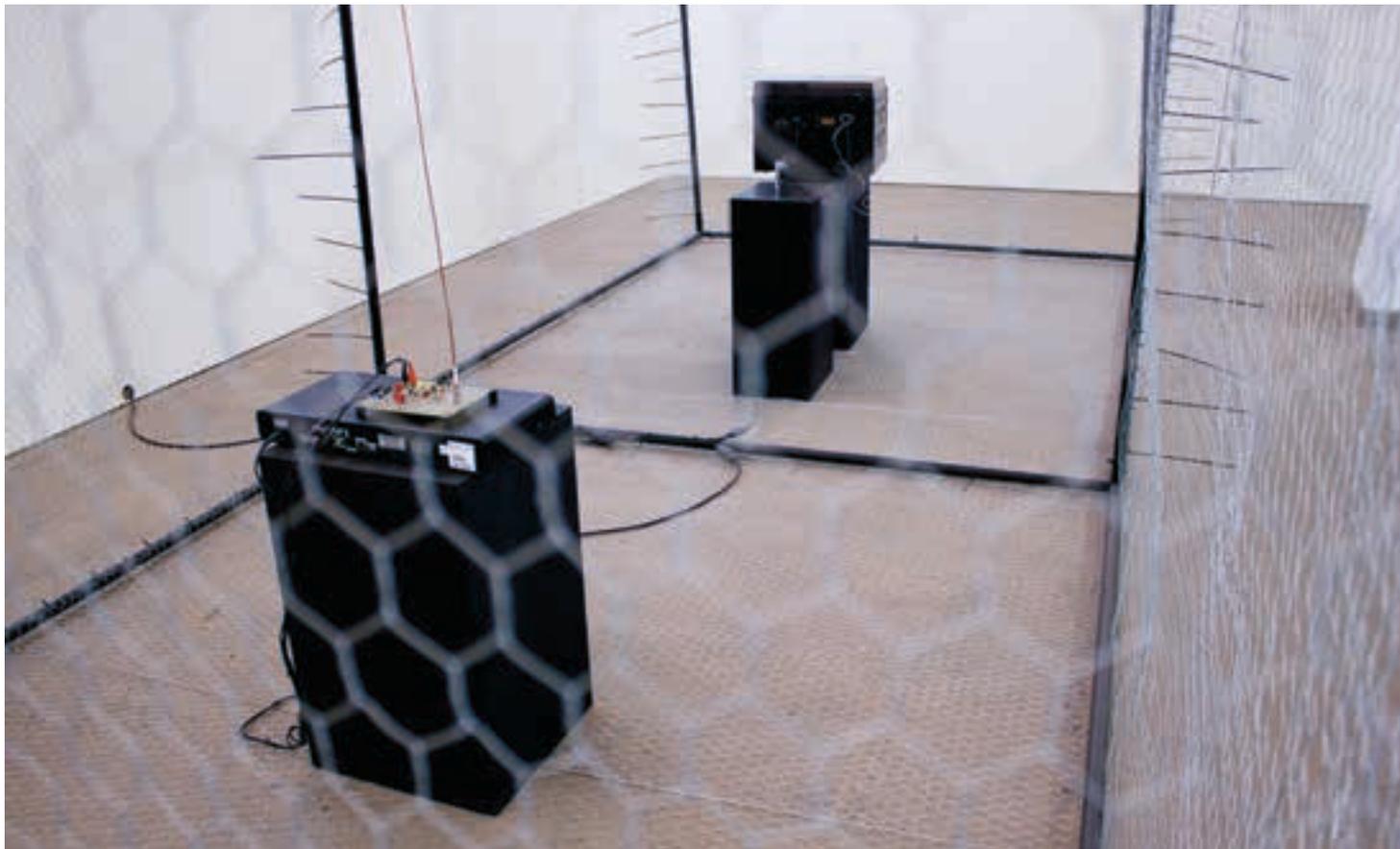
**Marco do Valle**

Taquaritinga, SP, 1954

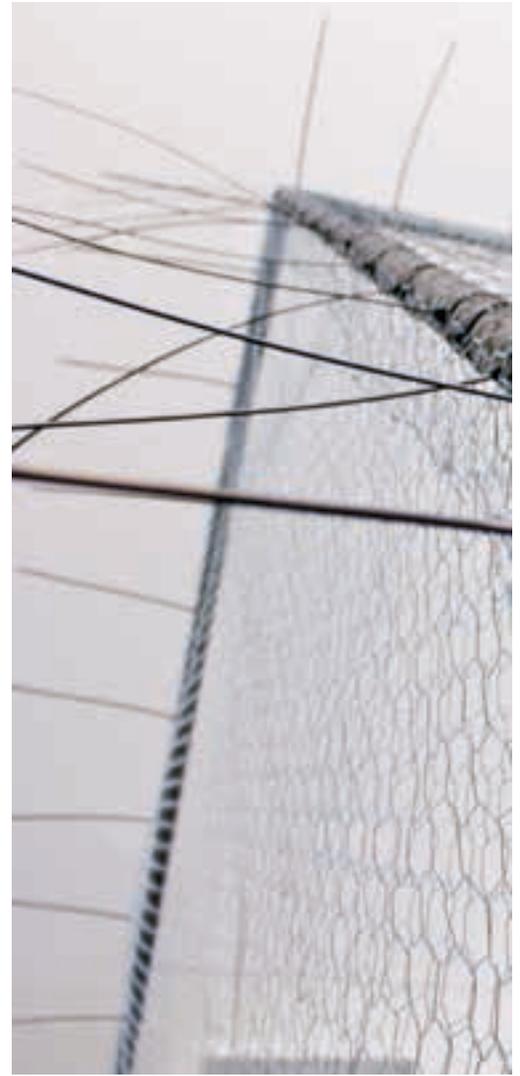
**Ano**  
2006

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa

Marcada pela influência da ciência e o uso de materiais em meios sociais, a instalação se transforma em um laboratório de projetos e estudos de ondas com a construção de uma gaiola Faraday (em seu interior cargas elétricas são isoladas). A obra fica completa com a utilização de objetos de luz fluorescente para mostrar, de forma sutil, fotografias de Nikolas Tesla, do transmissor de ondas eletromagnéticas e das antenas do projeto Haarp (Programa de Pesquisa de Ativação de Alta Frequência Auroral).



**Marco do Valle**, artista plástico, pesquisador e professor universitário, transita entre meios, e sua produção artística tem como principais questões a ciência e o uso de materiais em meios sociais.



## *O Processador*

**Luciana Camuzzo**

Piracicaba, SP, 1970

**Ano**  
2009-2010

**Técnica**  
Cubas  
em acrílico,  
terra e  
minhocas

A partir de composições e dimensões variáveis, o conjunto modular formado com peças em acrílico, e construído como um interessante terrário de minhocas, serve de reciclador de materiais diversos: desenhos rabiscados em pedaços de papel, sobras de material de trabalho, convites de exposição, filtro e pó de café. A transformação do substrato em composto orgânico adubável alude a necessidade de renovação no campo das ideias e da criação.



**Luciana Camuzzo**, com seus trabalhos, percorre as relações construídas na cidade utilizando de diferentes meios e procedimentos relacionados a seus processos e afazeres cotidianos.



## Teia

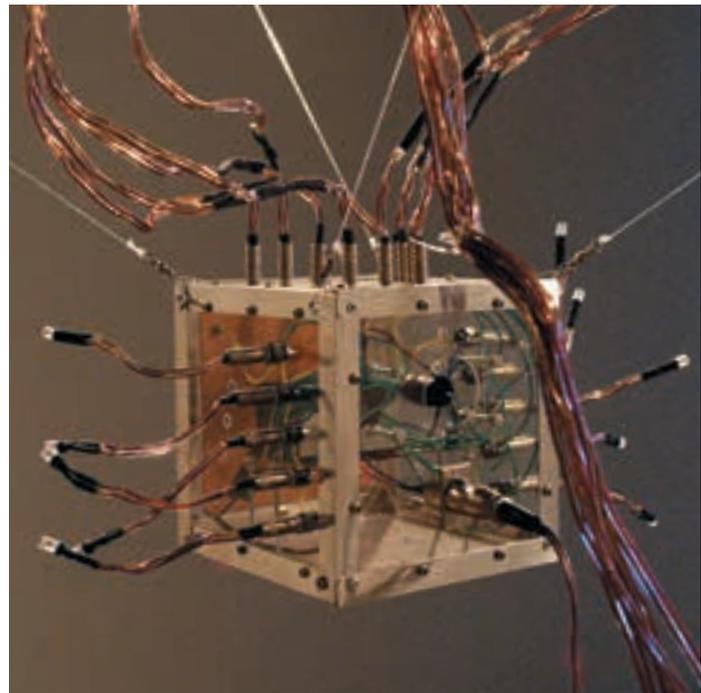
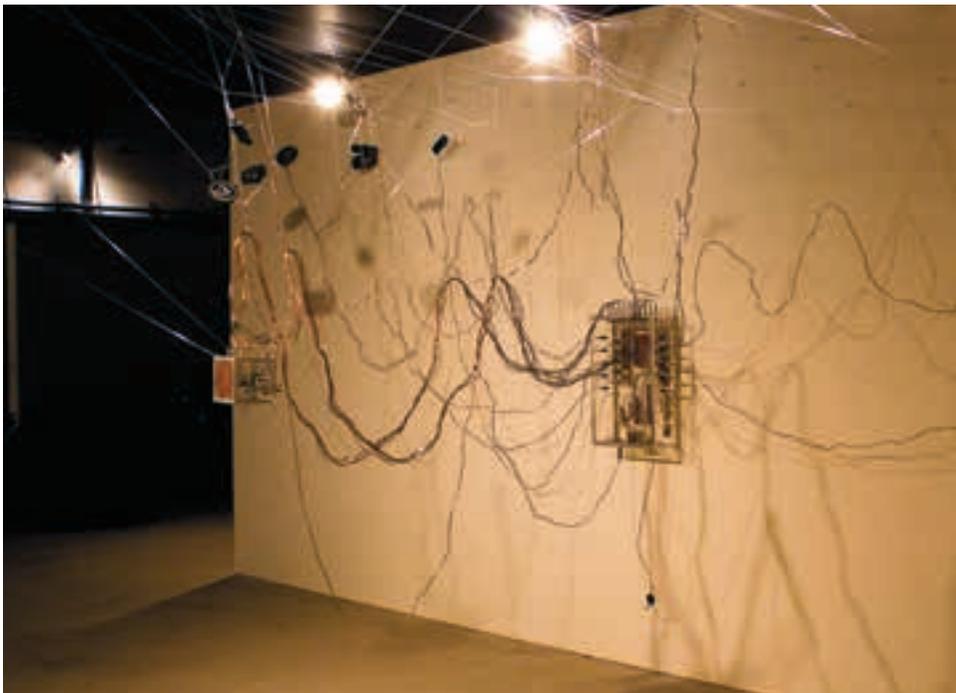
**Paulo Nenflídio**

São Bernardo do Campo, SP, 1976

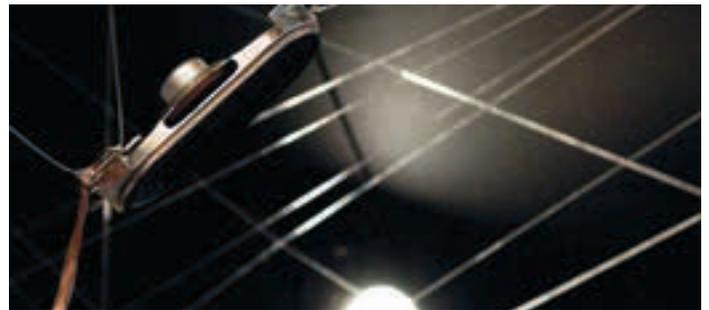
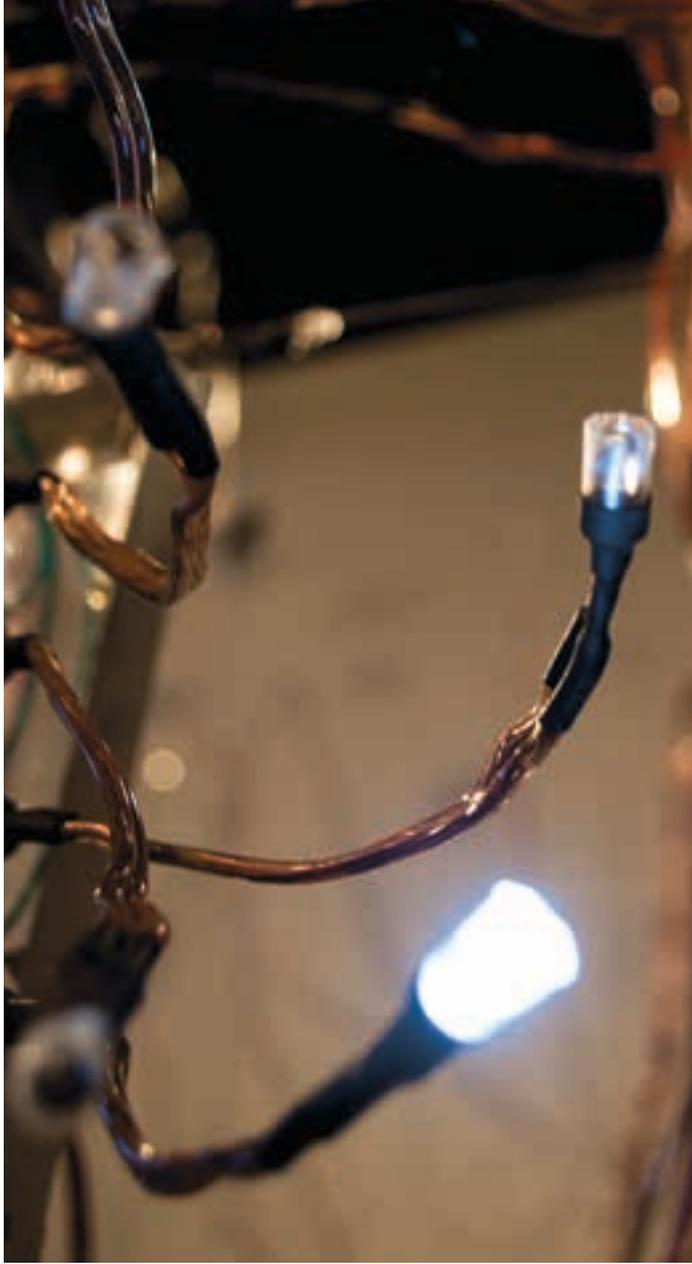
Estrutura vazada e irregularmente grande que parece flutuar, é composta por fios elétricos e de nylon esticados e sobrepostos. Neste trabalho que também se assemelha aos feixes de conexões neurais, a peça é equipada com um sensor capaz de captar a proximidade humana e acionar a emissão de diferentes tipos de sons harmônicos e agudos ao mesmo tempo.

**Ano**  
2008

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa



**Paulo Nenflídio**, artista multimídia, investiga em seus trabalhos o elo entre artes visuais, música e tecnologia. Elementos como som, eletrônica, movimento, construção, invenção, aleatoriedade, física, controle e automação estão presentes em suas obras.



## *A arte de desenhar*

**Regina Silveira**

Porto Alegre, 1939

Trabalho associado ao período de sua produção experimental em vídeo, *A arte de desenhar* forma uma sequência espontânea juntamente com *Sobre a Mão* (1980) e *Morfás* (1981), que aparecem entre as mais interessantes obras dos artistas pioneiros do vídeo brasileiro. Vê-se apenas a silhueta de uma mão em constante movimento, e que desenha sobre um papel discutindo a superposição de mídias.

**Ano**  
1980

**Técnica**  
2'23", cor,  
som (loop).  
U-matic  
transferido  
para vídeo  
digital



**Regina Silveira** utiliza multimeios em suas criações, e seu trabalho caracteriza-se pela utilização diversa de materiais e pela discussão aguda sobre as ilusões da representação.



*A Arte de Desenhar*



## Controle de velocidade

**Leandro Lima e Gisela Motta**

São Paulo, 1976, e São Paulo, 1976

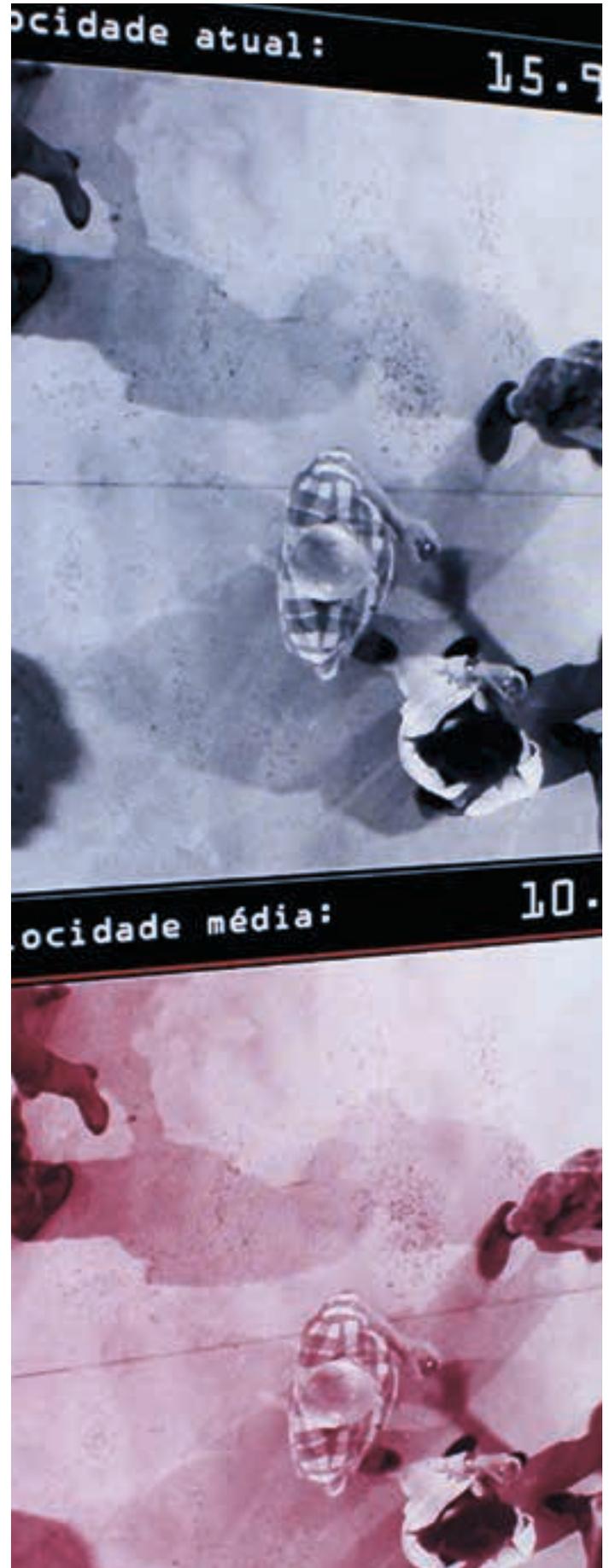
Sistema desenvolvido para calcular e apresentar a velocidade do público em espaços expositivos, revelando o deslocamento de seus movimentos corporais durante a visita das pessoas aos centros de arte e museus.

Ano  
2008

Técnica  
Instalação  
multimídia  
interativa



**Leandro Lima** e **Gisela Motta** trabalham juntos como artistas plásticos desde 1997. Suas obras exploram as possibilidades de união entre dois elementos distintos, lidando com opostos complementares e criando obras onde estes opostos se integram, sem se anularem.



## *Tantalus Quest*

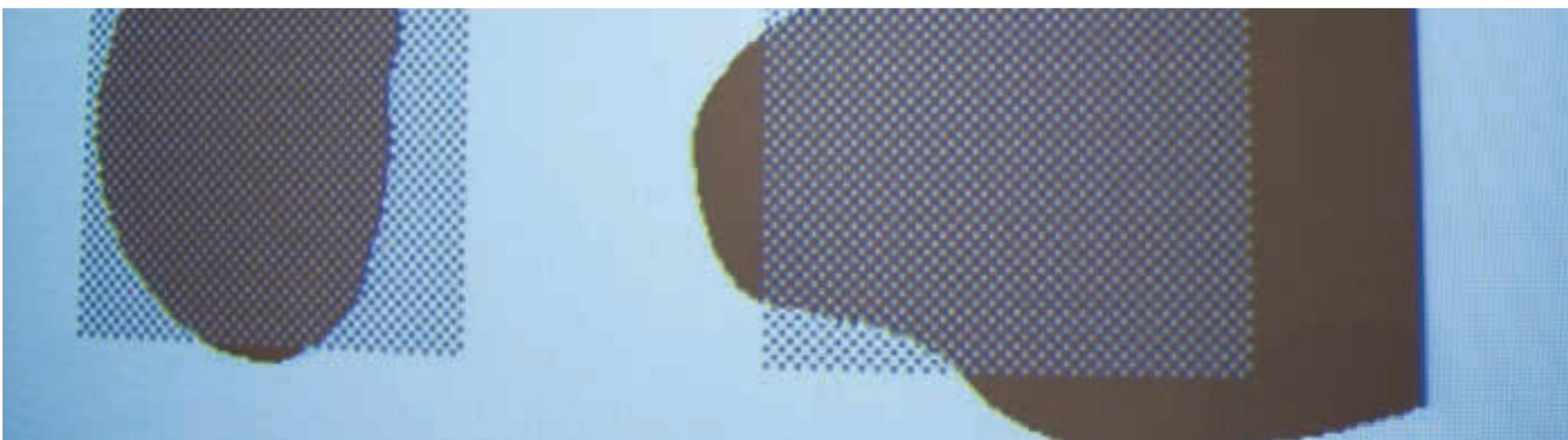
**Fabiano Onça e Colméia**

São Paulo, 1975, e São Paulo, 2005

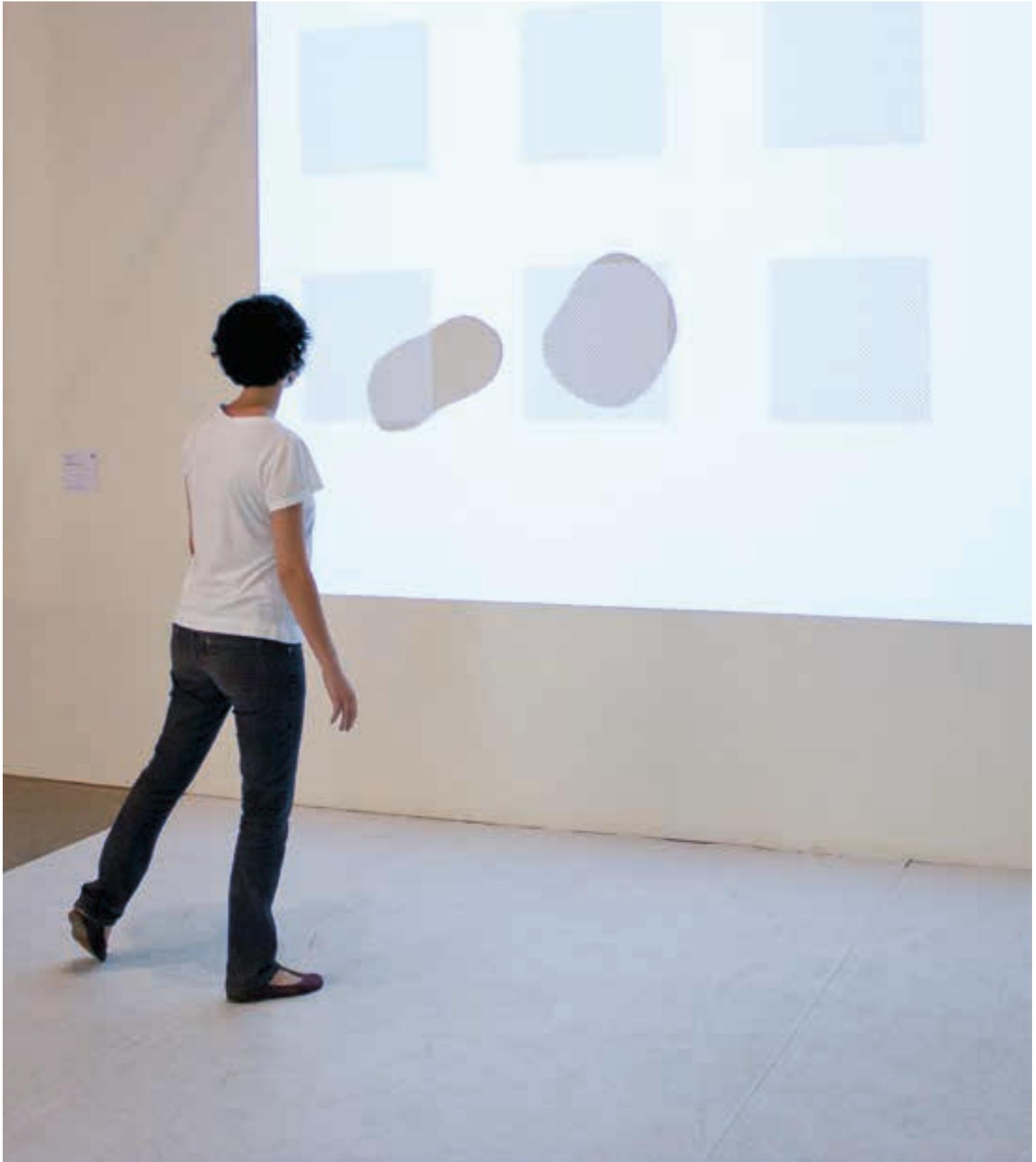
**Ano**  
2008

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa

Jogo multiplayer presencial, em que a regra é a participação de vários jogadores separados em dois lados, para a formação de figuras geométricas pela velocidade da luz, valendo-se da noção de sombreamento por movimentos corpóreos.



**Fabiano Onça**, é game designer e artista, e se uniu ao coletivo de artistas e produtores **Colméia** para realizar *Tantalus Quest*.



## *Atrator Poético*

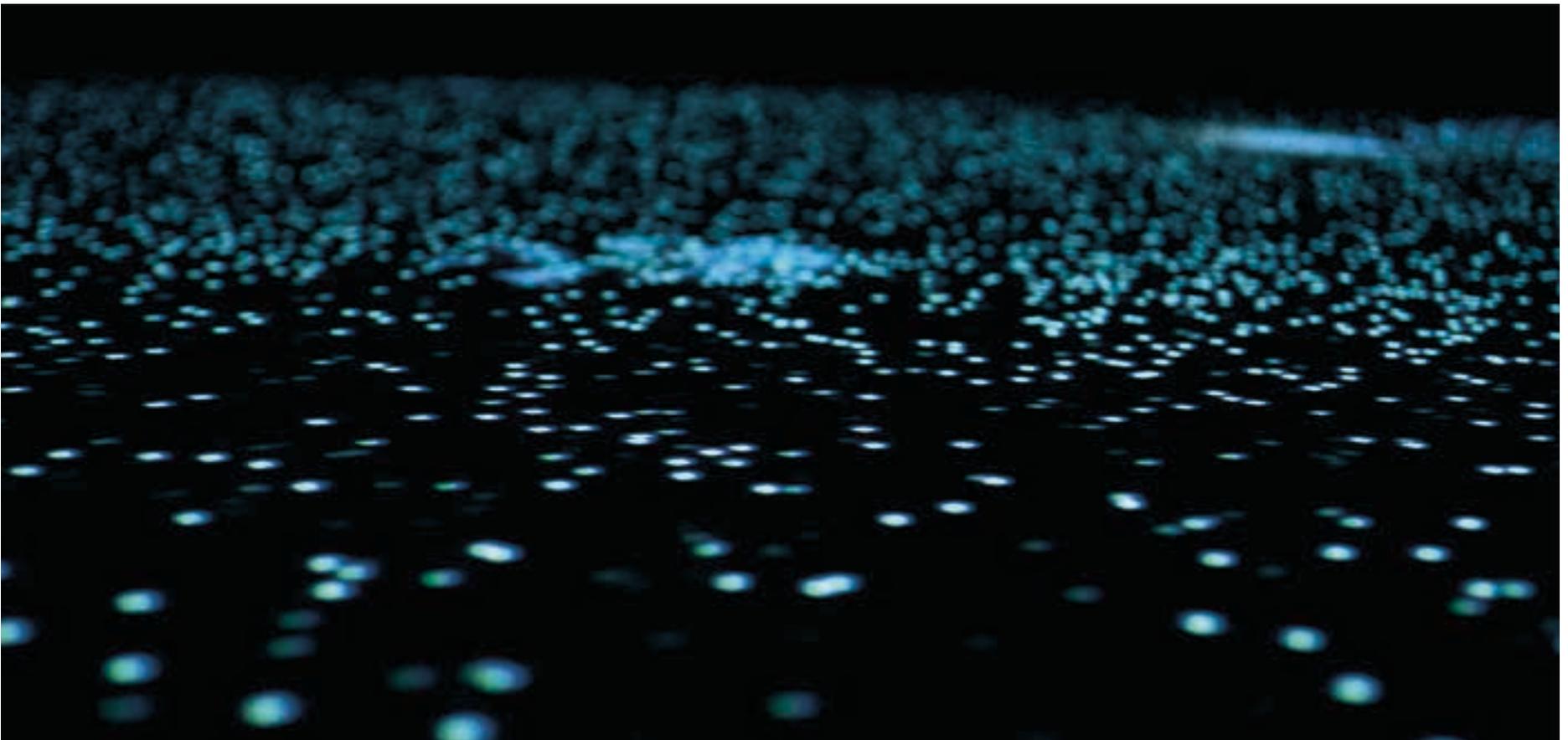
**SCIarts e Edson Zampronha**

São Paulo, 1996 e Rio de Janeiro, 1963

Produzido em grupo por artistas que juntos trabalham na interseção entre arte, ciência e tecnologia, *Atrator Poético* cria um espaço propício a interação entre obra, ambiente e espectador a partir do contato dialógico do movimento da imagem e do som com o ferro fluído.

