

Prazos:

Roteiro: até 07/11.

Vídeo: até 09/11.

Configurações para gravação do vídeo

Resolução: Full HD (1920x1080) - formato HORIZONTAL.

Frame rate: 30 fps

Tempo total do vídeo: 10 a 15 minutos.

## **Reflexões no processo criativo da obra Gesto**

Milton Sogabe, Fernando Fogliano, Renato Hildebrand, Fabio FON, Tiago Rubini, Rodrigo Dorta, Soraya Braz, Barbara Milano and Caio Netto dos Santos

### **SAUDAÇÕES INICIAIS**

Olá, nós somos o grupo cAt do Instituto de Artes da UNESP e trabalhamos na confluência entre arte, ciência e tecnologia através de produções teóricas e práticas. Esta fala se chama "Reflexões no processo criativo da obra Gesto" e aborda o contexto de criação do trabalho Gesto, atualmente em desenvolvimento pelo grupo.



# 1- INTRODUÇÃO (Fernando, ...?)

Apresentação da proposta geral do tríptico.

-reflexão da Arte-Tecnologia no contexto do Antropoceno (principalmente o uso de energia e tecnologias).

O texto a seguir foi construído tendo em vista as crises que a sociedade contemporânea atravessa. As crises ambiental, social e política parecem ter um denominador comum, deflagradas por profundas contradições no capitalismo. Sobre elas, o estudioso David Harvey vem se debruçando nos últimos anos. Em *17 contradições e o fim do capitalismo*<sup>1</sup>, por exemplo, o estudioso examina as contradições internas no interior dos fluxos de capital como deflagradoras das crises econômicas recentes. Segundo o autor, embora as contradições tornem o sistema capitalista flexível e resiliente, elas também contêm as sementes da catástrofe sistêmica. Especula-se se a crise do capitalismo, e suas profundas implicações nos mais diversos campos do pensamento e da vida contemporânea, não estaria no cerne do zeitgeist contemporâneo, como a crise do racionalismo, sua força motriz.

Em “A condição pós-moderna” Lyotard refletia sobre o saber pós-moderno como origem do poder, bem como a possibilidade de aguçar nossa sensibilidade para as diferenças e nossa capacidade para suportar o incomensurável. Discutia os paradoxos da atividade científica e se perguntava sobre a possibilidade de uma sociedade justa num cenário delineado por metarrelatos de onde a possibilidade da verdade e da justiça se apresentam paradoxais. Como foi possível o avanço científico e tecnológico serem apropriados para produzir desequilíbrios que obscurecem o futuro da humanidade? Onde pois, o valor e o sentido da Arte?

## Tecnologia e Arte

No campo da Arte Tecnológica (**melhor usar o termo Arte-Tecnologia**) o uso das tecnologias segue em outra direção do que aquelas que conduzem ao consumismo, individualismo, alienação e polarização. Tecnologias utilizadas distantes de uma perspectiva estética ficam alienadas de seu ambiente e meramente conectam, de forma simplista, meios e fins. Nesse sentido, dispositivos concebidos independentemente de contexto e combinados livremente tornam-se conceitualmente ambíguos. Nesse cenário sua concepção está voltada primordialmente para o consumo e o sonho de uma vida melhor, mais segura e proveitosa. Dessa forma, a Cultura torna-se o espaço para o

exercício do vício, do prazer e da busca por segurança, tornando o paradigma da tecnologia não uma opção, mas uma imposição aprisionadora. A experiência decorrente da eficiência dos dispositivos técnicos inunda o cérebro de dopamina (SCHMIDEK [2], 2018) e tem como consequência o prazer e a emoção decorrentes da resposta imediata. Esse terreno é propício para o capitalismo onde a melhor medida para eficiência é o lucro. Tecnologias podem ser empregadas em duas pontas do mercado: no consumo, das *commodities*, e na sua produção, como ferramentas de bens e serviços. A questão da eficiência é um aspecto central quando o tema é Tecnologia, pois é neste aspecto que residem as maiores consequências do uso das tecnologias digitais contemporâneas, dentre elas a IA.