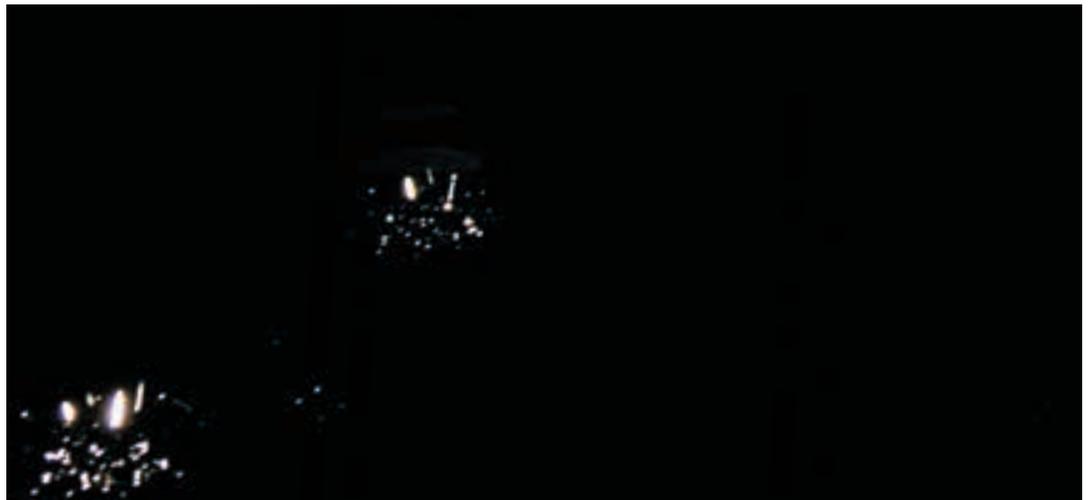
**Ano**  
2005

**Técnica**  
Instalação  
multimídia  
interativa



**SCIarts** é um coletivo multidisciplinar formado por Fernando Fogliano (São Paulo – SP, 1956), Gilson Domingues (São Paulo – SP, 1974), Julia Blumenschein (São Paulo – SP, 1982), Milton Sogabe (São Paulo – SP, 1953), Renato Hildebrand (Lages – SP, 1954) e Rosangella Leote (Canoas – RS, 1961) que desenvolve projetos unindo arte, ciência e tecnologia, construindo espaços poéticos onde predomina a interação entre obra, ambiente e espectador.

**Edson Zampronha** (Rio de Janeiro RJ 1963), é formado em música e trabalha com música contemporânea e experimental, semiótica e tecnologia.



## Aural 2

**Artemis Moroni e Jônatas Manzolli**

Campinas, SP, s.d., e Olímpia, SP, 1961

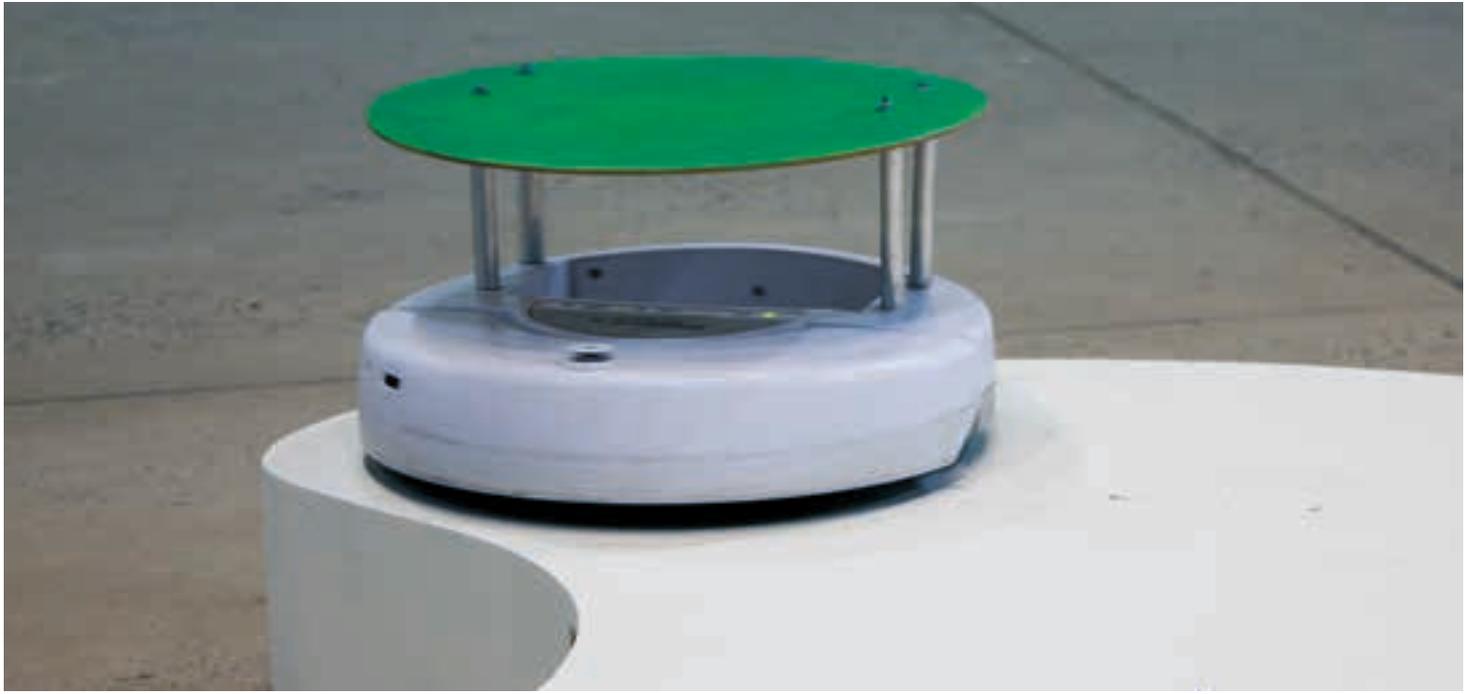
Ambiente interativo aplicado à sonificação de trajetórias robóticas, em que um robô construído da adaptação de um aspirador de pó e controlado por um *software* geracional produz reações não determinadas, vindas da captura de sons diversos para a criação dos movimentos.

Ano  
2009

Técnica  
Instalação  
robótica



Artemis Moroni e Jônatas Manzolli são artistas e pesquisadores ligados a universidades e centros de pesquisa de Campinas, e desenvolvem trabalhos de arte e tecnologia.



## *É a questão*

**Ricardo Basbaum**

São Paulo, 1961

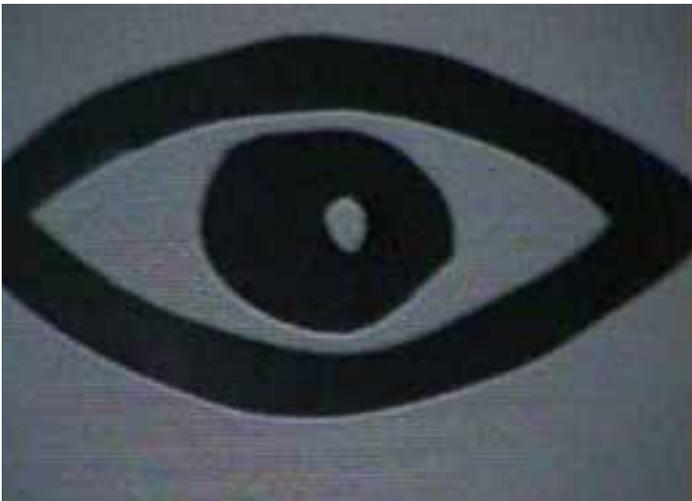
Documento acerca da experiência do artista com a marca visual “olho” em um breve período de residência na Unicamp. Apresenta em seu conjunto de ações a intervenção feita na torre central da universidade (panóptico) e a vinheta musical que fazia as vezes de equivalente sonoro com a canção *É a questão*, revelando um campo de sua produção: a música.

**Ano**  
1987

**Técnica**  
10'53", cor,  
som (loop).  
U-matic NTSC  
transferido  
para vídeo  
digital



**Ricardo Basbaum** é artista multimídia, professor, curador e crítico, e trabalha com diversas linguagens artísticas explorando as diferentes possibilidades de criação e interação com a obra. Referencia-se como um “artista-etc.”



## *Pilha*

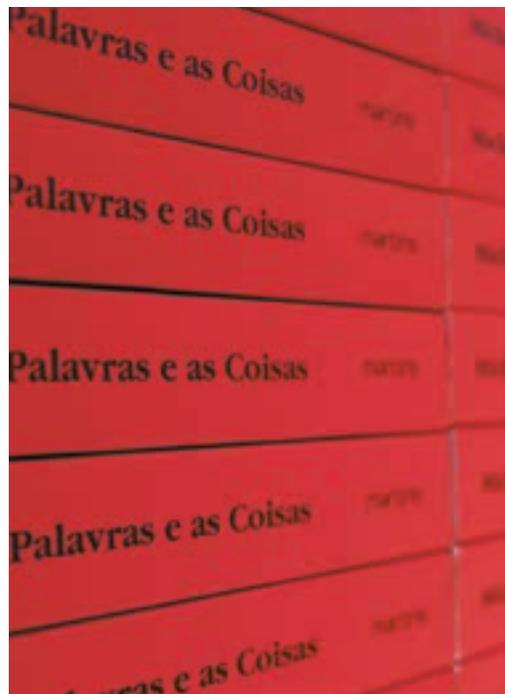
**Detanico & Lain**

Caxias do Sul, RS, 1974, e Caxias do Sul, RS, 1973

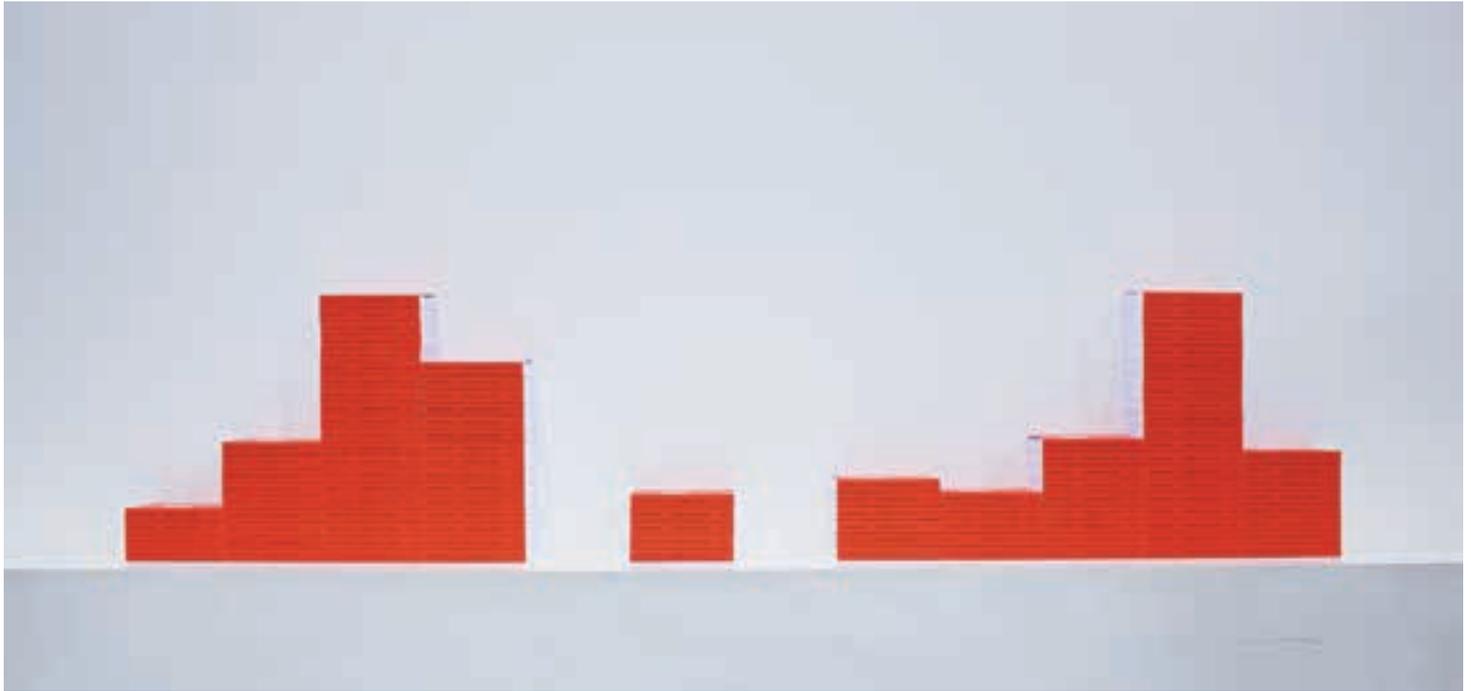
Ano  
2010

Técnica  
Livros

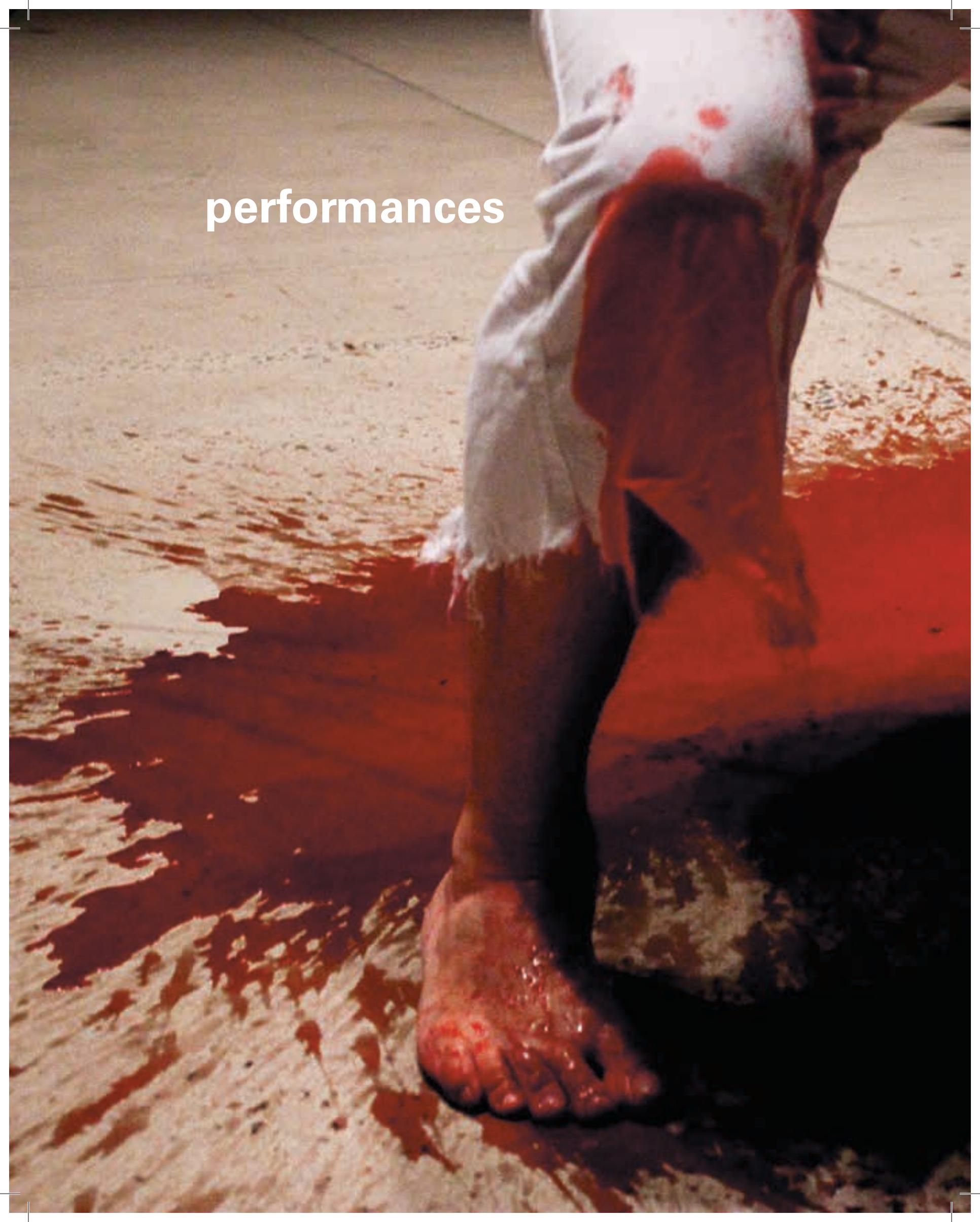
Obra desenvolvida a partir da criação de fontes tipográficas. Em *Pilha* o código de leitura aplicado é simples: a = um elemento; b = dois elementos, um em cima do outro; c = três elementos empilhados, etc. *Pilha* é proposta para ser utilizada com materiais e elementos variados, o que resulta como acontecimento é o efeito escultórico da escrita.

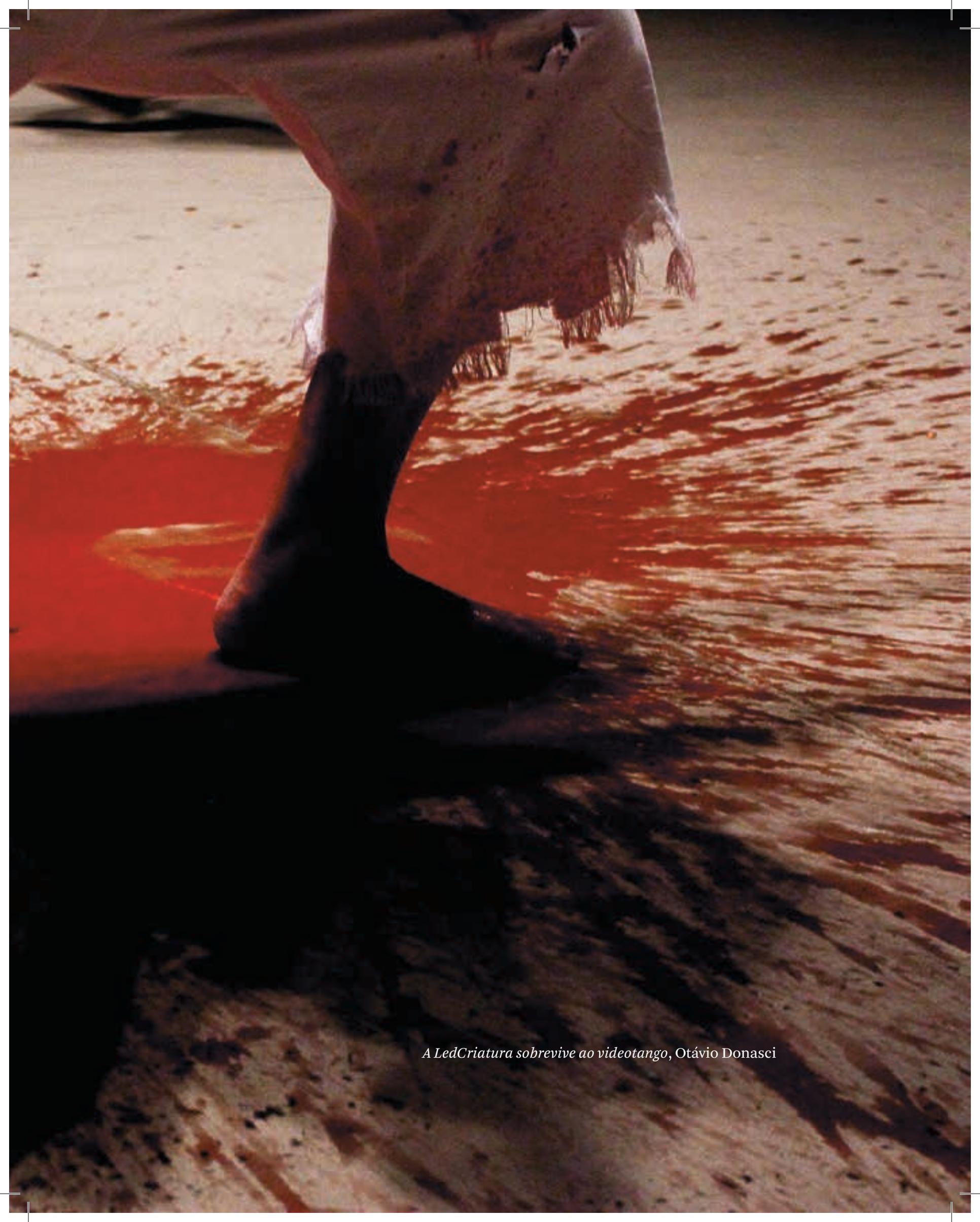


Angela Detanico & Rafael Lain desenvolvem um trabalho experimental que tem forte ligação com o design e com a tipografia.



performances





*A LedCriatura sobrevive ao videotango, Otávio Donasci*



## Performances

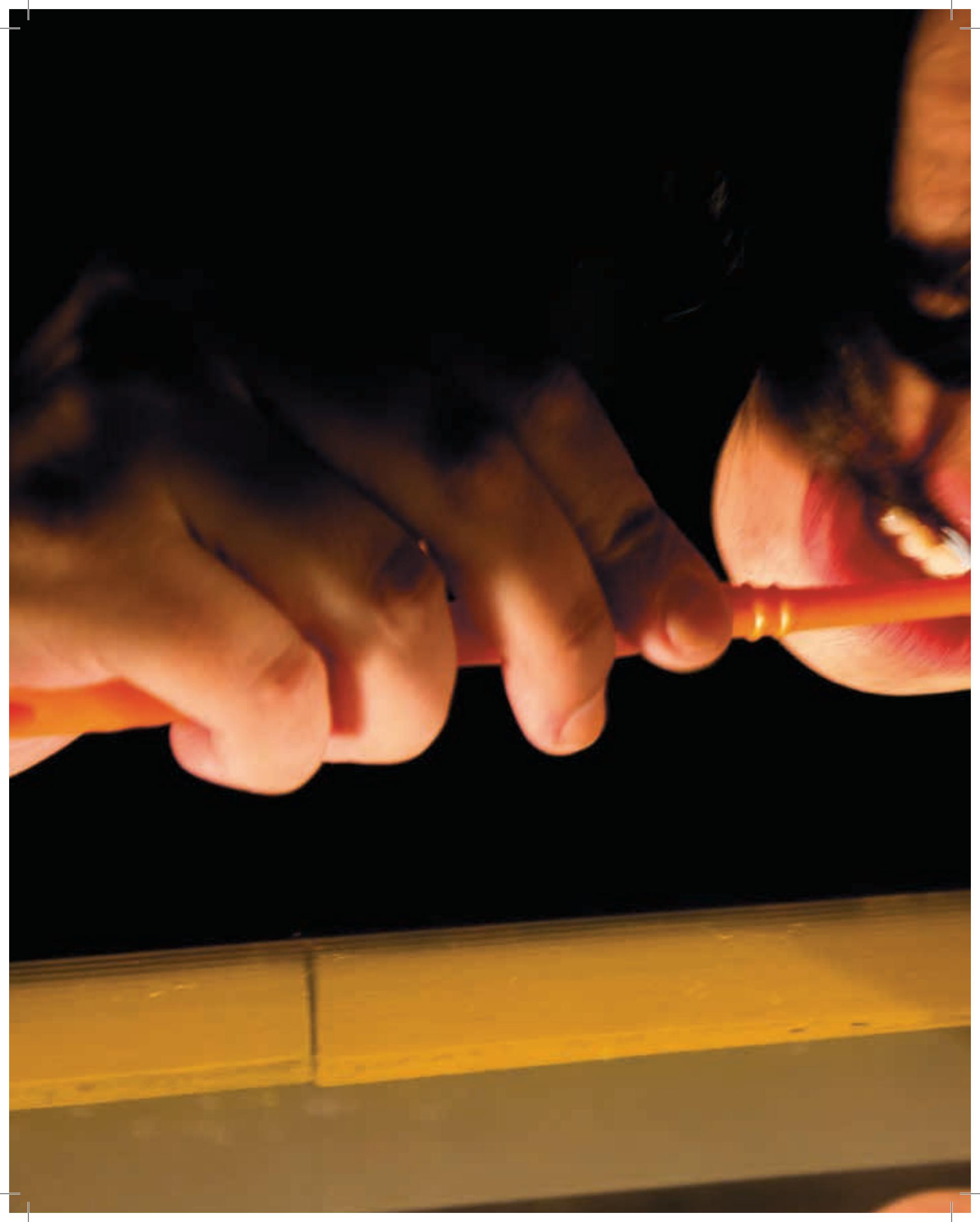
Viva!

Ateliê Aberto

Conexões, canais, perfis, redes sociais, compartilhamento, cooperação, aparelhos, transmissões, são conceitos incorporados ao nosso cotidiano. Independente das possibilidades e frequência com que acessa-se esta nova configuração, há momentos em que essa rotina virtual satura e precisa de um respiro, um lugar onde a criação emerge do encontro, do acontecimento, da presença. Aí, a principal interface é o corpo e tudo que pode gerar do atrito / choque deste com o restante, o ambiente, as outras pessoas, os equipamentos, os contextos. Depois de uma pausa, um momento de deslumbramento com as relações e construções que acontecem de forma virtual, reconhecemos a importância do *live*, da presença do corpo físico, do encontro dos olhares, do sentir o outro. Ao produzir esta brecha, um espaço extra-cotidiano, efêmero, engendrado pelo encontro, controle e descontrole coexistem, são simultâneos.

É em lugares como esse que a tecnologia perde seu estatuto de ferramenta e se ressignifica enquanto escolha e transformação. A nova, velha, alta, baixa, cara, barata, até mesmo a tecnologia mais subterrânea são colocadas no mesmo solo, recontextualizadas pelo momento. Uma mistura extraordinária que atravessa a noção de tempo e ultrapassa qualquer área do conhecimento previamente estabelecida. Os nós entre as artes visuais, ciência da computação, cinema, dança, teatro, performance, arquitetura, urbanismo, poesia, literatura, antropologia, filosofia, televisão constituem uma cartografia líquida. Multiplicidade nômade que busca a não-linguagem e perturba as fronteiras.

Grupos e artistas, consolidados ou não, que trabalham de forma individual ou coletiva, ocupando espaços privados ou públicos, preenchem esse campo de constante experimentação com apresentações não conclusivas que buscam linhas de fuga potencializadas pela pluralidade. Vivência imanente intransmissível, cruzamento que se desdobra e coloca as ideias em trânsito.





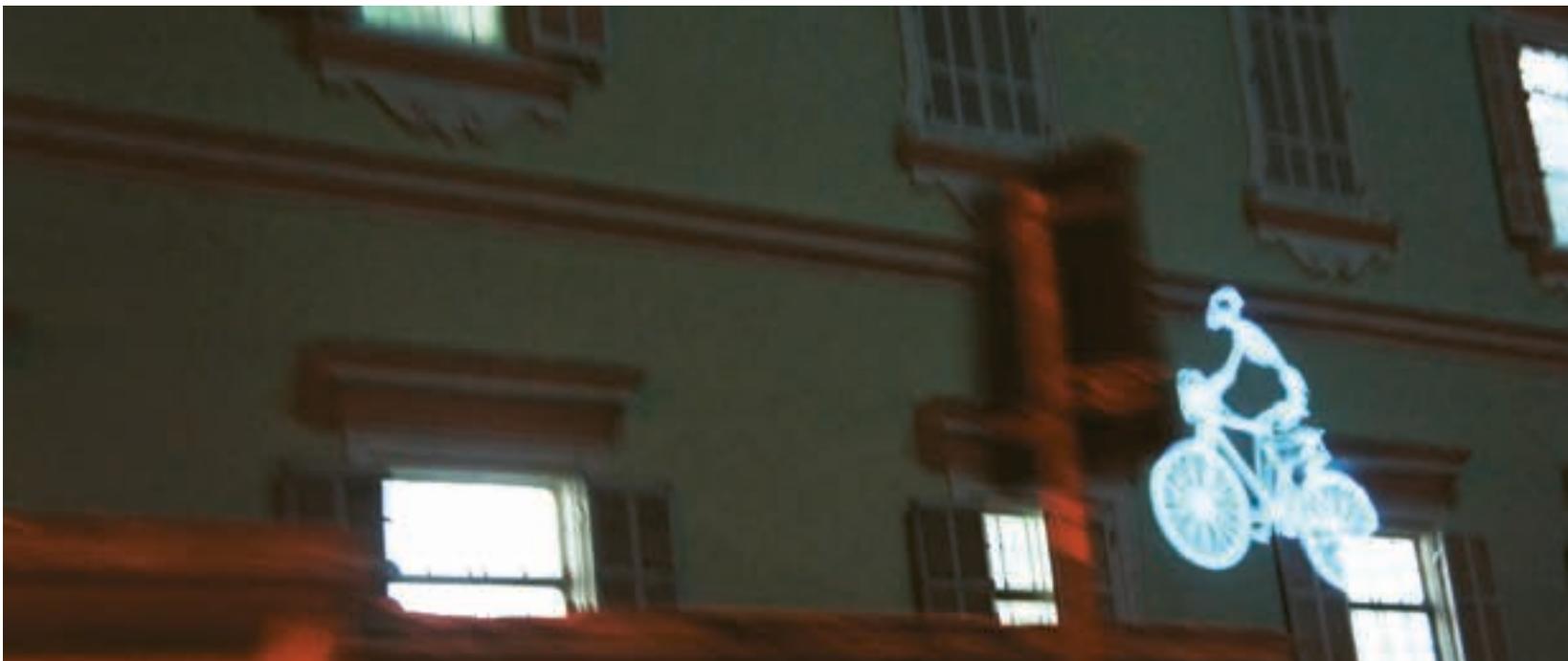
*Cotidiano, Grupo Mesa de Luz*

## Homemáquina

### VideoAtaq Itinerante

*Percurso pela cidade de Campinas*

O **VideoAtaq Itinerante – Homemáquina** é um projeto de intervenção urbana através de projeções de vídeos em fachadas de diversos edifícios da cidade de Campinas. Os vídeos buscam reinterpretar a relação entre o homem e a máquina, sendo essa a extensão do próprio corpo-humano. As presenças do computador, da internet e da robótica na vida cotidiana exigem que o homem esteja em sintonia com as novas tecnologias. O embate “homem × máquina” ficou no passado, hoje homem e máquina é uma coisa só.



**Jodele Larcher** faz parte do coletivo de VJ'S AzOia Lab. Com um vasto currículo na área de direção e edição, Jodele é um dos percussores da arte de *vjing* no Brasil. É o criador do evento/coletivo VideoAtaq.

**Guigga Tomaz** faz parte da dupla #FolkatruaVJs, é vj residente das festas NewLaje e Bootie, além de tocar em outras festas e eventos. Já trabalhou fazendo performances visuais para shows e *video mappings*.

#### Integrantes

Guigga Tomaz e Jodele Larcher

#### Ano

2011

#### Descrição técnica

Intervenção urbana audiovisual ao vivo

#### Duração

Aproximadamente 5 horas, com alguns intervalos

#### Classificação

Livre



## A Videocriatura passeia de bicicleta...

**Otávio Donasci**

Performance com uma VideoCriatura vintage da década de 80, preto e branco, com cinescópio de 12 polegadas e com interação com a platéia.

Ela percorre o galpão numa VideoCleta, espécie de bicicleta que tem um par de olhos assustados como se a VideoCriatura montasse um ser de 2 rodas... Ela canta, dança e faz números circenses e de cabaré de modo non-sense. Tem o Palhaço Eletrônico, o Cantor de Tango, o Acrobata, e os principais números apresentados em performances ao longo da década de 80.

Representa as primeiras VideoCriaturas que percorreram através de suas performances, a história do teatro, do circo, dos saltimbancos, dos acrobatas, cantores e performers de cabaré, até virarem seres híbridos independentes.



Artista multimídia, videoperformer, cenógrafo, criador e diretor de espetáculos multimídia, professor de performance, **Otávio Donasci** participou de vários Festivais no Brasil e exterior onde ganhou diversos prêmios nas áreas de teatro, artes plásticas e criação publicitária. Participou de 3 Bienais em São Paulo (1981, 1985 e 1989), representou o Brasil na Mostra Brasil+500 anos em Portugal (2000), na Bienal de Kyoto no Japão (2003) e no ano Brasil / França (2005). Desde a década de 80 vem desenvolvendo uma linguagem multimídia voltada para a videoperformance, hoje com dezenas de protótipos diferentes e tendo em comum o uso de baixa tecnologia (*lowtech*) e o bom humor aliados a interatividade.

### Integrantes

Otávio Donasci, Lucia Fernandes e Bernardo Galegale

### Criação, construção do equipamento e performance

Otávio Donasci

### Rostos/vídeo

Otávio Donasci e Osmar Di Pieri

### Produção

Lucia Fernandes

### Assistente

Bernardo Galegale

### Descrição técnica

Videoperformance

### Ano

1985

### Duração

15 minutos

### Classificação

Livre



## *A LedCriatura sobrevive ao videotango...*

**Otávio Donasci**

Performance onde uma persona do autor tenta não se afogar num mar de cotidiano traiçoeiro onde todos – falsos amores, falsos amigos – tentam destruí-lo. Mas ele é um sobrevivente...

*A LedCriatura* (2010) é uma evolução da *PlasmaCriatura* de 2000 que pesava 42 kg... Ela inaugura a Alta Definição nas VideoCriaturas permitindo detalhes mais vivos e interação mais convincente das pessoas com um ser híbrido.

E assim, mostrando a primeira e a última *VideoCriatura*, Donasci espera estar demonstrando sua proposta de linguagem através de uma linha de tecno-performances que vem desenvolvendo ao longo desses 30 anos.



Artista multimídia, videoperformer, cenógrafo, criador e diretor de espetáculos multimídia, professor de performance, **Otávio Donasci** participou de vários Festivais no Brasil e exterior onde ganhou diversos prêmios nas áreas de teatro, artes plásticas e criação publicitária. Participou de 3 Bienais em São Paulo (1981, 1985 e 1989), representou o Brasil na Mostra Brasil+500 anos em Portugal (2000), na Bienal de Kyoto no Japão (2003) e no ano Brasil / França (2005). Desde a década de 80 vem desenvolvendo uma linguagem multimídia voltada para a videoperformance, hoje com dezenas de protótipos diferentes e tendo em comum o uso de baixa tecnologia (*lowtech*) e o bom humor aliados a interatividade.

### **Integrantes**

Otávio Donasci, Lucia Fernandes e Bernardo Galegale

### **Criação, construção do protótipo e performance**

Otávio Donasci

### **Performer vídeo**

Aquileu Nogueira

### **Música**

Astor Piazzola

### **Produção**

Lucia Fernandes

### **Assistente**

Bernardo Galegale

### **Descrição técnica**

Videoperformance

### **Ano**

2003

### **Duração**

5 minutos

### **Classificação**

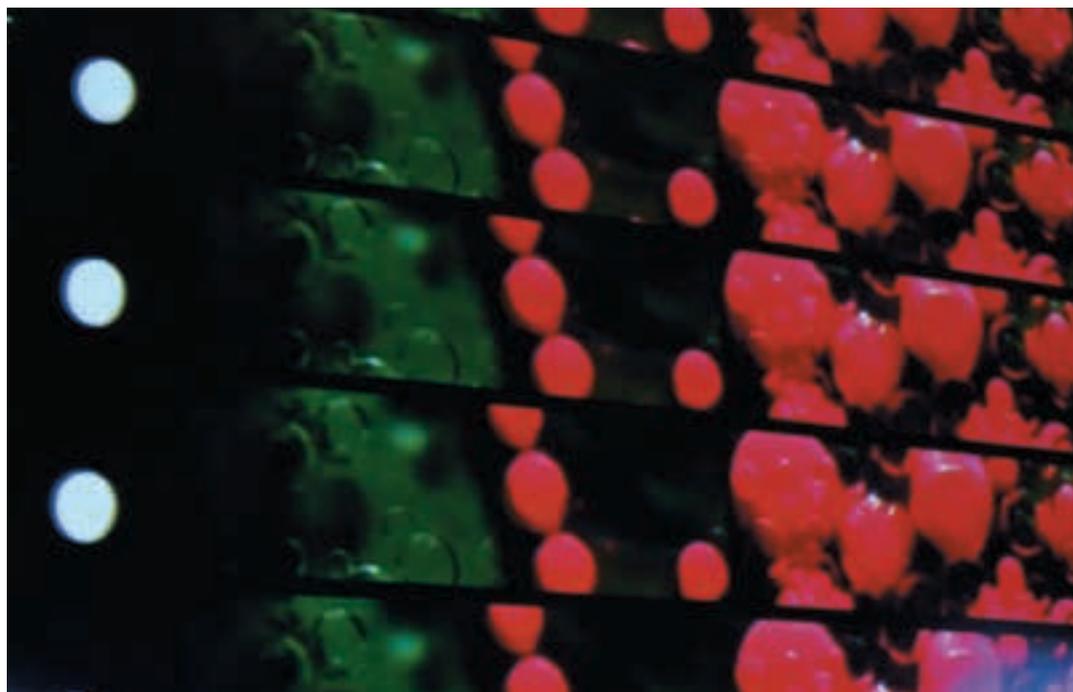
Livre



## Osmos

### Laborg

Para a exposição INSTANTE o **Laborg** preparou, em parceria com os músicos Gilvanir Dias e Master San, do grupo Liquidos Ambiente, uma performance inédita – *Osmos* – que utiliza recursos de projeção, iluminação e multitelas para transformar uma parte do espaço da exposição em um ambiente de integração de música e imagem.



O **Laborg** realiza estudos imersivos e experiências audiovisuais desde 2005. O grupo tem participado de importantes eventos internacionais, atingindo o reconhecimento por sua estética original e autêntica. Formado por profissionais especializados em diferentes áreas da comunicação, o grupo tem como principal foco o desenvolvimento de conteúdo para o vídeo-projeção e a exploração de novos suportes, da idealização do projeto às soluções técnicas necessárias.

**Integrantes**

Alexandre Sahade Gonçalves,  
Charlie de Oliveira  
e Fernando Yuji Added

**Músicos convidados**

Gilvanir Duarte Dias e Sandoval  
Junior Paixão a.k.a Master San

**Descrição técnica**

Performance ao vivo com  
vídeo-projeção + vídeo-iluminação

**Ano**

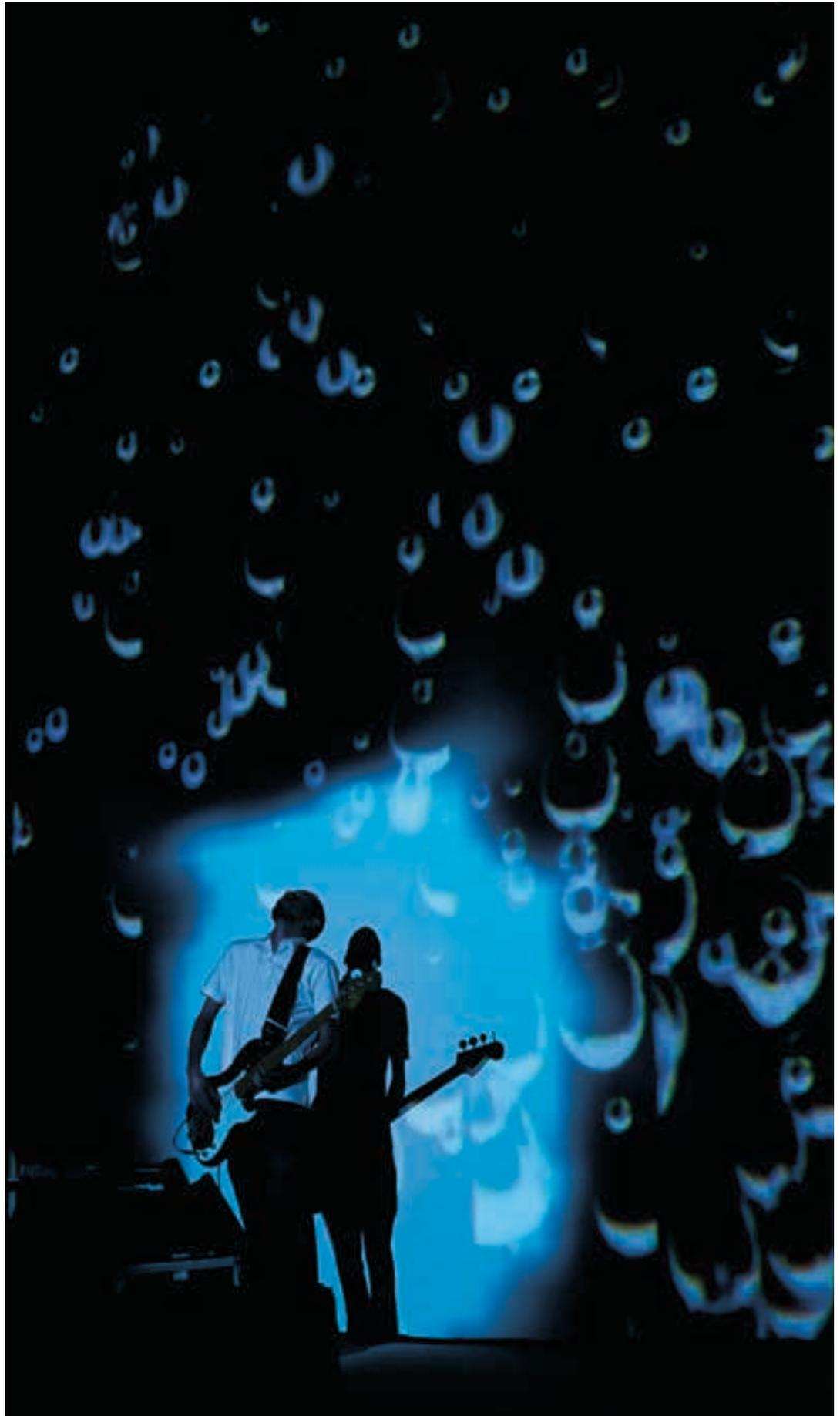
2011

**Duração**

30 minutos

**Classificação**

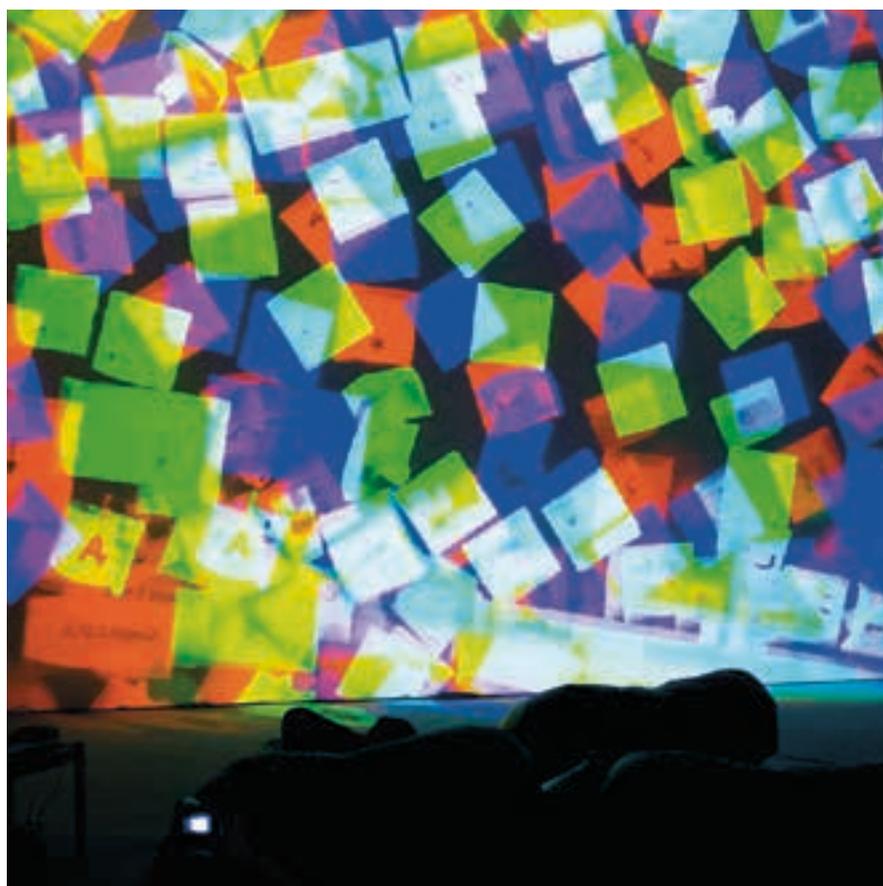
Livre



## Cotidiano

### Grupo Mesa de Luz

Embora todos os dias situações idênticas se repitam, não há roteiro para a vida real. Até nas mais metódicas rotinas do dia-a-dia há espaço para que coisas extraordinárias aconteçam ao passar das horas. Você, na verdade, nunca sabe o que está prestes a acontecer. Essa é a inspiração para o espetáculo *Cotidiano*, de cinema ao vivo desenvolvido pelo Grupo Mesa de Luz, que narra situações da vida cotidiana, em que som e imagens são criados ao vivo, sem a utilização de nenhum material pré-gravado, e onde tudo pode acontecer.



O **Grupo Mesa de Luz**, composto pelos artistas plásticos brasileiros **Hieronimus do Vale**, **Marta Mencarini** e **Tomás Seferin**, vem desenvolvendo estudos de linguagem nas áreas de performance audiovisual, dança-teatro, colagem e animação de formas. Desde 2008, tem desenvolvido um sistema operacional para a realização de suas apresentações de cinema ao vivo que associa dispositivos multimidiáticos. Em suas apresentações prezam pela captação e manipulação em tempo real das imagens e dos sons buscando a ressignificação do espaço-tempo através do inusitado, o espontâneo, o lúdico e o onírico.

#### Integrantes

Hieronimus do Vale, Marta Mencarini e Tomás Seferin

#### Descrição técnica

Performance de cinema ao vivo

#### Ano

2009

#### Duração

30 minutos

#### Classificação

Livre



**HOL**

Usando como título uma fórmula do filósofo Wittgenstein, esta composição trata de referências, significados e semelhanças. Existe mesmo alguma coisa que seja totalmente idêntica à outra? Até onde é possível fazer cópias sem alterar o original? Questionando conceitos tautológicos, a performance busca mostrar, em som e imagem, estas relações. A obra é executada a partir de técnicas de *video mapping*, criando ilusões de profundidade tridimensional para o espectador em duas telas simétricas.



**HOL** é um projeto conceitual audiovisual generativo criado pelo artista multimídia **Henrique Roscoe**. Todas as composições buscam uma correspondência entre áudio e imagem e são executadas em performances ao vivo ou em vídeo. O projeto poderia ser explicado como “realismo abstrato”, ou “abstratismo simbólico”. Um novo e único instrumento é construído para cada composição, a fim de que o conceito

de cada tema possa se materializar sob todas suas possibilidades em som e imagem. Quase todas as imagens são geradas em tempo real a partir de algoritmos criados pelo artista. Desta forma, cada obra nunca é executada da mesma forma mais de uma vez, tornando as performances sempre atuais e únicas.

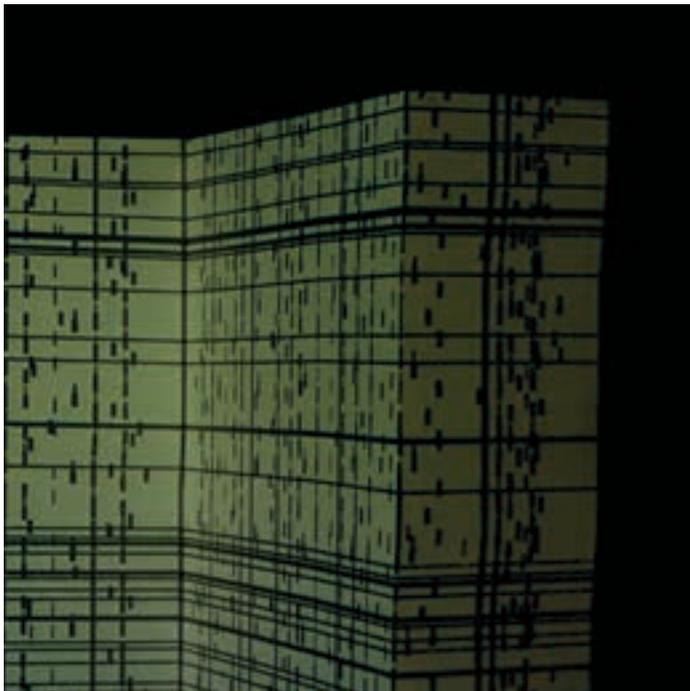
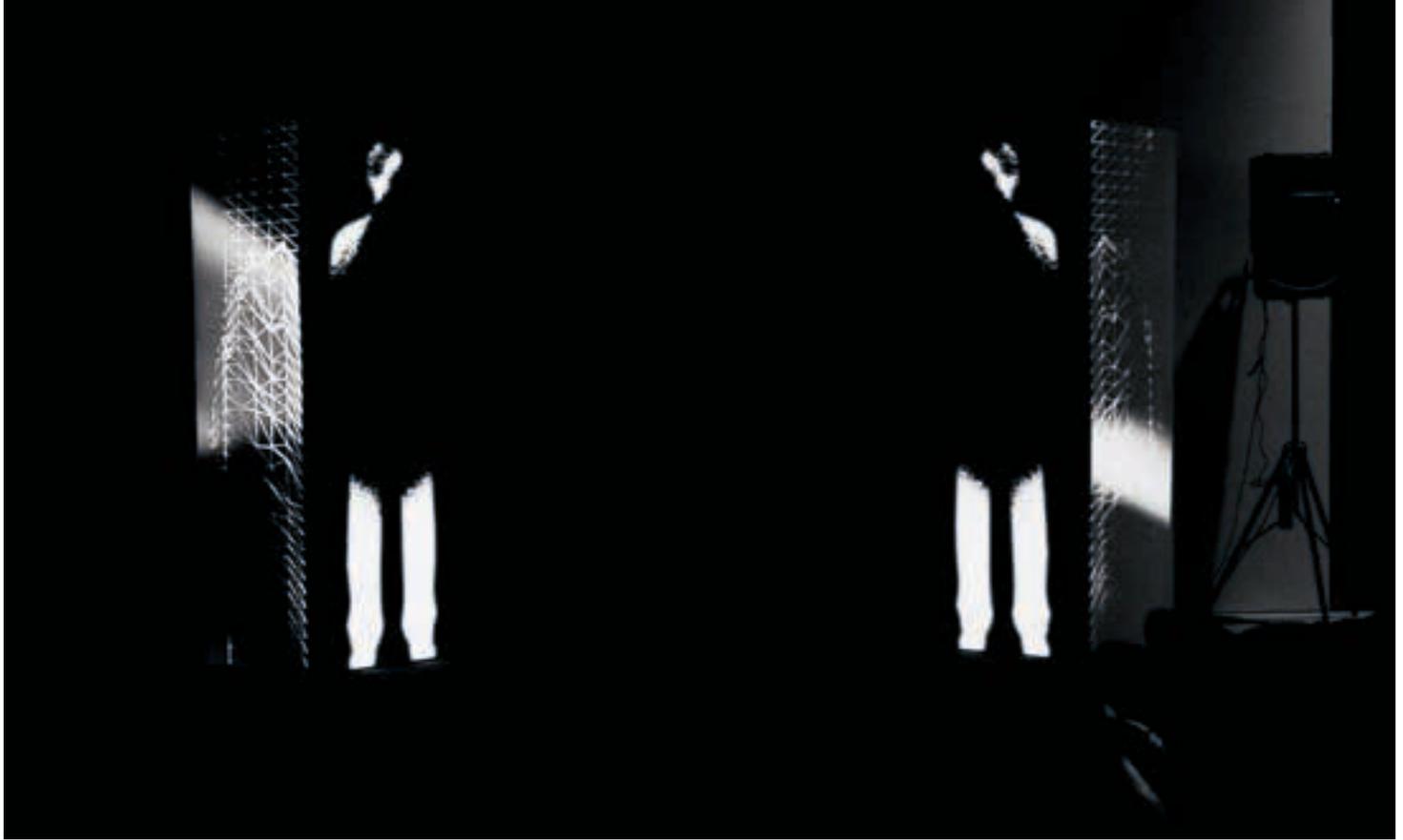
**Integrantes**  
HOL

**Ano**  
2010

**Descrição técnica**  
Performance audiovisual generativa

**Duração**  
30 minutos

**Classificação**  
Livre



## Ressaca

**Bruno Vianna e Rodrigo Marçal**

*Ressaca* é um longa-metragem de ficção no limite entre a performance e o cinema. O filme é composto de 130 pequenas sequências que não são pré-determinadas: a cada sessão o diretor escolhe ao vivo um conjunto de cenas e a ordem em que elas serão apresentadas. A essa montagem se soma uma performance musical ao vivo. *Ressaca* é editado com uma interface chamada Engrenagem: uma tela tátil de um metro de diâmetro que se situa ao lado da tela do filme, criada especialmente para o projeto. A história – reinventada a cada sessão – fala do período da hiperinflação do Brasil do ponto de vista de um adolescente.



**Bruno Vianna** trabalha com cinema, meios portáteis e suportes interativos. Dirigiu 4 curtas entre 1994 e 2003, e lançou o primeiro longa, *Cafuné*, em 2006. Em 2008 lançou o longa *Ressaca*, editado ao vivo. Tem trabalhos em mídias digitais como *Palm Poetry* e *Invisíveis*. É formado em cinema e tem mestrado pelo ITP-NYU.

**Rodrigo Marçal** é produtor musical há quinze anos. Trabalhou em diversos programas para tv, cinema e teatro, sempre compondo e produzindo trilha sonora original. Desde 2005 mantém o *Estúdio Arp.x*, espaço para criação musical no Rio de Janeiro.

**Autor**  
Bruno Vianna / Maíra Sala  
(Engrenagem)

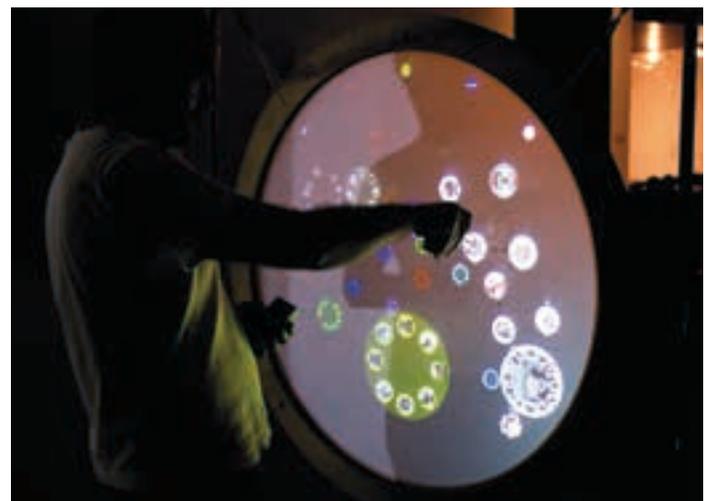
**Integrantes**  
Bruno Vianna e Rodrigo Marçal

**Descrição técnica**  
Um longa editado ao vivo

**Ano**  
2008

**Duração**  
Entre 70 e  
120 minutos

**Classificação**  
14 anos



## VideoMapping – Catedral Metropolitana de Campinas

vj Spetto / United VJs

Utilizando técnicas de VideoRemixagem ao vivo aliadas às técnicas de VideoMapeamento, os United VJs trazem uma peça audiovisual em que transformam a arquitetura de um edifício, gerando efeitos óticos que maravilham os espectadores. Ao possibilitar uma re-leitura de seu aspecto urbano, um edifício videomapeado permite associações que ajudam também em melhoria urbana, revitalizando áreas da cidade, tornando-as mais humanas.



Premiado como melhor vj do mundo em 2008, **vj Spetto** atua a quase 15 anos na área. Especialista em *Large Scale Projections*, VideoMapeamento e *Stage Design*, já atuou em diversos países. Junto com vj Zaz criou os United VJs, que é a seleção dos maiores talentos mundiais da VideoRemixagem e VideoMapeamento.

**vj Erms** (Pedro Zaz) é um artista em Novos Media que também trabalha internacionalmente como *Video Mapping*, performances interactivas e *Stage Design*. O seu trabalho abrange: projecções de vídeo urbanas, club-vj, produção musical e audiovisual e Fulldome (planetários digitais). Junto com vj Spetto é responsável pela coordenação dos United VJs.

**vj Robson Victor** tem seu trabalho caracterizado por seus sets recheados de ícones de *design* divertido e despojado criados pelo próprio artista. As imagens bem humoradas seguem em sintonia com a música, criando uma proximidade do público com o vídeo.

**vj Roger S** (Roger Sodré) é vj, programador e *game designer*, especializado no desenvolvimento de ferramentas para animação, video mapping, instalações interativas, visualização de dados e arte procedural. Integrante dos United VJs, desenvolveu parte das ferramentas utilizadas ao vivo pelo grupo.

Após estudar Multimídia no MMA (Multi Media Art) em Salzburg, **Helmut Breineder** trabalhou para o canal de tv austríaco, ORF como editor e começou a dirigir curtas-metragens. Depois de sua experiência em Vienna, mudou-se para Londres e começou a trabalhar como vj. Em 2001, foi para São Paulo onde dirigiu um documentário sobre a imigração japonesa.

### Integrantes

Vj Spetto, Vj Zaz, Vj Roger S, Vj Erms, Vj Robson Viktor, Vj Ortega, Helmut Breineder, Mecca

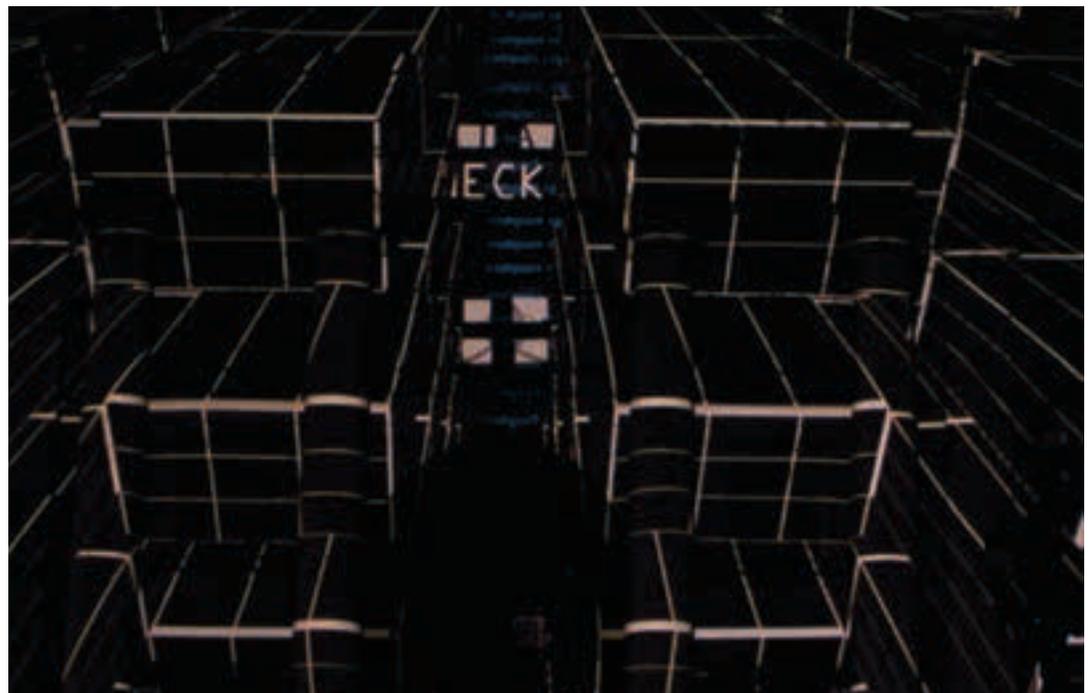
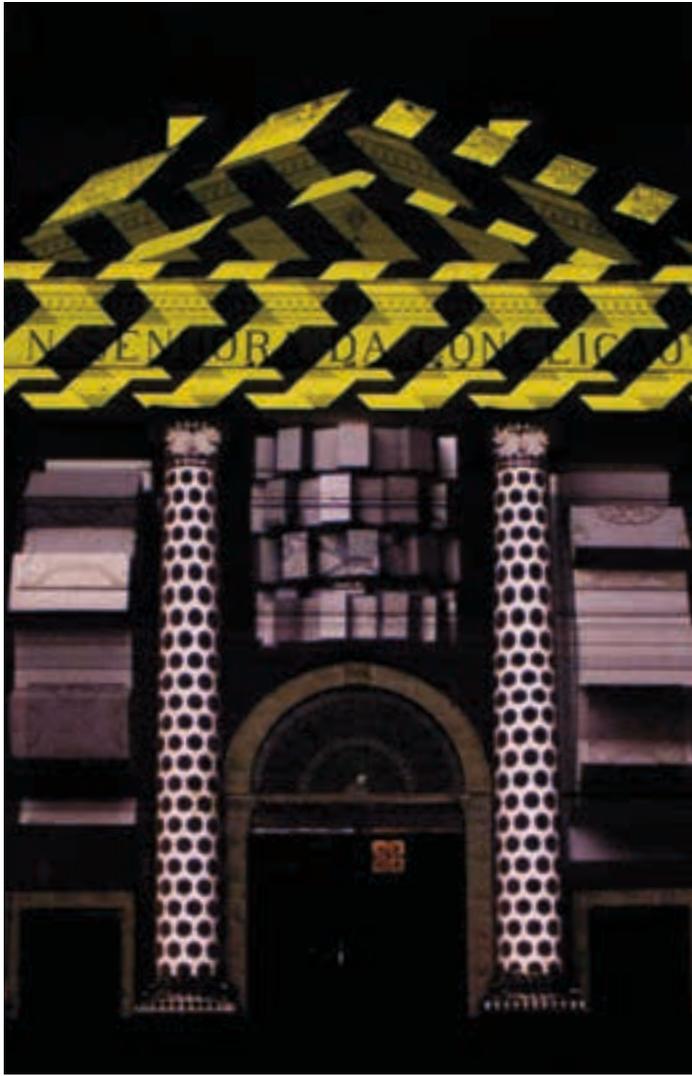
### Descrição técnica

Performance em video mapeamento arquitetônico

**Ano**  
2011

**Duração**  
Indeterminada

**Classificação**  
Livre



## STORM

**luiz duVa**

*STORM* é uma composição audiovisual apresentada em um espetáculo de improvisação multimídia que tem como tema o embate do ser-humano com o desconhecido, seus limites e tentativas de transposição. Foi criada pelo artista multimídia **luiz duVa** a partir de centenas de pequenos arquivos de vídeo captados por ele de paisagens da Mata Atlântica brasileira e da costa marinha do sul da Inglaterra. O áudio também surge da manipulação em tempo real de *samplers* criados pelo compositor Manuel Pessôa, que reinterpreta sua composição ao vivo de acordo com o desenrolar da performance.