Apesar de tudo, há nesse processo de simplificação e empobrecimento cultural decorrente da generalização que atende a interesses privilegiados por meio de garantir eficientemente o lucro, uma brecha para a ruptura imposta pela “hegemonia do código técnico”. Cupani (idem) lembra que a sociedade não responde linearmente aos estímulos a que está exposta. Existe uma “margem de manobra” que subtrai do capitalismo seu absoluto controle. No jogo do uso das tecnologias podem surgir alternativas para reinvenção. Esse aspecto, que aqui recupera o tema da ambiguidade do dispositivo técnico, também está presente no pensamento simondoniano. A “margem de indeterminação” [3], para Simondon, significa o verdadeiro aperfeiçoamento das máquinas, contradizendo uma primeira impressão de que ao automatismo poder-se-ia atribuir o avanço tecnológico. Para o filósofo, que tinha o estudo da tecnologia no âmbito do humanismo, o aumento na margem de indeterminação permite um diálogo mais complexo entre os seres técnicos (especialmente as máquinas) e os seres vivos. Esse diálogo permite inovação e diversificação de possibilidades e experiências culturais ensinadas pelos objetos técnicos (LOPES [4], 2015). Não é mero acaso que a Arte Tecnológica constitua um espaço de reflexão e práticas onde artistas exploram os conceitos simondonianos da “margem de indeterminação” e “superabundância” [5].


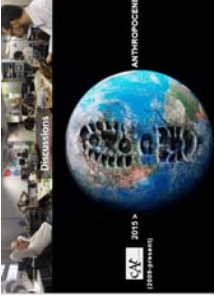

A intersecção dos campos de produção artística e tecnológica constitui um espaço da reinvenção dos dispositivos. As práticas nesse universo da arte desenvolvem novos objetos técnicos como resultado da resignificação de outros, integrando-os a novos sistemas simbólicos para produzir resultados não lineares, diferentes da mera soma de seus componentes. Dispositivos são reorganizados poeticamente na construção de narrativas, tendo em perspectiva a experiência estética.

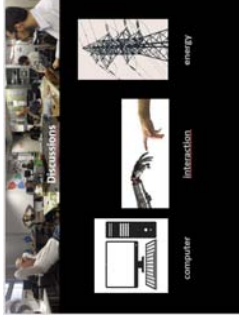
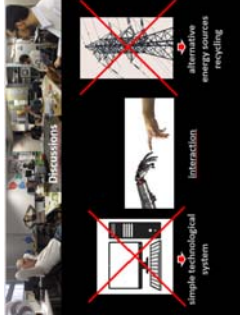


A velocidade em que novos desenvolvimentos tecnológicos se sucedem de forma acelerada demanda, na mesma medida, por leituras críticas. Nesse sentido, as práticas no campo da Arte e Tecnologia buscam o engajamento do sujeito em questões ambientais e sociais. O Ativismo nesse universo aparece como Artificação, Hacktivismo e Ativismo e, como propõe Denise Ferreira da Silva, buscam destituir os produtos da arte de sua condição de objeto desconectando-a dos pilares onto-epistemológicos da razão universal que sustenta os modos de operação do sujeito nos momentos de apreciação, produção e presentificação, abrindo espaço para a imaginação e intuição criativa. A fruição da Arte passa a ocorrer num cenário liberto do “modo de conhecimento que sustenta o estado-capital e que fundamenta o mundo como deve ser conquistado”.

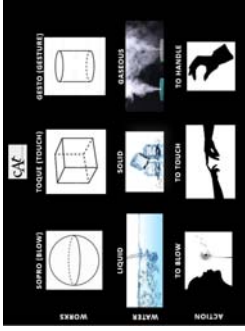
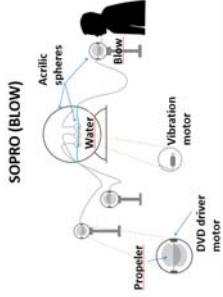

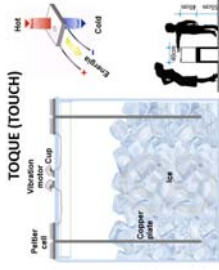
(Para o artigo completo penso que este texto pode estar no início)

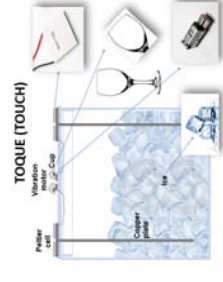
-proposta: não usar energia comercial (sustentabilidade, energias alternativas, corpo no sistema de geração de energia), não usar computador (reflexo de uma época denominada Pós-Digital), usar sistema tecnológico simples e transparente (referência à Caixa Preta do Flusser), manter Interatividade do público com a obra.