Luiz Duva a.k.a. **luiz duVa** é videoartista e performer multimídia. Produz imagens e sons para serem vistos em ambientes imersivos em mono ou multi-canais, videoinstalações e composições audiovisuais que são apresentadas em performances de *Live Images* e de *Live Cinema*.

**Manuel Pessôa** é formado em composição musical pelo Departamento de Música ECA/ Usp. Já realizou trilhas sonoras para televisão, cinema, teatro, dança e vídeo e vencedor de diversos prêmios. Atualmente faz mestrado em processos criativos na Unicamp.

### Integrantes

luiz duVa e Manuel Pessôa

### Descrição técnica

*Live Cinema* / composição audiovisual

### Composição audiovisual

luiz duVa

### Composição musical

Manuel Pessôa

### Nas imagens

Benito Karmonah e luiz duVa

### Direção de Fotografia

Azul Serra

### Assistência de direção

Cecília Engels

### Ano

2010

### Duração aproximada

35 minutos

### Classificação

12 anos



## .:in || out:.

## vj palm e convidados

.:in || out:. é uma proposta multimídia caracterizada como um encontro performativo, reunindo artistas de diferentes áreas que olham as estruturas audiovisuais digitais como um campo de diálogo, interação e experimentação poética e tecnológica. Com o uso de tecnologias digitais *realtime*, sensores captam os detalhes que são descartados por nossos cérebros por conta da voracidade do pensamento contemporâneo, para serem processados pelos artistas e amplificados em forma de som e imagem em cena.



**vj palm** (a.k.a. Ricardo Palmieri) é mestrando no TIDD da PUC-SP, arquiteto, produtor multimídia e pesquisador de ferramentas livres para produção artística. Iniciou seus trabalhos artísticos com o diretor Renato Cohen no grupo Mídia Ka em 2002. É consultor de novas mídias interativas e professor no Senac-SP, IED-SP e PUC-SP. Em 2009 ganhou o prêmio Mídias Locativas do Festival Vivo ArteMov, e em 2010 recebeu menção honrosa no Prix Ars Electronica com a peça *Mobile Crash* de Lucas Bambozzi.

**Michele Navarro** é artista do corpo formada em dança pela Universidade Estadual de Campinas e em teatro pela Escola Livre de Teatro de Santo André. Membro da Cia Les Commediens Tropicales desde 2005, vivencia a produção no teatro pós-dramático e nas artes performativas.

**Integrantes**

Ricardo Palmieri, Michele Navarro, Alexandre Porres, Danilo Oliveira, Grasielle Sousa, Andreia Yonashiro e Carolina Navarro

**Descrição técnica**

Performance multimídia

**Ano**

2011

**Duração**

30 minutos

**Classificação**

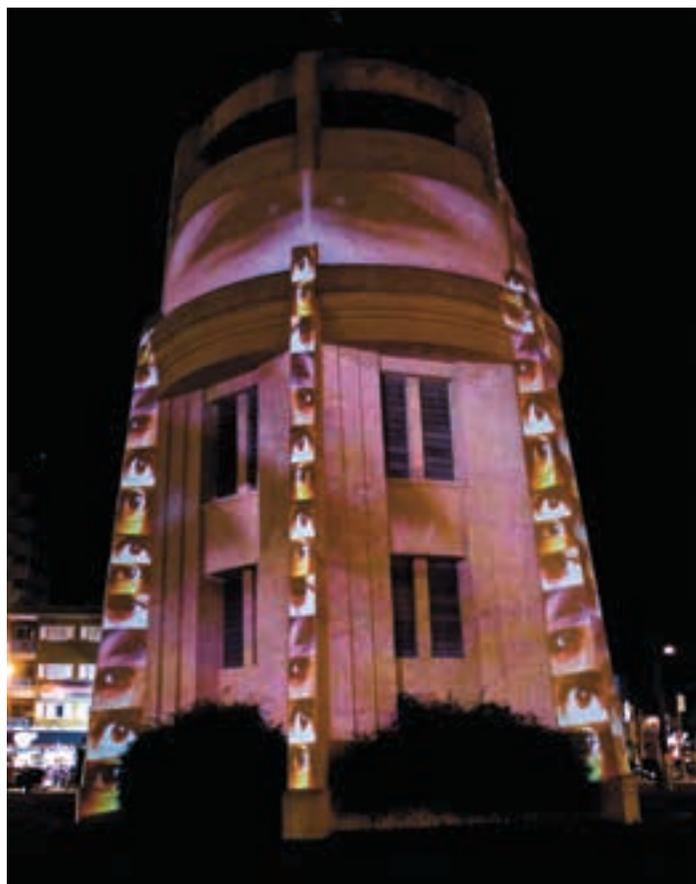
Livre



## Ícone – Balão do Castelo

**BijaRi feat. flr?**

**Ícone** é uma peça audiovisual realizada em *live mapping* que vai apresentar uma análise crítica da arte contemporânea nos últimos 50 anos. Ícone é uma peça de meta-vanguarda além do contemporâneo que traz toda a virtualização. Utiliza-se de sublimações dialéticas para denotar o papel do poeta como artista e sugere o uso do paradigma pós-textual do contexto para desconstruir a declaração de Lacan que “a Arte é fundamentalmente impossível”.



Formado em 1997, por arquitetos e artistas, o **BijaRi** é um centro de criação de artes visuais e multimídia. Desenvolvendo projetos em diversos suportes e tecnologias, o grupo atua entre os meios analógicos e digitais propondo experimentações artísticas, sobretudo de caráter crítico. Intervenções urbanas, performances, instalações, videoarte e *design* tornam-se meios para estabelecer possibilidades de vivências onde a realidade é questionada.

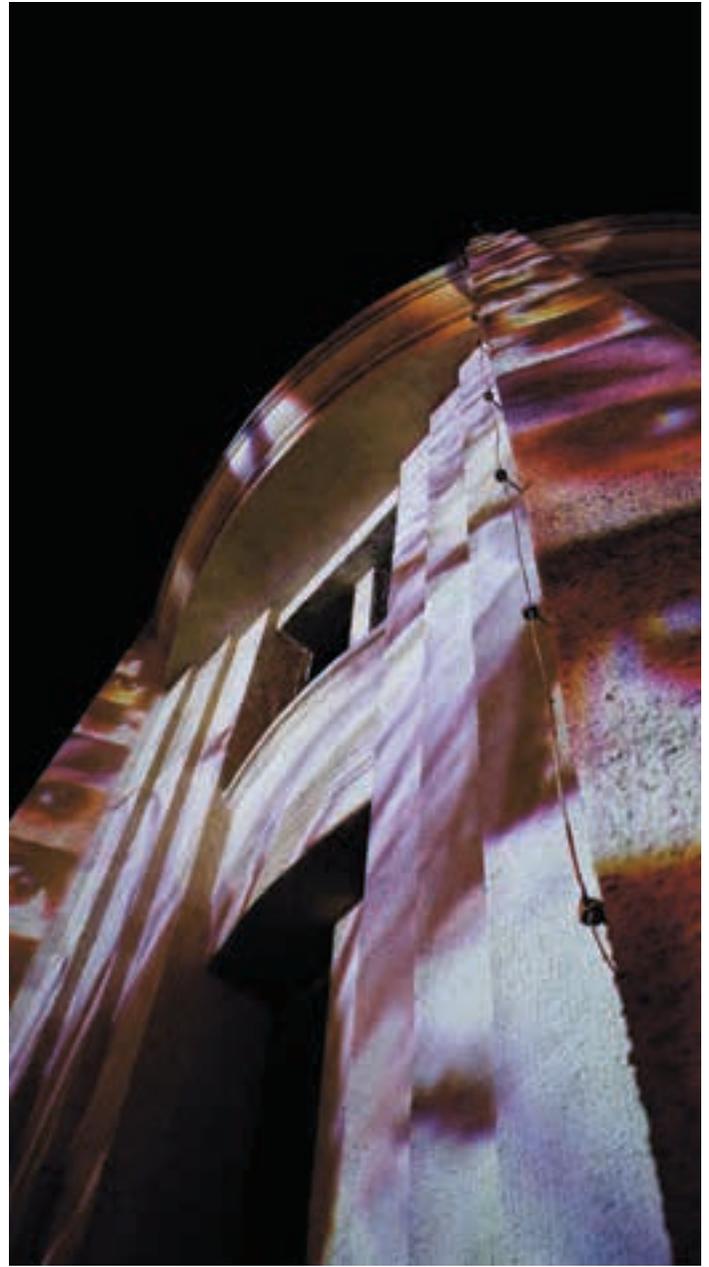
**Integrantes**  
BijaRi + flr?

**Descrição técnica**  
Performance *live mapping*

**Ano**  
2011

**Duração**  
90 minutos

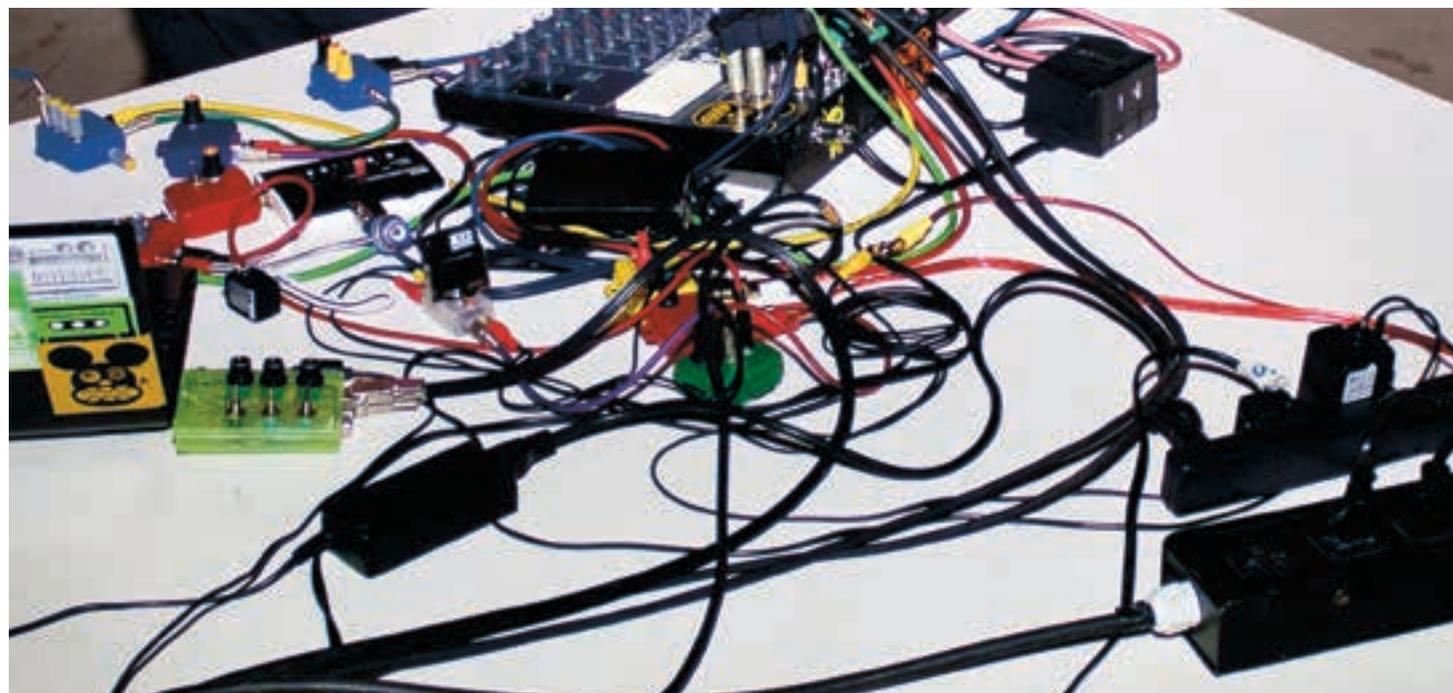
**Classificação**  
Livres



## Apropriação Eletromagnética

### Panetone

A obra trata da ocupação do espaço físico por emissores e receptores de ondas de rádio AM, FM, VHF, UHF. Os emissores estarão transmitindo material audiovisual gerado por osciladores e câmeras, os receptores serão rádios AM, FM e aparelhos televisores sintonizados em canais específicos. Entre a transmissão e recepção estarão os espectadores, que com qualquer dispositivo eletrônico (celulares, computadores, *walkie-talkie* etc) poderão interferir no resultado do que é apresentado. A performance põe em discussão a invisibilidade das ondas eletromagnéticas que nos cercam.



Produtor de música experimental desde 1989 e adepto do movimento faça-você-mesmo, **Cristiano Rosa** trabalha a partir da apropriação e livre experimentação, utilizando sucatas eletrônicas e brinquedos antigos modificados por técnicas como *Circuit Bending*. Os resultados são concertos audiovisuais, instalações e intervenções, além de laboratórios e oficinas.

**Integrante**

Cristiano Rosa – Panetone

**Ano**

2011

**Autores**

Cristiano Rosa e Daniel Llermaly

**Duração**

Indeterminada

**Descrição técnica**

Instalação audiovisual

**Classificação**

Livre



## CICLOPOLICLOP

### A\_Factory Tranzmidia

Ciclo Poli Clop é um cyborgue de Mil Olhos e Fluxos, Homem Máquina Animal, que foi despertado depois de uma grande explosão ocorrida no centro da Terra. *CICLO POLI CLOP* apresenta uma performance de Teatro Eletrônico onde atores conectados à Máquinas Híbridas vão construindo, durante a apresentação, uma instalação imersiva e improvisam cenas de uma Guerra Virtual entre homens e máquinas, que se passa no ano 2222.



O grupo de *live art* A\_Factory, criado em 2010 em São Paulo, congrega artistas de diferentes áreas, visando a realização de projetos e performances em múltiplos formatos e ambientes. O grupo explora novos campos de relação e possibilidades de imersão criativa ao vivo hibridizando diversas linguagens e diferentes formas de ocupação do espaço. Seus primeiros trabalhos misturam cinema, música, poesia, artes plásticas, literatura, cyberspaço e ambientes urbanos, em alta voltagem experimental e anarko-sinestésica.

#### Roteiro e Direção

Pedro Paulo Rocha

#### Coordenação Geral de (Anarko)

#### Produção

Paloma Kliss

#### Atores / Performance

Gabriel Brito Nunes, Carolina Sudati, Thais Almeida Prado, Glamour Garcia, Marcelo Moraes e Luiz Felipe Bianchini

#### Live Imagem

Pedro Paulo Rocha e Carlito Moreira e Danilo Barros

#### Live Som

Fernando Falcoski e Caleb Mascarenhas

#### Música e Sound Design

Fernando Falcoski, Caleb Mascarenhas e Pedro Paulo Rocha

#### Mapping

Danilo Barros

#### Interatividade

Caleb Mascarenhas

#### Conexão Transmídias

Carlito Moreira e Paloma Kliss

#### Luz

Lucia Galvão / Igor Sane

#### Cenografia

A\_Factory Tranzmídias – Aleixo Pigari e China

#### Montagem

A\_Factory

#### Integrantes

Pedro Paulo Rocha, Fernando Falcoski, Caleb Mascarenhas, Paloma Kliss, Carlito Moreira, Gabriel Brito Nunes, Carolina Sudati, Thais de Almeida Prado, Luiz Felipe Bianchini, Marcelo Moraes, Glamour Garcia, Lucia Galvão, Igor Sane e Danilo Barros

#### Descrição técnica

Performance *Live Arte*  
Teatro Eletrônico

#### Ano

2011

#### Duração

60 minutos

#### Classificação

16 anos



## da obsolescência programada, em 3 atos

Lucas Bambozzi, Paulo Beto e Jarbas Jácome

A apresentação é dividida em 3 atos. A primeira envolve uma experiência de mediação com o público, com o uso dos celulares dos espectadores. Já a segunda se inicia em sobreposição aos gráficos projetados numa tela preta. Nesse momento, as telas do fundo se acendem e a imagem é composta por uma sucessão de linhas horizontais, como se fossem desenhadas em sua própria constituição por varreduras. As imagens do último ato consistem em sequências que registram a destruição sistemática de uma série de produtos tecnológicos, a maioria deles obsoletos ou beirando a obsolescência – mídias como *floppy disks*, fitas VHS, telefones sem fio, cartuchos de impressora, celulares, teclados de computador, impressoras, lâmpadas e outros. Todos eles vão sendo quebrados, e um a um, vão produzindo um som forte e característico do material do qual são feitos.

**Paulo Beto** também conhecido como anvil FX é músico e possui vários projetos musicais autorais. Entre eles o LCD (improvisação livre eletrônica), e o Zeroum (rock experimental). Lançou cinco CDs com músicas próprias e participou de coletâneas em todo o mundo. Trabalha como compositor musical para publicidade e cinema e sound *designer*. Desenvolve um trabalho de trilhas sonoras para filmes mudos chamado *Frame Circus* ao lado de Maurício Fleury e Tatá Aeroplano.

**Jarbas Jácome** é músico potiguar, mestre em Ciência da Computação pelo Cin-UFPE. Recebeu o Prêmio Sérgio Motta de Arte e Tecnologia 2009 e o Rumos Itaú 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 FILE, Emoção

Art.ficial, Arte.Mov, Festival Contato (São Carlos), entre outros.

**Lucas Bambozzi** é artista “multimedia” e às vezes curador. Trabalha em várias mídias e suportes como vídeo, filme, instalação, trabalhos site-specific, performances audiovisuais e projetos interativos. Foi curador de eventos como SonarSound (2004), Life Goes Mobile (Nokia Trends 2004 e 2005), Motomix 2006. É criador e coordenador do Artemov Festival Internacional de Arte em Mídias Móveis <www.artemov.net>. Foi artista residente no CAiiA-STAR Centre/i-DAT (Planetary Collegium) e concluiu seu MPhil na Universidade de Plymouth na Inglaterra.

**Design sonoro, música e acompanhamento rítmico sincronizado com imagens**  
Paulo Beto

**Programação em Vimus, manipulação de sistema interativo e interferências visuais**  
Jarbas Jácome

**Direção e coordenação geral, produção e manipulação de imagens e duelo entre telas**  
Lucas Bambozzi

**Integrantes**  
Lucas Bambozzi, Paulo Beto e Jarbas Jácome

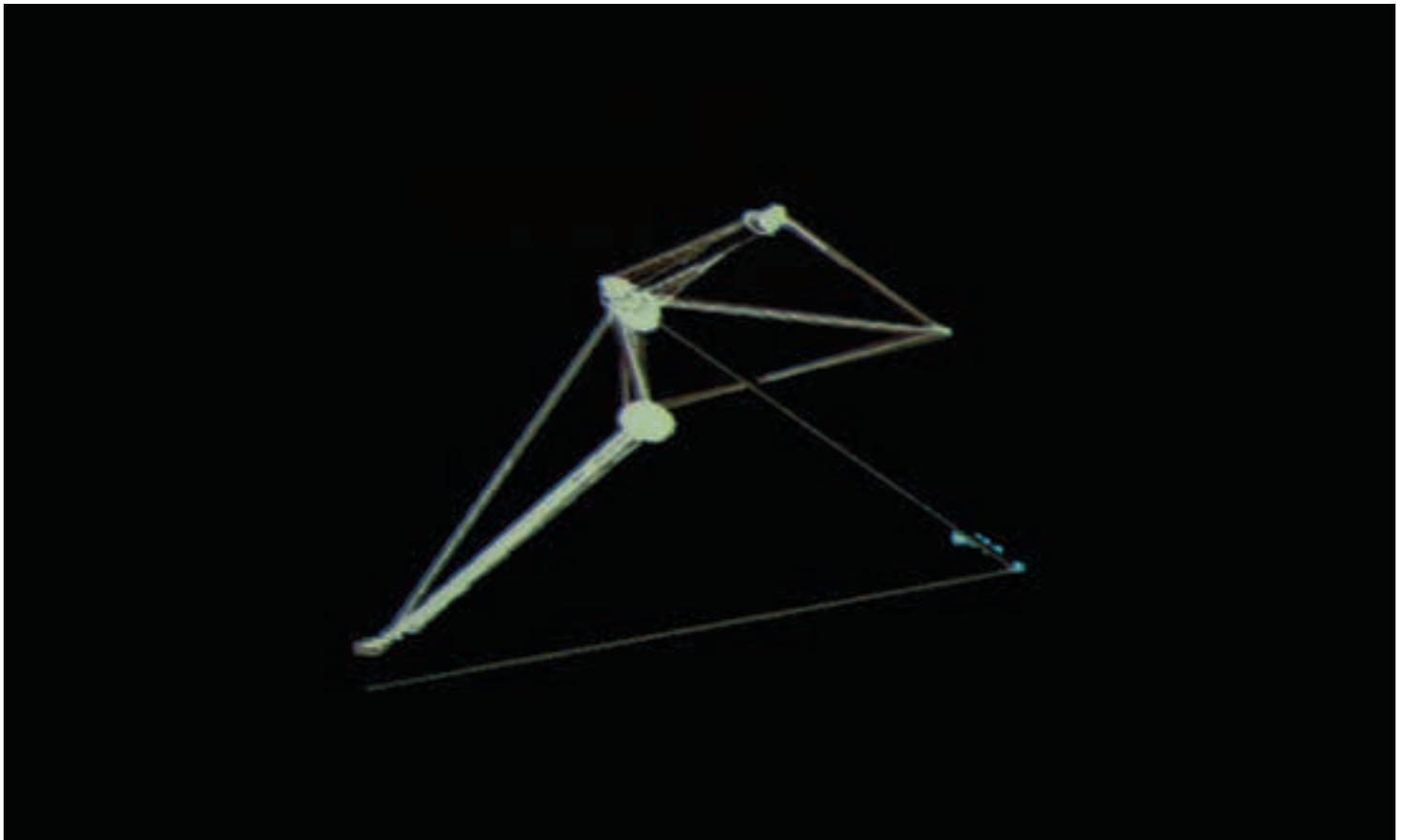
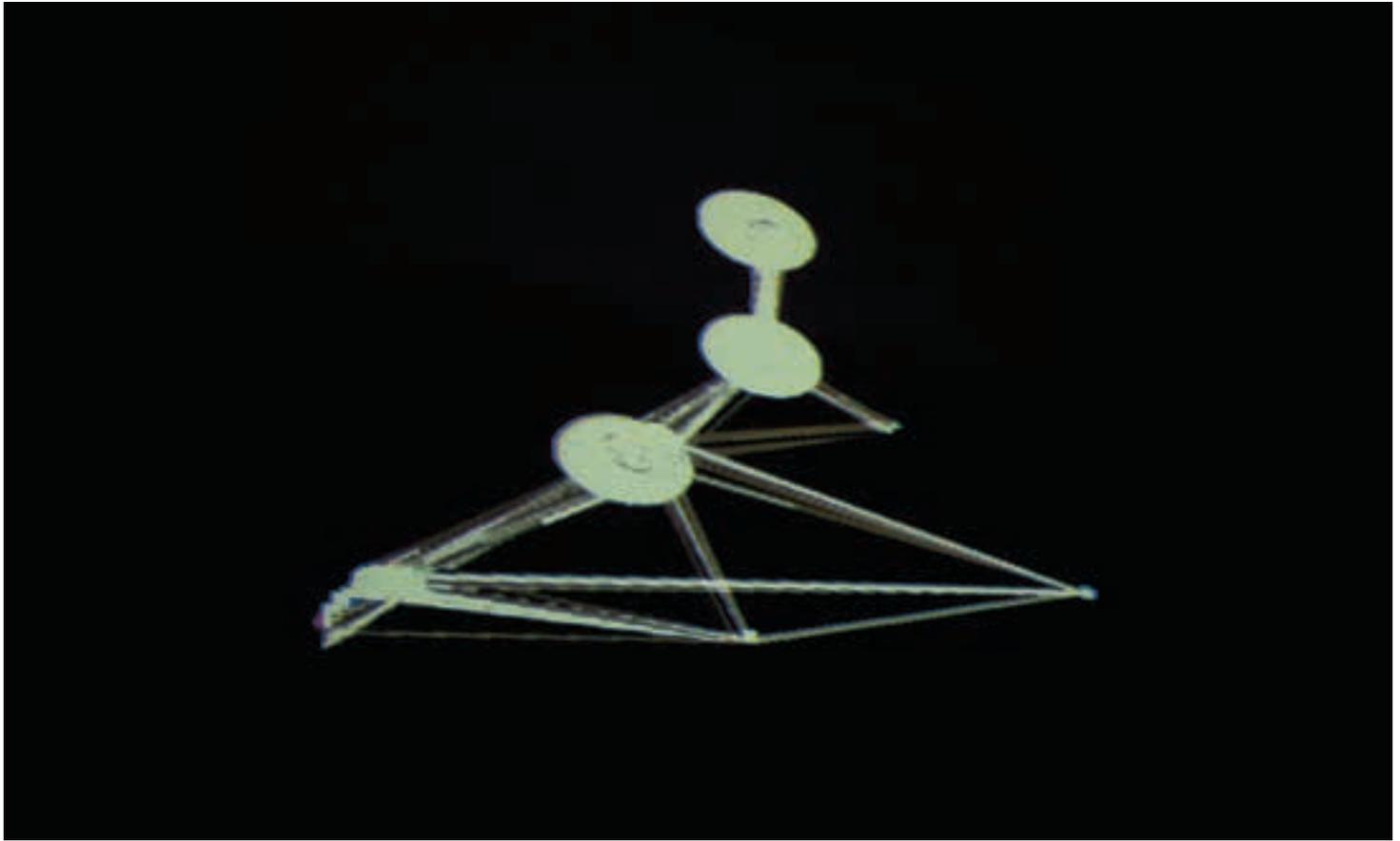
**Descrição técnica**  
Performance audiovisual

Trabalho comissionado pelo Festival ON-OFF, Itaú Cultural 2009.

**Ano**  
2009–2011

**Duração**  
35 minutos

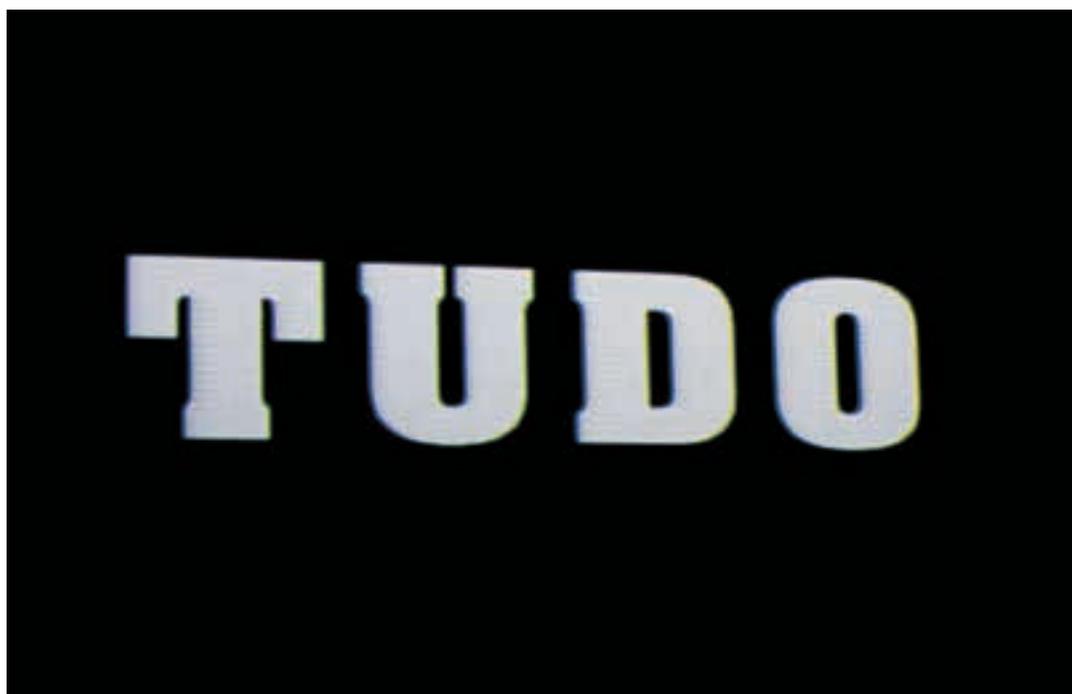
**Classificação**  
Livre



## Caixa Prego

### Embolex

Performance audiovisual ao vivo do coletivo paulistano que utiliza processos colaborativos para colecionar sons, vídeos e fotos que serão manipulados digitalmente. O objetivo é compor performances que se apropriam da cultura do *remix* e do *sampling*, misturando diferentes registros de viagens. Essas performances são acompanhadas por instrumentos acústicos, elétricos e digitais. O coletivo capta conteúdo audiovisual para mixar com trechos pré-produzidos e assim criam apresentações que são sempre únicas. Participação especial: MC Rodrigo Brandão (Mamelo Sound System) e Dengue (Nação Zumbi).



O projeto **Embolex** já se apresentou em diversos locais do Brasil e da Europa, buscando novas formas de narrativas audiovisuais e desenvolvendo projeções e animações para filmes publicitários, televisão, teatro, cinema, galerias e museus. Em 2009 criam um projeto de Remix audiovisual a partir da livre interpretação do poema *Morte e Vida Severina* de João Cabral de Melo Neto, intitulado *Outros Silverinos Remix*, que foi apresentado no CCBB de São Paulo. No ano seguinte iniciam o projeto Caixa Prego que além de Cannes (FR), Barcelona, Berlim e Londres viajou no Brasil por Belo Horizonte, Brasília e em São Paulo também por 14 cidades do interior paulista durante a Mostra SESC de Artes.

**Integrantes**

Fernão da Costa Ciampa, Pedro Aguiar Angeli, Cristian Bueno Garcia, Sylvio Guilherme Yang Jaguaribe Ekman e Erico Theobaldo

**Participação especial**

Rodrigo Brandão (Mamelo Sound System) e Dengue (Nação Zumbi)

**Descrição técnica**

Performance audiovisual

**Ano**

2010-2011

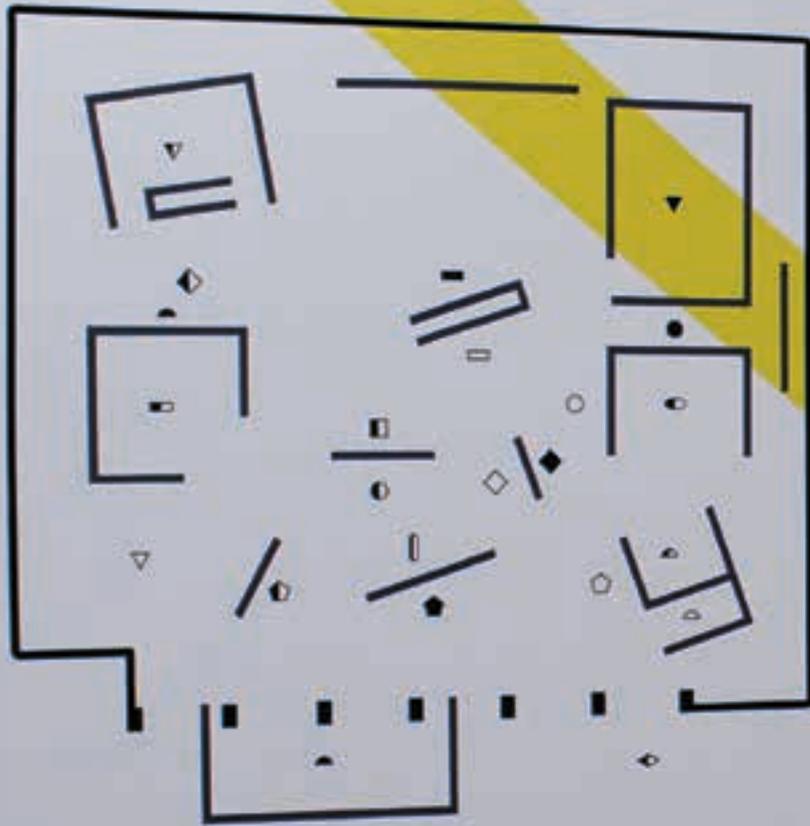
**Duração**

45 minutos

**Classificação**

Livre

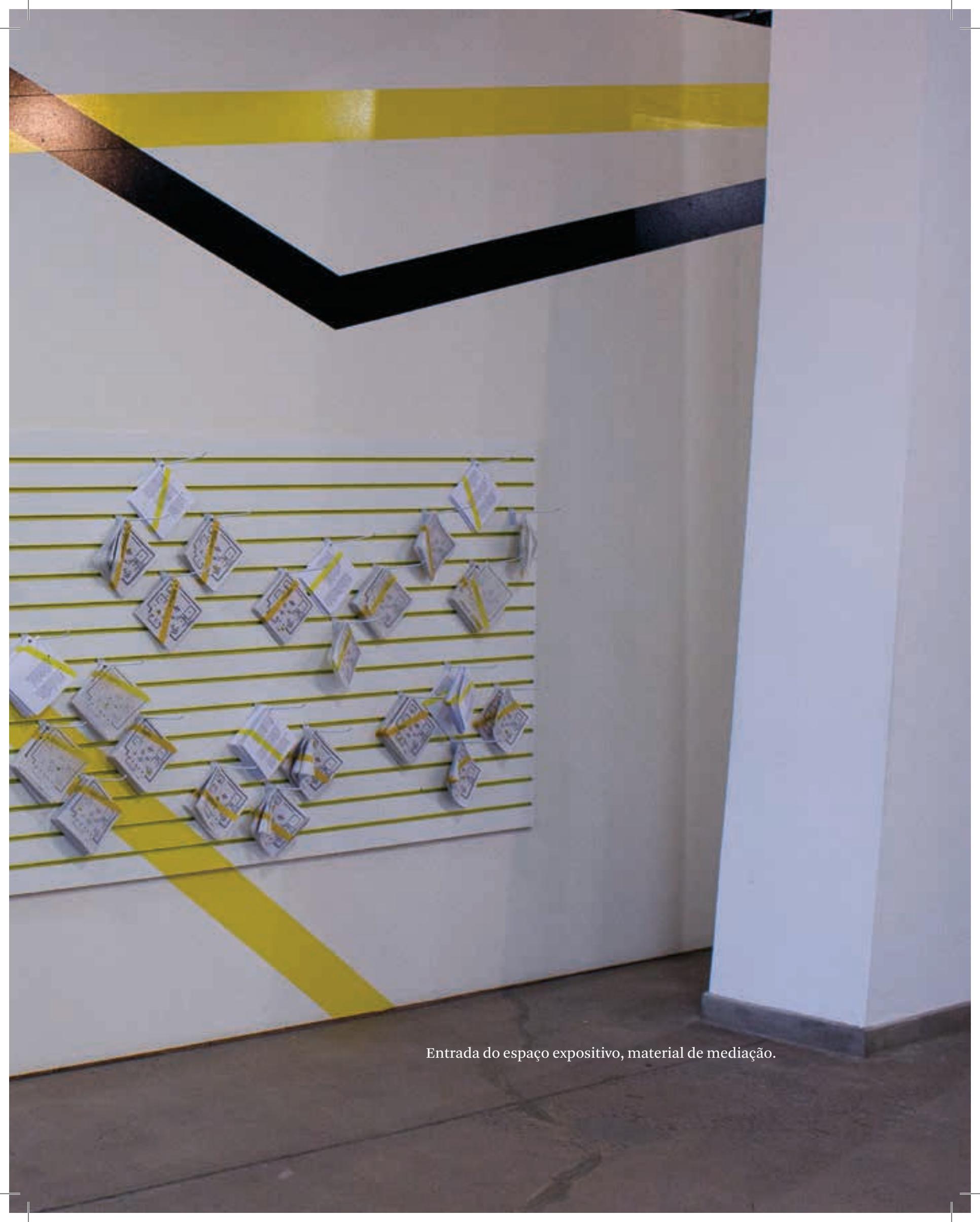




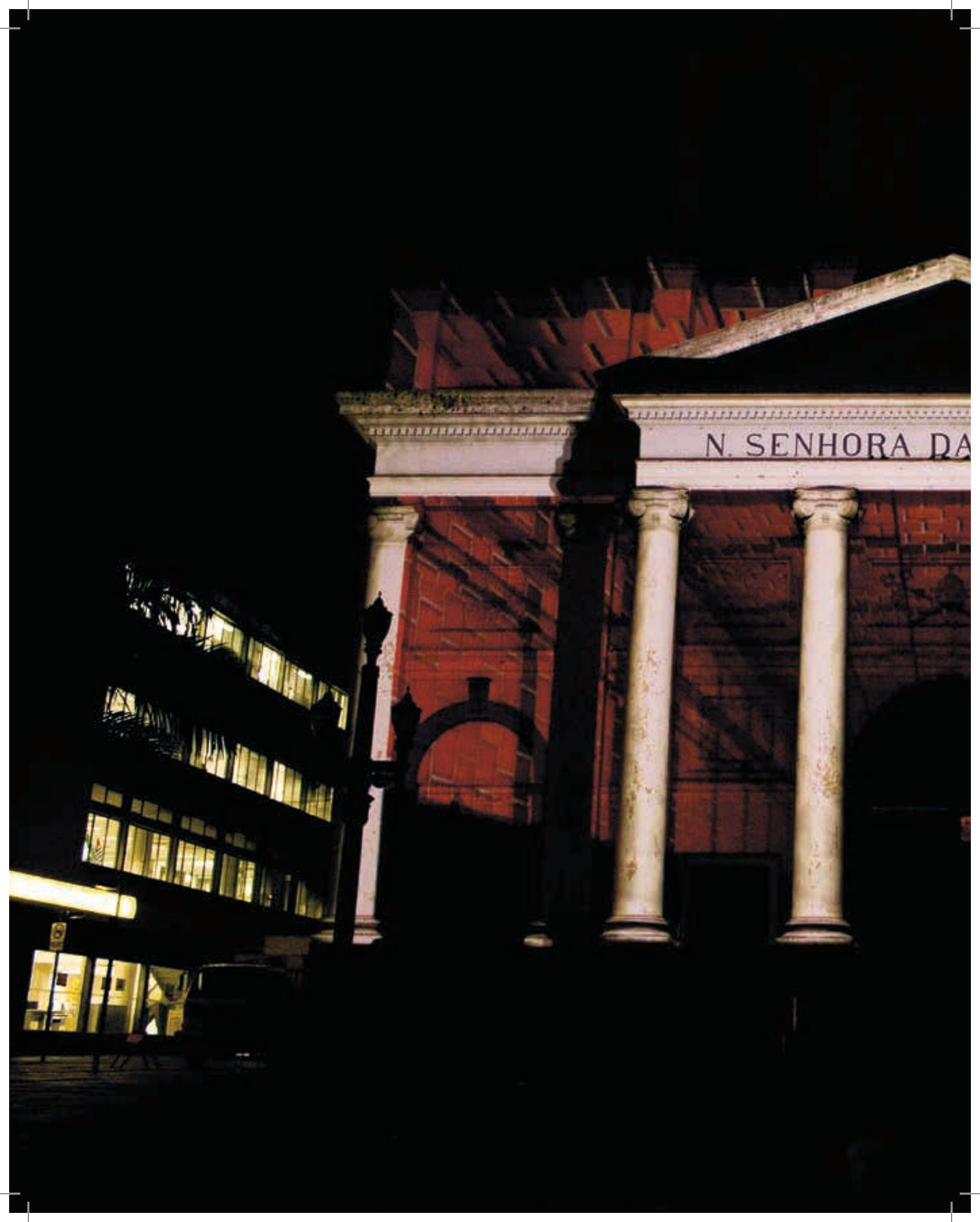
## mapa das obras no espaço expositivo

- |                     |                     |                          |                  |
|---------------------|---------------------|--------------------------|------------------|
| ■ Waldemar Cordeiro | ● Paulo Nenfídio    | ⊖ Ricardo Basbaum        | ◀ Grazielle      |
| ● Paulo Bruscky     | ◀ Daniela Kuschat   | ▼ SCIArts e E. Zampronha | ↳ Lautenschlager |
| ○ Leticia Parente   | ◀ e Rejane Cantoni  | ◀ Chelpe Ferro           | ● Fabiano Dinça  |
| ◆ Cildo Meireles    | ◀ Luciana Camuzzo   | ◀ Leandro Lima           | ◀ e Colmeia      |
| ● Otávio Donasci    | ◀ Beto Shwafaty     | ◀ e Gisela Motta         | ◀ Rafael França  |
| ┆ Anna Belta Geiger | ▼ Artemis Moroni    | ▼ Raquel Kogan           | ▲ Marco do Valle |
| ◇ Regina Silveira   | ◀ e Jônatas Manzoll | ○ Detanico & Lain        |                  |

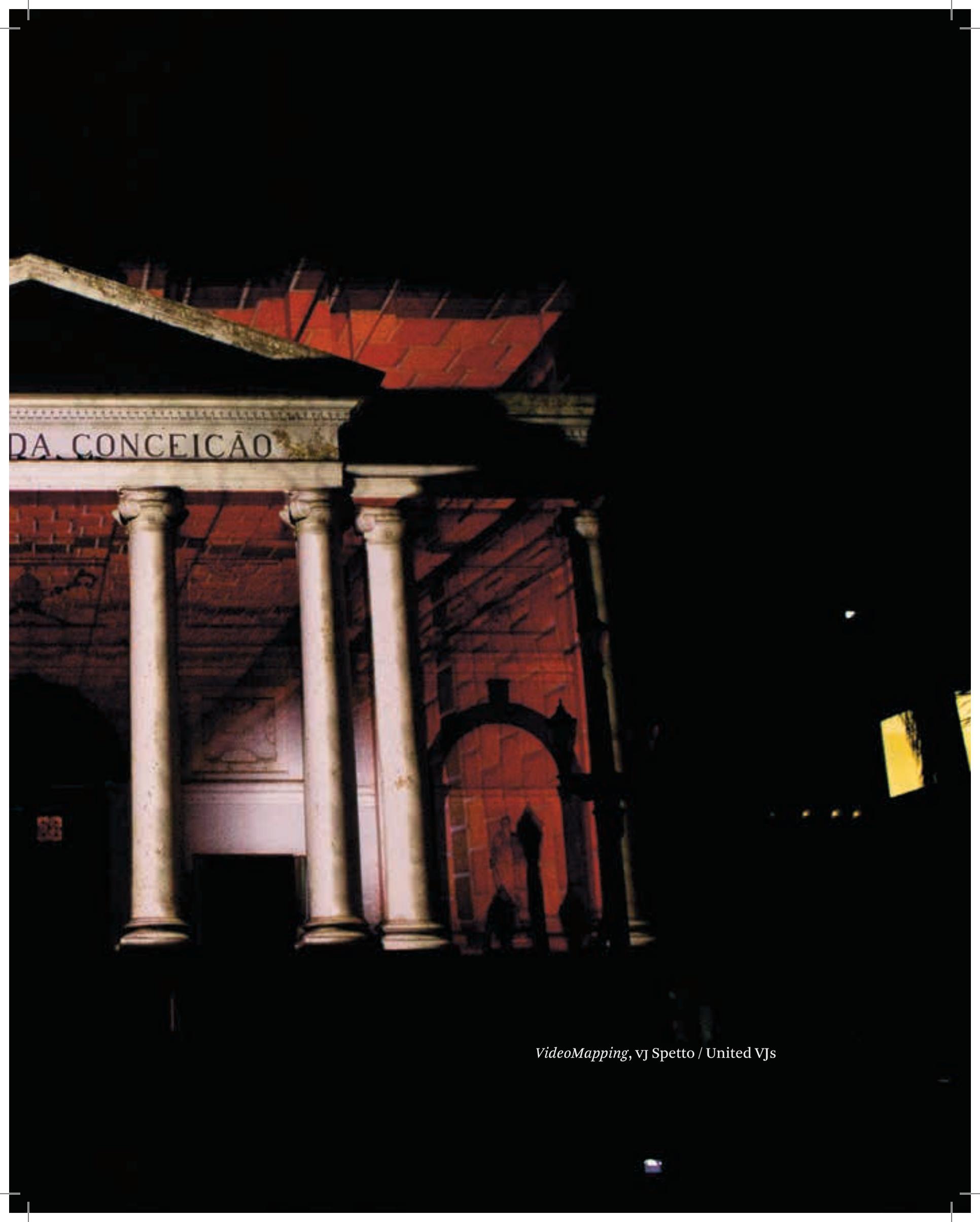




Entrada do espaço expositivo, material de mediação.

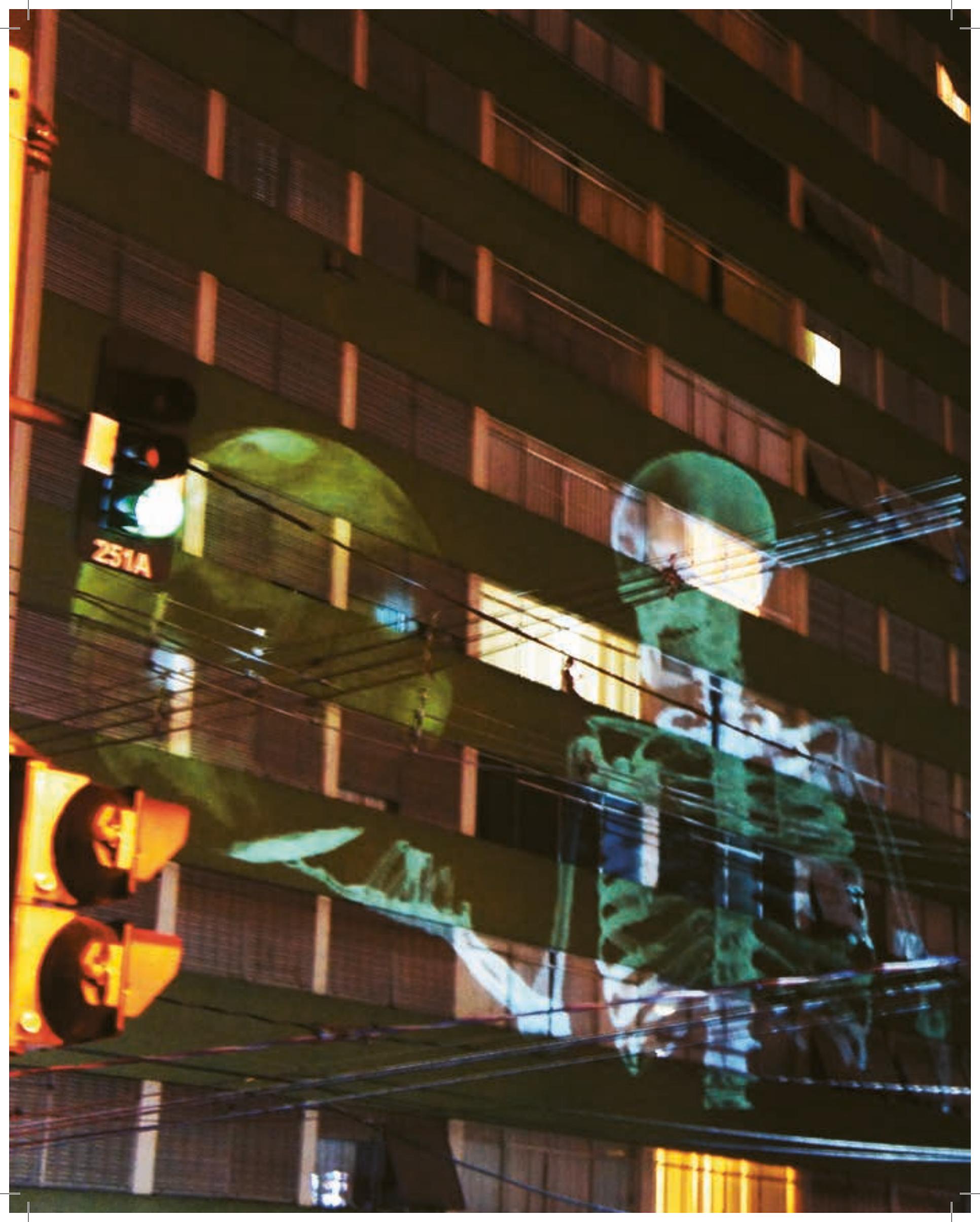


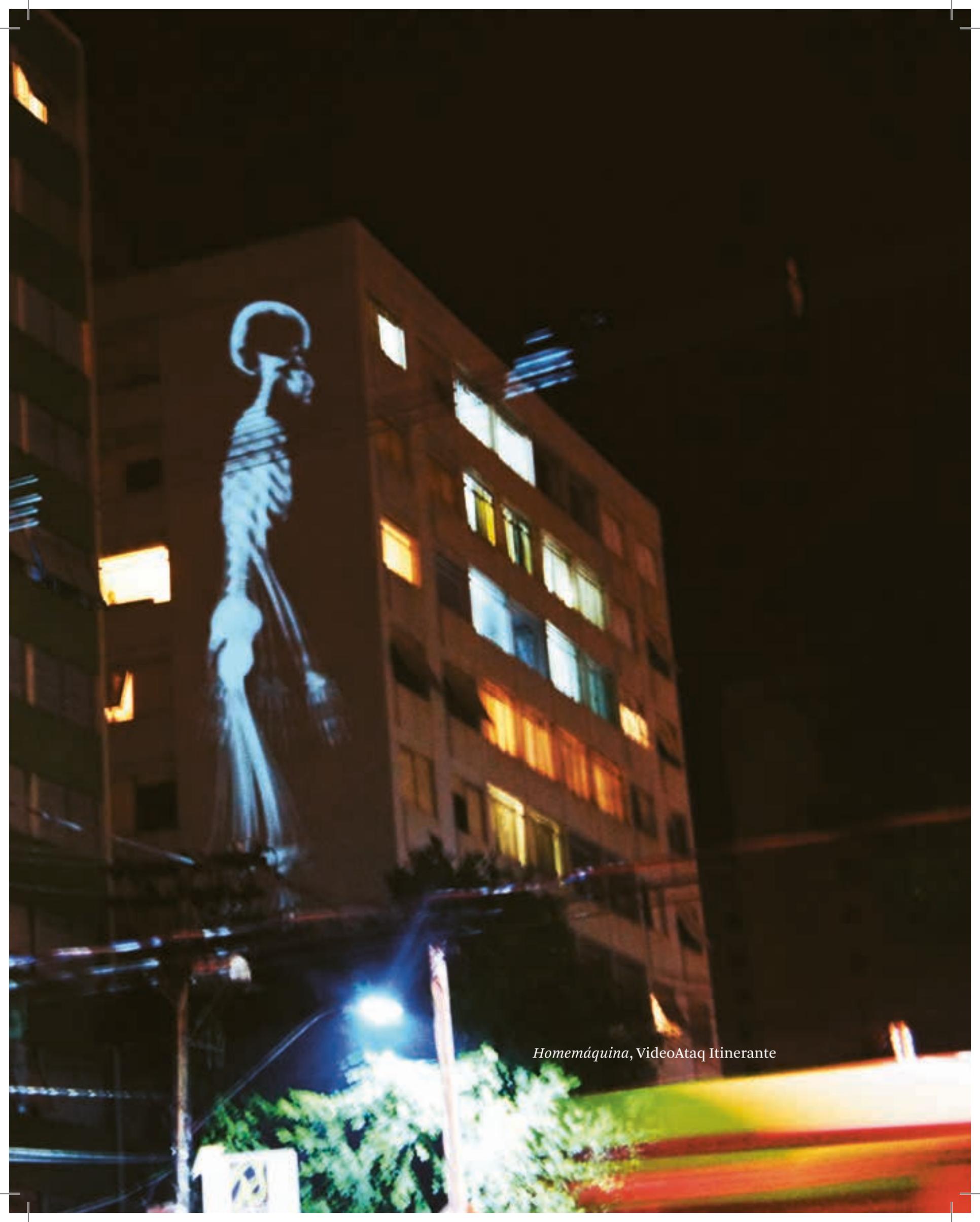
N. SENHORA DA



DA CONCEICÃO

*VideoMapping, vj Spetto / United VJs*

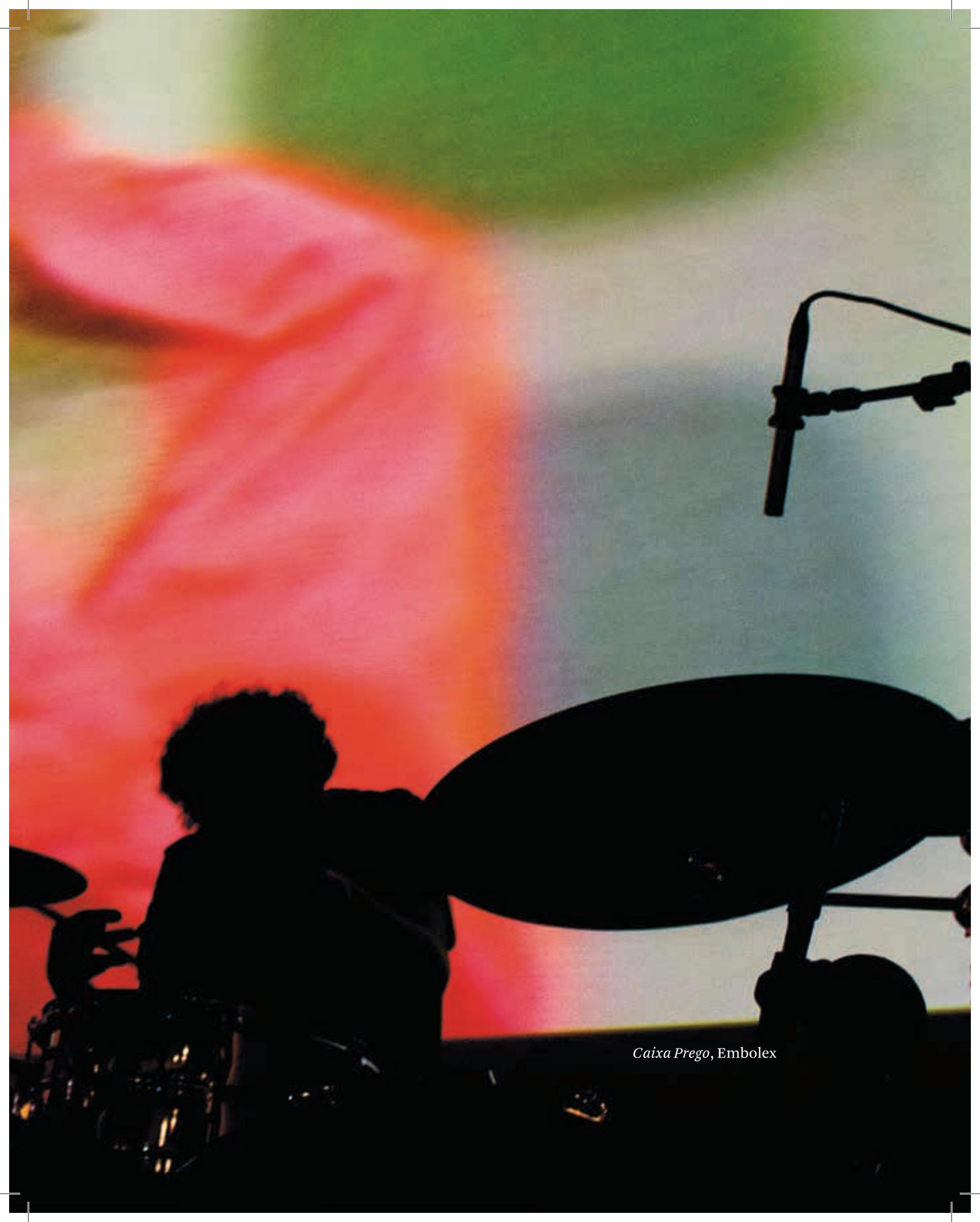




*Homemáquina, VideoAtaq Itinerante*

**experiência /  
acontecimento /  
pensamento**





*Caixa Pregó, Embolex*

## Um galpão de imagem em movimento e movimento do som

Marcio Harum

Com a intenção de fundar um lugar reservado para a cultura, o conhecimento e o pensamento das artes visuais, inaugurou-se o galpão com um projeto curatorial de pesquisa autoral sob perspectiva histórica: a exposição coletiva INSTANTE: EXPERIÊNCIA/ACONTECIMENTO. O debate, uma das atividades programadas paralelamente a essa mostra, conta por decisão própria, com as dimensões de um lote de terreno, dividido com as vizinhas áreas expositivas e de esportes. Para essa primeira realização, a discussão se voltou para a formação do cidadão-visitante.

Ao se contextualizar o processo de trabalho em equipe, a concepção dessa mostra nacional baseada em artemídia, apresentou em seu primeiro debate o enfoque principal, que é o de lançar luz e ação para a construção de uma plataforma de apoio para a prática de programas públicos.

A partir de conversações em contato dialógico para se experienciar interesses e noções de comunidade, aliados às estéticas dispersas da produção artística interregional, o debate teve como hipótese a exibição e compartilhamento de residual simbólico desde o lugar que o galpão passa a ocupar por agora: a região central da cidade de Campinas e o seu entorno universitário por excelência.

**Marcio Harum** frequentou, entre 1992 e 1995, os cursos de linguística na Universidade de São Paulo e história da arte na Hogeschooll van Amsterdam, Holanda. Desde 1996, atua como produtor em diversas edições do Festival Vídeo Brasil. Em 2006, como assistente de curadoria, trabalhou na 27ª Bienal Internacional de São Paulo. Em 2007, como bolsista do Programa Deutsche Börse, atuou como curador de mostras realizadas na galeria Frankfurter Kunstverein.

## CONVIDADOS

**Christine Mello** é crítica de arte e professora de teoria e história da arte do Mestrado em Artes Visuais da Faculdade Santa Marcelina e da FAAP – Artes Plásticas. Integrou a equipe curatorial do programa Rumos Itaú Cultural Artes Visuais 2008–2009 e publicou *Extremidades do vídeo* (Editora Senac, 2008). Com pós-doutorado em Artes Plásticas pela Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo é doutora e mestre em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP. Coordena o Grupo de Pesquisa arte&meios tecnológicos (CNPq / FASM). Seus projetos curatoriais incluem a Representação Brasileira de Net Art da 25ª Bienal Internacional de São Paulo (2002). Suas mais recentes curadorias são *O espaço entre nós e os outros* (retrospectiva de Lucas Bambozzi no Laboratório Arte Alameda, Cidade do México, 2011) e *Galeria Expandida* (coletiva na galeria Luciana Brito em São Paulo, 2010).

**Luiz Antonio Garcia Diniz** é pós-doutorando do Labi / Laboratório aberto de interatividade para disseminação do conhecimento científico e tecnológico – UFSCar em São Carlos. Como artista exibiu trabalhos em mostras em diversos países. Participou do ISEA 2011 em Istambul na Turquia – 17º Simpósio internacional de arte eletrônica.

**Silvio Ferraz Mello Filho** é professor e pesquisador do departamento de música do Instituto de Artes da Unicamp. É doutor em Comunicação e Semiótica com o livro *Música e Repetição: Aspectos da Questão da Diferença na Música Contemporânea* (São Paulo: Educ / Fapesp, 1997) e *Livro das Sonoridades* (Rio de Janeiro: 7 Letras, 2004). Desenvolve projetos centrais ligados à criação e performance musical com auxílio de computador, com principal enfoque na criação de aplicativos para transformação de áudio e automação de processos criativos em ambientes e composição musical.