-Mencionar Sopros, Toque e mostrar imagens (vídeo não dá tempo). Água nas obras, formas básicas e interações corporais.

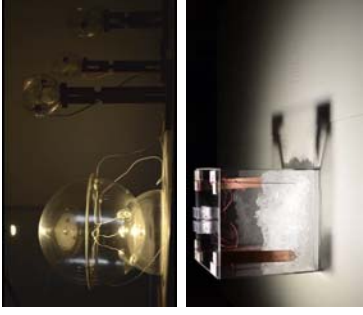
Milton	A apresentação será feita pelo grupo cAt, cujos integrantes atuais são estes 10 pesquisadores na imagem.	
	O grupo surge em 2009, mas a partir de 2015 começa a se realizar trabalhos práticos e teóricos com preocupações sobre a Arte-Tecnologia no contexto do Antropoceno.	
	Nesse sentido, a partir das discussões e pesquisas, chegamos no tema da sustentabilidade no uso de energia nas obras, e identificação com características do pós-digital.	

	<p>Desde o surgimento do digital, usamos sempre o computador e energia elétrica nas obras, explorando as possibilidades de interação com o público.</p>	
	<p>Nesse sentido, nos propusemos a realizar um projeto sem o uso de computador e nem energia comercial, mas mantendo a interatividade com o público.</p>	
	<p>Sem uso de computador e energia comercial, colocou-se um desafio para resolver a produção de energia. A interação do público com a obra surgiu como meio possível para a produção de energia. O uso de sistema tecnológico simples e transparente, que o público pudesse entender a forma de funcionamento e de interação, foi um pré-requisito, baseado nas discussões de Flusser sobre a Caixa Preta.</p>	
	<p>Assim, começamos com uma primeira obra denominada “Sopro”, após muita discussão conceitual e técnica, pesquisa e experimentações. Após “Sopro”, decidiu-se realizar um triptico, para consolidar uma ideia. A segunda obra, influenciada pela primeira, buscou-se outro aspecto do corpo que poderia produzir energia. A descoberta da célula Peltier, trouxe o calor do corpo por meio do “Toque”, em contraste do quente e frio, produzindo energia. A terceira obra “Gesto”, basicamente muito definida pelas obras anteriores, que vamos apresentar mais detalhadamente aqui</p>	

	<p>Em resumo, nesta imagem podemos perceber aspectos de cada projeto. A forma da primeira e segunda obra (esfera e cubo), surgiram de acordo com os conceitos discutidos e as necessidades técnicas. A terceira forma, o cilindro, é resultado como sequência das duas primeiras. Com o uso da água foi o mesmo, incorporando os três estados físicos da água, hora como conceito, hora como solução técnica e resultando em poética também. O corpo e o tipo de interação foram definidos pela tecnologia escolhida e vice-versa.</p>	
	<p>Sopro utiliza a esfera fazendo referência às células, e a água como elementos para produção da vida. O acrílico transparente foi escolhido para tudo ser visualizado, principalmente todo o sistema tecnológico, construído com simples dispositivos. O sopro do público gera energia fazendo com que as pequenas esferas flutuantes na água deem sinal de vida</p>	
	<p>Estes dispositivos são um motor vibracall, retirado de celulares inutilizados, e motores de DVD, além de uma ventoinha impressa em 3D.</p>	
	<p>Toque surge a partir da descoberta da célula Peltier, e produção de energia no contraste quente/frio. Assim a necessidade de se utilizar gelo, para esfriar um lado da célula para entrar em contato com o outro lado com o calor da mão do público. Dando vida a obra e fazendo um motor vibra cal girar dentro de um cálice de vidro produzindo sonoridade.</p>	

	<p>Aqui temos todos os elementos utilizados na obra.  A geração de energia é sempre produzida nua quantidade mínima e suficiente para a vivificação das obras.  Agora vamos apresentar mais detalhadamente o processo de criação da obra "Gesto".</p>	
--	---	---

## -Mencionar versão digital na pandemia. (Rodrigo)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- A utilização de ambientes virtuais e recriações de obras físicas em uma linguagem digital se tornou um formato popular para as expressões culturais e artísticas durante o período da pandemia. Nós do cAt também passamos por esse processo, com o desafio de como apresentar nossos trabalhos já existentes (o toque e o sopro) e como construir e apresentar o último desenvolvimento (Gesto) neste período.  Poeticamente, a construção destes trabalhos utilizam sistemas tecnológicos simples, sem o uso de computação, mas para criar uma acessibilidade e fácil acesso a estes trabalhos, utilizamos tecnologias digitais, mais precisamente na linguagem dos jogos digitais, para traduzir as dinâmicas da interação em uma versão digital.</li> </ul>	
--	--	--

.....