Mediação: **Marcio Harum**.

## Experiências e ativações com *o outro*

Christine Mello

Na sociedade informacional do século XXI, na qual os processos de alteridade são, por natureza, reconduzidos por novos mecanismos de comunicabilidade e perturbação, reunimos possíveis perguntas que transpassam obras como as apresentadas na exposição INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO tais como: *que tipos de relações o sujeito trava habitualmente junto aos circuitos midiáticos? Que universo é esse que intriga, instiga, o sujeito neles?*

Embora seja evidente nas últimas décadas o amplo campo de inserção dos circuitos midiáticos na vida cotidiana, a experiência neles produzida ainda é pouco privilegiada no âmbito da arte. Tal situação exemplifica a difícil inscrição na história de artistas que operam com práticas desmaterializadas e transitórias, fora dos centros de decisão do sistema tradicional da arte.

As relações entre circuitos midiáticos e experiência trazem à tona o embate direto do sujeito com uma dada situação comunicacional, produzindo para alguns artistas, como afirma Julio Plaza<sup>1</sup>, uma estética da recepção (2006: 455). De natureza relacional, nessas circunstâncias, o que vale é o modo como o sujeito processa e vivencia a ação com *o outro*, cuja experiência é em tempo presente, imprevisível e processual. Tais relações produzidas entre o campo da arte e o campo da vida abrangem noções de desconstrução do objeto artístico e baseiam-se principalmente em procedimentos experimentais que questionam a autonomia da arte.

Em atitudes artísticas como essas, a pertinência da proposição reside na tomada de consciência do sujeito de sua própria presença no contexto da obra e na consciência do tipo de espaço tecnológico em que ele e a ação situam-se. Podemos dizer que a experiência produzida nesses ambientes gera, per se, situações paradoxais sobre a questão da presença. Em ocasiões como essas, o sujeito é deslocado constantemente do âmbito pessoal para o coletivo, do espaço físico para o virtual, tomando, muitas vezes, variadas direções ao mesmo tempo por conta da forte associação entre produção e vida.

Tais tipos de estratégias dialogam com investigações produzidas nos anos 1960 e 1970 por artistas que promoveram práticas neodadaístas relacionadas ao Fluxus e práticas conceituais relacionadas à arte postal<sup>2</sup> (*mail art*), à videoarte, à fax arte, ao *slow-scan* TV (televisão de varredura lenta), ao videotexto, ao computador e à telepresença. Supõem conhecer proposições experimentais, cujos produtores organizam-se para uma “troca ativa de informações”<sup>3</sup>

com *o outro*, que dialogam entre espaços da vida pública e espaços comunicacionais.

Muitos artistas que fazem uso de tais tipos de operações junto aos circuitos midiáticos são motivados não só por seu potencial social, mas também por seu potencial perturbador. Nesses casos, em vez de ocultarem conflitos neles existentes, revelam outros níveis de contato, promovendo, com isso, uma espécie de crítica da cultura dominante.

As relações de alteridade transmitidas nessas experiências produzem o elemento vivencial que vai além do problema da experiência pessoal. Diz respeito à experiência em seu caráter de descentramento do sujeito, que passa a atuar de modo coletivo e temporário diante de um dado contexto colaborativo, agenciado em tempo real, capaz de ativar um tipo de comunicação muitas vezes amortecida no cotidiano, potencializando assim o corpo e intensificando a troca com *o outro*.

1.  
Nascido em Madri, Espanha, em 1938. Viveu e trabalhou entre 1973 e 2003 em São Paulo, SP, Brasil, quando vem a falecer. A presente afirmação foi proferida por Julio Plaza em seu texto de apresentação da mostra especial sobre Arte Postal da 16ª Bienal de São Paulo (1981), em que foi curador, sendo aqui referendada a partir da publicação *Escritos de artistas: anos 60/70*, organizada por Glória Ferreira e Cecília Cotrim (Jorge Zahar Editor, 2006).

2.  
PRADO, Gilberto. *Arte telemática: dos intercâmbios pontuais aos ambientes virtuais multiusuário*. São Paulo: Itaú Cultural, 2005.

3.  
PLAZA, Julio. *Mail Art: arte em sincronia*. Em FERREIRA, Glória e COTRIM, Cecília (orgs). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2006, pág. 452.

## Caos e organização artística

Luiz Antonio Garcia Diniz

### INTERFACE ENTRE ARTE, CIÊNCIA E TECNOLOGIA

Do ponto de vista de uma compreensão da relação dos três eixos do meu trabalho de pesquisa situados na interface criada pela relação e articulação entre arte, ciência e filosofia, somos solicitados a explicitar como vemos essas formas de abordagem do conhecimento do ponto de vista da filosofia. Dito de outro modo, tratar-se-ia de uma junção de interrogação epistemológica do fazer artístico e científico, compreendidos aqui como elementos discursivos dos enunciados subjacentes à enunciação.

Para tanto, as reflexões de Deleuze e Guattari na obra *Qu'est-ce que la philosophie?* (1991), nos parecem extremamente importantes. As dimensões do conhecimento, segundo Deleuze, podem ser vistas por meio da forma com que a arte, a ciência e a filosofia as abordam. Desse ponto de vista, as três vias ou dimensões do conhecimento possuem especificidades, particularidades e distinguem-se pela natureza do plano e do que o ocupa. Pensar é, conseqüentemente, pensar por conceitos (filosofia), por funções (ciências), ou por sensações (arte) e, qualquer um destes pensamentos não pode ser considerado melhor ou pior do que o outro, ou como frisa bem o autor, “*mais plenamente, mais completamente, mais sinteticamente ‘pensamento’*”. Outro fator a ser considerado é que toda forma de conhecimento é originária no caos, sendo este aqui entendido como espaço virtual dos possíveis. O caos não é o Nada, ou a desordem absoluta, mas, sim, pura virtualidade na medida em que contém todas as formas possíveis. Assim, do mesmo modo que o caos pode e dá origem a formas e conceitos, ele os dissolve.

Assim, consideraremos que de uma determinada não ordem se processa a organização de uma forma de conhecimento. Tal forma, ou a sua sistematização é que o insere em um dos planos ou dimensões acima citadas. Deleuze considera o acontecimento como a realidade do virtual, o virtual atualizado. É, nesse sentido, que o caos ou o virtual possibilita o acontecimento e este sua atualização sob a forma de sua organização. Tal organização determinará o plano do conhecimento e o vinculará a uma das três dimensões que o desvelam.

Basicamente, a questão que permeia o pensamento, o “grau zero” do seu surgimento ou o acontecimento que lhe dá forma se processa no espaço definido como o caos: espaço virtual, espaço dos possíveis e em que o agente humano busca suas definições e compreensões dos fenômenos calcados na sua experiência e na sua relação com o mundo.

Embora os planos do pensamento sejam construídos por recortes distintos, ou formas distintas de apreensão originadas do e no Caos,

a filosofia opera nas suas intersecções, como por exemplo, na formulação que segue: qual o conceito de uma função? A filosofia questiona interminavelmente a base da função e de sua aparente objetividade. A própria ciência da linguagem se apropria dos perceptos e afectos que a arte propõe e busca, por meio da semiologia, compreender as estratégias discursivas assentadas pelo produto artístico para apreender suas significações.

Após esta pequena introdução, podemos agora contextualizar a experiência estética ou estésica vinculada à exposição.

Consideraremos, que além da própria exposição, ela mesma, produtora de sentidos, há as produções artísticas que promovem, por meio de suas estratégias discursivas, significações e sentidos que são agenciados pelo observador. Entendemos tais estratégias – no caso dessa mostra, como o conjunto das propostas / enunciados que comportam uma relação sensorial permeada pelo maquínico. Ressalte-se que os artistas / obras são aqui tomados como singularidades irrepetíveis, as quais somadas às experiências singulares dos interagentes (público) multiplicam indefinidamente o acontecimento. Este é situado temporalmente como o momento / instante em que da relação estabelecida entre obra / leitor ocorre um processo dialógico de leitura e construção de sentido(s) implícito nessa relação.

O artístico apresentado solicita uma participação do público, quer seja nos moldes clássicos, quer dizer, na observação dos vídeos expostos, caso de Rafael França e Letícia Parente, quer seja sob a forma de uma aproximação tátil, visual e sonora, ou ainda, na integração desses espaços sensoriais. A proposta do trabalho de Paulo Nenflídio ilustra bem essa relação. Há, igualmente, nessa trilha, os trabalhos Raquel Kogan e Regina Silveira, entre outros. De qualquer modo, a solicitação do olhar do outro é requerida e, vale lembrar, que sem a atualização / leitura pelo público investido do papel de interagente, toda produção semiótica restará no domínio do virtual. Já o trabalho do grupo SCIarts solicita uma imersão mais intimista, na medida em que o trabalho é construído no sentido de isolar o observador do entorno, porém, como disse Christine Mello, há a imersão e a emersão, quer dizer, as obras só existem na medida em que o observador mergulha, entra em contato com os elementos sensoriais e conceituais da obra para, em seguida, conseqüentemente, na emersão ele trazer à tona sua leitura. Esta será o resultado de uma relação de cumplicidade ou de rejeição em relação ao trabalho artístico.

*En guise* de conclusão e retomando a problemática dos campos de organização do pensamento citados acima, poderemos ressaltar que a exposição promove uma relação, inicialmente estésica e em seguida uma organização do pensamento que iria do sensível para o inteligível ou no seu sentido inverso. Como a frase atribuída a Leonardo da Vinci sintetiza tão bem: *A arte diz o indizível; exprime o inexprimível, traduz o intraduzível.*

## Para pensar um pouco mais quanto à música e a tecnologia

Silvio Ferraz

1.

Em 1999 publiquei na revista *Organized Sound* da Universidade de Cambridge, juntamente com o meu então orientando Leonardo Aldrovandi, um artigo intitulado “*loop-interpolation and gesture: déjà vu in computer aided composition*”. Eu estava enfiado em programar pequenos dispositivos de auxílio à composição e Aldrovandi trabalhava o conceito de gesto em música. O que o artigo tratava era da observação simples de que uma grande maioria de trabalhos em *Computer Aided Composition*, a CAC (computação com auxílio de computador) ou CAO para os franceses, tinha por base três operações e um fetiche: permutação, interpolação, *loop* e o fetiche do gesto. As três operações constantes na música criada com auxílio de computador refletiam as propostas de escolas composicionais das décadas de 60 e 70, o fetiche dizia respeito à compositores preocupados com a questão da comunicabilidade da música, sempre à procura de “o que será que a música perdeu”.

Com a cadeia de produção musical que antes ia de um transdutor de energia a outro, convertendo assim um movimento em som, agora desdobrada por um conversor analógico-digital e vice-versa, muitos compositores viam aí o distanciamento entre movimento e resultado sonoro. Como se, na situação de performance, o som que se ouvia não se ligasse mais aos movimentos que o geravam.

O fato é que sempre houve uma distância qualquer entre um gesto e o som que dele resulta, mas com a tecnologia digital surgia uma nova distância.

Sempre soubemos que entre o dedo do pianista e o som que ouvimos existe uma cadeia de processos, de elos entre materiais diversos, madeira, metal, feltro, assim aquilo que nos parece uma conexão direta é de fato uma conexão complexa, como se um pequeno cérebro se instalasse entre dedo e corda, e entre movimento e som.

E se este desdobramento se dá entre o dedo e o som, ele se dá também no próprio corpo do pianista, entre nervos, neurônios, músculos, ossos. Uma cadeia tecnológica bastante grande da qual vemos apenas uma pequena parcela e da qual ouvimos apenas um som: mesmo que um som impregnado por tais desdobramentos. E cada um dos pontos desta grande cadeia ainda traz a participação das pequenas irregularidades, das pequenas propriedades não mapeadas e quase sem lugar fixo – as forças

permanentes ou transientes que participam da modelagem do som que ouvimos, e que farão de cada som um único.

Poderia refazer este quadro para qualquer instrumento, fosse ele musical ou não, fosse ele mais ou menos elaborado. Ou seja, entre um impulso e um som, para a música, temos sempre a operação de um pequeno cérebro o qual chamamos de tecnologia: uma pequena caixa preta na qual participa uma série inominada e inumerada de seres (experiências, descobertas, usos, tentativas e erros que se desdobram e que nasceram em lugares distintos, com seres distintos, ampliando esta cadeia de relações que se torna mais e mais heterogênea).

Ou seja, entre a ideia simples de um molde e uma matéria a ser moldada atuam de fato uma cadeia de forças e de materiais um codeterminando o outro. E até mesmo o molde é moldado, bem como a matéria tem de ser preparada. Uma relação complexa de forças que atuam mais ou menos em um desdobramento de conexões, desdobramento de transdutores. E é assim que elementos os mais heterogêneos e de propriedades distintas se conectam em um simples martelo: o negativo da forma da mão (o côncavo da mão) associa-se ao peso que o prego necessita para penetrar a madeira, propriedade da mão mais propriedades do prego e da madeira.

O que reúne toda esta tecnologia, desde o martelo, passando pelo piano, ou por qualquer outro instrumento musical, nos quais a cadeia é simples de energia mecânica convertida em energia mecânica, e ainda o microfone ou o alto-falante, com suas cadeias que convertem energia mecânica em eletromagnética, o que as reúne a todas é que nelas entre um momento e outro o que existe é sempre da ordem do movimento: do gesto.

Esta cadeia no entanto pode ser realizada de outro modo, e entre cada ponta da cadeia é possível interpor um outro tipo de cérebro, que não mais desdobra energias distintas, mas que converte energias em códigos. É neste ponto que falamos da conversão que se passa no campo das tecnologias digitais. E neste ponto temos que aquilo que reunia toda a cadeia se perde, o movimento deixa de existir em uma das etapas do desdobramento, a codificação não implica mais o movimento tal qual o percebemos, o gesto se desfaz. Vem daí o gesto como problema para o compositor no campo da música e tecnologia.

No dia a dia nos referimos à tecnologia digital como algo que simplifica nosso trabalho, que por sistemas de conversão e codificação acaba fazendo com que as grandes cadeias motoras sejam compactadas e aceleradas por cadeias invisíveis e quase sem tamanho. No entanto não se trata apenas de observar que “o computador diminui o tempo daquilo que eu faria analogicamente”. Esta noção de encurtamento, de aumento de capacidade de armazenamento, de aceleração de conexão entre ação e resposta, ela traveste uma outra noção. Se o desdobramento

analógico (seja mecânico seja eletrônico) se dá por conexões de transdutores: dispositivos que convertem uma energia mecânica-eleto-magnética em outra; no desdobramento digital as conexões se dão por tradutores: por códigos que se permitem transformar dados de um universo em outro, mas que de fato apenas convertem dados entre protocolos distintos de duas interfaces que são analógicas (CAD-CDA; ADC-DAC).

O fato é que neste pequeno espaço entre a ação do gesto físico e o som resultante existe um cérebro, e que este cérebro pela própria exigência de seu meio é aquele do senso comum. O que nasce então é o necessário desvio: como criar, como conectar forças que fogem ao senso comum com máquinas governadas pelo senso comum.

Se um pintor, um ator, um músico instrumentista, um dançarino, codeterminam sua técnica, seu corpo e os resultados que realiza, como que um compositor frente a um computador poderá codeterminar-se com algo que vem pré-programado, que tem embutido um pensamento corriqueiro e muitas vezes limitante, mesmo se descendo aos meandros das linguagens de programação.

2.

Recentemente tive uma experiência bastante interessante com relação a *softwares*. Um vendedor de *software* apresentou seu artigo observando que um aplicativo é um conjunto aberto de possibilidades: ele traz uma série de possibilidades mas estas podem ser ampliadas; ao iniciarmos a utilizá-lo, depois de um mês de treinamento, verificaremos que as nossas necessidades estão não só contidas no *software*, como o *software* nos trará outras possibilidades. O *software* nos apresentará os desvios. A realidade do uso não se apresentou bem assim, o *software* tornou-se um conjunto fechado de possibilidades que não continha o pacote de necessidades mas apenas tangia estas por uma pequena intersecção, e que de fato o conjunto aberto eram as necessidades. Mas, depois de um mês de duro treinamento os funcionários acabam comprometendo-se com o *software* e buscando sempre neste pequeno campo alheio de possibilidades aqueles desvios que resolvam seus problemas.

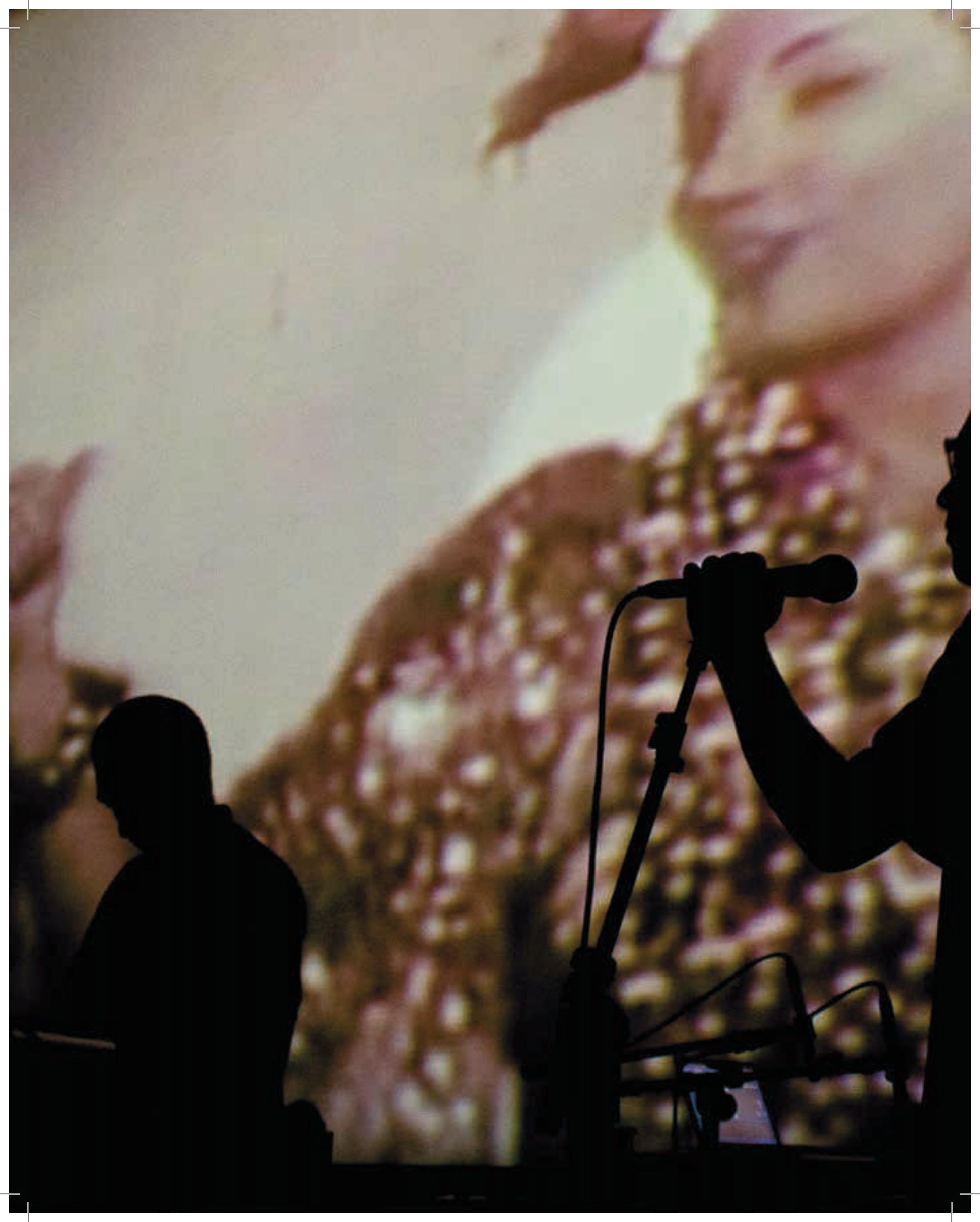
Esta experiência veio confirmar uma pequena parábola criada por Vilém Flusser: “os instrumentos da tecnologia são as vacas no prado da mente”, ou seja para a planta o animal fornece seu adubo, para o animal a planta é alimento, e é neste sentido que “o homem aparece como instrumento do instrumento, e o instrumento aparece como instrumento do homem.”

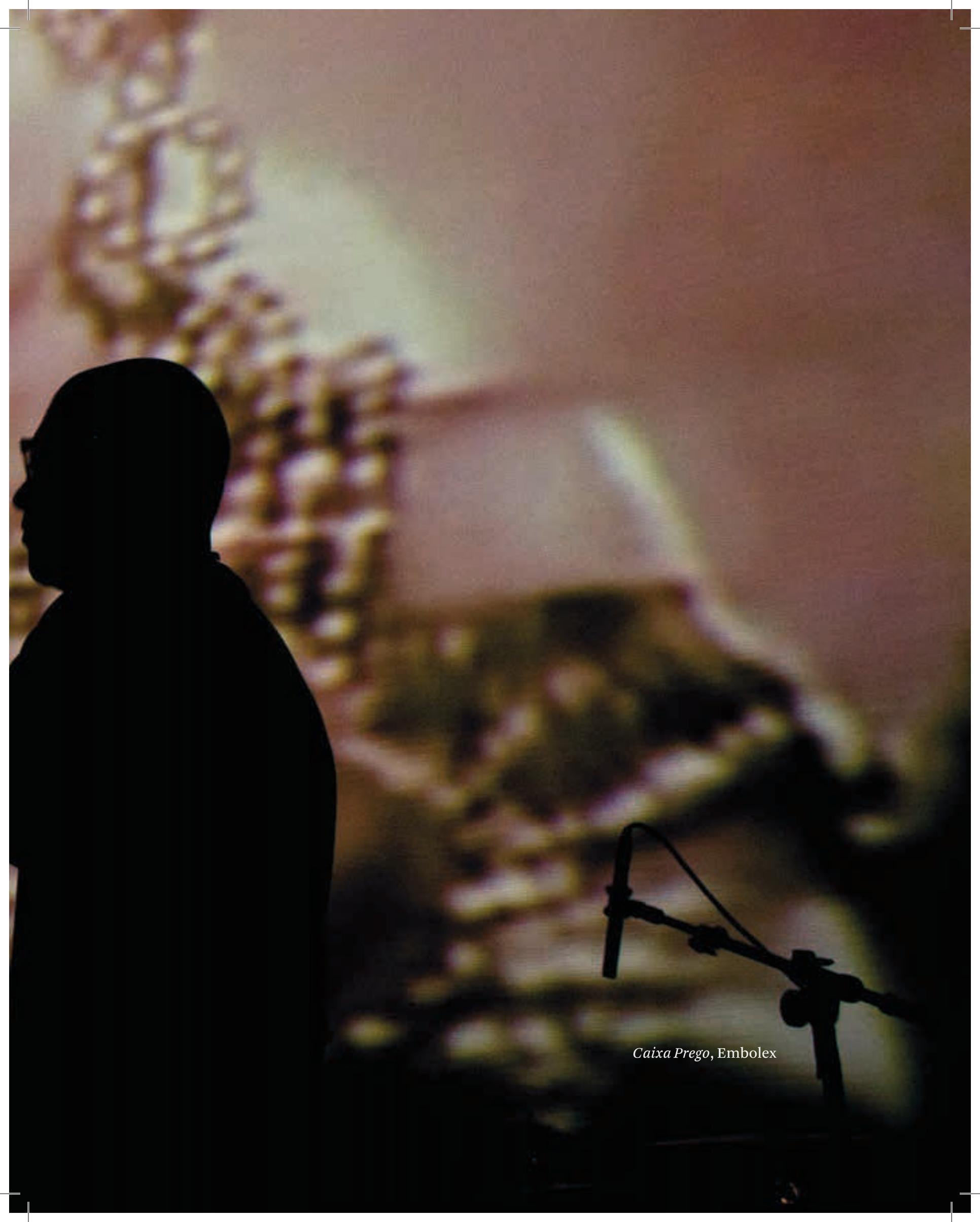
Mas vale dizer que a exigência deste animal-máquina é muito grande para quem deseja ir além de seu uso trivial, ir além

da posição de usuário. Para o usuário artista o *software* é de fato um universo fechado de possibilidades, e traz consigo todo um sistema de poder que elenca como primeiros usuários aqueles de maior poder aquisitivo e de melhor formação técnica. O aplicativo elege seu artista. Mas até aqui, toda arte exige sua técnica e toda técnica exige uma destreza. No entanto, novamente existe uma diferença que vai além desta pequena diferença de grau, a diferença de natureza: se um pincel exige sua técnica, um piano, uma orquestra, a partitura, exigem suas técnicas, elas no entanto tem baixa velocidade e são transformadas pelo jogo direto com a arte que nasce com ela. Técnica e arte se codeterminam. Este não é o quadro das novas tecnologias na sua relação com a arte. As novas tecnologias distinguem-se das que lhe antecederam pela velocidade com que se modificam (um aplicativo realizado em MAX5 em 2011 deverá ser totalmente retrabalhado em 2012 na nova versão do MAX6 Beta, com o agravante que sendo Beta pode ser que mude ainda mais rápido). Neste sentido não há como a arte anteceder ao aplicativo; arte e instrumento não mais se codeterminam.

O aplicativo, sobretudo os de mercado, tem uma lógica cruel, ele depende de investimento e investimento depende de impacto e mercado de usuários. Neste sentido é que vemos cada vez mais uma arte tecnológica que mais se associa a brinquedos manipulados ainda sem a necessária técnica (visto que o tempo de maturação, o tempo que a consistência necessita, não existe mais). O resultados são trabalhos no mais das vezes triviais, em que qualquer pessoa já nasce artista preset, criando o que adequado aos limites de um aplicativo ou de um dispositivo digital, sempre dentro dos limites daquilo que foi criado para o mercado comum e que espelha a imaginação do senso comum. Neste sentido talvez uma noção como a de Sociedade de Controle formulada no diálogo Deleuze / Foucault contribua fortemente para observarmos que finalmente a arte, aquela chama que mantinha aberta a fechada sociedade de disciplinas e de sabedoria, agora está capturada e cooptada em um mecanismo no qual o artista não mais codetermina sua técnica, mas está sim em dívida eterna com aplicativos cujas maravilhas fabuladas por seus programadores nunca são de todo exploradas ou conhecidas. A arte passa a ser não mais nossa arma que abre o campo fechado ao fora das conexões virtuais, para ser simplesmente um modo de explorar um novo campo fechado, aquele da vaca que pasta na mente, visto que acreditando que a vaca nos produz seu importante esterco, nós a matamos para alimentá-la para que não pare de produzir justamente o esterco.

Vem daí a necessidade do desvio. É necessário desviar-se da tecnologia e talvez alimentá-la com aquilo que ela não espera: fazer com que ela permita aquilo que sonhamos e não com que realizemos aquilo que nela está embutido.





*Caixa Prego, Embolex*

## Imagem / Experimentação

Ana Godoy

No âmbito das atividades da exposição INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO foi dada especial atenção à concepção das duas sessões de conversa, no sentido de pensá-las mais afastadas do registro técnico-acadêmico. Assim, as sessões de conversa tiveram lugar no galpão que abrigou a exposição, durante o horário de visitação, permeadas pelos sons e imagens que compunham os diversos trabalhos, bem como pela passagem eventual dos visitantes. De saída, essa horizontalidade na concepção tomava as falas e a presença de cada um (convidados e visitantes) como peças transitórias, acopladas aos diversos trabalhos expostos, funcionando desse ou daquele jeito com eles, compondo uma espécie de *gambiarra do pensamento*. A importância e o charme desta gambiarra provêm do modo singular como cada um toma um material – um som, uma imagem, uma lembrança etc. – para nele e com ele criar novas relações.

A conversa realizada na noite de 16 de novembro teve como ideia-tema *Imagem / Experimentação*. Para além do interesse imediato que poderia ter no âmbito do projeto curatorial, buscava-se com esta proposta sobretudo multiplicar as dimensões e direções do projeto curatorial, apostando precisamente numa certa relação dos convidados com a Imagem e a Experimentação. Com isso, menos do que esperar que eles se debruçassem sobre ela, procurou-se abrir espaço para que mostrassem como ela funciona em cada um e para cada um como um componente de estilo, como um modo de alavancar a criação.

Essa breve apresentação não tem outra intenção que não seja ressaltar aquilo que, dá perspectiva da curadoria de INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO, interessa pensar e é igualmente reivindicado e afirmado no percurso dos três convidados – um filósofo, um artista visual, um educador: que nossas práticas, ao abordarem as muitas dimensões da relação imagem / experimentação, esboçam um intenso, necessário e vital laboratório da expressão. Laboratório cujo funcionamento singular pôde ser vislumbrado, ao longo de duas horas, a partir de algumas das questões que nortearam a conversa: que estética o acontecimento envolve? De que modo a imagem mantém sua função noética / estética? Como se singularizam as práticas educativas quando em relação com a experimentação? Questões que percutem nas obras reunidas em INSTANTE e presentes neste catálogo.

**Ana Godoy** é cientista social independente. Pós-doutora em educação pela Unicamp, desde 2001 desenvolve projetos e oficinas experimentais na interface das ciências sociais, arte, educação e ecologia problematizando os modos de subjetivação contemporânea e seus efeitos nas diversas dimensões da existência, bem como os dispositivos aí implicados tendo como perspectiva a contemporaneidade das sociedades de controle.

## CONVIDADOS

**Daniel Lins** é professor de filosofia no Departamento de Educação da Universidade Federal do Ceará e coordenador do Laboratório de Estudos e Pesquisas da Subjetividade (LEPS). Coordena ainda o Simpósio Internacional de Filosofia Nietzsche e Deleuze e é autor de *Antonin Artaud Artesão do Corpo sem Órgãos* (Lumme, 2011), *Expressão: Deleuze em Espinosa Espinosa em Deleuze* (Forense, 2008) e *Juízo e verdade em Deleuze* (Annablume, 2004), dentre inúmeros outros. Seu estilo combativo atravessa e se exprime numa trajetória riquíssima na qual, ao privilegiar a inseparabilidade entre vida e experimentação, assinala em ambas sua dimensão de crítica e criação de nós mesmos.