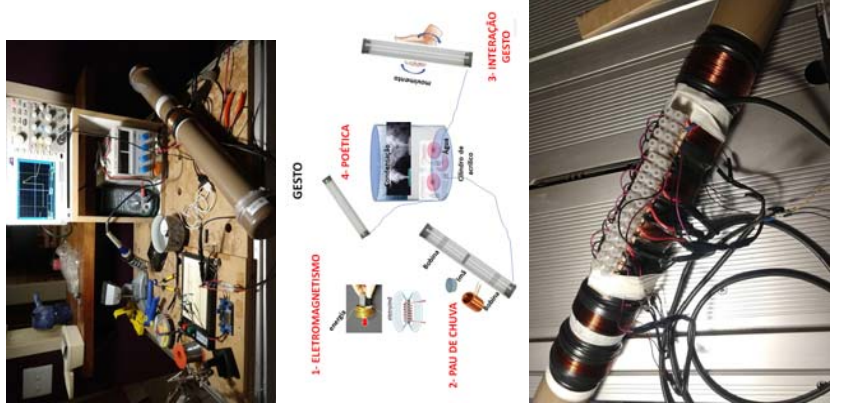
## 2- GESTO Sistema tecnológico utilizado: eletromagnetismo, umidificador. (Unir 2 e 3)

### 3- GESTO Relação do corpo com a tecnologia. (corpo como parte do sistema) (Fernando)

-Eletromagnetismo: explicação do sistema utilizado, pensado a partir do movimento corporal e geração de energia. Nas obras anteriores foram usados o sopro e o toque e nessa outra obra, seria outra atividade diferenciada dessas.

-Umidificador: pensado relacionado à água, em estado vapor, pois as obras anteriores usaram a água no estado líquido e sólido.

-Forma: cilíndrico, pois as obras anteriores usaram a forma esférica e cúbica.







.....

### **3- GESTO Relação do corpo com a tecnologia.**

-corpo e tecnologia somados como forma de geração de energia a partir do movimento do corpo humano.

## **A arte interativa como experiência**

Na arte da mídia interativa, a imprevisibilidade é geralmente incorporada nas reações do destinatário. O Artista digital Myron Krueger enfatiza essas analogias entre operadores aleatórios incorporados nos sistemas e a imprevisibilidade das ações dos destinatários. Ele argumenta que processos aleatórios foram implementados na arte computacional para gerar complexidade, porque é difícil criar estímulos complexos apenas através da programação. Nas mídias interativas, por outro lado, os participantes são a fonte da imprevisibilidade.

A interatividade não é considerada a maneira ideal de configurar a experiência estética, tampouco é apresentada como um contra-modelo para a contemplação supostamente passiva. Jacques Rancière considera que todo espectador é, em última instância, um ator em sua própria história, e que todo homem de ação também é um espectador na mesma história. A contemplação e a ação devem ser vistas não como mutuamente exclusivas, mas mutuamente dependentes. Aspectos da experiência estética. É por isso que é tão importante perguntar quais formas específicas de experiência estética são ativadas pela interação nos sistemas baseados na mídia e como elas estão relacionadas à percepção (puramente) cognitiva.

## **O Corpo e interação: Soma estética**

O projeto de pesquisa da somaestética começou a surgir em meados da década de 1990 a partir de dois temas principais: a estética pragmatista e a filosofia como uma arte de viver incorporada. O filósofo John Dewey, epítome do pensamento pragmatista na arte, rejeita a atitude estética tradicional de contemplação distanciada e desinteressada ao propor uma estética de engajamento ativo e criativo, imbuído da necessidade de reconhecer que toda ação (artística, prática ou política) requer o corpo, nossa ferramenta primordial. A perspectiva pragmatista destaca o papel central do corpo na criação e na apreciação artística. A somaestética destaca e explora o soma (o corpo vivo e agente senciente) como o meio indispensável para toda percepção. A observação consciente do corpo podem ampliar as experiências da arte que absorvem nossa atenção, unificam nossas consciências e engajam nossas emoções. Não somente a criação e apreciação da arte são intensificadas por essa elevação da consciência, mas também nossa vidas seriam enriquecidas pela maior percepção dos significados estéticos, sentimentos em nossa vida cotidiana.