**André Parente** é professor na Universidade Federal do Rio de Janeiro e pesquisador no Núcleo de Tecnologia da Imagem (N-Imagem) da UFRJ. É autor de *Preparações e Tarefas* (2008), *Cinema et narrativité* (2005) e *Imagem-máquina* (1993), dentre outros. Artista diversas vezes premiado, entre seus inúmeros trabalhos artísticos se encontram *Circulado* (Vídeo-Instalação, 2007) e *Estereoscopia* (Instalação interativa, 2005). Ao longo das últimas décadas, em seus inúmeros trabalhos individuais e coletivos, tem se voltado às tecnologias da imagem desde sua dimensão experimental e conceitual, problematizando o papel da imagem no exercício do pensamento e pondo em jogo, entre outras coisas, a relação obra/espectador.

**Antonio Carlos Rodrigues de Amorim** é professor, ligado ao Departamento de Educação, Conhecimento, Linguagem e Arte da Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas e pesquisador no Laboratório de Estudos Audiovisuais (OLHO). É coordenador das linhas de pesquisa “A quem será que se destina? Imagens e palavras pós-estruturam a escola...” e “Currículo (des)figura, plano da sensação e fabulação”, além de um dos organizadores da série de seminários anuais Conexões Deleuze. Há muitos anos vêm se dedicando à problematização do currículo e das práticas educacionais contemporâneas tomando a imagem como campo experimental privilegiando, ao longo de seu percurso, a dimensão político-afetiva implicada na experimentação.

Mediação: **Ana Godoy**.

## Esboço cartográfico Ética como Acontecimento

Daniel Lins

Você não descobriu, você inventou.

*Nietzsche*

Afirmar que a estética é um acontecimento, nos leva a dizer o inominável, aquilo que não pode nem deve ser pensado, isto é, o pensamento sem imagem, o pensamento como pura crueldade. A crueldade como pensamento. O pensamento que não consola nem massageia. Em outras palavras, não existe Estética como Acontecimento deslocada de sua força inventiva, de sua produção movediça, cruel, selvagem, mesmo porque só há pensamento selvagem. Todo pensamento é selvagem. Não por acaso, na leitura que faz da correspondência entre Rivière e Artaud, Deleuze formula um requisito arcaico, primitivo e atribui ao conceito a força, ou a vontade de potência.

O acontecimento e, simultaneamente, a *escrita do desastre*, cara a Blanchot, ou ainda estética / ética, *Est-Ética* da crueldade cuja singularidade é seu acoplamento ao acontecimento, ao pensamento “genital”, segundo a expressão de Deleuze. Mas o que é um pensamento genital? É o pensamento inventivo oriundo de um pensador acéfalo, sem cabeça, ou parte anterior, superior ou principal. É, pois, um pensamento forçado a pensar; impulsivo, compulsivo, impessoal, sem imagem, que confunde com uma grande potência o reino da representação, e a ela interpõe um pensamento sem imagem, um pensamento que não pode nem deve ser pensado. Um pensamento, pois, a engendrar no pensamento.

Uma Estética como Acontecimento é uma filosofia que compartilha com a arte, outra exigência que aquela da representação. Uma filosofia que não procura em absoluto se proteger do caos, mediada pela imagem regrada de um mundo objetivo, mas almeja coabitar com o caos, após ter mergulhado nele, e, antecipadamente, desfazer toda representação com o real.

Dito de outra maneira, a Estética como Acontecimento supõe um trabalho de formiga, o que me instiga a propor, no presente contexto, uma cartografia da cartografia. Se a filosofia é a arte de criar, inventar, gerar ou engendrar conceitos, todo conceito supõe uma cartografia do próprio conceito. A cartografia é uma concepção do pensamento como devir, donde sua relação direta com o pensamento imanente. A cartografia não é, pois, da ordem do comentário ou da síntese. Nela não há significações, veladas ou secretas, a serem reveladas.

Ao tecer um esboço cartográfico do tema anunciado, penso num trabalho de aproximação, de conexões, de encontros, de cruzamentos e de interferência entre noções e conceitos aparentemente diferentes ou similares. Em outros termos, penso num agenciamento ou num pensamento rítmico, que passa necessariamente por uma escrita dançarina que gera o acontecimento *Est-Ético* como dobras das dobras, como movimento. Aqui, a expressão conceitual *Est-Ético* encontra sua força. De fato, a junção dessas duas forças, ao invés de representar um “casamento”, uma história de “casal”, entra no campo ondulado de passagens, encontros, contaminações, núpcias, em permanente processo de desafio à tendência amorfa da existência, da vida cloroformizada pelo cotidiano: pelo mesmo, sem repetição nem *diferenças que diferem*.

*Est-Ética*, ou estética como acontecimento, é a arte de exigir da vida algo mais forte do que ela nos proporciona. Potente, inventora a vida, às vezes, pede socorro! A vida parece estar com medo, preocupação atestada, há tempos, por Baudelaire: *La vie a peur!* Levá-la ao pico, aos altos arrais de suas possibilidades / impossibilidades. Instigá-la à invenção de outros possíveis; exigir dela o impossível, acordar a vida de sua tentação à letargia, ao estatuto de galinha, cuja tendência é permanecer de cócoras, como diria Rimbaud. Não deixar, pois, a vida se asfixiar, sob o signo de um karma, destino, prisão social ou superstição científica – papai, mamãe, Édipo, psicanálise, mística etc – ou fatalidade, tornando-a uma cópia da cópia. Um borrão inspirado no sujeito ou no eu ficcional. Ora, o *eu* é por definição a ficção da ficção.

A vida como uma obra de arte, como uma filosofia da arte, cujo universo é habitado por disparidades e devires artísticos, é uma construção inengendrada, incriada que, como o homem, demanda a se tornar um pensamento / acontecimento, um pensamento para engendrar o pensar. Neste sentido, a Estética como Acontecimento é a intercessora primordial da vida: a vida como *máquina de guerra*. Ora, a vida em processo contínuo de transvalorização, ao buscar nas malhas identitárias os devires imperceptíveis ali camuflados, abre-se à eclosão do inumano do humano. Escapando à dominante biológica e finita, a vida demanda a ser reinventada. Agente primordial, sem o qual a vida seria uma imensa repetição sem diferença, o homem é o artista de sua própria vida.

Construir, pois, uma carta dos conceitos e noções estéticas, pensar a Estética como Acontecimento significa instaurar laços errantes, navegantes entre o conceito da linha nômade e outros conceitos e noções aproximativas, traçar linhas que levam de um conceito a outro, num movimento dançante que cria entre os conceitos relações que constituem um agenciamento, uma invenção artística, um acontecimento. Uma *Est-Ética* sempre

atrelada a Dioniso / Apolo, sem o *e* que os afastam e torna-os caricatura, dualidade, composição binária que negligencia os subterrâneos não lineares da dodecafonía, e sua divisão de oitava em doze meios-tons sem quaisquer relações tonais, mas que formam, à conclusão da sinfonia, um caos ordenado, uma obra prima. Uma Estética como Acontecimento. Trata-se de pluralidades de forças, o contrário, pois, do pensamento dual.

Direi ainda que Dioniso / Apolo, miríades de sentidos, não opera com oposições identitárias: os pronomes pessoais são criações humanas... Eis por que a confluência Dioniso/Apolo, frequentadora de deuses e poetas, rios e correntezas, labora com sentidos: pele, toque, forças erógenas, embriaguez-abstêmia, alheias à significação ou à representação. Assim, a *Est-Ética* como acontecimento pleno é obra de Dioniso / Apolo sob o signo de uma diferença *que difere*, ou de um mesmo que é tão-somente um desfiladeiro de diferenças mergulhadas num universo torto, que caminha por linhas tortas. Colado como uma tatuagem, o conhecimento, o pensamento, império dos sentidos, é movido a alegria e ao toque. É um corpo que pensa. Tocar, pois, como veículo de erotismo, prazer, máquina desejante, gozo, sexualidades inúteis: nem reprodução nem Édipo! Prazer, só prazer. Um prazer, porém, que escapa ao cotidiano, ao lugar comum. Um prazer não relacional, mas pura linha de fuga. Um prazer movido também pelo silêncio e que não se compraz com pequenos prazeres...

O relacionamento desses conceitos permite fazer intervir uma *Est-ética* como Acontecimento, o que requer um método cartográfico atuante, por sinal, no âmago da obra e da estética de Deleuze e Guattari. Uma cartografia que põe em causa o vínculo de exterioridade entre o objeto e o ato que o revela. A Estética como Acontecimento pode ser percebida como uma aplicação / experimentação de sua concepção do pensar, e, da arte como pura invenção: devir e não cópia. O contrário, pois, da descoberta de uma verdade, de uma natureza preexistente ou de uma vontade de fazer dela um dogma, uma opinião, privando-a de seu devir e de seu movimento, produtor de sopros, passagens, confluências, ondas e tubos gigantes, catedrais aquáticas, ferramentas peculiares à transformação e à *transvalorização de todos os valores*.

Diria, pois, que fora do pensamento e da arte, do pensamento como arte e da *vida como uma bela arte*, não há uma verdade que os artistas procuram desvelar. Pergunta: que tipo de verdade procura, então, o *artista*, em seu sentido ampliado? O inventor, em todos os domínios dos saberes, produz um movimento constante enquanto criatividade órfã, saber órfão. Mas, o que é o saber órfão, não referencial? Na há virgindade no pensamento, menos ainda floresta virgem na invenção. Tudo passa pelas intercessões, pelos intercessores. O inventor nunca é um, mas multidões: intensidades andarilhas, frutos de estudos, encontros, passagens, provas, experimentos diversos, trágicos ou não, todavia atestadores

de uma efemeridade “salva” pela arte. Do físico ao matemático, do filósofo ao escritor, do pintor ao poeta, todos conhecem o medo, o terror da dor científica, médica; todos são convidados, um dia ou outro, a fazer da doença *uma grande saúde*. O próprio Nietzsche viveu esse desterro tornando-o vontade positiva de potência: *Est-Ética*.

Trata-se de uma criatividade sem Criador, de um ser em devir, incriado, que inventa e reinventa tudo aquilo que toca, inclusive *o si mesmo* não gramatical, mas *evenemencial* e, portanto, irrepetível, uma espécie de *terceira pessoa do acontecimento* que induz à repetição o movimento do múltiplo. *Um si mesmo* que é sempre matilha, singularidade não gramatical. A cartografia atribui a preeminência ao processo inventivo nômade, inserido numa absoluta orfandade em que os referenciais não são palavras de ordem, contudo, travessias, encontros, perdição: um pensamento, pois, que ganha ao ser engendrado. Em síntese, fazer uma cartografia não significa repetir ou copiar, mas, evidenciar modos para gerar nossos próprios processos, nossos próprios conceitos, uma filosofia grávida de múltiplos olhares e travessias-outras.

No fundo, a cartografia é a arte da busca, mas buscar, pesquisar é um procedimento não da ordem da imitação, nem de calco, porém, da imaginação, da intuição, da polifonia da luz, da manifestação de um novo pensamento em diapasão com a diferença, e que acolhe a diferença como um saber alheio a reconhecimento: como uma estética/acontecimento. Acrescente-se, ainda, o rigor, o trabalho contínuo, o amor e prática às artes e ao novo. A paixão do belo, sempre a ser reinventado, devido a seu caráter efêmero, frágil; a paixão da vida, em toda sua força e pungência. Fragilidade e força não sendo unidades antagônicas, todavia, parceiras, intercessoras: a fragilidade, pois, como uma força positiva, à sua maneira, e segundo sua singularidade.

## Mantras digitais

André Parente

Venho trabalhando com a noção de virtual, tanto em meu trabalho teórico como artístico, influenciado pelo pensamento de Gilles Deleuze. Acredito que o virtual se apresenta como uma dimensão ontológica, uma abertura, que impede o real de se confundir com o real como dado ou suas representações dominantes. Para mim, o virtual não se opõe ao real, pois o virtual é um interstício que nos leva a ver o real enquanto novo: uma brecha nos esquemas perceptivos enrijecidos que nos faz ver as imagens que vêm de fora, uma disfunção do cérebro, “madeleine” que nos transporta a um passado que nunca foi presente, mas também o inconsciente como agenciamento coletivo de subjetivação e os rizomas heterogêneos ao longo dos quais circulam nossos desejos. Portanto, não vejo razão para temermos que a experiência do virtual seja capaz de se deixar capturar pela experiência do possível, como se o mundo pudesse ser *an-estesiado* pelo efeito de sua reprodutibilidade técnica.

Por outro lado, o virtual, como categoria estética, nos ajuda a pensar a “artisticidade” das chamadas novas tecnologias da imagem. Trata-se de entender como positivar os novos regimes da imagem-técnica sem cair nas armadilhas de certas oposições: o velho e o novo, a imagem manual e a imagem técnica, o digital e o analógico, ou seja, questões que remetem, em última instância, a velhas dicotomias e determinismos históricos, estéticos e técnicos. O que importa é entender em que medida as novas tecnologias da imagem podem ou não ser utilizadas como novos equipamentos coletivos de subjetivação, de modo que a imagem produzida por elas possam continuar a manter a sua função noética / estética.

A este respeito, o que chamamos de imagem-máquina, desde 1993, tem a ver com a imagem pensada como máquina desejante, em função de suas características autopoietica, exopoietica, heteropoietica, maquinicas e de interfaciamento.

- A imagem é (como no caso dos organismos) autopoietica ou autogenerativa, isto é, ela contribui para fazer durar o acontecimento, sua virtualidade.
- A imagem é exopoietica, ela contribui para produzir um mundo, universos de expressões e sensações.
- A imagem é heteropoietica, ou fabricada e mantida por forças do fora, pois ela se constitui de uma dobra. O exterior já está aí presente sempre, geneticamente.

- A imagem é constituída pelo exterior, é a redobra da dobra. Mas também é atravessada por fluxos diversos, sobretudo por fluxos desejantes. A este respeito todos os agenciamentos, todas as conexões são possíveis de uma imagem a outra.
- A imagem é uma interface virtual de transdução e tradução que a multiplicam e heterogenizam. A interface é a dimensão “política” da imagem, o que pode fazê-la entrar em novas redes, fazê-la traduzir novos fluxos.

Eu gostaria de falar do da imagem e do virtual no pensamento de Gilles Deleuze por meio de alguns de meus trabalhos de instalação audiovisual, interativo ou não.

Em *Entre-margens* (2004), incorporo, por meio de paisagens visuais e sonoras, a condição intermediária, virtual e metafísica, da *Terceira margem do rio* (João Guimarães Rosa). A instalação possui duas projeções, uma imagem defrente da outra. No meio, fica o espectador. De um lado, temos, em campo, a imagem do rio. O rio muda, sem cessar: dia, noite, tarde, madrugada. A luz e o movimento das águas mostram que o tempo passa e não passa, para e não para, circula. Do outro lado, em contra-campo, temos a paisagem: a terra permanece, a terra que, no movimento lento do capim, olha o rio sem pressa.

No meio, entre, o espectador vê, enquanto ouve uma voz sussurrar o conto. A voz inunda tudo com a palavra, onde tudo é sem cessar, o tempo todo. A palavra é forte. Desenha o filho que guarda o olhar do tempo. A espera pelo pai que foi e não volta. A tristeza de uma ausência que permanece. O neto no colo da filha que vem mostrar ao pai que nada vê. O silêncio da mãe que nada diz. O vazio do mundo na margem da vida: só paisagem. No final, as telas se tocam, por meio de um movimento panorâmico que transforma o rio em terra e a terra em rio. O filme do rio termina no início do filme da terra e vice-versa, de forma que o rio e a terra são como as duas faces do mesmo filme, como na figura da banda de Moebius, esta figura topológica que representa a dobra que torna indiscerníveis as duas faces da imagens, um lado e o outro.

Na verdade, em vários de meus trabalhos, a relação de campo / contra-campo tem na geometria da banda de Moebius sua relação com o pensamento do fora. Temos sempre um único plano-sequência que passa por uma imagem A e uma imagem B, aparentemente distintas. Mas o filme da imagem A (campo) esta sempre se dobrando e se tornando e se tornando o filme da imagem B (contra-campo) e vice-versa.

*Esterescopia* (2006) é uma instalação interativa baseada em duas imagens de um casal que se olha, em campo / contra-campo. Um zoom infinito que envolve a imagem de duas pessoas fotografadas em campo-contra / campo (dispositivo principal

da representação audiovisual) reproduzindo, conceitualmente, a situação de uma imagem fractal (a parte contém o todo).

O trabalho, coloca inúmeros problemas conceituais: a importância do “loop” na arte digital; a questão de uma imagem mosaico fotorealista que obedece aos princípios da imagem fractal, onde as partes se confundem com o todo; a questão da disjunção da imagem e do som; a questão, muito atual, relativa à temporalidade nas imagens fotográficas e finalmente a questão de uma interatividade sonora autônoma.

As imagens mosaicos tem a ver com a estética do fragmento, a saber, com a implosão da obra como centro e totalidade. Como disse Roland Barthes, “a incoerência é preferível à ordem que deforma”. Entretanto a poética do fragmento possui características formais e de conteúdo, próprias. Formais: exprimir o caos sem reduzi-lo. Mostrar que um rosto ou uma paisagem aparentemente caótica é formada de muitas paisagens singulares que nos permitem realizar deslocamentos interessantes. De conteúdo: afastar o “monstro” da totalidade com a idéia de que uma imagem sempre “esconde” uma outra imagem ou remete a uma outra imagem. Trata-se de um convite para o espectador explorar a imagem como uma paisagem de paisagens, uma vez que uma paisagem remete a outras paisagens, ao infinito: “a desorientação seria a condição da paisagem” (Jean-François Lyotard).

O segundo aspecto está ligado a poética fractal. O fractal se apresenta como uma dimensão intermediária capaz de nos fazer transitar entre o contínuo e o descontínuo, a ordem e a desordem, o local e o global, a parte e o todo, o campo e o contra-campo. A dimensão fractal, intermediária, da instalação, é múltipla. Em primeiro lugar, há uma indiscernibilidade da instalação quanto à técnica. Não “sabemos” se é fotografia, cinema ou infografia. Por outro lado, quanto à imagem dos personagens, estamos sempre em uma dimensão intermediária, entre um e outro.

Por fim, quanto a relação entre o som e a imagem, há um outro paradoxo, pois o diálogo fala de uma interioridade especular – “quero ver o que você está vendo de mim” – que é desmentida pela imagem, que é pura exterioridade, como na banda de Moebius.

O diálogo, embora em primeira pessoa, é um discurso indireto livre, onde “eu é outro”. Vertigem que multiplica o que se ouve no que se diz, sempre o mesmo que continua o outro, que sou eu, que é você. “Eu quero ver o que você está vendo de mim dentro de você”. Eco, fundo, tudo em mim é você. Em uma imagem vemos todas as outras. Mosaico que soma eu a você num vice-versa: “Eu quero ver o que você está vendo de mim do que eu estou vendo de você dentro de mim”. Mantra digital onde a repetição é o ritmo do que se vê. No jardim das delícias digitais, eu sou você e você sou eu, compartilhando uma profundidade virtual infinita, porém a única que interessa, pois não é determinada tecnicamente, mas esteticamente.



## Per – curs – os

Antonio Carlos Rodrigues de Amorim

Por linhas os corpos atravessam imagens, sons e sensações tácteis, contagiando-se audiovisualmente por estilos educativos, encontros de experimentação. Essa nada suave invasão dos corpos nas imagens e sons cria sentidos de público, audiência e interatividade que escoam do olhar e da escuta como referências base para apreender nuances do instante. Escoam e correm da perseguição que sensores e motores imprimem, organizando com corpos fugidios registros de calor, movimento e localização. Atinge-se, enfim, o esgotamento máximo de uma figura que se vê ou se faz reconhecer em um tipo de retrato, perpetuando o instante – fragmentado, fraturado e fendido – na totalidade limite que as linhas do corpo desenham como fronteiras.

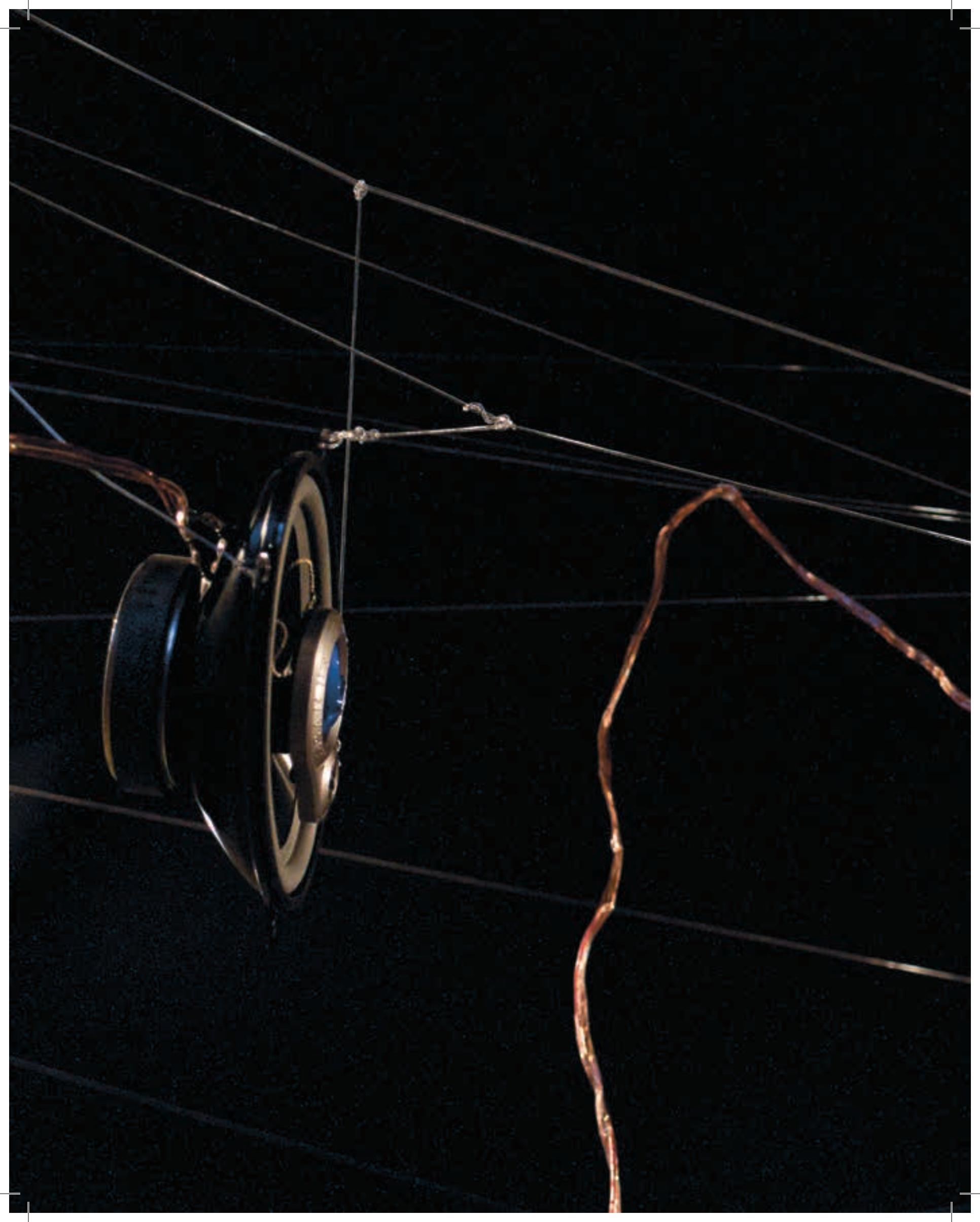
Um coletivo da experimentação, em que as imagens e sons e artefatos, datados, catalogados e exemplares de autorias, deixa-se ver ao público na relutância de um arquivo audiovisual que apenas remonta ao instante original de uma criação marcante. Há nessa aglutinação de uma história da videoarte o movimento intenso da irrupção de alguma novidade inesperada, surpreendente que faz do instante o acontecimento, da marcação de um tempo da legenda e do catálogo a perfuração virtual de certos tipos de dobra. Os corpos são essas dobras, sombras deselegantes que se materializam em vibrações de uma grande harpa, em círculos disformes, em gambiarras que convidam ao choque elétrico da picada da aranha e da sua teia de fios de alta tensão.

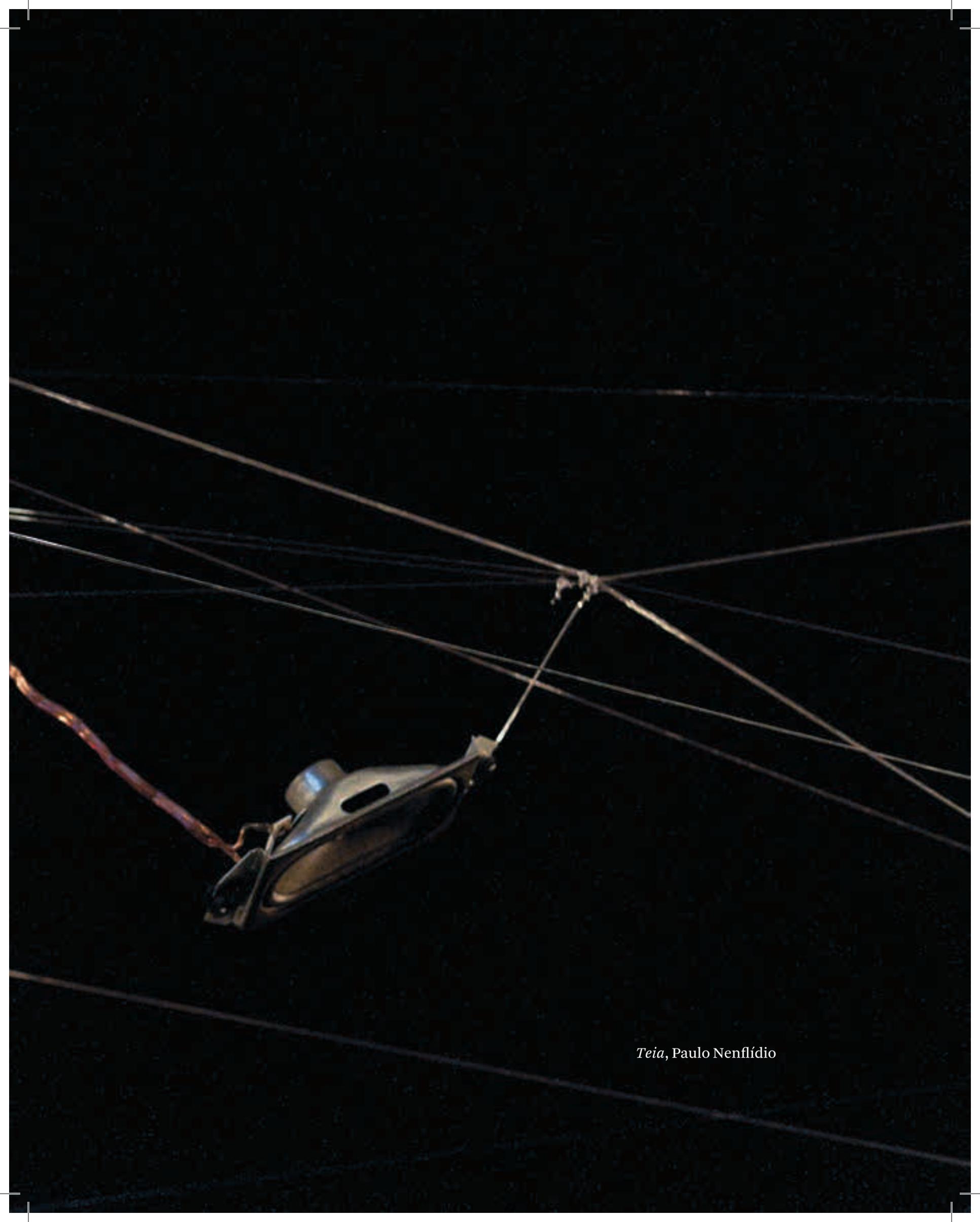
O instante traz em si a difícil e paradoxal tarefa do devir. Não se trata, com o que a exposição elege, de simplesmente impor uma forma, mas encontrar uma sensação que se desvia sempre. Um aspecto que me afeta sobremaneira para pensar o devir das imagens e sons é o engendramento do educativo que o encontro dos corpos produz. Algo necessariamente mais violento do que apreciar e reconhecer. A experimentação è da ordem do retorcer, constranger, desfazer, abrir, escavar. Pontos que se conectam em multiplicidades, um corpo polvo cujos tentáculos e ventosas brotam como flores sopradas em um líquido viscoso e que se voltam, em um retorno diferencial, como estampas de uma paisagem que é variação sobre a superfície circular de uma caixa de ressonância. Imprevisível.

A invenção está no meio; a criação é derivada de manipulações e sobreposições em uma mesa que projeta o contato táctil e o movimento do olho que cria simultaneamente a textura visual do instante. Contraindo-se pela dimensão maquínica que olho e mão criam, criando com a experimentação livre do pensamento, que

se distende da percepção e da ação, um tipo de agenciamento coletivo de subjetividades dos objetos. O corpo sai das imagens e da luz para se deixar repousar em grandes pufes e neles afundar o que o reconhecível torna insuportável.

Há ainda o desejo que se consome na imagem de si mesmo que é capturada e projetada em uma estranha cotidianidade, invisível e representacional. Paremos por um instante e deixemos o corpo da imagem fabricar com nossa corporeidade identificável uma porção de fragmentos, um encontro com o (in)visível e o (im)palpável. O corpo-imagem consome-nos como uma espécie de duplo imediato ou simultâneo, e passamos a desejar aquelas nossas imagens e buscarmos, em um jogo especular, o ponto cego da fuga.



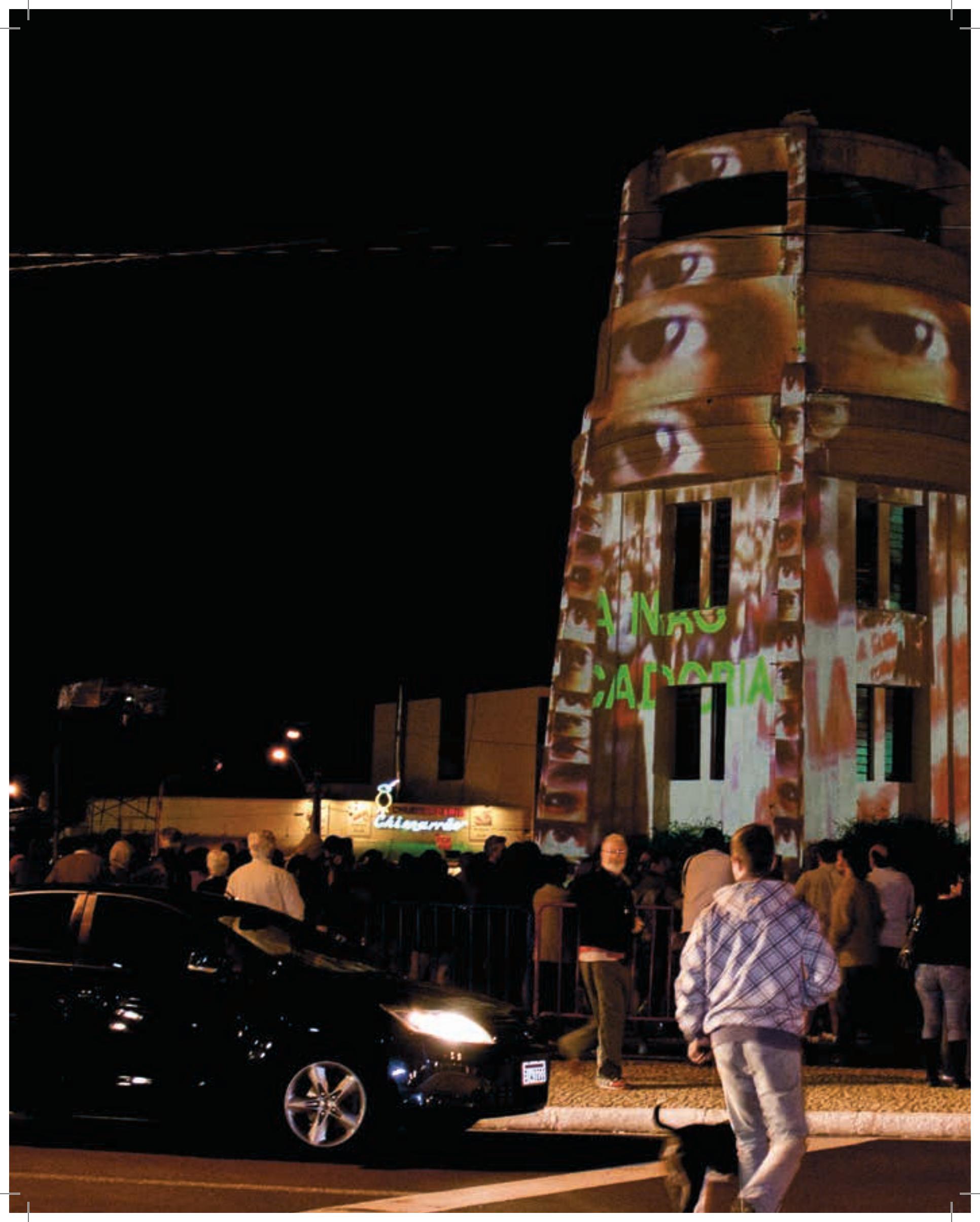


*Teia*, Paulo Nenflídio



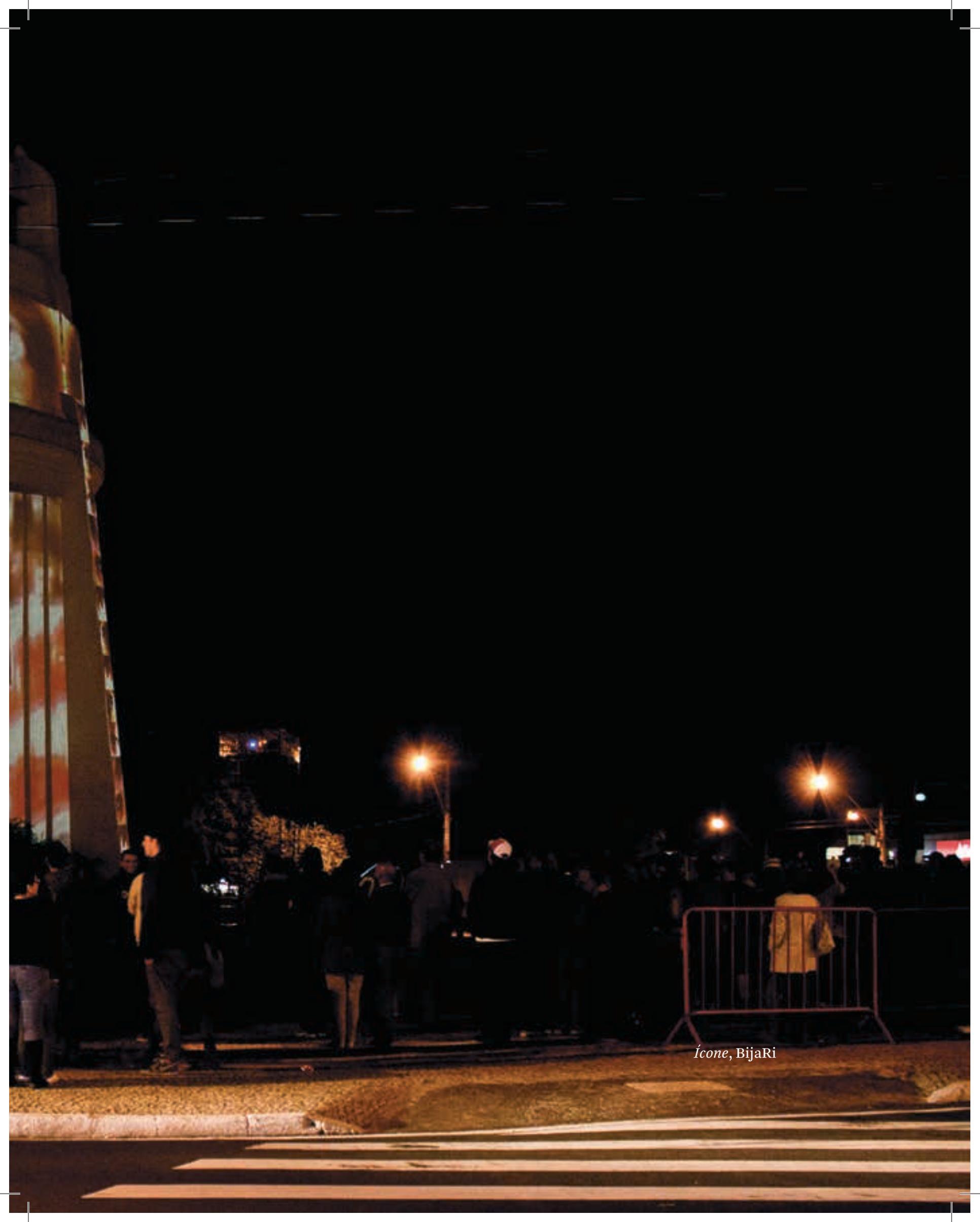


*CicloPoliClop, A\_Factory Tranzmidia*



A NÁS  
SÁDORIA

Chloramber



*Ícone, BijaRi*

## Cursos e oficinas

Tanto os cursos quanto as oficinas, propostas a partir da ideia de ateliês criativos, tiveram por finalidade o aprofundamento nas questões apresentadas pela exposição INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO e a produção de trabalhos experimentais, realizados individualmente ou em grupo. Elaborados por artistas e pesquisadores convidados, as oficinas e cursos permitiram, a partir de abordagens variadas, a reflexão prático-teórica sobre os processos de criação artística, a junção entre tecnologia e arte, o uso de mídias *high* e *low tech* e sobre a relação arte / cultura, ampliando o horizonte de compreensão das práticas artísticas contemporâneas a partir do campo híbrido esboçado pelo encontro entre arte e tecnologia. Participaram da programação de oficinas e cursos os artistas e pesquisadores Eduardo Salvino, Grazielle Lautenschlaeger, Otavio Donasci, Coletivo Membrana Experimental Fiat Lux, Beto Shwafaty, Várzea Ilustrada, Jean Habib, Paulo Teles, Sergio Bonilha e Luciana Ohira, e Letícia Ramos.

**Crie sua videoarte.** Eduardo Salvino é artista multimídia e pesquisa a *Web Arte* e novos Formatos Autorais, atua no campo da instalação, vídeo e som. A proposta de curso de Eduardo Salvino buscou evidenciar aspectos da prática cotidiana do usuário comum, que produz conteúdo com suas câmeras amadoras, celulares, webcams e disponibiliza estes arquivos na internet, até aquela do artista que usa esses mesmos meios e materiais para a construção e a criação de experimentações artísticas. O curso foi marcado por apresentações de artistas convidados, análise e mostra de trabalhos em vídeo seguida de debates, além das produções práticas dos participantes.

**Criação de games e instalações interativas.** Grazielle Lautenschlaeger é artista, pesquisadora e animadora cultural do SESC SP. A proposta de oficina de Grazielle Lautenschlaeger foi centrada na introdução à cultura digital e na criação de uma instalação audiovisual interativa, em grupo, com o objetivo de desenvolver novos processos de criação artística. Acompanhando as preocupações da artista, presentes em seus diversos trabalhos e pesquisas, a oficina trouxe questões sobre a relação das pessoas com o espaço, o ambiente, o tempo e o objeto.

**30 anos criando videocriaturas.** Otavio Donasci é artista plástico e pesquisador, e atua como diretor de criação e de espetáculos multimídia. Criador das videocriaturas, que incorporam os meios audiovisuais aos recursos expressivos do ator, Donasci realizou um minicurso teórico e prático focando a criação e a elaboração de videocriaturas, um ser híbrido entre humano e máquina. “Videocriaturas”, que em 2010 completaram 30 anos, fazem parte da história de Otavio Donasci. Sua criação, que articula a ideia de imagem digital à performance, tornou-o célebre no campo do videoteatro. A ideia básica deste minicurso foi evidenciar as possibilidades de criação a partir de equipamentos domésticos de vídeo e recursos artesanais, bem como os conhecimentos dos participantes obtidos no manuseio cotidiano de equipamentos os mais diversos.

**Experiências em cinema vivo.** Membrana Experimental Fiat Lux é um coletivo experimental que, desde 2008, vem criando trabalhos em Performance Multimídia centrados na experiência com o Cinema vivo. Cinema vivo ou Teatro de sombras foi concebido como um processo multidisciplinar de criação coletiva. A proposta de oficina para criação e concepção de cinema vivo / teatro de sombras desenvolveu-se por meio de dinâmicas em grupo, nas quais os participantes tiveram a oportunidade de colaborar e interagir numa experiência artística de sensações, sons e imagens. Alinhada com as atividades de criação do Coletivo Membrana Experimental Fiat Lux, o processo privilegiou a experiência

com as infinitas possibilidades expressivas da linguagem corporal por meio da performance coletiva.

**Espaços da arte à linguagem da informação.** Beto Shwafaty é artista e pesquisador. Seu interesse gira em torno de dois eixos fundamentais: a convergência da arte, das mídias, do *design* e da arquitetura e seus efeitos na esfera pública, e as questões socio-culturais envolvidas na esfera da arte contemporânea. A oficina proposta por Beto Shwafaty voltou-se para a apresentação de alguns dos aspectos que compõem o universo da produção artística contemporânea, bem como suas relações com outros campos do conhecimento, através da experiência coletiva e da aproximação prática, histórica e teórica dos processos de produção envolvidos em uma exposição de arte. Privilegiando estes processos, a oficina centrou-se nas situações culturais e sociais que uma exposição articula ao refletir sobre o que acontece quando o real – a cidade, a vida cotidiana, a mídia, a arte – é inserido no interior do “espaço expositivo da arte”, ou ainda quando o inverso acontece.

**Criando arte com projetores.** Várzea Ilustrada é um coletivo voltado para a criação e apresentação de técnicas artísticas diversas valendo-se de projetores que alteram o espaço projetado, como *video mapping*, *live painting* e mixagem de vídeos. A oficina apresentou diferentes formas de interferir visualmente no espaço utilizando um projetor, e proporcionou ao participante a experiência prática de criar material gráfico e captar suas próprias imagens. Buscando ampliar o horizonte de criação dos participantes foram utilizadas, durante a oficina, diversas referências de trabalhos de artistas da área e foram ainda introduzidas técnicas como a *live painting*, a projeção mapeada e a mixagem de imagens e vídeos em tempo real.

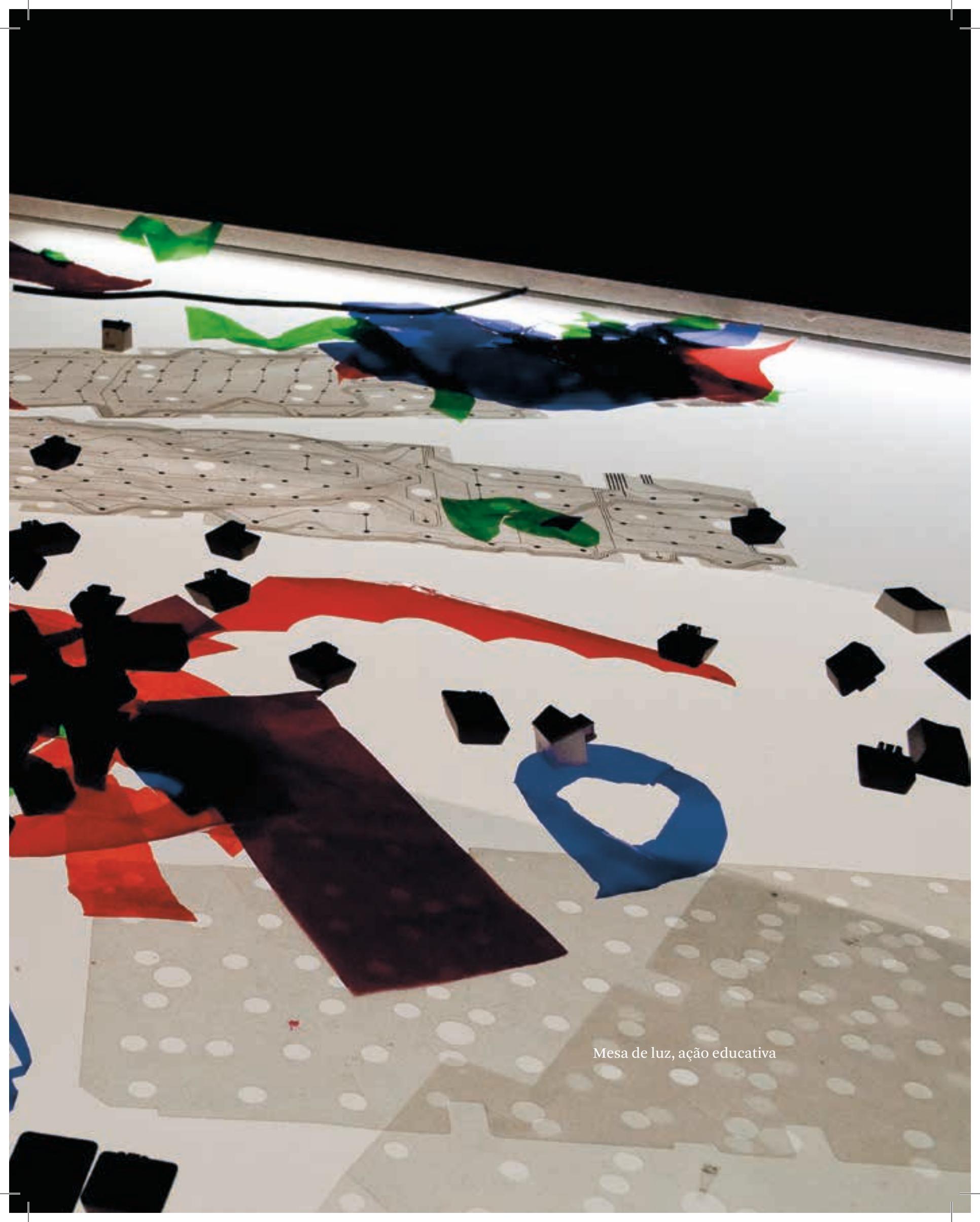
**Criação de *video mapping*.** Jean Habib é pesquisador de *softwares Open Source*, artista e produtor, e é membro do Coletivo Estúdio Livre. A oficina desenvolvida por Jean Habib foi composta por aulas práticas voltadas para o uso dos *softwares* livres na edição de vídeo e imagens, planejamento e realização de *video mapping* (projeção de vídeo mapeado) em tempo real, considerando os objetos do espaço físico e a arquitetura do ambiente.

**Panorama de arte / tecnologia.** Paulo Teles é artista e pesquisador no Instituto de Artes da Unicamp na área de Arte e Tecnologia e Mídias Emergentes. O minicurso desenvolvido por Paulo Teles traçou um breve panorama histórico da arte, da tecnologia e das novas mídias, privilegiando o constante processo de alteração pela inserção de novas práticas e meios.

**Criação de instrumentos artísticos sonoros.** Sergio Bonilha e Luciana Ohira são artistas e pesquisadores em Artes Sonoras e Processos Musicais Interativos. Centrada na ideia de que é possível, por meio de objetos artístico-sonoros, detectar um som, um ruído, e até mesmo ampliá-los com o instrumento correto, a oficina, desenvolvida conjuntamente por Sergio Bonilha e Luciana Ohira, tomou por base experimentações acústico-eletrônicas em que os participantes tiveram a oportunidade de criar seus próprios instrumentos e objetos sonoros.

**Produção de objetos para criações artísticas.** Letícia Ramos é artista, pesquisadora e montadora cinematográfica. Utilizando como ponto de partida experiências da física moderna sobre objetos do cotidiano, a oficina norteou a construção de um universo técnico e poético, possibilitando aos participantes a elaboração de um trabalho artístico singular. As experiências propostas por Letícia Ramos foram articuladas à kits temáticos construídos, modificados e redimensionados pelos participantes para dar origem a um projeto artístico.





Mesa de luz, ação educativa



## Ação educativa

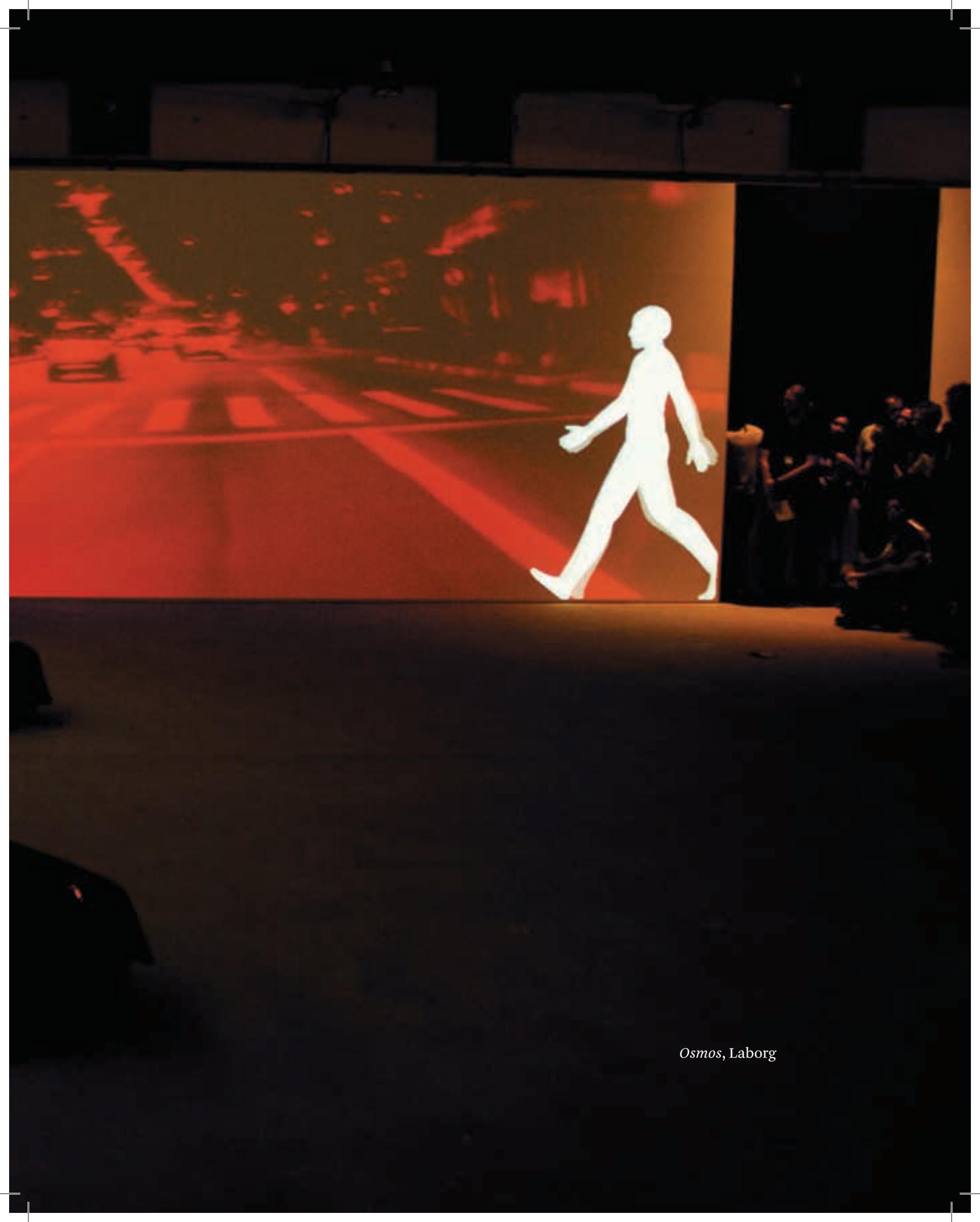
A ação educativa de INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO, assim como sua proposta curatorial, foi concebida como um percurso de múltiplas possibilidades, em que cada visita tornou-se uma experiência única, um acontecimento. Na entrada da exposição, uma parede com o mapa do espaço expositivo e fichas das obras, que poderiam ser montadas pelo público, construindo assim um itinerário pessoal.

Dessa forma, a equipe de educadores criou, junto com os visitantes, grupos organizados, escolares e famílias, possibilidades e estratégias para permear a exposição, vivenciar as obras, participar das oficinas e cursos, sentir as performances audiovisuais.

Cada percurso no espaço expositivo, cada espetáculo assistido, cada oficina concluída, cada debate acalorado, cada interação com as obras: todos foram acontecimentos vividos pelos visitantes, todos foram possibilidades de criação de outros modos de sentir e perceber, de pensar e viver.

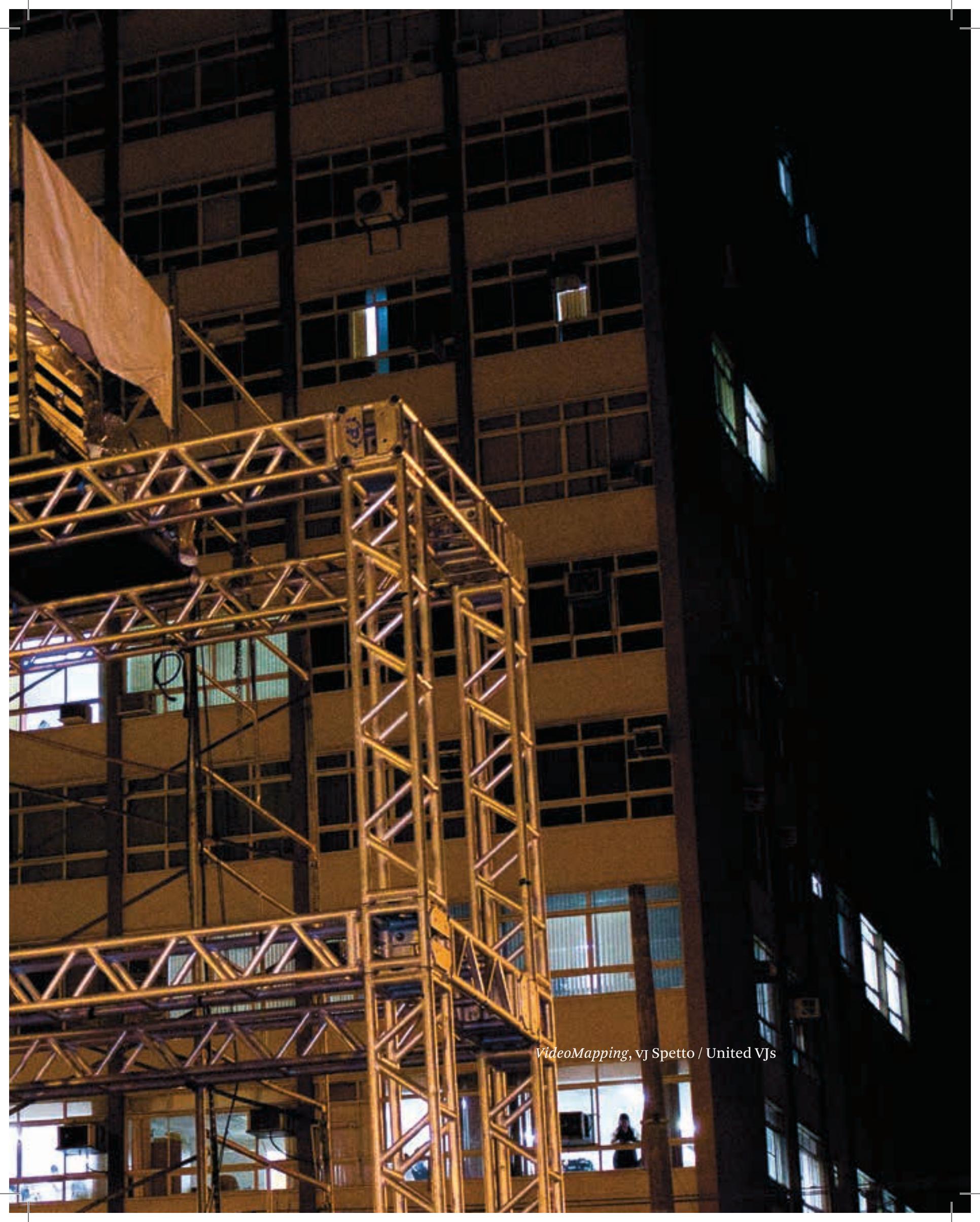
Possibilitar os encontros e desencontros entre a arte e a tecnologia, o ver e o sentir, o criar e o observar, o aprender e o inventar: é essa a ação educativa de INSTANTE.





*Osmos, Laborg*





*VideoMapping, vj Spetto / United VJs*

## **Ficha técnica**

### **SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO**

#### **Administração Regional do Estado de São Paulo**

#### **PRESIDENTE DO CONSELHO REGIONAL**

Abram Szajman

#### **DIRETOR DO DEPARTAMENTO REGIONAL**

Danilo Santos de Miranda

#### **SUPERINTENDÊNCIAS**

*Técnico-Social* Joel Naimayer Padula

*Comunicação Social* Ivan Giannini

*Administração* Luiz Deoclécio Massaro Galina

*Assessoria Técnica e de Planejamento* Sérgio José Battistelli

#### **GERÊNCIAS**

***Ação Cultural*** Rosana Paulo da Cunha *Adjunta* Flávia Carvalho

*Assistentes* Cássio Quitério, Juliana Braga, Nilva Luz

e Melina Marson

***Artes Gráficas*** Hélcio Magalhães *Adjunta* Karina Musumeci

***Estudos e Desenvolvimento*** Marta Colabone *Adjunta*

Andréa Nogueira

***SESC Campinas*** Evandro M. Ceneviva *Adjunta* Vilma A.

de Marchi

***SESC Pinheiros*** Cristina Madi *Adjunto* Ricardo Silva

***SESC Santo André*** Jayme Paez *Adjunto* Robson Silva

**INSTANTE: EXPERIÊNCIA / ACONTECIMENTO**

**CURADORIA E CONCEPÇÃO**

Gustavo Torrezan e Melina Izar Marson

**ARQUITETURA**

Pedro Mendes da Rocha

**CONSULTORIA**

Ana Godoy e Marcio Harum

**ARQUITETURA**

Pedro Mendes da Rocha

**PRODUÇÃO – EXPOSIÇÃO**

Arte 3

**PRODUÇÃO – PERFORMANCES AUDIOVISUAIS**

Ateliê Aberto Produções Contemporâneas

**IDENTIDADE VISUAL**

Preface Design

**PROJETO DE SINALIZAÇÃO**

Mariana Ginesi e Preface Design

**CATÁLOGO**

*Projeto gráfico e paginação* Preface Design

*Fotos* Ateliê Aberto Produções Contemporâneas,  
Caluã de Lacerda Pataca, Fábio Corrêa  
e Felipe Perim

*Textos* Ana Godoy, Ateliê Aberto Produções  
Contemporâneas, Gustavo Torrezan, Marcio Harum  
e Melina Izar Marson

**DVD**

*Realização* Delírio Filmes

**EQUIPE SESC CAMPINAS**

*Assistentes* Denise Mariano, Ariane M. Campos,  
Solimar A. Lelis, Elianne A. Pires e Rodrigo O. Sério

**EQUIPE SESC PINHEIROS**

*Assistentes* Cristiane Ferrari, Adriana Iervolino,  
Cristina Tobias, Cláudio Hessel, Fabiano Oliveira,  
Luciano Amadei e Ricardo Paschoal

**EQUIPE SESC SANTO ANDRÉ**

*Assistentes* Zilda Sabia, Cleizer A. Marques de Moraes,  
Fernanda Alves de Lima, Cláudio Luiz Santiago Oliveira  
e Dino Moura

**EDUCADORES**

André Pereira de Almeida, Amália Barrio Rodrigues,  
Beatriz Mogadouro Calil, Brenda Sachiko Hada, Daniel  
Antonio Sanches Picoli, Fábio Silva Lopes, João Yukio  
Nakacima Amêndola de Oliveira, Leonardo Steinberg,  
Mariana Dulce da Silva, Míriam Yukie Kajiki, Myung  
Hwa Baldini, Naryan Cioffi Batagini, Natália Regina  
Gregorini, Paula Harumi Honda e Theo Kieckbusch

**COORDENAÇÃO DA AÇÃO EDUCATIVA**

Gustavo Torrezan e Melina Izar Marson

In732 Instante, experiência / acontecimento: em arte e tecnologia / Serviço Social do Comércio; Curadoria de Gustavo Torrezan e Melina Izar Marson.  
– São Paulo: SESC SP 2012. –

158 p.: il, fotografias.

Realizado no SESC Campinas, SESC Pinheiros e SESC Santo André

ISBN 978-85-7995-040-7

1. Arte 2. Tecnologia I. Serviço Social do Comércio  
II. Torrezan, Gustavo. III. Marson, Melina Izar.

CDD 700

Livro composto em Arnhem, de Fred Smeijers, com tiragem de 1.000 exemplares impressos em papel offset 150 g/m<sup>2</sup> pela gráfica Aquarela.