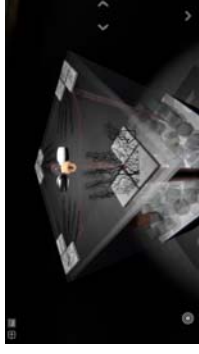
## **A arte interativa como vivência mítica**

Arte como ritual: recuperando as ideias de Ellen Dissanayake e citando Joseph Campbell: “Um ritual é a encenação de um mito. E, ao participar do ritual, você participa do mito. E uma vez que o mito é uma projeção da sabedoria profunda da psique, participando de um ritual,

participando do mito, você está sendo, por assim dizer, colocado de acordo com essa sabedoria, que é a sabedoria que é inerente a você de qualquer maneira . Sua consciência está sendo lembrada da sabedoria de sua própria vida. Acho que o ritual é terrivelmente importante. ”

-percepção e compreensão do sistema utilizado e como o corpo faz parte do sistema gerando energia suficiente e necessária para o funcionamento da obra.

Pensando também como podemos criar novas formas de interação, e não somente replicar o físico - estamos buscamos nesse período experimentações com os conceitos básicos das obras. O gesto, que é um trabalho atravessado pelo isolamento social, passa por esse processo em sua concepção, o que traz um novo desafio para o grupo.



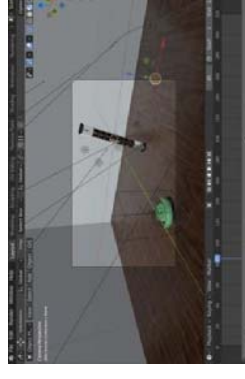
.....

#### 4- GESTO Poética da obra. (Fábio, Soraya)

- Geração de energia simbolizado pela semelhança do movimento de um pau de chuva.
- Pau de chuva relacionado com o processo da chuva, que na obra transforma o estado da água, provocando “vaporização”.
- Interação do público e experiência no processo de geração de energia e funcionamento da obra. Percepção da integração do corpo com (o sistema d)a obra.
- Sistema tecnológico como parte da poética.

Soraya

O pau-de-chuva é um instrumento popular de percussão no qual o som é obtido pelo impacto de sementes ou areia sendo revirados em um longo tubo, que pode ser feito de bambu ou outro material em formato tubular. Para os povos indígenas, como a etnia Guarany, é um instrumento sagrado destinado a rituais. Em outros contextos, pode ser um instrumento musical presente em diversas culturas, nos ritmos latino-americanos e africanos. Também é utilizado em práticas terapêuticas de reabilitação de deficientes, na meditação, no tratamento do autismo e na musicoterapia. Na educação está dentre os instrumentos para a iniciação musical. O pau-de-chuva produz um som naturalista, que imita o barulho da chuva. A escolha deste instrumento para compor a poética da obra Gesto amplifica a metáfora que dá nome ao instrumento: quando o público rotaciona a obra com suas mãos, seu gesto gera uma pequena corrente de energia elétrica, capaz de nebulizar a água do sistema. Poeticamente, temos um pau-de-chuva a dar origem a singelas nuvens de vapor, em uma menção ao ciclo da chuva.



Fabio

Nesta obra também, assim como outras obras do cAt, o corpo do público é parte fundamental do sistema, a gerar toda a corrente elétrica necessária para a que a obra funcione. O corpo do público, que é composto em sua maioria por água, recebe como parte do ambiente, a água que é nebulizada ao ar, em uma relação de reciprocidade. E também como em obras anteriores, o sistema tecnológico é parte da poética da obra e, assim, entender como a obra funciona e, especialmente, a condição de escassez energética do sistema até que o público interaja, traduz uma preocupação de CONSCIÊNCIA não só sobre o sistema em si, mas das necessidades globais, ou ainda, da necessidade de um cenário que privilegie os saberes sustentáveis e, por extensão, ancestrais.



.....

TCHAU E OBRIGADXS (Todos)

[Tal como no vídeo do FACTORS] - Vídeo de despedida com os 5 participantes desta fala. Esperar 5 segundos e depois dar tchau/agradecer.

Telas juntas de todos os falantes desta fala dando tchau/obrigado.